

ZA SEDMI DIVY SVĚTA

celotáborová hra 96. PS Veselí Medvědi - I.běh LT 2002

NÁMĚT: Celotáborová hra čerpá námět příběhu z knihy Witolda Makowieckého „*Tři útky z Korintu*“. Z příběhu, jehož hrdinou je dvanáctiletý chlapec z Korintu, Diossos, který se svou rodinou prožívá nejtěžší chvíle. On a jeho nejbližší mají být kvůli dluhům prodáni do otroctví. Když je odvádějí do žaláře, Diossos uteče a vydává se na strastiplnou pout', aby osvobodil své blízké.

V našem táborově upraveném příběhu se Diossovi ve spánku zjeví největší z řeckých bohů Zeus, který když vidí hochovo trápení, sestoupí na Zem a chlapci prozradí, že přinese-li důkaz o návštěvě sedmi divů světa, vysvobodí jeho rodinu ze spárů otrokářů.

Hra je pravda trochu nadčasová, neboť žádný z dávných cestovatelů nemohl navštívit všech sedm divů světa - neexistovaly totiž ve stejné době.

POUŽITÁ LITERATURA:

- Vojtěch ZAMAROVSKÝ: „*Za sedmi divy světa*“ (Nakladatelství Albatros)
- Giovanni CASELLI: „*Divy světa*“ (Vydavatelství Osveta)
- Russell ASH: „*Velké divy světa*“ (Nakladatelství Slovart)

CÍLE HRY:

- pomoci hry aktivně a vesele prožít tři týdny prázdnin
- odlehčenou formou naučit děti znát nejznámějších 7 divů světa tak, jak je sestavili starořeční spisovatelé
- podpořit upřímný kamarádský vztah a zdravou soutěživost
- podpořit pevný vztah k přírodě a soužití s ní
- pomocí malých flétniček podpořit zájem dětí o hudbu
- ve chvílích osobního volna na táboře nabídnou dětem návod, jak s ním nakládat i v domácím prostředí (viz kroužky foto apod.)

PRŮBĚH HRY A HODNOCENÍ:

Hra se skládá z osmi etap, jedné úvodní - seznamovací a ze sedmi dalších, které čerpají motiv z řecké historie a z bájí o divech světa. Úkoly pro plnění etap navazují legendou na motivační příběhy.

Názvy etap a jejich pořadí:

0.etapa	Úvodní - seznamovací
1.etapa	Diova socha v Olympii
2.etapa	Artemidin chrám v Efesu
3.etapa	Mauzoleum v Hallikarnassu
4.etapa	Rhodský Kolos
5.etapa	Visuté zahrady Semiramidiny
6.etapa	Alexandrijský Maják
7.etapa	Cheopsova pyramida

Ve hře spolu soutěží jednotlivci i oddíly a jejich úspěchy jsou průběžně zaznamenávány do mapy (nástěnky). Při Úvodní etapě získají všechny děti „bodovací destičku“ z dubového dřeva s vypáleným znakem svého oddílu, kterou budou po celý tábor nosit zavěšenou na krku. Destička má sedm předvrtaných děr, do kterých se za každou úspěšně splněnou etapu provlíkne barevná bavlnka. Mimo to je za splnění jako odměna také „důkazní pergamen“ s divem světa (do fólie zatavený obrázek od Zdeňka Buriana).

Při velké noční hře (pokladovka Alexandrijský maják) děti získají, pokud splní všechny úkoly a pokud dojdou až na konec odlitou sovičku a pamětní bukovinskou minci. Mince je vyrobena ze slitiny hliníku, na rubu má vyražený táborový znak, na lici hlavu Ramesse II s letopočtem tábora.

Mezi odměny patří také barevný třináctilistý otáčecí táborový kalendář, tzv. „od tábora do tábora“, který nafotili vedoucí v dobových kostýmech.

První tři – čtyři táborníci z každého oddílu, kteří jako první „projdou“ všech sedm divů dostávají automaticky sítotiskový potisk s táborovým motivem na tričko (**ulomená socha Ramesse II**).

TÁBOROVÉ KOSTÝMY

Děti mají za úkol přivést si z domova jako kostým jednoduchou tuniku, eventuelně doplněnou o antické doplňky. Pokud tomu tak není musí oddílový vedoucí dohlédnout na to, aby si je v prvních dnech vyrobily. Kostýmy se třetí den vyhodnotí. Vítězný oddíl tak získá body do oddílového bodování.

TÁBOROVÉ ZÁJMOVÉ KROUŽKY

V táborovém příběhu se jako podstatný prvek objevuje Diossova flétna. Z tohoto důvodu je dětem doporučeno, aby si na tábor malé flétničky přivezly. Rovněž je dětem doporučeno, aby si s sebou přivezly jednorázové, či jiné lacinější fotoaparáty a černobílý film. Na táboře budou fungovat tzv. „zájmové kroužky“ v době volna:

- batikování a barvení látek
- linority
- bavlnky a výroba náramků
- hudební (flétny)
- fotokroužek (budou nainstalovány 2 zvětšovací přístroje OPTIMUS a děti si budou moci vyvolat svůj film a vyzkoušet si výrobu fotek)

TÁBOROVÁ MĚNA

Za práce, které jsou nad rámec služby a za činnost, která nesouvisí s táborovou hrou mají děti možnost získat táborové peníze, za které si pak mohou koupit v táborové prodejně např. sladkosti, táborové pohledy, tábornické potřeby apod.

Táborová měna jsou plíšky tří různých velikostí, které si děti ukládají do kožených váčků, které si musí sami ušít v prvních dvou dnech tábora. Dokud nemají váček, nemohou získat žádné peníze.

1 talent = 4 drachmy = 24 obolosů

1 drachma = 6 obolosů

1 obolos = 1/6 drachmy

MALÁ PŘEDMLUVA:

Proč se divy vlastně stavěly?

V dávných dobách nechávali významní lidé budovat velkolepé stavby, jež měly sloužit jako viditelný důkaz jejich moci a důležitosti.

Starořečtí spisovatelé sestavili seznam sedmi divů ze staveb, jež se všechny nacházely na území říše, kterou dobyl Alexandr Veliký. Číslo 7 byl dlouho přičítán zvláštní význam. Od pradávna se považovalo za posvátné a často se spojovalo ve folklóru a náboženství se zvláštními nebo mystickými událostmi.

Ale proč byla vybrána právě skupina těchto sedmi výtvorů?

První zmínka o sedmi divech světa pochází z 5. stol. př. n. l. Řecký dějepisec Herodotos tehdy sepsal seznam obdivovaných staveb mezi něž zařadil egyptské pyramidy a Visuté zahrady v Babylonu. Později jej následovali matematik Filón z Byzance (kolem roku 225 př. n. l.) a řecký spisovatel Antipatros Sidónský (kolem roku 130 př. n. l.). Oba sestavili svoje seznamy ještě před vybudováním majáku Faros u alexandrijského přístavu, a proto do nich zahrnuli Babylónské hradby. Do středověku nabyt již seznam své konečné a uznávané podoby. Z oněch vynikajících sedmi stavebních děl se však do dnešních dní dochovala jen Chufuova pyramida. Ostatní stavby byly zničeny. Zůstaly nám po nich pouze trosky a popisy očitých svědků.

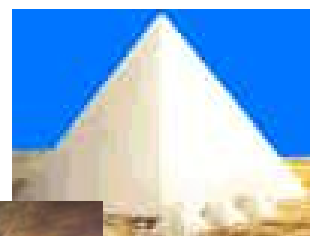
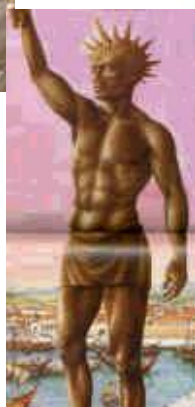
ODĚVY

Muži i ženy ve starověkém Řecku nosili jednoduché tuniky vyrobené z jemné vlny nebo plátna. Jejich oděvům se říkalo chitony a byly vyrobeny ze dvou po stranách sešitých obdélníků látky. V pase byl chiton stažen páskem nebo popruhem, čímž se látka našasila. Ženy a starší muži nosili tuniky až po kotníky, ovšem mladší lidé se oblékali do chitonů kratších, které si v pase kvůli volnějšímu pohybu ještě podkasávali.

Muži, kteří se v létě pohybovali venku, nasazovali si na hlavu jako ochranu před sluncem klobouky se širokým okrajem. Také nosili kratší plášť zvaný chlamys, který na rameni upevňovali broží

Ženský šat byl velmi prostý a byl obvykle obarven jasnými barvami s kontrastujícími lemy. Většinu barviv získávali Řekové z rostlin.

V domech chodili Řekové bosí, ale venku nosili v létě kožené sandály a v zimě střevíce či boty.



Úvod

Za VII dívky světa

Na výběžku istmickém, který spojuje poloostrov Peloponés s řeckou pevninou se nachází město, kde již v dobách minulých vzkvétal obchod a umění – město Korint.

V tomto městě se do jednoho podzimního dne, v rodině námořníka Panaitida narodil krásný černovlasý chlapec, který dostal jméno Diossos.

Panaitidova rodina nežila v žádném blahobytu. Veškeré její bohatství se skládalo z malého domku na jehož stavbu si vypůjčil dva talenty stříbra od bohatého lichváře, souseda Lapitheóna a z několika sad nádobí a váz, které dovezl otec Diossův ze svých cest do Athén.

Diossova matka pracovala jako posluhovačka v domě bohatého souseda a tím částečně splácela dluh. V čase, kdy oba chlapcovi rodiče pracovali, starala se o malého Diossa jeho o osm let starší sestra, dívka která dostala do vínku kromě půvabů a chytrosti též nádherné jméno Farfára, což znamená nymfa.

Diossos se snažil spřátelit i s ostatními chlapci ze sousedství, ale protože byl mladší, příliš si s nimi nerozuměl. Skutečné kamarády měl vlastně jen dva. Prvním opravdovým přítelem byla malá flétna, kterou mu daroval otec k osmým narozeninám a na kterou se učil sám – přehrával si písně, které zaslechl v přístavu od námořníků. Tím druhým bylo zvíře – sousedův pes Argos.

Argos bylo velmi zlostné, statné a zanedbané zvíře. Jeho pán, lichvář Lapitheón jej pouze týral a cvičil k útokům proti lidem, zvláště těm chudým. Jeho tělo bylo poseto mnoha krvácejícími ranami od majitelova karabáče. Zlého psa se bál snad celý Korint a přiblížit se jen k lichvářově plotu znamenalo velké nebezpečí.

Diossos se s tímto divokým zvířetem spřátelil za velice zvláštních okolností.

Jednoho dne si hrál s několika korintskými chlapci poblíž Lapitheónovy zahrady. Hašteřili se a pokřikovali na sebe. Argos je zlostně pozoroval, pěna mu odkapávala z tlamy a řetězem, který jej přidržoval u boudy cloumal jak smyslů zbavený.

V jednu chvíli se řetěz tak napjal, že nevydrželo jedno jeho oko a obrovské zvíře se řítilo k plotu. Všichni chlapci se s křikem dali na útěk, jen Diossos zůstal stát jak opařený. Marně na něj ostatní volali ať na nic nečeká a vezme nohy na ramena. Ale to se již rozzuřený pes odhodlával k mohutnému skoku přes dřevěný nevysoký plot.

Stala se ovšem nenadálá věc. Argos špatně odhadl vzdálenost a jeho skok skončil mezi plaňkami plotu. Zaklesnuté zvíře žalostně vilo a prožívalo obrovská muka. Diossos neváhal ani chvíli, přiskočil k lapenému psovi a vší silou jej vytlačil z planěk. Teprve potom zkoprněl hrůzou.

Otřesený Argos se nejdříve otřepal a rozhlédl se a s vyceněnými zuby se pomalu vydal k opodál stojícímu vyděšenému chlapci. Ten se již připravoval na nejhorší, když tu znenadání pes opřel své obrovské tlapy o jeho prsa a něžně mu olízl tvář.

Tak se tedy seznámil Diossos se svým druhým kamarádem.



Život našeho korintského chlapce a jeho rodiny šel stále jak ve vyjetých kolejích. Tu a tam se mu podařilo i vydělat v přístavu nějaký ten obolus za umytí paluby lodi, která zde zakotvila a přispět do rodinného rozpočtu, ale jinak nic zvláštního. Až...

Dva dny před jedenáctými Diossovými narozeninami postihlo rodinu velké neštěstí. Na jedné z obchodních cest byla piráty v Aiginském zálivu napadena loď, na které se plavil i Diossův otec. V nerovné bitvě, která byla předem ztracena padl i on.

Touto smutnou událostí nastala veliká a tragická změna v životě Diossa, Farfáry a jejich matky. Velmi rychle zmizely drobné peníze, tak těžce nastrádané. Už dávno bylo rozprodáno i tak malé rodinné bohatství. A to vše proto, že bylo potřeba splácet bohatému Lapitheónovi dluh.

Jednoho dne se stalo to, co zákonitě muselo přijít, to čeho se obávali všichni zchudlí obyvatelé Korintu. Dveře zadluženého domku rozrazili dva hromotluční pochopové, za nimi vstoupili dva úředníci, kteří prohlásili všechn majetek za propadlý a obyvatele domku označili jako otroky. Diossos, Farfára a jejich matka nyní patřili Lapitheónovi a on s nimi mohl naložit jak se mu zachtělo. Tím, že se stali jeho otroky ztratili zároveň i svá jména.

A zde začíná náš příběh

První dny nesvobody byly pro Diossa velmi těžké. Lapitheón oddělil matku od jejích dětí a vůbec se netajil tím, že je všechny hodlá prodat na trhu otroků v Athénách.

Když je pátého dne odváděli spolu s otroky z celého Korintu na galéru, měl Diossos v očích slzy. Vždyť se s matkou a sestrou nemohl ani rozloučit a možná je již nikdy v životě neuvidí.

Procházeli právě uličkou, ve které stál jeho rodný dům, když ho napadl šílený plán. Byl to plán útěku. Věděl, že na konci ulice je úzký průchod. V tomto místě měli stráže omezenou možnost hlídat otroky. Diossos toho náležitě využil. Soustředil veškerou sílu a svým strážcům se vytrhl. Přeskočil nízkou zídku a se zoufalým výrazem utíkal přes zahradu kolem domu lichváře Lapithéona.

Do pozdního večera pročesávali pochopové Lapithéonovu zahradu i okolní domy a bez výsledku. Po chlapci jako když se slehla zem. Argos, přivázaný na daleko silnějším řetězu než před časem skutečně šlel – takových cizích lidí v zahradě, takový zmatek. Běhal pravidelné půlkruhy až vydřel veškerou trávu a biřicové se ho tak báli, že od něho chodili ve velice uctivé vzdálenosti.

Uběhla ještě dlouhá doba, než vše utichlo a zesláblý a vystrašený Diossos se odhodlal potichoučku se vykrást z Argosovy boudy. Psa objal, pohladil po čenichu a podrbl za uchem a za svitu hvězd se vydal k městskému tržišti. Došel k prvnímu domku, rozhlédl se a zlehka zaťukal na okno.

Ani zde ho štěstí neopustilo. Starý trhovec Karmak prodávající lýkové zboží viděl, jak strážci otroků honí malého chlapce. Ihned uhodl co se stalo. Když teď Diossos zaklepal na jeho dům, nezaváhal ani chvíli a vtáhl jej dovnitř. Dal mu najíst a vyčerpaného jej uložil ke spánku. Diossos prospal v horečce celý následující den, převaloval se ze strany na stranu, volal matku i sestru a Karmak, který seděl u jeho lůžka mu přikládal studené obklady. Z mráкотného spánku se probрал až k večeru a nechal se přemluvit, aby snědl alespoň horkou polévku. Bylo vidět, že se mu něco honí hlavou.

„Co tě trápí chlapče?“, optal se Karmak

„Zdál se mi sen“, odpověděl hoch, „zjevil se mi největší z olympských bohů - sám Zeus a hovořil o nějakých sedmi divech světa. Když prý přinesu důkaz o tom, že

jsem je objevil a navštívil, bohové mou matku a sestru z otroctví vysvobodí. Slyšel jsi někdy o těch divech? Povídej prosím!“

A tak starý a moudrý trhovec vyprávěl až do pozdních nočních hodin. Rozprávěl o Diově soše, o Artemidině chrámu v Efesu, o Mauzoleu v Malé Ásii, o Kolosu na ostrově Rhodos, o zahradách královny Semiramis, o Alexandrijském majáku i o pyramidách v Egyptě.

Na druhý den připravil Karmak nedočkavému Diossovi malý uzlíček s jídlem a vlněnou deku a než mu požehnal na cestu poradil mu, ať svou dlouhou pouť začne na posvátné hoře Olympu, sídle božstev a poděkuje zde samotnému Diovi.

Neděle 30.6. odpoledne - Úvodní hlavní mezioddílová hra :

Úvodní divadlo, při kterém jsou představeny hlavní postavy celotáborové hry ...

Diossos (Chrobák v chitónu) utíká před rozzuřeným Argosem (Mates), který chňape po záhybech látky atd...

Po skončení svolává bůh války Árés všechny oddíly na hřiště a vysvětluje jim principy následného boje – zápolení, vysvětluje i o co půjde v celé odpolední bojovce.

Trasa bojovky je značena stopami psa.

1. stanoviště (fotbalové hřiště)

Rejdování

Častokrát chodil Diossos se svým otcem do přístavu, kde pozoroval obratné rejdaře. Záviděl starším chlapcům, kteří si mohli vyzkoušet svou šikovnost na malých mořských bárkách. A jednoho dne se to poštěstilo i jemu ...

Příprava: připravíme dostatečný počet PET lahví, které naplníme po okraj vodou a pevně zavřeme (6 oddílů x 12 lahví = 72 lahví). Dále nařežeme 6 ks širších prken, cca 2 m dlouhých (všechna musí být stejná) a 12 ks tyčí – bidel.

Úkol: rychlostní závod barek (prken), při kterém musí co nejrychleji „projet“ stanovenou trasu - po hřišti od branky k brance a zpět s otočkou. PET láhve slouží jako válečky, po kterých se budou „bárky“ pohybovat následovně:

Dva závodníci z každého oddílu stojí na na prknu, podloženém PET láhvemi a snaží se pomocí tyčí řídit a přitom nespadnout. Ostatní zatím do směru jízdy pokládají láhve. Posádky se na prknu střídají pravidelně, neboť trasa je dlouhá a náročná. Jedině při střídání se děti mohou dotknout země. Neplánovaný dotyk povrchu terénu je penalizován 10 – ti vteřinovou nečinností. Startují samozřejmě všechny osádky najednou.

2. stanoviště

Mumie

Starý trhovec vyprávěl Diossovi, že až dorazí k poslednímu divu, uvidí možná i nějakou faraonovu mumii. Chlapec měl potom v noci divný sen, kdy se mu zdálo, že je živá mumie, která nemůže pohybovat rukama, nemůže jimi jíst ani psát.

Úkol: každý oddíl si ze svého středu vybere tři členy – budoucí mumie. Bez ohledu na čas musí ostatní děti tyto tři pečlivě obalit toaletním papírem tak, aby se papír netrhal a nepadal a aby mumii zůstala mezera v ústech. Každá z mumíí

dostane potom časový úkol na stanovišti, ke kterému ji některý z kolegů dovede. Mumie začínají plnit úkoly naráz a měříme jim čas. Stopky se vypínají až když je zcela splněn poslední úkol.

- **1.mumie** jí suchý rohlík, zavěšený na provázku ve výši ramen
- **2.mumie** se podepisuje tužkou drženou v ústech na karton zavěšený na stromě
- **3.mumie** sráží špičatou tužkou z větve dračí vejce (zavěšený balónek, naplněný vodou)

3. stanoviště

Argosova bouda

Chlapec se při útěku před strážníky schoval v Argosově boudě. Bouda byla ale malá, a tak chlapci dalo pořádnou práci, aby se v ní schoval celý.

Úkol: pro oddíl je na travnaté mýtině připraven stan „A“. Úkolem je na daný signál jej co nejrychleji postavit (měříme čas). Po úspěšné stavbě přichází druhý úkol, kdy se do stanu (boudy) musí vejít během 30 vteřin co nejvíce dětí z oddílu tak, aby stan nespádl. Za každou „duši“ v boudě je bod.

4. stanoviště

Zaklíněný Argos

Při útěku z Korintu, v hlubokém lese se Argos zaklínil ve strži. Protože již byla tma nevěděl Diossos odkud vychází pejskovo žalostné vytí. Dlouho jej hledal a když ho konečně objevil a vytáhl ze strže samou radostí Argose zalehl.

Úkol: na stanovišti jsou dva vedoucí. Jeden ze stopkami v ruce se neskrývá a sedí tak, aby měl dobrý přehled o tom co se dít. Ani pohledem však nesmí prozradit, kde se ukrývá vedoucí druhý. Druhý vedoucí je ukrytý v dostatečné vzdálenosti, má na hlavě masku psa a začíná vyt tak, aby měnil směr zvuku. Při prvním zavytí mačká první vedoucí stopky. Celý oddíl začíná Argose hledat a když jej objeví, musí ho samou radostí zalehnout. Čas se vypíná teprve tehdy až na je na hromadě poslední dítě z oddílu.

5. stanoviště (u rybníka)

Boj v přístavu

Moře omývající Istmijskou pevninu brázdilo mnoho pirátských lodí. Některé z nich si dovolily napadnout dokonce i Diossov rodný přístav. Každý kdo měl ruce a nohy potom běžel bránit rodnou hroudu.

Úkol: vedoucí, který je na stanovišti vypouští na rybník 5 papírový lodiček, představující pirátské bárky. Na daný signál běží oddíl časový limit tří minut, při kterém si musí vyrobit oštěp nebo oštěpy. Po uplynutí času vybere oddíl zdatné oštěpaře, kteří budou na lodičky házet a snažit se je potopit. Počet pokusů je dle počtu vyrobených oštěpů. Hodnotí se počet zasažených lodí.

6. stanoviště (na dvorku před jídelnou)

Potápění

Oblíbenou zábavou Diossa a jeho kamarádů bylo potápění. Často se ponořovali a předháněli se, kdo vydrží pod vodou déle.

Úkol: před jídelnou jsou připraveny velké nádoby (hrnce, popř. vědra), ve kterých je čistá voda až po okraj. Členové oddílu se postupně potápí do nádob a snaží se vydržet co nejdéle s dechem. Každé dítě se měří zvlášť a výsledný čas je nasčítáván.

Po šestém úkolu, než se děti usuší eventuelně nasvačí proběhne vyhodnocení předchozích her. Ten nejlepší oddíl odchází na stanoviště poslední – sedmé jako první.

7. stanoviště (střelnice)

Lukostřelba

Každý správný kluk a holka v Korintu uměl zacházet s lukem a šípem. Uměl to samozřejmě i náš hrdina Diossos. Někdy, když byli s otcem na lovu se mu podařilo i ulovit kachnu. Té potom vytrhl pírko a hrdě jej nosil jako odznak lovce.

Úkol: Na podkladové desce je přilepen terč s namalovanou kachnou. Na kachně jsou vyznačena bodová místa, očíslovaná 1 – 8. Děti si v oddíle vyberou jednoho lučišníka, který je bude zastupovat ve střelbě. Po dohodě střelec střílí lukem na předem domluvené číslo. Má na to dvě rány a pokud trefí může si celý oddíl vybrat pod stejným číslem v jídelně své oddílové značení. Pokud netrefí, střílí další oddíl v průběžném pořadí a ten neúspěšný to zkusí znovu na závěr.

Závěr: na konci této úvodní „mezioddílovky“ získají všechny děti bodovací přívěšek k zavěšení na krk - dřevěnou destičku s vypáleným znakem oddílu a s předvrtanými otvory pro zavěšení sedmi bodovacích různobarevných bavlnek.

Názvy a znaky jsou určeny dopředu, neboť jednotliví vedoucí je pro své oddíly vybrali již dopředu. To ovšem táborníci nesmí vědět a hraje se tzv. „na náhodu“ (při lukostřelbě).

1 – 2.oddíl (Bočeli a Pepe):
brouk



3.oddíl (Dáša a Iveta):
HATHOR



4. oddíl (Míša a Vojta):
RE



5.oddíl (Šnek a Kozi):
ANCH



6.oddíl (Karlos a Radka):
MOSEV



1.etapa

Diova socha v Olympii



Přímo v srdci Řecka, na posvátné půdě olympijské stál první ze sedmi divů světa, ke kterému vyrazil Diossos časně z rána, ještě za tmy. Šel rozlehlou krajinou, plnou kamení a štěrku, porostlou chomáčky trávy. Ve dne se tu pásala stáda ovcí, koz a dobytka z Istmu. Světlý pruh na východě rozjasňoval ráno, na severním obzoru se již zřetelně rýsovala černá siluleta velkého pásma hor. Obvyklou cestu, která vedla podél pobřeží do Megary znal Diossos velmi dobře, ale tou jít nemohl. Bylo tam plno strážníků, plno pátračů - lovců otroků, kteří podezřívavě prohlíželi všechny lidi směřující od severu. A tak se rozhodl jít přes liduprázdné divoké pásmo hor, kde mohl potkat spíše divoká zvířata než lidi a také zde snáze mohl nalézt úkryt v houštinách zakrslých stromů.

Trochu se třásl zimou. Z domu jej pochopové odvedli pouze v lehkém oděvu – chitónu, jeden sandál ztratil, když vylézal z Argosovy boudy, druhý zahodil, aby se mu lépe běželo. Zahřívala ho pouze lehká vlněná deka, kterou dostal na cestu od Karmaka. Brzy také pochopil, že největším nebezpečím pro jeho bosé nohy jsou v kamenitém terénu především jedovatí hadi, kteří mohli číhat na každém kroku.

Planinu měl chlapec již za sebou, zdolal i pustý kamenitý průsmyk a když už slunce stálo hodně vysoko přiblížil se k lesu. Náhle zaslechl nablízku silný výkřik. Ohlédl se a strnul. Dva lidé k němu běželi z kopce. Diossos rychle skočil mezi stromy, zakopl o kořen, svalil se, běžel dál, znovu se svalil. Utíkal stále pomaleji a křik za ním se stále přibližoval. Nakonec ho opustili síly, upadl a v tom k němu někdo přiběhl a chytil ho za krk.

„Co jsi zač?“, volal strašný hlas.

Druhý z pronásledovatelů také doběhl a stanul nad ním. Diossos pozvedl zrak a uviděl tmavé, nevlídné, zlé nelítostné tváře. Podle šňůr, kterými byli cizinci přepásáni, poznal pátrače po otrocích.

„Pánové smilujte se, pusťte mě, prosím vás, nic zlého jsem neudělal.“

Jeden z pátračů, malý mužík s tváří zohyzděnou jizvou, jej zlostně kopl.

„Tak proč jsi utíkal otroku? Zdá se mi, že dnes vyděláme několik drachem. Od koho jsi utíkal spratku?“

Diossos přísahal, že není otrok, že je Řek, svobodný od narození, že jde do Olympie, aby se poklonil Diově soše, že musí jít, aby zachránil rodinu.

Pátrači se mu vysmáli. Diossos byl zoufalý. Cítil, že ničím neobměkčí srdce těchto lidí, věděl, že všechno je ztraceno. S posledním vypětím sil se ji vytrhl a znovu utíkal ještě několik kroků. Jeden z pátračů ho dohonil a povalil na zem. Pak chytil smyčku šňůry a hocha mlátil.

Najednou se zdaleka ozval štěkot psa. Z kopce od průsmyku běžel obrovský pes a zvonil řetězem, který za sebou vlekl po kamenech.

„Argosi, Argosi!“ křičí hoch zoufalým, plačtivým hlasem.

A Argos znovu zaštěkal a blížil se jako černá stále rostoucí koule. Oba pátrači se chopili zbraně, ale nebylo jim to nic platné. Pes ihned pochopil, že má bojovat a ihned věděl s kým. Po krátkém boji donutil oba lotry, aby celí potrhání od jeho zubů vylezli na strom a potom na ně výhrůžně vrčel.

Radostně odcházel Diossos z tohoto místa, neboť s kamarádem jako je Argos se cítil naprosto bezpečný. Kdyby Argos dovedl mluvit, vysvětlil by hochovi kde se tady tak naráz vzal. Vysvětlil by, že když chlapec vylézal ze psí boudy, zahlédl ho při útěku lichvářův zaměstnanec, který to nahlásil svému pánovi. Lapitheón tomu zpočátku nechtěl věřit, ale když

našel v boudě jeden z Diossových sandálů, teprve se rozlítl. Chytil těžkou hůl a začal mlátit psa jako cepem. Argos vycítil, že jde o život, napjal všechny síly, vytrhl řetěz uchycený v prknu boudy. Lichvář vyděšeně vykřikl, skočil do otevřených dveří a zabouchl je za sebou. Argos byl volný, zavětril, neomylně zachytil pach Diossových bosých nohou a vydal se za svým jediným člověčím přítelem.

Putování ve dvou bylo daleko veselejší, ale cesta za prvním z divů světa byla i tak dlouhá a hladová. Po mnohadenní cestě však stáli Diossos a jeho čtyřnohý přítel na prahu bájně Olympie. Jakmile chlapec vstoupil na území tohoto městského státu cítil se daleko bezpečnější, neboť zde bylo otroctví nedávno zrušeno a lovci otroků tady neměli žádnou pravomoc. Před branami se chlapci podařilo vydělat pár obolusů u jednoho vinaře a tak si teď mohli dopřát pořádné jídlo. V hostinci Diossos zaslechl, že Olympii zrovna navštívil sochař Feidiás, který velkolepou Diovu sochu vytvořil pro lid olympijský z vděčnosti za svou záchranu před Athénany. Rozhodl se tedy, že se pokusí velkého sochaře vyhledat. Vydal se tedy do míst, kde mohl mistra sochaře potkat.

Procházel městem, které založil Diův syn Hérakles, městem, které bylo proslulé svým sportovním duchem a svými hrami trvajících 5-7 dní a připomínal si vše, co mu o něm Karmak vyprávěl. Vstoupil do altisu – háje zasvěceného bohům, minul stadion, kde se odehrávaly hlavní atletické boje a stanul před Diovým chrámem.

Když do chrámu Diossos s Argosem na řemínku vešel, zůstal stát hned u brány jako opařený. Před ním seděl Zeus na trůně s vysokým opěradlem, z jeho tváře zářil důstojný klid a vznešenost svrchovaného vládce nad lidmi a bohy, ve vlasech měl věnec olympijského vítěze. Přes levé rameno měl přehozen zlatý plášť posázený palmovými a liliovými lístečky, v pravé ruce držel sochu bohyně vítězství Níké, levou se opíral o vysokou berlu helladoniků vykládanou drahokamy, na které seděl jeho posvátný orel. Socha nejvyššího z bohů byla tak obrovská, že kdyby se sedící Zeus mohl postavit, hlavou by zbořil střechu chrámu. Podnožka Diova trůnu byla vyzdobena výjevy z bojů s Amazonkami, kmenem divokých válečnic z Malé Asie. Výzdoba trůnu oslavovala olympijské hry: osm závodníků symbolizovalo osm soutěží na hrách, které přinášely mír a upevňovaly soudržnost mezi Řeky.

Náhoda tomu chtěla, že Diossos sochařského mistra Feidia potkal hned při první návštěvě chrámu, který byl pro Diovu sochu vystavěn. U levého Diova zlatého sandálu klečel ctihodný připlešlý muž a cosi na něm opravoval. Chlapec ho poznal ihned a váhavě jej oslovil:

„Dobrý den...,“ pozdravil.

„Sem žádní psi nesmí!“ odsekl mistr a hněvivě pohlédl na Argose. Ale pak se přeci jen usmál a smířlivě dodal: „copak bys rád hochu?“

„Rád bych měl důkaz, že jsem navštívil toto posvátné místo s vaší sochou, která je považována za jeden z divů světa, mohl by jste mi prosím pomoci?“

„No...“, zamyslel se mistr, „snad ano, ale musel by jsi splnit jeden těžký úkol“

„Samořejmě a jaký?“, zajímal se Diossos.

„Přestože jsem sochu tvořil osm let a dokončil jsem ji již před drahnou dobou, nikdo jí do dnešního dne pořádně nezměřil. Pokud to dokážeš, dám ti pergamen, potvrzující tvou návštěvu v tomto posvátném místě“, odpověděl sochař.

Celý týden zhotovoval Diossos speciální lešení, aby mohl změřit sochu, která zabírala celou šířku chrámové lodi a aby dosáhl i na ty nejvyšší konce mistrova díla. Argos sice nechápal, co to jeho přítel tak namáhavě vyrábí, ale vždy když chlapci docházely síly, přiběhl, přitlačil na něj láskyplně svůj čenich a v chladné noci jej zahříval teplem svého kožichu.

Osmý den mohl přešťastný Diossos nahlásit sochaři splnění úkolu:

„Mistře, vaše socha je vysoká celých 13 metrů!“.

Feidiás pohladil chlapce po hlavě, podal mu listinu, kterou ztvrdil svým podpisem a na cestu přidal zdráhajícímu hochovi pět drachem.

První se konaly pravděpodobně r.776 př.n.l. Po dobu slavností byly vždy přerušeny války a boje.

Na počátku 5.století př.n.l. se obyvatelé Olympie rozhodli, že Diovi postaví chrám. A tak vyrostl chrám z mohutných bílých kvádrů, které obklopovaly dórské sloupy, po obou stranách 13 a vzadu 6. Až po několika letech byla zahájena stavba sochy, která trvala osm let. Autorem díla byl sochař Feidiás.

Feidiás nejdříve zhotovil dřevěné jádro, na které pak pomocí nýtů připevňoval tenké pláty slonoviny. Ta představovala kůži a na celou sochu jí byla spotřebována celá tuna. Zlatého plechu, který tvořil oděv bylo použito taktéž více jak tuna. Přepočtem tohoto množství bychom dnes došli k sumě 330 miliónů Kč.

Zeus seděl na trůně z ebenového dřeva. V levé ruce držel žezlo, na kterém seděl orel, znak božské moci. Soška okřídlené bohyně Niké v jeho pravé ruce znázorňovala vítězství.

Soška tří grácií Aglaie, Eufrosyne a Thaleie uzavírala levou horní část trůnu. Tyto dámy byly dcerami vládců bohů Dia a mořské bohyně Eurynomy. Podle bájí rozdávaly lidem půvab a krásu.

Toto je pouze velmi stručný popis detailů Diovy sochy.

800 let stála socha a zažívala úctu. Až římský císař Caligula se pokoušel převézt sochu do Říma, ale jeho dělníci se prý v hrůze rozutekli, když se jim socha začala smát a lešení se zřítlo. S nástupem křesťanství byla socha přestěhována do Konstantinopolu (dnešní Istanbul), kde ji při požáru města v roce 462 zničil oheň.

Vyhrává ten, kdo v časovém limitu vypíše co nejvíce informací z textu. Pokud strážce někoho chytí v omezeném území (dotkne se ho), má hráč minusový bod. Děti mohou mít mimo území tužku a papír a zapisovat si průběžně i v časovém limitu.

- 5) Diovu sochu bylo potřeba čas od času opravit. Při některých větších opravách se musela socha načas přestěhovat **do dílen sochařů.**

Úkol: stěhování sochy

- 6) Snem každého sochařského učně bylo dostat se k velkému mistru Feidioví. Každý ale napřed musel prokázat svůj **talent.**

Úkol: Děti si vylosují sochy, každé více jak jednu z předem připravených papírků. V časovém limitu musí sochu zhotovit. Na sehnání pomůcek a materiálu je zvláštní časový limit.

Náměty sochařských výtvorů : Víra, Naděje, Láska, Trpělivost, Upřímnost, Cudnost, Statečnost, Píle, Štědrost, Spravedlnost, Pýcha, Lakomství, Závist, Smilstvo, Hněv, Obžerství, Lenost, Zoufalství, Lehkomyslnost, Pomluva, Lstivost.

- 7) Diosos věděl, že na své dlouhé cestě bude využívat i dopravu lodí, možná i jako plavčík. Musel se proto naučit **základní námořnické uzly.**

a) učíme děti základní pracovní polohu a základní vázací prvky

b) uzly a jejich použití:

- očko + převinuté očko
- jednoduché poutko + dvojité poutko
- lodní smyčka (i jednou rukou)
- liščí smyčka
- kravská smyčka
- dřevařská smyčka
- ambulantní uzel
- škotova spojka
- rybářská spojka
- dračí smyčka
- pouta aj.

- 8) Zvířecí stopy, jejich znalost

- 9) **!! průprava práce se sekerou !!!**

Diossos při svém putování obtížně sháněl stravu, navíc nesměl nechat po sobě žádné stopy. Několikrát se mu podařilo i rozdělat oheň. Vždy jej musel rozdělat rychle a rovněž rychle jej musel umět zadusit a zahladit stopy.

Úkol: dvojice si vylosují typ ohně a na přiděleném místě založí ohniště. (Soutěží se např. v přepalování provázku, který je nad ohništi natažen ve stejné výšce nebo v uvedení do varu 1 L vody apod.)

Soutěž končí úklidem ohniště.

10) Co všechno se Diossovi podařilo zjistit o Diově soše (vědomostní test)

Legenda bojovky:

„Když Diossos dorazil do Olympie, věděl, že musí získat co nejvíce informací o Diově soše. Proto se nyní vydejte po chlapcových stopách a pomozte mu zodpovědět některé otázky. Aby jste v neznámé krajině nebloudili a nevraceli jste se na stejná místa, zakreslete do slepé mapy kde jste již byli a kde jste již informaci (otázku) získali.“

Otázky do kvizu:

- Jak se jmenoval sochař, který vytvořil sochu Dia? (Feidiás)
- Jak byla socha vysoká? (13 metrů)
- Kolik bylo spotřebováno slonoviny při stavbě sochy? (1 tuna)
- Kolik bylo spotřebováno zlata? (1 tuna)
- Kam byla socha převezena? (Konstantinopol)
- Jak byla socha zničena? (při požáru)
- Kdy byl postaven Diův chrám? (5.stol.př.n.l.)
- Kolik sloupů bylo celkem okolo chrámu? (19)
- Jak dlouho se socha stavěla? (8 let)
- Kdo se snažil sochu přestěhovat jako první a jak to dopadlo?

(Caligula)

11) Kostýmy v oddíle

Přestože si většina dětí přivezla kostým z domova, vyskytnou se jedinci, kteří jej nemají. Do konce první etapy si ho všichni dodělají (pokud mají tak doplní) pod vedením vedoucího. Následuje tajná volba nejlépe“okostýmovaného“ oddílu, který ta získá první div do mezioddílového bodování. (Volí tajně všichni vedoucí a instruktoři.)

2. etapa

Artemidin chrám v Efesu



Po předlouhé plavbě Iónským, Myrtským a hlavně Egejským mořem, po mezipřistání u ostrůvků Paros, Mýkonos, v Ikárii a na Samosu, po opatrném proplutí mezi korálovými útesy loď konečně zakotvila u pobřeží Malé Asie, v přístavu Efessos, který založili řečtí osadníci.

Diossos s úlevou vystoupil na pevninu a ihned se vydal hledat místo, kde by přenocoval. Zhruba po tříkilometrovém putování pocítil ostrou bolest v pravém chodidle - aniž si toho všiml, šlápl v šeru na ostrý střepek. Velká bolest a únava po dlouhé plavbě způsobila, že své unavené údy složil hned u prašné cesty.

Slunce už bylo vysoko a dávno se opíralo do křoví, které si chlapec vybral za své lože, když ho probudil skřípavý zvuk. Okamžitě otevřel oči, ale ani se nepohnul. Dobrodružné a strastiplné putování ho naučilo nejvyšší obezřetnosti. Dříve než se otočil po zvuku odhrnul potichu příkrývku, pod kterou dosud spal.

Oddechl si až když spatřil opelichaného oslíka táhnoucího rozvrzaný a skřípající dvoukolák po kamenité cestě. Vedle zvířete pozvolna kráčel dobromyslně vyhlížející stařec.

Diossos byl na cestě za sedmi divy světa již několik týdnů a neustále musel myslet na to, co by se mohlo stát s matkou i Farfárou, kdyby svůj úkol nesplnil. Druhý z divů, které měl chlapec navštívit, byl Artemidin chrám. Nyní věděl, že Efeská chloubka nemůže být daleko. Putování horkým Řeckem bylo únavné – chlapec měl hlad a chodidlo, které si předchozí den poranil nesnesitelně bolelo. Přemýšlel, má-li se starci ukázat. Zvykl si lidem nedůvěřovat, ale starcova, vráskami zbrázděná tvář důvěru vzbuzovala.

Pán s oslíkem dokráčeli až ke křovisku, kde se Diossos příkrčen ukrýval. Stařec oslíka dobrácky poplácal po hřbetě a snad toto gesto rozhodlo. Hoch rychle sebral své věci, stočil je do příkrývky a vstoupil na cestu. Stařík zastavil svůj povoz a chlapce si překvapeně prohlížel. Viděl zarputilý pohled, skromný uzlík a na Diossově chitónu prach z ušlé cesty. Zpozorněl, když spatřil ránu na chlapcově noze:

„Byl jsem za obchodem a vracím se do Efesu“, pravil stařec, „pokud chceš, sedni si a pojed' se mnou“.

Diossos překvapený tím, že se stařec na nic nevyptává nasedl na vozík a v zápětí již klátil nohama a mhouřil oči do prudkého slunce. Starý se pouze občas ohlédl, ale neřekl ani slovo.

Zanedlouho minuli první efeská obydlí a prázdnotu prašné cesty vystřídal ruch efeské ulice.

„Jsme doma, synku,“ řekl stařec, když zastavili před malým domkem ve čtvrti chudých.

Diossos pomohl odpojit povoz a odvést oslíka pod malý přístřešek. Vzápětí vstoupili do jednoduché místnosti, kde všude na policích stály hliněné vázy, džbány, svícny a nejrozličnější nádoby.

Stařec s úsměvem pozoroval rozhlížejícího se chlapce a pak pravil: „Jsem hrnčíř, proto tu mám tolik různých nádob. Posad' se, ošetřím ti ránu a ty mi, pokud chceš, vyprávěj o sobě.“

A tak mezi tím, co hrnčír ošetřoval bylinnými mastmi poraněnou nohu, Diossos mu vyprávěl o svém úteku, o statečné pomoci přítele Karmaka, o zjevení největšího z bohů – Dia a o sedmi divech světa.

Když skončil, stařík se zamyslel a potom řekl: „Tak proto jsi tedy v Effesu, musíš navštívit náš nádherný chrám, zasvěcený bohyni Artemis. Její socha je umístěna v chrámové svatyni a je ozdobená drahokamy a vzácnými kovy. Získat pergamen, který by dokazoval, že jsi navštívil tento div světa nebude ale jednoduché. Mohou ti jej vystavit pouze kněží, kteří stráží svatyni. Je však jedna možnost, jak je obměkčit.“

„A jaká?“, zajímal se chlapec.

„Kněží sbírají vzácné sošky na osazení obětního oltáře. Musel by jsi takovou sošku odlít z hlíny a z posvátné chrámové vody. Je to tak náročné, že by na to normální smrtelník potřeboval několik životů. Pokud to vše zvládneš a obdaruješ strážce soškou, jistě získáš i důkazní pergamen“.

Několik dlouhých dnů se Diossos připravoval na odlívání. Často chodil do blízkého cipřišového háje, kde se snažil pochytat co nejvíce korolis – malých motýlků, kteří podle staré pověsti prodlužovali člověku život. Pašoval také vzácnou vodu z chrámové studně. Nakonec se mu opravdu podařilo sošku odlít.

Jednoho krásného rána ukryl chlapec sošku do záhybů svého chitónu, vyslechl pár dobrých rad od starce a vykročil k chrámu bohyně Artemis. Rychle procházel efeskými uličkami a po chvílce stanul na velikém prostranství. Ohromeně se zastavil a nevěřicně hleděl na řady sloupů, vyzdobených plastikami zobrazujícími slavné činy bohů a hrdinů. Vkročil do chrámu, bojácně přistoupil ke knězi v zářivě bílém rouchu a ze záhybů roucha vylovil sošku. Nemohl vzrušením ani promluvit, ale přesto svou prosbu vyslovil.

Kněz se zalíbením pohleděl na Diossovu práci, vzal ji a beze slova ji odnášel z dohledu. Diossovi zatrnulo. Po nekonečně dlouhých minutách se kněz vracel a v ruce nesl smotek pergamenu. Podal jej chlapci, usmál se na něj a gestem ho vyprovodil z chrámu. Teprve na ulici Diossovi došlo, že udělal další krok na cestě k vysvobození.

Ještě téhož dne se rozloučil s hrnčířem a Efes opustil. Teprve později se od jednoho pocestného dozvěděl, že několik málo dní po jeho odchodu z Efesum, založil po slávě toužící a do té doby naprosto bezvýznamný Hérostratos v chrámu bohyně Artemis požár. Během jediného dne zničil oheň dílo tisíců bezejmenných dělníků, kameníků, stavitelů i umělců, kteří 120 let budovali dílo nedozírné krásy zasvěcené bohyni lovu a přirody – bohyni Artemis.

Středa 3.7. - Hlavní mezioddíllová hra :

Diossos musí přes mořský útes, pod kterým kotví piráti, propašovat zázračnou vodu, hlínu i formu. Má přitom několik životů – motýlků korolis, které předtím nalovil v lese.

Pokud by ho piráti lapili, musel by jim pašovanou věc odevzdat, jinak by jej zabili. Poté co chlapec pronese potřebné věci odlije sošku a obdaruje kněží.

DOPOLEDNE: Získávání životů. Životy (plíšky – motýlci) jsou rozsypany po lese. Přesné místo výskytu je zakresleno v mapě. Čím více plíšků děti najdou, tím pro ně lépe. Dva nejstarší oddíly mají životy na jiném místě než ostatní.

ODPOLEDNE: Poblíž Artemidina chrámu (na Miluščině paloučku) je studna, chráněná bohyní. K ní si chodí oddíly postupně pro vodu, hlínu a pro formu a vyměňují je za získané životy. Forma má dvě poloviny, z nichž každá se musí donést zvlášť.

Vše co oddíl dostane musí propašovat na určené místo, hlídané vedoucím. Mezi chrámem a chráněným místem děti honí instruktoři (piráti). Pokud pirát chytí člena posádky pašujícího dar od bohyně, musí mu jej odevzdat.

Piráti nesmí na chráněná místa. Oddíl, který jako první postupně propašuje všechny dary si odlije sošku moudrosti – sovu.

Ostatní náměty na hry:

Čtvrtek 4.7. dopoledne

- 1) Diossos musel být při svém putování neustále ve střehu před lovci otroků, kteří jej neustále pronásledovali. Musel se proto umět rychle obléknout a **opustit svůj úkryt**.

Úkol: děti musí být stejně oblečeny, musí mít také spacák. Na trati postupně ze sebe svlékají oblečení a odkládají jej v pravidelných mezerách (spacák a potom od svetru až do plavky) až ke startu. Na znamení vybíhají všichni na trať. Vyhrává ten, kdo je první oblečený a v zapnutém spacáku.

- 2) Diossos měl ošklivě **poraněné koleno** a tak mu ho ošetříme.

Úkol: děti si vylosují papírek s úrazem a předvedou nebo slovně popíší, jak by se v této situaci zachovaly.

- odřenina nebo říznutí
- tepenné krvácení
- vyvrtnutý kotník a přeprava raněného
- výroba nouzových nosítek
- spálenina
- úžeh
- umělé dýchání
- uštknutí zmijí

- 3) Efesos měl kromě artemidina chrámu mnoho dalších významných staveb.

Úkol: v lese rozmístíme různé symboly. Děti si je zapamatují a po návratu do tábora je co nejlépe překreslí.

- 4) **Stavba sloupů** Artemidina chrámu vyžadovala velké umění. Hra se stohovatelnými kostkami. Sloup se staví do výšky a zároveň se kostky odnímají zespodu. Komu sloup vydrží nejdéle – vítězí.



odpoledne

- 5) Sloupy chrámu musely být jeden jak druhý. Protože nebyly dokonalé váhy, některé materiály museli stavbaři odhadovat.

Úkoly:

- přinést kámen vážící 1 kg
- přinést tolik šišek, aby jejich hmotnost dosáhla 1 kg
- uříznout polínko dřeva o prům. 15 cm a délce 50 cm

- najít strom o prům. 60 cm ve výšce 1 m a označit ho
- vyznačit vzdálenost 1 m, 8 m, 21 m

6) Naprostá **souhra dělníků** při stavbě chrámu byla nutností, např. při stavbě každého sloupu, který byl složen z 12 kvádrů. Kvádry totiž zvedali pouze za pomoci pák a kladek.

Soupeřící dvě družstva sedí v zástupu s nataženýma nohama. První z každého družstva vezme mezi nohy míč, lehne si na záda a zdvihne nohy nad vzhůru. Tak podá míč přes hlavu druhému, ten uchopí míč taktéž nohama a stejným způsobem předá dál. Když přijde míč na konec zástupu, vezme jej poslední do ruky, běží dopředu a usedne jako první. Hra končí když ten, který začínal podávat, nohama zvedne míč nad hlavu.

7) **Zpráva v lese:** První chrám zasvěcený bohyni plodnosti Kybele, také Artemis či Dianě dal král Kroisos vybudovat kolem roku 550 př.n.l. na pobřeží Malé Asie. Chrám se stal slavným a lákal věřící ze širokého okolí. Jedné noci roku 356 př.n.l. šílenec jménem Hérostratos chrám podpálil. Po několika letech dobyl Efesos Alexandr Makedonský a rozhodl se chrám znovu vybudovat.

Úkol: Co nejdříve zakreslit tábor. Každý detail, který nebudou mít ostatní bude ohodnocen. Děti mají možnost chodit se dívat na kraj lesa, ale za každou tuto návštěvu jsou však trestné body.

3. etapa

Mauzoleum v Halikarnássu

Je málo míst na světě, kde věky vytvořily takový ráj pro poutníka, jakým je úzký nesčíslnými zálivy zbrázděný pruh západního pobřeží Malé Asie. Tady stojí skvělá města s obdivuhodnými stavbami a ještě obdivuhodnějšími květy kultury. Nejsevernějším z těchto slavných měst byla Trója, nejjihnějším Halikarnásss. A právě v Halikarnássu stál náhrobek, který byl jedním z divů světa, Mauzoleum, jež dalo jméno všem mauzoleím. A sem nyní směřovala další Diossova cesta.



Chlapec si zatím vedl velice zdatně a vždy když mu bylo smutno po matce a sestře nebo když mu docházely síly, pomohl mu svou přítomností věrný přítel Argos. Každý večer před spaním si také hrával na flétnu oblíbené melodie, které mu tak připomínaly domov. Na cestě od Efesu prošel mnohá města, ale nejvíce se mu líbilo v Magnésii a v Milétu Tady dokonce potkal dávného přítele – Polyneika z Milétu. Diossos rád zavzpomínal na krásné chvíle na rodném Istmu i na to jak se s tímto atletem seznámil...

...tehdy panoval v istmijském přístavu neobvyklý ruch. Ve dne i v noci přistávaly u břehu četné plachetnice, bárky, větší i menší galéry. Davy ze všech končin Řecka se tísnily na pobřeží a na široké silnici vedoucí do Korintu. Za několik dní měly být zahájeny ismijské hry. Diossos marně postával v přístavu, marně se snažil získat na nocleh někoho z cizinců, aby přilepšili své chudé rodině. Nedařilo se mu to a tak se každý večer vracel domů velmi smutný. Ty nešťastné drachmy, jak jim byly potřebné. Když se již zdálo, že neuspěje oslovil ho vysoký a štíhlý mládenec, světlých zlatavých vlasů.

„Ty máš také ubytování?“, otázal se.

„Mám, je to velmi blízko, pane“, odpověděl rychle Diossos a ukázal na nedaleký domek.

„Tak pojďme, můžeme se tam podívat,“ pravil cizinec a pobídl svého druha, zavalitého, ramenatého muže.

Když dorazili k domku stála zrovna ve dveřích Diossova sestra Farfára, ihned ale odešla do druhé světnice, neboť se neslušelo, aby mladá dívka bez závoje na tváři hovořila beze svědků s cizími muži.

„Tady ale nic není, Polyneiku, ani stůl, ani kůl, jak se říká“, pravil ten menší, černý.

Ale ten druhý, Polyneikos, najednou protestuje: „Já se odtud nehnu, protože... Viděl jsi Melikle, tu dívku? Pro všechny bohy, neviděl jsem krásnější.“

Toho dne měl Diossos hodně práce. Aspoň desetkrát byl na plachetnici cizinců, odkud musel odnést nádobí, pláště, potraviny. K večeru už věděl všechno. Dověděl se, že cizinci přijeli až z Milétu, z Asie, že se ten vysoký, štíhlý mladý muž, který se jmenuje Polyneikos, má zúčastnit závodů jako rychlý běžec.

Při večeri posadil Polyneikos hoča vedle sebe na lavičce a Diossos musel jíst a pít s nimi. Chlapec se chtěl cizincům nějak odvděčit a tak jim nabídl, že pokud chtějí, provede je na druhý den městem.

„Určitě ne,“ odpověděl Polyneikos, „už od zítřka musím být v gymnasiu se závodníky a nebudu moci chodit do města. Musím cvičit, za tři dny začínají závody a já bych chtěl samozřejmě uspět. Na istmijské hry přijeli znamenití běžci, nejlepší z nich je snad Kleomenes, Athéňan. Ten už na dvojích olympijských hrách získal vavříny pro své město. Chtěl bych aspoň za ním doběhnout jako druhý“.

Hry trvaly už třetí den. Už od samého rána byl Diossos na stanovišti, už od svítání seděl nehybně na větvi stromu, aby dobře viděl Polyneikův závod.

A již závodníci přicházejí! Dav diváků umlká, nehýbe se, tuhne v tichu plném úcty. V čele průvodu krácejí kněží v dlouhých bílých rízách, se zlatými věnci na hlavách, potom rozhodčí, dále správcové gymnázia a konečně závodníci. Těla závodníků se zdaleka lesknou zlatavým bronzem – krácejí totiž úplně naház.

A už je tu závod. Začalo první kolo, druhé, třetí – závodníci příliš nespíchájí, jejich pohyby jsou pravidelné, dokonale ovládané. Šesté sedmé kolo. Polyneikos jako by zůstal poněkud vzadu. Diossos si zoufalstvím kouše rty. Jeden ze závodníků zrychluje krok, zvyšuje tempo, dostává se kupředu...

„Tisikrates“, řve dav, „Korint! Korint!“, křičí ochraptělá hrdla.

Dvanácté kolo. Pohyby závodníků jsou stále rychlejší, prudší. Od skupiny závodníků se odtrhne jeden a každou chvílí se přibližuje k Titikratovi.

„Athéňan Kleomenes! Athéňan Kleomenes! Kleomenes! Kleomenes! ...“

Ale hned za Kleomenem, jen několik kroků za ním, vybíhá z hromádky běžců ještě jeden neznámý závodník. Má světlé vlasy a tělo má světlejší než ostatní.
„Polyneikos!“ křičí Diossos, úplně nepřičetný a prudce udeří patou do hlavy dole pod stromem stojícího muže s bradou.

Šestnácté kolo. Kleomenes vede. Ba ne! U všech bohů, co se to děje?! Ten světlý vybíhá kupředu, kdo to je?! Oba závodníci vběhnou do cíle, jsou těsně u sebe, že zdaleky není vidět, kdo je první. Ale ti bližší, kteří sedí na kamenných lavicích kolem stadionu, nepochybují.

„Milét! Milét! Polyneikos z Milétu!“, křičí dav a hřmot potlesku všechno přehlušuje.

Diossos chce běžet, křičet, tleskat, pouštít se větve a náhle padá jako přežralá hruška přímo dolů na hlavu bradatého muže.



...tak se tehdy Diossos seznámil s vynikajícím sportovcem a hlavně se skvělým člověkem a přítelem Polyneikem z Milétu. A nyní, náhoda tomu chtěla, že se potkali znovu a Polyneikos nabídl malému příteli pomoc. Vypravil z Milétu povoz a sám Diossa na cestě k mauzoleu doprovázel. Po kamenitých cestách nemohla jet kárka tažená koněm příliš rychle, takže Argos stačil prohánět různá zvířátka, štěkat na ptáky a očurávat patníky. Polyneikos zatím rozmlouval s Diossem. Vyptával se na Farfáru, na Korint, ale snažil se také chlapci poradit.

„Pokud chceš v Halikarnássu uspět, měl by jsi znát jeho historii. Chceš-li, seznámím tě s ní“.

„Samozřejmě, velmi rád si ji poslechnu“, nedočkavě poposedl Diossos.

„Tak tedy“, začal své vyprávění Polyneikos, „v Kárii vládl velice ctižádnostivý panovník který se jmenoval Mausolós. Napadal mnohé sousední státy a za peníze z kořistí vybudoval velkolepé město, obehnané sedm kilometrů dlouhými hradbami, město Halikarnáss. K přenádherným stavbám města patří chrám zasvěcený bohu Marsovi, divadlo a Mausolův palác. Na hlavní městské třídě se panovník rozhodl postavit si hrobku, která by symbolizovala jeho moc a slávu. Chtěl, aby to byla nejkrásnější hrobka jakou kdy svět spatřil. Také se oženil, jeho manželkou se stala krásná Artemisia a jejich velká láska byla proslulá po celém Hallikarnássu.“

Mausolós nestačil svou hrobku za svého života dokončit, dostavěla ji až Artemisia, čtyři roky po jeho smrti. Tato stavba byla jediným plodem jejich veliké lásky a byla tak nádherná, že ji pojmenovali po králi Mausólovi – mauzoleem.

Stavba je neuvěřitelně veliká a dosahuje výšky skoro 45 metrů, její spodní část byla vybudována na velké terase. Uvnitř mauzolea je pohřební komora, do jejíhož podzemí byly uloženy ostatky zpopelněného krále Mausóla. Přístupovou chodbu k tomuto podzemnímu sarkofágu nechala ihned po obřadu královna Artemisia zavalit velkým kamenem. Jó milý chlapče, tam se ani ty ani já nikdy nepodíváme.

Na obvodové římsě pod vrcholem pyramidovité hrobky stojí mramoroví lvi, kteří hrobku ochraňují před jakýmkoliv zlem a samotný vrcholek zdobí obrovité sousoší zobrazující Mausóla s Artemisií na voze se čtyřspřežím. Římsu spodní stěn zdobí výjevy zobrazující boje mezi Řeky a legendárními Amazonkami. Ostatní už uvidíš sám, neboť tak velkolepá stavba se nedá popsat několika větami“, dokončil Polyneikos svůj výklad.

Diossos poslouchal vyprávění svého staršího přítele s nadšením, ale čím dál tím víc mu vrtalo hlavou, jak získá další důkazní pergamen.

Polyneikos jako by četl chlapcovy myšlenky: „vím na co teď asi myslíš a možná mám pro tebe řešení. Při dokončovacích pracích vytesal kamenický mistr zvláštním neznámým písmem oslavný verš do kamene přímo nad vchodem do hrobky. Mělo to být překvapení pro

královnu Artemisii a nápis měl být odhalen při slavnostním uložení ostatků zesnulého krále. Bohužel se stalo neštěstí a při rozebírání lešení mistr kameník tragicky zahynul, aniž by stačil někomu prozradit systém vytesaného písma. Královna nyní vyhlásila soutěž na rozluštění verše. Milý Diossi, jsi bystrá hlava a pokud by jsi verš dokázal přečíst, královnina vděčnost nebude znát mezí“.

Na obzoru se začaly rýsovat Halikarnáské hradby. Diossos pochopil, že se přiblížil čas loučení. Poděkoval příteli za všechno, srdečně se s ním rozloučil a se slzami v očích sledoval Polyneikosův povoz do doby než zmizel za horizontem.

Sobota 6.7. - Hlavní mezioddíllová hra :

DOPOLEDNE: Hledání artefaktů starého písma. Děti půjdou po oddílech hledat rozváté písmo na předem jim určená místa. Místo kam mají jít se dozví v zašifrované zprávě. Místo, kde budou roztroušeny jednotlivé artefakty bude ohraničeno. Tři artefakty budou pečlivě uschovány, pokud je děti nebudou moci najít mohou použít nápovědy ve formě azimutu a počtem kroků. Na každém místě bude praktikant. Praktikanti budou rozlosováni, aby praktikant nebyl na místě svého oddílu.

ODPOLEDNE: Všechny zprávy budou napsány písmem, jehož význam děti odhalí dopoledne dopoledne. Na louce budou rozmístěny mapky se zakreslenými body, kam se vydat (pokaždé jiné místo). Pro mapku vyběhne vždy jeden člen oddílu.

1. stanoviště

Zpráva na lodi

Zde je úkolem dostat zprávu z lodi která je uprostřed moře, aniž by se namočili či pohybovali po moři.

Na rybníku bude plout koráb z polystyrenu, který bude uchycen dvěma provázky ke břehu, tak aby byla zajištěna přibližně stejná vzdálenost pro všechny. Děti mají za úkol tento koráb dostat na břeh jakýmkoliv způsobem. Ale nesmí vstoupit do vody. Hodnotí se dosažený čas a případně i provedení.

2. stanoviště

Drahokam

V hluboké rokli je drahokam, který je jen obtížně dosažitelný.

V rokli se nachází drahokam (sprejem nastříkaný kámen). Úkolem je spustit se za pomoci lana do rokli, vzít drahokam a stejnou cestou se vrátit zpět. Při zpáteční cestě mu pomáhá celý oddíl. Hodnotí se nejen čas, ale i zvolené uzly na laně.

3. stanoviště

Útěk

V hlubokém lese jsou schovány strážce, které bděle hlídají a každého nemilosrdně zajmou. Diossos musí mezi nimi projít aniž by ho spatřily.

Podél cesty budou ukryti 3 – 4 strážci. Děti na začátku úkolu dostanou proužek krepáku, který si budou muset uvázat na zápěstí a bude jim sloužit jako symbol svobody. Tento proužek si budou muset hlídat, aby jim ho strážce nestrhly a nezajaly je tak. Za „odchyt“ získává oddíl záporné body.

4. stanoviště

Oheň

Nad krajinou se začíná stmívat.

Zde se prokáže jak si oddíl umí poradit s pilou a dřevem. Každý oddíl bude mít své poleno. Děti utvoří dvojice ve kterých budou řezat. Měří se čas celému oddílu. Tloušťka polena bude záviset na oddílu (nejmladší budou mít nejtenčí a nejstarší nejsilnější).

5. stanoviště

Tajná zpráva

Tento úkol je na paměť!!! Na louce bude umístěna zpráva a asi o 100 metrů dál bude stanoviště, kde zapíší to co si zapamatovali. Hodnotí se přesnost zprávy.

6. stanoviště

Stavba

Poslední úkol celé hry. Na louce vedle tábora u přehrady na potoce si děti vytěží potoční bahýnko. Úkolem je vyrobit z něj cihlu na stavbu mauzolea. Až ji budou mít hotovou tak ji položí na místo (předem určené a vhodné pro večerní divadlo), kde by mělo stát mauzoleum.

VEČER:

Za svitu měsíce se dětem zjeví mauzoleum. K němu se s loučí bude přibližovat Diossos. Zpoza houští se objeví Mausoleův duch. Když stanou blízko sebe, duch mu začne blahopřát k úspěšnému splnění úkolu, předá mu důkaz a vyřkne jméno oddílu. Diossos se pak vydá k dětem vítězného oddílu a předá jim důkaz. Duch mezitím opět mizí v houští.

Pokud to půjde tak by se duch objevil za svitu modrého světla (nejlépe bodový reflektor), který by pak osvětlil mauzoleum (bude nakresleno na balícím papíru) zezadu.

Ostatní náměty na hry:

Neděle 7.7. dopoledne

Istmijské sportovní hry, včetně úvodního slavnostního ceremoniálu tak, jak je popsán v úvodním příběhu (...v čele průvodu kráčejí kněží v dlouhých bílých rízách...)

odpoledne a podvečer

- 1) **Text s vynechanými** slovy nebo písmeny. Soutěží se ve dvojicích, kdy každá z nich doplňuje jiné písmeno. Hodnotí se čas a správnost doplnění.
V textu jsou vypsány zajímavosti o mauzoleu.
- 2) **Úkol pro architektky**
Každému z dětí je zadán úkol vytvořit nákres, v tomto případě bude námětem známá písnička (Holka modrooká, Skákal pes aj.)
- 3) **Souhra dělníků**
Hrají dvojice. Jeden na jedné straně stolu cvrkná desetníky, druhý se je snaží chytit do hrnku na druhé straně stolu. Počet pokusů 5 – 10.

4) **Umístění sochy na přesnost**

Výroba kladky (prutu) za pomoci klacku, provázku a háčku. Na čáru připravíme několik hrnečků. Děti je mají za úkol za pomoci prutu přemístit na čas a na přesnost zachycením za ouško.

5) **Síla dělníků**

Na stavbu mauzolea bylo možno přijmout pouze zdravé a silné dělníky. Před přijetím proto museli projít zkouškou.

Hrají vždy dva, kteří stojí na pařezech nebo kamenech ve vzdálenosti 2 – 6 metrů. Jsou spojeni provazem, za který na signál vedoucího trhnou. Snaží se tím soupeře donutit k sestoupení z pařezu.

6) **Paměť a představivost architektů**

Architekti mají velmi dobrou paměť, komu by se taky stále chtělo slézat z lešení k výkresům.

20 předmětů zakryjeme šátkem. Na 1 minutu potom umožníme dětem, aby pod šátek nahlédly. Po opětovném zakrytí mají děti za úkol vypsát co nejvíce zapamatovaných věcí.

7) **Značky dělníků**

Dělníci používají na stavbě mauzolea různé značky.

Po lesní trase rozmístíme topografické značky. Děti následně zapisují co která znamená (před tímto je nutná příprava s dětmi).

8) **Diosos při své pouti přišel o některé věci...**

Úkolem pro děti je přinést v co nejkratším čase: mýdlo, čistou ponožku, kartáček na zuby, zápalku, ručník, pětikorunu apod.

9) **Přeprava soch**

Přeprava velkých soch byla opravdu obtížná a vyžadovala mnoho pomůcek...

Úkolem pro děti je přemístit dvě velké papírové koule náročným terénem za pomoci klacku. Hodnotíme čas.



4. etapa

Rhodský kolos

Dva dny po rozluštění nápisu krácel Diossos po cestě, která vedla k malé přímořské osadě. Byl zdravý, noha se mu již dávno zahojila, byl odpočínutý, avšak oči měl zarudlé od slz. Měl proč plakat. Toho dne ráno jej na kraji malé vesnice napadl zdivočelý pes. Argos se s ním udatně utkal, ale vyhladovělý vlk byl silnější a Diossov čtyřnohý kamarád vyšel z tohoto nerovného boje velmi pochroumaný. Chlapec ho musel zanechat v rybářské vesničce u staršího rybáře, který mu slíbil, že se o Argose postará a vyléčí jej. Navíc nebylo jisté, zda by se mu i s nemocným psem podařilo nastoupit na loď, směřující na Rhodos. Ano právě sem, na ostrov Rhodos, za kolosem, mířila další etapa Diossovy cesty.

Dříve ještě než Diossos opustil vesnici, rybář ho varoval.

„Nemysli si, že tak snadno najdeš loď plující na Rhodos. A i když ji najdeš, ne každý tě vezme sebou. A právě teď jako naschvál se rozmnožily útoky námořních lupičů, takže malé lodi se bojí vyplout z přístavu. Moře je nebezpečné od té doby, co se po ostrovech potuluje Vejanus.“

„Jaký Vejanus?“, divil se Diossos.

„Je to námořní lupič. Už nejedna tlupa se tu uhnízдила, ale Vejanova je prý nejhorší. Nastražili na něho past, uspořádali na něho honičku, ale vyklouzl jim.“

Najednou rybář zmlkl, protože zpozoroval, že vedle nich stojí nějaký cizí poutník s mošnou na zádech a s holí v ruce. Potom se Diossos rozloučil a na další cestu se vydal sám. Bylo nádherně vidět moře, chlapec krácel rychle a hlavou se mu honilo všelicos. Z jeho smutných myšlenek jej vyrušil nenadálý hlas: „Kampak jdeš, chlapečku?“

Diossos spatřil před sebou toho lysého tuláka. Zachvěl se. Cizincova tvář nebyla příjemná, měl však mírný tichý hlas.

„Rád bych se dostal na Rhodos“, odpověděl chlapec

„Pročpak?“

Diossovi se příliš nechtělo odpovídat, ale tulák za chvíli začal hovořit sám.

„Slyšel jsem, jak jsi ve vesnici říkal, že hledáš nějakou loď. To je těžká věc, na Rhodos lodi jen zřídka plují a bez peněz tě nikdo nevezme.“

„Já mám peníze,“ řekl Diossos.

„Mnoho?“, neznámý přimhouřil oči.

„Čtyři drachmy!“

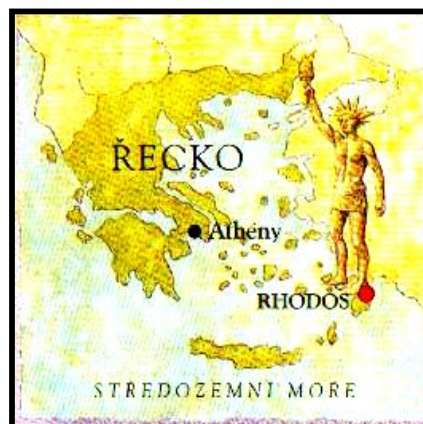
Neznámý pohrdavě stáhl rty: „to je málo, skoro nic, pochybuji, že by tě někdo za to vzal s sebou. Chceš-li ale, můžeš se dát na cestu ještě dnes, znám někoho, kdo by tě vzal i za čtyři drachmy. To můj pán se dnes dává na cestu, kdybys chtěl, mohl bych se za tebe přimluvit.“

„Opravdu, ty bys to pane udělal, ale proč tedy nejdeme přímou cestou do přístavní osady?“

„Naše loď nekotví v přístavu, stojí trochu stranou, když teď odbočíme z cesty, budeme tam dřív, ale jest-li se bojíš, tak nechod!“

Diossos přestal váhat. Myšlenka, že se ještě dnes bude moci vydat na cestu rozhodla.

Konečně došli až k moři, které se zde zařezávalo do pevniny malíčkým, úzkým zálivem se strmými břehy. Na první pohled se zdálo, že je nemožné, aby nějaká loď proplula mezi útesy. V zálivu však stála u pobřeží dosti velká bárka, na které pobíhalo několik desítek lidí. Jeden vysoký, ramennatý muž je zpozoroval a přistoupil k nim



„To jsi ty lysí? No konečně! A co tady dělá ten kluk?“

„To je,“ Diossův průvodce se tiše zasmál, „to je... cestující. Chce jet s námi na Rhodos.“

„Zbláznil ses, ten spratek?“

Najednou se Diossovi zdálo, že zaslechl, jak jeho průvodce ujišťoval velitele lodi: „Je možno za to dostat aspoň padesát drachem.“

Myslel si, že hovoří o nějakém zboží. Ale velitel lodi sebou trhl a netrpělivě odsekl:

„Nepotřebuji takové výdělky!“

Potom se obrátil k hochovi: „Jdi hlupáku, dokud jsem dobrý! Jdi pryč, jeď si na Rhodos s někým jiným, zlom vaz.“

„Ale na Rhodos prý nikdo nechce plout, celý měsíc je nutno čekat na loď. Všichni se bojí toho lupiče Vejana.“

Námořník najednou propukl v smích a jeho lidé se k němu přidali.

„Pane, já se ti budu na lodi hodit, umím šít, umím umývat palubu... umím, ještě umím ... hrát na flétnu,“ prosil Diossos.

„No tak dobře,“ řekl velitel, „sám jsi to chtěl!“

...za hodinu potom byl chlapec už na moři. Nastal soumrak. Diossovi bylo divné, že se na cestu dávají právě v noci. Pokud slyšel, přistávali námořníci vždy na noc u pobřeží. Avšak vesla pleskala pravidelně, lehounký vítr napínal malou plachtu, vše bylo klidné. A lidé na lodi byli podivní. Dívali se na něho s pohrdavým úsměvem. Několik z nich se u něho zastavilo a vyptávalo se odkud vlastně je a jak se sem dostal. Vyndal z rance flétnu a začal nějakou písničku. Zpočátku rychlá, skočná, potom dojemnější, smutnější. Když skončil bylo nějakou dobu ticho.

„Ten malý hraje dobře,“ řekl kdosi.

Diossos znovu pokračoval. Připomněl si nějakou smutnou, dojmavou melodii, kterou zaslechl kdysi na projíždějící plachetnici. Najednou se velitel lodi, který seděl vedle, prudce pohnul.

„Odkud znáš tuto píseň?“, otázal se téměř hněvivě.

„Nevím hráli ji na nějaké lodi. Nepamatuji se.“

„To je etruská píseň. Zpívala ji moje matka. Zde ji nikdo nezná, hrej, jen ji ještě hrej!“



Vzápětí se ten zvláštní námořník otočil a řízným hlasem zavelel do noci: „změna kurzu! Odvezeme toho mládence k břehům Rhodosu a běda tomu, kdo se ho dotkne!“

...nedaleko břehů Malé Asie leží Rhodos, a tak ještě za temné noci se loď s Diossem na palubě přiblížila k jeho pobřeží. Již ze širého moře bylo vidět světlo, které plálo na vrcholu obrovské sochy, které již desetiletí ukazovalo námořníkům v noci správný směr a které jim pomáhalo vyvarovat se nebezpečí nárazu na útesy. Těch je ostatně ve zdejších moři víc než dost.

Když bárka dorazila na necelou míli od přístavu, otočil lodivod nepochopitelně kormidlo k severu a loď zakotvila u pustější části ostrova.

„Jsme na místě,“ pravil velitel námořníků, „umíš plavat?“

„A'... ano, ale...“ divil se Diossos

„Tak skoč do vody a plav, ke břehu je to kousek a žraloci v těchto končinách nebývají, než si to rozmyslím!“ zahřměl ten ramenatý námořník a jeho pohled svědčil o tom, že svůj rozkaz myslí vážně.

Chlapec již nečekal na další pobídku, vylezl na levý bok lodi a krátkým skokem se ponořil do vln. Na břeh to skutečně nebylo daleko, stačilo pár ostřejších temp a Diossos se mohl dotknout pichlavého dna. Celý mokrý a rozechvělý zimou se rozhodl, že se nejprve

prospí a teprve ráno se vydá na obhlídku ostrova. Ještě, že měl vlněnou přikrývku od Karmaka, ta hřála i mokrá.

Sotva první sluneční paprsky nasvítily zátoku, už byl Diossos na nohou a nedočkavě se vydal do města. Ostrov Rhodos je známý svými sochami a jen ve zdejším hlavním městě jich stojí přes tři tisíce. Diossa však samozřejmě nejvíce zajímala chlouba Rhodanů, obrovitý kolos, čtvrtý to div světa, který strážil místní přístav a kterého při noční plavbě spíše tušil, než viděl. V denním světle konečně spatřil obrovskou sochu v celé její kráse. Chvilí na ni bez dechu hleděl, než se odvážil přijít až zcela k ní.

Po chvilce váhání vylezl hoch na bílý mramorový podstavec a rázem stál přímo vedle chodidla té obrovité postavy a to jej ještě o notný kus převyšovalo. Na vrcholek ani nedohlédl. Ze všech sil se snažil vybavit v paměti, co mu o tomto obru vyprávěl starý dobrý Karmak.

Trhovec povídal o slavném vítězství obyvatel ostrova Rhodu nad přesilou syrských obléhatelů. Na památku tohoto vítězství a jako díky ochránci ostrova bohu slunce Héliovi se Rhodané rozhodli postavit mu obrovskou sochu. Peníze na její stavbu získali prodejem celého vojenského materiálu, který před branami hlavního města zanechala neúspěšná armáda. Kolos, který měří 33 m a jehož zhotovení trvalo celých dvanáct let, stráží přístaviště, které se nazývá Lindos. V ruce nad hlavou třímá pochodeň, která slouží již léta v noci jako maják. Právě toto světlo zahlédl Diossos při tajuplné noční plavbě.

Diossos okouzleně procházel městem a ze všech možných úhlů a vzdáleností sochu obdivoval. Stále však také přemýšlel, jaký by získal důkaz o tom, že Rhodos skutečně navštívil. Až když náhodou vyslechl rozhovor dvou mladíků měl jasno. Bavili se o Héliově slavnosti – každoročním karnevalu, který dnes večer pořádají nejbohatší páni ze Rhodu. Ten nejtěnější z boháčů, Argamedes, kupec známý nejen v celé Heladě, odmění pět nejlepších masek pergamenem, který ve svatyni posvětil sám bůh Hélios!

Diossos si sáhl do kapsy a nahmatal dvě stříbrné mince. Moc to nebylo, ale trochu materiálu na zhotovení masky by se za to pořídit dalo. Hned se pustil do díla a večer se před všemi ctěnými obyvateli ostrova objevil v nádherné masce.

Chlapec uchvátil celou společnost a na konci slavnosti byla jeho maska vyhlášena nejen jednou z pěti nejlepších, ale hned tou nejkrásnější vůbec!

Argamedes prokázal všem finalistům karnevalu velkou čest a pozval je do svého honosného domu, aby se na jeden celý den stali jeho hosty.

Tu noc se Diossovi usínalo v jemných přikrývkách obzvlášť sladce, vždyť měl další, již čtvrtý důkazem v uzlíku!

Pondělí 8.7. odpoledne – Hlavní mezioddílová hra :

1. stanoviště

Některé prameny tvrdí, že Rhodský kolos byla socha, která stála rozkročena nad přístavem a lodě proplouvaly mezi jejíma nohama. I na některých kresbách je takto Rhodský kolos zachycen. Takto vzniklý průjezd by byl ovšem značně úzký a kormidelníci by jím museli proplouvat rychle, aby se v průjezdu dvě lodi nepotkaly.

Úkol: Děti si stoupnou za sebe do řady a rozkročí se. Poslední proleze všem mezi nohama a postaví se jako první do řady. Čas se měří do té doby, než se celé družstvo takto nevystřídá.

2. stanoviště

Jak již víme, v noci sloužilo světlo z kolosu pro orientaci na moři. Když je ale mlha a světlo není dobře vidět, musí první plavčík vylézt na stěžeň a hlásit kormidelníkovi, kde se nacházejí nebezpečné útesy.

Úkol: Na zemi jsou z lana (provázků) naznačené cestičky, resp. bludiště. Dětem se postupně zaváže oči a celé družstvo naviguje takto oslepeného člena bludištěm tak, aby ani nohou nezavadil o provaz. Bludištěm takto postupně projdou všichni členové družstva. Za dotek se počítá penalizace 5 vteřin a jinak se sčítá čas celého družstva.

3. stanoviště

V přístavu se zvedl obrovský vítr. Ještěže měl Diossos kus námořního lanka. Aby ho vítr nesmetl, uvázal se co nejrychleji k nejbližšímu stromu.

Úkol: děti mají za úkol uvázat se co nejrychleji dračí smyčkou ke kmeni, či k polenu. Za každého správně uvázaného člena oddílu je bod.

4. stanoviště (v táboře ??)

Abyste získali i vy nějaký důkaz o tom, že jste navštívili čtvrtý div světa, musíte uspět mezi širokou konkurencí masek na karnevalu. Vytvořte si tedy masku, abyste i vy získali královský pergamen jako důkaz z vaší cesty.

Úkol: ...je celkem jasný. Děti si mají v časovém limitu vyrobit masky z věcí, které však budou mít z organizačních důvodů připraveny „přímo pod nosem“ – tedy tvrdý papír, fixy, lepidlo, krepák, Poté se uskuteční defilé (v rámci družstva – tedy žádná celotáborová akce) před králem slavnosti (Radek), který tedy nakonec usoudí, že všechny masky jsou dostatečně dokonalé na to, aby si zasloužily královský pergamen, a pergamen tak získá celé družstvo (diplomacie především...).

Ostatní náměty na hry:

Úterý 9.7. dopoledne

1) **Výroba lampiónů** do ulit šneků

2) Po vysazení Diossa na ostrově se měsíc schoval za mrak a nastala opravdu velká tma. V tu chvíli se mu rozvázala tkanice na nových lýkových střevících. Musel si je tedy **poslepu zavázat**.

Úkol: Dětem vyšnřujeme botu tak, aby tkanička zůstala pouze v posledních dvou dírkách. Potom jim zavážeme oči. Kdo dříve správně a nejrychleji botu zašnřuje – vítězí.

3) Před Héliovou slavností zkoušelo mnoho soutěžících obléct kostým napřed na figurinu.

Úkol: vyrobit masku. Ne však na sebe nebo na kamaráda ale na rouru cca 70 cm vysokou (průměr cca 25 cm).

4) Čtený text – **zašifrovaný příběh**

Děti dostanou kruh (gymnastický „hola hop“). Ve dvojici si do něho vlezou a „plujíc“ po ostrovech si čtou zprávy...

5) Diossos vykládal **keramické nádoby** z lodi a rozbil přitom džbán. Snaží se ho proto rychle slepit.

Do určitého prostoru rozmístí vedoucí střepy různě barevných květináčů.

Úkol: Dvojice dětí musí „své“ střepy co nejdříve sestavit.

- 6) **Nošení pytlů** – špatně zavázaných a vratkých
Hrají dvojice dětí, kdy jedno druhému „sedí na koni“. Dítě, které je „nahore“ drží lžící, na které je pink – pongový míček.

Úkol: výše uvedeným způsobem musí hráči zdolat co nejdříve stanovenou trasu.

7) **Odhad vzdálenosti**

- 80 loktů (38m)
- palec
- sáh
- loket
- píd'
- stopa

odpoledne

- 5) Při každé slavnosti – karnevalu se také čile obchodovalo a i řemeslníci pečlivě připravovali své výrobky k prodeji.

- Výroba předmětů**
- z kamínků (malování)
 - výroba obrázků z přírodních materiálů a z juty
 - linoryty

PO SETMĚNÍ

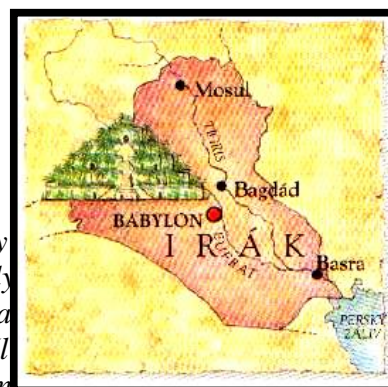
S vlastními, ráno vyrobenými lampióny půjdou děti po označené cestě až na vrcholek lesa – k trianglu.

Zde zapálí připravené svíčky a tím tak rozžehnou i oheň, který držel kolos Rhódský v ruce a který za silného větru uhasl. Rozsvítí tak maják a odměnou obdrží od vedoucího symbol – hlavu boha Hélia.



5. etapa

Visuté zahrady Semiramidiny



Následující den prožil Diossos jako v horečce. Návštěvy vznešených hostů v Agamenonově domě jej omamovaly i unavovaly. Hoch vůbec netušil, jak je Héliova slavnost na Rhodu ceněna. Zájem o jeho osobu ho sice těšil, ale už by se nejraděj viděl na nějaké lodi plující zpátky na pevninu. Zašel proto za ctihodným kupcem a chtěl se s ním rozloučit. Agamenes se na chlapce povzbudivě usmál a pravil:

„Milý Diosse, vím o tvém poslání, bohové ti jistě budou nakloněni, ale nespíchej tolik. První loď na pevninu odplouvá až odpoledne a směřuje do Tarábulusu. Patří mému příteli Káliovi a jistě mu bude ctí dopravit zpět do Malé Asie vítěze Héliovy slavnosti. Teď je ale před námi ještě slavnostní oběd, pojď, jdeme!“

Dům, lépe řečeno palác Agamenonův měl podlouhlé dlážděné nádvoří, lemované sloupovím. Uprostřed mezi dvěma řadami malých tryskajících fontán se proplétaly význační hosté v bílých i barevných lemovaných šatech. Na stupně při vchodu z nádvoří do megaronu si stoupl sám hostitel, vítal hosty a předával jim věnce. Vedle něho stály dvě otrokyně, které držely koše s květinovými věnci a jejich černá pleť se odrážela od okolního bílého mramoru. Sál, kde se vzápětí začalo hodovat, měl stoly posety růžovými květy.

Zatím přinesli před vznešené tváře hostů sedících na trůnech malý vyřezávaný zlatý lydijský kráter. Nebylo v něm víno, jen jména hodovníků, a z nich jeden, zvolený losem, měl předsedat hostině. Byla to slavnostní chvíle. Teprve po tomto aktu a po obětech přinesených bohům bylo možno přistoupit k pití božského Dionýsova nápoje.

Vzápětí nastal ruch. Služebnictvo začalo nosit jídlo, hostina začala. Teplá vůně masa, škvařeného tuku a ostrého koření se mísila s vůní růží a hvozdíků a s pronikavou vůní drahých syrských voňavek, kterými byli pokropeni nejbohatší Rhodané. Agamenes byl velký labužník a proto měl u sebe dva mladé otroky, kteří znali jeho záliby a kteří dbali, aby byl jejich pán spokojen.

Už skončila první část hostiny. Přinesli již šesté nebo sedmé jídlo, nejvybranější masa a služebníci nestačili poklízet zbytky a roznášet džbány a poháry s vínem. Za chvíli měla začít druhá část hodování, dlouhé hodiny strávené při sladkém víně a sladkém pečivu, dlouhé hodiny sladkých písní, povídek a tanců, které všichni Řekové tak milovali a kterých si tak vážili.

Pečivo však Diossos již neokusil, neboť na prahu paláce se objevil poslíček od vznešeného kupce Kália, který vyřizoval, že loď do Tarábulusu je připravena vyplout. Chlapec se ve spěchu rozloučil, poděkoval za vše Agamenonovi a utíkal do přístavu.

Moře bylo klidné a hladké jako zrcadlo. Ani nejslabší vánek nečeřil jeho povrch, ani nejmenší vlnka se neobjevila na modré hladině. Káliova loď plula s pomocí vesel, nepotřebná plachta bezmocně visela a vrhala stín napříč lodí. Slunce pálilo nemilosrdně, ale i přesto, než se hoch nadál přistávali opět na pevnině. Podle Káliovy rady si jako první pořídil v přístavním městě tolik vaků na vodu, kolik jen unesl. Věděl, že na cestě k pátému divu musí překonat dlouhou a vyprahlou poušť.

Po mnohatýdenním nekonečném putování písčitou souší se na obzoru začalo rýsovat rozlehlé město. Chlapec měl na dosah ruky splnění pátého úkolu, blížil se k branám Babylónu a k proslulým Semiramidiným zahradám..

Znovu zavzpomínal na přítele Karmaka a připomněl si jeho vyprávění o bájně královně Semiramis:

„Semiramis byla dcerou bohyně Derkety. Ta velice záhy svou dcerku opustila a holčičku zachránili holoubci. Zahřívali ji křídly a nosili jí potravu. Pak se Semiramis ujal královský inspektor Simo. Ten jí také dal toto jméno.

Semiramis vynikala krásou nad všemi ostatními a když vyrostla, provdala se za královského rádce Onnese. Po jeho smrti se stala manželkou krále Minose, po kterém později převzala vládu. Semiramis byla dosti podnikavá a rozhodla se převýšit slávu svého druhého manžela.

Na břehu řeky Eufrat v úrodném kraji Mezopotámie založila jedno z nejbohatších měst starého světa, město Babylon. Postavila kolem něho mohutné dvojité hradby s osmi velkými bránami a přes řeku most. Nechala vysušit močály, ve městě postavila velký chrám s 90 m vysokou věží (* zikkurat=pravděpodobně biblická babylonská věž) a v královském paláci zahrady s bujnou vegetací.“

Tuto poutavou báji si vybavoval Diossos, když se blížil po písčitém mostě k velkolepé Ištařině bráně (*bohyně lásky Ištara), která byla hlavním vstupem do města Babylónu. Již z dálky ho brána poutala modrými glazovanými kachličkami, ozdobenými draky a jinými zvířátky.

Do města pustili strážce chlapce bez problémů, neboť se tvářil, že patří k družině jednoho z bohatých kupců a pomáhá tlačit jeho vůz. Po chvíli již v poklidu kráčel po procesní cestě, která vedla k hlavní svatyni boha Marduka a která byla lemována obrazy lvů.

Nebylo jednoduché vyznat se ve spleti složitých babylónských uliček, ale přestože několikrát zabloudil stanul po hodině u prvního ze schodišť do slovných zahrad. Pohlédl vzhůru a zůstal stát jako opařený. Připadal si jako v pozemském ráji uprostřed pouště. Před ním se prostíraly řady arkádových teras, postavených na způsob pyramidy, jedna nad druhou. Valy, kterými byly zahrady obehnané dosahovaly šířky snad osmi metrů. Každá terasa měla dostatek hlíny pro růst stromů a exotické rostliny a květy je pokrývaly jako vodopády. Cypřišovitě stromy a palmy poskytovaly stín a vzduch byl těžký od vůní rostlin a květů. Pokud by chtěl chlapec ochutnat čerstvé datle, fíky nebo granátová jablka, stačilo by mu jen natáhnout ruku.

Diossos málem zapomněl proč je vlastně na tomto nádherném místě. Po chvíli přemýšlení se rozhodl, že bude nejlepší, pokud požádá o pomoc samotného správce zahrad. Vydal se proto hledat jeho dům.

Správce byl muž urostlé postavy, velmi šlechetně oblečený a Diossos jej našel při odpočinku v zahradě. Hověl si v lenošce a před žhavým sluncem ho chránil baldachýn. Hoch měl opravdu velké štěstí, muž byl velmi dobře naladěný a nejenže vyslechl jeho smutný příběh, ale přislíbil mu i pomoc.

„Pomůžu ti získat důkaz o návštěvě visutých zahrad“, pravil správce, „potvrdím ti pergamen s nákresem, ale nebudeš to mít tak lehké. Musíš napřed poznat a naučit se vzácnou a důmyslnou techniku zavlažování zahrad, naučíš se znát názvy květin a stromů, které zde rostou a jak je třeba se o ně starat. Nejtěžším úkolem však bude to, že musíš donést takovou rostlinu, která zde ještě není.“

Opravdu nelehké úkoly byly před Diossem, ale pustil se do nich se zájmem a s vervou, aby je co nejrychleji splnil a mohl pokračovat ve své cestě.

V RÁMCI TÉTO HRY BUDE VE STŘEDU 10.7. PŘIPRAVEN OBĚD JAKO SYMPOSION - VELKÁ HOSTINA PŘESNĚ TAK, JAK JE TO POPSÁNO V PRÍBĚHU.

Středa 10.7. odpoledne - Hlavní mezioddíllová hra :

1. stanoviště.

Správce předává první zprávu, zadává první úkol:

zde na místě prvního stanoviště zakreslete rostlinu nebo strom (skutečné nebo i vymyšlené), která vás svou zvláštností zaujala.

2. stanoviště

Zavlažovací systém

Na velký papír se zakreslí „zavlažovací systém zahrad“, jako sestava trubek – jakési bludiště. „Trubky“ se rozstříhají na jednotlivé díly. První a poslední díl se připevní ke stromu, ostatní se volně pohodí po zemi v lese. Mezi ty pohozené se přimíchají i „trubky“ falešné, které do celku nepasují a mají za úkol děti při sestavování zmást.

Oddíly musí zavlažovací systém co nejdříve sestavit na zemi a napojit jej na části, které jsou na stromech. Hodnotí se výsledný čas.

Od tohoto úkolu je trasa bojovky značena nakreslenými květinami.



3. stanoviště

Vodní štafeta

Děti mají za úkol získat v časovém limitu vodu a štafetou se ji předat (přelít). Každé z dětí má svou nádobu. Množství vody, kterou přelijí až na cílovou metu je kritériem pro hodnocení.

4. stanoviště

Děti již znají zavlažovací systém, získaly už i vodu. Nyní je však třeba do systému napustit vodu a zalívat.

Do konve nalijeme cca 3 l vody a zavěsíme ji přes větev lanem. Další dvě lana jsou přivázána na „hubičku“ konve. Konev ovládají pomocí lan tři děti, ostatní drží nádobu (lavor) a snaží se zachytit co nejvíce vody, dopadající k zemi.

5. stanoviště

Sázení květin

Na určeném úseku jsou poházeny papírové růže. Dvojice dětí, které tuto hru hrají, jsou k sobě svázaný v kolenou a za loket, každé jiným směrem. Dítě, které je otočeno do protisměru trasy má navíc zavázané oči. To bude také po zaznění signálu podle navigace vidoucího růže sbírat. Na konci úseku čeká třetí hráč z družiny – zahradník. Před sebou má květináče se zeminou, které byly na počet růží připraveny vedoucím dopředu. Když dvojice s růžemi dorazí do cíle, předá je zahradníkovi a ten je sází. Teprve po zasazení poslední květiny se přestává měřit čas.

6. stanoviště

Poznávačka

Plody květin a stromů vedoucí oddělí a rozmístí po určitém lesním prostoru. Úkolem pro děti je správně přiřadit plod a list nebo květ a list.

7. Stanoviště

Získání semínka vzácné rostliny

Plní děti opět po dvojicích. Úkolem je zdolat „opičí dráhu“ tam i zpět při cestě pro semínko. To je na konci první části trati zavěšeno volně na niti. Když k němu dvojice dorazí, zaváže vedoucí jednomu oči a „zamotá“ ho. Druhý jej při chytání rozhoupané nitě může navádět. Po úspěšném odchytu nese první na malé kávové lžičce semínko a druhý mu pomáhá a pokud má zavázané oči i naviguje. Ze lžičky semínko nesmí spadnout (trestný bod).

- Opičí dráha:
- 3 kotouly
 - prolézání mezi nataženými provazy, kdy jeden ze dvojice má zavázané oči a druhý naviguje
 - přechod bažiny po lopuchách (po dvou papírech, které se posouvají)
 - brodění vodou – chůze na chůdách

Ostatní náměty na hry:

Nošení závoje bylo v Babylóně výsadou svobodné ženy. Otrokyně na to neměli právo. Když je přistihli se závojem, mohli je potrestat i odřezáním uší. Z tohoto způsobu rozlišování svobodných žen a otrokyň pochází i muslimský zvyk nosit závoj.

Před následujícím hracím dnem vedoucí vyhlásí: „Kdo dnes získá při hrách alespoň tři body, smí dnes na nástup přijít svobodně a musí mít na hlavě závoj.“

Čtvrtek 11. 7. dopoledne

Každý z obyvatel Mezopotámie, pokud na to měl prostředky, si dal vyrobit pečetítko, které používal jako svůj podpis. Jsou známé dva druhy: tabulka a váleček. Ten má po obvodě vyrytou drobnou scénku. Když se válečkem přejeđe po vlhké hlíně, zůstane v ní otisk motivu.

Úkol: každé z dětí si vyrobí své razítko a podepíše se s ním na okraj oddílové nástěnky.

- 1) **Kdo pískal** – na slavnosti se Diossos zúčastnil všeobecného veselí a zahrál si i několik her s ostatními...
Několik dětí dostane **tajně** píšťalku. Poté se rozmístí po hustém lese. Ostatní děti mají za úkol co nejdříve najít pískající.
- 2) Děti prochází dopředu určeným úsekem. V pro ně neznámém místě stojí strážce – ve dne se zavázanýma – a snaží se zachytit (odhalit) procházející. Bod získá ten, kdo není odhalen.
- 3) **Gentleman**
Diossos si všiml, jak se při hostině muži chovají k ženám. Úkolem pro dvojice vyzkoušet si ohleduplné a slušné chování.
 - chlapec pomáhá dívce sundat kabát
 - chůze ze schodů
 - příchod do restaurace

- atd
- Hodnotíme způsob provedení i vtipné doprovodné připomínky.
- 4) **Zkouška Diossovca hmatu - Hledání špendlíků**
Hraje se se ve dvojici, kdy jeden má zavázané oči. Druhý dostane deset zavíracích špendlíků a přípne si je na oděv. Měří se čas, za který dítě se zavázanýma očima špendlíky najde.

 - 6) **Diossos vypráví** – po chlapci chtěl stále někdo slyšet jeho příběh, zvládneme to také?
Připravené otázky z příběhů (bojovka – šifry)
 - který div navštívil Diossos jako první?
 - jak se jmenuje Diossova sestra?
 - na který nástroj umí chlapec hrát?
 - jak se jmenuje chlapcův zvířecí kamarád?
 - co ztratil Diossos při útěku?
 - co drží Diova socha v pravé ruce?
 - jak se jmenoval muž, který Diovu sochu vytvořil?
 - jakým mořem plula loď, která Diossa dopravila na Efesos?
 - z přístavu do města v Efesu putoval chlapec na kárce, jaké zvíře jí táhlo?
 - jaké měl povolání stařec, který ošetřil Diossovi zraněnou nohu?
 - atd.

 - 7) O Semiramis se starali holoubci, než se jí ujal královský inspektor Semo.
Úkol: nošení potravy pro holčičku Semiramis, snášení do hnízda na přesnost
Cvrnkání krabičkou od zápalek do bodu nakresleného na stole. Každý má tři pokusy (můžeme hodnotit i dopad krabičky, naležato 1 bod apod.).

odpoledne

- 8) Diossos potkávala na svých cestách lidi, kteří mluvily různými nářečnými i různými řečmi a chlapec jim mnohdy ani nerozuměl.
Úkol: děti čtou vypsané jazykolamy na přesnost a bez přípravy

- 9) **Diossos vzpomíná** na vyprávění starého Karmaka.
Dětem nejprve přečteme text, ten ony pak musí co nejvěrněji napsat nebo vypisují vybraná slova, opakující se v textu („a“, „tak“, „jsem“, apod.)

- 10) **Čas k jídlu**
Utvoříme dvojice. Na jedné straně stojí děvčata s ubrouskem a se sklenicí mléka a s brčkem. Na daný pokyn vybíhají chlapci a pokleknou před děvčaty. Ta jim poté uvazují ubrousky na krk a dávají jim vypít obsah sklenice. Vítězí dvojice s nejlepším časem.

- 11) Při velké hostině si všiml Diossos různým váz, pohárů a karaf, které stály na stole. Měly rozličné tvary a chlapci se líbily natolik, že si je snažil uložit do paměti.
Úkol: z pytlíku vysypeme korálky a knoflíky. Děti mají za úkol zapamatovat si co nejvíce barev, velikostí apod.

- 12) Diossos mohl v zahradách ochutnat různé druhy **ovoce**, které by jinde takto pohromadě nenašel.
Úkol: děti češou ovoce. Nakreslíme mnoho druhů ovoce a rozmístíme jej po lese. Jednotlivé druhy mají různé počty a tím pádem i různou bodovou hodnotu. Kdo z dětí přinese nejvíce?

- 13) Vedoucí rozstříhá nakreslený strom, plod nebo list jako skládačku (puzzle) a jednotlivé kousky rozmístí po lese a připraví buzoly.
Úkol: 2 – 3 členné skupinky dětí se snaží skládačku co nejrychleji sestavit. Jednotlivé kousky nachází podle azimutu, který je vždy při



- 14) Diossos si chtěl **utrhnout** zajímavou **květinu**, ale obě ruce měl popálené od kopřiv. Musel proto trhat bosou nohou.
Úkol: děti musí utrhnout pár květin palcem a ukazováčkem nohy a vytvořit tak malou kytici.
- 15) V Babylóně se scházelo mnoho **významných lidí**.
Úkol: vedoucí si připraví známé osobnosti. Dětem potom vždy prozradí pouze první písmena jména a příjmení a stručně jim osobu představí. Děti potom hádají. Pokud se jim to nedaří, napoví jim vedoucí další písmeno.
- 16) **Stonožky** napadly zahrady a působí jim velké škody.
Úkol: soupeří proti sobě dvě družstva, která mají mezi nohama krátký provaz a probíhají takto trať.

6.etapa

Alexandrijský Maják

Orákulum je odpovědí bohů na lidské dotazy a zároveň místo, kde se tento rituál odehrává. Většina Řeků se radila s bohy před veškerými důležitými rozhodnutími. V rodném Korintu, na Istmu nebo i v celé Helladě by Diossos věděl kam zajít za kněžkami, které orákulum obvykle vykládaly, ale tady? S kým se měl chlapec u bran přenádherného, ale jemu tak cizího Babylónu radit? Ke spánku se toho večera namísto



radosti z dalšího splněného úkolu ukládal spíše zachmuřený a než zavřel víčka, vystávaly mu v mysli další a další nezodpovězené otázky. Kam dále jít? Přes poušť nebo zkusit oslovit kapitána některé z bárek na řece Eufkrat, která bájné město obklopuje?

Neklidně se v noci Diossos převaloval ze strany na stranu a usnul až nad ránem. Znovu měl živý sen, stejně jako tehdy, první noc po útěku. Tentokrát to ale nebyl Zeus, kdo spícího chlapce oslovil. Tentokrát k němu promlouvala sama bohyně moudrosti Athéna a jako by mu našeptávala, že se musí na druhý den vydat západním směrem přes stepy a pouště a vrátit se zpět k moři Středozemnímu.

Ráno se Diossos skutečně vydal tak, jak mu moudrá bohyně radila. Šel cestou předlouhou a drsnou, ale ubíhala mu, jako by jej nadnášel okřídlený kůň Paegas.

Konečně stanul opět v malém přístavu u tolik milovaného moře. Na vlnkách se pohupovalo několik menších lodí. Chlapec si je z malého útesu velmi bedlivě prohlížel a najednou mu srdce poskočilo. Zdálo se mu, že z jedné bárky zaslechl svou mateřštinu. Na nic již nečekal a utíkal přes kameny, div si nohy nezlámal.

... a skutečně, při Diossovi stáli snad všichni bozi. Loď, která se zrovna chystala odplout na širé moře patřila Tyreovi, obchodníku z Efesu. Spolu s ním byl na palubě i jeho přítel Xenon z Milétu. Oba přátelé pluli na obchodní cestu do egyptské Alexandrie a a ve zdejším přístavu doplňovali zásoby.

Samozřejmě, že chlapec musel vyprávět svou pohnutou historii a především Tyreos měl pro hochu velké pochopení, neboť sám před několika lety vysvobodil z jedné otrokářské galéry neznámého galejníka.

Plavba probíhala velmi poklidně, na nebi nebylo ani mráčku, vítr skoro nefoukal a tak si museli vypomáhat veslováním a cestu si krátili povídáním:

„Víš Diossi, maják v Alexandrii, ke kterému míříš patří k těm největším,“ rozpovídal se Tyreos, „dostal jméno podle ostrova, na kterém stojí a který s pevninou spojuje pouze Sedmistádiové molo (1,3 km). Vypráví se o něm mnoho pověstí – podle jedné z nich mohou obránci města nasměrovat mohutné zrcadlo na vrcholu věže tak, že odražené sluneční paprsky oslepují útočníky na nepřátelských lodích. Druhá pověst zase vypráví o tom, že cesta k majáku je možná pouze za nočního svitu, protože loď egyptského boha slunce Amona Re, který majáku vládne se večer ztratí na západě a opustí svět, který je možno vidět očima. Tehdy se také bůh vzdává své denní lidské tváře a mění ji v hlavu berana. Jeho loď poté proplouvá divokým a beznadějně pustým územím, které odděluje říši živých od podzemní říše mrtvých – zvané Amanti“.

„A teď zase jiné vyprávění“, přerušil najednou Xenón Tyrea: „Slyšeli jste už o Vejanovi?“ optal se a všichni rázem umlkli.

„Ano, ano! To je ten námořní lupič, kterého se bojí všichni i kapitáni od Egejského po Středozemní moře. Slyšel jsem o něm před svou cestou na Rhodos“, skoro vykřikl Diossos.

„Tak tenhle Vejanus se prý objevil už i u egyptských břehů.“

Po těchto slovech se všichni bezpečně rozhlédli po obzoru. Ale všude kolem bylo ticho, kolem dokola bylo vidět jen nekonečné moře, jenom na jihu se rýsoval sotva viditelný tmavý pruh pevniny. Vesla pleskala a loď se hnala dopředu.

Tak minulo několik hodin. Slunce se již sklánělo k západu, pevnina ostrůvku Faros byla stále blíže a zdálky již bylo možno rozeznat skalnaté, rozeklané alexandrijské břehy.

„Díky Poseidónovi,“ ozval se Xenón, „že jsme již tu. Nejhorší kousek cesty máme za sebou.“

Tyreos se na něho podíval. „Ne,“ odpověděl, nejhorší ještě neminulo.“

„Vždycky jsi říkal, že pro námořní lupiče jsou nejlepší místa k útokům daleko odsud,“ divil se Xenón.

„Ještě nejsme na Faru a nejhorší místo je právě zde mezi shlukem neobydlených malých ostrůvků, kde se může skrýt dokonce i několik velkých lodí.“

Ale vždyť mně v přístavu říkali, že se Vejanus asi přestěhoval do jiných končin, protože o něm již dlouho nebylo slyšet.“

„Chtěli tím otupit bdělost námořníků. Je známo, že průjezd tudy není bezpečný, zvláště pro takovou malou loď, jako je naše. Jinak by tomu bylo, kdyby byl vítr. Pak by moje plachetnice ukázala, co umí,“ posteskl si Tyreos.

Xenón zneklidněl: „A ty říkáš, Tyreee, že právě zde, mezi těmito ostrůvky se mohou skrývat lupiči?“

„Ano Xenóne.“

„Ba právě tam za tou skálou je vidět jak vyjíždí nějaká loď.“

„To není loď, to je jenom veliká bárka s několika desítkami vesel. Je ještě daleko, proto se zdá malá.“

„A pluje směrem k nám, divil se Xenón: „Ano. Pro všechny bohy, co to je Tyree?“

Tyreos zavrtěl hlavou: „Možná, že to je obyčejná obchodní loď,“ řekl, „přesto však plujeme rychleji.“

Ale Diossos, který měl ze všech nejbystřejší zrak, se ozval: „A také na druhé straně je nějaká loď, vyplula nalevo za těmi skalami a také míří k nám.“

Tyreos vyskočil. Chvilí se díval na jednu, potom na druhou bárku. Obě směřovaly k jeho lodi. Byl bledý, ale klidný a křikl pevným hlasem: „přestaňte veslovat a chopte se zbraní!“

Lod' se zastavila. Vesla přestala pleskat. V tichu, v přísném soustředění bylo slyšet jen kovový zvuk oblékaného brnění, přilb a štítů. Jeden druhému pomáhal zapínat zbroj. Uvazovali řemeny a náholic a přilb. Slunce vrhalo rudé záblesky na lesknoucí se bronzové zbraně.

Xenón sklonil hlavu: „Já lituji jenom tady Diossa a jeho rodinu. Svoji pouť už asi nedokončí.“

„Přátelé,“ řekl Tyreos, „pamatujte! Áres se v této chvíli dívá na nás.“ Potom se ještě jednou podíval na pirátskou bárku, která se blížila z levé strany a rozkázal: „Chopte se vesel, otočte kormidlo, vyrazíme proti nim. Rychle!“

„Co chceš dělat Tyreee?“ otázal se Diossos.

„Chci se nejdříve srazit s tou menší bárkou a svést s ní boj dříve než dopluje ta větší.“

„Kolik lidí může mít ta bárka?,“ ozval se Xenón

„Deset veslařů na každé straně, osm až deset lidí posádky, dohromady asi třicet lidí. Vypadá to, že by jich mohlo být po třech na každého z nás,“ odhadoval Tyreos.

Prostor mezi loděmi se každou chvílí zmenšoval. Pirátskou bárku bylo již vidět jako na dlani. Na její palubě vládl horečný ruch. Chystali nějaké tyče a provazy. Několik lučištníků bezhlavě střílelo. Pár střel dopadlo na před' Tyreeovy lodi.

Xenón se podíval na Tyrea a ten přikývl. Pomalým pohybem napřáhl ruku s lukem. Tětiva vydala zvuk jako pták a střela zasvištěla. Jako odpověď se v řadách pirátů ozvaly výkřiky.

„Vzdejte se, vzdejte se!“ volaly hromové hlasy.

V odpověď na to jim Tyreos, Xenón, ale i Diossos poslali své střely. Potom však na Tyreův rozkaz začali ustupovat na zád' lodi. Diossos zanechával za sebou krvavou stopu, ale pirátská střela ho našťestí jen škrábla.

Bárka už byla tady. Ještě deset kroků, ještě pět a boky lodí se srazily a suše zaskřípaly. Piráti obrovskými háky zachytili bok Tyreovy lodi a několik z nich skočilo na palubu. Mezi nimi i velitel námořních lupičů, který se sám vrhl proti nepříteli.

„Já vám ukážu lotři, co to znamená bojovat s Vejanem!“ křikl a vrhl oštěp na nejbližší stojícího Tyrea.

Oštěp se neminul cíle a jeho úder byl strašný. Hrot oštěpu prorazil přilbu a strhl ji Tyreovy z hlavy. Ten vykřikl, setřel si krev z čela a s dvojnásobnou zuřivostí se vrhl na protivníka. Jejich meče se zlověstně srazily. Najednou se však stala podivuhodná věc.

Ve chvíli, kdy pirát spatřil odhalenou Tyreovu tvář a za stěžněm zahlédl Diossovu postavu, přestal útočit a jenom rány odrážel.

„Zastav! Zastav u Athé a Eriny, zastav říkám ti! Hej! Zastavte tam všichni! Počkejte!“

Tyreos spustil meč: „Co chceš?“

Vejanus se na něj chvíli díval. Najednou prudkým pohybem sňal přilbu z hlavy a otázal se: „Nepoznáváte mě? Ty a támhle mladý“

Tyreos pokrčil rameny: „Nemám známé mezi lupiči.“

Zato Diossos vyvalil oči a zajíkávě ze sebe vypravil: „To je... To je přeci...“

„Ale možná máš známé mezi galejníky,“ obrátil se Vejanus opět k Tyreovi. „Já jsem ten, kterého jsi tehdy v noci zachránil před smrtí na galéře! Člověče!“

Najednou se Vejanus obrátil ke svým: „Kamarádi! Řekl velkým hlasem. „Říkal jsem vám, že jsem byl galejník, že jsem byl zachráněn, přísahal jsem, že dokud budu živ, budu oslavovat den, v němž najdu svého zachránce. A toto je můj zachránce! A ten malý človíček támhle v rohu, to je přece ten chlapec, co jsme ho vezli na Rhodos a co nám tak krásně hrál!“

Kolem vládlo mlčení. Na obou lodích se nikdo nepohnul, nikdo hlasitěji nevydechl.

Vejanus řekl Tyreovi: „Budiž požehnána tvoje matka a tvůj otec, budiž veleben Zeus! Příteli! Neodvracej se ode mne, řekni, co si přeješ, učiním co budu moci!“

„Dovol nám klidně odjet.“

„Dobře, ale počkej, počkej, Musíme se napřed postarat o raněné.“

„Jistě i my máme raněné, i Diossos je raněn, ale Vejane, mohu ti věřit?“

„Tyree!“ V pirátově hlase se zachvěla bolest. „Přísahám na svou matku, že jakmile odstraníme škody na lodích doprovodíme vás k egyptským břehům a oslavíme naše shledání!“

Podali si ruce...

Pátek 12.7. odpoledne - Hlavní mezioddílová hra:

Bodový průběh hry:

1. Tyreos vypráví
2. Hledání pergamenu
3. Klíč ke čtení pergamenu
4. Prodej rozluštěného pergamenu
5. Kupování cesty na zásobovací lodi

6. Výroba svícnu

1. stanoviště (u klád pod cestou k trianglu)

Aby se děti dostaly k Tyreovi, který jim převypráví příběh, musí prolézt pavoučí sítí. Na startu mají děti 10 bodů, za každý dotyk se jim potom 1 strhává.

Tyreos vypráví: „Alexandrijské pobřeží zasáhla silná vichřice a obrovské záplavy deště. Maják, jenž se tyčil do výšky 135 m a který po staletí ukazoval lodníkům bezpečnou cestu do přístavu zhasl. Na ostrůvku a ani v jeho okolí nezbyl jediný plamínek ohně. Bude tedy veliký problém světlo na majáku obnovit. Cestu na ostrov je navíc možné uskutečnit pouze v noci, kdy loď boha Amona Re zmizí na západě a opustí svět. Jeho loď poté promlouvá pustým územím Amanti. Re nakonec přistane v říši podzemních bohů, vstoupí do západní jeskyní krajiny, kde podle rozkazů vládce bohů Usira vládne Lokris.

Všude je naprostá tma. Krajinou protéká řeka plná hadů a plavba po ní je obtížná a nebezpečná.

Diossos, aby splnil úkol musí překonat nástrahy a doplout za Re až nakonec, aby získal oheň a zažehl s ním světlo majáku.

Na závěr vyprávění dává Tyreos tři rady:

- naslouchat a pamatovat
- pořádk jen smlouvat a smlouvat
- dobře si všímat všech věcí

2. stanoviště (Miluščin palouček)

Na stanovišti sedí postava, která dětem poradí jak a kde hledat zašifrovaný pergamen s básní:

*Tak jak se světlo ohně odráží od vody,
tak se i světlo odráží od očí lidských.
Pronikavé světlo ve dne i v noci,
bylo vidět na dlouhé metry i kilometry.*

3. stanoviště (Místo ohňů)

Na stanovišti je vedoucí, který vyrobí váhu. Úkolem dětí je naplnit jednu z nádob šíškami tak, aby převážila druhou s klíčem k šifře.

A 4	B #	C +	D 1	E 3	F 5	G A
H 6	CH 4	I N	J 10	K 1	L 7	M 9
N 8	O 4	P 2	Q 2	R 1	S 9	T 3
U 7	V 3	W 3E	X 2	Y 8	Z 5	

4. stanoviště (u posedu na louce)

Na stanovišti je kupec, který sbírá básně. Úkolem dětí je báseň, získanou na předchozím stanovišti, co nejvýhodněji prodat.

5. stanoviště (u rybníčku)

Na stanovišti je kapitán lodí, se kterým musí děti usmlouvat co nejvýhodnější cenu za „svezení“.

6. stanoviště (sklep)
Stavba svícnu ve dvojicích.

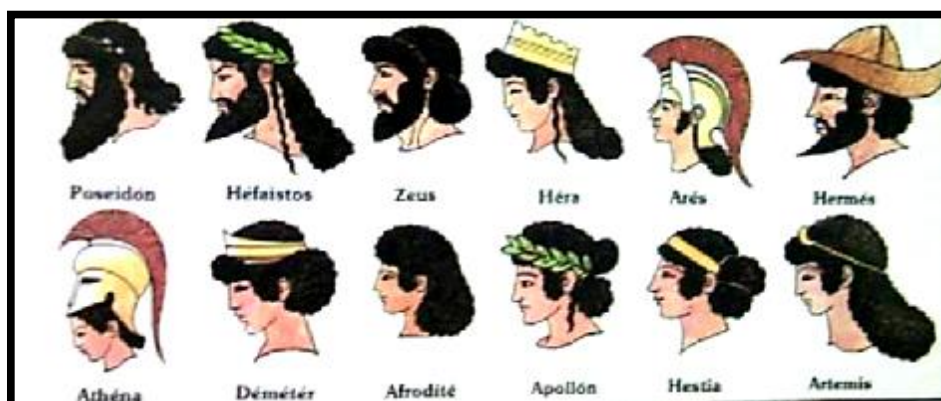
NOČNÍ BOJOVKA:

Hlavní body:

1. Z tábora odchází do lesa celý oddíl pohromadě. U rybníčku na něj čeká bůh Amon Re, který má beraní hlavu.
2. Amon Re odvádí děti do jeskyní krajiny. V určeném místě se zastavuje a vypráví příběh.
3. Dále pokračují děti již po jednom, maximálně po dvou. Každý přijme v obřadu posvátnou svíci, kterou vzápětí na rozcestí zapálí o oheň.
4. Po spletité cestě dojdou děti k majáku, do jehož útrob vloží hořící svíčky. Poté poodstoupí na na předem určené místo a v tichosti čekají na ostatní.
5. Teprve poslední svíčka, posledního člena oddílu naplno rozžárí maják. Po rozsvícení majáku děti poděkují Amonu Re a požádají ho o důkaz o návštěvě.
6. Zrcadlo majáku se rozžárí a nasvítí do té doby skryté místo. Na tomto místě si pak mohou děti vyzvednout důkaz – odlitou sošku sovy.

Ostatní náměty na hry:

- 1) Diosos v noci špatně spal. Přemítal přitom o orákulu – o **rozmlouvání s bohy**. Přemítal, zda všechny bohy vůbec zná, zda správně ví, kdo je patronem každého z divů světa...



- 2) Aby mohl Diosos pokračovat v cestě musíme mu pomoci.
Úkol: děti vyrábí pro chlapce lodičku. V závodě, který následuje jde o to, která z lodiček doplve na rybníku dále.
- 3) Část chlapcovy cesty byla velice drsná – **kamenitá**.
Úkol: předem připravenou trasu pod hájovnou zdolávají děti na čas bez bot, bosaté.
- 4) Diosos stanul na útesu a prohlížel si **bárky**. V tom zaslechl z jedné z nich svou mateřštinu a utíkal, div si nohy nezlámal.

Úkol: v členitém terénu jsou rozmístěny nakreslené různé lodky – bárky. Každá z nich má dle barvy různou hodnotu. Děti musí na daný signál posbírat co nejvíce loďek v co největší hodnotě.

- 5) Alexandrijští chlapci se pomocí zvláštní hry zvané „**odpalování špačka**“ připravovali na případnou obranu své domoviny.

Úkol: každé z dětí v oddíle si vyrobí svého špačka – dřevěný hladký váleček o průměru cca 4 cm, na obou koncích „okrouhaný“ do mírné špičky. Dále si vyrobí pátku – dřevěnou tyčovinu také o průměru cca 4 cm, cca 70 cm dlouhou. Na pevné a rovné zemi se potom úderem pátky do jedné ze zúžených stran snaží dostat špačka do vzduchu a odpálit jej co nejdál.

- 6) Piráti zaútočili na Tyreovu loď **šipy**. Obránci se snažili před nim utéct a uhýbat.

Úkol: každé z dětí dostane číslo a rozestoupí se následně do kruhu o průměru cca 35 metrů. Uprostřed kruhu je položen míč. Vedoucí vyvolá první číslo a dítě vyběhne co nejrychleji k míči. Když se k němu dostane vedoucí zakřičí :“stůj!“, což je signál pro ostatní, kteří se do té doby pohybují ve vymezeném kruhu. Poté si dítě s míčem vybere mezi ostatními svého vyvolence a pojmenuje ho jménem a číslem. Následný úkol je osloveného spoluhráče vybit. Hodnotí se správně vyslovené číslo a samozřejmě vybití – zásah. V případě, že vybitý míč chytí a nepustí ho, získává bod on. Hraje se na čas (10 min) nebo na body (7 bodů).

- 7) **Zrcadlo** na Alexandrijském majáku odráželo světlo, které varovalo lodi před útesy.

Úkol: děti hrají v páru. První pár si připraví krátkou otázku a tu odvysílá morseovou abecedou za pomoci zrcátka a baterky. Druhý pár, vzdálený cca 100 metrů otázku přijme, odpoví na ni a položí stejným způsobem otázku svou. Téma je rozmluva kapitána se strážcem majáku.

- 8) **Schodiště** na maják bylo spirálovité. Vyzkoušíme si s děti chůzi po něm.

Úkol: z jednoho provazu uděláme „šneka „. Druhý provaz uvážeme na kůl cca 1 m vysoký, na oba konce, dolů i nahoru. Dvě děti uchopí volné konce provazu, které jdou od kůlu a „na stojáka“ kůl provedou trasou – šnekem.

- 9) **Dobývání lodi** a získávání zajatců

Úkol: na zemi vyznačíme dva kruhy, jeden – vnitřní o průměru 4 m, druhý – vnější o průměru 7 m. Obránci lodi stojí okolo vnitřního kruhu a jejich úkolem je vtáhnout útočníky do středu. Útočníci se naopak snaží vytáhnout obránce mimo kruhy úplně.

- 10) Jak roste **maják**?

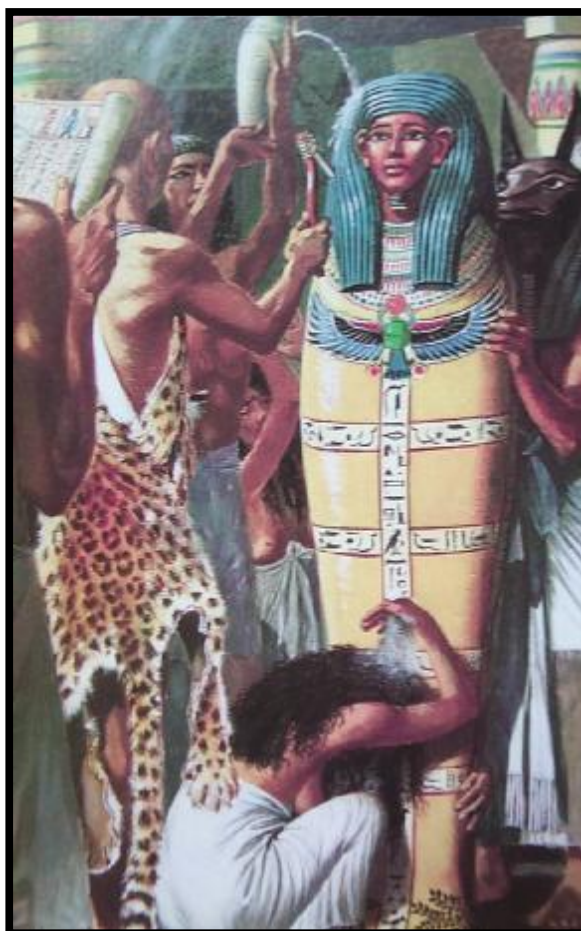
Úkol: všichni si sednou do hlubokého dřepu, ruce si dají v bok. Na povel se začnou zvedat, ale co nejpomaleji až do stoje na špičkách a s rukama nataženýma. Vyhrává ten, komu to půjde nejpomaleji.

- 11) Při **veslování** bylo třeba jednoty námořníků, aby loď plula co nejrychleji.

Úkol: děti sedí v kruhu čelem dovnitř. Obě ruce mají na kolenou dlaněmi dolů. Vedoucí vyvolává: „do vody veslo“ nebo „z vody veslo“. Je-li vyvoláno „z vody veslo“, potom musí dítě dát pravou ruku na pravé rameno nalevo sedícího dítěte. Je-li vyvoláno „do vody veslo“, potom musí dát levou ruku na levé koleno napravo sedícího dítěte.

- 12) Proplouvání mezi útesy není jednoduché, ale zkušení kapitáni to však zvládají již bravurně.
Úkol: do země zatlučeme asi 10 špalíků, vzdálených více jak 1m. Děti necháme trať prohlédnout a pak jim zavážeme oči. Úkolem je projít slalom mezi špalíky. Za vybočení z trati nebo za nakopnutí špalíku je trestný bod.
- 13) Kapitán lodi **ztratil hlas** a tak vydává příkazy pouze šeptem.
Úkol: první dítě z každé štafety doběhne k vedoucímu a ten mu pošeptá úkol. Dítě se vrací k družstvu a beze slov vše vylíčí, zahraje. Ostatní se snaží úkol splnit (příklad: sežeň uzlovačku a uvaž loď lodním uzlem..).
- 14) Proplutí mezi útesy přímou cestou není zdánlivě možné. Mezi ostrůvky se proplouvá nelehko.
Úkol: na trase jsou umístěny lístečky s čísly (např. na stromech) na přeskáčku. Děti musí trasu absolvovat co nejrychleji ve správné posloupnosti čísel.
- 15) Přípravná hra na **put'ák**. Kdyby si Diosos mohl před svým útěkem zabalit, určitě by si dopředu promyslel důležitost věcí na cestu a podle toho by si je s sebou bral.
Úkol:
- děti napíší 15 věcí podle důležitosti
 - vedoucí připraví seznam věcí a děti k nim přiřadí čísla (pořadí)
 - děti si zabalí v časovém limitu (hodnotíme nejen věci a čas, ale i formu zabalení). Při hodnocení děti vyloží všechny zabalené věci před sebe.
 - oběhneme s dětmi tábořiště (komu nic neodpadne?)

Sobota 13.7. dopoledne – pondělí 15.7. podvečer oddílová putování – 2 noci



7.etapa

Cheopsova pyramida

Obnovení světla majáku - to byl určitě jeden z nejobtížnějších úkolů, jaké kdy v životě Diossos plnil. Ale podařilo se! Před chlapcem stál nyní div sedmý a poslední. A chyběl k němu pouze pomyslný krůček...

Z ostrůvku Faros bylo na pevninu coby kamenem dohodil. Stačilo, aby Diossos přeběhl úzkou hráz, zvanou Sedmistadiové molo, propletl se mezi prvními kupeckými stánky a za chvíli již vstupoval Sluneční bránou mezi městské hemžení a ruch.

Alexandrie, zvláštní ale krásné město s přenádhernými ulicemi, lemovanými sloupy. V žádném jiném městě ještě Diossos neviděl, aby ulice držely tak přesný pravý úhel. Hoch rychle procházel jednu čtvrt za druhou a mířil stále na jih. Jen v jednu chvíli se zastavil – to když míjel proslulou a největší knihovnu na světě, o které věděl, že ji vyhledávají učenci z celého Středomoří a ve které je umístěno na 7000 svitků, prvních knih psaných na dlouhých pásech papýru.

Na konci hlavní třídy, v Královské čtvrti opustil chlapec opět město Alexandra Velikého a odbočil na jihovýchod. Šel stále obtížněji, bosé nohy se mu bořily do hlubokého a sluncem rozpáleného písku v dunách.

„Jak jen se jmenuje ta řeka ke které musím dojít,“ přemýšlel, „jak jí to jen ten Karmak nazýval? Myl nebo Hil? ... Ne, Nil to byl, určitě Nil!“

Ano, Diossos skutečně směřoval k této veliké řece a po celodenní chůzi k ní skutečně dorazil. Už se šerilo a hladinu zakrývala lehká večerní mlha, ale přesto zahlédl ve špinavých vodách líné pohyby krvežiznivých a nenasytných krokodýlů. Chvíli přemítal, zda nemá překonání nebezpečné řeky nechat až na ráno, ale pak si řekl, že večer by mohli být ještě méně ostražití. Ve vysokém rákosu u břehu našel skrytou malou bárku a s její pomocí se ještě tentýž den dostal na druhý břeh.

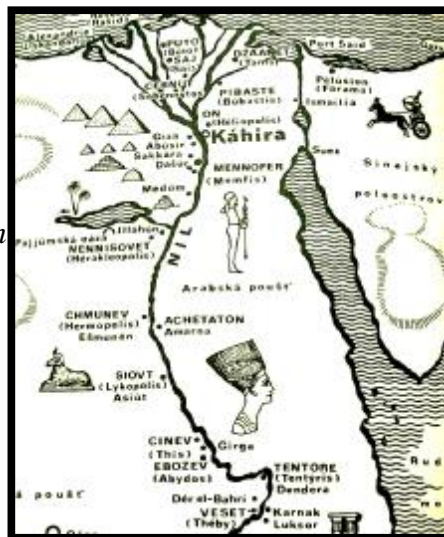
Brzy ráno, kdy ještě žhavá sluneční koule nestačila rozhýbat egyptský vzduch vyrazil Diossos na západ, kde se u pláně zvané Gíza rozprostírá pyramidové pole. Tady se nacházel cíl chlapcovy cesty.

Diossos slyšel o pyramidách mnohá vyprávění, ale když je nyní spatřil na vlastní oči, jak se mohutně tyčí do výšky na skalnaté pláni, která odděluje údolí životodárného Nilu od mrtvé pouště a jsou seřazeny jako na cvičišti, na kterém koná každodenní přehlídku bůh slunce, stál v němém úžasu. Představoval si, jak se od Nilu valí širý proud nahých otroků, kteří křičí a vzlykají pod ranami bičů, kterými je popohánějí dozorcí a sténají pod tíhou nákladu, jenž jim zařezává lana do holých ramen od toho, jak táhnou obrovské saně na válcích kupředu s nákladem obrovských kamenů.

Na samém konci pyramidové města se tyčila pyramida, kterou nechal postavit jako svou hrobku faraón Tutanchámon. Jejím stavitelem byl nejlepší egyptský architekt Cheops a podle něho se také pyramida nazývá. A právě k této obrovité stavbě Diossos zamířil.

Čím více se chlapec ke stavbě přibližoval, zdálo se mu, jakoby ještě rostla. Odhadoval, že má snad 150 metrů. Před jehlanovitou hrobkou stál kamenný lev s lidskou hlavou, kterému se prý říká Sfinga a který je strážcem celého města mrtvých.

Diossos věděl co jej v těchto místech čeká. Věděl, že než stavitele Cheopse zavraždili, aby neprozradil tajný vchod do hrobky, tak stačil zanechat tajné zprávy.



A věděl také, že dokud tajný vchod neobjeví, nebude mít tolik vysněný sedmý důkaz, který by se mohl nacházet u faraonského sarkofágu...

...zatímco Diossos spěchal k pyramidám, opravoval Tyreos s přáteli v přístavu poškozenou loď. Bylo již k večeru, když usedli s Vejanem v malé světnici, lépe řečeno v malém srubu, který byl zhotoven z několika černých, ztrouchnivělých prken. Tato světnička, která se krčila u skalnatého útesu, byla jakási jeskyně a stan, protože od pevniny ji oddělovala skalní stěna a ze strany moře těžká záclona, která sahala až k zemi. Za touto záclonou se rozléhaly nyní hlasy mnoha lidí, smích a výkřiky, žerty a volání. Tam tábořila Tereova družina svorně se svými nedávnými nepřáteli.

Uprostřed světničky stál sud, který sloužil jako stůl. Na něm hořel malý kahan a matně osvětloval tváře dvou hovořících mužů.

Vejanus seděl shrbený, s hlavou nakloněnou dopředu, šedýma očima se zahleděl na Tyrea a pozoroval jej bedlivě a pozorně. Mluvil tlumeným hlasem:

„Vypravuj mi o všem, příteli, o všem, co se tehdy dělo na otrokářské galéře v Knossu.“

„To je stará historie.“

„Mám ji v mysli, jakoby se udála dnes. Každý den a každou noc, téměř každé slovo, které jsi mi šeptal otvorem pro vesla. Řekni mi, Tyree, tedy jen jedno. Proč jsi mě tehdy osvobodil?“

„Je to tak důležité?“

„Nejdůležitější ze všeho v životě.“

„Proto,“ Tyreos na chvíli zaváhal, „protože jsem sám byl otrok Vejane.“

„Otrok?“

„Ano, měli mě dokonce prodat na galeje. Byl jsem odsouzen k smrti, bičovali mě, v poslední chvíli jsem byl zachráněn. Ale dobře si pamatuji na otroctví, chápal jsem tě Vejane a chápu i našeho malého přítele Diossa. Proto jsem mu pomohl dostat se do Alexandrie a proto také na něho počkám a má loď ho dopraví zpět na Istm. A jak ty jsi se s ním seznámil Vejane?“

„Přednedávnem,“ říkal Vejanus sotva slyšitelným hlasem, „ten hoch, ještě vlastně dítě, zabloudil ke mně na loď. Nevěděl, že jsme piráti. Byl takový směšný. Bylo to krásné dítě a krásně hrál na flétnu. Hrál etruské písně, d'as ví, odkud je znal. Hovořil o své matce, kterou chtěl zachránit z otroctví, a já jsem myslel na svou, kterou již nikdy nespátřím. A tehdy, ó Tyree, jsem znovu jasně cítil, že na světě může být lépe a že to závisí jen na člověku.

... no a když jsem ho pak zahlédl na tvé lodi... Pro velkou máti bohů, jak rád bych tomu chlapci také nějak pomohl, ale musím bohužel zítra odjet na Knossos. Mám tam ještě nevyřízené účty s jedním Féničanem.“

„Možná by jsi mu mohl pomoci,“ zamyslel se Tyreos, „za jak dlouho by jsi mohl být z Knossu zpátky?“

„Když to půjde dobře a bude příznivý vítr, asi tak týden, proč se ptáš?“

„Diossos mnohokrát vzpomínal na svého čtyřnohého přítele, psa Argose, který mu několikrát zachránil život a kterého musel zanechat kvůli zranění v malé rybářské osadě. Myslím, že bych ti dokázal vysvětlit, kde ta vesnice leží a pokud správně hádám, hoch by se mohl ze své pouti za pyramidami vrátit také po týdnu.“

„Mám přivést psa?“ podivil se Vejanus, ale pak si i on vzpomněl na hochovo vyprávění o tom, co prožil v megarských lesích a zatleskal:

„U Herma, slibuji ti chlapče, že budeš mít toho psa Argose!“, slíbil Vejanus Diossovi na dálku.

Časně zrána vytáhli piráti kotvy obou Vejanových lodí a vykasali plachty...

...Tyreův odhad byl správný. Takřka přesně po týdnu dorazil do přístavní zátoky Diossos. V uzlíku měl důkaz od sedmého a posledního divu světa a chvěl se nedočkavostí z nadcházející cesty domů. Nejraději by vyrazil ihned, ale Tyreos jakoby otálel, jakoby ještě na někoho čekal, stále se vylouval na nepříznivý vítr.

Po třech dnech čekání došla trpělivost už i Tyreovi. V duchu si říkal, co se mohlo stát, jestli snad Vejana nedopadli pronásledovatelé a s těžkým srdcem vydal rozkaz k vyplutí na sever.

Kotva lodi zařinčela, když tu vpadl na palubu nějaký člověk, přistoupil k Tyreovi a říkal mu něco ztlumeným a přerušovaným šepotem. Tyreova tvář se náhle rozjasnila, vydal příkaz k přerušení vyplutí a spěchal s neznámým na druhý konec přístavu. Tam stála mezi loděmi černá stará bárka, která přirazila před hodinou.

Tyreos vstoupil na její palubu a proti němu pod stěžněm stanul vysoký, ramenatý a přihrblý člověk.

„Jsi to ty Vejane?“ volá Tyreos

„Přijel jsem asi v poslední chvíli, že?“

„Ano již jsme vyplouvali, přivezl jsi psa?“

„Ano, ale je-li to však ten pravý, to nevím. Ať Diossos přijde a sám řekne. Chtěl bych ho také ještě jednou vidět. Pošlu pro něho lysého, toho hoch již zná.“

„Dobře, pošli pro chlapce, ale proč, Vejane, říkáš, že to není ten pes? Jmenuje se Argos.“

Ano, ale tenhle neodpovídá na žádné zavolání. Moji lidé, které jsem pro něho poslal ho vytáhli tajně z boudy, svázali a přinesli ho jako tele. Bestie je však před tím pokousala tak, že se dodneška uzdravují. Přinesli ho strašně utýraného a potlučeného. Ostatně ani se jim nedivím. Slitoval jsem se nad ním, poručil jsem ho rozvázat, ale mne také pokousal. Rozkázal jsem, aby ho vhodili do klece a přivezl jsem ho sem. Leží tam již osm dní, nic nežere, jenom pije a vrčí.“

„Hmm..., také si myslím, že to není on“, odpověděl Tyreos, tohle je nějaké divoké zvíře, možná je to vlk.“

„Ať přijde Diossos, ať se podívá.“

Diossos přišel, lépe řečeno přiběhl, neboť mu lysý prozradil co nebo možná koho přivezli... S nikým se nevítal, nedíval se kolem sebe, ale vpadl na loď, hned uviděl klec a vrhl se k ní.

„Argos,“ vykřikl krátkým rozčileným hlasem.

Pes ležící v kleci se těžce zvedl, začenichal a najednou se mu vydralo z prsou radostné zakňučení.

Diossos se vrhl ke kleci, odstrčil kolík a otevřel závoru.

„Dávej pozor!“ vykřikl Vejanus, ale již bylo pozdě. Pes vyskočil jako rys, vzepřel se předními nohama o Diossova prsa, svalil ho a začal prudce lízat jeho tvář, nos, ústa.

„Argos, Argos,“ šeptal hoch a objímal jeho strašnou hlavu a hladil jeho rozčuchané chlupy...



Středa 17.7. dopoledne – malá mezioddílová hra :

1. stanoviště
Kvádry z pyramid - štafeta
Na cestě u lesa jsou ve vzdálenosti cca 50 m od sebe připraveny dvě hromady kamenů.
Úkol: oddíl má k dispozici sáňky a větší hrnec nebo kotlík. Úkolem je převézt jednu hromadu kamenů na stranu druhé v co nejrychlejším čase tak, aby žádný z hrnce nevypadl.
2. stanoviště
Had
Nejstarší hra, kterou Egypťané znali, se jmenuje had. Podklad tvořil velký počet políček uspořádaných do spirály. Hráči při ní postupují figurkami, které představují lvy a lvice. Tuto hru se Diossos naučil a také si ji zahrál.
Úkol: instruktor na stanovišti má připraveny tři hady (tři desky) a tři figurky – lvy. Hadi jsou rozděleni do spirálových políček. Za pomoci kostek musí celý oddíl proskákat hada od startu k cíli (a la „člověče nezlob se“). Časy se nasčítávají do celku.

Legenda vypráví, že asi před 3.400 lety si princ Thutmose lehl nedaleko jedné z pyramid. Ve spánku slyšel nářek velké sfingy, kterou vítr z pouště úplně zavál pískem. Když se Thutmose stal králem, nechal gigantickou sochu vyhrabat.

Další směr cesty je po zvuku nářku velké sfingy. Oddíl musí být zticha a velmi pozorný, aby nářek zaslechl.

3. stanoviště
Sestavování pyramidy
Z dopředu vystříhaných kusů sestavují oddíly pyramidu. Vkládají je do vytvarovaného místa. Pokud sestaví dobře ukáže se jim další směr cesty, pokud ne objeví se pyramida.

Pyramidové pole

Na následujících třech stanovištích musí získat děti tři hesla – magické formule, nutná k otevření sarkofágu.

4. stanoviště
Šifra - hieroglyfy
Na tomto stanovišti musí děti rozluštit hieroglyfy, aby zjistily první formulku.
5. stanoviště
Básnička
Starý knihovník zadává dětem úkol: „musíte složit veršovanou říkačku, která musí obsahovat slova faraón, pyramida, kvádr, Egypt a Nil“. Pokud básničku děti složí, dostanou od knihovníka druhou formulu.
6. stanoviště
Hádanka
Chovatel velbloudů zadává dětem hádanku. Pokud ji neuhádnou ukáže jim chovatel pouze další směr cesty, pokud uhádnou, získají i třetí heslo.

7. stanoviště

Archeologové

Podle obrázku Ramesse II, který bude připevněn na strom, poznají děti, že mají v okruhu 5-ti metrů hledat poslední heslo. Je to zakopaný kus kůry a heslo je do ní vyryto a zamazáno hlínou. Po nalezení ji musí děti očistit štětečkem.

8. závěrečné stanoviště

Sarkofág

Na tomto, posledním stanovišti děti naleznou sarkofág. Získaná hesla – magické formulky zde napíší na papyrus a vkládají je do sarkofágu (probíhá tzv. „**obřad otvírání úst**“). Pokud jsou formulky správné, sarkofág se otevře a děti si mohou vzít na památku jeden pamětní „penízek“ (každé dítě jeden) se znakem tábora na lícu a s hlavou Ramesse II na rubu.

VE STŘEDU 17.7. VEČER VOLBA KRÁLOVNY EGYPTA PŘI SLAVNOSTI U GUVERNÉRA.

Hosté sedí na rohožích. Muži a ženy utvořili dvě samostatné skupiny. Mladí muži obsluhují muže, mladé ženy skupinu žen. Služebníci zdobí hosty náhrdelníky z květů a pravidelně obnovují kužely z navoněného tuku, které mají hosté na hlavách. Kromě toho natírají hostům ramena balzámem nebo voňavkou.

Na hostině se podávají chutné ryby, pečené na dřevěném uhlí společně s aromatickými bylinami, husy a kachny upečené na rožni. Sluhové nabízeli hostům koše s ovocem, plné fíků, melounů a hroznů vína. (...představivost...)

Ostatní náměty na hry:

Čtvrtek 18. 7. dopoledne

1) **Strážcové stád**

Jak si Diossos všiml, egyptské chrámy vlastnily hojná stáda. Stádo u chrámu boha Amona mělo více než 400.000 kusů, stádo u chrámu boha Rea téměř 50.000 kusů. V Egyptě totiž byli po princích vládnoucí rodiny, hodnostářích a samozřejmě samotném faraónovi největšími vlastníky dobytka kněží. Chudí feláhové, kteří se o stáda starali a hlídali je museli ve stanoveném termínu přivést stáda na registraci.

Feláh (vedoucí) hlídá stáda, ale je velmi nervózní, protože ke stádu se zezadu blíží divá zvěř (děti). Proto se stále ohlíží.

Úkol: děti se snaží v určeném časovém úseku přiblížit co nejbližší k vedoucímu a využívají přitom terén k úkrytu. Vedoucí se nepravdělně otáčí a vždy, když někoho zahlédne zakřičí jeho jméno. Tím je dotyčný vyřazen. Vyhrává ten, kdo při vypršení limitu je nejbližší.

2) **Zahánění krokodýla**

Pastýři měli vždy mnoho práce s tím, aby stáda mohla pokojně přebrodit přes řeku. Mladá telátka, která se mohla utopit byla například uvazována k loďkám. Nebezpečné krokodýly zaháněl převozník tyčí s hákem na konci. Na vratké loďce to nebylo vůbec jednoduché. Pastýři dokonce odříkávali i zaklínadla, aby na ně krokodýly neútočili.

Úkol: na uží kládě proti sobě stojí ve vzdálenosti cca 2m dvě děti. Jedno představuje převozníka, druhé krokodýla. Obě mají pravou ruku (leváci levou) za zády, v levé dřímají dřevěnou cca 1,5 m dlouhou dřevěnou tyč, která je na konci obalená hadrem. Krokodýl se snaží v časovém limitu shodit z klády převozníka a naopak. Ten, který si před zápasem vylosuje pozici převozníka, musí říct zaklínací formulku.

3) **Holič**

Když Diossos procházel Alexandrií, všiml si v jedné z ulic, že se pod plátěnou stříškou rozložil holič. Zákazníci museli dlouho čekat. Někteří pospávali, jiní si krátili čas. Když už seděli na trojnožce, nechali si umýt vlasy mýdlovou vodou a potom jim holič dlouhou břitvou vyholil hlavu.

Úkol: děti utvoří dvojice. Vedoucí mezitím připraví pro každou dvojici kbelík s vodou a šampon a stejně velké brambory s noži (škrabkami). Na daný signál umyje nejdříve jeden druhému ve dvojici hlavu a vzápětí oba co nejrychleji oškrábou brambory. Vítězí samozřejmě nejrychlejší dvojice (při lichém počtu můžou hrát i samotní jednotlivci – v tom případě myje hlavu každý sám sobě).

4) **Písaři**

Faraón vládne Egyptu prostřednictvím vysokých hodnostářů. Těm zase podléhají guvernéri provincií – nomů, kteří udělovali příkazy početnému služebnictvu – písařům, aby vybrali daně, zabezpečili veřejný pořádek a spravedlnost. Písaři jsou tedy skutečnými pány země. Vychovávají je v chrámových školách, kde také skládají zkoušky.

Úkol: aby dítě složilo zkoušku, musí během jedné minuty napsat **čitelně** a tiskace, velkými písmeny co nejvícekrát větu: „*Chlapec má ucho na svých zádech.*“

(tuto větu používali písaři, když učili děti psát hieroglyfy – znamená: poslouchá jen když ho bijí)

Hieroglyfy

	3 (a)		w		m		h(ch)		š		t
	í (i)		b		n		h(ch)		k		č
	j		p		r		h(ch)		k		d
	(o)		f		h		s		g		g(dž)
	ir		va		vn		ba		ka		ms
	anch		nfr		vr		pa		pr		chpr

5) **Volný čas – závody po kolenou**

Diossos pochytil i něco o tom, jak Egyptané trávili volný čas. Jejich děti se často scházeli ke společným hrám. Při jedné z nich závodili i po kolenou, přičemž si nohy držely rukama...

6) **Volný čas – hra na flétnu a tanec**

Chlapci hrávali na flétnu, když se děvčata koupala, obvykle nahá nebo zahalená do lehkého plátna, se stuhou ve vlasech (*motivace pro koupaliště, doporučuji, hi-hi-hi!*). Chlapci hrávali i při rodinném jídle, nejen na flétnu, ale i na loutnu a tamburínu.

Úkol: děti si vylosují dvojice. Jedno představuje chlapce, druhé dívku (to pro případ, že by los určil do dvojice dva chlapce nebo dvě dívky). Po dobu jedné minuty „Chlapec“ musí hrát na flétnu a „dívka“ podle toho tančit. Nejpůsobivější vystoupení vyhodnotí vedoucí a instruktor. Ostatní tleskají, pohupují se a vůbec vytvářejí náladíčku.



7) **Poražení vojáci**

Po vítězství počítali Egyptané zabité nepřátele podle počtu pravých rukou, uťatých z mrtvých těl. Ale co kdyby se někomu i s uťatou rukou podařilo přežít.

Úkol: zavázat si tkaničku pouze jednou rukou, event.kolik uzlů dítě uváže jednou rukou za 1 minutu.

8) **Cvičení v lukostřelbě**

Výchova faraóna se začíná už od útlého dětství. Pozorní učitelé ho učí především drsné sporty, jako je lov, zábava princů. Musí se stát mistrem v lukostřelbě, aby později mohl v poušti na svém dvoukolovém voze pronásledovat gazely a šípem je skolit.

Úkol: dvojice táhne dvoukolák, na kterém je třetí s lukem. Kára je tažena po úseku cca 30 m dlouhém po kraji lesa. V úseku jsou u stromů tři pytle se senem a lučišník na káře se snaží je zasáhnout.

Slovníček - vysvětlivky

Agora	shromáždění lidu
Aeropag	nejvyšší rada v Athénách
Agóny	zápasy prováděné v době slavnostních her
Achtej Chufu	Chuevův obzor
Amon z Vesetu	bůh, kterého uctívají v celém Egyptě
Anch	předmět podobný koptskému kříži v rukou bohů – znak života
Apollón	řecký bůh slunce
Áres	řecký bůh války, syn Dia a Héry
Archón	jeden z devíti nejvyšších úředníků v Athénách
Athé	řecká bohyně zla, dcera Diova
Bes	ochranný duch v Egyptě. Je to deformovaný, vousatý trpaslík
Démétér	řecká bohyně úrodnosti půdy a plodnosti
Dionýsos	řecký bůh vína a životodárné síly. Ze slavností na jeho počest se staly divadelní hry – Dionýzie
Drachma	starořecká stříbrná mince, vážila 4,366 g
Efor	člen soudního a správního úřadu ve starém Řecku
Erinye (Eumenidy)	bohyně pomsty – tři sestry: Allektó, Tísifoné a Megaira
Eset	manželka boha Usira, matka boha Hora, na hlavě má svůj hieroglyfický znak (trůn)
Eupatridé	šlechta ve starém Řecku
Gryfové	mystická zvířátka, ochránci chrámů
Gymnasion	instituce pro tělesnou a duševní výchovu mládeže
Hádes	podsvětí, krajina stínů, záhrobní svět. Také bůh podsvětí (též nazýván Plutón)
Hefaistos	řecký bůh ohně, ochránce kovářů
Hellanodikové	pořadatelé a soudci při olympijských závodech
Helénové	Řekové – staří Řekové odvozovali svůj původ od Heléna, krále Thesálie
Hélios	řecký bůh slunce
Hermes	řecký bůh větru, plavby, obchodu, ochránce kupců, syn Diův
Hipodrom	místo, kde se ve starověku konaly koňské dostihy
Chitón	dlouhé řasnaté roucho
Chlaina	teplý plášť
Chorea	kolový tanec, spojený se zpěvem
Kirké	řecká bohyně, která návštěvníky na svém ostrově proměňovala ve vepře
Kráter	číše
Lindos	rhodský přístav

Mausoleum	hrobka pojmenovaná po králi Mausólovi
Megaron	nejstarší typ stavby v Řecku a v Malé Asii. Byla to budova obdélníkového tvaru skládající se ze sloupové síně, uprostřed níž bylo ohniště. K této síni přiléhala předsíň, z níž se vycházelo na čtverhranný dvůr, kde stál obětní oltář.
Niké	starořecká bohyně vítězství
Nut	ztělesňuje nebeskou klenbu. Nohy na východě, ruce na západě, hvězdy cestují po jejím těle. Nut je matka boha Re, kterého každý den přivádí na svět
Obolos	řecká měděná i stříbrná mince (1/6 drachmy)
Palaistra	škola pro tělesnou výchovu a šerm
Pankration	všeboj, obsahoval zápolení a pěstní zápasy a byl u Řeků pokládán za závod nejtěžší a nejnebezpečnější. Pankrationem vrcholil tzv. pětiboj, který obsahoval: běh, skok, vrh diskem, oštěpem a zápolení. K němu byly ještě přidány koňské závody.
Ptolemaios I.	jeden z generálů Alexandra Velikého. Jeho rodina vládla v Egyptě více než 300 let
Re	bůh Slunce. Ve spojení s Amonem představuje velké dynastické božstvo Egypta
Sarkofág	pohřební schránka
Silén	v řecké mytologii démon tekoucí vody. Zúrodňoval půdu. Doprovázel Dionýsa, kterého naučil vyrábět víno. Silén se často opíjel a v opilství rád filosofoval. Řekové si ho často představovali jako starého, lysého a břichatého satyra s kozlímá rohama a nohama.
Solón	athénský zákonodárce
Stadión	stará řecká délková míra (125 kroků)
Symposion	starořecká hostina, spojená s příjemným rozhovorem, hudbou a tancem
Thovt	písař bohů s hlavou ptáka ibisa
Velká máti bohů	Héra, manželka Diova a ochránkyně rodinného krbu
Zeus	(2.pád Dia) nejvyšší bůh. Byl rovněž zákonodárce. Byl otcem všech bohů i lidí. Sídlil na horách Parnasu, Idě a Olympu, které byly zahaleny mraky.
Zikkurat	90 m vysoká babylonská věž, podobná pyramidě