

## Páni z Pernštejna

V letošním roce jsme zvolili vzhledem k významnému výročí Viléma II. z Pernštejna téma zabývající se historií Pardubic a rodem Pernštejnů. Družiny jednotlivých větví Pernštejnů se ujaly výzvy vystavět Pardubice.

### Požár Pardubic

Celá hra byla zahájena požárem Pardubic v roce 1507. Nebohé dřevěné (kartonové) město nemohlo dlouho odolávat, a tak z Pardubic zůstal pouze kamenný Dům U Jonáše. Následně děti shlédly scénku vedoucích odehrávající se v nedaleké krčmě. Ve zkratce: Všechno lehlo popelem, krčma, kostel i radnice.

Děti byly rozděleny do osmi skupin, z nichž každá pocházela z jiné obce. Konkrétně to byla družina z Pyšolce, družina z Louky, družina z Mitrova, družina z Víckova, družina z Lísku, družina z Dalečína, družina z Rysova a družina z Aueršperku.

Družiny následně dostaly červená celotáborová trička se znakem Pernštejnů a motem „Kdo vytrvá, vítězí.“

### Praotec Věnava

V první hře se družiny vrátili ke svým počátkům a praotci uhlíři Věnavovi (Vaňkovi). Jako on měli za úkol přivést hraběti Petru Brandenburgovi (Béďa) ochočeného zubra.

Družiny nejprve obcházely 8 stanovišť, kde lovily drobná zvířátka (plyšáci). Po jejich absolvování se vrátily s úlovkem do tábora. Ty, které daly masožravému zubrovi ke snědku alespoň 4 plyšáky, mohly zubra ochočit a odvést. Od hraběte pak získaly glejt, který je stanovil majiteli území, které oběhnou, než se přesypací hodiny přesypou. Zároveň získaly právo umístit si zubra do svého erbu.

Až byly všechny skupiny v táboře, začalo se běhat. Podmínky byly jednoduché, běhalo se štafetově kolem tábora a každý člen družiny musel jít alespoň jednou. Pokud šlo více lidí dohromady, museli se držet za ruce. Počítal se počet oběhnutí.

Na závěr dostaly družiny YTONGovou desku na výrobu erbu, plán jejich území a také úkol odevzdat 5 obrázků z této hry.

### Dusot na Valech

Každý, kdo zná pardubický zámek, si vybaví jeho výrazné valy. Pověst hovoří o tom, že ovce musely být hnány dokola tak dlouho dokud se hlína dostatečně nezpevnila. Jelikož však na táboře žádné ovce nemáme, musely se této úlohy také chopit děti. V této večerní hře měly na výběr z několika stylů – běh, trakař, trojnožka, na zádech, tanec, vláček a kruh. Hra probíhala 30 minut a běhali všichni členové zároveň, počet bodů za jednotlivé styly se poté sečetl.

### Přehlídka bílých paní

Protože vytrvale přšelo, byli jsme nuceni odsunout noční hru na druhý týden tábora. Fukejs a Zukli však rychle přišli s náhradní vnitřní hrou, která měla družiny na tuto hru připravit. Družiny dostaly za úkol vystrojit 2 členy týmu jako bílou a černou paní. Následovala jejich přehlídka a plnění rozličných úkolů. Na celou hru dohlížela porota bílých a černých paní z hradu Pernštejna, která se poté objevovala i během noční hry.

### Vilém a loupežníci

Když měl Vilém I. s někým spory, škodil mu, jak mohl. Objednával si loupežníky a nechával jim poloviční podíl na lupu. I naše posádky se zapojily do loupění. V první části hry měly za úkol oloupit





průvod jdoucí po cestě o cenné papírové koule. V druhé části pak jednotlivé družiny okrádaly ty ostatní. Kdo měl na konci hry nejvíce koulí, vyhrál.

#### Stavba Opatovického kanálu

Družiny získaly mapu s trasou, tu musely celou projít a posbírat co nejdlejší nepřetržitou část Opatovického kanálu. Části kanálu byly umístěny tak, aby nebyly na první dobrou vidět. Část 73 dokonce nenašlo žádné družstvo (a ani sběrač) a tak všechny kanály byly podobně

dlouhé, rozhodoval tedy i čas.

#### Noční hra – návštěva hradu Pernštejn

Družiny se vydaly na cestu za Vilémem na domovské sídlo pánů z Pernštejna – hrad Pernštejn. Po dlouhé cestě se původně měly ubytovat v podhradí (v Maštalích). Nakonec jsme však od přespávání pro mokro ustoupili, a děti tak spaly normálně v chatkách. Hra měla dvě části, nejprve stezku odvahy pro mladší děti, a poté noční hru pro ty starší.

Mladší děti prošli za noci po fábornkách až k čarodějnici, kde si z kotlíku vytáhly mapu hradu a pokyny ke hře. V tu stejnou dobu už velcí pomalu měli večerku a stále nic netušili. Úderem 22:30 dostaly malé děti pokyn vzbudit své starší členy družiny a hra pro ně skončila. Starší se dle pokynů měli vydat na hrad, kde museli nejprve



najít místo rozhovoru Viléma z Pernštejna o koupi receptu na perník. Rozhovor museli vyslechnout a také tajně zjistit kód k Vilémově truhle. Na základě vypořechnutých informací měli v brzkých ranních hodinách získat z truhly recept na perník a pivo. Všem družinám se hra povedla a recepty získaly.

#### Zač je v Pardubicích perník?

V této hře měly družiny možnost vyzkoušet své kulinářské umění. Nejprve musely ze šifer získat jednotlivé ingredience, a z nich poté na ohni upéct perník a v kotlíku uvařit pivo. Zatímco perníky se velmi povedly, pivo bylo mokem pro opravdu silné žaludky.





### Pernštejnské ženy

Poslední hra byla inspirována pernštejnskými ženami a jejich životními osudy. Družiny měly za úkol vyzkoušet si úděly jednotlivých dam, za což získávaly kódy k truhle s pokladem (perníky na památku). Děti si vyzkoušely psát ptačím brkem, překládat osobní korespondenci, ukrývat Slavatu a Martince pod sukní, provdat 6letou dívku a udržovat dobré vztahy s králem pomocí autoportrétů. Otestovaly si zároveň i svoji moudrost a sílu.

### A jak to dopadlo?

V součtu bodů nejlépe hru zvládla družina z Louky, nebo Partie de la prairie, jak se sama družina nazývala. Družina si odnesla zasloužený medovník s logem hry. Za něj patří velké poděkování Marcele Cibulkové. Odměněny byly i týmy na 2. a 3. místě, kterým Marcela také upekla medovník, jen menší. Všechny družiny získaly v poslední hře perníčky s logem hry.

Na závěr bych chtěl poděkovat všem, kteří se na přípravě hry podíleli. A že to bylo lidí a práce, která se za úspěšným průběhem skrývá! Bavilo nás to všechny. Červená trička s nápisem „Kdo vytrvá, vítězí“ budete jistě ještě potkávat na závodech. *Honza*

