

ŠIPKA PRAHA

CELOTÁBOROVÁ HRA

MEZNO 2025



STŘEDOVĚK 1403

Úvod

Celotáborová hra pro letní tábor Šipky 2025 v Mezně je ucelený dokument popisující jak podrobný program rozvržený na minuty, tak širší příběhové souvislosti. Všechny celotáborové hry prošly od roku 2012 určitým vývojem jak po stránce organizační, tak po stránce obsahové. Mezi celotáborové hry patří jak futuristická a sci-fi tematika (2012: ORA vs. HZS, 2015: Vesmír, 2016: Mutanti, 2021: Iontové dělo – ARK, 2024: Wolframium – ARK), tak westernová témata (2013: Indiánská území, 2018: Budování železnice – Poklad na Stříbrném jezeře, 2023: Dobrák Joe), nebo fantasy, především Harry Potter (2017 a 2022). Mezi historická témata, kam se řadí letošní středověk patří roky 2014: Hledání historického pokladu, 2019: Piráti a 2020: Středověk.

Cílem celého projektu především je, zprostředkovat účastníkům tábora nezapomenutelný zážitek s prvky larpu (Living Action Role Play). To zahrnuje nejen propracované kostýmy pro vedoucí, ale také základní kostýmy pro děti, tvorba kulis, příprava filmové upoutávky a namlouvání zvukových nahrávek vypravěče které vytvářejí atmosféru celého příběhu.

Letos poprvé byla základní kostra generována pomocí umělé inteligence, které vstupní data nahrál Drobek a její výstupy také učesal.

Data pro AI

Zdroje

Katalog her šipky: [katalog_her_sipky_verze5-2.docx](#)

Oblíbené hry Šipka: [Oblíbené hry Šipky](#)

Celkové hodnocení tábora a na co myslet při vytváření:

[Souhrn poznámek ke zlepšení z předchozích táborů](#)

Tábor 2024

- Téma: ARK 2.0 - Wolfram znovu útočí
- CTH: [20240719_CTH_2024](#)
- Program: [20240718_program-kalendar_2024_v2.2.xlsx](#)
- Hodnocení tábora: [debriefing2024.pdf](#)

Tábor 2023

- Téma: Western
- CTH: [Mechanismy v.4.1_20230712](#)
- Program: [program2023_v4-0.xlsx](#)
- Hodnocení tábora: [Defriefing Meznio_23.pdf](#)

Tábor 2022

- Téma: Harry Potter
- Machanismy: [Mechanismy_20220627_v2-7](#)

- CTH
- Program: program2022_v1-6.xlsx
- Hodnocení tábora: 20220803_hodnoceni_CTH2022

Téma

Středověk

Námět

Příběh

Někdy kolem roku 1400

Pan Mikuláš z Borotína (nižší šlechta) před lety nechal vystavět strážní hrad poblíž zemské cesty vedoucí z jižních Čech přes Borotín, Mezno a Miličín do Prahy. K jeho panství náleží blízké městečko Borotín a pár dalších okolních obcí. Zemská cesta je důležitou obchodní spojnici. Za její ochranu pánům z Borotína plyne mnoho grošů. V poslední době dochází k mnoha loupeživým přepadům kupců. Mikuláš sice často vyjíždí do okolí se svojí družinou, aby zajistil svým poddaným a projíždějícím kupcům ochranu, ale zdá se, že proti němu stojí silný nepřítel. Mikuláš se proto rozhoduje verbovat žoldáky a pro ně vytvořil i malý tábor severně od Borotína. Aby pokryl rostoucí výdaje spojené s verbováním, rozhodl se společně s vojenským ležením vybudovat soběstačnou osadu, kde musí být:

- Dřevorubci, kteří vytvoří v neprostupných lesích prostor pro novou malou vísku a také poskytnou materiál pro stavbu dalších obydlí
- Kupec zajistí dodávky potravin a dalšího potřebného materiálu do vesnice, také obchoduje s výrobky dováženými, nebo prodávanými
- Krčma - žoldáci potřebují prostor, kde se občerství a pobaví
- Kovář - náročná a nezbytná profese zajišťující kovové nástroje a výzbroj vojákům
- Uhlíři spolu s dřevorubci vyrábí uhlí nutné pro chod kovárny
- Pekař - aby obyvatelé nezemřeli hlady, peče pekař denně čerstvý chléb v hliněné peci
- Cvičiště a terče pro lukostřelbu pro trénování vojáků
- Další profese - každý obyvatel se snaží uživit, někteří spřádají provazy, jiní rozumí bylinkám a umí uvařit léčivé odvary, další umí vyrobit svíčky...

A to hlavní pro zdejší obyvatelé je, že pan Mikuláš ovou osadu osvobozuje na dva roky od daní a výnosy připadnou té družině, která bude nejúspěšnější.

Není to ale tak jednoduché. Když už se začíná dařit pokrýt základní potřeby nově založené vesničky, přichází jedna pohroma za druhou.

Lapkové pracují pro jistého loupeživého rytíře, kterému podle barvy zbroje prý říkají Černý rytíř (jméno doplním, až mi přijde kniha z knihovny). Nejprve jde o drobné potyčky, později se ale ukáže, že lapkové mají s Mikulášem z Borotína nevyřízené účty a nehodlají z kraje jen tak odtáhnout.

Děj dále zabíhá do detailů tehdejšího života:

- Mor - lapkové otrávilí pitnou vodu při jednom ze svých nájezdů. Ti, kteří se nenakazili, musí vyhledat pomoc u nedaleké lesní kořenářky, který připraví zaživací odvar.
- Lidé si povídají povídačky o stvůrách pekelných, které snad Černému rytíři posluhují. Jde samozřejmě pouze o báčorky, kterých nepřítel zneužívá. Podplatil místního, který mění vejce za uhlí, v noci zapaluje stohy slámy na polích či v krčmě tajně pomáhá jídlu, aby se zkazilo.

Pozadí příběhu a historické souvislosti

Pánové z Borotína a Landštejna: (<http://w.genealogy.euweb.cz/bohemia/landstein2.html>)

Ve druhé polovině 12. století Vítek z Prčice (Vítkovci) rozdělil své panství (tzv. dělení rúží, dělení rodu Vítkovců) mezi čtyři syny: Páni z Krumlova, Páni z Hradce, Rožmberkové, Páni ze Stráže a Ústí a Páni z Třeboně a Landštejna. Legenda o Dělení rúží odkazuje na pospolitost těchto rozrodů, pánů z Rúže. Vítek z Klokot (dnes součástí města Tábor, tehdy však neexistujícího) byl zakladatelem Pánů z Landštejna (+před 1253). Rodokmen je pravděpodobně následující: Ojř z Lomnice (+1306), Vítek z Landštejna (+1312), Vilém z Landštejna (+1356), Vítek z Landštejna (+1380), Mikuláš Zub (kvůli úrazu) z Landštejna (+1412), jeho synové Heřman (+1425) a Jan (+1420), dále pro potřebu příběhu nepokračujeme. Právě rod Zubů, tedy Mikuláše (+1412) z Landštejna je jednou z vedlejších větví rodu Pánů z Landštejna. Jednalo se o zemany či vладыky z Landštejna a Borotína. Jednalo se o nižší šlechtu, jejich panství vylo také menší. Právě Vítek z Landštejna (+1380) spolu se svým synem Mikulášem (+1412) přestavěl původní tvrz u Borotína na hrad. Je možné, že pánové z Borotína si byli vědomi, že jsou příbuzní s Rožmberky, ačkoliv se jejich rody rozdělily před cca 200 lety. Rožmberkové v okolí Borotína vlastní několik měst.

Pečeť Mikuláše Zuba z Landštejna (a Borotína):



Panství Zubů z Landštejna (Mikuláš +1412) zahrnuje okolní vesničky a osady:

- Pejšova Lhota
- Kamenná Lhota
- Chomoutova Lhota
- Kostelec (zde je i starý kostel)

- Hatův dvůr
- býv. Bejšov (staré sídlo vladyckého rodu Býšovců z Býšova či Bejšovců z Bejšova - možnost zápletky?)
- Píkov

Sousední panství:

- Předslav ze Střezimíře
- Litvín z Nemyšle
- Rožmberkové (Miličín, Jistebnice a Chotoviny, synové Petra I. Rožmberka Oldřich a Jošt) - pro nás spíš okrajově, Miličín, Jistebnice i Chotoviny jsou už dost daleko
- Vladykové z Vrchotic
- Bejšovci (vladykové) z Bejšova (zaniklé)

Loupeživí rytíři (možná zápletky):

Bratr Vítka z Landštejna (+1380) Ojř z Moravan (+ca 1365) měl Smila z Moravan (+1381), který měl syna Jana z Moravan (+ca1423). Ten měl pět synů, kteří se účastnili loupeživých výprav a někteří z nich (Smil +1438/1440; Jan ml. "Zub" +1466) byli snad i zemskými škůdci. Jde tedy o příbuzenskou větev Borotínských.

- Současníci našeho Mikuláše Zuba z Landštejna a Borotína (+1412) mohli být Jan z Moravan (+1423) a jeho synové, loupeživí rytíři.
- Pro náš příběh může jít o zchudlého šlechtice, který se snažil získat majetek na svém příbuzném (třeba kvůli dědictví)

Zdroj – link na historii 14.-15. století:

<https://www.drakkaria.cz/tema/kingdom-come-hra/ceske-kralovstvi-kolem-roku-1400-mezizmatky-uskoky-nejistotou-a-vaikou>

Na borotínském panství vládne jedna z větví starobylého šlechtického rodu Vítkovců. Páni z Landštejna a Borotína dlouhá léta spravují své statky s pevnou rukou a moudrostí. Avšak po smrti milovaného krále Karla IV. došlo k několika morovým ráhám a také k hospodářskému úpadku. Lidé se neměli nejlépe a mnoho početných obyvatel se stalo loupeživými lapky, kteří se nebojí přepadávat kupce dokonce i na zemských stezkách, které jsou jinak dobře střeženy. Právě Mikuláš z Borotína dohlíží díky poloze svého hradu na nedalekou stezku vedoucí z jihu na sever přes Miličín až do Prahy. Proslýchá se ale, že zdejší ničemné živly – lapkové a hrdlořezové – patří k družině loupeživého rytíře, který má snad s pány z Landštejna a Borotína nevyřízené účty. Výběr daní a poplatků za ochranu kupců na obchodní stezce proto klesá stejně jako vážnost a pověst zdejšího šlechtického rodu.

Píše se rok 1403. Mikuláš z Borotína (historicky doložen, +1412), mladý pán a dědic panství, si uvědomuje, že je situace neudržitelná. Aby udržel svůj lid v bezpečí, přilákal zpět obchodní karavany a také zachránil svou pověst, rozhodne se založit novou vesnici severně od hradu – v místě, kde se rozkládají hluboké lesy a louky – mezi Hradem a Meznem. Vesnice má sloužit jako základna pro novou posádku stráží stezky a zároveň se stát soběstačnou osadou, která bude produkovat potravu a suroviny pro Borotín.

Proč děti přichází?

Děti jsou ve světě hry poddanými Mikuláše Borotínského. Jde o obyvatele místních okolních osad a vesnic panství, kteří byli povoláni, za příslib dočasného osvobození od daní, aby se zapojily do založení nové osady/vesnice a do ochrany obchodní stezky, která probíhá poblíž nové vesnice. Mikuláš jim za to přislíbil, že pokud vesnice prosperuje a vypořádá se s lapky, bude na dva roky osvobozena od daní a každý, kdo přispěje, získá šlechtický glejt o svých zásluhách. Děti přichází s vidinou zisku, dobrodružství a příležitosti stát se hrdiny svého kraje. Členové skupiny, která bude nejlepší, mohou být přijati i do osobní družiny pana Mikuláše.

Zápletka

Cílem je vybudovat vesnici jako soběstačnou osadu, která poskytne osadníkům dostatečné zázemí, aby se mohli vypořádat s lapky. Budování vesnice zahrnuje v první fázi tábora osvojování si různých řemesel, která poskytují výnosy pro výcvik a výrobu zbraní pro osadníky. To není nijak extra zdůrazňováno nebo speciálně hodnoceno. Jde o součást příběhu, nikoliv extra mechanismus.

Hned první dny při budování vesnice vyjde najevo, že lapkové nejsou jen obyčejní zloději. Jde o organizovanou družinu vedenou loupeživým rytířem – kdysi vyhnancem z Borotína, který se touží pomstít Mikuláši z Borotína, svému vzdálenému příbuznému, kvůli údajné křivdě při rozdělení dědictví. Tento rytíř, zchudlý šlechtic, se jmenuje Jan z Moravan řečený Lstivý (+1423, historická postava) zná okolní krajinu i hradní strategii lépe než kdokoli jiný a chystá se Borotínské zničit. Legendy praví, že kdesi na borotínském panství je ukryt pradávňý Vítkovský poklad, kterého se chce Lstivý Jan z Moravan v rámci své msty zmocnit. Najít tento poklad ale znamená rozluštit pradávňé texty a šifry, či snad překonat pasti a jiné nástrahy. Kromě toho by se pan Mikuláš a jeho poddaní měli pokladu zmocnit dříve, než loupeživý rytíř! Poklad může obsahovat také starobylý svitek, kde bude uveden Mikuláš jako právoplatný majitel dědictví po svých předcích, což loupeživý rytíř uzná jako svoji porážku.

(Poklad může být ukryt na nějakém novém místě, ne pouze na hradě Borotíně)

Mechanismy

Budování vesnice - aneb jak si všichni stojíme v rámci příběhu

Posláním nové vesnice je vytvořit soběstačnou jednotku, která nejen užije sama sebe, ale zároveň má prostředky pro boj s lapky při ochraně stezky. Děti CTH vyhrájí jen tehdy, pokud vesnice prosperuje.

Jak hodnotit, aby vesnice prosperovala? Jak znázornit dostatek zdrojů? Rychtář má u sebe knihu, kde zapisuje, jak si vesnice stojí. Jde o tabulku s příjmy a výdaji, viz dále. Aby vesnice prosperovala, musí být domovem více řemesel (příjmy), která budou v rychtářově knize předem

vypsaná. Tato kniha může být v jídelně formou nástěnky. Jde o jednoduchou tabulku, kde provozování každého řemesla přináší do kasy peníze, na druhé straně pak jsou výdaje vesnice. Aby vesnice prosperovala, musí generovat zisk. Například založení pekařství (stavba pece a upečení pečiva) přinese do kasy 100 grošů za prodané bochníky, podobně stavba krčmy přinese dalších 50 grošů za prodané jídlo. Naproti tomu přepadení lapkama, kteří zničili úrodu obilí z kasy odebere 10 grošů a přepadení karavany zásobovače znamená ztrátu dalších 15 grošů.

Některá řemesla nejen dávají groše do kasy vesnice, ale také poskytují lepší zbraně pro trénink boje (typicky kovářství). Jde ale pouze o příběhový prvek. Příběh je poskládán tak, aby bojové hry přicházely v programu více až po zprovoznění kovářství. Tento prvek může být zcela v režii vedoucích a má dětem ukázat, jak si příběhově jako celek stojí. Lze na ni pak i odkazovat v průběhu, např.: "Teď zaberme, ať lépe prosperujeme a hru vyhrájeme!" Nejen různé trable, ale i úspěchy spojené se zásobováním vesnice by se měly objevit v rychtářově knize (tabulka příjmů a výdajů).

Hodnocení skupin

Výše uvedený systém prosperity vesnice ale neodráží úspěšnost jednotlivých skupin, nýbrž CTH jako celku. Některé skupiny k tomuto cíli přispívají více, jiné méně. Skupiny získávají za svoji službu vesnici groše do skupinových měšců. Nejbohatší a tedy nejšikovnější se stanou členy družiny Mikuláše z Borotína. Jednoduše řečeno pokud vesnice prosperuje, budou odměněni všichni šlechtickým glejtem a navíc ta nejlepší skupina se stane součástí družiny Mikuláše Borotínského. Pokud však vesnice prosperuje málo, nemůže nikdo získat šlechtický glejt a zároveň ani ta nejsilnější skupina nedostane poctu v podobě přijetí do Mikulášovy družiny. Cíl jednoduše nebyl splněn.

Peníze se dávají skupinám, které je pak rovnoměrně rozdělí jednotlivcům. Zaznamenává se graficky na nástěnku, kolik peněz jaká skupina dostala. Neupravuje se, když někdo ze skupiny svoje peníze utratí v obchůdku. Lze tedy, aby byly všechny groše získané skupinou ihned rozděleny mezi její členy.

Cíl tábora

Založit strážní vesnici, díky které bude možné chránit obchodní stezku před nájezdy lapků.

Do deseti dnů rozběhnout různá řemesla, díky kterým bude možné se lapkům efektivně bránit. Vše bude uvedeno v rychtářově knize.

- Postupná výstavba budov a vykonávání řemesla
 - Tábor - stany (již postavené)
 - Zásobovač - dovoz potravin a surovin
 - Obchodník - zboží na prodej osadníkům
 - Pekař - zajištění obživy
 - Kovář - výroba uhlí a kování (nutné pro výzbroj vojáků)
 - Krčma - místo pro odpočinek (jídelna, již postavená)

- Alchymista - bylinky a míchání lektvarů
- Svíčkař a provazník - výroba svíček a motání provazů
- Rychta - budova pro vedení vesnice (již postavené)
- Kaplička - vytvořit oltář s křížem a fresky na papíry (jako symbolická aktivita)
- Budovat obranné prvky
 - Strážní věž, hradby
 - Cvičiště - prostor pro trénování boje
 - Lukostřelnice
- Sbírat a produkovat suroviny (dřevo, kámen, potraviny) - mít z čeho žít.

Atmosféra a klíčové prvky

- Středověká mapa tábora: Včetně herních lokací jako "Hvízdalka", "Lapkův hvozd (místo kolem Bunkru)", "Strašidelná stezka (označen začátek)", "Klášter (místo kde bývá matematický strom)", "Strážní ves (Nová louka s táborem)"
- Role Play: Vedoucí budou zastupovat různé postavy:
 - Mikuláš z Borotína
 - Tajemný alchymista (Drobek)
 - Loupeživý rytíř (objeví se až dle příběhu, možno obsadit do role jen dočasně) (Kůtič)
 - Pekař
 - Provazník/svíčkař
 - Krejčí/koželuh
 - Písař
 - Kovář Kovadlina (Luky)
 - Rychtář (Karel)
 - Hostinský (Joe)
 - Skupinové vedoucí:
 - kovářova dcera Kovadlinka (Ani Štef.)
 - mlynářka Zrnka/Zrnečka (Barča)
 - Vdova po řezníkovi Krkovička. (Maky)
 - Střelmistr/Lovčí (lukostřelba) (Tom Melu)
 - Mikulášův hejtman (šermování) (Tom K.)
 - Většina z vedoucích bude v roli obyčejných osadníků, kteří až v průběhu tábora zastanou určité řemeslo a stanou se například pekařem, nebo provazníkem.
- Kulisy: Vesnické rekvizity, stany přizpůsobené jako středověká obydlí, strážní věže z větví a látky, boží muka, mlýn (kameny by měly stále na louce být).

Závěr hry

V závěru tábora se rozhodne:

- Pokud vesnice prosperovala a stezka byla zabezpečena, děti získají šlechtické glejty.

- Pokud neuspějí, loupeživý rytíř převezme kontrolu nad krajem a Borotínští ztratí své panství.
- V případě úspěchu se vyhodnotí nejbohatší skupina a ta se stane součástí Mikulášovy družiny.

Aktivity

Zde je seznam všech aktivit generovaných pomocí AI. Lze z nich čerpat ve chvílích volna nebo pro bonusové hry (BH). Níže Drobkův výběr zajímavých aktivit:

1. Řemeslné dílny

Výroba svíček: Děti se naučí odlévat svíčky do forem nebo namáčet knoty do roztaveného vosku.

Náramky: Z provázků si vyrobí jednoduché tkané pásky nebo náramky, které mohou sloužit jako herní odznaky. Pokud bych konečně udělal ten Přívěšek, tak by si každý mohl udělat na krk nebo na ruku náramek/řetízek.

Krejčovství: Ušít z látek nejkrásnější šaty pro hradní paní, manželku pana Mikuláše (herní aktivita)

Kovářství: Vytváření „mincí“ z hlíny, plastelíny nebo alobalu. Umíme něco vypálit? Za pomoci vyrobeného uhlí od uhlířů zkusit nažhavit hřebík a rozmlátit ho kladivem na kovadlince na placku? Nebo odlévání olova do formy z hlíny?

Pečení chleba: Děti si na ohni/v peci upečou jednoduché placky z těsta, které samy zamíchají.

Bylinkářství: Sběr a sušení bylin, které mohou použít k přípravě „čajů“ nebo jako lék při herních zraněních. Nechal bych každého klidně udělat malý herbář. Dostali by malý sešítek (klidně ať ho vyrobí) a do toho si bylinky vloží a popíšu.

Lesní alchymie: Děti sbírají přírodní materiály a vytvářejí jednoduché „lektvary“ podle předem daných receptů. Mohlo by se spojit s herbářem.

Kachní pera: Výroba brků na psaní. Děti si z perí připraví vlastní pero a zkusí psát na pergamen (nebo papír) pomocí inkoustu.

Určení času: Výroba jednoduchých přesýpacích hodin (např. z plastových lahví a písku) jako symboliky času ve vesnici. Nějakým způsobem zkrátka postavit hodiny, např. Ať co nejvíce odpovídají realitě - musí měřit minutu.

Výroba pergamenu: Děti si vytvoří svůj „středověký pergamen“ ze zažloutlého papíru, pokrčeného a pokapaného čajem. Mohou na něj psát dopisy, mapy nebo dekrety.

Pečetidla a pečetní vosk: Výroba pečetidel z modelíny nebo sádry. Děti pak „pečetí“ dopisy.

Výroba hudebních nástrojů: Děti si vytvoří jednoduché bubínky, píšťalky nebo chrastidla a použijí je během her. Součástí divadla pro Mikuláše.

Pytlíky na mince: Šití nebo uzlování jednoduchých měšců na herní „peníze“. Kůže máme pořád tunu 😊

Stavba pecí: Symbolická stavba mini pecí z hlíny nebo kamenů, kde si upečou jednoduché placky. Teoreticky by se pec dala použít na chleba i na tvorbu mincí, ale nevím no.

Uhlíři: stavba malého milíře a jeho zapálení, po dni rozbourání a vzniklé uhlí lze použít pro kováře.

2. Středověké boje a strategie

Štítová zed': Taktická hra, při které děti vytvoří formaci a společně postupují proti „nepřítelům“.

Zásobovací linie: Jeden tým brání, druhý se snaží propašovat zásoby přes hranice. Lapkové mohou „kontrolovat“ náklady a zadržovat je, pokud objeví pašované zboží. Děti musí nějakým způsobem propašovat nějaké předměty.

Lukostřelba na pohyblivý cíl: Týmová střelba na zavěšený terč, který se houpe ve větru nebo je tažen vedoucím.

Hod podkovou

Trénování postojů a střehů šermu mečem

Turnaj - boj jeden na jednoho, postupným vyřazováním vyhraje jeden

Lukostřelba na terč - střílí více dětí najednou, každé na svůj terč. Střed je za 3 body, kruh za 2, okolí terčovnice za 1. Každý má 3-5 šípů.

3. Zajištění zdrojů a zásob

Obchodní výměna: Děti dostanou různé „komodity“ (sůl, látky, železo) a musí je vyměňovat mezi skupinami nebo s vedoucími představujícími obchodníky. Klasika.

Stopování zvěře: Vedoucí připraví symbolické stopy (otisky do země, větvičky), podle kterých děti určí zvíře a jeho trasu. Ta hra po kartičkách byla docela dobrá co si pamatuju.

4. Hledání pokladu a šifer

Bludiště: Symbolické hledání cesty ven z „hvozdového labyrintu“ pomocí nápověd od vedoucích v roli postav z příběhu. Děti se ztratili v lese a jediným způsobem jak se dostat ven je najít východ. Na ten přijdou tak že budou postupně obýhat vedoucí kteří se volně pohybují po lese a děti od nich dostávají různé nápovědy, úkoly a hádanky.

5. Příběhové a role-play aktivity

Návštěva alchymisty: Vedoucí v roli alchymisty učí děti míchat „lektvary“ (např. jednoduché směsi z potravinářských barviv a vody).

Hostina s Mikulášem: Slavnostní „rytířský banket“, kde děti představí své úspěchy.

Noční příběh: Zábavná nebo napínavá scénka u táboráku, která rozšiřuje hlavní dějovou linii. Světlo na nebi? Nebo třeba jít s dětma do lesa a tam si zahrát tichou poštu, kdy se rozestaví do řady a čekají. A najedou se z lesa k prvnímu dítěti přiblíží tajemná postava a dá mu lejtstro s šifrou. A děti si jí musí tichou poštou předat a říct vedoucímu vepředu.

Záchrana zajatce: Jedna skupina dětí je „uvězněna“ lapky a ostatní musí najít způsob, jak je osvobodit. Vedoucí představují strážce a děti musejí použít lstivost a spolupráci.

Divadelní představení: Každý tým připraví krátké představení na téma legendy Borotína. Spojil bych s návštěvou Mikuláše uprostřed tábora.

Skládání balad: Vytvoření jednoduchých básní nebo písní oslavujících vesnici nebo hrdiny příběhu.

Královský posel: Vedoucí v roli královského posla doručí důležitý příkaz od krále – děti se musí rozhodnout, zda jej uposlechnou, nebo budou jednat po svém.

Návštěva žebravého mnicha: Mnich nabízí záhadné „požehnání“ nebo indicie výměnou za zboží nebo splnění úkolu. To by mohlo být součástí pokladu.

Tajemná legenda: Záhadný pocestný vypráví dětem o ztraceném pokladu nebo kletbě, která se v noci zhmotní. Děti musí podniknout akci, aby odvrátily hrozbu.

6. Týmové a soutěžní aktivity

Odstřelovači: Děti se snaží trefit cíl pomocí praků na dálku.

Soutěž o nejlepší erb: Skupiny navrhnu a obhájí svůj erb na základě herní historie.

Středověký poštovní kurýr: Hráči musí doručit dopis do vzdálené části herního pole, aniž by byli chyceni vedoucími v roli „zlodějů“.

Pašeráci: Hráči se snaží propašovat symbolické zboží přes hlídané území. Hlídat mohou vedoucí nebo soupeřův tým. Děti dostanou několik předmětů a musí projít přes kontrolu v podobě vedoucích a předměty pronést.

7. Kreativní a relaxační aktivity

Malování erbů: Děti si navrhnu svůj vlastní erb a vyrobí jej z papíru nebo látky.

Psaní upozornění do lesa: Děti na dřívě vyrobený pergamen musí napsat upozornění které se vyvěsí do lesa. Nejoriginálnější a nejvíce výrazné zvítězí.

8. Noční a dobrodružné aktivity

Noční lov: Hra s lightsticky, při které děti hledají svítící stopy nebo „kořist“.

Pochod s lucernami: Děti procházejí herní území za svitu luceren, hledají stopy nebo symboly zanechané lapky.

Středověký přízrak: Noční příběh spojený s hledáním důkazů o mýtickém stvoření (např. bílá paní, ohnivý pes).

Program

Následuje program celotáborové hry rozepsaný do jednotlivých dnů tábora.

1. Zrození vesnice

Příběhový úvod:

Mikuláš z Borotína vyhláší založení Strážné vsi na břehu velkého rybníka. Posílá skupinu prvních osadníků (dětí), aby se pustila do práce. Vysvětluje příběh a souvislosti a předkládá jim úkol (cíl) – založit vesnici, která bude chránit stezku a Borotín před lapky.

Co musí být připraveno předem:

- Trubačova listina
- Hranice na táborový oheň + 4 pochodně
- Věci na rozdělení skupin (prapory, popř. kápě pro děti)
- Suroviny na sbírání od jednotlivých vedoucích
- Pravidla

Náplň dne:

- V Klubovně při odjezdu je dětem přečten "trubačem" krátký úvod (psaný na svitku jako vyhláška Mikuláše z Borotína), že jsou osadníci a byly vyslány aby vybudovaly novou vesnici:

"Slyšte slyšte lidé! Na vědomí dává se toto: Náš milostivý pán – Mikuláš z Borotína nechává vystavět strážní vesnici ku ochraně důležité obchodní stezky. Kdož chceš začít nový život v této nové strážní vsi, odeber se hned na cestu. Věz, že nepotřebuješ nic, aniž peněz svých, neboť dobrotivý pán Mikuláš všem lidem, kteří se rozhodnou státí novými osadníky a přiložit ruku k dílu tomu, odpustí na dlouhou dobu všechny daně a dokonce těm, kteří v úkolu nelehkém uspějí, předá záslužný glejt. Tento glejt, tedy opečetěný svitek pak dává jeho držiteli zvláštní pocty! A ti nejlepší z nejlepších se budou moci státí se členy Mikulášovy osobní družiny, kteráž to pobírá největší cti, ba i jiných výsad. Slyšte slyšte! Toto jest pro mnohé z vás velká příležitost, neb druhé takové již nebude. Nezapomeňte však, že úkol tento dosti nebezpečným může se státí. Zlí loupežníci a lapkové totiž přepadávají obchodníky prosté na našich stezkách. Ty, kdož se začít nový život vydáš, dobře chraň sebe i své blízké!"

- Děti jdou od vlaku (cca 13:04), psi je přebere strážný (vedoucí) u Krmičky v dobových kostýmech a dovedou je do vesnice ke kováři, rychtář ještě není zvolen. (příchod cca 13:30). Zde probíhá čilý vesnický život (kovář ková, hostinský nalévá, tesaři řežou poličky do stanů, atd., někdo se cvičí v šermu). Při příchodu do vesnice proběhne Role-play zahájení.

- Role-play zahájení (cca 13:30-14:30): Děti se strážným dorazí ke krčmě, kdeje uvítá kovář. Ukáže jim, kde co ve vesnici je a kde se mohou ubytovat. Najednou zazní troubení rohu a přijíždí Mikuláš, který nastupuje s družinou (dva tři vedoucí, nesou Mikulášův prapor) a představuje dětem jejich úkol: Ochránit obchodní stezku tak, že bude vybudována vesnice, která poskytne zázemí k výcviku domobrany a vůbec pomůže s ochranou stezky. Ta se pak může vypořádat s lapkami. Vesnice se musí ubránit lapkům. Vesnice musí být soběstačná a aby toho bylo dosaženo, musí zde být zastoupena různá řemesla. Měřítkem úspěchu je množství získaných grošů, které zároveň vyplácí rychtář podle zásluh. Mikuláš jmenuje rychtáře a vysvětlí, co je to za úřad (stojí v čele vesnice, soudí spory, dohlíží na život, plánuje rozvoj, zásobování a řemesla). Sdělí také, že vše rychtáři už vysvětlil, ať se ho kdyžtak chodí ptát. Mikuláš zároveň dětem předává základní suroviny a materiál na založení vesnice. Mikuláš děti rozdělí do tří skupin, které povedou tři děvčata: kovářova dcera Kovadlinka (modrá, doplňková zelená), mlynářka Zrnka/Zrnečka (žlutá, doplňková černá) a vdova po řezníkově Krkovička (červená, doplňková bílá). Tato děvčata totiž statečně vyrazila jako první začít nový život. Rozdělení proběhne krátkým rituálem. Mikulášův hejtman nebo rychtář čte jména dětí a do jaké družiny přísluší. Každé dítě rovnou dostane kápi svojí barvy a ujme se ho jedno z děvčat.
- Každá skupina dostane svůj prapor (14:30-14:35).
- Technický úvod a zabydlení: Honzikův nástup (cca 14:35-14:55) a zabydlení ve stanech (14:55-16:00)
- Seznamovací hry:
 - S Ánou, tj. čistě na jména dětí a vedoucích. 16:00 (případně začít dříve)-16:30 - do svačiny
- Pravidla a příběh od Karla (17:00-17:45):
 - Nahrávka den 1.
 - Cíl (znovu zopakovat)
 - Vybudovat strážní vesnici na ochranu obchodní stezky.
 - Vesnice musí prosperovat, aby mohla lapky zneškodnit.
 - Úvodní kroky: zásobování, rozvoj řemesel, později pak možnost postavit se se zbraní lapkům
 - Hodnocení
 - Jak vesnice prosperuje (přehled na nástěnce)?
 - Groše (skupiny), k čemu dále jsou?
 - Vesnice
 - Kde co je?
 - Jak se bude postupně rozvíjet?
 - Bonusové hry – volnočasové aktivity
- Seznamovací hra v rámci CTH (17:45-18:30/19:00):

- Vesničané (děti) se seznamují mezi sebou a s prostředím v rámci CTH. Dále Běhací hra na sběr surovin: Děti obíhají vedoucí (představující obchodníky, dřevorubce atd.) a sbírají první symbolické suroviny. Tím se seznámí i s vedoucíma v jejich rolích. V krčmě bude viset seznam úkolů, které musí děti splnit: kovář - donést dřevěné uhlí z milíře, provazník - smotat kus provázku, pekař - přenést pytel mouky z místa na místo, Hostinský - dát si hrnek čaje, písař - napsat na kousek pergamenu krasopisné písmeno, bylinkář/alchymista - donést tři listy kopřivy, hejtman - udělat 10 dřepů a předvést se s palcátem, střelmistr - posbírat na lukostřelnici šípy, donést alespoň jeden, krejčí/koželuh - donést nhrnek vody na vydělávání kůže. Aby šlo o seznamování, každý, kdo přijde na stanoviště se musí seznámit nejen s vedoucím v jeho roli, ale také slušně pozdravit další zde přítomné jménem.
- Pokud zbyde čas, lze zařadit běhací hru na utahání dětí. Je třeba zásobit vesnici vodou, než bude vykopána studna. Děti musí běhat k potoku (barel s vodou) a po hrníčkách ji donést do kýble na start. Netřeba aby hra trvala dlouho, mohou běhat všichni, i vedoucí, pokud bude dostatek hrníčků a cestu ztížit překážkami (prkno jako lávka, slalom mezi pletoucími se vesničany, zkrátit si cestu přeskočením ohradníku, nebo obejít delší cestou, podlézt spadlý strom). Běhají všichni najednou se svým hrníčkem. Je třeba doplnit hodně vody do barelů, ze kterých se budou nosit. Trasa by měla být delší a s překážkami.
- (20:30-22:00) Táborák. V průběhu přijde potulným žebavým mnichem, který za kus chleba začne vyprávění o legendárním pokladu předků rodu Borotínských písničkou Dva havrani (Karel zná), která se k ohni hodí. Je o havranech, kteří si chtějí smlsnout na raněném rytíři. Pro náš příběh to byl rytíř, který se vydal hledat jistý poklad o kterém si havrani také povídají. Mnich pak vypráví o záhadném pokladu ukrytém v lesích a varuje před lapky. Jen jako role-play na úvod. Musí zaznít:
 - Při dávném dělení růží (rozdělení rodu Vítkovců na jednotlivé větve, jedna z nich jsou Borotínští) Vítek z Klokot, který byl zakladatelem rodu z Borotína, sepsal rodovou listinu a shromáždil velké bohatství.
 - Tento poklad prý ukryl poblíž hradu.
 - Poklad se doposud nenašel, prý jej střeží mocná kouzla.

Dopoledne	I. odpoledne	II. odpoledne	Večerní program
XXX (Trubač v klubovně)	Příjezd do Mezna, RP uvítání Mikulášem a rozdělení, Honzíkův nástup zabydlení ve stanech	Seznamovací hry, sběr surovin Pravidla a příběh	Oheň, RP mnich

2. Průzkum okolí a zásobovač

Příběhově:

Děti dostávají za úkol prozkoumat okolí a zjistit, zda je místo bezpečné pro rozvoj vesnice. Také je potřeba připravit cestu pro zásobovače, který bude do vesnice dovážet důležité suroviny a jiné zboží. V případě úspěchu bude otevřen stánek obchodníka. Než zásobovač doveze jídlo, musíme se zásobit lovem. Proběhne také první setkání s lapkou a získá šifry odkazující na další přepadení následující den.

Co musí být připraveno předem:

- Potřeby na stanoviště Scout race + 6x historická mapa skupinkám
- Náповědy pro vedoucí při hře hledání lapky (kdo má jakou odpověď)
- Šifra co bude mít lapka u sebe (3x)

Náplň dne:

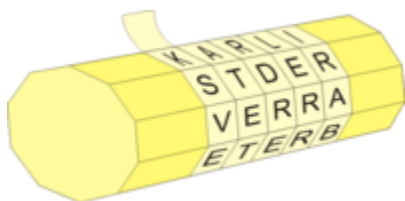
- Procházka a určení důležitých míst
- **Scout Race:** Zásobovač musí mít upravenou cestu a nic by ho nemělo ohrozit. Máme k dispozici mapu míst, kudy bude povoz projíždět a kde může číhat nebezpečí. Zde jsou rozmístěni vedoucí s drobnými úkoly pro skupinky. Stanoviště nemusí být daleko od sebe, děti se nebudou při setkání vybíjet. Vedoucí by měli děti oslovovat jmény, aby si je zapamatovali.
 - Herní cíp. Přejít po laně mezi stromy, pokud zbyde čas, postavit z kulatin mostek (Da Vinciho) přes příkop, po kterém se dá přejít.
 - Štěpka. Odvalit z cesty popadané stromy (přenášení těžkého břemene na čas z místa na místo). Každé břemeno musí nést určitý počet lidí, případně celá skupina (všichni se musí zapojit)
 - Cesta na Borotín, rozcestí k Bobřímu potoku. Kudy dál? Koktavý stařec sedící u cesty by poradil, jeho slova ale vítr rozfoukal po lese. Lístečky na stromě s čísly a písmeny sestaví indicii, zda se dát cestou na rozcestí vpravo či vlevo. Hledají všechny děti, někdo zapisuje.
 - Opevněný posed. A tady už máme povoz s naším zásobovačem. Upadlo mu kolo a musí se opravit! Děti musí zatluout na čas co nejvíce hřebíků a při tom se střídát. Vztít více kladiv a hřebíků. Střídají se po každém zatlučeném hřebíku.
 - První odbočka na Strašiokruh. Někdo nastražil léčku, vypadá to na nějaké lapky. Na co čekat? Musíme v boji vyhrát! Střelba na terč, nebo házení šiškami do vyznačeného čtverce. Například naházet za časový úsek co nejvíce zásahů a pak to rozpočítat na členy.
 - Místo, kde strašidelná stezka (ta prapůvodní) vede kolem bývalého Krále stromů do hustého lesíka, kde býval vždycky převaděč. Dřevorubec se snažil odklidit z cesty pokácený strom, ale při tom se poranil. Zde děti musí poskytnout první pomoc tak, jak by to mohl udělat člověk ve středověku, tj. bez mobilního telefonu. Případně dát více vedoucích, co jsou poranění, ať se zapojí všechny děti ze skupiny.

- **WC bába:** Zásobovač dorazil do tábora, ale kousek odtud některé zboží poztrácel. Děti musí při běhací hře co nejvíc tohoto zboží přinést do tábora a zároveň se vyhnout různým nehodám (protržená kapsa, zakopnutí, atd.). Zapojit co nejvíce vedoucích jako chytačů.
- **Hledání lapky:** Při hře Scout race děti narazily na lapku, kterého museli zneškodnit. Přepady lapkama jsou pro zásobovače největším nebezpečím. Děti by měly místo důkladně prozkoumat, zda nenajdou stopy po dalších ozbrojencích. Cílem je najít zraněného lapku a prohledat mu kapsy (bude u Opevněného posedu). Jenže zraněný lapka se kamsi odbelhal. Na původním místě už nepůjde najít. Ale jistě ho někdo viděl! Děti musí zajít za všema vesničanama a zeptat se jich, zda onoho lapku neviděli. Je potřeba si poznačit, kdo z vedoucích má jakou informaci, aby vše dávalo smysl. Vedoucí v podobě vesničanů odpovídají různě:
 1. Žádného lapku jsem neviděl/a
 2. Ano, něco se mi doneslo, ale nic určitého. Jdi se raději zeptat toho a toho, ti něco určitě viděli.
 3. Ano! Něco vím! Prý ten otrhanec chtěl přepadnout našeho zásobovače, ale nějak se prý poranil. Prý mu v přepadu zabránili nějakí lidé od nás z vesnice! Máme tu odvážné osadníky! Prý to bylo v místě, kde se říká, že občas strašívá. Je to cesta vedoucí do lesa, kde občas vyjít vlci. Tam někde chtěli našeho zásobovače přepadnout, ale překazili mu to. Kam se ale ten poraněný poděl, co nevím.
 4. Byl jsem zrovna v lese kácet stromy a viděl jsem v dálce nějakého otrhance, jak se belhal směrem k takové lesní křižovatce. Lépe jí zná náš kovář, jezdí tam prý obchodníci za uhlíř, kteří mu dodávají uhlí. A pak by mohla něco vědět rezníkova dcera!
 5. Kovář: O lapkovi noc nevím. *Pokud se děti zeptají na obchodníky s uhlím:* Jistě, prý vždycky cestou za námi zastaví na místě, kde někdo postavil odpočívadlo. Snad nějakou lavičku.
 6. Rezníkova dcera (Maky): Byla jsem zrovna v lese. Nepamatuji si, kde přesně jsem to byla, protože jsem sbírala koření pro můj tajný recept na klobásky. Ale v jednu chvíli jsem narazila na krvavou stopu. To bylo na nějaké lesní křižovatce. Zvedla jsem oči od země a viděla v dálce, jak se nějaký pobuda potácí po cestě, které říkáme Nekonečná, ale záhy zahrnul vlevo do lesa na nějakou jinou cestu. Na tu, jak tam často chodí mistr lovčí! Ten asi nic neviděl, ale poví vám, kde to má nejraději.
 7. Lovčí: Já jsem nic neviděl. Chodím na jedno takové místo v lese, na takový velký posed. Tam to mám rád. Je dost bytelný, říkám mu Opevněný posed. Jel tudy zrovna náš zásobovač, upadlo mu kolo, tak jsem mu šel hledat pomoc.

Až děti přijdou na to, kde hledat lapku, sdělí to vedoucímu a vyrazí na místo. Když lapku najdou, mohou se ho zeptat na cokoliv, ale měly by říci především zadané otázky:

- 1) Přepadával jsi sám, nebo je vás víc a komu sloužíš?
- 2) Tohle byl jediný přepad, nebo mají být ještě další? Pokud ano, kdy?

Lapka odpoví popravdě, že někomu slouží, že nejedná sám a že si jeho přátelé brousí kudly na další obchodníky. Do dvou minut od objevení však skoná. Děti jej smí prohledat. Má u sebe šifrovaný vzkaz, který musí děti vyluštit (klidně později v táboře). Jde o šifru “Skytalé” – na proužku papíru jsou napsaná v pravidelné vzdálenosti od sebe písmena tak, že po namotání proužku na kulatinu určité velikosti vznikne smysluplný text. V textu je napsáno, že “další přepad má proběhnout další den před západem slunce na cestě z Borotína blízko rybníka”. Děti si proto na další lapky mohou následující den počíhat. Dětem jsou v časových intervalech dávány nápovědy, jak šifru vyluštit.



- **Provoz vesnice:** Děti musí splnit seznam úkolů, aby vesnice správně fungovala, zároveň to má přiblížit středověký život. Každý úkol zadává konkrétní vedoucí. Děti k němu přijdou (nemusí celá skupina, mohou plnit více věcí najednou, každý úkol ale plní minimálně dvojice) a vedoucí řekne, co kde mají udělat a také pak na papír odškrtně, že úkol splnily. Když mají splněno, ohlásí se vedoucímu dne.
 - Vytvořit strašáka do zelí z nepotřebného materiálu (mohou si vyžádat nějaký starý hadr) – jde o vytvoření umělé postavy připomínající strašáka.
 - Postavit ohrádku pro vepřika – tedy vyvudovat ohrádku, plot na plochu 1x1 metr a výšky alespoň půl metru.
 - Nakrmit slepice – na herním území jsou plechové hrnky představující slepice, do každého musí děti nasypat hrst nějakého zrní.
 - Vyplít záhonek od plevelu – na herním území jsou rozházeny papírky různých barev. Plevel je zelený, hnědý a černý. Ostatní barvy se nesmí sbírat. Děti uspějí, pokud sesbírají od každého plevelu deset lístečků.
 - Donést kováři na osvěžení z krčmy korbél piva, který koupí za nafasovaný groš u krčmáře. Ten chce za korbél piva ale groše dva. Děti mohou smlouvat, zaplatit ze svého, nebo pomoci umýt krčmářův nádobí.
 - V Krčmě je karbaník, který děti svádí k hazardu, mohou zde přijít o groš, který dostaly od kováře, případně prohrát své další peníze. Nebo naopak vyhrát. Hraje se kámen nůžky papír, nebo kdo hodí větší číslo na kostce.
 - Pomodlit se růženec – středověcí lidé byli velmi zbožní, děti by si měly zkusit modlitbu růžence, tedy alespoň desetkrát odříkat *Zdrávas: Zdrávas Maria milosti plná, pán s Tebou, požehnaná tys mezi ženami a požehnaný i plod života tvého Ježíš. Svatá Maria matko boží, pros za nás hříšné, nyní i v hodinu smrti naší. Amen.*

- Nahrávka.
- **Cvičiště:** Po skupinách tři aktivity
 - Někdy je lepší utíkat než bojovat a umřít, tak lze hrát nějakou opičí dráhu, kde nakonci musí děti mečem/sekerou sejmout protivníka. Případně výroba praku nebo nebojová aktivita (výroba zažloutlého papíru a namalování terče) nebo výroba šípů / umění útěku z boje.
 - Lukostřelba, střelba z praku
 - zacházení s mečem (střežy, postoje), nakonec souboj ve dvojici, vzít si více vedoucích aby děti bojovaly proti nim

Dopoledne	I. odpoledne	II. odpoledne	Večerní program
Procházka, Scout race	WC bába, Hledání lapky	Provoz vesnice	Cvičiště

3. Tvorba tovaru a první střet

Příběhově:

Aby byla vesnice soběstačná, musí se její obyvatelé uživit buďto přímo produkcí jídla a nebo jiných produktů, které lze prodat. Nejprve si osadníci osvojí řemesla, vytvoří první produkty a s těmi dále obchodují. Na večer přichystají léčku na lapky, přičemž se jim podaří jednoho lapku zajmout a uvěznit.

Co musí být připraveno předem:

- Pec – nepostavili-li již dříve vedoucí?
- Těsto na pečení pečiva
- Plechové střížky pro výrobu náhrdelníku + provázek/kůže jako šňůrka
- Provaz na motání provazů, případně postavit vůzek na spřádání (Karel ví)
- Voskové pláty na výrobu svíček, knoty
- Potřeby na přístavy

Náplň dne:

- **Řemesla; tři aktivity, každá na 45-50 minut, skupiny se střídají.**
 - Pekař: Postavit pec (případně již dříve postavili vedoucí), zadělat těsto a upéct z mouky placku, případně omotat těsto na klacek a opéct nad ohněm
 - Kovář: Ukázat dětem milíř, odnesou ke kovárně uhlí. Každé dítě dostane kousek hliníkového plechu ve tvaru kotoučku, ze kterého si vyrobí přívěšek. Pomocí kladívka a majzlíku (lze použít starý šroubovák nebo i obyčejný hřebík) vyrazí na přívěšek libovolný ornament. Kovář si může postupně brát jedno až dvě děti aby s nimi zkusil nažhavit kus železa (opět třeba hřebík) a roztepat jej na kovadlině.

Je potřeba sehnat dostatek kladívek a připravit vhodný podklad (lze na špalku nebo i na kameni).

- Svíčkař a provazník: Výroba svíčky zamotáním knotu do voskového plátu. Knot mohou děti nejprve umotat, vyzkouší si tak provaznické řemeslo. Provaz lze motat zacucháním jednoho či dvou pramenů a následným přeložením, čímž vznikne provaz z dvojnásobku původních vláken, nebo pak zkusit spřádat pomocí vůzku (na to je ale třeba připravit zařízení, vysvětlí či připraví Karel).
- **Přístavy:** Obchodování s tovary (uhlí, svíčky, provaz, hřebíky, přívěšky, bída), chytají lapkové (namísto pirátů).
- **Pilot:** Podle šifry z předešlého dne se děti odeberou na místo určení přepadu (vysoký les na cestě do Borotína). Zde je sdělen příběh, že jiní osadníci lapky přepadli a ti začali utíkat. Prý nedaleko odtud se nachází svázaný lapka, kterého musí skupiny dopravit na svoje určené místo. Každá skupina má toto místo jinde. Pokud skupina doručí lapku na své místo příliš rychle, lze hru opakovat s tím, že jsou zde další lapkové. Spoutaný lapka nemůže běhat, musí pouze chodit a musí jej vést alespoň jeden člověk dotykem. Tento hráč ale nemůže ostatní vybíjet. Pokud zajatce nikdo nevede, smí se jej zmocnit jiný tým. Děti se vybíjejí papírovými koulemi, které si donesou. Na dohled od pilota se nachází skupinové vedoucí (cca 20-30 metrů), kde se děti po vybití oživují. Pokud bude na místě příliš velká mela, lze přidat dalšího zajatce, o kterého se bojuje, popř. Sledovat čas, jaký která skupina daného zajatce měla pod kontrolou. Možná zahrát nejprve jedno zkušební kolo.
- Nahrávka.
- Volný RP večer: Děti mají volno na osobní aktivity, zároveň ale by měly být dostupné střelnice a cvičiště, kde se děti mohou sázet a vydělat si pár peněz. Podobně je možné si zahrát v krčmě karty nebo kostky. Takové příběhové vzduchoprázdno (snad mne Martin Šuš nezabije :-D). Jde o to, že nemáme žádný nutný program, ale nabízíme dětem dobrovolné aktivity, které by ale měly, když už, trochu souviset s hraním svých postav (RP) a středověkou atmosférou.
- Protože se podařilo tento den obchodovat mnoho surovin, otevře ve vesnici obchodník, který za groše dětem nabízí různé zboží (plátěné pytlíky, přívěšky, horoskopy, zkus štěstí - neznámý předmět zabalený v krabici, ale také bezcenné blbinky, sladkosti, atd.). Obchodník nemusí mít otevřeno každý den v určitý čas, záleží na něm.

Dopoledne	I. odpoledne	II. odpoledne	Večerní program
Řemesla	Přístavy	Pilot	Volný RP večer

4. Zajatec a tábor lapků

Příběhově:

Zajatec uprchl, děti jej musí vystopovat a podrobit výslechu. Osadníci musejí získat informaci o tom, kdo jej poslal, kde mají lapkové tábor a co je jejich cílem.

Co musí být připraveno předem:

- Text svědectví, 3x a rozstříhaný na stejný počet kousků + další nesmyslný text navíc, podobně rozstříhaný.
- Kolíky na stopování (viz almanach) + šátek na oči
- Dlouhý provázek na hru Poutavý provázek + náramek s karabinkou/očkem na přichycení k provázku.
- Text ke koktavému mudrci na kartičky + kartičky pro nejmenší
- LED svíčky a příprava stezky odvahy vč. tábořiště lapků.
- Aktivita před stezkou odvahy – lahvičky s kořením.

Náplň dne:

- **Cesta za zajatcem:** Skupiny postupně vyrážejí po stopě uprchlého zajatce. Nejprve musí určit směr, kterým zajatec utíkal. Podle **svědectví** místních dětí určí, kde mají hledat první stopu. Děti běží překážkovou dráhu formou štafety, na konci je truhlička, pro každou skupinu separátní, uvnitř je nastříhaný papír s textem. Jsou zde také nastříhané papíry s jiným textem, jako matoucí (hra pak bude trvat déle). Text je svědectví strážce, která viděla, kam zajatec uprchl:

“Já... já se strašně vmlouvám. Já hlídal toho zloducha v noci. Teda spíš nad ránem, vono se už rozednívalo. Měl jsem službu hned po našem kováři. Ale já byl děsně unavenej. Celej den sem dřel a kácel stromy a bylo mi děsný horko, tak jsem si musel dojít do naší krčmy, abych se trochu vosvěžil, no ale asi sem to nějak tentononc... žejo... přehnal a pak sem byl unavenej. Ale vy toho lapku určitě najdete, vidíte? Ona je to pro mne děsná vostuda. Jó a to... já bych vám vlastně mohl říct, kam ten lump běžel, co? Já... mně se motaly nohy, tak sem za ním běžet nemohl. Ale von, ten lump pořád že má taky žízeň no a já mu řekl, že si zaslouží leda vodu z potoka, ale až ráno. No a on že si tam dojde sám a už pelášil. Byl tady sice zavřenej, ale já hlupák jsem ty dveře pořádně nezamkl. Takže už víte, kde by jako mohl bejt? Ten lump? Běžte a chytněte ho!”

Skupiny by se ideálně měly rozseparovat. Pakliže všechny určí správně, kde mají hledat (další stopu), první skupina vyrazí hledat a zbylé dvě buďto ještě luští, nebo chvíli počkají. Mohou zatím třeba pomoci s přípravou dřeva ve vesnici (v táboře).

V místě první stopy (Bobří potok) začíná hra **Stopování kolíků**, které děti dovedou na další místo (křižovatka cest do Mezna a na Borotín). Zde musí děti projít jeskyněmi (**Poutavý provázek**) - v minutových intervalech děti vyráží po provázku, do ruky si vezmou klacek jako pochodeň, která ale v určitém místě dohoří a děti pak jdou po slepu

(šátkem zakryté oči). Na konci cesty děti získají svého zajatce (na skupinu připraven jeden vedoucí) a musí z něj získat informace, viz další hra.

- **Zmuč si vedoucího:** Každá skupina dostane jednoho zajatce (vedoucího) a musí z něj dostat informace: 1) komu slouží, 2) kde mají tábor, 3) tuto informaci vedoucí nesdělí – širší plán lapků (o co jim jde), pouze pokud by děti byly fakt dobré. Vedoucí má k dispozici tři životy. Děti si musí počínat opatrně, protože ve chvíli, kdy vedoucímu budou provádět něco, co je podle něj už za hranou, odevzdá jim jeden život. Pokud vedoucího-lapku “zabijí”, nemůže jim již dát žádné informace. Vedoucí nemusí sdělit všechny tři informace. Na výslech mají děti určitý čas (třeba 30 minut, dle situace v programu). Vedoucí by neměli dát informaci úplně zadarmo (třeba za plechovku koly nebo masáž, umytí ešusu,...)
- **Poklad koktavého mudrce:** Informace od zajatce byly kusé a neúplné, někdo se dozvěděl třeba více než jiný. Děti si je proto musí nejprve posbírat a pak dát dohromady. Ve vyznačeném území (třeba Herní cíp) jsou na stromě karty s čísly a částmi textu. Text by měl být poměrně dlouhý, aby se hůře pamatoval. Rovněž jsou zde karty označené hvězdičkou, které jsou určeny nejmladším a starší je nesmí číst. Děti nesmí při hře křičet. Číslo označují, jak se mají karty za sebe poskládat, výsledný text by měl znít:
Nemohu vám nic říci, neb bych zradil a stal se prohnáným a nečestným. Sloužím svému hrdinnému, odvážnému, slovutnému a chrabrému pánu. Tímto mým pánem není nikdo jiný než rytíř, urozený pán, jehož jméno nejsem snad ani hoden vysloviti. Jest to Jan, který pochází z kraje, jež zve se Moravany. Tedy Jan z Moravan. Jest to však člověk přechytrý a všemi cnostmi oplývající. I mně jednu velkorysost prokázal, když jsem si poranil ruku při broušení jeho meče. Nechal mne směřice se v bolestech, prý aby mne zocelil. Ó jak udatný a chytrý člověk! Jest to však vzdálený bratranec vašeho pána Mikuláše, který se ale na Janovi, mém pánovi, dopustil odporné křivdy! Mikuláš si nespravedlivě přivlastnil díl dědictví mého pána Jana, který měl být právoplatným majitelem Borotínského panství i prastarého pokladu našeho rodu Vítkovců! Ano, Vítkovci jsou rod, který se před mnoha lety rozdělil a jednou z větví jest i prohnáný rod Borotínských. A vy se nás nesnažte zastavit! Družina rytíře Jana jest dobře ukryta v lesích! Máme vás jako na dlani a i zásoby z blízké Hvízdavé usedlosti nám dobře slouží!” (Z poslední věty by mělo vyplynout, že táboří kdesi poblíž bunkru u Strašidelné stezky. Tuto část upravit podle toho, kam reálně ležení lapků umístíme.

Příklad prvních pár kartiček: 1) *Nemohu vám nic říci, neb bych zradil a st* 2) *al se prohnáným a nečestným. Slo* 3) *užím svému hrdinnému, odvážné*

Kartičky dát dále od sebe, na jednu kartu dát kratší sekvenci a karet udělat více (Drobek má myšlenku jak :-)).

- Nahrávka.

- **Stezka odvahy:** Pustit nahrávku. Děti pod rouškou tmy musí prozkoumat místa, kde by mohlo být ležení lapků. Stezka vede po Staré Strašidelné stezce, bez strašidokruhu. Ležení lapků je v místě krále stromů (je zde imitace ohniště a několik lapků s lucernou (elektronická svíčka). Děti jdou po stezce osvětlené LED svíčkama. Děti mají za úkol spočítat lapky v jejich táboře a nebýt spatřeni. Návrat přes hustý lesík a Návratkou zpět přes vjezd na louku. Nutné počkat na tmu. Děti možná vypouštět ve chvíli, kdy předchozí mine výjezd z louky? Aktivita před stezkou - lze sedět u ohně, případně vymyslet jinou aktivitu (např. Pomoc v krčmě - očuchávání vzácných koření a přirovnat dvě stejně vonící lahvičky k sobě). Takové čichací pexeso.
 - Děti svolat ve 21:30, vychytat trochu delší intervaly, okruh je kratší, má cca 1 km.

Dopoledne	I. odpoledne	II. odpoledne	Večerní program
Chytání zajatce ● Svědectví ● Stopování kolíků ● Poutavý provázek Pro čekající skupiny příprava dřeva Zmuč si svého vedoucího	Poklad koktavého mudrce	Sprchy	Stezka odvahy

5. Přepad ležení lapků

Příběhově:

Předchozí noci vesničané zjistili, kde je tábor lapků. Nejprve se vyzbrojí a připraví na přepadení. Pak vyráží na cestu a nakonec přepadnou slabě bráněné ležení lapků. V táboře lapků je nalezen dopis s rozkazy od loupeživého rytíře svému zástupci/veliteli tábora lapků, aby shromáždil síly a počkal na vhodnou chvíli, až bude vesnice bezbranná (po tom co její obyvatelé vytáhnou na přepad) a vesnici obsadí. Také se zde najde mapa k pokladu Vítkovců. Po zpětném dobytí vesnice zpět lapkové odtáhnou pryč, ale zanechají po sobě spoušť a otrávené studny.

Co musí být připraveno předem:

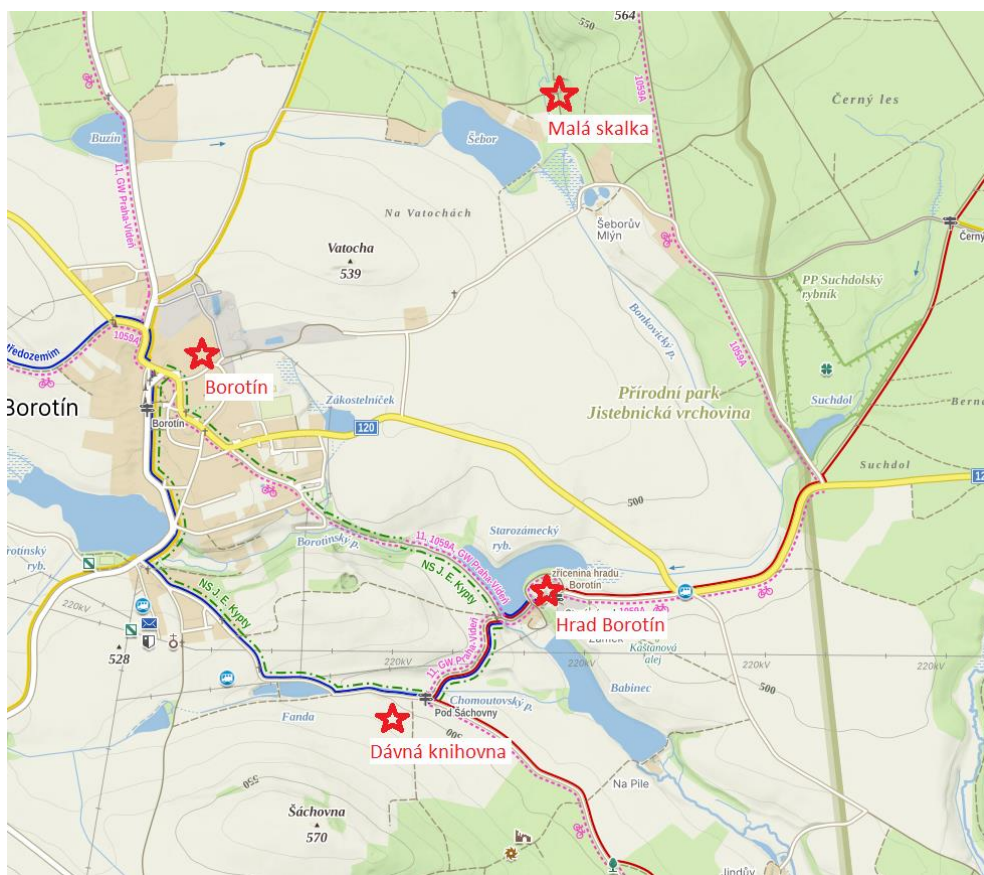
- Materiál pro výrobu bitevních obleků, zbraní a štítů
- 3x autoplachta 2x3 metry
- Ochranné brýle pro každé dítě?
- 3x mapa s pokladem Vítkovců (Zakreslen hrad Borotín, zde je první indicie)
- 3x vzkaz loupeživého rytíře pro jeho lapky
- Číslo a izolepy na dobývání jídelny

- Mariášové karty a kostky na turnaj (karty alespoň 4 balíčky, kostky alespoň 2 sety)

Náplň dne:

- **Bojová připravenost:** Před přepadením je třeba se dobře vybavit. Kovář potřebuje nejprve pomoci s výrobou brnění - **Bitevní obleky**. Dále je třeba vyrobit zbraň a štít pro člověka v brnění. Štít pak každá skupina využije při další hře (Obležení).
- Děti se pak vydávají k táboru lapků, vybaví se štíty, které si v předchozí hře vyrobily a svými prapory, navíc dostanou měkčené obušky.
- **Obležení (Farmáři-indiáni):**
 - Každá skupina si vytvoří opevnění okolo své plachty. Opevnění jsou od sebe vhodně daleko vzdálené. Ve druhé fázi pak každá skupina brání své opevnění a zároveň útočí na ostatní. Hrají tedy všechny skupiny najednou (útočí i brání zároveň) Cílem je naházet co nejvíc šišek na plachtu soupeřů. Každá skupina dostane několik obuchů (měkčené obušky), kterými smí vybijet protihráče házející šišky. Obránci s obuchy se vzájemně smí také vybít, určuje se kdo koho první zasáhl. Kdo je vybitý, jde se oživit ke svému opevnění. Volní vedoucí by se měli přidat ke skupinám hrát s dětmi.

Příběhově jde o simulaci boje s lapky, kdy se útočníci snaží co nejvíce poškodit jejich tábor zápalnými šípy (šišky) a zároveň bránit své zásoby (opevněná místa). Po hře děti dostanou vzkaz od loupeživého rytíře pro jeho velitele tábora lapků Ojře, který se v táboře lapků našel a také každá skupina dostane kousek historické kreslené mapy. Popisuje, kde je ukrytý dávný poklad Vítkovců – je označeno křížkem, kde je první indície (vytvořit mapku pro každou skupinu). Na mapě jsou vyznačena místa: Borotínský hrad, Dávná knihovna, Malá skalka, Borotín (obec).



- Mezitím, co jsou děti na přepadu, obsadili lapkové vesnici a děti si při návratu dají svačinu a pití (donést várnici s vodou) u lávky a pak se snaží dobýt vesnici zpět (Dobývání jídelny). To se povede, lapkové odtáhnou pryč, ale po zbyde po nich spouští. Dětem jsou sděleny škody, které bude potřeba napravit další den.
- Nahrávka.
- Večer by měla proběhnout oddechová RP aktivita - Proběhne turnaj v kartách (prší) a kostkách (Farkle) ve vesnické krčmě. U stolů sedí vedoucí a nabízí hru prší a kostky. Děti se rozdělí, jak budou chtít. Každý musí zaplatit jeden groš. Vítěz hry (po odehrání domluveného počtu kol) bere všechny zaplacené groše kromě dvou. Ty zbylé dva dostane hráč, který se umístil druhý. Vedoucí si zapisují umístění dětí.
 - V případě karet se hraje na body (nejvíc za hru dostává první hráč a to tolik, kolik hraje hráčů). Hraje se na 3-5 kol a první tři podle umístění dostávají vsazené groše (odstupňováno, např. 3, 2, 1 podle počtu vsazených). Děti se po hře pak smí prostřídat, případně lze hrát rychlé prší, nebo jinou hru.
 - Obdobně se hrají kostky. Hází se šesti kostkami. Po každém hodu musí hráč alespoň jednou kostkou zaskórovat nějaký počet bodů a se zbývajících kostkami házet dále, nebo tah ukončit. Nehodí-li žádné body, končí tah a přichází o doposud hozené. Zaskóruje-li tak, že již nemá žádné volné kostky, poznačí se

počet bodů a hází všemi kostkami znovu. Hraje se podle domluvy do 3000, 5000 nebo více bodů.

- Každá jednička samostatně = 100, každá pětka = 50
 - Trojice stejných hodnot = x100 (tři dvojky = 200, tři pětky = 500) pouze tři jedničky = x1000
 - Čtveřice se vyhodnocuje stejně jako trojice, pouze se výsledek násobí dvěma, pětice pak čtyřma a šest stejných čísel se násobí osmi, (tři dvojky = 200, čtyři = 400, pět = 800 a šest = 1600; šest jedniček = 8000).
 - Pokud hráč hodí postupku pěti čísel, pak 1-5 = 500 nebo 2-6 = 750
 - Postupka šesti čísel = 1500
- Na konci turnaje (při vyhlásování) do krčmy dorazí dva vedoucí, jeden podpírá druhého, že se ve vesnici objevil mor. Ten chudák, který je podpírán, má prý děsné bolesti břicha. Následně jsou některé děti pomazány na některých místech uhlím (černé šmouhy).

Dopoledne	I. odpoledne	II. odpoledne	Večerní program
Bitevní obleky, zbraně	Obležení	Dobývání jídelny	Krčma-turnaj hazard RP

6. Alchymista, lék na otravu, Mikulášův turnaj

Příběhově:

Vesničané se potýkají s morovou ránou. Nejde ale o žádný mor, ale o otravu ze studní, které otrávil předchozí den lapkové. Vesničané musí sehnat pomoc. Pošlou pro alchymistu, který ze vzácných bylinek namíchá zaživací odvar.

Co musí být připraveno předem:

- Lístičky na matematický strom s šifrou
- Brčka pro brčkovanou a papírky, případně izolepa
- Barevné lístičky orchidejí, seznam s bodovým ohodnocením každé barvy, karty proti zvěři
- Barevné lístičky a provaz pro vyznačení území na hru Kraken
- Příprava kolbiště a terčů. Připravit měkčené zbraně, terče a luky s šípy (nebo míčky)

Náplň dne:

- Ráno rychtář požádá o pomoc zdejšího bylinkáře/alchymistu, který se uvede nějakým efektním pokusem (dým, barevné tekutiny ve flakoncích, atd.) a následně vesničanům sdělí, že sice lektvary míchat umí, ale nejprve se musí určit, jakou nemocí nakažení trpí.
 - Mělo by to být celé uvedeno drobnou RP scénkou:
 - Rychtář na nástupu osloví alchymistu, zda opravdu umí své řemeslo. Ten na důkaz provede nějaký experiment (třeba smíchá ocet s kypřicím práškem s tím, že umí poručit vodě aby šuměla.

- Rychtář požádá o přípravu léku. Na to alchymista odpoví, že musí vědět, proti čemu má lék působit. Ať jdou nejprve hledat do nedaleké klášterní knihovny. A pak musí sehnat ingredience.
- Děti musí tedy navštívit nedaleký klášter, kde ze klášterních knih a především ze stromu poznání (**Matematický strom**) zjistí, že příznaky bolesti břicha a černé fleky náleží otravě. Když tuto informaci sdělí alchymistovi, ten řekne, že pro svůj recept potřebuje vzácné ingredience. Šifra: *Bolesti břicha jsou častým projevem otravy jídlem zkaženým, bylinami – třebaš rulíkem, nebo vodou studniční.* Každý příklad má pořadovou číslovku a přiřazené písmeno z šifry. Děti dostávají papír s výsledky, u každého je místo pro písmenko.
- **Brčkovaná:** První ingredience je trochu jedovatá a proto se na ni nesmí sahat rukama. Pomocí brčka děti sbírají lístečky, které lepí na izolepu nataženou mezi stromy. Každá skupina musí spojit dva vyznačené body na izolepě, pro každou skupinu stejně vzdálené (třeba dva metry)
- **Orchideje:** Děti musí nasbírat léčivé byliny v nebezpečné části lesa, kde číhá vlk, zmije a lapka. Na vlka platí karta “kámen”, na zmiji “protijed” a na lapku platí “meč”. Hra nemusí zabrat celé dvě hodiny, lze proto dát svačinu dříve, aby pak byl čas na Krakena s Hasičem.
- **Kraken:** Poslední přísada se nachází poblíž potoka, kde ale řadí jedovaté žáby, kterým se musí vesničané vyhnout. Následně alchymista umíchá zažívací odvar, který ale napoprvé nevyjde a vybuchne.
- Protože se experiment nejprve alchymistovi nepovedl a vybuchlo to, musí děti hasit oheň. Pro hru není nutné rozdělovat oheň, stačí vystříhnout z červeného krepáku terče ve tvaru plamenů a děti je pak musí trefit vodou z plecháčku. Lze terče vyrobit tak, že se na jeden konec krepáku přiváže kmínek a druhý konec se pověsí na klacek. Když se krepák namočí, závaží jej roztrhne. Lze tak snadno hodnotit kdo kolik bodů získá. Hry mohou být obecně spíše kratší. Nakonec alchymista umíchá lék a všichni se uzdraví.
- Nahrávka.
- Večer proběhne **turnaj**. Ve vsi se objeví pan Mikuláš, aby zdejší lid podpořil a aby pozvedl morálku vesničanů, uspořádá turnaj, kterého se nemusí účastnit jen rytíři. Na zemi se vyznačí z provazu kruh jako kolbiště.
 - Z každé skupiny se vyberou dva bojovníci, kteří budou bojovat s hráči ostatních dvou skupin. Tyto tři dvojice pak bojují s měkkými zbraněmi na dva zásahy. Zapisují se vítězové. Hodnotit lze za každého vítěze jedním bodem pro skupinu, ze které hráč pochází.
 - Když spolu všichni dobojují, pokračuje další klání. Každý hráč s jedním vítězným bodem smí vyzvat na souboj pouze hráče se stejným nebo vyšším počtem bodů. Takto lze klání opakovat. Stále spolu ale bojují najednou tři dvojice.

- Následuje lukostřelecká soutěž. Z každé skupiny střílí jeden hráč, střílí tak vždy trojice. Každý střílí na svůj terč, přičemž každý hráč dostane stejný počet šípů (alespoň 3, nejlépe cca 5). Počítají se zásahy: Střed za 3 body, mezikruží za 2 body, okraj terče za 1 bod. Kdo nastřílí všechny šípy jako první, má bonusové tři body za rychlost. Lze udělat i bez luků pouze házet míčky (ale luky jsou efektnější).

Jde o RP aktivitu. Turnaj doprovází fandění fanoušků, nejlépe pak zde někdo bouchá do bubnu (alespoň do obráceného plechového barelu) a troubí na rohy. Pan Mikuláš pak prohlásí, že legendy o dávném pokladu Vítkovců jsou nejspíš pravdivé a tomuto úkolu přispoudí nejvyšší prioritu, když mu rychtář oznámí, že mají mapu co získali od lapků. Důležité je, aby byl shrnut děj, tedy že lapky vede loupeživý rytíř Jan z Moravan, což je příbuzný pana Mikuláše a že chce s Mikulášem srovnat účty, proto v kraji škodí a patrně hledá poklad, aby mohl naverbovat více žoldáků.

- Po turnaji smí děti posedět u táboráku. Nejde o slavnostní oheň. Tuto aktivitu zařadit podle aktuálního rozpoložení.

Dopoledne	I. odpoledne	II. odpoledne	Večerní program
Alchymistův úvod, Matematický strom, Brčkováná	Orchideje	Kraken/Hasič	Turnaj, oheň?

7. Hledání pokladu, nalezení zamčené truhlice

Příběhově:

Nyní je konečně otrava zažehnána a vesnice se vzpamatovala po nájezdu lapků. Pozornost se zaměřuje na poklad, o který usiluje loupeživý rytíř. Pan Mikuláš vysílá výpravu vesničanů (děti), aby poklad našly. To se nakonec skutečně podaří, ale cestou děti zjistí, že nemají klíč. Večer navštíví vesnici loupeživý rytíř s doprovodem a chce získat truhlici, protože má klíč. A když ji rychtář nevydá, pokusí se truhlice zmocnit silou.

Co musí být připraveno předem:

- Prkna a špalky + herní pole Bažina (provazové ostrůvky)
- 3x truhlice s lístečky s písmeny K, N, I, H, O, V, N, A. Každé písmeno pouze jednou, navíc ale i další lístečky
- Dovézt autem k rybníčku Fanda jižně za Borotínem 3x lano (nebo jedno dlouhé a druhé kratší) a donést 21 svítek na hru Trojšátkovaná a připravit zde herní pole. Domluvit s dovozem oběda.
- Hra bude přes oběd - dovézt nebo udělat balíček?
- Truhlice s pokladem

- Krepákové fáborky jako životy, svíčky v zavařovačkách/elektrické, děrovací tabulky s papírem jako počítadlo životů 3x
- 3x svitek

Náplň dne:

Cesta na Borotín by měla být časově rozvržená, abychom nebyli ve skluzu.

- Mělo by jít o výlet na hrad Borotín, zde ale trasa nekončí, děti by měly jít dále. Po cestě se hraje série her, z každé děti dostanou nějakou indicii, kde poklad dále hledat. Mohou jít všechny skupiny najednou a cestou překonávají nástrahy v podobě různých her:
 - **Bažina: (10:00-11:00)** projít přes bažinaté území pomocí mostků z prken a špalků. Hru lze začít už na louce. Na označených místech z provazu na zemi je pevná zem. Skupiny mají za úkol dostat se z jedné strany pole na druhou za pomoci prken a špalků. Platí, že nesmí vstoupit na zem mimo prostorů vyznačených provazy. Kdo se dotkne prostoru mimo, musí se celá skupina vrátit na poslední kus pevné země. Každá skupina má k dispozici jen několik špalků a prken, ze kterých smí stavět mosty. Hrají všechny skupiny najednou, proto musí být postaveny tři stejné trasy (ostrůvky pevné země stejně daleko od sebe).
 - Přesun (11:00-11:45)
 - **Borotínská hra na zloděje: (11:45-12:20)** v prostorách hradu pána Mikuláše se porozhlédnout po dalších informacích k pokladu, vše je ale tajné, aby se o pokladu nedozvědělo mnoho lidí, kteří by jej mohli chtít pro sebe. Ve třech truhlicích jsou schovány lístečky v barvách skupin, na každém lístečku je napsáno písmeno ze slova knihovna. Děti mají za úkol poskládat smysuplné slovo (knihovna) ze všech písmen (tj. osmipísmenné slovo), zároveň se hodnotí nejen čas, ale i další nasbírané lístečky. Vedoucí děti nesmí vidět, na hluk nereagují.
 - Čas na občůdek na Boro (12:20-12:40)
 - Přesun (12:40-12:55)
 - **Trojšátkovaná: (12:55-13:30)** od hradu se jde dále po modré směrem na Borotín. V prostorách dávné knihovny (na louce, označuje mapka) se hraje Trojšátkovaná. Skupiny se snaží získat co nejvíce svitků (reálně vyrobit do ruličky smotaný papír přepásaný stuhou, celkem 21x), ve kterých by mohly být užitečné informace. Po hře každá skupina dostane jeden svitek, kde je napsáno, že *“Před mnoha a mnoha lety ukryl šlechtý pan Vítek z Klokot, zakladatel šlechtického rodu z Borotína své bohatství poblíž svého rodového sídla. To místo nazývá se Malá skalka. Klíč od pokladu toho však ztracen již nenávratně byl.”*
 - Oběd (13:30-14:45)
 - Přesun (14:45-15:30)
 - **Hledání truhlice. (15:30-16:00)** Nakonec dorazí na místo ležící na spojnici rybníku Šebor a Šetkův vrch, kde by dle mapy.cz měla být malá skalka (děti mají označeno v mapce). Zde děti najdou zamčenou truhlici – proběhne jako hledání pokladu. Pak se děti vrací zpět do vesnice (tábora). Výsledkem jejich pátrání

tedy je, že získaly truhlici, ale loupeživý rytíř získal klíč od truhlice, což zatím děti neví.

- Návrat (16:00-16:30)

- Nahrávka.
- Po večeři se v městečku objeví Loupeživý rytíř s doprovodem, chce vyjednávat. Chce se zmocnit truhly, protože má klíč. Rychtář to ale odmítne a Jan z Moravan tak řekne, že truhlici získá silou. Jde o RP scénku zahájenou nahrávkou. Smyslem RP divadla je, aby Jan z Moravan vysměvačně a povýšeně vyzval osadníky, aby mu truhlici vydali, protože má klíč. To rychtář odmítne a na to Jan řekne, že si ji vezme po dobrém nebo po zlém a že se ještě uvidíme. Pak Jan s družinou odejde. Rychtář dětem řekne, že budeme muset nyní dobře hlídat truhlu i v noci.
- Noční hra - děti musí ubránit truhlici a hlídat ji. Do vesnice se snaží proniknout lapkové a truhlu dětem ukrást. Dále se lapkové snaží dětem napáchat škody - u vybraných míst si udělat čárku na papír (proděravět kolečko z papíru). Hraje se bez baterek, na strážních posedech jsou jediné zapálené svíčky. Hráči se musí plížit a vybíjí se tak, že si z ramene strhnou fáborek jako život. Jak obránci, tak útočící vedoucí.

Dopoledne	I. odpoledne	II. odpoledne	Večerní program
Cesta za pokladem ● Bažina ● Boro hra ● Trojšátkovaná ● Hledání truhlice	Pokračování cesty za pokladem	Sprchy + vzduchoprázdno	RP-Loupeživý rytíř, Noční dobývání jídelny

8. Bitva

Příběhově:

Vesničané píší dopis panu Mikuláši, že získali truhlici. Vesničané také staví ve vsi kapličku, aby si získali přízeň vyšší moci. Loupeživý rytíř se opět objeví ve vesnici a protože má v sobě ještě zbytky rytířského chování, nevrhne, ať se sobě obě skupiny (vesničané proti lapkům) postaví čelem a kdo zvítězí, bude mít právo na otevření truhlice a ponechat si její obsah. Ať už vyhraje jakákoliv strana, v truhlici je listina Vítkovců, která ustanovuje Mikuláše jako právoplatného dědice.

Co musí být připraveno předem:

- Potřeby na výrobu stařeného papíru (čaj, káva, namočit papír a usušit)
- Potřeby na výrobu brku
- Papíry na malování vitrážových oken, malovací potřeby - štětce, vodovky, pastelky
- Kůže, šablona, průbojník a nůžky na výrobu nátepníků
- Potřeby na vlajkovku

Náplň dne:

- Vesničané musí dát vědět panu Mikuláší, že se podařilo získat truhlici s pokladem. Děti tak založí **řemeslo** písárství a kromě výroby pergamentu budou také vyrábět brk a mohou se pokusit vytvořit i inkoust (záleží na jejich kreativě). Pak napíše krasopisně dopis panu Mikuláší, který mu pak bude doručen, lze přidělat pečeť. Dále se vesničané snaží získat si přízeň vyšší moci a ve vesnici vystaví kapličku. Je zhotoven kříž a oltář a děti na velké kusy papíru malují fresky a nebo vitrážová okna. Poslední řemeslo je krejčovství/koželužství: Děti si musí vyrobit kožené nátepníky. Blok by měl proběhnout po skupinách, na každé řemeslo (písař/krejčí/kaple) je cca 45-50 minut + 5-10 minut na přesuny.
- **Velká vlajková** jako finální bitva.
- Nahrávka.
- Večer drobná RP aktivita otevření truhlice s pokladem a listinou, která potvrzuje, že Mikuláš je právoplatný dědic a Jan z Moravan má být vykázán z těchto zemí pro své hanebné skutky. Pak volno.

Dopoledne	I. odpoledne	II. odpoledne	Večerní program
Řemeslo: písař, pergameny, krejčovství, stavba kaple	Velká vlajková	Velká vlajková	RP otevření pokladu, volno

9. Příjezd pana Mikuláše, Oslavy, pouť, zakončení

Příběhově:

Vesničané slaví své vítězství a Mikuláš vyhlašuje vítěze.

Co musí být připraveno předem:

- Věci na pouť a olympiádu, vyčlenit přepravku, aby mohly být věci pak zabaleny do dodávky.
- Sladkosti do občůdku.
- Připravit pochodně a hranici na oheň.

Náplň dne:

- Přijíždí Mikuláš, RP scéna. Chválí skupiny a než vyhlásí vítěze, povolí lov v lesích, aby mohla začít hostina. A také by rád slyšel, co všechno děti stihly vykonat a jak se jim dařilo formou divadla
- Karel sklízí věci svoje a i táborové, děti mezitím hrají hry.

- Hraje se Lov divoké zvěře. V lese děti musí najít a chytit vedoucí, kteří jsou ukrytí. Za každé chycení dostane hráč lísteček s popisem zvířete, kterého chytil. Platí bodové ohodnocení: zajíc = 1; srnka = 2; jelen = 3; divočák = 4. Pokud je vedoucí chycen, jde se znovu někam ukrýt.
- Dále děti nacvičí krátké divadlo a následně předvedou Mikuláši.
- Mikuláš vyhlašuje vítěze CTH.
- Při **Olympiádě** a **Pouti** si děti mohou vydělat peníze a koupit si za ně sladkosti, případně nějaké drobné předměty.
- **Olympiáda:**
 - Sedmiskok
 - Kop na bránu
 - Skákání v pytlích
 - Hod holinkou (levá vel. 42)
 - Hod špejlí
 - Předklon hluboký
 - Chod na chůdách
- **Pout':**
 - Lovení rybiček
 - Střelba na terč
 - Zatloukání hřebíku
 - Stavění pyramidy z tenisáků na čas
 - Bonbon na provázku
 - Propiska do lahve
 - Kasino (kámen nůžky papír, kolo štěstí, házení kostkou)
 - Potápění tenisáku
- Úklid tábora.
- **Závěrečný oheň**

Dopoledne	I. odpoledne	II. odpoledne	Večerní program
Lov zvěře, divadlo	Olympiáda+pout'	Pout', úklid	Závěrečný oheň

Námět na filmovou upoutávku k CTH

Verze 1

Záběry na krajinu z dronu. Do toho zní jeho hlas jako vypravěč: *“Léta hojnosti jsou už dávno pryč. Náš český král a římský císař Karel IV. odešel na věčnost už před více než dvaceti lety. Můj otec jeho panování zažil. Často mi o té době vyprávěl. Byl to panovník, který zakládal hrady a města. Země vzkvétala...”*

Středověce oblečený muž má na zádech srolovanou deku nebo prošívanou zbroj a meč. Má kápi a není mu vidět do obličeje. Stoupá lesem do kopců, jde krásnou přírodou přes potoky a pláň. Vypravěč pokračuje: *“Pak ale přišla jedna pohroma za druhou. Krajem se toulají loupeživé družiny, které přepadávají a vypalují vesnice. I můj domov takový osud potkal. Než náš dům zachvátily plameny, stihl jsem vzít otcův starý meč, ale nedokázal jsem se lapkům a vrahům postavit. Strach mne zahnal do lesů, daleko, daleko pryč...”*

Muž přichází do krčmy a usedá ke stolu. Vypravěč pokračuje: *“Mým cílem je hrad našeho pána Mikuláše z Borotína. Musím mu podat zprávu o tom, co se stalo.”*

Hostinský, nebo jiný muž u stolu pokyvuje hlavou a odpovídá: *“Nejsi jediný. Pan Mikuláš dobře ví, co se v jeho panství děje. Prý nechá vystavět strážnici poblíž obchodní stezky do Prahy a také se chystá založit novou vesnici. Třeba bys mohl zrovna tam začít nový život.”*

Verze 2

Záběry (zpomalené) na sluncem zalitou krajinu, pak na středověce oblečené muže v krčmě, jeden platí druhému mince z měšce, připíjejí si, k tomu začíná komentář: *“Za vlády českého krále a římského císaře Karla IV. naše země vzkvétala. Ty časy ale skončily, když se náš milovaný panovník odebral na věčnost.”* záběry na zacházející slunce za mrak, uschlý strom, depresivní příroda *“Léta hojnosti a blahobytu jsou už dávno pryč. Kraj postihly morové rány a hlad. Mnoho počestných obyvatel se stalo loupeživými lapky, kteří přepadávali kupce na obchodních stezkách.”* Jeden z popíjejících v krčmě okrádá druhého. Dva otrhanci zápasí s neozbrojeným kupcem/trhovkyní *“Přesto se ale ještě najdou dobří lidé.”* v popředí je vidět ruka tasící meč, v pozadí stojí ti dva otrhanci přepadávající kupce. Pokračuje rozběhnutím rytíře s mečem proti lapkům. Střih do černa. *“Plamínek naděje v černé noci. Mikuláš z Borotína spravuje své malé panství.”* Trhovkyně se zvedá ze země, rytíř ji zvedá za ruku. Ve větru se třepetá prapor. Z dálky záběr na rytíře držící třepetající se vlajku, vedle zachráněná trhovkyně. *“Chrání nejen své poddané, ale také významnou obchodní stezku. Aby zastavil nájezdy lapků a hrdlořezů, založil maličkou strážní vesnici v lesích severně od svého hradu.”* Rytíř vrací meč do pochvy. Záběr na bradu s pusou rytíře s kápí na hlavě, který promlouvá do kamery: *“Přidej se ke mně i ty!”*

Text vypravěče upoutávky

Za vlády českého krále a římského císaře Karla IV. naše země vzkvétala. Ty časy ale skončily, když se náš milovaný panovník odebral na věčnost.

Léta hojnosti a blahobytu jsou už dávno pryč. Kraj postihly morové rány a hlad. Mnoho počestných obyvatel se stalo loupeživými lapky, kteří přepadávali kupce na obchodních stezkách.

Přesto se ale ještě najdou dobří lidé. Září jako plamínek naděje uprostřed temné noci. Není jich však mnoho.

Mikuláš z Borotína spravuje malé panství. Chrání nejen své poddané, ale také významnou obchodní stezku. Aby zastavil nájezdy lapků a hrdlořezů, založil maličkou strážní vesnici v lesích severně od svého hradu. Já tam mám zrovna cestu... Přidej se ke mně i Ty!

Vypravěč

Následuje text, který se formou nahrávky doplněné o hudební podkres a efekty pouští dětem vždy před večerním programem (na začátku večerního programu), na konci každého dne, pokud není uvedeno jinak.

1. den

Den první. Je červenec léta páně 1403. Už je tomu pětadvacet let, co se náš milovaný král Český a císař Římský odebral na věčnost. Můj otec mi vždycky vyprávěl, jak naše království za jeho vlády vzkvétalo... Ty časy jsou už ale dávno pryč. Kraj postihly morové nákazy a hladomor. Na trůn nastoupil mladý král Václav, Karlův nejstarší syn, který ale nevládne již tak pevnou rukou jako jeho otec. Mnoho počestných obyvatel a poctivých lidí se uchýlilo k loupežnictví. Přepadávají kupce na obchodních stezkách a někdy dokonce drancují celé vesnice! Přesto se ale ještě najdou dobří lidé. Třeba náš pan Mikuláš, který spravuje své malé Borotínské panství. Chrání své poddané a aby zajistil ochranu obchodníkům cestujícím z jihu do Prahy, rozhodl se založit malou strážní ves, severně od svého hradu. Každému, kdo se zaslouží o vybudování vesnice, bude udělen šlechtický glejt a ti nejlepší se pak mohou stát členy osobní družiny pana Mikuláše! Jaká čest! A tak jsem i já opustil svůj domov, abych začal nový život a pomohl chránit kraj před bídnými lapky. Nabídl jsem tedy panu Mikuláši své služby a ten mne pověřil nelehkým úkolem – státi se rychtářem nové vesnice a tedy dohlížet jak na výstavbu, tak aby nová vesnice vzkvétala. A proto každý den zaznamenávám na tyto stránky rychtářské knihy vše důležité, co se událo.

Dnes dorazilo mnoho nových osadníků, kteří byli rozděleni do družin. Jedny povede kovářova dcera Kovadlinka, druhé povede mlynářka Zrnka a v čele třetí skupiny stojí vdova po řezníkovi Krkovička. Všechny družiny, ač mezi sebou soupeří, mají jediný cíl: Do deseti dnů vybudovat

fungující vesnici, která pomůže s ochranou nedaleké obchodní stezky. Musíme si osvojit mnoho řemesel, ale nejdříve ze všeho musíme prozkoumat okolí a připravit cestu pro zásobovače! Ať máme materiál na výstavbu a taky ať máme co jíst! To bude náš zítřejší úkol.

2. den

Den druhý. Včera jsem se stal z pověření pana Mikuláše z Borotína rychtářem nově založené vesnice. Přijelo mnoho nových osadníků. Rozdělili se do tří družin, které vedou: dcera kováře Kovadlinka, mlynářka Zrnka a vdova po řezníkovi Krkovička. Večer nás také navštívil zvláštní poutník, který za kus chleba vyprávěl legendy o jakémsi pokladu. No, pohádky a povídky si rád poslechnu večer u ohně, ale nás čeká spousta nelehké práce. Dnes jsme prozkoumali okolí naší vesnice a podařilo se nám dopravit první vůz se zásobami. Dostáváme nyní dostatek mouky, abychom se všichni uživil. Celé se to ale neobešlo bez potíží. Narazili jsme na pár lapků, kteří už číhali na našeho zásobovače. Naši osadníci si s ním ale lehce poradili a dokonce od něj získali jakýsi vzkaz. Než se pustíme zítra do pečení chleba, kování nástrojů a pletení provazů, měli bychom se naučit ovládat boj s mečem... teda alespoň se sekerou, obuchem, nebo vesnickým lukem. Naši mistři na cvičišti a v kolbišti už čekají!

3.den

Den třetí. Po příjezdu do nově založené strážní vsi mne pan Mikuláš pověřil rychtářským úřadem a noví osadníci se rozdělili do tří družin. Hned druhý den jsme si zajistili příjezd zásobovače a vypořádali se také s pár lapkami. Dnes jsme si upekli něco k jídlu, zkusili jsme si práci kováře či provazníka a vyrobili nějaké svíčky. Své výrobky jsme poté prodali na trhu. Díky tomu k nám do vesnice občas zavítá obchodník, který tu a tam přiveze kromě zásob i nějaké zajímavé zboží. Co mi ale dělá vrásky na čele jsou ti zbojníci, kteří přepadávají kupce. Ano, vypořádali jsme se s nimi hned druhý den, ale z jejich šifrované zprávy jsme zjistili, že na naše zásobovače i dnes číhalí další chamtiví kumpáni. Naštěstí se nám povedlo některé z nich zajmout. Zítra je musíme vyslechnout. Zdá se, že výstavba naší strážní vesnice je někomu trnem v oku! Ale komu?

4.den

Před čtyřmi dny jsme začali s výstavbou naší strážné vesnice, která má pomoci ochránit blízkou obchodní stezku vedoucí do Prahy. Zajistili jsme si zásobování jídlem a hned na to jsme upekli svůj první chleba, ukovali první kovové předměty a dokonce vyrobili nějaké svíčky. Díky tomu k nám občas zavítá obchodník. Bohužel jsme se nevyhnuli i prvním střetům s vyvrheli a lapky. Učili jsme se od našich mistrů šermířů v boji a i díky tomu jsme pár loupežníků zajali! Podrobili jsme je výslechu a už víme, co jsou zač! Lapkové slouží nějakému loupeživému rytíři, který se jmenuje Jan z Moravan. Snad je to nějaký příbuzný našeho pána Mikuláše, který s ním asi má nějaké nevyřízené účty. Ten upovídaný zajatec také prořekl, že hledají i onen poklad. Ten, o

kterém nám tuhle vyprávěl ten poutník. Že by na tom bylo přeci jen něco pravdy? A opravdu je to poklad, který byl ukryt praotcem našeho pana Mikuláše? Vítkem z Klokot, který rozdělil svůj rod Vítkovců na několik rodových větví?

Na tom nyní nesejde. Tábor těch zloduchů musí být blízko nějaké usedlosti, kterou vydrancovali. To by mohlo být v lesích u Hvíždalky! Dnes v noci tam musíme vyslat pár odvážlivců, aby polohu tábora zaznamenali. A zítra s nimi zatočíme!

5. den

Den pátý. Než jsem se stal z pověření našeho pána Mikuláše rychtářem této strážní vsi, toulal jsem se po naší zemi. Musel jsem opustit svůj domov, abych si zajistil lepší a klidnější živobití. Ani ve snu by mne nenapadlo, že výstavba nové vesnice může být tak nebezpečná. Už když jsme zajišťovali bezpečnou cestu našemu zásobovači, dostali jsme se do křížku s loupežníky. Vesnice i tak rostla doslova před očima. Upekli jsme první chleba, ukovali první kus železa a vyrobili první svíčky...

Díky tajné zprávě, kterou měl u sebe jeden z lapků, jsme dokázali pár jeho kumpánů zajmout a vyslechnout. Přišli jsme tak na stopu celému vojenskému ležení. Celá naše vesnice proto vyrazila do boje. Toho ale nepřítel využil a přepadl náš nechráněný domov. Nejen že jsme si dokázali vzít zpět co je naše a dobýt vesnici zpět, ale také jsme získali dopis od loupeživého rytíře pro jeho kumpány. Navíc jsme získali mapu, kde by se mohl podle legendy ukrývat poklad Vítkovců! Mohli bychom jej získat pro našeho pána Mikuláše! Tím by i naši vesnici přestali lapkové napadat! Dnes večer oslavíme velký bojový úspěch společně v krčmě!

6. den

Den šestý. Včera jsme ani pořádně neoslavili vítězství v boji nad loupeživým rytířem Janem z Moravan a už nás postila další pohorma... Ale popořadě. První den jsme přijali úkol našeho pána Mikuláše, abychom v deseti dnech vystavěli strážní ves na ochranu obchodní stezky vedoucí do Prahy. Já jsem byl jmenován rychtářem, abych na naší ves dohlížel a zapisoval každý den, co se událo do této knihy. Hned druhého dne jsme si zajistili pravidelné zásobování jídlem a při tom se vypořádali s prvními zloduchy. Zjistili jsme od nich, že další přepadení má nastat následující, tedy třetí den. A také jsme si na lapky počíhali. Nejprve jsme však upekli první chleba, kovali první železné výrobky a vyrobili pár svíček, abychom měli s čím obchodovat. Pak jsme zajali ty loupežníky a jeden z nich se hezky rozpovídal. Že prý slouží loupeživému rytíři Janovi z Moravan, vzdálenému to příbuznému našeho pána Mikuláše Borotínského. Prý mají nevyřízené účty. A tak jsme dalšího, tedy pátého dne jejich tábor přepadli. Získali jsme mapu, kde je snad zakreslený bájný poklad Vítkovců, předků našeho pána Mikuláše. Jenže jsme se neradovali dlouho. Naši domovinu přepadli a ač jsme ji dobyli zpátky, jakoby se na nás sneslo prokletí. Velké bolesti břicha a omdlévání potkalo naše

osadníky. Museli jsme požádat alchymistu o lék proti tomuto moru. Ikdyž se alchymistovi zprvu nedařilo, lék nám úspěšně namíchal. Asi nám ti zpropadení lapkové otrávilí studny!

Ale co. Nebezpečí je zažehnáno a nyní nastává čas konečně vydechnout a odpočinout si od všech útrap. Náš pan Mikuláš vyhlásil v naší vesnici turnaj. Zúčastnit se ho může každý. Tak se chopme bijců a seker! Na vítěze čeká zasloužená odměna!

7. den

Den sedmý. Budujeme strážní vesnici, abychom našemu panu Mikuláši pomohli ochránit obchodní stezku vedoucí na sever do Prahy. V naší vesnici již máme pekaře, kováře i provazníka, který navíc dovede vyrábět svíčky! Mnoho z toho, co vyrobíme pak prodáváme na trzích. Také se mnoho z nás naučilo ovládat lukostřelbu či jak bojovat tváří v tvář! Již od založení vesnice nás přepadávali lapkové. Podařilo se nám jich pár zajmout a jeden z nich pak vyzradil, že slouží loupeživému rytíři Janovi z Moravan, který má nějaký spor s naším panem Mikulášem. Žádný urozený pán ale nemá právo přepadat poctivé vesničany, jako jsme my! A proto jsme s ležením těch zloduchů zatočili. Však jsme za to těžce zaplatili. Postihl nás mor... Nebo snad ti lapkové otrávilí naše studny? Díky pomoci alchymisty jsme ale získali lék a mohli se soustředit na náš další úkol. V táboře lapků jsme našli zvláštní mapku, která snad ukrývá dávný poklad Vítkovců. Pan Mikuláš nás proto vyslal toto dědictví jeho předků najít. A skutečně! Nalezli jsme truhlici, klíč od ní ale ne...

Z dálky nese se k nám hlahol mnoha hlasů. To ale není družina našeho pana Mikuláše!

8. den

Den Osmý. Mnoho, mnoho se toho za poslední dny událo. Hned po založení vesnice jsme museli zajistit zásobování a osvojit si pár základních řemesel, abychom měli co jíst a s čím obchodovat. Přepadli nás několikrát lapkové. My ale některé z nich zajali a ti pak prozradili, že slouží loupeživému rytíři, Janovi z Moravan. Přepadli jsme jeho tábor a ikdyž jsme pak museli dobýt svoji vesnici zpět a potýkat se se zákeřnou nákazou, získali jsme mapu k pokladu Vítkovců, předků našeho pána Mikuláše z Borotína! Ten nás za pokladem vyslal a skutečně! Poklad se nalézt podařilo, klíče od něj však ne. A tu se objevil sám prohnáný Jan z Moravan, aby nám truhlici sebral. To se mu však nepodařilo a my museli svést velikou bitvu, abychom klíč od něj získali. Řádně jsme se také připravili! Vyrobili jsme pergamen a napsali našemu pánu Mikulášovi o pomoc. Také jsme vystavěli naši kapličku, což nám zajistilo pomoc boží. Připravili jsme si své zbroje a zbraně a vyrazili do útoku.

Štěstí nám přálo! Truhlici i klíč jsme získali. Nyní se tedy dozvíme pravdu, určitě je náš pán Mikuláš právoplatným dědicem panství Borotínského!

9. den

Den devátý. Je srpen léta páně 1403. Náš kraj sužovaly morové rány a hladomor. Mnoho dříve počestných lidí se stalo loupežníky a hrdlořezy. Přepadávají kupce na obchodní stezce a někdy dokonce drancují celé vesnice. Přesto se ale ještě najdou dobří lidé. Září jako plamínek naděje uprostřed temné noci. Třeba náš pan Mikuláš z Borotína, který spravuje své malé panství. Před několika dny započal výstavbu strážní vesnice poblíž obchodní stezky, aby ochránil kupce na cestě do Prahy. Já jsem mohl být u toho! Byl jsem pověřen rychtářským úřadem, abych dohlížel na výstavbu nových domů. Není to však pouze moje zásluha. Nebýt mnoha statečných a dobrých osadníků, jistě by i náš nový domov brzy lehnul popelem... Ale vezměme to od začátku. Nejprve jsme museli zajistit cestu zásobovači, abychom měli materiál na stavbu a co do huby. Při tom jsme natrefili na lapku, který měl u sebe šifru. Plánovali další přepady, ale my jim to překazili! Zajali jsme pár těch pobudů a zjistili, že jde o družinu loupeživého rytíře Jana z Moravan. Prý to snad je nějaký vzdálený bratranec našeho pána Mikuláše. Tvrdil, že to on je právoplatným dědicem panství Borotínského i právoplatným majitelem pokladu rodu Vítkovců. O pokladu jsme zaslechli pověsti, ale že je skutečný jsme zjistili až po přepadení vojenského ležení loupeživého rytíře. Zmocnili jsme se mapy, kde bylo místo ukrytého pokladu zaznačeno. Jenže mezitím naši nechráněnou vesnici přepadli lapkové a nejspíš nám otrávilí studny. Jen díky pomoci našeho alchymisty jsme ten mor přečkali a mohli vyrazit hledat prastarý poklad. A skutečně, našli jsme! Klíče se ale zmocnil loupeživý rytíř. Nastal den velké bitvy. Naštěstí stál bůh při nás a my družinu loupeživého rytíře přemohli! Mohli jsme tak truhlu otevřít a z listiny prastaré přechíst, že pan Mikuláš je opravdu právoplatným dědicem Borotínského panství. Dnes k nám náš pán zavítal. Povolil ulovit ve svých lesích divokou zvěř a dopřál svým poddaným trochu odpočinku a veselí.

Dnes večer u slavnostního ohně budou uděleny šlechtické glejty za zásluhy a těm nejlepším z nejlepších se dostane zvláštní pocty – stanou se členy družiny našeho pána Mikuláše z Borotína!

A tak končí můj příběh. Strážní ves byla vybudována. Její obyvatelé zastanou řemesla kováře, pekaře, provazníka, svíčkaře, ba dokonce i písaře! Jsou mezi námi i zdatní bojovníci. Do našich končin se opět navrátil klid a mír v této nejisté době. Ať zlost a nenávist nemá zde místo, nechť přátelství a dobrý úmysl přetrvá na věky! Tak píše já, Karel, rychtář Strážní vsi v tento slavnostní letní den!

Program v tabulce

MEZNO 2025 - DENNÍ PROGRAM					
v2.0		DOPoledNE (10:00-13:00)	ODPOLEDNE I (14:30-16:30)	ODPOLEDNE II (17:00-19:00)	VEČER (20:00-21:30) / NOC
24. VII	ČT	sraz u klubovny 10:30 (UPOUTÁVKA) odjezd ??? (Horní Měcholupy)	RP uvítání Mikulášem a rozdělení	Seznamovací hry	Oheň + RP Mnich
	příjezd	cesta tam příjezd Mezano žst 13:04 Cesta do tábora	Honzíkův nástup Zabydlení ve stanech	Pravidla a příběh Sběr surovin	
I.	PÁ	Procházka	WC bába	Provoz vesnice	Cvičiště
25. VII	Zásobovač	Scout race	Hledání lapky		
II.	SO	Řemesla (pekař, kovář, provazník/svíčkař)	Přístavy	Pilot	Volný RP večer
26. VII	Řemesla				
III.	NE	Chtytání zajatce (svědectví, stopování kolíků, poutavý provazek)	Poklad koktavého mudrce	Sprchy, všichni pěšky tam, sprchy nejprve holky a kluci kopaná, zpátky pěšky postupně.	Sprchy, kluci zpátky pěšky. Stezka odvaly
27. VII	Zajatec	Zmuč si vedoucího	Pližení	Dobývání jídelny	RP - turnaj karet a farklí v krčmě
IV.	PO	Bitevní obleky a výroba zbraní	Obležení		
28. VII	Přepad lapků				
V.	ÚT	Alchymistův úvod			
29. VII	Mor	Matematický strom	Orchideje	Kraken	Turnaj
VI.		Brčkováná		Hasič	

		DOPoledNE (10:00-13:00)	ODPOLEDNE I (14:30-16:30)	ODPOLEDNE II (17:00-19:00)	VEČER (20:00-21:30) / NOC
30. VII	ST	Borotín (bažina, Boro hra, Trojšátkovaná)	Borotín (nalezení truhlice)	Sprchy, všichni pěšky tam, sprchy nejprve holky a kluci kopaně, zpátky pěšky postupně.	Sprchy, kluci zpátky pěšky. RP-Loupeživý rytíř, Noční dobývání jidelny
VII.	Poklad				
	ČT	Řemesla (písař, kožené nátepníky, kaple)	Velká vlnáková		Volno?
31. VII	Bitva				
VIII.		RP příjezd Mikuláše Lov zvířet	Olympiáda + pouť	Pouť	Oheň
01. VIII	PÁ				
	Vyhlášení	Divadlo+vyhlášení			
IX.					
02. VIII	SO	odjezd	X	X	X
	Odjezd				
X.					
den	PVD	den	PVD		
1	K	5	K		
2	D	6	T		
3	T	7	K		
4	D	8	D		
		9	T		