

SVATÍ CYRIL A METODĚJ

Cílem tábora je přiblížit dětem hrou formou začátky slovanského křesťanství na Moravě.

Celková koncepce tábora: Celý tábor je rozdělen na několik úseků, v nichž poznáváme život svatých Cyrila a Metoděje a jejich působení na Moravě, rozdíl mezi tehdejší a dnešní dobou.

Uvedení do tématu:

(Akční začátek je možno vynechat.) Dříve, než děti přijdou do táborového cíle, je v jeho blízkosti postaven starý pečlivě zavřený stan. Blížící se výprava účastníků tábora je náhle přepadena bandity - částí převlečených táborových vedoucích. Bandité na všechny házejí papírové koule, šplíchají vodu apod. Vedoucí, průvodci dětí, se tváří vyděšeně a křičí: „Chraňte je! Chraňte je!“ a po chvíli: „Dobré, už jsou ve stanu! Banditi jsou zahnáni, můžeme se jít ubytovat.“ Neupřesňují. Na případné dotazy dětí jen opakují: „Je dobře, že je nedostali. Už jsou ve stanu.“

Po ubytování a základních informacích se děti dovídají, že oněmi záhadnými bytostmi, které jsou nyní ve stanu, jsou svatí Cyril a Metoděj. Děti je neviděly? No asi proto, že jejich těla jsou už několik staletí pohřbena a většinou to, co z člověka vidíme, je právě jeho tělo. Něco však přece jen máme. Dopis, který byl ve schránce.

Milí táborníci,

moc děkuji za pozvání na Váš tábor. Zemřel jsem sice už v roce 885, ale má nesmrtelná duše mi dává možnost, abych byl stále se svým milovaným moravským lidem, k němuž také Vy patříte. Těší mne, že se zajímáte o život můj i mého bratra Konstantina a podle svých i Vašich možností bych Vás s ním rád ještě víc seznámil. Pokud to jen trochu půjde, rád bych Vás také navštívil osobně nebo aspoň poslal někoho, kdo bude mluvit mým jménem. Tohle však záleží na našem společném Pánu, Bohu Otci, který vše řídí k dobru člověka. Svěřuji Vás do Jeho ochrany a žehnám Vám
Svatý Metoděj

PS Děkuji Vám za Vaši ochranu. I nyní, po tolika letech od mé a bratrovy smrti, je dost lidí, kteří nás i každou vzpomínku na nás chtějí zničit.

Je-li to provozně možné, mohou děti aspoň do příjezdu někoho, kdo bude představovat osobu Metoděje, u uzavřeného stanu držet hlídku, která má zamezit zneuctění obou světců. Stáváme se strážci jejich klidu, jejich učedníky i pokračovateli v jejich úkolu. Tento náš úkol během tábora připomínáme.

Život Cyrila a Metoděje poznáváme tak, že Metoděj vypráví o tom, co spolu s bratrem i bez něj zažil. Děti si lehce osvojí představu, že někdo z přítomných hraje dvojroli. Když je v převleku, je Metodějem, bez převleku jedním z účastníků tábora. Ideálem je, když Metoděje představuje kněz, který na tábor přijede později, a děti jej zhlédnou, jak tajemně vychází z Metodějova stanu. Může jim povídat o „svém životě“ a odpovídat na jejich dotazy, děti jej pak mohou poučovat o současných poměrech, srovnávat rozdílný život tehdy a nyní. Každý den mohou děti „račí branou“ (branou zpět v čase) projít do minulosti, kde se ve scéně setkávají s Metodějem v jeho době. Scénka je zároveň vstupem do tématu dne.

Poslední den je dětem přečten závěrečný dopis od Metoděje:

Milí táborníci!

Nadešel čas našeho rozloučení. Jsem rád, že jsme zde mohli společně strávit několik dnů, v nichž jste poznávali moje a bratrovo putování po tomto světě, naši práci, tužby a cíle. Věřím, že pokud se budete chtít dovědět víc, najdete si další knihy, které obsahují podrobnější údaje o našem životě.

Moravany jsme oba vždy měli velmi rádi. Vás nadto považuji za své milé přátele. Prosím Vás, posilujte, prohlubujte a předávejte dál svou víru. Pokračujte v díle, které jsme před mnoha lety s bratrem započali a nenechte je upadnout v zapomnění.

*Žehnám Vám
svatý Metoděj*

Poznámky:

V následujících řádcích najdete velké množství her. Není nutné všechny hry realizovat. Předpokládá se, že si z her vyberete ty, které nejvíce odpovídají věku a schopnostem vašich dětí, prostředí a aktuálnímu počasí. Na vás je, aby kombinace vámi zvolených her byla pestrá a pro děti zajímavá.

Přestože tábor je rozdělen do 10 dnů, lze jej sloučením témat zkrátit, případně prodloužit zařazením celodenního výletu nebo realizací většího počtu her. Pokud se nehrají všechny hry, je dobré posunující se děj dětem alespoň ústně zprostředkovat.

Motivace k jednotlivým dnům. Každé ráno jsou děti uváděny do **tématu dne**. Může se to stát pomocí „račí brány“. Děti si zavážou oči šátkem a prochází „branou“, na níž jsou navěšené mokré silonky, papírové girlandy apod. Tímto způsobem se dostávají na prostranství, kde je jim předvedena tematická scénka, která je má vtáhnout do děje. Zpět se dostávají stejným způsobem.

Navození atmosféry je možno provést i např. dialogem, monologem dávné postavy, nalezením dopisu, obrázku apod. Fantazii se meze nekladou.

Motivace k jednotlivým hrám. Před většinou her je kratičké uvedení do hry. Je pouze základní, orientační. Před vlastním uvedením do hry je vhodné podle konkrétních podmínek motivaci (úvod do hry) doplnit, nechat uvést přímo Metodějem, případně „dohrát“. Vhodné je také, kde to lze, vyústění her do praktických poznámek pro život. (Takové „co z toho plyne pro nás a náš život? Mne a můj život?“) Pro prohloubení znalostí je možno po hře zopakovat, co jsme si vlastně hrou připomínali.

Táborové obyčeje:

Za splněné úkoly získávají účastníci nejen body do celkové tabulky, ale i jeden vous (symbol moudrosti) rozlišený barvou a délkou podle umístění. Mimoto si příslušnou fixou zapisují na silný kožený náramek (cca 7 cm šíře) název hry, které se zúčastnili. Po skončení tábora slouží tento náramek jako krátké resumé toho, co jsme na táboře dělali. Zvláštní vous lze získat i za „bobříky“ **hladu, odvahy a mlčení**, případně další.

Závěrečná táborová medaile je ve tvaru písmen plného kolečka o průměru asi 5 cm, v němž jsou šlápoty na cestě a začáteční písmena věrozvěstů.

Závěrečný diplom obsahuje obrázek svatých Cyrila a Metoděje, dále pak běžné diplomové údaje.

Kronika. Každý den píše jedno družstvo táborovou kroniku, do níž zaznamenává úkoly, jejich plnění i události, které se týkají účastníků tábora, ať už jde o jednotlivce, družstva či celý tábor. Kroniku doplňuje **leporelo**. Družstvo, na které vyjde řada, si rozvrhne zážitky celého dne do tolika částí, kolik je členů družstva. Každý pak kreslí „svoji“ část. Jednotlivé díly skládačky se číslovají a slepují k sobě.

Pošta. Každodenně si každý účastník losuje jméno jiného účastníka. O něho se pak tajně stará, snaží se mu příští den dělat radost, více si ho všímá, píše dopis, vyrábí malý dárek. Na viditelném místě je umístěna „poštovní schránka“, do které se „pošta“ vkládá a následující den rozdává. Poté si každý losuje nového adresáta.

Vzorný křesťan. Každý večer se všichni účastníci tábora podílejí na vyhodnocení nejlepšího dítěte dne – vzorného křesťana. Hlasování je tajné, písemné. Výherce získává (individuální) zvláštní barvu vousu do své sbírky a nápis na kožený náramek.

Slavení. Hlavní vedoucí nezapomene zjistit, kdo z účastníků má v průběhu tábora narozeniny nebo svátek. Narozeniny slavíme narozeninovým dortem, na nějž děti kreslí přáníčka v podobě svíček, k svátku alespoň přejeme.

Velké táborové akce. V plánu tábora je podle počasí celodenní výlet, stezka odvahy, případně pro starší děti noční hra, noční pochod apod.

Běžné aktivity křesťanského tábora. Podle možnosti kněze máme na táboře mše svaté, společná ranní a večerní modlitba je samozřejmostí, stejně jako modlitba před jídlem. Vedení modlitby má na starosti vždy družstvo, které má ten den službu. (Doporučuji předem informovat o těchto aktivitách rodiče nevěřících dětí, pokud je s sebou bereme.)

Služby. Družstva se střídají ve službě v kuchyni, úklidu, psaní kroniky, kreslení leporela, vedení rozcvičky a dalších aktivitách.

Tabule cti a Zed' nářků Na viditelném místě je vyvěšena Tabule cti a Zed' nářků, kam děti anonymně zapisují pochvaly a stesky. Stejně anonymně je možné na podněty dětí odpovídat. Vzkazy i odpovědi může provádět kdokoliv.

Všechny hry jsou jen návrhy. Některé jsou koncipovány jako venkovní hry při pěkném počasí, jiné počítají s „mokrou variantou“. Není třeba všechny během tábora využít. Mohou se všelijak dovytvářet, přizpůsobovat terénu, věku i potřebám dětí. I přes množství her je přínosné, pokud si oddíloví vedoucí připraví navíc svoji zásobu doplňkových her pro volné chvíle.

Souhrnný plán tábora:

1. den: příjezd a aktivity s ním spojené
2. den: období před misími Cyrila a Metoděje na Velkou Moravu
3. den: žádost o misii, pozvání, vyslání a příprava
4. den: příchod na Velkou Moravu s ostatky sv. Klimenta, počátky křesťanství na Moravě
5. den: cesta do Říma a Konstantinopole, schválení staroslověnštiny papežem
6. den: Konstantinův vstup do kláštera v Římě, řeholní jméno a smrt
7. den: arcidiecéze Morava, Metodějovo další působení, konflikty se Západem
8. den: Metodějova smrt
9. den: Metodějův odkaz
10. den: odjezd

DEN PRVNÍ: PŘÍJEZD A AKTIVITY S NÍM SPOJENÉ

- příjezd, ubytování, základní praktické poznámky k chodu a bezpečnosti tábora
- seznámení s tématem tábora a legendou – viz úvod
- vysvětlení veškerých táborových pravidel
- rozdělení do družstev

Celý letošní tábor je cestou, po které putujeme ve stopách svatých Cyrila a Metoděje. Protože se snažíme žít tak, jak žili a hlásali oni, jsme vlastně zároveň sami jakousi jejich stopou.

AKTIVITA: JSEM ZDE

Úkol: seznámit se všemi účastníky

Pomůcky: tvrdý papír pro každého účastníka, lepička, plocha na lepení stop

Provedení: Každý účastník si vyrobí podle obrysu chodidla (u malých účastníků podle obrysu boty) vlastní stopu. Tu si podepíše a vyzdobí. Poté si do zápisníku napíše o sobě tři výpovědi. Dvě z nich jsou pravdivé, jedna nepravdivá. Když jsou všichni s úkoly hotovi, nastává druhá fáze. Jeden z účastníků vstane, připevní na plochu svou stopu, řekne své jméno a své tři výpovědi. Vedoucí hry se poté ptá: „Kdo si myslí, že první výpověď je správná?“ Hráči se přihlásí. „Kdo si myslí, že druhá výpověď je správná?“ Hráči se přihlásí. Stejně postupujeme při třetí výpovědi. Představující se sdělí všem správnou odpověď. Kdo z účastníků odhadl správně, píše si bod. (Předem dětem vysvětlíme, že na našem táboře si věříme, nepodvádíme se. Zároveň se děti veřejným hlasováním sami hlídají.)

Hodnocení: Sečteme body získané za správnou intuici jednotlivců pro celé družstvo.

Poznámka: Stopy jsou po celý průběh tábora na viditelném místě. Vedoucí do nich vpisují krátké pochvaly. Na závěr si je děti berou domů na památku.

Jako následovníci, průvodci a do jisté míry spolupracovníci svatých Cyrila a Metoděje budeme plnit různé úkoly. Je potřeba vytvořit si k tomu podmínky.

AKTIVITA: ODDÍL OCHRÁNCŮ

Pomůcky: zápisník, psací potřeby

Úkol: Představte všem svůj oddíl. Jeho jméno, členy, pokřik a heslo. Heslem je smysluplná věta, ve které každé slovo začíná písmenem jednoho člena družstva.

Provedení: Skupiny dětí mají na zadaný úkol vyhrazený čas a vlastní prostor. Po jeho uplynutí se vrací a představují výsledek ostatním.

Každé společenství musí mít zásady, které stanoví pravidla chování. Budeme je mít i my.

AKTIVITA: TÁBOROVÉ ZÁSADY

Pomůcky: táborové „Desatero plus“ rozepsané na lístcích v barvách družstev

TÁBOROVÉ „DESATERO PLUS“

1. Každý den chci být dobrým Božím dítětem.
2. Nebudu zbytečně vyslovovat jméno Boží a svatých.
3. Budu se správně chovat při modlitbě a mši svaté.
4. Budu poslouchat své vedoucí, kteří jsou za mě zodpovědní.
5. Nebudu se bít s druhými.
6. Nebudu nadávat ani se posmívat kamarádům.
7. Budu ochotně půjčovat a dělit se s druhými.
8. Nebudu lhát.
9. Po večerce dopřeji druhým klid k odpočinku a nebudu je schválně vyrušovat.
10. Půjčené věci vrátím brzy a v pořádku.
11. Nebudu se zbytečně zajímat o to, co se stejně později dovím.

Úkol: Družstva hledají ve vymezeném prostoru lístky své barvy s rozepsaným textem. Jednotlivé zásady pak za pomoci vedoucích promýšlí, vysvětlují, proč je takový příkaz potřebný. Lze přidat i další návrhy táborových pravidel.

V době svatých Cyrila a Metoděje byl vous na bradě starců považován za znak jisté životní moudrosti. Ač nejsme starci, být moudrý není jistě k zahoezení. Zde na táboře se o vousy dokonce bude soutěžit.

AKTIVITA: VOUSY

Pomůcky: asi 8 cm široké tkané obinadlo, nůžky, barevná klubíčka vlny podle počtu družstev, háčky, lepitko, tužka

Provedení: Každý účastník dostane asi 90 cm obinadla (= délka obvazu brady). Konce sváže na temeni hlavy a označí podepsanou samolepkou. Na tento základ plnovousu si účastníci každý večer vsívají barevné kousky vlny podle umístění. První místo = nejdelší žlutá vlna, druhé místo = kratší bílá vlna, třetí místo = ještě kratší červená vlna, čtvrté místo = nejkratší zelená vlna. Vous je opatrován ve velké vážnosti a nosí se na všechna důležitá jednání, případně i při jiných jasně definovaných situacích. (Dívky mohou vous nosit i jako čelenku, tedy jako „moudré šediny“.)

AKTIVITA: VÝROBA RUČNÍHO NÁRAMKU

Pomůcky: kůže, tenký provázek, děrovačka, ostré pevné nůžky

Provedení: Každý účastník dostane obdélník kůže o rozměrech asi 7 x 15 cm, proděraví kratší strany ve vzdálenosti asi půl centimetru a otvory protáhne tenký provázek způsobem, jakým si váže boty.

Význam náramku – viz táborové obyčeje.

DEN DRUHÝ: OBDOBÍ PŘED MISIEMI (DO ROKU 860)

Asi mě znáte jako Metoděje, ale rodiče mi dali jméno Michael. Žili jsme v Tesaloniké, po vašem v Soluni, hlavním městě Makedonie, která byla v devátém století provincií Byzantské říše. Měl jsem dalších šest sourozenců. O domácnost se starala maminka Marie, jejíž zásluhou jsme se naučili slovanskému jazyku. Tatínek Lev, který byl řecké národnosti, měl mnoho práce mimo dům. Byl totiž drugarem, druhým nejvyšším mužem v zemi. Nad ním byl už jen císařův místodržící, který vládl makedonské provincii. Přestože jsme nežili v bídě, museli jsme si navzájem pomáhat. A dělali jsme to rádi.

AKTIVITA: RODINA

Pomůcky: pro každé družstvo stopky, budík, kelímek, zubní kartáček, pasta, šátky na oči, talíř s instantní kaší, lžička, vlhčené ubrousky, 4 židle

Provedení: Pro každé družstvo jsou vytvořena stanoviště ve stejné vzdálenosti. Každé družstvo si vybere nejlehčího člena. Na povel vedoucího hry (zazvonění budíku) bere druhý člen družstva nejlehčího na záda a vybíhá s ním na první stanoviště. Posadí ho na židli, ze které vyzvedává kalíšek, pastu a zubní kartáček. S nimi běží na start, nabírá plný kelímek vody a běží zpět k nejlehčímu. Nejlehčí si nabírá do úst vodu, plácnutím propouští spoluhráče a čeká na třetího, kterého druhý vyslal plácnutím do hry. Oba hrající se chytanou za ruce a běží na konec dráhy, kde nejlehčí vyplivuje vodu z úst. Pak běží zpět na druhou židli a následuje snídane. Oběma soutěžícími vedoucí zavazují oči šátkem. Těžší účastník pak krmí lžičkou nejlehčího instantní kaší. Po jídle si oba soutěžící sundávají šátek z očí, těžší se vrací ke svému družstvu a plácnutím předává hru dalšímu. Ten vyběhne k židli s nejlehčímu, zde se chytí za ruce a běží na konec dráhy, kde těžší utírá navlhčeným ubrouskem obličej nejlehčímu. Spolu pak běží zpět k právě opuštěné židli. Těžší soutěžící odtud běží na start, kde plácnutím předává hru dalšímu. Ten vyzvedává nejlehčího a vede jej k dalšímu stanovišti. Zde uzavře nejlehčímu šátek na hlavu, obléká pláštěnku, nasazuje boty. Poté se chytí za ruce a společně oběhnou

další stanoviště. Vrací se k „oděvní židli“, nechávají zde oblečení a ruku v ruce běží na start. Zde hra končí, případně pokračuje se stejnými etapami pro další členy družstva.

Jak už to mezi sourozenci bývá, všelijak jsme se spolčovali. Starší sourozenci mívali na starosti mladší, to asi také znáte. Já jsem býval nejčastěji s nejmladším Konstantinem. Přestože byl asi o 11 let mladší (já jsem se narodil roku 815, on 826), chtěl se mi vyrovnat. Když jsem se učil, hrál si s knížkami a skládal písmenka.

AKTIVITA: SLOVA

Pomůcky: písmena rozházená po louce (uzávěry od PET lahví s vepsanými písmeny), psací pomůcky, zápisník

Provedení: Jednotliví členové družstva vybíhají na vzdálenější louku a přinášejí odtud jednotlivá písmena na stanoviště družstva. (Na cestě je vždy pouze jeden z družstva, který smí přinést jen jediné písmeno.) Na stanovišti se může sejít maximálně 5 písmen. Z nich družstvo společně sestaví co nejvíce slov, která zapíše. Pak písmena vrátí na louku. Pokud ještě neuplynul předem stanovený čas, mohou po jednom nosit další písmena a sestavovat další slova.

Soluň, město, kde jsme spolu s rodiči a dalšími sourozenci vyrůstali, byla městem mnoha národů. Velké trhy, na které se sjížděli lidé ze všech stran světa, dělaly z ní mnohajazykový Babylon. Ovládat více jazyků umožňovalo a umožňuje zapojit se i do základní modlitby naší víry – modlitby Otče náš.

AKTIVITA: PŘEKLADATEL

Pomůcky: uzávěry od PET lahví s vepsanými písmeny v potřebném množství, zápisník a psací potřeby pro vedoucí, pro každé družstvo pevná podložka, lístky s překlady a poznámkou, v jakém jazyce je text:

Otče náš – česky

Pater noster – latinsky

Padre nostro - italsky

Baba jetu – svahilsky

Se dieto – angolsky

Tata na biso – jazyk lingala (jeden z jazyků v Angole)

Vater unser – německy

Padre nuestro – španělsky

Notre pére – francouzsky

Aví nú – hebrejsky

Our father - anglicky

Provedení: Na louce jsou rozmístěny uzávěry od PET lahví, stanoviště jednotlivých družstev jsou na dohled od ní. Na další dohled stojí vedoucí hry. Ten jednomu zástupci z každého družstva ukáže lístek, na němž je překlad sousloví Otče náš. Když si zástupce nápis zapamatuje, lístek vrátí vedoucímu, sdělí informace vlastnímu družstvu a všichni vybíhají na louku hledat písmena. Z těch na svém stanovišti sestaví nápis. Vyslanec družstva jej přinese ke kontrole vedoucímu hry. Je-li nápis správně, běží vrátit písmenka na louku a vrací se pro další zadání. (Hráči se mohou střídat.) Pokud je nápis špatně, smí se znovu podívat na zadání, pak se vrací k družstvu, nápis opraví a znovu přinese k posouzení. Vedoucí družstva si zapisuje, ve kterém jazyce již jeho družstvo nápis sestavovalo.

Hodnocení: počet správných překladů v daném časovém úseku

Touha po vzdělání i nadání pro jazyky mého nejmladšího bratra Konstantina neopustila, ani když odešel, podobně jako pár let před ním já, studovat do škol v Cařihradu.

AKTIVITA: ZAPAMATOVALI JSME SI?

Pomůcky: pro každé družstvo list papíru, psací pomůcky

Úkol: Zapište co nejvíc překladů včetně udání jazyka.

Hodnocení: Správnost a čas.

Konstantinovi se v Cařihradu rýsovala nádherná budoucnost. Jako syn z význačné rodiny se měl stát druhem jednoho z císařových synů, pozdějšího císaře Michaela III. K tomu potřeboval znát nejen jazyky, ale i základy dalších věd. Vědy se většinou označují cizími názvy. Poznáte, o čem jsou?

AKTIVITA: VĚDY

Pomůcky: pexeso tvořené jedním lístkem označujícím název vědy, druhý lístek nese jeho latinský ekvivalent:

antropologie >> věda o člověku; o původu, vývoji a zákonitostech jeho fyzických změn

apologie >> obrana, obhajoba

archeologie >> věda zkoumající a rekonstruuující nejstarší dějiny lidstva

aritmetika >> nauka o číslech

astrologie >> hledá vztahy a souvislosti mezi postavením kosmických těles a ději na Zemi

astronomie >> věda zabývající se studiem vesmíru

bibliologie >> nauka o knihách

biologie >> věda studující živou přírodu

dogmatika >> věrouka; nauka o církevních pravdách

ekleziologie >> nauka o církvi

eristika >> umění diskuze

etika >> věda o slušném chování

farologie >> vědní obor zabývající se stavbou, činností a funkcí majáků ☺ - můžete přidat na volný lístek „nauka o faře“ nebo „nauka o bydlišti pana faráře“

filematologie >> nauka o líbání ☺

filologie >> obor zabývající se jazykem a kulturou nějakého národa ☺ nauka o rybách

filozofie >> věda o základech, smyslu, poznání světa a místě člověka v něm

futurologie >> věda o budoucnosti ☺ věda o vstupu do místností, futrech

fyzika >> obor o základních vlastnostech látek, polí a jejich nejjednodušších formách pohybu

chemie >> nauka o složení chemických látek, o reakcích a jevech, kterými procházejí

gelotologie >> zkoumání smíchu ☺ nauka o gelech

genealogie >> věda o rodové posloupnosti, rodokmenu

geologie >> věda o složení a vývoji pevné kůry Země i o Zemi jako planetě

geometrie >> obor studující rovinné a prostorové útvary

gramatika >> mluvnice, souhrn jazykových pravidel

hamartologie >> nauka o hříchu

historie >> dějepis

homiletika >> nauka o kazatelském umění

horologie >> nauka o měření času a hodinářství ☺ nauka o horách

hydrologie >> věda o vodstvu a oběhu vody na Zemi

christologie >> nauka o životě a učení Pána Ježíše Krista

chronologie >> uspořádání jevů, věcí, dějů podle časového pořadí; nauka o určování časových posloupností, o počítání času a jeho jednotek

kalobiotika >> umění krásně žít ☺ nauka o kaloriích, počítání hodnoty jídla

kunsthistorie >> dějiny umění ☺ nauka o dějinách kun

lexikologie >> nauka o slovní zásobě jazyka

mytologie >> věda studující mýty, jejich vznik a šíření

pedagogika >> věda o výchově, metodách vzdělávání a vyučování

psychologie >> zabývá se duševními vlastnostmi a jejich projevy, ☺ nauka o psech

rétorika >> řečnické umění

sémantika >> nauka o významu a změnách významu slov ☺ nauka o semenech

sociologie >> věda o společnosti ☺ věda o chudobných

somatologie >> tělověda, nauka o těle

synektika >> filozofická výměna názorů vedoucí k řešení problémů

teologie >> věda zabývající se náboženskou vírou, jejími zdroji a předměty

zoologie >> věda o živočišstvu ☺ věda o zoologických zahradách

Provedení: Dvojice lístků jsou rozmístěny v méně přehledném terénu. Účastníci se rozdělí do trojic (čtveřic) a snaží se najít a správně sestavit co nejvíce dvojic.

Zatímco bratr Konstantin se v Cařihradě pozvolna stával filozofem, člověkem velkého vědění a příkladného života, trávil jsem já v pozici císařského místodržícího už nějaký čas ve slovansky mluvící Bitýnii, Byzantské zemi na pobřeží Černého moře. Moje funkce slučovala pozici vojenskou i soudcovskou.

AKTIVITA: SOUDCE ŘEKL

Provedení: Účastníci vykonávají soudcovy rozkazy, které jsou formulovány: „Soudce řekl...“. Pokud soudce řekne jen rozkaz bez onoho úvodu „Soudce řekl...“, účastníci zůstanou v klidu. Kdo se splete, vypadává ze hry.

Hodnocení: Vyhrává družstvo, které má po uplynutí časového limitu více hráčů ve hře.

Přestože moje mise byla hodnocena jako velmi úspěšná, čím dál více mne lákalo ústraní duchovního života. Někdy roku 850 jsem odešel z pozice stratéga a stal se obyčejným mnichem v klášteře na hoře Olympu v Bitýnii. Podle tehdejšího zvyku mělo moje nové řeholní jméno začínat stejným písmenem jako křestní, přijal jsem tedy jméno Metoděj.

AKTIVITA: JMENUJI SE

Pomůcky: už vyrobený kožený náramek, nesmazatelný tenký fix, kniha Rok se svatými, Vzory křesťanského života nebo jiná kniha o svatých

Úkol: Zvolit si světce, jehož jméno začíná písmenem shodným s mým křestním jménem

Provedení: Každý účastník si zvolí světce, jehož jméno začíná stejným písmenem jako jméno účastníka a zjistí výrazné informace z jeho života. Na náramek pak napíše nesmazatelným fixem své nově zvolené jméno. Ve zbylém čase představí ostatním světce, jehož jméno si vybral.

I mého bratra Konstantina velmi přitahoval klášterní život. Asi po pěti letech (855) se Olymp stal konečně i jeho domovem. O dalších pět let později jsme byli vysláni na misií k Chazarům na Krym. Chazaři se dostali do těžkého postavení: útočili na ně židé i islámští Saracéni. Zatímco mně byla chánem svěřena obrana města, Konstantin, který se cestou stihl naučit hebrejštinu i aramejštinu, dostal za úkol vysvětlit Chazarům křesťanskou nauku. Zvládl to skvěle. Pokřtil chána, jeho rodinu a mnoho Chazarů. Chazaři, jejichž původním náboženstvím bylo židovství, se díky bratrovu učení obraceli na křesťanství.

AKTIVITA: OBRAŤ

Pomůcky: veliké igelitové pytle pro každé družstvo

Provedení: Na začátku hry stojí všichni členové družstva na „svém“ pytli. Na povel vedoucího hry musí pytel pod svými nohama převrátit na druhou stranu, aniž by se dotkli holé země.

Obměna: Igelitové pytle zvlhčíme vodou.

Společně s bratrem se nám podařilo Chazary zbavit strachu z okolních nepřátel. Nyní byli pod ochranou Byzantské říše. Konstantin si za odměnu přál získat tělo sv. papeže Klimenta I., který byl kdysi poslán na Krym do vyhnanství. Chán znal místo v moři, kde se prý objevuje kaple, a dějí se

zázraky. Po přípravě modlitbou a půstem jsme se tam vypravili. Doprovázení obrovským víchrem a bouří jsme v noci dorazili na udané místo. Náhle se objevilo na hladině světlo. To nás dovedlo až k hledanému místu posledního Klimentova odpočinku.

AKTIVITA: OSTATKY

Pomůcky: baterky – blikáčky pro vedoucí, pro děti po třech lístcích (představují „životy“), rozstříhaný obraz sv. Klimenta pro každé družstvo

Provedení: Hraje se v noci v bezpečném terénu. V něm se pohybují vedoucí s blikáčkami. Mají u sebe části obrazů svatého Klimenta. Třemi „životy“ vybavené děti mají blikající vedoucí chytit a získat od nich jeden útržek obrazu, který ihned zanesou na stanoviště družstva. Mimo tyto vedoucí se však terénem pohybují i neosvětlení vedoucí. Pokud chytí některé z dětí, vezmou mu nejen ústřížek, ale i jeden „život“. Kdo je bez „života“, nesmí pokračovat ve hře. Kterému družstvu se podaří sestavit největší část Klimentova obrazu? (Po ukončení hry lze chybějící části získat výměnou mezi družstvy.)

DEN TŘETÍ: ŽÁDOST O MISI, POZVÁNÍ, VYSLÁNÍ A PŘÍPRAVA (862)

Roku 862 vypravil velkomoravský kníže Rastislav poselstvo k byzantskému císaři Michaelovi s žádostí o vyslání křesťanských duchovních, kteří by nahradili misionáře z Východofrancké říše. Chtěl tak zamezit vzrůstajícímu německému vlivu ve své zemi. Doby byly nejisté, vládcové často usilovali o rozšiřování svých území na úkor území sousedů.

AKTIVITA: NECH MOJE ÚZEMÍ NA POKOJI!

Pomůcky: pro každé družstvo sada nálepek jiné barvy, list papíru, připínáčky, šišky, fáborky nebo jiný materiál k vyznačení území, šátek k označení obránců

Provedení: V méně přehledném terénu si každé družstvo zvolí svoji základnu o průměru asi třech metrů. Tu ohraníčí fáborky nebo přírodním materiálem, doprostřed pevně umístí list papíru. Po přípravě začíná vlastní hra. Každé družstvo vyčlení tři označené obránce, kteří se snaží zabránit vniknutí cizích útočníků na své území. Přitom nesmí dovnitř své země. Úkolem útočníků je umístit svoji značku na list v nepřátelském území. Každý útočník smí u sebe mít pouze jednu nálepku. Je-li během cesty chycen cizím obráncem, musí mu nálepku odevzdat a vrátit se na svoji základnu pro další.

Hodnocení: Počet nálepek umístěných na cizím území + počet uloupených nálepek.

Poznámka: Jde o strategickou hru. Je možno domlouvat různé paktů a společenství.

Rastislavovi na misi velmi záleželo. Vyslal už před časem podobnou prosbu do Říma, tam však neuspěl. Přesvědčí poslové císaře, aby rozhodl v jejich prospěch?

AKTIVITA: DARY PRO CÍSAŘE

Pomůcky: plastové kelímky, lepicí páska, noviny (papírové ručníky nebo WC papír), hladká mouka, voda, temperové barvy, štětce, lepidlo Herkules, barevné kamínky či jiné drobné přírodniny na ozdobu, bezbarvý lak ve spreji

Úkol: Vyrobit číše.

Provedení: Dva plastové kelímky lepicí páskou slepíme dny k sobě. Z vnější strany pak kelímky překryjeme několika vrstvami papírové hmoty vytvořené z vody a toaletního papíru. V případě použití novin nebo silnějšího papíru je vhodnější papír předem natrhat na menší kousky a proložit vrstvou přírodního lepidla z vody svařené s hladkou moukou (asi ¼ hrnku mouky na 3 hrnky vody) nebo směsí rozředěného lepidla Herkules s vodou. Pokud používáme novinový papír, je vhodné poslední dvě až tři vrstvy vytvořit papírovými kuchyňskými utěrkami. Po zaschnutí, což trvá podle množství ponechané vody 2 – 3 dny, ozdobíme vznikající pohár temperovými barvami, doplníme přírodninami a hotový pohár zafixujeme bezbarvým lakem.

(Hotový výrobek dobře uschováme, protože bude s přidanými brčky na pití potřeba na závěrečnou táborovou hostinu.)

Protože žádost velkomoravského poselstva podpořil i byzantský patriarcha Fotios, rozhodl se císař Michael III. vyslyšet prosbu knížete Rastislava a vyslat na Moravu k zvěstování víry mne a bratra Konstantina. „Jak se s Moravany domluvíme?“ staral se bratr. Slyšel totiž od posílů, že Moravané už přijali křesťanství, ale moc mu nerozumějí. „Potřebovali by mít liturgické knihy ve vlastním jazyce!“ uzavřel. Protože věřil, že písmo je dar od Boha, rozhodl se o tento dar pro Moravany prosit. Brzy potom vytvořil hlaholici.

AKTIVITA: HLAHOLICE

Pomůcky: http://www.stahuj.centrum.cz/podnikani_a_domacnost/slovníky/hlaholice/, pro každé družstvo barevně odlišená sada kartiček, na nichž je na jedné straně dnešní písmeno, na druhé totéž v podobě hlaholice, tzv. Velkomoravského oblého písma.

Úkol: Seznámení s nejstarším slovanským písmem.

Provedení: Kartičky jsou rozmístěny v méně přehledném terénu. Družstva hledají písmena své barvy. Kdo to zvládne v nejkratším časovém limitu?

Poznámka: Hráči jsou upozorněni, že kartičky budou potřebovat v průběhu celého tábora. Je třeba je uschovat a chránit.

Do nového písma jsme společně překládali misál, žalmy, texty pro udílení svátostí a žehnání, pak evangelium a celý Nový zákon. Každý jsme denně překládali určitý počet stran, které jsme večer společně prošli a upravili tak, aby to i neučený pochopil.

AKTIVITA: PŘEPIŠ

Pomůcky: pro každé družstvo barevně odlišené kartičky s jednotlivými slovy modlitby Otče náš přepsané do hlaholice

Provedení: Jednotliví hráči hledají v terénu rozmístěné kartičky a s pomocí už dříve získané hlaholice se snaží „svůj lístek“ přepsat latinkou. Družstvo pak dává dohromady celý text.

Bylo potřeba pracovat nejen rychle, ale i velmi přesně a precizně, aby nevznikaly odchylky, nepřesnosti nebo ještě hůř – zmatky. Naše práce vyžadovala velkou pozornost. Procvičte si svoji pozornost malou hrou.

AKTIVITA: POZORNOST

Provedení: Hráči sedí v kruhu. Na počátku hry se každý jmenuje Franta. První hráč pozdraví souseda sedícího po levici: „Ahoj Franto!“ Oslovený odpoví: „Co je, Franto?“ První dokončí: „Řekni to Frantovi!“ Pokračujícím je nyní oslovený hráč, který zahajuje rozhovor opět se sousedem po levici: „Ahoj Franto!“ atd. Hra pokračuje co nejrychleji, dokud dialog někdo nesplete. Ten, kdo hru spletl, je z Franty přejmenován na Tika. Aby své jméno nezapomněl on ani další hráči, začne se kývat dopředu a dozadu. Při druhém omylu se stává Blikem (ke kývání přidá mávající ruce), pak Šokem (přidá krouživý pohyb trupem). Čtvrtým stádiem je vypadnutí ze hry.

Hodnocení: Kolik účastníků každého družstva zůstává ve hře po uplynutí stanoveného času?

Po Velikonocích roku 863 jsme byli konečně připraveni na cestu. Tušili jsme, že Morava se stane navždy naším novým domovem. Bylo třeba co nejrychleji dobalit osobní věci a vyjít.

AKTIVITA: SBAL SE!

Pomůcky: stopky, seznam věcí, např.: spacák, batoh, ponožky, tričko, dlouhé kalhoty, kartáček na zuby, hřeben, zápisník, tužka, šátek

Provedení: Na táborovém prostranství je dětem přečten seznam věcí, které je nutno do předem stanoveného krátkého časového limitu nabalit a přinést na určené místo. Děti si nesmějí dělat poznámky, ale seznam je po celý časový limit polohlasem čten znovu a znovu.

Poznámka: Aktivitu ukončíme procházkou do přírody, kde zakončíme den modlitbou.

DEN ČTVRTÝ: PŘÍCHOD NA VELKOU MORAVU (863) S OSTATKY SV. KLIMENTA, POČÁTKY KŘESŤANSTVÍ NA MORAVĚ

Z Cařihradu jsme vyšli se svými průvodci, několika kněžími, dvěma jáhny a ostatky svatého Klimenta na dalekou cestu, jejímž cílem byla vaše Morava. Přesto, že jsme byli ujišťováni, že procházíme povětšinou křesťanskou krajinou, často jsme se setkávali s lesíky a hájky plnými pohanských obětíšť, někde i roztodivných bůžků. Jistě jste i vy, přestože už uplynula dlouhá staletí, slyšeli o pohanských bůžcích. Dokážete si je nějak představit?

AKTIVITA: POHANŠTÍ BŮŽCI

Pomůcky: listy A4, pomůcky pro výtvarnou činnost – lepidla, barevný papír, kousky vlny, přírodní materiál apod.

Úkol: Vyrobit co nejbizarnější dvou až trojrozměrné pohanské bůžky. Pracovat lze samostatně i ve skupinkách.

Bylo potřeba pohanské bůžky nalézat a odstraňovat. Naši průvodci nám v tom byli dobrou pomocí.

AKTIVITA: POHANSKÝ HÁJ

Pomůcky: na listech A4 zobrazení pohanští bůžci, přičemž každý list má připevněn barevné útržky podle počtu a barev družstev (na každém bůžkovi jeden útržek pro jedno družstvo), připínáčky

Úkol: zničit pohanské bůžky

Provedení: Ve vyhrazeném lesním prostoru jsou rozmístěna vyobrazení pohanských bůžků. Průvodci věrozvěstů (jednotlivé děti) je ničí tak, že je vyhledávají. U nalezeného bůžka smějí vzít jeden barevný ústřížek podle barvy svého družstva a zanesou jej do hlídaného stanoviště svého družstva. Pokud na bůžkovi nejsou již žádné barevné útržky, smí hráč odnést celého bůžka. Cestu ke stanovišti průvodcům věrozvěstů znepříjemňují pohané (vedoucí). Ten, kdo je jimi chycen, musí odevzdat barevný útržek, případně celého bůžka a počkat u vedoucího po předem stanovenou dobu, obvykle podle počtu vedoucích 5 – 10 sekund. Zachycené útržky i bůžky se vrací do hry.

Hodnocení: Barevný útržek – 1 bod, celý bůžek – 5 bodů pro družstvo.

Přes všechno, co jsme cestou zažívali, jsme nezapomínali na překládání a zapisování.

AKTIVITA: ODPOVĚZ

Pomůcky: listy s hádankami přepsanými do hlaholice, připínáčky

Provedení: Družstva hledají v málo přehledném terénu hádanky, luští je a správné odpovědi zapsané v hlaholici předávají vedoucímu hry.

1. Přestože ti to patří, tvoji přátelé to užívají častěji než ty. (Tvé jméno.)
2. Jede kočí, má sto očí, do každého něco strčí. (Struhadlo.)
3. Kdo mé jméno vysloví, hned mne zničí. (Ticho.)
4. Jednou dírou tam, dvěma ven, a když jsi venku, jsi teprve tam. (Kalhoty.)
5. Táta dlouhý, máma krátká, děti jako pimprlátka. (Prsty.)
6. Listy mám a strom nejsem. (Kniha.)
7. Přestože stále mění tvar, je stále kulatý. (Měsíc.)
8. Čím je jich více, tím méně váží. (Díra.)

9. Dřevěnou má v břiše duši, dlouhý krk a čtyři uši. (Housle.)

10. Čtyři rohy, žádné nohy, chaloupkou hýbe. (Šnek.)

Když jsme se blížili k cíli své cesty, dověděli jsme se, že nám jde vstříc poselstvo knížete Rastislava. To, že v nás a naši misi viděl velkou hodnotu, toho jsme si velmi cenili. Čeho si ceníte vy?

AKTIVITA: HLEDEJTE NEJVYŠŠÍ ČÍSLO

Pomůcky: kartičky z tvrdého papíru s udanou hodnotou

Provedení: Připravte tolik malých kartiček z tvrdého papíru, kolik hráčů se hry zúčastní. Na každou napište číslo od jedničky až po nejvyšší. Kartičky poschovávejte po místnosti nebo na louce. Hráči je potom hledají a zjišťují hodnotu. Každý si však může nechat jen jednu kartičku, nejraději té nejvyšší hodnoty. Hra pro něj končí ve chvíli, kdy najde kartičku, kterou se rozhodne ponechat. Kdo získá kartičku s nejvyšším číslem, vítězí, kdo získá kartičku s jedničkou, je poslední. Pokud někdo najde kartičku s nízkým číslem, může ji nechat na místě a hledat dál, ale riskuje, že vyšší číslo už nenajde a nakonec na něj zůstane kartička s nižší hodnotou.

Konečně jsme vešli na moravské území. V osadě Veligradu - dnes snad po vašem - Velehradu, nás očekával sám kníže s přenými muži Velkomoravské říše. Jak moc jsme tehdy byli vděční Bohu, že jsme sem mohli vnést světlo naší víry!

AKTIVITA: SVĚTLO VÍRY

Pomůcky: svíčky, zápalky, vybranému prostředí přiměřené pomůcky na tzv. opičí dráhu

Provedení: Družstva překonávají překážky s rožnutou svíčí. Na trase smí být vždy jen jeden z družstva. Je třeba dbát všech pravidel bezpečnosti!!!

Záhy jsme se pustili do práce. Konstantin si vzal na starost školství a kněžský dorost, já se spíš věnoval záležitostem u dvora, péči o lid a cestování. S knížetem Rastislavem jsme se shodli, že je potřeba vypracovat občanský zákoník, aby lidé věděli, co se smí a co ne. Dosud často platilo právo silnějšího. A tak se mezi lidmi objevovaly protichůdné rozkazy, což vyvolávalo zmatky. Vypadalo to asi takto:

AKTIVITA: PROTICHŮDNÉ ROZKAZY

Pomůcky: sada kartiček, na nichž jsou rozkazy, které se navzájem vylučují

Např.:

- 1a. Přines z budovy a polož k ohništi boty.
- 1b. Nedovol nikomu, aby přinesl k ohništi boty a položil je tam.
- 2a. Sedni si na schodky hlavních dveří a vydrž tam aspoň 2 minuty.
- 2b. Nedovol nikomu, aby si sedl na schodky hlavních dveří.
- 3a. Přines svému vedoucímu z kuchyně vařečku.
- 3b. Nedovol, aby někdo vynesl z kuchyně vařečku.
- 4a. Přines paní kuchařce z koupelny dole vodu.
- 4b. Nedovol, aby někdo z koupelny dole vynášel vodu.
- 5a. Přines od ohniště na dvůr desku.
- 5b. Nikdo nesmí přinést na dvůr desku.
- 6a. Sedni si na nejvyšší schodek schodiště na faře a vydrž tam do zapískání na konci hry.
- 6b. Nedovol, aby někdo seděl na schodišti na faře.
- 7a. Dej v jídelně pět židlí na stůl.
- 7b. Nedovol, aby někdo v jídelně dával židle na stůl.
- 8a. Vynes před faru svůj batoh a polož ho tam.
- 8b. Nedovol, aby někdo z fary vynesl batoh.
- 9a. Přines do jídelny (z chodby, ne přes kuchyň) větší kámen.
- 9b. Nedovol, aby někdo do jídelny přinesl kámen.

10a. Svaž aspoň čtyři boty v síni za šňůrky k sobě.

10b. Nedovol, aby v síni někdo svazoval boty k sobě.

11a. Najdi někoho, kdo má stejný úkol jako ty, vezměte se za ruce a jděte spolu k ohništi.

11b. Nedovol, aby nějaká dvojice přišla (spojená spolu za ruku) k ohništi.

12a. Najdi někoho, kdo má stejný úkol jako ty, vezměte se za ruce a jděte spolu k ohništi.

12b. Nedovol, aby nějaká dvojice přišla (spojená spolu za ruku) k ohni

Provedení: Každý účastník hry si tajně vytáhne lístek s úkolem a odstoupí od ostatních. Na písknutí si přečte svůj úkol a snaží se jej splnit. Na vyřešení úkolu je 5 minut. Hra končí opět zapískáním, poté následuje kontrola splnění a diskuze o plnění protichůdných rozkazů.

Z nutnosti dát věci do pořádku, jsem podle řeckých zákonů navrhnul zákoník pro Moravany. Kníže jej přehlédl, navrhl jeho úpravy a posléze vyhlásil jako Zakon sudnyj ljudem.

I bratrovo počínání doznávalo velkých úspěchů. Soustředil kolem sebe mladé muže Gorazda, Klimenta a jeho bratra Nauma, zvaného též Chrabr, Angelára a Sávu. Spolu s námi, dvěma soluňskými bratry, nás bylo sedm. Snad proto nám přezdívali Sedmipočetníci. Nás však bylo doopravdy osm, protože ostatky svatého Klimenta byly neustále přítomny tam, kde jsme byli my. Pro jejich větší bezpečí jsme se rozhodli asi den cesty od Veligradu vybudovat na jakémsi kopci kapli sv. Klimenta. Byla tu i škola pro Cyrilovy žáky.

AKTIVITA: STAVBA KAPLE

Pomůcky: stejná klubka provázku pro každé družstvo, vybavení „úřadů“ podle fantazie

Provedení: Účastníci v družstvech si musí opatřit vše potřebné ke stavbě kaple: vytvořit plány, sehnat povolení majitele pozemku, vyjádření příslušného architekta, souhlas majitelů pozemků dotčených stavbou, povolení ke stavbě, stavební dozor, stavební materiál (klubko provázku). Úředníky jsou vedoucí na stanovištích, vydání povolení mohou podmiňovat různými službami podle fantazie. Když stavebníci získají všechna stanovená povolení, mohou začít se stavbou. Provázkem obtočeným kolem stromů vyznačují půdorys stavby. Jednotlivé stavby se nesmějí překrývat se stavbou sousedů, konce provázku musejí být u sebe, to znamená, že stavba musí být uzavřená. Hodnotí se rychlost, velikost a shodnost se stavebními plány.

Roku 867 se Konstantin vypravil s bratry připravenými na kněžské svěcení do Cařihradu. Cestou je zastihla zpráva, že v Byzancii došlo ke státnímu převratu. Císař Michael III., který nás před pár lety vyslal na Moravu, byl zabit a spolu s ním zmizelo i mnoho našich přátel. V každé době jsou lidé, kteří usilují o moc a vliv.

AKTIVITA: PŘEV RAT

Pomůcky: míč, přírodniny k vyznačení stanovišť

Provedení: Účastníci vytvoří svými stanovišti veliký čtverec tak, že ve třech stranách čtverce bude pokud možno stejný počet hráčů, zatímco na čtvrté straně stojí pouze jeden uprostřed. Tento osamělý hráč je císařem. Hráči po jeho pravé ruce jsou knížata, po jejich pravé ruce rytíři, mezi rytíři a císařem stojí řada poddaných. Příslušníci jednotlivých skupin obyvatelstva se mohou dostat výš jen tak, že hodí míč někomu, kdo stojí na vyšším postavení, dotyčný míč nechytne a opustí svoje stanoviště. V tom případě se níže postavení snaží využít situace a místo obsadit. Poddaní se tak mohou dostat do stavu rytířského, rytíři do knížecího, knížata usilují o post císaře. Císaře je možné jen míčem vybít. Čas od času je vedoucím hry vyhlášen „převrat“. Všichni hráči běží k udanému stanovišti a na povel se vrací na nejvýhodnější místo.

DEN PÁTÝ: CESTA DO ŘÍMA A KONSTANTINOPOLE, SCHVÁLENÍ STAROSLOVĚNŠTINY PAPEŽEM (867)

Neporozumění a nepřátelství jsme důvěrně znali i my. Někteří nám zazlívali, že při bohoslužbách mluvíme slovanskou řečí namísto tehdy užívané latiny, řečtiny nebo hebrejštiny. Stížnosti se dostaly až k papeži. Konstantin proto chtěl, abych vyzvedl ostatky svatého Klimenta a doprovodil ho ke svatému otci do Říma. Oba jsme tak prošli několik zemí. Někdy nebylo jednoduché rozluštit, kudy nejbezpečněji jít dál, občas se vyskytly problémy s jazykem.

AKTIVITA: CESTA

Pomůcky: zašifrované texty jazykolamů, klíče k rozluštění šifer (číslové, bodové, obrázkové), připínáčky, ukazatele směru

- V hlavní roli lorda Rolfa hrál Vladimír Leraus a na klavír hrála Klára Králová.
- Kmotře Petře, nepřepepřete mi toho vepře, jak mi, kmotře Petře, toho vepře přepepříte, tak si toho přepepřeného vepře sníte sám.
- Náš táta má neolemovanou čepici. Olemujeme-li mu ji nebo neolemujeme-li mu ji?
- Šel pštros s pštroscí a se třemi pštrosáčátky Pštrosí ulicí do pštrosárny.
- Měla babka v kapse vrabce, vrabec babce v kapse píp. Zmáčkla babka vrabce v kapse, vrabec babce v kapse chcíp.
- Náš Popokatepetl je ze všech Popokatepetlů nejpopokatepetlovatější Popokatepetl.
- Patří rododendron do čeledi rododendronovitých či nerododendronovitých?
- Žili byli tři japonci, Jaxi, Jaxidraxi, Jaxidraxidraxonson. Žily byly tři japonky, Cipi, Cipilipi, Cipilipinponpon. Jaxi vzal si Cipi, Jaxidraxi vzal si Cipilipi, Jaxidraxidraxonson vzal si Cipilipinponpon.

Provedení: Družstva prochází stejnými stanovišti, avšak v rozdílném pořadí, např.: 1-3-2-4, 1-2-4-3, 1-4-2-3, 1-3-4-2 atd. Na každém stanovišti obdrží zašifrovanou zprávu a klíč k jejímu rozluštění. Zpráva má vždy dvě části: popis cesty k dalšímu stanovišti a jazykolam. Děti obě části vylustí, jazykolam si všichni vylustí a jdou na další stanoviště. V cíli musí jeden z družstva (mohou se střídat), přeříkat správně všechny jazykolamy.

Konečně jsme se blížili k Římu. Papež Hadrián II. s doprovodem nám vyšel vstříc, aby se poklonil ostatkům svatého Klimenta, které jsme přinášeli.

AKTIVITA: PROCESÍ S OSTATKY

Pomůcky: pro každé družstvo rozstříhané části obrazu sv. Klimenta z druhého dne, čistý list, lepidlo, tři stejně dlouhé provázky

Provedení: Šestičlenná družstva slepením útržků vytvoří jednolitý obraz světce, který vloží na provázky položené ve tvaru na obě strany přesahujícího písmene E. Každý hráč pak uchopí jeden konec takto vzniklých nosítek. Společně a s rozvahou takto přijdou na předem určené vzdálené místo.

V sídle hlavy Církve se shromáždilo mnoho církevních hodnostářů 9. století. Zdálo se, že zde vládne dokonalá úcta jednoho k druhému.

AKTIVITA: PRSTEN PAPEŽE

Pomůcky: prsten, kartičky s čísly pro polovinu hráčů, kartičky s písmeny pro druhou polovinu hráčů

Provedení: Hráči sedí v kruhu, jeden, který představuje papeže, má prsten na ruce a sedí uprostřed. Vedoucí hry tajně rozdá všem účastníkům promíchané kartičky s písmeny a čísly. „Papež“ pak vyvolá jedno číslo a jedno písmeno. Majitel písmena se snaží políbit tvář hodnostáře, majitel čísla se snaží políbit majitele písmena. Vyhrává ten, kdo úkol splní jako první. Stává se nejvyšším hodnostářem, dostává jeho prsten a hra pokračuje stejným způsobem dál.

Přestože se zdálo, že je nám papež nakloněn, jisti jsme si zatím nebyli. Bylo třeba přinést argumenty. V tom byl můj bratr velmi dobrý. Přinášet důkazy pro tvrzení uměl snad už od dětství.

AKTIVITA: ARGUMENT

Pomůcky: psací potřeby na slogan, zásoba termínů k argumentaci, např.: Je lepší růže bílá nebo žlutá? Voda teplá nebo studená? Mrak nebo slunce? Květina nebo strom?

Provedení: Dvě družstva budou argumentovat, ostatní tvoří rozhodčí porotu. Argumentující družstva vyberou ze svého středu jednoho mluvčího, který má půl minuty na přesvědčování poroty, že jeho verze je lepší; ostatní zatím vymýšlejí slogan (heslo) k zadání. Vedoucí řídí hru.

Hodnocení: Jde o vyřazovací hru, to znamená, že výherce hraje s dalším výhercem, dokud nezůstane jediný vítěz.

Svatý otec Hadrián II. pozoroval, že byzantská a římská církev se začínají od sebe vzdalovat. Ve slovanské misi viděl jistý most, prostředníka mezi křesťany obou oblastí. Nadto by misie z Moravy mohly v budoucnu zabránit vzrůstajícímu se pohanství přicházejícímu z východu.

AKTIVITA: SPOJOVÁK

Pomůcky: kartičky v barvách družstev, velká hrací síť (prostředadlo s vyznačenými přímkami), nákres obrázců k sestavení, např. znamení kříže, čtverec apod., pomůcky pro vykonání úkolů na jednotlivých stanovištích – křída, stopky, skákací guma, umělohmotné čtverce o velikosti strany asi 30 cm

Provedení: V první části hry získávají družstva kartičky za splnění úkolů na různých stanovištích. Stanoviště mohou projít vícekrát. Ve druhé části sestavují předem dané obrázky, aniž by se tyto překrývaly. Družstvo přitom může spolupracovat s jiným družstvem nebo využít stranu jeho obrázce. Hodnotí se dodržení zadaných tvarů a velikost zabrané sítě.

Úkoly pro stanoviště:

- Hod na cíl. Na zemi jsou čtyři soustředné kružnice z přírodních materiálů, z nichž každá je jinak bodově ohodnocena. Pro získání kartičky je třeba trefit se šíškou do kružnic a získat určený počet bodů.
- Panák. K získání kartičky je potřeba, aby celé družstvo přeskákalo klasickou hru „panák“. Při první návštěvě snožmo, později po pravé noze, pak po levé. Vždy je třeba dodržet pravidlo nepřeslápnutí. Možná hrát bez házení kamínku do políček.
- Odhad. Přítomní členové družstva si zakryjí oči. K získání kartičky je potřeba, aby alespoň jeden z družstva odhadl délku půl minuty. (Při opakované návštěvě stanoviště odhadují délku jedné minuty, půldruhé minuty atd.)
- Guma. K získání kartičky je potřeba, aby se celé družstvo zapojilo do běžné hry skákání gummy. Při první návštěvě je guma na nejnižším stupni, při druhé na středním stupni, pak na nejvyšším. Vždy je třeba dodržet pravidlo nepřeslápnutí.
- Úspora místa. Úkolem družstva je postavit se na co nejmenší plochu. Ze situace, kdy má každý pro sebe celý čtverec, se družstvo dostává až na množství dvou až třech čtverců pro všechny.

Vyhráli jsme. Hadrián II. přijal a schválil užívání slovanského jazyka při bohoslužbách. Váš jazyk byl slavnostně přiřazen k jediným třem dosavadním liturgickým jazykům jako latina, hebrejščina a řečtina. Škoda, že vám nemůžu ukázat ten slavný papežský výnos.

AKTIVITA: PAPEŽSKÝ VÝNOS

Pomůcky: Na listu A4 papežský výnos o tom, že podle vůle jeho Svatosti papeže Hadriána II. se smí od nynějška sloužit bohoslužby ve čtyřech jazycích, a to v hebrejštině, řečtině, latině a jazyku slovanském. Je dovoleno používat liturgické knihy přeložené bratry Konstantinem a Metodějem. Podepsán papež Hadrián II., jako svědek biskup Arsenius, Formosus, Gauderich a Anastasius, knihovník Jeho eminence.

Provedení: Jeden výnos bude rozstříhán na asi 7 - 9 částí, které jsou rozházeny v ohraničeném terénu. Družstva útržky hledají, snaží se je zapamatovat, aniž by se jich jakkoliv dotkly. Na vzdáleném stanovišti si mohou vypomoci zápisníkem a tužkou. Které družstvo nejdřív odevzdá správný text?

DEN ŠESTÝ: KONSTANTINŮV VSTUP DO KLÁŠTERA V ŘÍMĚ, ŘEHOLNÍ JMÉNO A SMRT (869)

Moji velkou radost z papežova požehnání kazily obavy o bratra. V sychravém zimním římském počasí se nachladil a jeho od mládí nedobrý zdravotní stav se začal valem zhoršovat. Jak rád bych mu pomohl k uzdravení!

AKTIVITA: AROMATERAPIE

Pomůcky: zápisníky, tužky, v číselně označených neprůhledných přesnídávkových skleničkách s plátěným víčkem jsou aromatické látky jako skořice, hřebíček, ocet, káva, heřmánek/heřmánkový čaj, hořčice, sprchový gel, Alpa, echinacea, kafrová mast apod.

Provedení: Skleničky jsou rozmístěny v méně přístupném terénu. Družstva se rozdělí na skupiny po 2 – 3 hráčích. Hledají skleničky a čichem se snaží bez předchozího seznámení s možnostmi přítomných látek stanovit obsah. Svě tipy zapisují.

Přes velkou péči, kterou jsem bratrovi věnoval, se jeho stav nelepšil. Opat řeckého kláštera v Římě se uvolil splnit Konstantinovi jeho životní sen a přijal jej mezi bratry. Od onoho památného dne se můj rodný bratr stal mnichem Cyrilem (Kyrillos). Byl za to velmi vděčný.

AKTIVITA: VDĚK

Pomůcky: zápisník a psací potřeby pro každé družstvo

Úkol: Napište, komu a za co mohl být Cyril vděčný. Vymyslete co nejvíce argumentů.

Obměna: Družstva postupně vymýšlí odpovědi, které ještě nezazněly od spoluhráčů.

Přes všechnu péči pobyl Cyril v klášteře necelé dva měsíce. Zemřel 14. února 869 ve věku 42 let a na můj návrh byl pohřben v kostele svätce, jehož celý život ctíl – chrámu svätého Klimenta. Zpráva o jeho smrti se rychle rozletěla věčným městem. Dnes vám k informaci o úmrtí slouží parte.

AKTIVITA: PARTE

Pomůcky: listy, psací potřeby

Úkol: Vytvořte parte pro svätého Cyrila.

V mnohých srdcích zanechal Konstantin nesmazatelný obraz.

AKTIVITA: NESMAZATELNÝ OBRAZ - MASKA

Pomůcky: indulona nebo vazelína na obličej, papírové kapesníky, sádrová obinadla nastříhaná na proužky o šířce asi 2 – 2,5 cm (jedno obinadlo/3 – 4 masky), misky s teplou vodou, nůžky, mikroténové sáčky, bezbarvý lak ve spreji

Úkol: Vyrobit si masku na obličej.

Provedení: Účastníci se rozdělí do dvojic: jeden zhotovuje masku druhému. Ten, komu je maska dělána, si skryje přechod mezi vlasy a kůži širším proužkem mikroténového sáčku a nanese na obličej silnější vrstvu vazelíny, včetně obočí a rtů, a položí se do vodorovné polohy. Druhý účastník mu pokryje celý obličej papírovými kapesníčky (mimo nosní dírky, případně i ústa, jež doděláváme po sundání masky). Na ně rovnoměrně pokládá a hned uhlazuje namočené kousky obinadla tak, aby se jejich okraje překrývaly. Větší kousek obinadla použije jako základ na čelo a křížem přes nos – od jednoho obočí k protilehlé nosní dírce. Ideální je vytvořit dvě obinadlové vrstvy. Potom je potřeba nechat masku na obličej zaschnout, nejméně asi 15 minut. Pak pomocí obličejové gymnastiky opatrně

sundat a nechat přes noc doschnout. Pro větší trvanlivost lze hotovou suchou masku nastříkat bezbarvým lakem ve spreji, případně lepidlem Herkules rozředěným s vodou.

Podle Konstantinova posledního přání jsem se chtěl co nejdříve vrátit na Moravu, abych pokračoval v díle, které jsme s bratem započali. Papež mě k tomu na podzim roku 869 posilnil udělením arcibiskupské hodnosti pro moravské území knížete Rastislava a pro Panonii, které dnes asi říkáte Maďarsko, knížete Kocela. Tato území byla vyňata z byzantské i bavorské církevní moci.

AKTIVITA: KDO JE PÁNEM?

Provedení: Jeden účastník hry jde z dohledu i doslechu od ostatních. Ti se domluví, kdo z nich bude „pánem“. Poté se všichni postaví do kruhu a zavolají odloučeného. Hráči pak nenápadně pozorují pohyby i grimasy „pána“ a napodobují je, aniž by prozradili, kdo je pánem. To má určit příchozí hráč. Všichni se nemusí dívat přímo na „pána“, lze napodobovat kohokoliv, kdo už „pána“ napodobuje a jeho „příkazy“ vykonává, aby tak zmátl hádajícího.

Politické situace na Moravě se mezitím vyostřila. Rastislavův synovec a nitranský panovník Svatopluk se spojil s východofranskými nepřáteli proti strýci. Začal boj o moc, boj o přežití, boj kdo z koho. Poraženým se nakonec stal Rastislav. Byl přemožen a poslán do Bavor, kde ho oslepili a uvěznil v jednom z bavorských klášterů. Tam brzy zemřel.

AKTIVITA: NEBEZPEČNÁ CESTA

Pomůcky: umělohmotné čtverce o velikosti strany asi 30 cm nebo A4 novinový papír, klubka provázku, PET láhve s nenápadnými dírkami na dně a vodou (láhev je zpočátku otočena dnem vzhůru), šátky, přírodní materiál k označení nebo vytýčení překážek, pro každé družstvo jedna kartička, papírové ryby, krátké zaříznuté pruty

Provedení: Všichni účastníci se rozdělí do družstev, která se ve stejnou dobu vydají na cestu. Před tím ještě získávají závazné instrukce: během nebezpečné a tajuplné cesty se nesmí rozdělit, jestliže utrhá nějaká „zranění“, tato trvají do konce cesty, pokud nepoužijí kartičku = všelék na uzdravení jediného zranění během cesty. Každé družstvo má svého vodiče, který dohlíží na pravidla a ukazuje cestu od stanoviště ke stanovišti.

- Bažina. Lze ji překonat po umělých ostrůvcích, které se dají získat splněním úkolů. Počet ostrůvků potřebných k překonání bažiny není stanoven. Pokud se však kdokoliv z družstva při překonávání bažiny dotkne země, za každý dotek družstvo půl minuty čeká. Jeden ostrůvek můžou děti dostat tehdy, když např. přinesou 5 listů z různých stromů (družstvo se nesmí rozdělit!). Další získají přinesením 5 léčivých bylin, další společným zazpíváním písně, odrecitováním krátké básničky, drobnými úkony a službami s ohledem na možnosti prostředí, v němž hra probíhá.
- Pavučiny. Les je zamořen velkými jedovatými pavouky, kteří mají rádi lidské boty. Číhají na ty, kdo se dotknou jejich pavučiny při prolézání. Zabrané boty je možné získat až v cíli cesty. Nic však nebrání, aby si děti vyrobily nové boty z přírodního materiálu.
- Cesta vede přes nebezpečné tři metry široké sirné prameny. Je nemožné se jim vyhnout. Kdokoliv se jich však dotkne, ochrnou mu nohy. Jedinou možností je, že se někdo obětuje, natáhne se přes pramen a ostatní se po něm nějakým způsobem přeplazí. Nebožákovi jsou nakonec svázaný nohy šátkem.
- Bažina a sirné prameny byly předzvěstí velké řeky. Přes ni můžeme přeplout lodí. Žádná zde však nekotví. Musíme ji vyrobit. Naštěstí je poblíž dostatek pracovního materiálu, balicího papíru nebo novin a lepicí pásky. Účastníci nejprve vytvoří papírovou plochu o velikosti asi 2 x 3 metry, z níž pak poskládají velkou papírovou loď. Protože neví, zda ji nebudou potřebovat v další cestě, opatrují ji až do cíle cesty.

- Nemocný má žízeň. Je třeba mu opatřit nezávadnou vodu. Speciální láhev s vodou lze získat z nebezpečného skalního otvoru. Kdo však tam vloží ruku, jinak totiž nelze láhev získat, přijde o ni. Ruka je mu až do konce hry přivázána k tělu a nesmí se používat.
- Narazili jsme na nepřítele. Až do konce cesty je třeba jít naprosto potichu, ať se děje co se děje. (Vedoucí se samozřejmě snaží, aby někdo promluvil.) Kdo promluví, mohl by lehce přijít o jazyk a celé družstvo by zůstalo uvězněno. Propuštění je možné až po pronesení hesla (kniha). To lze zjistit na základě indicií: „STROM“, „PERO“, „SVAZEK“. Obětují-li němeho, kterému pak budou zavázána ústa, mohou získat další indicie: „ČERŇ“, „LISTY“. Další němý - „TISK“, „PAPÍR“.
- Je doba jídla a zásoby došly. Je možné ulovit si šípem rybu. Voda však vydává zvláštní světlo, které oslepuje. Jeden bojovník hází přiříznutým prutem na papírovou rybu. Pokud se nestrefí, jsou mu zavázány oči a hází znovu poslepu nebo se o totéž pokouší jiný se stejným nebezpečím.
- V cestě je široká bahenní řeka. Vede přes ni sice lávka, je však úzká. Kdo spadne do řeky, toho obalí husté bahno. (Je celý obvázan šátkem.)
- Poměrně bezpečí a klid je jedině v základním táboře.

DEN SEDMÝ: ARCIDIECÉZE MORAVA, DALŠÍ PŮSOBNÍ METODĚJE, KONFLIKTY SE ZÁPÁDEM (870–885)

O nelehké politické situaci na Moravě jsem věděl. Tím víc jsem toužil dostat úkolu, který jsme si s bratrem předsevzali. Občas se mi zdávalo o místech, kudy jsem s bratrem chodil, ve snách jsem viděl přívětivé tváře moravských obyvatel. To vše mne pohánělo k dalšímu pokračování mé misijní činnosti.

AKTIVITA: KUDY?

Pomůcky: píšťalky, šátky, přírodní materiál k vyznačení trati pro každé družstvo

Provedení: Vedoucí každého družstva smluví s ostatními členy vytleskávané znamení tak, aby to ostatní družstva neslyšela. Pak se vzdálí na druhou stranu louky, kde je na šátku na zemi píšťalka. K šátku bude tleskáním lákat jednoho z členů svého družstva. Ten má zavázané oči šátkem. U vedoucího na zemi nalezne píšťalku, zapíská na ni a pak zamává právě sundaným šátkem. To je pokyn pro start dalšího hráče.

Hodnocení: Body získává nejen družstvo, které je první u svého vedoucího, ale navíc získá body také za zbloudilého poutníka.

Obměna 1: Každý nově vycházející je před startem pětkrát otočen kolem své osy.

Obměna 2: Jednotlivá družstva mají vyznačené vlastní trasy, z kterých nesmí nevidící sejít. Pokud se tak stane, jsou přičítány trestní body.

Panonský kníže Kocel mě varoval z další cesty. Nejraději by si mne nechal u sebe. Ale já chtěl dostat slibu, který jsem dal bratrovi, Moravanům i sobě. Abych unikl pozornosti, vzal jsem s sebou jen dva průvodce. Nebylo to nic platné. Byli jsme zajati.

AKTIVITA: ZAJETÍ

Pomůcky: šátky, přírodní materiál, fáborky, stopky

Provedení: V prostoru se pohybují za ruku se držící dvojice vedoucích. Jeden z nich je označen fáborkem. Ostatní hráči – lovci se pohybují jednotlivě, každý má šátek. Úkolem lovců je přepadnout dvojici (cizích) vedoucích, označeného vedoucího spoutat šátkem a za předem určený čas (stopuje druhý z dvojice vedoucích) postavit kolem spoutaného vězení. Po uplynutí času ke stavbě vězení se vězeň vlastními silami snaží vysvobodit a doběhnout do předem určeného místa označeného fáborkem. Vyhrává družstvo, jehož vězeň přiběhl jako poslední.

Ze všech stran se na mne valily jen žaloby. Papežovo stanovisko nikoho nezajímalo. Byl jsem sesazen z postu arcibiskupa a odsouzen na doživotí do vězení. Mým novým domovem se stala zemní jáma v klášteře v Ellwangu.

AKTIVITA: STAROST O METODĚJE VE VĚZENÍ

Pomůcky: kousky chleba, misky, kelímky, v zemi zahrabané PET lahve s vodou a uzávěry s barvou družstva, delší brčka na pití, šátky

Provedení: Všichni účastníci představují „solidární vězně“. Ruce mají spoutané šátky za zády. Metoděj dlí „v zemní díře“ na vzdálenějším stanovišti. Vězňové mu chtějí jeho úděl ulehčit.

Nejhorším utrpením je žízeň. Je třeba nalézt v zemi pramen vody (PET láhev podle uzávěru družstva), v zubech přinést kelímek (jeden pro celé družstvo) a brčka na pití (pro každého). Brčky se přenáší voda do kelímku. Když je naplněn, jeden z „vězňů“ jej bere do zubů a společně přicházejí k Metodějovi. Vodu kladou vedle něj.

Mimo žízeň trápí Metoděje i hlad. Na společném stole je jediná miska s kousky chleba. Přenést je můžeme jen napíchnutím jednoho kousku na brčko a přinesením Metodějovi na talíř (pro každé družstvo jeden talíř).

Hodnocení: Které družstvo se o Metoděje postaralo nejlépe? Které přineslo a uchovalo nejvíce vody, přineslo nejvíce kousků chleba?

Ve vězení sebrali všechny mé věci.

AKTIVITA: KDE JE MÁ OBUV?

Pomůcky: šátky

Provedení: Hráči (vězňové) se vyzují a odhodí boty na hromadu vzdálenou asi 20 metrů od družstev. Na daný povel se všichni rozběhnou k hromadě a hledají své boty, přičemž mohou odhazovat boty, které jim nepatří. Pak se rychle obují, zaváží či zapnou své boty a postaví se na startovní čáru svého družstva.

Obměna 1: Hrajeme se zavázanýma očima.

Obměna 2: Hrajeme s jednou rukou přivázanou k tělu, botu nazujeme, nevážeme.

Metodějova obuv: Poslepu najít boty, které mu budou a about mu je

AKTIVITA: ODĚV

Pomůcky: vlastní šátek, bunda, tepláky, ponožky, boty, pro každé družstvo hrnek a odměřená voda

Provedení: Každý hráč si před sebe položí svůj oděv. Na daný povel první z každého družstva vyběhne s hrnkem pro vodu. Musí jí být až po okraj. Pak začíná s oblékáním, k němuž patří i zapínání knoflíků a zipu, šněrování bot apod. Hrnek s vodou přitom stále drží v jedné ruce. Když je oblečen, předá hrnek s vodou dalšímu v pořadí. Pokud vodu vylije, další účastník si před začátkem oblékání nejprve dojde hrnek znovu naplnit. Vítězí družstvo, které je oblečeno jako první a vylilo nejméně vody.

Můj věrný průvodce Izák se rozhodl, že o všem spraví papeže v Římě. Podařilo se mu sice utéci z vězení, byl však chycen a zajat. Papež, tehdy Jan VIII., se o celé záležitosti dověděl až za 2,5 roku. Psal se rok 873 a já byl konečně dosazen do čela své arcidiecéze, zatímco mí utlačovatelé byli zbaveni církevních úřadů a potrestáni. S radostí jsem se ujal všech chrámů a věrných věřících. Dnes jich máte mnohem víc. Znáte je?

AKTIVITA: MORAVSKÉ CHRÁMY A KLÁŠTERY

Pomůcky: obrázky známých moravských chrámů a klášterů, zápisník, psací potřeby, připínáčky

Provedení: Účastníci hry procházejí jednotlivě cestou lemovanou obrázky známých moravských chrámů a klášterů, u nichž nechybí označení. Nikdo si nic nezapisuje, snaží se obrázky dobře prohlédnout a zapamatovat. V cíli dostane hráč list a zapíše pojmenování všech shlédnutých obrázků.

Ve druhé fázi s odstupem času jsou všem účastníkům ukazovány očíslované obrázky, nyní již bez dalšího označení. Každý hráč sám za sebe dopisuje do zápisníku, o jaký chrám či klášter se jedná.

Nastala krátká doba uvolnění. Hledal jsem společnou řeč s právě vládnoucím knížetem Svatoplukem, který se účastnil mých slavnostních bohoslužeb, společně jsme přijímali vzácné státnické návštěvy. Tak jsem se seznámil s českým knížetem Bořivojem a jeho manželkou Ludmilou. Oba se rozhodli změnit svůj život a dát se pokřtít. Křest jim otvíral nové možnosti života. Být křesťanem znamenalo kupříkladu sedět s pokřtěnými v době státní návštěvy u jednoho stolu a ne na polštáři na zemi.

AKTIVITA: MÍT SVÉ MÍSTO

Pomůcky: sady čísel od 1 do 10 v barvách družstev

Provedení: Čísla jsou rozházená v méně přehledném terénu čísly dolů. Členové družstev stojí v zástupech. Na počátku hry vyběhnou první z družstev a hledají číslo jedna ve své barvě. Cizí barvu okamžitě položí zpět do původního místa číslem dolů. Až jedinec najde hledané číslo, postaví se k němu, a zavolá na dalšího z družstva. Ten hledá dvojku v barvě družstva stejným způsobem. Které družstvo bude stát na „svých“ místech nejdříve?

Obměna: Družstva stojí v zástupech. První vybíhá, bere své číslo, staví se s ním na konec řady a vybíhá další. Které družstvo je první zpět i s čísly?

Klid a mír však netrvaly dlouho. Moji nepřátelé se nevzdávali. Množily se lži, pomluvy a obvinění až u papeže a mě čekala nová cesta do Říma. Svůj postoj jsem pro tentokrát uhájil, i když jsem zřetelně cítil, že přetahování o právo na slovanskou bohoslužbu se obnovilo.

AKTIVITA: PŘETAHOVANÁ

Pomůcky: švihadla nebo kratší lana se suky na konci

Provedení: Účastníci vytvoří přibližně stejně zdatné dvojice. Ty se posadí na trávu a mezi chodidla uchopí švihadla. Na povel se snaží vytrhnout švihadlo protivníkovi pouze pomocí úchyty nohou. Výherci hrají opět s výherci, dokud není znám jediný.

DEN OSMÝ: METODĚJOVA SMRT

Nepřátelé slovanské bohoslužby se opravdu nevzdávali. Na přání knížete Svatopluka byl roku 880 nitranským biskupem a mým podřízeným jmenován vedoucí latinského kléru na Moravě, německý kněz Wiching. On sám nebo někdo z jeho doprovodu však padělal papežskou listinu, která nesla lživou zprávu o mém sesazení z biskupského stolce.

AKTIVITA: KAMUFLÁŽ

Pomůcky: zápisník, psací potřeby, zadání zvláštní věty pro každé družstvo

Provedení: Každé družstvo vytvoří v předem daném časovém úseku souvislý text, do něhož skryje zadanou větu. Postupně jsou texty čteny. Úkolem ostatních družstev je odhalit větu, o níž si myslí, že je onou skrytou. Svě tipy si družstva píšou na papír.

V bavorských církevních kruzích stále vládly nepříznivé nálady.

AKTIVITA: NÁLADY

Pomůcky: na kartičkách napsané základní pocity jako zlost, smutek, radost, zájem, závist, pýcha, lakomství, nestřídmost, lenost, překvapení, láska, nenávisť, strach

Provedení: Z každého družstva je vybrán jeden hráč, případně sám vedoucí, který je obdařen hereckými sklony. Těmto vybraným je ukázána jedna kartička. Krátce si promyslí, jak by uvedený pocit předvedli a ptají se svých družstev, za jakou dlouhou dobu jsou schopni uhodnout, co bylo

napsáno na lístku. Předvádějícím je nakonec pouze ten, jehož družstvo stanovilo nejkratší čas. Jestliže družstvo ve stanoveném čase, který si samo dalo, neuhodne, dostávají šanci všichni.

Hodnocení: Při uhodnutí nápisu v čase, získává družstvo čtyři body, pokud je kýmkoliv uhodnuto po limitu, jsou výhrou dva body.

Nehleděl jsem na to, co o mě říkají druzí. Bylo potřeba naplno se věnovat práci na překladu Starého zákona. Dokonce jsme vytvořili dílnu pro psaní svitků.

AKTIVITA: RYCHLOPIS

Pomůcky: list pro každého účastníka, psací potřeby, citáty z Bible:

1. „Když se máš dobře, sotva objevíš pravého přítele, ale když se ti povede zle, nepřítel se neutají.“ (Sir 12, 8)
2. „Každý živočich miluje sobě podobného a každý člověk svého bližního.“ (Sir 13, 15)
3. „Kdo kope jámu, padne do ní, a kdo valí balvan, na toho se zvrátí.“ (Př 26, 27)
4. „Když mluví přívětivě, nevěř mu. Vždyť v jeho srdci je sedmerá ohavnost.“ (Př 26, 25)
5. „Kdo příliš dá na vítr, nebude sít, kdo hledí na mraky, nebude sklízet.“ (Kazatel 11, 4)

Provedení: Hráči jednotlivých družstev si určí pořadí, v němž budou psát jednotlivá slova textu, který pomalu, ale bez opakování čte vedoucí hry. Mezi jednotlivými slovy děláme pro přehlednost pomlčky nebo je píšeme do sloupců. Za samostatné slovo se považuje i spojka „a“ nebo jakákoliv předložka.

Prakticky: Pětičlenné družstvo si určí, kdo píše první slovo, kdo druhé apod. Šesté slovo píše opět první atd. V případě první věty tedy první píše „když“, druhý „se“, třetí „máš“ atd. Celý text lze pak přečíst jen tehdy, když členové skupiny postupně čtou svá slova.

Jednodušší je, když družstvo sedí v kruhu. Jeden začne psát, další slovo píše vždy souseď po pravici... Když je celý text zapsán, snaží se jej družstvo vyjádřit dnes běžně užívaným příslovím. Výsledek své práce zapíše a v časovém limitu odevzdají k vyhodnocení.

Správné výsledky:

1. V nouzi poznáš přítele.
2. Vrána k vráně sedá, rovný rovného si hledá.
3. Kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá.
4. Na jazyku med, v srdci jed. (Slova med, v srdci jed.)
5. Kdo se bojí, nesmí do lesa.

Podle pomluv mým nepřátel jsem si prý svými postoji zneprátelil byzantského císaře Basilea I. Jaké překvapení však zavládlo, když mi onen císař poslal list, v němž mě zve na návštěvu a žádá o požehnání! Opět se ukázalo, že pomluvy jsou jako mouchy, které svým bzučením otravují druhým život.

AKTIVITA: MOUCHY

Pomůcky: noviny, šátek

Provedení: Základem hry je vymezený prostor, např. hřiště. Po něm se pohybují bzučící hráči, kteří představují mouchy. Určený hráč se zavazanýma očima se snaží mouchy plácnout složenými novinami. Kdo je zasažen, vypadává ze hry. Vítěz se stává lovcem hmyzu.

Obměna: Ve větším prostoru může být zároveň více lovců.

Obměna: Lovci nemají zavázané oči, ale ten, kdo je plácnut, stává se trofejí lovce. Chytí se za ruku a loví společně. Postupně se přidávají další.

Wiching využil mé cesty do Konstantinopole. Se Svatoplukovým souhlasem spěchal do Říma, aby se u papeže Hadriána III. domohl potvrzení své biskupské funkce na Velké Moravě a žádal zrušení slovanské liturgie. Částečně uspěl. Slovanský jazyk byl při bohoslužbách zakázán a moravští kněží dostali na vybranou: podříditi se nebo odejít.

AKTIVITA: ZTRÁTA SVOBODY

Pomůcky: noviny, šátek

Provedení: Na zemi je vyznačen veliký kruh. Po jeho obvodu jsou vedoucí s očima zavázanými šátkem = zaslepení pomocníci Wicinga, kteří se plácnutím novinami snaží zadržet svobodně se pohybující (z vyznačeného území odcházející a přicházející) Slované.

Hodnocení: Plácnutý vypadává ze hry.

Všechny tyto spory mne stály neuvěřitelné množství sil. Bylo nezbytné ustanovit mého nástupce. Po pečlivém zvážení a modlitbě jsem se rozhodl pro věrného a velmi učeného Gorazda.

AKTIVITA: KDO JE NÁSTUPCEM?

Pomůcky: listy, psací potřeby pro každého účastníka, šátky přes ústa

Provedení: Všechna družstva si nejprve určí pořadí jednotlivců. Podle něj se rozmístí po trase tak, že mezi dvěma jednotlivci bude vždy asi dvacet metrů a zaváží si ústa šátkem, protože při hře není dovolena slovní komunikace. První v pořadí se dozví od nemocného Metoděje (= vedoucího hry) jméno hráče, který představuje Gorazda. Svou znalost nakreslí a předá dalšímu. Ten si obrázek překreslí a běží k dalšímu v pořadí. I ten si obrázek v tichosti překreslí a běží k dalšímu hráči v pořadí. Poslední hráč v řadě vyhledá Gorazda. Přivede správného?

Na Květnou neděli roku 885 jsem cítil, že moje dny jsou sečteny. Ve středu před Velikonocemi, což roku 885 bylo 6. dubna, si mne Pán povolal k sobě. Daroval mi 70 let života.

AKTIVITA: OZNÁMENÍ

Pomůcky: listy, psací a výtvarné potřeby pro každé družstvo

Úkol: Vytvořit ozdobné oznámení o úmrtí Metoděje v hlaholském přepisu.

Zpráva o mé smrti se rychle šířila od úst k ústům.

AKTIVITA: PŘEDÁVÁNÍ ZPRÁVY

Pomůcky: kolíčky na prádlo pro všechny účastníky, zpráva z předchozí aktivity

Provedení: Družstva sedí (stojí) v zástupu. Písemnou zprávu si předávají za použití kolíčků (bez jakéhokoliv použití rukou) chycených zuby. Dostane se zpráva k hodnotící komisi bez poškození?

DEN DEVÁTÝ: METODĚJŮV ODKAZ

Když se papež dověděl o mé smrti, potvrdil stále ještě v Římě přítomného Wicinga za biskupa nitranského a správce Velkomoravské říše. Začala doba věznění a vyhánění mých následovníků z milované Moravy, místo mého hrobu bylo zapomenuto. Moji žáci najednou nebyli nikde v bezpečí. Nové poměry je nutily putovat z místa na místo.

AKTIVITA: STANOVIŠTĚ

Pomůcky: pomůcky podle požadavků jednotlivých stanovišť, popisy úkolů na jednotlivá stanoviště, připínáčky, označení stanovišť, perly (např. barevně odlišené fazole)

Provedení: Účastníci jsou poučeni o tom, že mají v předem dohodnutém větším a za dobu trvání tábora dobře známém prostoru společně jako družstvo projít všemi stanovišti v libovolném pořadí a plnit zadané úkoly (je možné zhotovit mapu s číselným označením stanovišť). Pokud se na stanovišti setkají s jiným družstvem, odejde později příchozí družstvo plnit jiný úkol nebo se vzdálí z doslechu a počká, až je stanoviště volné. S sebou je třeba vzít přiměřené oblečení a obuv, šátek, pití, zápisník, psací potřeby pro každého člena.

Stanoviště 1:

Důležité zprávy se v době pronásledování staly tajnými.

AKTIVITA: TAJNÁ ZPRÁVA

Pomůcky: zápisník, psací potřeby, zpráva v hlaholském přepisu rozstříhaná po slovech na číselně označených kartičkách z tvrdého papíru

Rozhodnete, která udalost ze života svatých Cyrila a Metodeje vás nejvíce zaujala. Az přijdete do tábora, udalost zpracujete jako scenku. Při večerním programu ji zahrajete ostatním.

Provedení: Družstva si zvolí jednoho zapisovače, který u sebe bude mít všechny zápisníky a psací potřeby družstva. Zapisovač se posadí na vyhrazené místo a bude zapisovat jednotlivá slova, která mu ostatní členové družstva budou tlumočit. Slova k zapsání jsou rozházena v méně přehledném terénu na kartičkách. Na kartičky není dovoleno sahat. Ten, kdo ji najde, se snaží přečíst si text zapsaný hlaholským písmem, slovo si zapamatuje a spolu s číslem kartičky ho jde potichu nadiktovat svému zapisovateli tak, aby nenahrával nikomu z cizího družstva.

Stanoviště 2: (s vedoucím – pozor na bezpečnost!!!)

Situace se v mnohém opakovala. Ctihodný Gorazd byl s některými jinými uvržen do vězení, kde mnozí zemřeli na následky trápení, jimž byli vystaveni.

AKTIVITA: STRAVA

Pomůcky: perly v různém počtu ukryté v plastových obalech, mísa s vodou

Provedení: Družstvo si určí dva zdatné zástupce, kteří postupně ústy loví plastový obal s perlou v míse s vodou.

Stanoviště 3:

Všichni staroslověnsky vzdělaní kněží a mniši (bylo jich na dvě stovky) museli opustit zemi. Nebyl brán ohled na jejich věk ani zdravotní stav.

AKTIVITA: PŘENOS NEMOCNÉHO

Pomůcky: přírodní materiál

Provedení: Družstva vytvoří nosítka z přírodního materiálu a přinesou na nich jednoho svého člena do tábora. Zde si za splněný úkol vyzvednou perly.

Stanoviště 4: (stanoviště s vedoucím)

I přes trvalé pronásledování prokazovali mi žáci nebojácnost, prostí lidé jim rádi naslouchali a snažili se jim správně porozumět.

AKTIVITA: SPRÁVNĚ POROZUMĚT

Pomůcky: kartičky s texty, např.

KUŇ SE PASE NA TERASE!

LEV LEZE DO TRAMVAJE, ŽERE MANDLE, LOUPE SI JE!

PERU SI NEGLIŽE V LAVORU NETUŠE, ŽE LAVOR JE OD TUŠE!

U LÍPY SPÍ RUS!

KEŘ MI DERE TVÁŘ, MIŇ TEN KEŘ!

AŤ JSI JAKÝ JSI, MŮJ JSI.

Provedení: Jeden člen jde k označenému místu vzdálenému od zbytku družstva. Zde si vylosuje dvě kartičky s nápisy. Jeho úkolem je kartičky hodně hlasitě jednou přečíst (bez zvláštního oddělování slov) tak, aby družstvo porozumělo a správné znění textu si zapsalo. Pokud neporozumí, přiblíží se hlasatel o jeden krok a text zopakuje. Kolik kroků hlasatel ujde, než družstvo porozumí? Počet kroků = trestné body. Výsledek si vedoucí zapíše.

Stanoviště 5:

Čím větší bylo pronásledování, tím se paradoxně zvětšoval zájem o slovanské kněze.

AKTIVITA: TEST

Pomůcky: test o Cyrilovi a Metodějovi rozdělený tak, že na jednom listu jsou pouze očíslované otázky, zatímco neočíslované možnosti odpovědí jsou rozvěšeny v méně přístupném terénu

1. Ve kterém století žili bratři Cyril a Metoděj?
 - a) V 7. století
 - b) V 9. století
 - c) V 11. století
2. Odkud pocházeli?
 - a) Ze Soluně v Makedonii
 - b) Z Říma v Itálii
 - c) Z Konstantinopole v dnešním Turecku
3. Jaký byl jejich sourozenecký vztah?
 - a) Cyril byl starším bratrem Konstantina
 - b) Konstantin byl starším bratrem Cyrila
 - c) Oba bratři byli stejně staří
4. Jaká byla jejich původní křestní jména?
 - a) Konstantin a Michael
 - b) Kyrillos a Michel
 - c) Konstantin a Metudos
5. Kdo je pozval na Moravu?
 - a) Císař Konstantin
 - b) Kníže Svatopluk
 - c) Kníže Rastislav
6. Který císař vyslyšel pozvání a přetlumočil ho bratrům?
 - a) Konstantin II.
 - b) Michael III.
 - c) Basileios I.
7. Který z nich byl biskupem?
 - a) Žádný
 - b) Cyril
 - c) Metoděj
8. V které zemi osvědčili umění zajistit mír a předávat víru dříve, než přišli na Moravu?
 - a) Krym
 - b) Turecko
 - c) Itálie
9. Čí ostatky je zpočátku doprovázely na cestách?
 - a) Svatého Kosmy
 - b) Svatého Klimenta
 - c) Svatého Konstantina
10. Cyril se na moravskou misi dobře připravil. Jak?
 - a) Vytvořením cyrilice
 - b) Vytvořením občanského zákoníku
 - c) Vytvořením hlaholice
11. Kterého roku přišli bratři na Moravu?
 - a) 683
 - b) 836
 - c) 863
12. Které moravské město je tradičně spjato s oběma bratry?
 - a) Velehrad

- b) Strážnice
 - c) Olomouc
13. Bratři si rozdělili pravomoc. Jak?
- a) Cyril se věnoval modlitbám, Metoděj se staral o vzdělání
 - b) Cyril se věnoval péči o lid a cestování, Metoděj si vzal na starost školství
 - c) Cyril si vzal na starost školství, Metoděj záležitosti u dvora
14. Bratři kolem sebe soustředili nadšené mladé muže. Poznáte jména některých z nich?
- a) Naum, Sáva, Angelár
 - b) Strachota, Nemoj, Prodan
 - c) Star, Budislav, Gorazd
15. Díky nevraživosti bavorských kněží jednali bratři s několika papeži. Který mezi nimi nebyl?
- a) Hadrián
 - b) Bonifác
 - c) Mikuláš
16. Při jedné návštěvě Říma svatý Cyril zemřel. Kdy to bylo?
- a) února 869
 - b) 24. května 873
 - c) 6. července 885
17. Kolika let se dožil svatý Cyril?
- a) 62
 - b) 52
 - c) 42
18. Kde byl pohřben svatý Cyril?
- a) Na Velehradě
 - b) V Římě
 - c) Na neznámém místě
19. Jaké hodnosti dosáhl Metoděj?
- a) Kardinál
 - b) Arcibiskup
 - c) Biskup
20. Pod Metodějovu pravomoc patřila i Panonie. Kde byste dnes její území hledali?
- a) V Polsku
 - b) V Německu
 - c) V Maďarsku
21. Velké problémy dělal Metodějovi nitranský biskup. Jak se jmenoval?
- a) Kocel
 - b) Svatopluk
 - c) Wichtig
22. Kterého roku Metoděj zemřel?
- a) 885
 - b) 895
 - c) 875
23. Kdy slavíme svátek svatých Cyrila a Metoděje?
- a) 5. července
 - b) 6. července
 - c) 7. Července
24. Kolik let letos uplynulo od jejich příchodu na Moravu?
- Doplň

25. V našich zemích se ujalo ještě jedno jmenné označení pro slovanské věrozvěsty. Jaké?

- a) Crha a Metus
- b) Kyril a Strachan
- c) Crha a Strachota

Provedení: Družstvo si přečte zadání testu, najde příslušné možnosti odpovědí, vybere správnou a zapíše ji do svých poznámek ve tvaru číslo otázky, písmeno odpovědi.

Stanoviště 6: (s vedoucím)

Když se stal hlavou církve Štěpán V., Wickingovy tužby se začaly naplňovat. Kliment a Naum, ač neradi a s těžkým srdcem, odcházejí šířit učení slovanských bratrů do Bulharska.

AKTIVITA: POMALU PRYČ

Pomůcky: stopky, vyznačení startu a cíle trasy

Provedení: Družstvo se přesunuje po předem dané trase stylem stonožka: první družstva se položí na záda s patami na čáře startu a natáhne ruce za hlavu. Ke špičkám jeho prstů se patami položí druhý ve stejné poloze, pokračuje třetí atd. Za jak dlouho se družstvo dostane k vytčenému cíli? Výsledek si vedoucí zapíše.

Stanoviště 7:

I nadále všechny slovanské kněze spojovala touha sloužit Bohu a všemu moravskému lidu.

AKTIVITA: SLUŽBA

Úkol: Získat podpisy všech táborových vedoucích.

Stanoviště 8: (s vedoucím)

Někteří žáci věrozvěstů hledali útočiště v Čechách, Polsku či jiných slovanských zemích.

AKTIVITA: HLEDÁM

Pomůcky: stopky, šátky na oči, velké sklenice s náplní, např. natrhanými kousky trávy s vodou, mokrým pískem, uvařeným škrobovým odvarem (může být z mouky), natrhaným papírem s vodou, kamínky apod. Pouze v jedné sklenici je drobná perla, která musí být vylovena jedním členem družstva se zavázanýma očima do dvou minut.

Stanoviště 9: (s vedoucím)

Někteří žáci věrozvěstů přes všechna příkoří a nebezpečí vzdorovali odpůrcům a nechtěli odejít.

AKTIVITA: DRŽ SE!

Pomůcky: stopky

Provedení: Členové družstva se postupně věší za jednu ruku na volnou větev stromu a snaží se na ní co nejdéle vydržet. Časy jednotlivců se sčítají. Výsledek si vedoucí zapíše.

Stanoviště 10: (s vedoucím)

Všechna opatření latinských kněží měla za cíl omezit a co nejrychleji zničit slovanskou bohoslužbu i ty, kteří ji vykonávali.

AKTIVITA: OMEZENÍ

Pomůcky: kartičky s vyznačením omezení levé ruky, pravé ruky, zraku, sluchu, levé nohy, pravé nohy, hlasu, hmatu obou rukou, obou nohou

Provedení: Hráči si vytáhnou kartičky s omezením. Ten, kdo si vytáhne omezení levé ruky, přiváže si levou ruku k tělu, kdo má mít omezení pravé ruky, přiváže stejně pravou, zrak – zavázání očí, sluch – zavázání uší, hlasu – zavázání úst + nemluvení, hmatu – svázání rukou za zády, obou nohou – svázání nohou k sobě, omezení některé nohy znamená přivázat si k noze klacek znemožňující ohýbání nohy.

Takto vybavené družstvo přichází do tábora.

Hodnocení: Pokud přímo na stanovišti nezískala družstva perly, dostávají je při vyhodnocení v táboře podle klíče: úkol nesplněn = žádná perla, družstvo skončilo v daném úkolu poslední = jedna perla na osobu, získali předposlední místo = dvě perly na osobu atd.

Doslov: Papež Jan Pavel II. prohlásil v roce 1980 svaté bratry Cyrila a Metoděje za spolupatrony Evropy. Jejich svátek slaví většina římskokatolické církve 5. července. V pravoslavném kalendáři je jejich svátek 11. května, což odpovídá 24. květnu dle občanského kalendáře. V tento den roku 863 přišli podle tradice soluňští bratři na Velkou Moravu.

AKTIVITA: VYVRCHOLENÍ TÁBOROVÉHO SNAŽENÍ

Pomůcky: diplomy, medaile, táborové výhry a odměny, výzdoba sálu, občerstvení, perly, slavnostní poháry vyrobené na začátku tábora, brčka na pití

Provedení: Vyvrcholením táborového snažení je podvečerní oslavná hostina na Metodějovu počest. Její součástí bude nejen vyhodnocení celého tábora, ale i scénka ze zadání na stanovišti a čtení dopisu na rozloučenou.

Perly, které dostali přítomní za splnění úkolů, mohou vyměnit za přilepšení na hostině. Další perly lze získat za aktuální drobné hry:

- Páka: přetlačování předloktí opřeného lokty o podložku mezi dvěma hráči.
- Kostky: kdo hodí vyšší číslo.
- Kalíšky: pod kterým ze tří kalíšků se skrývá perla.
- Věž: dvojice klade na hrdlo láhve přes sebe dvojice zápalek. Komu vznikající pyramida spadne, prohrává.
- Odhad ve dvojici: půlminuty, váhy kamene, počtu perel ve sklenici, délky jednoho metru.
- Skládání barev: soutěžící si během 20 vteřin prohlédne pořadí barev. Po přikrytí seskládá stejné pořadí.
- Poznání melodie.
- Mluvení s bramborem v ústech tak, aby mi druzí rozuměli.
- Soutěž ve dvojici: kdo vydrží déle nemrkat, nepolykat, hlasitě držet tón.
- Motání sladkosti na niti do úst.

DEN DESÁTÝ: ODJEZD

Pomůcky: hadry, kbelíky, čisticí prostředky, zavazadla, dopravní prostředky

Úkol:

- a) všechno pořádně sbalit, uklidit a zanechat táborové místo v naprostém pořádku
- b) šťastně přijet domů

Použitá literatura:

Petr Piřha: Slyšte slovo a zpívejte píseň, Matice Velehradská 2012, 205 stran

Petr Piřha a kol.: Příprava oslav 1150. Výročí slovanské misie na Velkou Moravu, Robinson 2012, 198 stran

Petr Hora – Hořejš: Toulky českou minulostí, Baronet 1995, 277 stran

Josef Vařica: Literární památky epochy velkomoravské 863-885. LD, Praha 1966

Děkuji táborovým vedoucím Oldovi, Fanovi, Hřebíkovi, Sluněti, Mišaši, Ivči, Verči, Marušce a Lucce za pomoc s přípravou i realizací tábora.

PK

Přílohy:

Milí táborníci,

moc Vám děkuji za pozvání na váš tábor. Zemřel jsem sice už v roce 885, ale má nesmrtelná duše mi dává možnost, abych byl stále se svým milovaným moravským lidem, k němuž také Vy patříte. Těší mne, že se zajímáte o život můj i máho bratra Konstantina a podle svých i Vašich možností bych Vás s ním rád ještě více seznámil.

Pokud to jen trochu půjde, rád bych Vás také navštívil osobně nebo aspoň poslal někoho, kdo bude mluvit mým jménem. Tohle však záleží na našem společném Pánu, Bohu Otci, který vše řídí k dobru člověka. Svěřuji Vás do Jeho ochrany a věknám Vám

Sv. Metoděj

PS: Děkuji Vám za Vaši ochranu. I nyní, po tolika letech od mé a bratrovy smrti, je dost lidí, kteří nás i každou vzpomínku na nás chtějí znít.

Milí táborníci,

nadešel čas našeho rozloučení. Jsem rád, že jsme zde mohli společně prožít několik dnů, v nichž jste poznávali moje a bratrovo putování po tomto světě, naši práci, tužby a cíle. Věřím, že pokud se budete chtít dovědět víc, najdete si další knihy, které obsahují podrobnější údaje o našem životě.

Moravany jsme oba vždy měli velmi rádi. Váš nadto považují za své milé přátele. Prosimž Vás, posilujte, prohlubujte a předávejte dál svou vtru. Pokračujte v díle, které jsme před mnoha lety s bratrem započali a nechtejte je upadnout v zapomnění.

Lehnám Vám
sv. Metoděj

