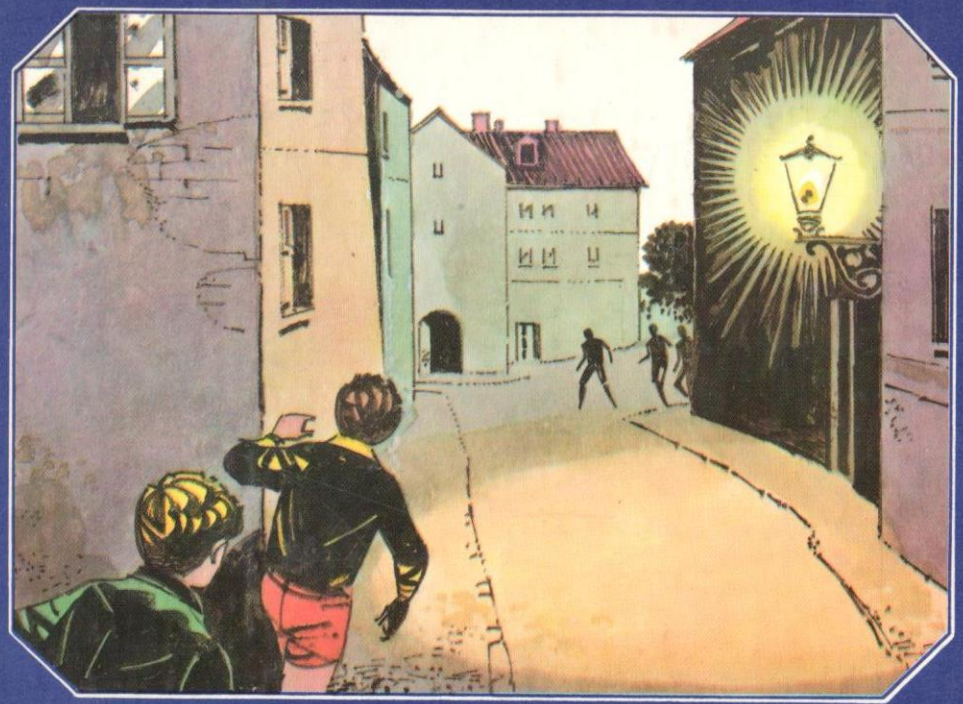
VELKÁ ENCYKLOPEDIE HER



HRY

VE MĚSTĚ A NA VSI

MILOŠ ZAPLETAL

OLYMPIA

B/ NETRADIČNÍ HRY VE MĚSTĚ

Hry v městských ulicích jsou zvláštním druhem, málo rozšířeným a propracovaným. A přece dosavadní zkušenosti těch vedoucích mládeže, kteří se jimi začali zabývat v praxi, ukazují na jejich velký výchovný a výcvikový význam i na oblibu, které tyto nové hry mezi dětmi získaly.

Většina chlapců a děvčat žije dnes ve městech. Ulice, náměstí, parky, staré čtvrti plné tajemných zákoutí jsou jejich každodenním prostředím, kterému přivykli. I když se snažíme děti co nejčastěji odvádět na hřiště a do přírody, přece jen často využijeme samotného města jako dějiště zvláštních her, které se nemohou přenést nikam jinam. Tím spíš, že mnohé z nových her mají zvláštní kouzlo, jsou napínavé, seznamují nás s přítomností i minulostí.

Drobnější hry lze provést zpravidla v kterékoli denní i roční době. Pro velké hry s dramatickým libretem je nejvhodnějším obdobím jarní nebo podzimní odpoledne a podvečer, kdy z ulic zvolna mizí světlo, obloha nad střechami domů je zbarvena odleskem posledních slunečních paprsků a z průchodů, chodeb a sklepů prýští na chodník tajemné šero.

1/ POZOROVACÍ A PÁTRACÍ HRY

DOPLŇTE SEZNAM

□ 2/3 — H/D — *družina/oddíl*
postřeh
zápisníky, tužky

Vedoucí si předem prohlédne knihkupecký výklad, nadiktuje hráčům seznam dvaceti pěti titulů a vyšle je k prodejně s úkolem, aby každý sám doplnil k názvům knih jména autorů a úplný soupis přinesl co nejdříve zpátky. Pro umístění v závodivé hře bude rozhodující, kdo odevzdá dřív celý seznam bez chyby.

KIMOVA HRA NA ULICI

□ 2/3 — H/D — *družina*
paměť
zápisníky, tužky

Zastavte se u knihkupectví, určete malý postranní výklad nebo jistou část velké výlohy, kde je vystaveno asi dvacet knih. Nechte hráče, aby si tyto knihy prohlédli, po dvou minutách je odveďte stranou a vyzvěte je, aby každý sám napsal:

A. Jména autorů, jejichž knihy byly ve stanovené části výkladní skříně vystaveny.
B. Názvy vystavených knih.
C. Hrají-li starší chlapci a děvčata, oba předcházející úkoly spojte. Kdo napíše za pět minut nejúplnější seznam?

JSI DOBRÝ ČTENÁŘ?

□ 2/3 — H/D — *družina/oddíl*
paměť
zápisníky, tužky

Zastavíte-li se u knihkupectví, kde je celá jedna výkladní skříň věnována dětským knížkám, uspořádejte jinou malou soutěž. Ať každý vyhledá knihy, jejichž autory zná, a napíše co nejobsáhlejší seznam jejich prací. Budou-li za výkladem například Setonovi Dva divoši, znalec Setonova díla k nim připojí další tituly, které ve výkladu sice nejsou, ale o nichž ví nebo je dokonce četl: Rolf zálesák, Moji známí z divočiny, Z lesního království atd. Za každý správný název knihy dostane jeden bod.

Dejte hráčům na tento úkol deset minut a pak porovnejte, jaké kdo má znalosti.

HLEDEJTE KNIHU

□ 2/3 — H/D — *družina*
postřeh

Vyhlédněte si v knihkupeckém výkladu jednu knížku, řekněte nahlas její název, a kdo nejdřív objeví, na kterém místě leží, dostane jeden bod.

Podmínky můžete obměňovat — jednou ohlásíte titul knihy i jejího autora, podruhé jenom název bez autora, potřetí autora bez titulu knihy.

Vybírejte zejména ty knihy, které mohou mít nějaký význam pro vaše chlapce a děvčata — romány, naučné knihy a příručky; a z prostého cvičení postřehu se stane i jakýsi „referát" o zajímavých knihách.

KIMOVA HRA NA ULICI (II.)

□ 2/3 — H/D — *družina/oddíl*
paměť, postřeh
zápisníky, tužky

Vedoucí projde s dětmi méně známou ulicí, kde je řada obchodů (20—30). Všichni si mají zapamatovat jejich názvy. Potom celá výprava zahne za roh a tam každý napíše na list soupis těch obchodů, které si zapamatoval. Všichni pracují samostatně pět minut. Skupinka se pak vrací stejnou ulicí zpátky, aby se hráči mohli přesvědčit, které obchody zapsali a na které zapomněli.

Kdo odevzdá nejúplnější a nejpřesnější seznam?

ZKOUŠKA VŠÍMAVOSTI

□ 2/3 — H/D — *družina/oddíl*
postřeh
zápisníky, tužky

Přesvědčte se, jak si děti z vašeho oddílu všímají míst, kudy denně procházejí. Uložte jim, aby do pěti minut nakreslily plánek ulice, v níž je oddílová klubovna nebo škola. V plánku mají být zaneseny všechny obchody, tak jak jsou seřazeny vedle sebe. Za každý správně zakreslený obchod dávejte dva body, za obchod na nesprávném místě jeden bod.

ZKOUŠKA POSTŘEHU A PAMĚTI

□ 2/3 — H/D — *družina/oddíl*
postřeh, paměť
zápisníky, tužky

Projděte s hráči málo známým úsekem města a předem je upozorněte, aby si bedlivě všímali okolí. Potom se na chvíli zastavte a položte hráčům otázky, na které má každý sám písemně odpovědět:

A. Jaká význačná veřejná budova stojí uprostřed náměstí?
B. Kolik ulic ústí na náměstí?
C. Jaké číslice jsou na ciferníku věžních hodin — arabské, nebo římské?
D. Kolik pater má budova pošty?
E. Kolik soch stojí na morovém sloupu?
F. Byla v kašně voda?

Podobných otázek připravte deset až dvacet. Kdo odpoví nejlíp?

JAKÉ JE TO AUTO?

□ 2/3 — H — *dva až družina*

Hrají dva jednotlivci nebo dvě malá družstva. Postaví se někam na nároží, kde je slabý dopravní ruch, a pak si střídavě kladou otázku: Jaké je to auto? Soupeř má poznat jen podle zvuku motoru, jaký vůz přijíždí. Když správně uhodne značku, připočítá si bod. Potom společně čekají na další auto, a když zaslechnou rachot motoru, položí stejnou otázku druhý hráč prvnímu.

HLEDEJTE PŘÍSLOVÍ

□ 2/3 — H/D — *družina/oddíl*
postřeh, důvtip
kartičky, papíry, tužky

Vedoucí si nastříhá z kreslicí čtvrtky řadu malých kartiček a na každou napíše jedno slovo. Ze všech slov lze sestavit nějaké známé přísloví — například: Kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá. Kartičky se slovy pak poschovává na ulici, zpravidla v obvodu jednoho bloku. Některé položí na sklepní okna, na sloupek zahradního plotu, k domovním dveřím, jiné zasune za tabulku přibitou na zdi, do mezery mezi okapovou rouru, pod okenní římsu. Každá kartička má být vidět aspoň z jednoho kroku a její text musí být dobře čitelný, aniž by na ni hráč sahal.

Jednotlivci pátrají na vlastní pěst po kartičkách, zapisují si objevená slova a pokoušejí se z nich sestavit celý text. Kdo předloží vedoucímu rozluštěné přísloví ze všech nejdřív?

SBÍRÁNÍ LÍSTKŮ

☐ 1/2/3 — H/D — *družina*
postřeh
různobarevné lístečky

Připravte si asi sto lístků různé barvy. Každý lístek bude mít jinou bodovou hodnotu. Nejcennější budou ty, které se nejhůř hledají — šedivé. Nejnižší hodnotu ty, jejichž křiklavá barva je prozrazuje už z dálky.

Před začátkem hry obejděte blok domů a lístky poschovávejte na nejrůznější místa. Každý nechte vyčnívat z úkrytu aspoň růžkem. Hráči je pak budou hledat a sbírat, každý samostatně. Kdo shromáždí lístky s nejvyšší úhrnnou hodnotou, zvítězí.

BOTANICKÁ EXPEDICE

☐ 2/3/4 — H/D — *družina/oddíl*
postřeh, rychlost, botanické znalosti, paměť
listy dřevin, zápisníky, tužky

Nasbírejte v parku listy deseti až dvaceti různých druhů stromů a keřů, nalepte je na kreslicí čtvrtky a předložte hráčům s výzvou, aby co nejrychleji opatřili po jednom listu ode všech těchto dřevin. Mladší hráči si mohou poznamenat jejich názvy, nebo — pokud je neznají — překreslit tvar listů do zápisníku. Hrajete-li se staršími chlapci a děvčaty, zakažte jim jakékoliv poznámky, musí si vtisknout seznam a tvar listů do paměti, o to bude jejich úkol těžší.

Kdo předloží kompletní sbírku požadovaných listů nejdřív?

Kdo přinese nesprávné listy nebo zapomene, jak některé vypadaly, může se vrátit a znovu si prohlédnout nalepené listy a pak se vrátit do parku k dalšímu pátrání.

Hrajete s celým oddílem? Každá družina může hledat listy společně — potom však rozšiřte počet druhů nejméně na třicet. Mnohý městský park je skutečné arboretum a najdou se v něm i vzácné dřeviny. Tahle hra vám umožní, abyste na ně upozornili zábavnou formou.

Nejvhodnějším obdobím je podzim, kdy listy leží na zemi. V jinou roční dobu byste se mohli dostat do konfliktu s nezasvěcenými lidmi, kteří by považovali trhání listů za ničení parku.

HONBA ZA ZNAČKAMI AUT

☐ 1/2/3 — H/D — *družina/oddíl*
postřeh, rychlost
psací potřeby

Rozdělte hráče do dvoučlenných hlídek a vyšlete je na hodinu do městských ulic s tím, aby zapsali co nejvíc poznávacích značek aut z cizích okresů. Jestliže je ve vašem městě na silnicích poměrně malý dopravní ruch, mohou hlídky zaznamenávat i čísla aut z vlastního okresu, ale třeba jen jistý druh vozů (buď jen škodovky, nebo pouze nákladní avie).

Hlídka, která přinese nejobsáhlejší seznam, zvítězí.

AUTOMOBILOVÝ PRŮZKUM

☐ 2/3 — *družina/oddíl*
psací potřeby

Tato hra se hodí zejména pro velkoměstské ulice s živým dopravním ruchem. Rozdělte hráče do dvoučlenných hlídek a vyšlete je na hodinu do ulic, aby vyhledali co nejvíc druhů osobních i nákladních aut. Tentokrát se však zaměřují jen na stojící vozy, od jejichž řidičů mohou získat tyto údaje: značku auta, rok výroby, stát, kde byl vůz vyroben, nejvyšší možnou rychlost, obsah válců, spotřebu benzínu na 100 km.

Za každý z těchto údajů získá hlídka bod. V seznamu však může být od každé značky jen jeden vůz (například jedno embéčko, jeden trabant atd.).

Zvítězí hlídka, která přinese nejobsáhlejší seznam a dostane za něj nejvíc bodů.

POZOROVACÍ HRA

☐ 2/3 — H/D — *družina*
postřeh

Procházejte městskými ulicemi a pátrejte po zvláštních věcech a osobách. Hráčům předem oznamte, co mají hledat. Například: muže se zrzavými vlasy, chodce s kufrem, ženy s modrým kočárkem, červená kola značky favorit, nákladní auta s tabulí nebezpečný náklad, pekařské dodávky, bílé psy, osoby s květinami v ruce atd. Volte to, s čím se sice nesetkáte na každém kroku, ale co přece

jen občas na cestě městem vídáte. Odstupňujte i bodovou hodnotu hledaných předmětů — za bílého psa bude jeden bod, za červené kolo dva body, za auto s nebezpečným nákladem tři body atd.

Na body má právo jen ten, kdo uvidí hledaného chodce nebo věc nejdřív. Hráči si získané body stále připočítávají. Kdo jich bude mít na konci vycházky nejvíc, osvědčí svůj dobrý detektivní postřeh.

STOPOVAČKA

□ 2/3 — H/D — *družina*
obratnost
psací potřeby

Vedoucí prochází městskými ulicemi a občas vstoupí do některého obchodu nebo domu. Družina ho tajně sleduje a zapisuje si, kam vešel. Každý hraje na vlastní pěst. Za správně zapsaný obchod nebo dům, do něhož vedoucí vstoupil, dostává hráč bod. Vedoucí si zase poznamenává, kdy koho ze stopařů zahlédl. Za takovou neopatrnost jim strhne při závěrečném hodnocení hry po jednom bodu.

Hra začíná v klubovně výkladem pravidel a v klubovně opět končí sčítáním bodů a oznámením vítěze, nejlepšího stopaře.

NA DETEKTIVY

□ 3/4 — H/D — *družina/oddíl*
obratnost

Rozdělte hráče do dvojic. V každé dvojici bude jeden představovat podezřelého, druhý detektiva. Podezřelí dostanou před hrou lísteček s přesným místem, na které mají během půlhodiny dorazit. Od východiště je vzdáleno zhruba kilometr a tato vzdálenost by se dala překonat za kratší dobu. Podezřelí však vědí, že mají v patách detektivy, a pokoušejí se je setřást ze své stopy. Dokud má detektiv sledovaného na dohled, nesmí se k němu přiblížit víc než na deset metrů (aby se nestal nápadným). V okamžiku, kdy podezřelý zabočí za roh, může detektiv zkrátit vzdálenost na nejmenší míru, ale na rohu musí čekat, dokud sledovaná osoba nebude od něho opět nejméně povinných deset metrů.

Dokáže-li detektiv sledovat podezřelého až k cíli, vyhraje. Ztratí-li jeho stopu, skončí hra úspěchem soupeřovým.

Při novém opakování hry si oba ve dvojici vymění úlohy.

BUĎ PŘIPRAVEN

□ 2/3 — H/D — *družina/oddíl*
rychlost, pohotovost

Na vycházce městem se znenadání zastavte a řekněte dětem:

„Představte si, že v těchto místech právě vypukl velký požár. Najděte co nejrychleji požární hlásič, dotkněte se ho a vraťte se zpátky. Kdo tento úkol splní nejdřív, dokáže svou pohotovost."

Požární hlásiče nejsou všude. Místo nich určíte hráčům jiný objekt, který mají co nejrychleji vypátrat: telefonní automat, hlásič VB, nejbližšího lékaře nebo zdravotní středisko, lékárnu apod. Nesmíte však dopustit nebezpečné běžecké závody, při nichž by někdo mohl vběhnout pod auto, proto všem zakážete při hře utíkat. Každý se smí pohybovat jen rychlým krokem a musí se pozorně rozhlédnout na obě strany dřív, než vstoupí do jízdní dráhy.

POZOR, PÁTRÁNÍ

□ 2/3/4 — H/D — *družina/oddíl*
postřeh
lístečky

K této hře potřebujete spolupracovníka, nejlépe dospělého člově-

ka, kterého hráči neznají. Domluvíte s ním, aby v určený den a stanovenou hodinu procházel ulicemi v jisté, přesně ohraničené části města. Poznamenejte si předem, jaké bude mít na sobě šaty, boty, klobouk a co ponese v ruce. Věnujte pozornost i zvláštním poznávacím znamením, jako jsou vousy, jizva na tváři, srostlé obočí, tetování na ruce apod. I když s vámi bude při hře spolupracovat člověk veskrze nenápadný, můžete mu snadno postřehnutelné poznávací znamení přidat — lulku do úst, deštník (za suchého počasí), vycházkovou hůlku, červené desky na rysy atd. Připravte si i jeho popis — barvu očí, vlasů, výšku, stáří. Všechny tyto podrobnosti sdělte dětem a pak je vyšlete do ulic, aby po neznámém pátraly.

Hráči si popis hledané osoby zapíší a pak se každý na vlastní pěst vypraví do terénu. Všichni vědí, kudy bude hledaný člověk procházet, a znají i přibližný čas. Kdo objeví muže, který se nápadně shoduje s popisem, přistoupí k němu a potichu řekne smluvené heslo. Pokud je to skutečně ten pravý člověk, odpoví druhou částí hesla a vtiskne pátrači do ruky lístek se svým podpisem. To je důkaz, že hráč úspěšně splnil úkol — může se hned vrátit zpátky k vedoucímu. Umístění ve hře se řídí podle toho, kdo a jak brzy hledanou osobu najde a přinese důkazní lístek.

Váš spolupracovník projde vymezeným okrskem několikrát a mění přitom stále směr obchůzky, aby byla větší pravděpodobnost, že ho potká co nejvíc hráčů.

VELKÁ ÚKOLOVKA

☐ 3/4 — H/D — *družina/oddíl*
pohotovost, rychlost
psací potřeby

Vymyslete řadu neobvyklých úkolů. Hráče rozdělte do dvojic a dejte jim tyto pokyny:

„Připravil jsem vám třináct úkolů, které máte co nejdříve splnit. Některé jsou celkem snadné, jiné dost zapeklité. Plňte je společně ve dvojicích. Neoddělujte se od svého druha, ať se děje co děje. Každá z požadovaných věcí má jistou bodovou hodnotu, čím nesnadněji se opatřuje, tím víc za ni získáte. Na všechno máte omezený čas — dvě hodiny. Nejpozději do této doby se vraťte do klubovny. Za každých i jen započatých pět minut, o něž se opozdíte, vám bude stržen jeden bod.

O konečném pořadí rozhodne celkový počet získaných bodů."

Za tímto úvodem následuje výčet úkolů. Mají to být věci, které si může každý opatřit na různých místech ve městě, některé jsou snadno získatelné, po jiných je třeba pátrat. Například:

Za zřetelný otisk razítka hlavní pošty jsou 3 body.
Za podpis ředitele obrazové galérie — 5 bodů.
Koňská podkova — 5 bodů (počítá se jen jeden kus).
Starý lístek do divadla — 3 body.
Kresba zámku — 2 body.
Pohlednice s pražským Hradem — 3 body.
List ze stromu ginkyo biloba — jinanu dvoulaločného — 5 bodů.
Ptačí pero — 4 body.

Podobných úkolů je celkem třináct. Jeden z nich, třeba ten poslední, může znít jako vtip: Za živou opici — 100 bodů.

Uvidíte, že se děti rozběhnou po městě s takovým nadšením, jako kdyby hrály napínavou hru na dobrodružný námět.

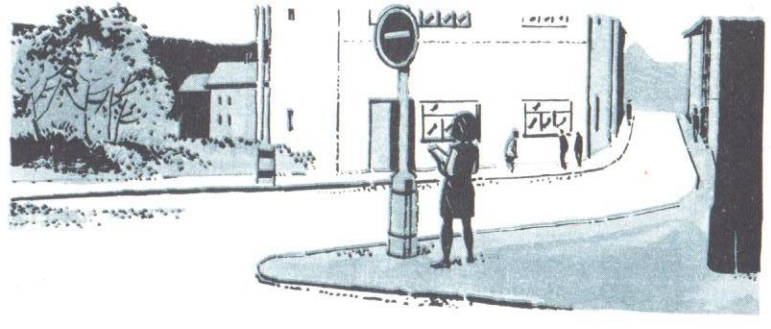
MALÁ ÚKOLOVKA

☐ 2/3/4 — H/D — *družina/oddíl*
postřeh, pohotovost, orientace
psací potřeby

Rozdělte hráče do tří až čtyř družstev a každému přidělte jeden z těchto úkolů:

a) Zapsat v jisté ulici vývěsní štíty všech obchodů na pravém i levém chodníku.

b) Zakreslit v jisté ulici všechny dopravní značky.



c) Zapsat poznávací značky všech aut parkujících na náměstí.
d) Zapsat jména obyvatelů v domech č. 1—20 v určené ulici podle štítků na zvoncích.

Všechny týmy mají kromě toho současně vypátrat, jaký úkol plní ostatní družstva, a utajit před nimi svůj vlastní úkol.

Přidělte skupinkám takové akce, které budou plnit v různých ulicích, ale jen v určité, nevelké části města.

Na splnění úkolů a obě cesty dostanou šedesát minut.

Hodnocení: Za splnění přiděleného úkolu je deset bodů. Za vypátrání toho, co dělá jiný tým, se dává pět bodů.

PŘESTŘELKY

□ 3/4 — H — *družina postřeh, pohotovost lístečky*

Hráči se rozejdou po městské čtvrti, kde je hodně krátkých uliček, náměstíček a průchodů, a začnou tam po sobě vzájemně slídit. Kdo zahlédne některého ze soupeřů a zvolá jeho jméno, vítězí v „přestřelce" a dostane od přemoženého protivníka jeden „život" — barevný lísteček. Jen kdyby oba hráči vykřikli jméno současně, rozejdou se na různé strany bez výkupného.

Po každém střetnutí začíná bez vyhlášení mezi soupeři příměří a trvá pět minut. Během této doby se jeden od druhého vzdálí tak, že na sebe nebudou vidět.

Na začátku hry má každý v kapse deset lístečků; v průběhu přestřelek k nim přidává životy získané od soupeřů a vyplácí z nich po lístku těm protivníkům, kteří ho na bludné potulce starou městskou čtvrtí zahlédli dřív, než spatřil on je.

Boj všech proti všem trvá hodinu. Ve stanovenou dobu se hráči opět sejdou na shromaždišti a porovnají, kdo má kolik lístečků.

MRTVÉ SCHRÁNKY

□ 2/3/4 — H — *družina/oddíl postřeh, orientační schopnost plány města, různobarevné kartičky*

Hra na téma oblíbených špionážních příběhů.

Vedoucí si předem vyhlédne v jisté části města deset úkrytů a do

každého vloží tolik kartiček, kolik hráčů se bude na hře podílet. Na různá místa dá kartičky odlišné barvy. Umístění těchto „mrtvých schránek" si pečlivě zaznamená (jméno ulice, číslo domu a přesný popis polohy skrýše).

Před zahájením hry rozdělí družinu nebo oddíl na dvě části. Jeden tým bude vystupovat v roli kontrašpionáže, druhý převezme úlohu rozvědky. Protišpionážní služba se pohybuje při hře v určeném území, neví však, kde jsou umístěny mrtvé schránky. Rozvědčíci mají přesný popis polohy schránek, ale čtvrť, v níž jsou ukryty, je pro ně nebezpečným územím, kam mohou pronikat jen tajně.

Rozvědka si před začátkem hry vybuduje své ústředí mimo herní prostor. V ústředí zůstane její náčelník. Každému rozvědčíkovi vydá popis polohy jedné mrtvé schránky s příkazem, aby tam vyzvedl zprávu (jednu barevnou kartičku) a dopravil ji zpět do ústředí.

Každý rozvědčík plní úkoly na vlastní pěst. Když se vrátí z úspěšné výpravy do nebezpečného území a přinese kartičku, důkaz, že mrtvou schránku skutečně našel, podepíše se na ni a předá ji náčelníkovi. Ten mu ihned vydá popis polohy jiné mrtvé schránky. K žádné schránce se rozvědčíci nevracejí podruhé, každá jejich cesta vede na jiné místo.

V území, kde jsou rozesety mrtvé schránky, hlídkují členové kontrašpionáže. Když dopadnou některého vyzvědače a dotknou se ho rukou, musí se rozvědčík zastavit a podrobit osobní prohlídce. Najdou-li u něho kartičku — špionážní zprávu, kterou vyzvedl z mrtvé schránky, putuje do „vězení" na předem stanovené místo, kde musí zůstat patnáct minut. Po uplynutí této doby (odpykání trestu) je propuštěn a může se vrátit do hry jako její plnoprávný účastník. Rozvědčík, u něhož se při prohlídce nenajde žádný důkaz o plnění špionážních úkolů, je propuštěn a pokračuje ve hře. Pro pracovníky kontrašpionáže je výhodnější vyzvědače tajně sledovat až k mrtvým schránkám a zatknout je teprve ve chvíli, kdy už mají u sebe vyzvednutou kartičku.

Rozvědčíci nesmějí odnášet z mrtvých schránek víc než jeden lístek. Kontrašpionáž nemá právo brát kartičky z úkrytů, i kdyby je během hry objevila.

Hra trvá dvě až tři hodiny, podle toho, kolik dětí se jí účastní a na jak velké ploše jsou mrtvé schránky rozmístěny. Máte-li početný oddíl, zvyšte počet schránek z deseti na patnáct až dvacet.

Mělo by jich být víc, než je pracovníků kontrašpionáže, aby nemohli číhat u vypátraných úkrytů a museli se pohybovat z místa na místo.

Běh je při hře povolen jen ve starých čtvrtích bez dopravního ruchu. Takových míst je však velmi málo. Platí proto příkaz: tam, kde jezdí auta, nesmí nikdo přejít z kroku do klusu.

Hodnocení výsledků: Rozvědčík, který přinesl do ústředí nejvíc kartiček z mrtvých schránek, prokázal, že je ze všech nejschopnější. Stejné kritérium se uplatní i u členů kontrašpionáže — kdo zabavil vyzvědačům nejvíc lístků, zaslouží zvláštní uznání.

HONBA ZA POKLADEM

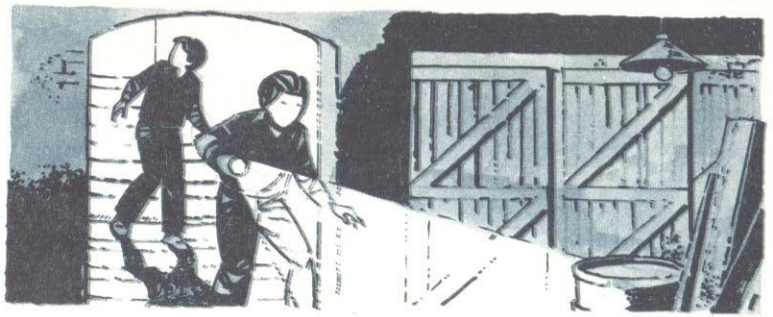
□ 2/3/4 — H/D — *družina/oddíl*
postřeh, rychlost, pohotovost
texty dopisů

Nejdříve vyprávějte hráčům tento příběh:

„V domě, který sousedí s naší klubovnou, žil před lety starý, osamělý muž. Lidé o něm říkali, že je podivín. Jeho byt byl totiž až po strop zaplněný policemi s knihami. Starý pán věčně vysedával u velkého psacího stolu, listoval v tlustých svazcích a cosi psal. V okolí se šeptalo, že píše knihy a dostává za ně spoustu peněz. Závistivým sousedům vrtalo hlavou, co asi s těmi penězi dělá — starý pán skoro nikam nevycházel, neměl je tedy zač utrácet. A když pak zemřel, začalo se povídat, že musel někde v domě schovat skutečný poklad. V jeho bytě se totiž nenašlo nic, kromě knih, žádná pokladna plná peněz, žádné vkladní knížky s velkými sumami."

Na základě tohoto příběhu sehrajete velkou hru, pátrání po pokladu starého podivína. Hráči se rozdělí do dvojic nebo trojic a každá skupinka bude pátrat na vlastní pěst. První stopu mají hledat ve sklepě sousedního domu. Musí tam proniknout neslyšně, nepozorovaně, aby je nikdo nepřistihl. Až najdou schovaný dopis, vyběhnou s ním ven na ulici a dál začnou postupovat podle toho, co je psáno v dopisu.

Na tuto první etapu vysílejte skupinky hráčů jednu po druhé v pětiminutových (nebo delších, podle počtu účatníků) intervalech. Ve sklepě je ukryto na jednom místě tolik listů s dopisem, aby si každá parta mohla vzít jednu kopii. Ostatní exempláře musí ponechat na místě. Na všech je stejný text. Šifrovaná zpráva oznamuje



pátračům, že se mají vydat do parku, vzdáleného asi kilometr od klubovny. Sto kroků po pěšince, která vede na sever od dětského hřiště, stojí velký kaštan. Jeho dutý kmen skrývá další zprávu o pokladu. Šifra, kterou vedoucí použil k utajení této zprávy, patří k těm nejjednodušším, celý text je napsán pozpátku, mezi slovy nejsou mezery, vynechány byly i čárky a háčky.

Ve starém kaštanu, o němž se zmiňuje první dopis, je dolní část kmene vykotlaná. Tam vedoucí schoval druhou zprávu, psanou morseovou abecedou. Posílá pátrače na opačný konec čtvrti k jakémusi panu Maříkovi, který bydlí v Kostelní ulici č. 9. Každá parta se u něho má hlásit heslem: „Jsme připraveni!" Vedoucí s tímto svým přítelem předem dojednal, že bude v době hry doma. Pan Mařík má také stejný text pro každý tým, ale vydá ho teprve po splnění jisté podmínky. Až pátrači řeknou „jsme připraveni," pan Mařík se na ně usměje a prohlásí: „Co říkáte? Že jste připraveni? Tak mi co nejrychleji zjistěte telefonní číslo, na kterém se dovolám sanitky."

V zalepené obálce, kterou pak dostanou, je plánek. Zavede partu do opuštěného lomu na okraji města. Tam je v plechovce na konci malé jeskyňky poslední zpráva, která říká: Vraťte se zpět do klubovny. Poklad starého podivína je ukrytý v malé dřevěné skříňce.

Zatím co se malé skupinky hledačů pokladu hnaly městem, vedoucí schoval do skříňky, v níž je lékárnička, balíček s dopisem: „Celý život jsem hledal to, co je pro člověka nejcennější. Pátral jem po tom v mnoha cizích zemích i doma a nakonec jsem došel

k poznání, že pro člověka znamenají největší bohatství knížky. V knihách jsou uchovány myšlenky největších filozofů, plány největších technických objevů. Knihy člověku pomáhají v práci, baví ho v době odpočinku. Knihy jsou přátelé, kteří nikdy nezradí. Vybudoval jsem si velkou osobní knihovnu a nepoznal jsem nikdy, co je to nuda."

K tomuto dopisu jsou přiloženy knihy. Vedoucí je koupil z oddílové pokladny pro vítěznou partu, která projde celou trať od startu k cíli v nejkratším čase.

ORIENTAČNÍ CESTA MĚSTEM

□ 1/2/3/4 — H/D — *družina/oddíl*
rychlost, orientační schopnost
plány města, psací potřeby

Vyberte předem deset až patnáct významných míst ve vašem městě a sestavte jejich seznam. Každý objekt podrobně popište, udejte jeho název a přesnou polohu.

Hráče rozdělte do dvou nebo tříčlenných hlídek, popřípadě ponechte družiny jako celky. Potom jim předejte soupis míst, která mají navštívit. Na důkaz, že tam skutečně byli, musí hráči všude odpovědět na kontrolní otázku. Otázky jsou asi tohoto druhu: Jaký letopočet je nad portálem renezančního domu „U bílého koníčka" na Alšově náměstí? Kolik soch stojí pod morovým sloupem u kostela sv. Jakuba? Jaké domovní znamení zdobí průčelí barokního domu čp. 315 v Dobrovského ulici?

Každá skupinka může volit trasu pochodu tak, jak to považuje za nejúčelnější. Postupovat od jednoho objektu ke druhému smí jen pěšky a krokem, běh není z bezpečnostních důvodů přípustný.

Která parta projde od startu k cíli nejdřív?

RYCHLÝ POSEL

□ 2/3/4 — H/D — *družina/oddíl*
rychlost, orientační schopnost
obálky

Domluvte se předem na spolupráci s přítelem, který bydlí někde v odlehlých končinách města. Adresu tohoto člověka pak dejte všem hráčům spolu s pokynem: Doručte co nejrychleji obálku, kterou vám předám. Cestou můžete užít jakékoli dopravní prostředky, ale z bezpečnostních důvodů nesmíte utíkat, dovolena je jen rychlá chůze.

Na všechny další dotazy odpovězte němým pokrčením ramen. Adresa je známá, instrukce jasná. Každý si musí teď poradit sám. Kde je Zámečnická ulice? Jsou přece plány města, informační služby, na ulicích hlídkují uniformovaní příslušníci VB. Adresát každému potvrdí na obálku přesný čas, kdy bylo poselství odevzdáno.

TAJNÉ POSELSTVÍ

□ 2/3/4 — H/D — *družina/oddíl*
orientační schopnost
text poselství

Připravte zprávu o dvaceti až třiceti slovech a domluvte si spolupráci s přítelem, který bude v určenou dobu doma. Všem hráčům pak řekněte, že mají doručit na jistou adresu velmi důležité tajné poselství. Text zprávy pověste v klubovně na zeď, aby si ho každý mohl přečíst tolikrát, kolikrát považuje za účelné. Nikdo si nic nesmí poznamenávat, město je obsazeno cizím vojskem a poselství by mohlo být při osobních prohlídkách objeveno a zabaveno. Když si hráči dokonale vtisknou do paměti celou zprávu, vydají se do vzdálené části města, kde mají vyhledat příjemce.

Spolupracovník vedoucího podá ve dveřích každému poslovi papír a tužku, aby vzkaz napsali — je to třeba pro kontrolu při závěrečném hodnocení hry. Zvítězí ten, kdo předá nejúplnější a nejpřesnější text tajného poselství. Čas tedy nerozhoduje.

2/ BOJOVÉ HRY

BOJ ČÍSEL

□ 3/4 — H/D — *oddíl*
postřeh
kartičky

Nastříhejte z kreslicích čtvrtek tolik kartiček, aby jich bylo pro každého hráče jedenáct. Všichni dostanou před začátkem hry deset kartiček bílých, jedenáctou s číslem.

Pak rozdělte oddíl do dvou družstev. Jestliže mají obě po osmi členech, dáte jim po osmdesáti bílých kartičkách a kromě toho dalších osm lístků s čísly od jedné do osmi. Čísla představují bojovou sílu. Když se v ulicích při hře střetnou dva zástupci různých družstev, sehraje jejich číslovaná karta významnou roli. Při takovém náhodném setkání dvou bojovníků nepřátelských stran se oba snaží vykřiknout dřív než soupeř jeho jméno. Kdo je rychlejší aspoň o zlomek sekundy, má právo odebrat protivníkovi všechny bílé kartičky, které má u sebe — ale může to udělat jen tehdy, když má stejné nebo vyšší číslo než ten druhý. Jestliže však je druhý hráč vlastníkem vyššího čísla, ponechají si oba svoje kartičky a rozejdou se na různé strany. Po dalších pět minut mezi nimi vládne nevyhlášené příměří.

Výjimkou z pravidla je vztah mezi nejvyšším a nejnižším číslem. Jednička může být sice přebita vyššími čísly, ale když se střetne s číslem nejvyšším — v našem příkladu osmičkou — vítězí nad ním.

Boj čísel se odehrává v přesně vymezené části města a trvá hodinu. Každý hráč začíná s deseti prázdnými kartičkami, ale v průběhu hry přecházejí čisté lístky z ruky do ruky, podle toho, kdo vyjde z které potyčky vítězně. Hráči se většinou potulují po herním území samostatně a snaží se vždycky spatřit soupeře dřív, než budou sami zpozorováni. Vykřiknou-li dřív protivníkovo jméno, nemohou nic ztratit, i kdyby měli sebeslabší „bojové" číslo. Někdy se dva příslušníci jedné strany spojí a nachystají na nepřátele léčku. Hráč, který přišel v předcházejících „přestřelkách" o všechny bílé kartičky (obyčejně je to dvojka nebo trojka), postupuje po ulicích skoro bez skrývání, a když na sebe upoutá pozornost některého soupeře a je zastaven jeho voláním, ukáže jen prázdné kapsy. A když se ti dva rozejdou, ozve se z úkrytu hlas schovaného spojence, který soupeře, vylákaného ze skrýše na volné prostranství, snadno přemůže a obere o všechny bílé kartičky. S nízkým číslem se spojí ovšem jen hráč, který má sám buď nejvyšší, nebo některé z nejsilnějších bojových čísel.

Boj končí přesně po šedesáti minutách od zahájení. Všichni hráči se pak shromáždí na předem dohodnutém místě. Každé družstvo spočítá své bílé kartičky. Vítězí ta strana, která jich má víc.

TAJNÁ SCHŮZKA

□ 2/3/4 — H/D — *oddíl*
postřeh

Rozdělte hráče do dvou družstev. Jedno bude ve hře představovat strážce, druhé útočníky. Útočníci se mají sejít v určenou dobu na jistém místě ve čtvrti hlídané strážci.

Pro tuto hru je nejvhodnější stará městská čtvrť s úzkými, křivolakými uličkami, plácky a náměstíčky, průchody a zákoutími. V tomto prostoru se pohybují strážci. Útočníci se po poradě s vedoucím rozhodnou, kde uspořádají tajnou schůzku. Potom se rozejdou a začnou pronikat do střežené části města ze všech stran. Mohou se tam vydat v jakémkoli přestrojení a maskování, nesmějí však užívat veřejných dopravních prostředků. Každý překročí hra-

nice v dohodnutou dobu a na tom místě, které mu bylo při úvodní poradě přiděleno.

Když strážce spatří některého útočníka, zavolá ho jménem a tím zastaví jeho postup. Přistižený hráč musí odejít nejkratší cestou za hraniční linii, teprve potom se smí znovu vydat na cestu k smluvenému cíli. Kdo z útočníků dorazí na dohodnuté místo (obyčejně je to dvůr některého domu uprostřed herního území), zůstane tu až do konce hry a nemůže už být žádným strážcem poslán zpátky.

Když se strážcům podaří vypátrat shromaždiště útočníků, nesmějí se zdržovat v jeho bezprostřední blízkosti. Mohou číhat nejméně sto kroků odtud.

Útočníci si zvolí ke schůzce takové místo, na které je přístup z mnoha různých stran.

Hra končí šedesát minut po zahájení. Dojde-li aspoň polovina útočníků v této lhůtě na shromaždiště, zvítězili. Jestliže jich je na smluveném místě po hodině méně než polovina, vyhráli strážci.

TAJNÁ VYSÍLAČKA

□ 2/3 — H — *oddíl*
postřeh, pohotovost
větší krabice

Hrají dvě družstva. Jedno představuje strážce, druhé odbojové pracovníky. Odbojáři mají dopravit na určitou adresu, kterou strážci neznají, vysílačku. Strážci se o chystané operaci něco dozvěděli, ale neznají podrobnosti, odkud a kam bude vysílačka dopravována, ani kdo ji ponese. Chtějí se však přístroje za každou cenu zmocnit.

Odbojáři si vzájemně pomáhají, dělají zeď a průzkumné hlídky tomu, kdo právě nese krabici, která představuje vysílačku. Dopravovaná tajná zásilka může být v případě potřeby předána jinému hráči. Když ji skupina dopraví ve stanovené lhůtě na určenou adresu, hra končí jejím vítězstvím. Jestliže však strážci dopadnou toho, kdo má krabici v ruce, skončí hra jejich vítězstvím.

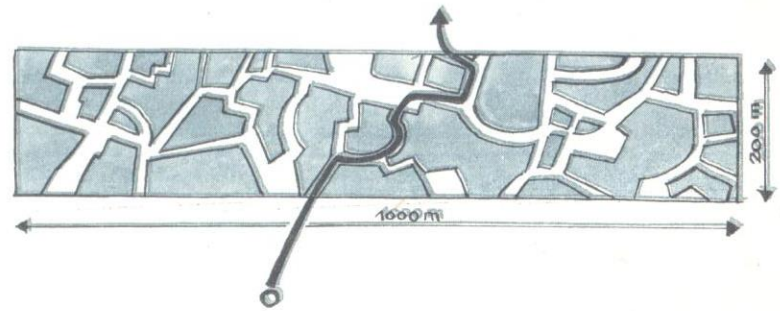
NA PAŠERÁKY

□ 2/3 — H/D — *oddíl*
postřeh
listy papíru

Hrají dvě družstva. První vystupuje v úloze pohraniční stráže, druhé v roli pašeráků. Pohraniční stráž se pohybuje v oblasti dlouhé nejméně kilometr a široké přibližně dvě stě metrů. Tudy procházejí pašeráci se zbožím, které je znázorněno listy papíru formátu A4, stočenými do úzké roličky. Když je pašerák zadržen pohraničníkem s listem v ruce, zboží je mu zabaveno a musí odejít do vězení — na předem stanovené místo. Tam zůstane tak dlouho, dokud nepřijdou další tři chycení pašeráci (tomuto způsobu dočasného vyřazení říkáme „hra na tři zajatce"). Potom se vrací do hry, jde si do „skladiště" pro nové zboží a pokusí se je znovu tajně dopravit napříč střeženým pásmem.

Pašeráci mají na výchozí straně svůj tajný sklad, kde jim jejich šéf vydává listy, každému vždy jen jeden kus. Když se jim podaří projít řetězem stráží, odevzdají na druhé straně propašované zboží „překupníkovi", který má stanoviště na dohodnutém místě. Zpátky se vracejí s prázdnýma rukama, proto je pohraniční stráž nemůže zadržet. Pro pašeráky je to vhodná příležitost, kdy se mohou seznámit se střeženými ulicemi a průchody. Těchto poznatků využijí při své další cestě se zbožím.

Hra trvá dvě hodiny a každý pašerák může za tu dobu pronést řadu listů. Když se jim podaří dopravit k překupníkovi nejméně dvojnásobný počet papírů, než jim je zabaveno pohraničníky, hra končí jejich úspěchem. V opačném případě považujeme za vítěze pohraničníky.



V CIZÍM MĚSTĚ

□ 2/3 — H — *oddíl*
orientační schopnost
slepý plánek

Vyberte si některou městskou čtvrť a nakreslete její plán, v němž vynecháte názvy všech ulic a uvedete jen dva nebo tři orientační body (například: kostel sv. Bartoloměje, Černou věž, nádraží). Potom plánek rozmnožte (nebo ho nechte o několik dní dříve překreslit hráčům) a před hrou ho rozdejte všem účastníkům s následujícími pokyny:

Jste parašutisté a seskočili jste v blízkosti města, kde máte po delší čas plnit jisté poslání. Pro svůj úkol nutně potřebujete podrobný plán města. Plány a mapy nebývají v době válečných konfliktů k dostání, musíte si tedy plánek opatřit sami, ale tak, abyste nevzbudili pozornost. Vezměte si tento slepý plánek a do dvou hodin se do něj snažte doplnit názvy všech ulic. Vyjděte od známých orientačních bodů a dejte pozor, abyste se nezmýlili. Pokaždé, když budete do plánku něco zapisovat, ukryjte se v některém domě, aby vás náhodou nepřistihla kontrašpionážní služba, která se mezi vámi stále pohybuje. Po ulicích choďte zásadně s plánkem schovaným. Jestliže u vás některý člen protišpionáže zahlédne třeba jen růžek plánku, může vám ho odebrat a tím vás vyřadit ze hry. Kontrarozvědka je už teď mezi vámi, ale nevíte, kdo k ní patří.

Přesně v 17.00 přijďte k radnici a předložte tam plánek. Pro úspěch ve hře je nejdůležitější, abyste měli plán co nejúplnější a hlavně správně doplněný.

(Členy kontrašpionážní služby vedoucí nejmenuje, aby si hráči nebyli před nikým jisti. K této úloze vybral už předem několik schopných hráčů a na začátku hry jim předá plánky jako všem ostatním, jinak by se hned stali nápadnými. Tito hráči se zvláštním posláním nemusí ovšem zaznamenávat názvy ulic, zato slídí po neopatrných soupeřích a snaží se je přistihnout s plánkem v ruce.)

MAPOVÁNÍ MĚSTA

□ 2/3 — H/D — *oddíl*
orientační schopnost
psací potřeby

K této hře vyberte starou část města, kde není velký dopravní ruch,

nejlépe dvě sousední čtvrti, oddělené řekou nebo kolejemi tramvaje či jinou zřetelnou hranicí. Po výkladu pravidel odejdou družstva na svá území a připraví se tam k plnění úkolů. Boj začne v přesně stanovenou minutu.

Každému družstvu patří polovina herního území. Má odtud pronikat přes hraniční linii do prostoru, který patří soupeřům, a zhotovovat tam jednoduché plánky ulic nebo jejich určitých částí. Současně se snaží zabránit na své straně nepřátelům v pohybu a kreslení plánků. Každý hráč tedy vystupuje ve dvou rolích, na svém území je obráncem a má právo vetřelce zajmout zvoláním jeho jména. Na cizím teritoriu však může být za podobných okolností zajat kterýmkoli soupeřem. Zajatci nesmějí utíkat, zůstanou klidně stát a vyčkají, až k nim obránce dojde. Potom mu odevzdají papír, který dostali od velitele svého týmu a na němž je psáno, kterou ulici zakreslují. List musí vydat, ať už je na něm hotový plánek, nebo dosud jen prázdná plocha. Když zajatec splní tuto podmínku, je propuštěn a vrací se zpátky na své území pro jiný úkol.

Každá z obou bojujících stran má svého velitele, který po celou dobu hry setrvává na stejném místě a řídí odtud akce svého týmu. Vysílá hráče s úkoly k soupeřům, přejímá od nich zhotovené plánky a stará se i o obranu vlastního území.

Velitelé dostanou od vedoucího před zahájením hry zásobu papíru formátu A5 s rozepsanými úkoly. (Je na nich napsáno například: Zakresli Janáčkovu ulici v úseku mezi příčnými uličkami Železnou a Zahradní. Nebo: Zakresli všechny domy na Bílém náměstíčku a označ je popisnými čísly.)

Obě strany mají podobných úkolů stejný počet, zpravidla pět na jednoho člena. Kdo se vydává na cizí teritorium, smí mít u sebe jen jediný úkol.

Hra končí po dvou hodinách. Vítězí družstvo, které správně zhotoví víc plánků.

INTERPOL NA STOPĚ

□ 3/4 — H — *oddíl*
postřeh, pohotovost
psací potřeby

Kriminalisté v několika městských obvodech dostali zprávu, že se ve městě pohybuje podezřelý člověk, který patří k mezinárodnímu

zločineckému gangu. Současně s tímto upozorněním obdrželi příkaz, aby po něm bylo zahájeno pátrání. Je třeba zjistit cizincovu stopu, sledovat jeho pohyb městem a nakonec ho zatknout. Kriminalisté z jednotlivých obvodů se snaží, aby to byli právě oni, kteří tento úkol splní.

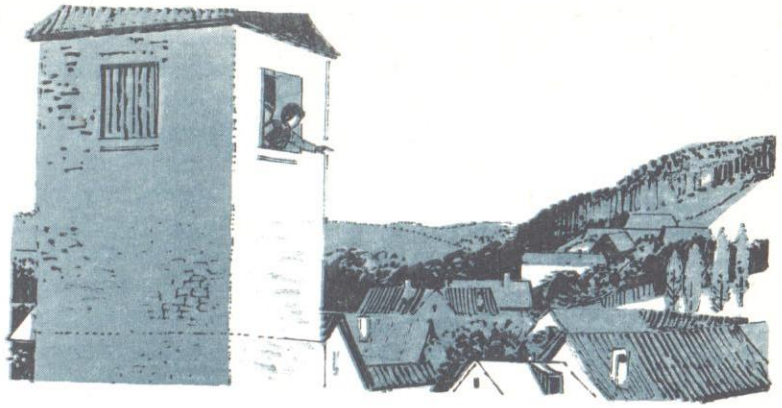
Na základě této prosté legendy připravíme hru, které se zúčastní celý oddíl. Vedoucí předem vyhledá dospělého spolupracovníka a ten sehraje úlohu cizince, po němž pátrá Interpol, protože je důvodně podezřelý, že patří k mezinárodnímu gangu pašeráků drog.

V přesně stanovenou dobu vyjde cizinec do ulic a prochází jimi podle předem sestaveného plánu, dohodnutého s vedoucím. V některých ulicích se objeví dvakrát, třikrát, jinde jen jednou. Čas od času se zastaví u výkladní skříně nebo náhle změní směr chůze.

Každá družina se snaží zachytit cizincovu stopu podle přesného popisu, který dostala na začátku hry. Je v něm i zvláštní znamení vylučující mýlku. Hráči se zpočátku rozptýlí po určené čtvrti, ale když se někomu podaří cizince objevit, rychle svolá ostatní členy své družiny. Když jsou všichni pohromadě, mohou cizince zatknout. Jak to ale udělat a neztratit přitom podezřelou osobu z dohledu? Je výhodnější chodit ve dvojicích a zatáhnout celou čtvrť, nebo spoléhat na náhodu a postupovat v celé skupině? Řešení tohoto problému ponechte na hráčích.

V okamžiku, kdy se celá družina přiblíží k cizinci, její vedoucí pronese zatýkací formulku a hra tím pro ni končí. Cizinec si poznamená čas a jméno družiny a pak pokračuje v obchůzce. Jeho úkol skončí teprve ve chvíli, kdy ho dopadne poslední družina.

3/ DETEKTIVKY



Pod tímto názvem se skrývají velké hry, určené pro kolektivy, které vyvíjejí pravidelnou celoroční činnost. V minulosti jich využívaly především chlapecké TOMy a měly z těchto her dvojí prospěch — zpestřily svůj program a členové oddílu v herních akcích důkladně poznali rodné město, jeho čtvrti, ulice, významné a památné stavby.

Od jiných her pořádaných v městském prostředí se detektivky liší nejen námětem, ale především strukturou a délkou trvání. Některé hry, zařazené do předcházející kapitoly, mohou mít libreto tematicky příbuzné, ale jsou poměrně jednoduché, odbývají se na relativně malém prostoru, jejich děj probíhá plynule a střetávají se v něm obvykle dvě bojující strany. Detektivky naproti tomu jsou složeny z mnoha různorodých částí, hráči se při nich často přesouvají z místa na místo nejen po celém městě, ale i v jeho blízkém okolí. I když tu někdy také dochází k přímému boji, nikdy nestojí proti sobě jen dvě strany s protichůdnými zájmy, je tu řada soupeřících skupinek. Kdybychom měli detektivky s něčím srovnat, nejspíš bychom řekli, že to jsou v podstatě velké orientační hry s dramatickým námětem, proložené zkouškami postřehu, všímavosti, lo-

gického myšlení a prověrkami nejrůznějších dovedností.

Náš oddíl pořádá velkou detektivní hru pravidelně každý rok. Je to jedna z nejoblíbenějších akcí, trvá zpravidla celé dva dny a pomáhá udržovat u dětí zájem o činnost. I když je základní téma podobné, po něčem se pátrá, a úvodní příběh má dobrodružné ladění, sledujeme hrou nejen zábavu, ale především výchovné cíle. Naši chlapci tu mohou uplatnit v široké míře své znalosti a schopnosti. Stopa je vede do odlehlých částí města, které skoro nikdo předtím neznal, a herní děj bývá zaměřený tak, že se každý něčemu novému přiučí. Tak například řada našich detektivek v minulosti čerpala náměty ze světa výtvarného umění a děti se při nich seznámily s díly vynikajících malířů, architektů a sochařů. Podrobněji se o tom dočtete v této kapitole.

Poprvé jsem se setkal s tímto druhem pátracích her v kronikách pražských Káčat — oddílů mládeže, které pracovaly za druhé světové války v rámci Klubu českých turistů, předchůdců dnešních TOMů. Tam byla popsána velká hra, nazvaná Společnost třinácti klíčů, dílo kolektivu autorů, mezi nimiž měl vůdčí roli J. M. Burghauser, mladý hudební skladatel a pozdější sbormistr Národního divadla. V této detektivní hře vystupovaly skupinky pátračů, kteří se snažili odhalit tajemství záhadného sdružení vědců a umělců. Podobný typ velkých vzrušujících her na detektivní námět rozvinuli o dvacet let později chlapci ze Slavoje Vyšehradu. Měli pro ně i ustálený název — detektivky. Jeden z těch dobrodružných příběhů začínal takhle:

„Již o mikulášské jsme dostali první zprávy týkající se detektivky. Byly to anglické noviny Daily Worker, které byly nalezeny na hranicích v zadrženém autě. V těchto novinách byla šifrovaná zpráva. Pod určitými písmeny kdosi vypíchal špendlíkem dírky. Po vyluštění jsme se dověděli, že jakýsi pan Louis čeká v pátek nebo v sobotu u hodin v Anglické ulici. Dále byl uveden jeho popis a oblečení.

V sobotu jsme se vydali k hodinám v Anglické ulici. Pan Louis měl přijít v šestnáct hodin. Tak to také bylo. Přesně ve čtyři odpoledne přecházel pod hodinami muž oblečený podle popisu. Vzápětí přijelo auto, muž nasedl a odjel. Auto mělo značku RC 3225 a byl to hráškově zelený sedan. Zavolali jsme na pátrací oddělení, jaké to je auto, a zjistili jsme, že patří jistému panu L.M., bytem na Palackého nábřeží. Vydali jsme se k jeho domu. Hráškově zelený sedan tam už stál. Čekali jsme (kromě nás tam byly samozřejmě i jiné pátrací skupiny), až se někdo vyrojí z onoho domu. Po delší době vyšli tři lidé. Byl to muž z Anglické ulice, pan L.M. a nějaká slečna. L.M. nasedl do auta a nastartoval motor, když tu k němu přistoupil další muž a ti dva společně odjeli. Vydali jsme se za dvojící, která šla pěšky po nábřeží. Zašli na Střelecký ostrov, kde nechali na jedné lavičce zprávu. Zatraceně, začalo pršet. Ve zprávě psal Louis jistému panu Z.V., aby se dostavil druhý den ráno přesně o deváté hodině do kavárny Olympia. Měli tam přijít Louisovi přátelé, kteří při vstupu do kavárny hlasitě použijí kapesníku a objednají si Pomo. Pan Z.V. měl mít před sebou na stole černý baret a předat příchozím balíček s heroinem, který Louis nazval vánočním dárkem."

Tak začal napínavý kriminální příběh, v němž vystupovaly čtyři klukovské družiny v roli detektivů. Do kroniky ho podrobně zaznamenal jeden z řadových členů oddílu. A jak to složité pátrání druhý den skončilo? Na scéně se objevil další podezřelý muž, jakýsi Xaver, z něhož se vyklubal hlavní padouch.

„Člen pátrací služby nám předal zprávu, že Xaver byl spatřen, jak rozmlouvá v chrámu sv. Mikuláše s nějakou dívkou, která mu vyhrožovala, že všechno prozradí. Xaver se zasmál a odešel. Máme teď vyhledat onu dívku, prý nám sdělí závažné skutečnosti o Xaverově činnosti. Po kratším hledání onoho kostela jsme tuto dívku našli. Předala nám dopis, kde bylo šifrou napsáno, kde se Xaver asi zdržuje. Bylo tam udáno několik míst, z nichž se nám zdála nejpravděpodobnější Malostranská kavárna. Odešli jsme tam a pana Xavera skutečně našli. Přisedli jsme k němu a po kratším rozhovoru ho zatkli. Tím jsme hru vyhráli, protože jsme ho zatkli první. Odjeli jsme do klubovny, kde byl sepsán protokol. Po skončení detektivky jsme se rozešli domů."

Takové scény se tedy v detektivkách odehrávají. Podobají se napínavým televizním hrám, filmům a knižním příběhům, ale je tu jeden velký rozdíl — tady může každý aktivně zasáhnout do děje, nikdo není odkázaný jen na pasívní přihlížení.

ZÁVĚŤ PANA HARPAGONA

☐ 2/3/4 – H/D – *oddíl psací potřeby*

Dvoudenní detektivka na motivy Molièrova Lakomce. Slavná divadelní hra slouží jen jako odrazový můstek, hlavní děj je zcela vymyšlený a spadá do časového údobí po Harpagonově smrti, o níž není u Molièra ani zmínka.

Osoby: Molière, francouzský divadelník, mluvící česky s cizím přízvukem. Harpagon, hrdina jeho hry, muž pověstný lakotou a bohatstvím. Potomci a příbuzní Harpagonovi — členstvo oddílu. Vypravěč — vedoucí.

Vypravěč v úvodu řekne shromážděným členům oddílu několik slov o Lakomci:

„Lakomec patří k těm hrám, které tvoří základní repertoár světových divadel. Poprvé ho viděli pařížští diváci už v roce 1668, tedy před více než třemi stoletími. A od té doby se vrací na světová jeviště stále znovu. Je to příběh člověka, který miluje a uznává jedinou věc na světě — peníze. Peníze se mu staly smyslem života. Harpagon, hlavní osoba děje, shromažďuje bohatství jen proto, aby je měl. Kdyby aspoň uměl peníze rozumně užívat! Ale on se nechce rozloučit s jediným tolarem. I když jich má pod postelí plnou truhlici, chtěl by všechno zadarmo. Když má vydat sebemenší částku, krvácí mu srdce. Je to ztělesnění lidské chamtivosti.

Nechám však promluvit přímo autora hry, pana Molièra. Jmenuje se vlastně pravým jménem Jean Baptiste Poquelin (Žán Batist

Pokelen), Molière je pouze jeho umělecký pseudonym. Pan Poquelin žil v letech 1622 až 1673, přesto se laskavě uvolil zavítat mezi nás."

(Vstoupí Molière. Vypravěč se k němu vrhne, vítá ho slovy bon žúr, mesjé, bon žúr! Tiskne příchozímu ruku a děkuje mu za to, že vyhověl smělé žádosti vedení oddílu a přišel na toto významné shromáždění. Pak dá vedoucí hráčům pokyn, aby přivítali hosta potleskem.

Molière se uklání jako na divadle, kyne divákům, a když se hlediště uklidní, spustí plynulou francouzštinou. Odříkává text z elementární učebnice, kterému patrně nikdo z přítomných nerozumí. Pokud se zde najde francouzštinář, Molièrův proslov ho rozesměje:)

„Mesdames, Mesdemoiselles, Messieurs, amusez vos enfants, amusez vos amis. Approchez, venez voir. Je vais vous montrer des choses extraordinaires. Vous n'en croirez pas vos yeux. Ce soir, vous amuserez vos enfants, et, demain, vous amuserez vos amis. Approchez, vous verrez mieux, approchez, venez voir. Vous verrez mieux, approchez!"

Nakonec řekne češtinou se silným nasálním akcentem: „Dovolte mi seznámit vás se slavným monologem z mé hry Lakomec."

(Pro roli pana Molièra angažujte z dospělých přátel toho, kdo umí trochu francouzsky. Podobné požadavky máme i na úlohu Harpagona, jehož výstup následuje hned za proslovem Molièrovým. Ten sice nemusí ovládat francouzštinu, ale protože Harpagon je už starý muž, měl by ho představovat starší člověk. U nás jsme se snažili získat pro takové úlohy někoho z rodičů nebo prarodičů našich dětí, případně bývalé, odrostlé členy oddílu. Nejednou nám pomohl i někdo z herců místního divadla. Úvod ke hře pak měl hned sugestivnější atmosféru. Když se vám nepodaří přivést do klubovny cizího člověka, svěřte role Molièra i Harpagona někomu z vedoucích nebo starších členů. Jestliže si vypůjčí paruku, nasadí tmavé brýle, obléknou starodávné šaty, splní svou hlavní úlohu.)

Sotva domluví pan Molière, vstoupí Harpagon, krajně rozčilený, protože právě zjistil, že mu zmizela truhlice se všemi penězi. Vlastně nevstoupí, ale vtrhne do klubovny a už ve dveřích křičí:

„Zloděj! Vrah! Loupežník! Chyťte ho! Ó spravedlnosti! Spravedlivé nebe! Jsem ztracen! Jsem zničen! Zabili mě! Ukradli mi peníze!

Kdo to může být? Kam se poděl? Kde vězí? Kde se schoval? Co podniknout, abych ho dopadl? Kam se rozběhnout? Není snad tam? Nebo tady? Kdo je to? Stůj! (Chytá sám sebe za ruku). Vrať mi mé peníze, taškáři... Ach, to jsem já. Už se mi z toho plete rozum, a já nevím, kdo jsem, kde jsem a co dělám. Achich! Mé milé peníze! Mé chudinky penízky! Oloupili mě o vás, vy moji hodní přátelé, a já, připraven o vás, já jsem s vámi pozbyl své jediné podpory, své útěchy, své radosti. Jsem hotov a nemám na tomto světě již co pohledávat. Bez vás nemohu žít. Je se mnou amen, jsem u konce svých sil, umírám, jsem mrtev, jsem pohřben. Což tu není nikoho, kdo by mi ráčil pomoci? Kdo by mi vrátil mé milované penízky, nebo mi dal aspoň vědět, kdo mi je vzal, a vzkřísil mě tak opět k životu? Ne? Co říkáte? Nikde nikdo! Ať již spáchal tu krádež kdokoliv, musil si to moc dobře vyčíhat. Vybral si, šibal, právě chvíli, kdy jsem rozmlouval se svým zrádným synem. Pojďme! Dojdu si pro spravedlnost a dám vyslechnout celý dům, služky, sluhy, syna, dceru a nakonec i sebe. Jaká to hromada lidí! Ať se podívám na kohokoliv z nich, na každého mám podezření a každý se mi zdá zlodějem! Ach! O kom si to tam šeptají? O tom, kdo mě okradl? Co to tam nahoře tropí za povyk? Je tam snad ten můj zloděj! Ó, smilujte se nade mnou, a víte-li někdo o mém zloději, poníženě vás prosím, povězte mi to! Neskrývá se mezi vámi? Všichni na mne patří a potichu se hihňají. Uvidíte, že jsou na té krádeži, spáchané na mně, nepochybně spoluvinni. Nuže, rychle! Pro komisaře, dráby, profousy, soudce, mučidla, šibenice a katy! Dám všechny oběsit, a neshledám-li se znova se svými penězi, oběsím nakonec sám sebe." (Přeložil Svatopluk Kadlec)

(Tento monolog musí znát představitel Harpagona zpaměti, třeba ve zkrácené versi. Jen tak zajistí výstupu maximální účinek.)

Slova se ujme opět Molière:

„Vážení přátelé, v mé hře Harpagon nakrátko ztratí shromážděné jmění, ale nakonec je získá zpět. Nikdo však neví, co se dělo s Harpagonem dál, po posledním dějství. Dožil se vysokého věku a po celém kraji se šuškalo, že nashromáždil nesmírné bohatství a někam je ukryl. Rád bych zde na místě dopsal jedno dějství hry. Nazvu je Harpagonova smrt. Prosím váženého lakomce, aby ulehl na smrtelné lože a tiše zesnul."

Harpagon, stařecky shrbený, vejde na scénu, v jedné ruce aktovku, v druhé lízátko. Vášnivě lízá, pak ulehne na lavici, chvíli ještě cucá cukrátko, pak vytáhne z tašky bačkory, bouchne jednou podrážkou o druhou, zhroutí se na lavici a zůstane strnule ležet.

Molière:

„Jak jste sami viděli, hrdina našeho dramatu zaklepal bačkorama. U smrtelného lože pana Harpagona se sešlo celé jeho příbuzenstvo (ukáže na diváky). Všichni čekáte, že se dozvíte ze závěti, co vám drahý příbuzný odkázal. Ale musím vás zklamat, žádný testament se nenašel. Obávám se, že pan Harpagon nikdy závěť nenapsal. Jednak mu bylo líto vyhazovat peníze za notáře, ale hlavně nehodlal nikomu nic odkazovat. Na dědictví máte ovšem právo i bez odkazu, jak to stanoví zákon. Je tu však ještě jedna nemilá maličkost — zatím se po panu Harpagonovi nenašel ani jediný tolar. Nenašlo se vlastně vůbec nic, celý dům je jako vymetený. Jen pod slamníkem, na kterém pan Harpagon spával, byla tahle obálka."

Vytáhne z kapsy velkou obálku opatřenou pečetěmi. Na přední straně je nadepsáno:

„Vážený pan Harpagon — do vlastních rukou."

A mezi pečetěmi na zadní straně čteme s mírným údivem:

„Odesilatel: Vážený pan Harpagon."

„Dopis, který adresát napsal sám sobě. Nezvyklá věc. Hleďme, místo známky je v pravém horním rohu namalovaný obrázek, který zřejmě zastupuje známku. Obdivuhodná věrnost svým vlastním ideálům a zásadám," komentuje vypravěč podrobnou prohlídku záhadného dopisu. A pak dodá: „Pan Harpagon již obálku otevřít nemůže, předávám ji tedy vám, dědicům."

Zapečetěné poselství chvíli koluje z ruky do ruky a pak je otevřeno. Uvnitř se skrývá krátké psaní:

„Milý pane Harpagone,

jsem již stár a moje paměť slábne. Bojím se, že jednoho neblahého dne zapomenu, kam jsem ukryl to, co jsem měl na světě nejraději. Proto jsem si tajně označil cestu k místu, kde je bezpečně schovaný můj největší poklad. Popis cesty je tady v domě, když budete chvíli hledat, snadno ho najdete.

V úctě Váš Harpagon."

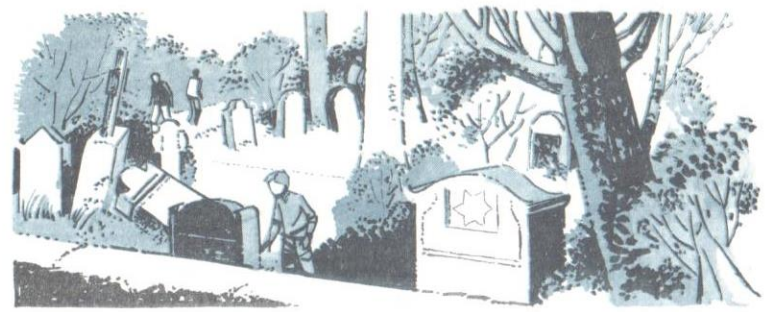
„Chudák děda, pěkně mu to už přeskakovalo," komentuje text dopisu vypravěč. Pak se náhle rozzáří: „Propáníčka, tohle je přece

báječná stopa! Dovede nás k pokladu, který si starý pán kdesi ukryl. Honem, hledejme tady v domě popis cesty, o kterém je v dopisu řeč!"

Až sem můžete užít při hře naše texty prakticky doslova. Ale dál musíte hru rozvinout podle vlastních podmínek a místních okolností. Podrobné vylíčení toho, co se dálo, když šly za dědictvím pana Harpagona naše družiny, by vám nebylo nic platné, protože vy budete hru inscenovat v jiném prostředí, jiném času a s jinými dětmi. Stručný záznam vám napomůže v přípravě, snad využijete některé podněty, ale především musíte do hry vložit hodně vlastních nápadů. Práce na přípravách velké hry vás pak bude i víc těšit, místo mechanického kopírování cizích vzorů si od vás vyžádá tvůrčí činy.

Jak tedy probíhala honba za odkazem pana Harpagona u nás? Pátrání po popisu cesty dalo dost práce, naše klubovna je ve velkém starém domě. Zapečetěné obálky byly ukryty u sklepní prádelny v plechovce a družiny je objevily v dosti značných časových intervalech. Pro každý pátračský tým tam byla jedna zpráva, rozstříhaná na spoustu nepravidelných ústřižků. Než z nich družiny složily dvoulist se srozumitelným textem, uplynulo hodně času. V dopisu stálo, že pan Harpagon hodlá ukrýt to, co má na světě nejraději, na bezpečnou půdu v jistém domě v Klášterní ulici. Číslo toho domu tam však uvedeno nebylo. Pan Harpagon se tak pojistil před náhodnými nálezci. „Kdybych to číslo zapomněl, najdu ho na židovském hřbitově na náhrobní desce svého přítele Egona Goldberga, je to jeho úmrtní den."

Starý židovský hřbitov, kde se už dlouhá desetiletí nepohřbívá, leží na vzdáleném konci města. Je to tiché, zapomenuté místo, kam jen málokdy někdo zabloudí. Tam ve změti do země se zvolna propadajících náhrobků a zpola vyvrácených kamenných desek s tajemným písmem, v houštinách bujícího černého bezu a břečťanové džungli jsme hledali hrob člověka, který se jmenoval Egon Goldberg. Od chvíle, kdy pátrači vstoupili zrezivělou brankou do tohoto tichého, melancholického království mrtvých, nesměl nikdo ani promluvit. Bylo přísně zakázáno i pobíhání, všichni mohli chodit jen po pěšinkách volným, důstojným krokem. Sebemenší porušení pietního klidu mělo tvrdé následky, okamžité vykázání ze hřbitova.



Družina potřebovala při hledání hrobu všechny oči, ztráta každého člena by pro ni znamenala citelné oslabení, proto se všichni chovali opravdu tiše a důstojně. Ostatně naši chlapci byli zvyklí z oddílového života na tvrdou kázeň. S hordou nevycepovaných dětí bychom se nikdy neodvážili vstoupit na místo, kde odpočívají zemřelí. Návštěva hřbitova v naší hře měla nejen dodat ději tajuplnou atmosféru, ale chtěli jsme také členy oddílu seznámit s tímto zvláštním městským zákoutím, kam většina z nich ještě nikdy nevkročila.

Najít mezi stovkami hrobů ten pravý nebylo snadné. Když první pátrač objevil desku s německy psaným nápisem a jménem Egon Goldberg, nezastavil se u ní, jen si vtiskl do paměti datum, kdy ten člověk zemřel — 23. III. A hned pokračoval v procházce, aby neupoutal pozornost členů jiných družin. Teprve když se od místa nálezu dostatečně vzdálil, dal svým druhům smluvené znamení a jeho družina se postupně vytratila ze hřbitova. Teď věděli, že mají hledat na půdě domu číslo 23 v Klášterní ulici. Očekávaný poklad tam však nebyl, místo něj objevili další obálku povědomého formátu i barvy, opatřenou pečetěmi. Poslala je do barokního dvorce za městem. Ani na tom osamělém místě v polích jejich putování neskončilo. Ukázalo se, že pan Harpagon trpěl chorobnou podezíravostí, všude kolem sebe viděl slídily a špicly, ať si vymyslel sebelepší skrýš, vždycky od ní nakonec odešel jinam, na místo zdánlivě výhodnější. Všude jen nechal šifrovanou zprávu, která říkala, že tohle místo se mu nezdá bezpečné a raději ty svoje drahocennosti schová jinam — obyčejně to bylo někde na opačném konci města.

Někdy to dalo pernou práci, než zkušení luštitelé přečetli nesrozumitelný text. Zapotili se nejen při skládání stovky ústřižků úvodního listu, ale i později, když dostali do ruky dopis psaný francouzsky, v Harpagonově mateřštině. Tuto řeč se nikdo z hráčů neučil, museli tedy vyhledat ve městě člověka, který by jim ty dva odstavce přeložil. Jiná zpráva byla sice psána česky, ale místo latinkou řeckou abecedou. Aby se nedal smysl slov snadno domyslet, byly věty psány pozpátku a bez mezer mezi slovy. Družiny tedy musely přerušit cestu za dědictvím a shánět tabulku s řeckou abecedou.

Dopisy byly ukryty většinou v budovách ze 17. století, tedy z doby, kdy žil i Molière a napsal Lakomce. Hledači se tedy v průběhu hry dostali k zámečku na jih od města, do klášterní zahrady ve staré čtvrti, k božím mukám v lukách na severní straně od předměstí, prolézali dvorky za barokními domy na náměstí. Jednu obálku s Harpagonovými pečetěmi našli v kostelní zvonici. Ale dřív, než jim kostelník odemkl vstupní dvířka vedoucí do věže, kde byla zpráva ukryta, museli mu nařezat pět polen na polínka a ty rozštípat na loučky. Družina všude, tedy i při této práci, vystupovala jako nedělitelný celek. Jistou roli sehrála i socha Jana Nepomuckého na můstku přes říčku. V nápisu vytesaném na podstavci se skrýval číselný klíč k jedné šifře.

Každá zpráva byla uložena na místě ve čtyřech kopiích, družina si směla vzít z úkrytu jediný exemplář, ostatní ponechala nedotčené na místě. Podle předem ohlášených pravidel hry museli všichni přerušit pátrání přesně v 19 hodin večer. Druhý den mohly družiny obnovit putování za pokladem nejdřív v 7,00 ráno na tom místě, kde byly před dvanácti hodinami. Platila však podmínka — žádná parta nesměla pokračovat v cestě dřív, než byla v kompletní sestavě jako předcházejícího dne. Dokud chyběl jediný člen, nemohli ostatní odstartovat. A co kdyby někdo onemocněl? Musel by to zatelefonovat nebo po někom vzkázat.

Jak netrpělivě čekaly ráno družiny na opozdilce, jaká bouře hněvu se snesla na jejich hlavu, když přišli místo v sedm třeba až skoro v půl osmé!

Celá ta dlouhá honba za odkazem pana Harpagona skončila nakonec tam, kde začala — v klubovně. Lakomec Harpagon nikde nenašel bezpečný úkryt pro svůj poklad. Ptáte se, co bylo tím dědictvím, za nímž se družiny po dva dny pachtily? Krabice s mírně

šokujícím obsahem. Bylo v ní dvacet osm lízátek, pro každého účastníka hry jedno. Ležel u nich vysvětlující dopis, Harpagonova závěť:

„Já měšťan Harpagon jsem občany našeho města považován za velkého boháče. Nikdo totiž neví, že jsem na stará kolena propadl zhoubné vášni, která mě připravila o všechny těžce nastřádané peníze. Peníze jsem miloval, to je pravda — kdo je ostatně nemá rád? — ale ještě raději jsem měl lízátka. Za lízátko bych byl dal poslední tolar. Všechno svoje jmění jsem prolízal. A přitom mě ustavičně děsila představa, že jednoho dne se probudím a nikde nebude k sehnání jediné lízátko. Že je lidi skoupí nebo se přestanou vyrábět. Strach, že zůstanu jednou na světě bez jediného lízátka, mě tak mučil, že jsem tajně shromáždil jejich velkou zásobu. Chtěl jsem je uložit do té nejbezpečnější skrýše, kde by je nikdo nenašel. Prochodil jsem křížem krážem celé město a jeho okolí, ale nikde jsem neobjevil místo natolik skryté před očima slídilů, abych se tam odhodlal nechat svůj drahocenný poklad. Nakonec jsem našel nejspolehlivější skrýš pod svou vlastní postelí. A kdyby se náhodou stalo, že umřu dřív, než stačím všechna svá drahá lízátka olízat, odkazuju je rovným dílem všem svým potomkům. Ať vidí, že nejsem takový lakomec, za jakého mě prohlašuje ten mizera Molière. Každý nechť si vezme jedno a prožije s ním tolik sladkých chvil jako já."

Myslíte, že byli naši kluci rozzlobení, když místo pokladu našli jen krabici lízátek? Jen se zasmáli a s chutí strčili to svoje do pusy. Byli zvyklí na všelijaké „kameňáky" a recesní akce, takže je závěr hry nevyvedl z míry.

„Tohle je lepší než kotel vody za krk," vzpomněl si Hakim na závěr jedné z minulých velkých her, kdy hledači pokladů zatáhli ve skalách za lanko a místo očekávaných zlaťáků dostali ledovou sprchu.

Všichni věděli, že to nejlepší prožili během těchto dvou dnů, při honbě za Harpagonovým dědictvím, když pronikali do neznámých míst, lámali si hlavu nad záhadnými zprávami, snažili se předstihnout ostatní družiny. Hlavní odměnou při každé hře je herní děj sám.

LOUPEŽ V OBRAZÁRNĚ

□ 2/3/4 – H/D – *oddíl*
psací potřeby, reprodukce obrazů

Detektivní hra zaměřená na výtvarné umění.

Byla to naše první „holmesiáda", k níž jsme vybrali námět ze světa obrazů a soch. Po úspěšném pátrání následovala v dalších letech řada jiných detektivek, které měly chlapce z oddílu nejen pobavit, ale také zasvětit do životních hodnot, o nichž zatím neměli ani tušení, provést je světem barev, tvarů a umělecké fantazie, seznámit je s některými základními díly světového malířství, architektury a sochařství.

Pro první hru jsme zvolili jednoho z největších výtvarných umělců všech dob, Leonarda da Vinci, představitele italské renesance, malíře, sochaře, architekta a badatele v jedné osobě.

Hru jsme zahájili v sobotu dopoledne v oblastní galerii. Není tam sice žádný Leonardův obraz, ale přestože jsme obyčejné okresní město, visí ve výstavních sálech řada mistrovských děl moderního i starého umění. Zaměřili jsme se na ta nejstarší díla a zasvěceného průvodce nám dělal jeden z tatínků našich chlapců, výtvarník, který studoval v Praze na Vysoké škole uměleckoprůmyslové a hodně toho věděl o umění. Po hodinové procházce mezi obrazy, která byla sama o sobě koncipovaná spíš jako hra než obvyklá prohlídka, převzal slovo vedoucí. Zavedl celou výpravu do sálu, kde chyběl na stěně jeden obraz. Nevím, snad ho správa galerie půjčila někam na výstavu, nebo byl toho času v restaurátorské

dílně, ale holá zeď byla přesně to, co jsme ke hře potřebovali.

„Vážení pánové," oslovil vedoucí přítomné a všichni okamžitě pochopili, že v této chvíli začíná velká detektivka, která se koná každoročně v tomto měsíci. „Vítám vás jménem Interpolu, mezinárodní organizace, která se zabývá bojem se zločinci velkého formátu. Pozvali jsme vás sem na tuto naléhavou schůzku proto, že v těchto místech došlo včera k smělé krádeži. Mohu prohlásit, že je to skutečně největší zločin roku, možná i celého desetiletí. Neznámí pachatelé odcizili z této světově proslulé galerie jeden z nejslavnějších a nejcennějších obrazů, pověstnou Monu Lisu renesančního génia Leonarda da Vinci. Obraz zmizel včera za bílého dne. Musela to být práce neobyčejně smělého zločince, když se odvážil ukrást obraz v době, kdy byla galerie plná návštěvníků. Nikdo zatím nechápe, jak se to mohlo stát, ale Mona Lisa byla najednou pryč. Zmizela doslova před očima mnoha lidí. Strážkyně tohoto sálu, která se od Mony Lisy nehne ani na krok, vypověděla, že ztrátu obrazu zjistila přesně v patnáct hodin sedm minut. Ještě minutu předtím visela Mona Lisa na zdi a najednou byla pryč. V sále v té chvíli bylo nejméně deset návštěvníků a nikdo z nich nebyl schopen říct, jak slavný obraz zmizel. Když jsme strážkyni vyslýchali, uvedla, že těsně předtím, než si všimla prázdného místa na stěně, omdlel nějaký starší muž. Sklonila se k němu a přiskočilo ještě několik lidí. Nejdřív měla obavy, zda to není srdeční záchvat, muž totiž bolestně chroptěl, ale postižený se po krátké chvíli probral a dokonce se mohl posadit. Omlouval se, že mívá někdy návaly krve do hlavy, trpí vysokým krevním tlakem. 'Když jsem se zvedla,' vypověděla dál strážkyně, 'můj pohled padl na stěnu, kde měla viset Mona Lisa, a zastavilo se mi srdce. Obraz byl pryč. Nechápu, jak mohlo selhat zabezpečovací zařízení, na které bylo toto mistrovské dílo napojeno.'

Nebudu vás unavovat zbytečnými podrobnostmi," pokračoval vedoucí, „i když možná nejsou vůbec zbytečné. Strážkyně byla zmizením obrazu, který měla hlídat, tak šokovaná, že sama na místě omdlela. Naštěstí stačila ještě předtím zmačknout knoflík poplašného zařízení. Vchody byly okamžitě uzamčeny, na místo přijel za pět minut hlídkový vůz bezpečnosti, všichni návštěvníci byli podrobeni důkladné prohlídce, ale Mona Lisa zmizela beze stopy. Dosavadní výslechy a pátrací akce nevedly zatím k ničemu.

Spoléháme teď jedině na vás, vážení pánové. Vaše jména mají ve světě boje se zločinem nejlepší zvuk. Věříme, že nenahraditelná kulturní hodnota bude brzy vrácena národu."

Po tomto úvodu se celý oddíl odebral do klubovny, kde se všem dostalo zasvěcených informací o životě a díle autora ukradeného obrazu, Leonarda da Vinci. Každý si mohl prohlédnout reprodukce jeho kreseb, maleb i deníkových záznamů. Na stěně visela velká kopie zmizelého díla. Mona Lisa pozorovala klukovské hemžení a tajuplně se usmívala.

Jak probíhala velká hra dál?

Slova se pak ujal vedoucí družiny Pidižlíků, který dostal už před začátkem detektivky instrukce, jak má vystoupit a co říct.

„Vážení kolegové," oslovil oddílové mužstvo, „podrobně jsem přezkoumal situaci hned na místě činu a došel jsem k závěru, že krádež Mony Lisy není dílem jednotlivce, ale celé dobře organizované bandy zločinců. Jestliže se všechno stalo tak, jak nám bylo vylíčeno, mohl obraz zmizet jedinou cestou — oknem. Zatím co se návštěvníci sálu skláněli nad omdlelým mužem — jedním z gangsterů — pachatel bleskově odpojil signalizační zařízení u Mony Lisy, sňal obraz ze stěny a spustil ho po lanku z okna na opuštěné nádvoří. Tam už čekal jeho společník. Nádvoří galerie není veřejnosti přístupné, ale snadno se na něj dostanete ze sousedního zámeckého parku, kam chodívají lidé z města na procházku. Stačila jediná minuta a Mona Lisa mohla zmizet v houštinách za zdí. Navrhuju, abychom si důkladně prohlédli nádvoří galerie a přilehlou část zámeckého parku. Mohly by tam být důležité stopy."

Následovala návštěva nádvoří galerie (předem domluvená s ředitelstvím) a prohlídka přilehlé části parku. Přitom byly objeveny tyto závažné stopy: Přímo pod oknem sálu, z něhož zmizela Mona Lisa, byla v záhonku růží dobře znatelná šlápota vysoké boty se vzorovanou podrážkou. Velikost č. 43. Stejný otisk byl i v záhonku u zdi, oddělující nádvoří od zámeckého parku.

Dál se tu našly boty, které přesně zapadaly do nalezených šlépějí. Správce galerie uvedl, že patří topičovi. Dnes sice není přítomen, ale včera tu byl. Pátrači si zapsali jeho adresu.

Jiný významný nález učinil nejmladší pátrač v houštinách za zdí. Skoro v těch místech, kde na druhé straně byla v záhonku podezřelá šlápota, ležel v trávě zelený zápisníček. Jeho stránky byly úplně

prázdné. Když však je vedoucí nahřál nad plamenem svíčky, objevilo se na prvním čistém listu slabé, ale přece jen čitelné tajné písmo — dalších pět adres.

Pracovník Interpolu navrhl, aby byly tyto osoby, včetně topiče a návštěvníka, který včera omdlel v sálu s Monou Lisou, okamžitě zatčeny. Vedoucí Pidižlíků, mluvčí přizvaných detektivů, však řekl:

„Nesmíme se ukvapit. Máme sice sedm důležitých adres, ale jsou to skutečně všichni, kteří se na krádeži podíleli? Komu patřil tento zápisník? Jistě vám neušlo, že byl tištěný v Německu. Mám důvodné podezření, že stále ještě nevíme, kdo celou akci organizoval. Známe jen malé rybky, ale štika nám dosud uniká. Nesmíme strůjce zločinu zbytečně poplašit, nebo Mona Lisa zmizí navždycky. Dokud si zloději myslí, že jsou bezpeční, vyčkávají s přepravou ukradeného obrazu. Vědí, že jsou všechny silnice vedoucí z našeho města od včerejška hermeticky uzavřené, neodjede odtud jediné auto, aby nebylo důkladně prohledáno. Obsazena jsou i všechna nádraží. Pachatelé by mohli s obrazem uniknout jen pěšky po polních a lučních stezkách, ale toho se neodváží, ve volné přírodě by byli ještě nápadnější. Dobře vědí, že jsou spolehlivě ukryti v davu.

Zatím uděláme nejlépe, když budeme střežit byty podezřelých osob a sledovat těch sedm na každém kroku."

Pak se pátrači rozdělili, každý ze sedmi členů družiny dostal jinou adresu a podrobný popis jednoho z členů zločinecké bandy. Museli vyhledat ve městě jejich dům a nenápadně hlídat jeho vchod. Stanoviště měl každý zaujmout nejpozději ve 13.00. V úlohách zločinců vystupovali přátelé a známí vedoucího. Předem do-

stali podrobné informace o celé akci a popis všech kroků, které mají podniknout, i s jejich přesným časováním. Proto všichni detektivové ve svých úkrytech mezi třináctou a třináctou hodinou dvacátou minutou zpozorovali, jak muž, na něhož se přesně hodí popis, který dostali, přichází odkudsi ze středu města a vchází do domu. Podle instrukcí mohli pátrači stanoviště opustit jen tehdy, kdyby podezřelý vyšel ven. Pak se mu měli pověsit na paty a zjistit, kam jde a co dělá. Všichni střežení v dalších patnácti minutách skutečně opustili svůj byt a vyřizovali si něco v nejbližším okolí. Někteří šli pro pivo do hostince, jiní telefonovali z pouličního automatu nebo šli hodit dopis do poštovní schránky. Detektivové každý pohyb podrobně zaznamenávali. Z krátké pochůzky se podezřelí vrátili po několika minutách domů.

Ve 13.45 vyšli všichni zločinci opět ze svých doupat a tentokrát mířili stejným směrem — do starého přírodního divadla za městem, které je v tuto dobu zcela opuštěné. Až tam je sledovali pátrači. Někteří se chovali jako zkušení stopaři, jiní — ti menší a nováčci — byli někdy nápadně nenápadní. Několik méně zkušených detektivů ztratilo svého muže z dohledu. Podle instrukcí, které dostali před začátkem hry, okamžitě volali na ústředí Interpolu a dostali od pátrací služby zprávu, že se podle hlášení podezřelí stahují k přírodnímu divadlu.

Do oblasti otevřeného amfiteátru se všech sedm sledovaných dostalo mezi čtrnáctou hodinou patnáctou minutou a čtrnáctou hodinou třicátou minutou. Přicházeli jeden za druhým a postupně mizeli v kabině pod jevištěm. Detektivové zůstali venku v křovinách. Při krátké poradě dostali pokyn, aby byli krajně opatrní, protože banda je ozbrojená a bude patrně střílet. Přijde-li ještě jeden muž, osmý, budou všichni na místě zatčeni.

Ukázalo se, že předpoklad byl správný. Do přírodního divadla přišel jako poslední neznámý člověk, patrně šéf gangu. Podle zpráv, které dostalo ústředí, se tu celá tlupa sešla proto, aby převzala od organizátora krádeže peněžní odměnu a předala mu obraz.

Po čtvrt hodině, ve 14,45 se otevřely dveře kabiny a muži vyšli ven. Na pokyn vedoucího Interpolu vystoupili pátrači z křovin a ozvala se zatýkací formulka:

„Jménem zákona!"

Zločinci místo aby zvedli ruce nad hlavu, začali po detektivech střílet. Užívali zbraně obvyklé při oddílových bojových hrách — hadrové a papírové koule (o jejich výrobě jsme podrobně psali v 1. svazku Velké encyklopedie her na straně 31). Hráči z úvodních instrukcí věděli, že mají mít u sebe nejméně pět koulí a při přestřelkách mohou házet tak dlouho, dokud nejsou zasaženi letící koulí. Koho koule trefí, je „zraněný" a dočasně vyřazený ze hry, nesmí už dál opětovat palbu ani jinak se zločinci bojovat. Bandité — jak už to bývá — měli život tuhý jako kočka a mohli pálit koulemi tak dlouho, dokud sami nedostali tři zásahy. A protože to byli skuteční padouši, nehráli fair, nepřiznali ani tři zásahy a pokračovali dál v odporu.

Po úvodní přestřelce se tlupa stáhla zpátky do kabiny pod jevištěm a začalo obléhání. Zločinci stříleli po detektivech z otevřených oken (která byla předem vysazena z pantů, aby neutrpělo sklo). Bitva skončila teprve v 15.15, kdy ničemům došlo střelivo a vzdali se. Přitom se ukázalo, že jich uvnitř není osm, ale jen sedm. Šéf bandy se dostal dvířky v nestřežené zadní stěně bez oken do lesa a zmizel beze stopy.

Následoval výslech zatčených. Konal se opět v oddílové klubovně, všichni byli už dost utahaní a prokřehlí. Následovala tedy hodinová přestávka ve hře, spojená s obědem i svačinou současně, korunovaná horkým čajem.

Při výslechu se ukázalo, že dopadení darebáci mají kapsy nacpané dolarovými bankovkami (byly to herní peníze z různých stolních her, businessu, koníčků a sázek, rulety). Zkušení detektivové v nich okamžitě odhalili padělky. Když banda zjistila, že byla šéfem podvedena a dostala za své zločinné služby falešné dolary, rozzuřila se a vypověděla na šéfa všechno, co věděla. Detektivové uslyšeli, že šéf má odletět dnes v 18.00 čmelákem z letiště na okraji města. Banda totiž uplatila pilota agroletu, aby dopravil muže s obrazem přes silniční uzávěry a vysadil ho u dálnice za Mladou Boleslaví, kde bude čekat pražský taxikář. Hrozilo tedy, že šéf zmizí v miliónovém městě, kde bude pátrání značně ztíženo.

V 17.00 odjeli občerstvení a odpočatí pátrači na letiště aeroklubu, které užívají čas od času i letadla agroletu a Slovairu při práškování polí a lesů. To už se začínalo stmívat. Plocha letiště byla temná a pustá, nikde ani živáčka. Osmnáctá hodina uplynula a ni-

kdo nepřicházel, hangáry zůstávaly zamčené, silnice k letišti bez jediného chodce, bez jediného auta.

V 18.15 řekl vedoucí Pidižlíků: „Jak se zdá, pánové, nechali jsme se oklamat. Nikdo sem nepřišel, ani nepřijde. Copak by šéf bandy byl tak naivní a vykládal svým komplicům, kdy a jak se z města dostane? Vymyslel si to a my jsme mu spolkli udičku i s navijákem. Mám zato, že začíná jít do tuhého. Vraťme se na pátrací oddělení, třeba tam jsou nějaké nové zprávy. Ale moc na to nespoléhám."

Než se oddíl vrátil do klubovny, přiblížila se devatenáctá hodina. Podle staré tradice se velká detektivka přerušuje přesně v 19.00 a ve hře se pokračuje až ráno od sedmi hodin.

Teprve nazítří se hra rozběhla naplno a družiny začaly mezi sebou soutěžit. Pátrací oddělení dodalo všem v 7.00 zprávu, že šéf bandy strávil dnešní noc v interhotelu Zlatý lev. Řídil se zřejmě heslem pod svícnem je tma. Místo aby prchal, vyčkával na vhodnější chvíli. Je třeba vyslechnout recepční, která měla v hotelu noční službu. (Družiny dostaly adresu další spolupracovnice, kterou měly vyhledat doma a vyslechnout. Každá skupina se tam hnala společně na vlastní pěst a dostala tyto informace:)

„Ano, vysoký pán s černými vlasy, srostlým obočím, mluvící německy s cizím přízvukem, spal dnes v hotelu. Předložil pas na jméno Anton Kurz (byly to jistě falešné papíry), obchodník z Frankfurtu. Měl velký kufr, který nechtěl svěřit ani vrátnému, sám ho nesl k výtahu. Ráno odjel před šestou hodinou, dřív než jsem skončila v recepci službu. Kromě milého úsměvu mi věnoval desetimarkovou bankovku (byla falešná). Chtěla jsem mu prokázat laskavost, a tak jsem mu otevřela dveře, aby mohl s tím svým velkým kufrem projít. A všimla jsem si, že nasedá do českého vozu. Ano, tak mě to udivilo, že jsem si zapamatovala jeho poznávací značku, LBN 2530."

Po výslechu recepční volaly družiny do ústředí a dozvěděly se, že vůz LBN 2530 patří jistému Janu Kocourkovi, bytem Kaštanová ulice č. 13. Dostaly hned příkaz dotyčného Kocourka vyslechnout.

Stopa tedy vedla pátrače do Kaštanové ulice k dalšímu cizímu člověku, který byl do hry zapojený. Tam se dověděli, že auto sice panu Kocourkovi patří, ale bylo mu včera ukradeno. Již to hlásil na VB. Nové volání do ústředí a odtud pokyn: Nenechte se mýlit, Kocourek už byl dvanáckrát trestaný. Stiskněte ho, nemluvil pravdu.

Znovu do Kaštanové ulice. Pohrůžka — když nekápnete božskou, vystavujete se trestnímu stíhání pro klamání úřadů. Kocourek přizná, že za sto marek odvezl cizího člověka s kufrem do lesní restaurace nad městem.

Hurá za ním. To už byly mezi družinami značné odstupy. Každá postupovala pohromadě, ale samostatně. V lesní restauraci čekal pracovník Interpolu (vedoucí) se zprávou, že tu šéf bandy skutečně byl, došlo k nové přestřelce, při níž byl zraněn a unikl oknem do lesa. Prchl s kufrem, v němž je zřejmě drahocenný obraz, a nechává za sebou krvavou stopu.

Krvavá stopa — to byly červené papírky, které šéf odkládal na každém desátém kroku. Hra tedy pokračovala velkou stopovačkou. Teprve před polednem dostihla první družina vyčerpaného šéfa v lesní rokli a svedla s ním poslední bitvu. Pak ho zatkla. Ukázalo se však, že v kufru jsou jen falešné bankovky, ale není tam hledaná Mona Lisa. Při křížovém výslechu šéf doznal, že obraz ukryl ve sklepení pod středověkým domem na náměstí.

K šéfovi postupně dorazily po červených papírcích i ostatní družiny. Měly sice za první družinou zpoždění, ale nemusely se zdržovat přestřelkou a výslechem, mohly proto hned pokračovat v cestě do města.

A Mona Lisa skutečně byla schovaná v malých katakombách, na samém konci vlhkých podzemních chodeb. Obraz s usměvavou mladou ženou v krásném zlatém rámu.

V příštím čísle oddílového časopisu vyšel dlouhý článek o této hře s nadpisem:

„Proč se usmívá Mona Lisa?“

Na konci barvitého líčení byla i odpověď na otázku uvedenou v titulku: „Protože ji dnes slavní detektivové (a následovala jejich jména) našli v zatuchlém sklepení a vrátili zpátky do suchého, příjemně vyhřátého sálu našeho slavného Louvru.“

PO STOPÁCH PADĚLATELŮ

□ 2/3/4 — H/D — *oddíl psací potřeby, reprodukce obrazů*

Rok po „loupeži v obrázárně“ jsme hráli další velkou detektivní hru s výtvarným námětem. Podrobně se o ní rozepisovat nebudeme, uvedeme tu jen základní osnovu.

V poslední době se objevila v Evropě i v zámoří záplava padělků slavných obrazů. Falsifikátů je tolik, že se jejich výrobou zřejmě zabývá celý mezinárodní zločinecký gang. Dosud se nepodařilo zjistit v plném rozsahu všechny škody, mnohé padělky se dostaly do sbírek soukromých osob, postiženy jsou však i některé státní galerie. Falsifikáty jsou tak mistrné, že je často nerozeznají ani odborníci. Nejde jen o padělky existujících obrazů, ale i o tak zvané „objevy“ — neznámá díla slavných mistrů, která se dostávají do prodeje pod falešnou etiketou „nedávno nalezených“ nebo „dosud neznámých“. Jde především o díla Paula Cézanna, Paula Gauguina, Vincenta van Gogha a Degase.

Družiny oddílu opět představují slavné detektivy, kteří byli přizváni k řešení tohoto složitého případu. Stopy vedou do našeho města. Je třeba shromáždit důkazy proti podezřelým osobám, odhalit padělky a nakonec vypátrat i místo činu — padělatelskou dílnu.

Etapy hry:

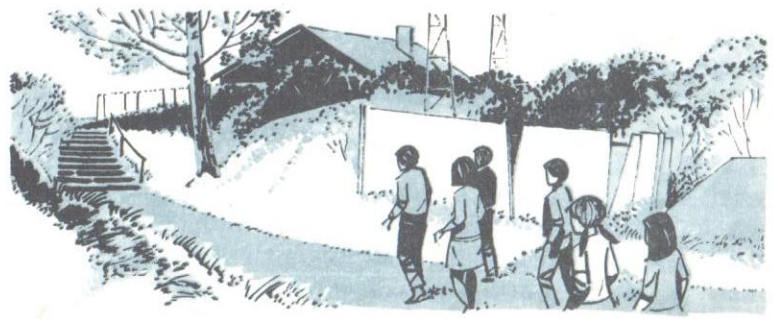
1. Odborné školení znalců malířského umění. Družiny postupně navštíví čtyři experty ve čtyřech různých městských čtvrtích. Každý z nich je zasvětí do techniky, jakou pracoval jeden ze čtyř slavných malířů — Cézanne, Degas, Gogh, Gauguin, ukáže jim knihu reprodukcí, upozorní na charakteristické rysy malířského rukopisu toho kterého mistra. Tito čtyři umělci se dají od sebe dosti snadno rozeznat, nemělo by tedy být problémem, aby se pozorní hráči naučili v krátké době rozlišovat jejich díla podle užitého stylu.

(Čtyři odborníci a čtyři malíři vystupují ve hře proto, že náš oddíl má čtyři družiny.)

2. Postupné návštěvy u čtyř různých překupníků, kteří jsou podezřelí, že prodávají falsifikáty obrazů do zahraničí. Každý překupník obchoduje s padělky jednoho z výše uvedených světových malířských mistrů. Družiny se u nich vydávají za nákupčí bohatých soukromých sběratelů a hlásí se všude smluveným heslem. Překupníci jim ukážou vždy řadu reprodukcí, díla různých malířů (se zakrytými signaturami), mezi nimiž je i jeden obraz žádaného mistra. Družina musí tento obraz mezi ostatními poznat a prohlásit, že má zájem právě o tohle dílo. Překupník jim nato oznámí místo a čas, kde jim bude originál předán, jedná s družinou i o ceně. Jestliže se však družina v identifikaci obrazu zmýlí a zvolí z vystavených reprodukcí práci jiného umělce, překupník okamžitě pozná, že před ním nejsou odborníci, za které se vydávají, a větří zradu. Rychle obrázky schová a družinu vypoklonkuje z bytu. Neúspěšní detektivové se musí vrátit k odborníkovi, který je učil rozeznávat rukopis tohoto malíře, a nechat se ještě jednou instruovat. Teprve pak mohou znovu jít k překupníkovi.

Zahajovací den velké hry skončí pro každou družinu ve chvíli, kdy navštívila všechny čtyři překupníky, poznala všude pravý obraz a získala popis čtyř míst, kde jim budou zítra předány „originály“. Vedoucí družiny zaznamená přesný čas, kdy splní poslední z těchto čtyř úkolů.

Pokračovat se bude druhý den ráno. První odstartuje z klubovny družina, která včera uzavřela druhou etapu hry nejdříve — může



vyrazit přesně v 7.00. Další družiny vyjdou o tolik minut později, o kolik minut později předcházejícího dne dokončily obchůzku překupníků. Jestliže některá družina nebude včas v klubovně v plné sestavě, musí čekat na opozdilce a ztrácí tak časový předstih.

3. Výpravy na místa, kde mají být předány padělky obrazů. Jsou to odlehlé objekty za městem. (U nás to bylo přírodní koupaliště, v chladném podzimním měsíci opuštěné, srub na konci lesního údolí, strážní budka u žulového lomu, chata na břehu rybníka.) Družinám je určeno, v jakém pořadí mají tato místa, dosti od sebe vzdálená, navštívit. Tím do značné míry zajistíme, aby se nesešlo víc družin současně u jednoho překupníka a nemusely jedna na druhou čekat. Každá družina postupuje opět společně.

Na těchto liduprázdných místech čekají překupníci. Detektivové jim mají podle scénáře hry nejdřív předat peníze, ale ve chvíli, kdy překupník vytáhne obraz, ozve se zatýkací formulka. Zatčený bude hned vyslechnut. Jeden prozradí, ve které ulici je padělatelská dílna. Druhý řekne číslo domu. Třetí bude jmenovat výrobce falsifikátů. Čtvrtý překupník však prohlédne léčku policie, vláká družinu dovnitř a uprchne.

4. Družina, která obejde všechna čtyři místa a dostane se do kontaktu s překupníky, získá úplnou adresu padělatelské dílny a ukončí hru tím, že zatkne i hlavního aktéra — výrobce falsifikátů.

U nás probíhal závěr velké detektivky takhle: Když se pátrači dostali ke čtvrtému překupníkovi, který je čekal před osamělým srubem, byli odhaleni, vlákáni dovnitř a zamčeni. Ocitli se v temné místnosti s okenicemi zavřenými na železnou závoru, kterou nemohli zevnitř uvolnit. Museli se pracně dostávat na svobodu okénkem na toaletě, které jediné zůstalo jakoby náhodou nezajištěné.

A když družina zazvonila později u bytu, kde měla být padělatelská dílna, otevřela jim stará paní. Detektivové tu většinou upadli do trapných rozpaků. Podle příkazu ústředí měli bez prodlení zatknout už toho, kdo jim odemkne. Jenže komu by se chtělo říkat cizí babičce „zatýkáme vás, jménem zákona!" Co když je to nějaký omyl nebo zrada a dostali od překupníků falešnou adresu nic netušících lidí? V minulých detektivkách hrávali úlohu padouchů většinou mladí lidé a hlavně muži. Teď před nimi stála šedivá stařenka a vlídně se na ně usmívala: „Copak si přejete, chlapci?"

Když si konečně dodali odvahu a babku zatkli, zavedla je okamžitě dovnitř bytu. Jak se pak ukázalo, byla to matka malíře, kterého zastihli v pokoji u stojanu, na němž právě dokončoval „neznámý obraz van Gogha".

Milá stará paní se postarala ještě o jedno překvapení. Když detektivové obklopili padělatele a vyzvali ho, aby dal ruce vzhůru, ozvala se babka od kuchyňských dveří:

„Teď dejte pracky nahoru, vy špiclové!" řekla ledovým hlasem. A mířila na překvapené pátrače černým browningem.

Než se zaskočení detektivové vzpamatovali z úžasu, zmáčkla spoušť. Z revolveru vytryskl pramínek studené vody a úspěšné agenty Interpolu pokropil.

Po této závěrečné pointě dostali do ruky hadr a museli vodu z linolea setřít.

Za vítěze v této detektivní hře je považována družina, která vpadne do padělatelského doupěte ze všech nejdřív.

4/ HISTORICKÉ HRY

Do této kapitoly jsem zařadil — hry v městských ulicích, které mají výrazný naučný charakter. Hráči se při nich seznamují s dávnou minulostí města, ve kterém žijí, a s jeho významnými památkami.

SOUPIS HISTORICKÝCH PAMÁTEK

☐ 2/3/4 — H/D — *družina/oddíl*
plány města, psací potřeby

Vyšlete dvoučlenné hlídky nebo celé družiny do nejstarší čtvrti s příkazem, aby během dvou hodin zapsaly a zaznamenaly do plánu města co nejvíc památných objektů. Podle toho, zda hrajete ve velkém městě, bohatém na starou architekturu, nebo žijete v menším místě, kde není tolik historických staveb, stanovte určitá omezení. V nejstarší části Prahy budou hlídky sepisovat například jen kostely, jinde i občanské domy starší dvou set let.

Hodnocení: Za každou památnou stavbu správně zapsanou a zanesenou do plánku dávejte dva body. Jeden bod navíc přiznejte těm, kdo zjistí u stavby i datum jejího vzniku. Čtvrtý bod dejte za

správné určení stavebního slohu. Hlídky si mohou tyto informace opatřit jakýmkoli způsobem, ale jenom na místě, z tabulí, pamětních desek nebo od místních lidí. Nesmějí je opisovat z tištěného průvodce.

VÝZKUMNÝ ÚKOL

☐ 2/3/4 — H/D — *družina/oddíl*

Uložte jednotlivcům nebo družinám, aby do určitého data vypátrali co nejvíc údajů o nějaké památné stavbě ve městě nebo v okolí. Kdo přinese nejpodrobnější, nejlépe zpracovanou zprávu?

PAMĚTNÍ DESKY

☐ 2/3/4 — H/D — *družina/oddíl*
psací potřeby

Této hry se mohou zúčastnit jednotlivci nebo dvoučlenné hlídky či celé družiny. Vedoucí předem projde tu část města, kde je hodně starých budov a památných míst. Pátrá tam po pamětních deskách, domovních znameních a portálech s vytesaným letopočtem. Před začátkem hry ukáže všem přítomným na plánu města přesné hranice herního území a vyloží námět:

„Do daleké asijské země se vydala vědecká výprava, která se zajímá o dávnou minulost těchto odlehlých končin. Místní obyvatelé neměli k Evropanům nikdy velkou důvěru a vládní úředníci vědce varovali, aby nevstupovali do zapadlých uliček nejstarších čtvrtí, protože tam není bezpečno. Vědce však zajímají právě nejstarší stavby, a tak přes zákaz tajně vnikají do starých částí. Musí být stále ve střehu, aby je nepřistihla policie, protože by jim za porušení zákazu hrozilo vypovězení ze země.

Naše město představuje onu vzdálenou asijskou metropoli a území, které jste viděli na plánu, jsou ty zakázané čtvrti. Vy sami budete vystupovat v roli vědců, vnikat do uzavřené části města a pátrat tam po pamětních deskách, domovních znameních a portálech s letopočtem. Když některý z těchto objektů najdete, zaznamenejte si jméno ulice, číslo domu a přepište text desky, letopočet, překreslete domovní znamení. Musíte však být stále ve střehu před

místní policií. Policistu budu představovat já. Když se k vám přiblížím na tři kroky, mohu vás zatknout. Zatčení hráči odejdou sem pod věžní hodiny a musí zde zůstat patnáct minut. Po uplynutí této trestné lhůty se mohou vydat znovu do ulic a pokračovat v pátrání.

Hra začne přesně v 15.45 a skončí v 17.45. Zvítězí ten, kdo vypátrá nejvíc určených objektů a přinese jejich soupis na shromaždiště u věže nejpozději v 18.00.

Pátrání po pamětních deskách je pro kluky napínavá hra. Vedoucí-policista a jeho případný pomocník procházejí stále ulicemi staré čtvrti a hráči se před nimi musí schovávat. Zajímavé domy, které si za těchto vzrušujících okolností prohlédnou, se jim natrvalo vryjí do paměti.

VYZVĚDAČI

□ 2/3/4 — H/D — *oddíl*
psací potřeby, plánky, úkoly

Tahle hra je tak dramatická, že neomrzí ani po několikerém opakování. Přesto ji nedoporučujeme hrát častěji než jednou za rok, stane se pak dlouho očekávanou událostí.

Několik dnů před určeným dnem projde vedoucí se svým pomocníkem celé území, kde hodlá hru provést. Při obchůzce si zaznamenává mnoho podrobností s přesným popisem místa. Například:

„Šrámkova ulice — na domě č. 13 visí pamětní deska Fráni Šrámka."

„Dům č. 18 v Hrnčířské uličce — nad vchodem je reliéf s městským znakem."

„Dům č. 27 v Hrnčířské uličce — čtyři krásná renesanční okna v prvním patře."

Podle těchto zápisků připraví vedoucí několik desítek úkolů:

„Co je pozoruhodného v Šrámkově ulici č. 13?"

„Nakresli znak, který je na domě č. 18 v Hrnčířské uličce."

„Všimni si renesančních oken v Hrnčířské uličce č. 27. Kolik jich v prvním patře napočítáš?"

Na každého účastníka hry by mělo být podobných úkolů aspoň pět. Lístky, na nichž jsou texty napsány, vedoucí přeloží a zalepí páskou.

Hra trvá dvě hodiny a oddíl je při ní rozdělen do dvou skupin. Každá skupina má přidělen jeden úsek města. Někde v jeho hloubce si tajně zřídí štáb, z něhož jsou vysíláni rozvědčíci s výzvědným úkolem na území soupeřů, i řízen pohyb hráčů, kteří mají pátrat po cizích vyzvědačích.

Po zahájení hry dostanou všichni ve štábu po jednom číslovaném úkolu. Každý ho otevře a přečte si, co má vypátrat. Potom se vydá podle plánku na území soupeřů. Jestliže je tam zajat — dostane od některého soupeře babu, musí svému přemožiteli odevzdat text výzvědného úkolu. Potom se oba rozejdou a chycený vyzvědač se vrací zpět do svého štábu pro nový úkol.

Všichni vyzvědači pátrají při výpadech na cizí území také po nepřátelském štábu, který musí být po celou dobu hry na jednom místě.

Jistě jste pochopili, že hráči vystupují ve dvojích rolích — na cizím území jsou vyzvědači, na vlastním území se mění v pracovníky kontrašpionáže.

Za každý splněný výzvědný úkol dostane skupina na konci hry jeden bod. Za vypátrání cizího štábu je deset bodů.

Pro tuto hru je nejvhodnější prostředí v historické části města, kde není žádný nebo jen minimální automobilový provoz. Tam, kde nic nejezdí, mohou hráči běhat, v ulicích s dopravním ruchem je dovolena jen chůze.

Zvlášť vhodnou atmosféru navodí podzimní den, hodina mezi odpolednem a večerem, mlhavý soumrak.

PRAŽSKÉ HISTORICKÉ HRY

□ 4 — H/D — *družina/oddíl texty úkolů, psací potřeby, plány města*

Byl to celý cyklus zvláštních her, které jsme připravili pro odrostlé členy našich turistických oddílů, studující na vysokých školách v Praze. Chtěli jsme je seznámit zajímavou formou s jedinečnými památkami, kolem kterých často chodí, většinou bez povšimnutí.

Z řetězu těchto her, které byly rozděleny do celých dvou let, jsme vybrali dvě na ukázku. Jsou založeny na místních pražských podmínkách, nedají se mechanicky přebrat pro jiné prostředí. Věříme však, že mají smysl i pro nepražské čtenáře. Mohou je inspirovat k tvorbě podobných her, šitých přesně na míru každému trochu většímu městu v republice. Kromě toho si je někdy třeba zahrají i mimopražští, při návštěvě hlavního města. Hra přece zaujme mladé lidi spíš než obvyklá procházka s průvodcem.

Hlavní smysl her:

1. Poznat nejvýznamnější historické a umělecké památky Prahy.
2. Zahrát si a zazávodit na úrovni odpovídající věku. (Cyklus historických her byl původně určen jen pro dospělé.)

Uvádíme tu autentický text připravený pro dospělé. Využijete-li ho pro mladší věkovou kategorii, proveďte příslušné úpravy.

BAROKO

Tak se jmenuje první hra. Barokem začínáme cyklus historických her proto, že pražské budovy postavené v tomto slohu patří k nejkrásnějším v Evropě. Baroko je pro Prahu tím, čím je pro Florencii renesance a pro francouzská města gotika. Barokní paláce, kostely, měšťanské domy a sochy potkáváte v Praze ve starých čtvrtích skoro na každém kroku. Míjíme je většinou nevšímavě, naše oči si na ně zvykly, nevnímají je. Měli bychom se naučit chodit městem jako cizinci, kteří sem přijeli z velké dálky a je tu pro ně všechno nové, neznámé, hodné podivu.

V průběhu dvou let přijdou na řadu po baroku tyto hry:

Pražská tajemství — Gotická Praha — Pražské zahrady — Románská Praha — Renesance — Secese (a recese). Každá z těchto her je samostatným, uzavřeným celkem, článkem v řetězu historických her. Vstoupit do cyklu může kdokoliv kdykoliv — a stejně má právo kdykoliv odstoupit. Účast na další hře není podmíněna účastí na hrách předcházejících. Kdo se bude podílet na celém cyklu, získá dobrý přehled o pražských památkách a naučí se spolehlivě rozlišovat různé stavební slohy.

Časový rozvrh BAROKA:

1. Úvod — 20. 12. v 18.00 na nádvoří Klementina.
2. Předehra — 20. 12. až 18. 2. po celé Praze.
3. Finále — neděle 23. února. Start v 8.00 před Zrcadlovou síní v Klementinu. Konec v 18.00 před kostelem sv. Františka u křižovníků.

Pravidla hry:

1. Zúčastnit se může každý zájemce, kterému je aspoň 18 let. Všechny části hry hrají všichni na vlastní nebezpečí a nesou plnou odpovědnost za své činy.

2. V předehře může (ale nemusí) každý hráč obejít třicet významných barokních památek, které jsou dále uvedeny. K těmto objektům se vypravte kdykoliv, s kýmkoliv nebo sami. Smíte je navštívit v jakémkoliv pořadí. Jejich prohlídka sice není povinná, budete z ní mít však dvojí užitek. Především za ni u jistých objektů získáte časovou bonifikaci pro závěrečnou část hry — finále. Bonifikace je uvedena číslem v závorce za pořadovou číslicí. Například: 2. (5) znamená, že za prohlídku druhé stavby v seznamu dostanete pětiminutový předstih. Ale pozor, bonifikaci dostávají v předehře jednotlivci, do finále však budou nastupovat trojčlenné týmy. V každé trojici sečtou všichni tři její členové veškeré bonifikace získané v předehře a společný součet dělí třemi. Dostanou tak týmový předstih, o který jim bude zkrácen čas dosažený ve finále.

3. Není-li za pořadovým číslem v seznamu památek, které máte v průběhu předehry navštívit, žádné další číslo v závorce, znamená to, že za tento objekt se časová bonifikace nedává. Přesto je pro vás výhodné, když i ten navštívíte. Jednak proto, že skutečně stojí za vidění, a kromě toho třeba bude hrát ve finále jistou roli a vy už s ním budete trochu obeznámeni, především s jeho přesnou polohou.

Finálové hry se může zúčastnit i ten, kdo nesplnil v předehře ani jeden úkol. Bude ovšem v časové nevýhodě před těmi, kteří nastřádali hodně bonifikací.

4. Předpokládáme, že s námi hrají jen ti, kteří jsou zvyklí na poctivou hru i bez kontroly. Bonifikace za prohlídku památných objektů si proto každý zapisuje sám a celkovou sumu získaných minut přinese svému týmu do finále jako vklad.

Účastníci finále musí mít u sebe občanskou legitimaci, plán Velké Prahy, psací potřeby, jídlo na celý den, tramvajenku.

Z ENCYKLOPEDICKÉHO HESLA:

Barok — baroko — sloh v evropském umění od konce 16. století do sklonku 18. století. Označení je užíváno od 18. století, pochází pravděpodobně od portugalského názvu nepravidelné perly (barocco)...

Barok se konstituoval v Itálii a rozšířil se po celé evropské a latinskoamerické oblasti; pro dosah a pro proniknutí do všech uměleckých i životních projevů bývá považován za poslední evropský univerzální sloh; dominoval zejména v katolických zemích, a ačkoliv doprovázel politicky zaměřenou protireformaci, nebyl jen projevem církve a reprezentací feudální třídy, ale také uměním pro široké měšťanské a lidové vrstvy ..... v architektuře se vyznačoval prohnutými plastickými formami, křivkami a složitými prostorovými kompozicemi, výrazným uplatněním světla a syntetizujícími snahami (jednotné uplatnění všech druhů umění v jednom díle). V Čechách byla léta 1620 až 1640/50 dobou přípravy. 1640/50 až kolem 1690 se rozvíjel raný barok; 1690 až 1730/40 vrcholný barok. 1730/40 až kolem 1750 rané rokoko s pozdním barokem...

Představiteli architektury v Čechách byli C. Lurago, Carrati, Mathey, později K. I. Dienzenhofer a Santini, v sochařství J. J. Bendl, Braun a Brokoffové, později i I. F. Platzer; malířství reprezentoval Škréta, Willman, Liška, Brandl, Kupecký, Reiner...

(Ilustrovaný encyklopedický slovník, I., str. 179)

PAMÁTKY Z DOBY BAROKA, KTERÉ MÁTE NAVŠTÍVIT V PŘEDEHŘE

Mohli byste je obejít za jedinou neděli, ale to by nemělo ten pravý smysl. Raději si jich všímejte tehdy, jdete-li kolem nich; nebo když se octnete někde nablízku, udělejte si malou zacházku a podívejte se na ně. Jen k těm vzdálenějším se vypravte zvlášť. Časovou bonifikaci získáte sice i za letmou prohlídku, ale hra splní svůj účel,

jen když se u každého z uvedených objektů trochu zdržíte a důkladně se s ním seznámíte. Všímejte si celkové kompozice i drobností, snažte se ze svých pozorování vydedukovat, které znaky, tvary, linie jsou pro barokní sloh příznačné. Pokud najdete na místě tabulku s podrobnějšími informacemi, pročtěte si ji. Snažte se zjistit další fakta a zajímavosti z literatury nebo od znalců.

1. KLEMENTINUM. Dnes je tu sídlo Státní knihovny ČSSR, nejvýznamnější instituce tohoto druhu v celém Československu. Fondy obsahují přes pět miliónů svazků. V 17. století stavěli tento monumentální komplex budov jezuité. Bylo to v době, kdy sílil pobělohorský protireformační tlak a jezuitský řád obrovitou stavbou demonstroval svoje postavení ve společnosti.

V areálu Klementina je několik kostelů a kaplí. Z nich vyniká čistotou barokního slohu a jednotou zařízení vnitřek kostela sv. Klimenta. Dnes ho užívá řeckokatolická církev.

Klementinum je po Pražském hradu druhou největší budovou v hlavním městě. Průčelí obrácené do Křižovnické ulice patří k nejpodivuhodnějším rytmickým kompozicím v pražské architektuře, přestože bylo znehodnoceno navážkou, která zakryla sokl.

Při prohlídce si všimněte i hvězdárenské věže uprostřed areálu, patří k nejkrásnějším v Praze.

V čítárně Státní technické knihovny, která je samostatným útvarem, uvidíte barokní trámový strop zdobený malbami.

Zrcadlová síň bývá dějištěm koncertů, stojí zato některý navštívit.

2. (5) O KOSTELU SV. FRANTIŠKA U KŘIŽOVNÍKŮ na Starém Městě říká přední znalec českého baroka M. Pavlík:

„Situačním řešením, vnější objemovou skladbou, výstavbou vnitřního prostoru i jeho dotvořením sochařskou, malířskou výzdobou, mobiliářem a použitím materiálů patří mezi vrcholná umělecká díla Prahy. Byl postaven podle plánů francouzského architekta Jeana Baptisty Matheye v letech 1679—1689." (Dialog tvarů, katalog, str. 4)

Podíváte se tam? Pětiminutová bonifikace bude tím nejmenším přínosem, který návštěvou této památky získáte.

3. KARLŮV MOST je jedinečnou sochařskou galerií. Na jeho zábradlí stojí třicet soch a sousoší. Většinou to jsou díla významných barokních sochařů. F. M. Brokoffa, M. B. Brauna, J. Kohla a dalších. Výtvarně nejcennější je Braunovo sousoší sv. Luitgardy. Ve finále naší hry bude prospěšné, když budete vědět, kde stojí Kohlova socha sv. Augustina.

4. (5) DŮM U MODRÉ LIŠKY najdete na Kampě. Má popisné číslo 498, řadové 1. Prohlédněte si jeho zajímavé domovní znamení, obraz nad ním a plastické štukové rámování. Pod znamením na portálu je vyrytý letopočet, který udává rok, kdy byl tento pozdně renesanční dům poprvé barokně přestavěn.

5. (5) DŮM ČP. 438 VE VŠEHRDOVĚ ULICI na Malé Straně má točité schodiště. Vyjděte po těchto prastarých dřevěných schodech a podívejte se dolů na vějíř stupňů, seskupených kolem středního sloupu. Je v nich podivuhodná tvarová harmonie.

Z barokní přestavby je v tomto domě uchováno zčásti průčelí vedoucí do dvora. Průčelí do ulice bylo před sto lety další přestavbou znehodnoceno.

Nedaleko odtud je kostelík sv. Jana na Prádle, jeden z nejstarších kostelů na Malé Straně. Historický záznam o něm spadá do roku 1142. V druhé polovině 18. století byl částečně zbarokován I. Palliardim. Ale brzy nato ho zrušili a proměnili v prádelnu. Obnovení do původní funkce se dočkal až v roce 1835. Vedle kostela stojí barokní socha sv. Jana Nepomuckého od M. J. Brokoffa z roku 1715.

Při kostele byl v 17. století malostranský špitál, dnes je to dům čp. 440. Prohlédněte si raně barokní arkádovou stavbu, která uzavírá nádvoří před průčelím kostela.

6. (5) Na malostranském Maltézském náměstí v průčelí domu čp. 473 je BAROKNÍ KRÁMEC. Takové krámky a prodejní okna se zachovaly v mnoha starých domech. Všímejte si jich na cestách starou Prahou.

7. V BUQUOYSKÉM PALÁCI na Velkopřevorském náměstí je dnes francouzské velvyslanectví. Byl založen a pak i přestavěn v první polovině 18. století. Při prohlídce průčelní stěny věnujte pozornost lakovaným vstupním dveřím, zdobeným kovovým klepadlem. Barokní architekti domýšleli své projekty do posledního detailu — i dveřím dali podivuhodné tvary a linie.

8. (5) Vojanovy sady jsou na místě někdejší klášterní zahrady karmelitánek, která byla založena v roce 1670. Najdete tu DVĚ KAPLE. Větší byla zasvěcena sv. Terezii a je z období vrcholného baroka. Menší kaple, sv. Eliáše, je skoro o sto let starší z roku 1660 — a byla vybudována jako nápodoba krápníkové jeskyně a ozdobena nástropními malbami.

9. (5) VALDŠTEJNSKÝ PALÁC patří k nejrozlehlejším pražským stavbám. Vybudovali ho v letech 1623—1630 vlašští architekti pro Albrechta z Valdštejna. Tehdy barokní sloh teprve začínal do Čech pronikat a Valdštejnský palác patří spíš k předcházející epoše. Cele barokní je však LODŽIE v palácové zahradě se SALLOU TERRENOU. V letních měsících se tam konají koncerty a divadelní představení. V barokním slohu je postavena i Valdštejnská jízdárna. Její upravené prostory slouží výstavám výtvarného umění. Budovy paláce jsou rozloženy kolem pěti nádvoří a zahrady. Obejděte celý areál a prohlédněte si ty části, které jsou veřejně přístupné.

10. (5) DŮM U ZLATÉHO JELENA, čp. 26 v Tomášské ulici na Malé Straně je jedním z mnoha architektonických děl. K. I. Dienzenhofera, jednoho z nejproslulejších tvůrců pražského baroka. Všimněte si krásné fasády s Braunovým sousoším sv. Huberta.

11. KOSTEL SV. TOMÁŠE v Letenské ulici byl mnohokrát přestavován. Je to v podstatě gotická bazilika, jejíž barokní úpravy vedl K. Dienzenhofer. Uvnitř je mnoho vzácných uměleckých děl, soch, obrazů, fresek. Fresky na klenbě kostela maloval významný barokní mistr V. V. Reiner (1728—1730). Zařízení kostela je slohově jednotné, reprezentuje vrcholné baroko. Až do roku 1950 patřil kostel řádu augustiniánů — poustevníků.

12. VRTBOVSKÁ ZAHRADA je za domem čp. 373, který stojí na rohu Karmelitské ulice a Tržiště na Malé Straně. Když projdete domovní chodbou a dvorkem, octnete se před terasovitou barokní zahradou, kterou projektoval v roce 1720 český architekt F. M. Kaňka, jeden z čelných tvůrců pražského baroka. V zahradě jsou sochy tematicky čerpající z antické mytologie a vázy z dílny F. M. Brauna. Nejkrásnější je tato zahrada v jarních měsících, ale za krátkou návštěvu stojí po celý rok. Člověk se tam musí obdivovat všestrannosti barokních architektů, dokázali dokonale zvládnout prostor i v nepříznivých terénních podmínkách a proměnit neplodný svah v půvabnou zahradu.

13. KOSTEL SV. MIKULÁŠE na Malé Straně je nejvýznamnější barokní stavitelskou památkou v Praze. Jeho budování bylo zahájeno již v roce 1673, ale teprve v prvním desetiletí 18. století se stavba rozběhla naplno. Tehdy se rozestavěného chrámu ujal Kryštof Dienzenhofer a zcela změnil původní koncepci svých předchůdců. Stavba však trvala až do poloviny 18. století. Věnujte zvláštní pozornost odvážné konstrukci klenby s kopulí. Všimněte si i čtyř obrovitých soch církevních učitelů, které jsou pod kopulí, díla I. F. Platzera (1769). V chrámu je řada obrazů od vynikajících barokních mistrů. Celá vnitřní výzdoba dokazuje, jak barokní stavitelé a umělci dovedli působit na city okázalou nádherou.

14. (5) V NERUDOVĚ ULICI vyhledejte dům čp. 222. Je v něm zachované prodejní barokní okno. Jednotný sloh se tehdy projevoval nejen v monumentálních stavbách, ale i v takových detailech.

15. Před LOBKOVICKÝM PALÁCEM na Malé Straně je řada

BAROKNÍCH PATNÍKŮ. Stojí tu jako němí svědci dávno zmizelých časů. Svým tvarem připomínají silně stylizovanou postavu, mají kulovitou hlavici, úzký krk, ramena a tělo. Když si je prohlížíte, napadne vás, že se tak trochu podobají sochám z Velikonočního ostrova, také jsou různě hluboko zapadlé do země. Účel těchto patníků byl prostý, jezdci k nim uvazovali koně. Ale i těmto služebným kamenům dal tvůrce ušlechtilý tvar. Prohlédněte si tyto malé památníky minulosti. A když u nich budete stát, všimněte si i Lobkovického paláce, stavěl ho v prvním desetiletí 18. století G. B. Alliprandi, jeden z vůdčích architektů českého vrcholného baroka.

16. MATYÁŠOVA BRÁNA na Pražském hradě nese pod nízkým trojúhelníkovým štítem nápis, který ve finále sehraje jistou roli. Tato brána je pozoruhodná umělecká památka, patří k prvním stavbám, v nichž se plně uplatnil tehdy nový umělecký sloh, který k nám přicházel z Itálie — baroko.

17. (5) ŠTERNBERSKÝ PALÁC, čp. 57 na Hradčanském náměstí, je významná stavba z období vrcholného baroka. Byl stavěn v letech 1698 až 1707 podle plánů architekta G. B. Alliprandiho a J. Santiniho. V budově je dnes Národní galerie — sbírka starého evropského umění. Jsou v ní i plátna slavných mistrů z období baroka. Nezajdete se na ně podívat, když už tam budete?

18. (5) ČERNÍNSKÝ PALÁC byl založen r. 1669 Humprechtem Černínem z Chudenic. Stavbu projektoval vlašský architekt v duchu palladiánské renesance, ale dokončena byla F. M. Kaňkou ve stylu vrcholného baroka. Je to čtyřkřídlá dvoupatrová budova s průčelím dlouhým sto padesát metrů. Všimněte si, jak působivé jsou polosloupy, které celé průčelí člení.

Protože je tato mimořádná stavitelská památka pro nás nepřístupná, vypůjčte si v některé knihovně velký svazek, který nedávno o Černínském paláci vyšel. Je tam spousta zajímavých fotografií, stavebních plánů a informací.

Dnes je v Černínském paláci federální ministerstvo zahraničních věcí, ale v minulosti prožívala tato nádherná stavba mnoho pohnutých i kritických chvil. V polovině 18. století ho vážně poškodila a vydrancovala okupační francouzská armáda. O sto let později Černínové palác prodali státu, který v něm zřídil kasárna(!).

19. (5) Průčelí LORETY na Loretánském náměstí vytvořili ve vrcholném barokním slohu Dienzenhoferové. Projděte se po terase,

kde jsou sochy andílků. Schodiště vedoucí z terasy je zdobeno krásným kamenným zábradlím. Zastavte se u nedaleké barokní kaple sv. Barbory v Loretánské ulici.

20. (5) KOSTEL P. MARIE ANDĚLSKÉ na Loretánském náměstí je prostá stavba z poloviny 17. století. Jeho zdi však mají cosi zvláštního — jsou do nich zabudované dělové koule, kterými ostřelovali Prahu Prusové a Francouzi v letech 1741, 1742 a 1757. Trochu nezvyklá památka — spíš zajímavá rarita.

21. (5) PORTHEIMKA se říká baroknímu letohrádku. V roce 1725 si ho postavil slavný architekt K. I. Dienzenhofer na Smíchově, u dnešního náměstí 14. října. Jeho zahrada tehdy sahala až k Vltavě. Dnes je tam výstavní prostor galerie.

22. KOSTEL SV. IGNÁCE na Karlově náměstí náležel kdysi k velké novoměstské jezuitské koleji, která s ním sousedí. Vybudoval ho C. Lurago v letech 1665—1670. Za shlédnutí stojí jeho bohatá štuková vnitřní výzdoba, povětšině dílo T. Soldatiho z konce 17. století, i rozlehlý jednolodní prostor s bočními kaplemi.

23. (5) Na jižní straně Karlova náměstí stojí FAUSTŮV DŮM, opředený mnoha pověstmi. Původně byl postaven v gotickém slohu, pak upraven renesančně a nakonec přestavěn barokním architektem F. M. Kaňkou. V rudolfinské době tu bydlel alchymista Edward Kelley a pozdější majitel hrabě Mladota se také zabýval chemickými pokusy.

V těsné blízkosti Faustova domu je zajímavý barokní kostel sv. Jana Na skalce, zajděte i tam.

24. V letohrádku zvaném AMERIKA (dům čp. 462, ulice Ke Karlovu v Praze 2) je dnes Muzeum Antonína Dvořáka. V barokním období ho dal postavit šlechtický rod Michnů. Je to jedna z nejkouzelnějších staveb pražského baroka, dílo Kiliána Ignáce Dienzenhofera z let 1712 až 1720. Víte o této stavbě? Vypravte se tam, stojí za vidění!

25. (10) VYŠEHRAD je v naší paměti spojen se starými pověstmi o Libuši, prvních Přemyslovcích, Horymírovi a jeho věrném Šemíkovi. Archeologové zjistili, že tu lidé sídlili už před pěti tisíci lety. Je to místo se strategicky výhodnou polohou a sloužilo odpradávna jako pevnost. Karel IV. dal přestavět staré hradby, ale husité je o několik desetiletí později rozbořili. Teprve v 18. století byl Vyšehrad znovu opevněn. Cihlové hradby z té doby se udržely dodnes

a jsou tak charakteristické pro barokní sloh. Projděte vyšehradskou citadelu křížem krážem a pozorně se dívejte. Blízko románské rotundy je vstupní Leopoldova brána. Byla postavena v letech 1676—1678 podle plánu C. Luraga. V hradbách, které mají šest nárožních bastionů, jsou ještě další brány. V roce 1742 okupovali Prahu Francouzi — ti vyšehradské hradby rozšířili a zřídili v nich kasematy.

26. Na rohu Perštýna a Husovy ulice na Starém Městě stál BAROKNÍ PATNÍK s pitvorným obličejem. Až půjdete kolem, podívejte se, zda je tam dodnes. Před startem ve finále možná sehraje jistou roli.

27. (5) V gotickém KOSTELE P. MARIE SNĚŽNÉ na Jungmannově náměstí je hlavní oltář s raně barokní sloupovou architekturou z let 1649—1651. Tento oltář znamená pro kostel další primát — je ze všech pražských oltářů největší.

28. (10) KOSTEL SV. JAKUBA VĚTŠÍHO na Starém Městě byl založen v roce 1232, tehdy se Staré Město konstituovalo ze starodávných osad a tržišť v jeden městský celek. Barokní úpravy jsou z přelomu 17. a 18. století. Vnitřek prozrazuje, že to byl původně gotický chrám. Je v něm řada krásných oltářů s obrazy slavných mistrů. U prvního pilíře oltář Panny Marie s Aachenovým obrazem Madony. Oltářní obraz u vchodu v kapli pod věží je dílem Petra Brandla. Brandlův obraz je i na oltáři sv. Václava u druhého pilíře. V poslední kapli na pravé straně u oltáře Nanebevzetí Panny Marie je další dílo tohoto proslulého barokního mistra. Tím výčet významných obrazů zdaleka nekončí, kostel je vlastně malou galerií starého umění.

Zvláštní pozornost si zaslouží barokní varhany na kruchtě. Mají krásný zvuk a dlouhá léta se tu konají varhanní koncerty. Jestliže některý z těchto koncertů navštívíte, získáte do finále hry desetiminutovou bonifikaci.

29. (5) BAROKNÍ ZÁMEČEK stojí ve Veleslavínské ulici a má číslo 1. Byl vybudován r. 1730 a před první světovou válkou k němu přistavěli novobarokní křídlo.

30. Nad Šáreckým údolím v oblasti Nebušic je dvůr čp. 54 zvaný JENERÁLKA. Postaven byl v 18. století, přebudován v novobarokním slohu. Tohle místo je zajímavé především tím, že se tu našly stopy po lidském osídlení z doby před 30 000 lety.

BAROKO – FINÁLE

Pravidla hry:

1. Startují tříčlenné skupinky, které se musí držet po celou dobu hry stále pohromadě a plnit všechno společně.

2. Každý tým má obejít postupně historické památky, jejichž seznam je uveden dále. Písemnou zprávu odevzdá u cíle rozhodčímu.

3. Každá trojice může volit trasu zcela volně, podle svého uvážení. Nikde však nesmí postupovat jinak než krokem. Běh je zakázaný! Lze využívat všech veřejných dopravních prostředků.

4. Zvítězí ten tým, který splní největší počet úkolů a obejde nejvíc památek uvedených v seznamu. Budou-li mít dvě trojice všech třicet úkolů, rozhodne lepší čas.

5. Bonifikace získané v dvouměsíční předehře se uplatní takto: každý tým sečte před startem všechny minutové bonifikace, které mají jeho členové k dobru, dělí součet třemi a výsledek oznámí rozhodčímu. Trojice, která dojde například k číslu 45, bude v cíli zvýhodněna o 45 minut – od celkového času jí odečteme tři čtvrtě hodiny.

6. Povinné zastávky jsou u každého objektu uvedeného v seznamu. Tým tam zůstane pět minut, aby si mohl místo aspoň trochu prohlédnout a nepospíchal hned dál.

7. Hra končí v 18.00. Do té doby musí být všechny týmy v cíli na Křižovnickém náměstí. Za opožděný příchod je trojice potrestána

tím, že jí každou minutu po osmnácté hodině počítáme za tři minuty.

8. Tým, který splní všech třicet úkolů dřív, zaznamená si přesný čas, kdy dorazil do cíle, a vrátí se na Křižovnické náměstí znovu v 18.00, aby předal zápis rozhodčímu.

9. Povoleny jsou všechny druhy orientačních plánů města Prahy a okolí.

OBJEKTY A ÚKOLY:

1. BENEDIKTINSKÝ KLÁŠTER U SV. MARKÉTY v Břevnově byl vybudován v letech 1708 až 1745, tedy v době velkého rozkvětu českého baroka. Je to uzavřený areál složený z klášterních budov, hospodářských stavení a chrámu sv. Markéty. Interiér patří k vrcholům barokního umění. Pokuste se na místě zjistit, kdo vypracoval projekt této mimořádně hodnotné architektonické památky.

2. BRAUNOVA SOCHA v Celetné ulici čp. 592. Hledejte ji na průčelí. Odpovězte na otázku – kterou osobu představuje?

3. BUQUOYSKÝ PALÁC na Velkopřevorském náměstí má čp. 486. Věnujte pozornost nejen této významné barokní budově, ale i řadě patníků, které před ní stojí. Kolik různých typů tu najdete? Nakreslete od každého druhu jeden kus.

4. DŮM U TŘÍ SEKER v ulici Úvoz, čp. 169, má barokní domovní znamení. A ještě kouzelnější dvorek s arkádami. Vyběhněte po schodech až do podstřeší a vyhlédněte z nejvyšší arkády na střížky a komíny. Jděte domem jako duchové, aby vás nájemníci neslyšeli. Za splněný považujte tento úkol tehdy, když všichni tři stanete pod nejvyššími arkádami.

5. KARLŮV MOST je ve světě slavný svými sochami. Najděte tu sochu svatého Augustina. Poznáte ho podle nápisu Doctorum Principi Magno Religionum Patriarchae Divo Patri Augustino Pietas Filias Erexit. Ale nejen podle těchto slov, i podle atributů. Mnohé sochy můžete identifikovat právě podle předmětů, které mají symbolický význam. Například sv. Florián, patron hasičů, zedníků a kominíků, má přilbu, vědro s vodou a u nohou hořící dům, který vodou zalévá. K sv. Janu Nepomuckému, patronu kněží, vorařů a lodníků, patří kanovnické roucho, biret, pět hvězd kolem hlavy, kříž a palma v pravici. Sv. Augustin mívá tyto atributy: dítě s mušlí

na mořském břehu, orla, v ruce drží hořící srdce probodené šípem. Které z těchto tří atributů jsou na soše sv. Augustina na Karlově mostě?

6. KAŠNIČKA U LORETY. Je docela malá a zřejmě už dávno bez vody. Hledejte ji v opěrné zdi nad silnicí mezi Loretou a Černínským palácem. Jakého tvora tu sochař asi zpodobnil?

7. KONVENTNÍ BUDOVA ŘÁDU JOHANITŮ, Lázeňská čp. 287, je dnes sídlem Orientálního ústavu ČSAV. Patří k ušlechtilým barokním stavbám. Na jejím průčelí je kříž neobvyklého tvaru. Nakreslete ho (podobá se tak trochu hvězdě) a zjistěte, jakým slovem bývá tento druh kříže označován. Ptát se můžete kohokoliv.

Všimněte si krásné, bohatě kované mříže v polokruhovém okně nad vchodem.

8. KLEMENTINUM obejděte kolem dokola po vnější straně budov a odhadněte, jakou plochu přibližně zabírá. Když tuto velkolepou stavbu jezuité začali budovat, byl to tvrdý zásah do tehdejší pražské architektury, založené na malých stavbách.

9. KONÍČKŮV MLÝN je v bývalé osadě zvané Újezd, která dnes patří do obvodu Prahy 4. Dům je označen popisným číslem 11, byl postaven v období pozdního baroka a patří k němu i několik dalších budov ze stejného století, ale později přestavovaných. Tato zajímavá technická památka je asi jediným dochovaným mlýnem v Praze.

10. KOSTEL P. MARIE ANDĚLSKÉ známe už z předehry. Stojí na severním konci Loretánského náměstí a má ve zdech zabudované dělové koule. Kolik jich tam celkem napočítáte?

O vánocích tu bývá vystavena zajímavá památka, starodávné jesličky. Viděli jste je už?

11. KOSTEL P. MARIE VÍTĚZNÉ je známý Pražským Jezulátkem. Najdete ho v Karmelitské ulici. Patří k raně barokním stavbám tzv. římského typu. Prohlédněte si průčelí i boční stěnu. Vystupte na terasu před kostelem, na pravé straně je železná mříž. Jděte dál a po schodech na zahradní terasu. Naskýtá se odtud pěkný výhled na věž a kupoli chrámu sv. Mikuláše.

12. KOSTEL SV. JANA NEPOMUCKÉHO zná málokterý Pražan. Najdete ho tam, kde ústí Kanovnická ulice do ulice U kasáren na Hradčanech. Prohlédněte si jeho mimořádné barokní průčelí, je to nejstarší kostelní stavba K. I. Dienzenhofera z let 1720—1729.

13. JEZUITSKÁ KOLEJ na Novém Městě (Karlovo náměstí, východní strana) patří k velkým stavbám pražského baroka. Navazuje na kostel sv. Ignáce. Projděte kolem dlouhé řady pilastrů (polosloupů). Na jejich hlavicích uvidíte fantastická zvířata. Všimněte si podivuhodné harmonie vysokých štíhlých bílých komínů, rytmu jejich rozmístění. Kolik komínů z barokní doby tu napočítáte?

14. LETOHRÁDEK AMERIKA v ulici Ke Karlovu, čp. 462, se podobá oáze v poušti neforemných budov. Zastavte se tam, abyste viděli, co dovedli stvořit umělci v době, o které se obecně mluví jako o době temna. Kolik zlatých lvů je na kovové bráně?

15. LOBKOVICKÝ PALÁC ve Vlašské ulici známe z předehry. Proti němu je barokní dům Černý slon, přestavěný v roce 1739 italským architektem A. Luragem. Lurago, spolupracovník Dienzenhoferův, tu žil a zemřel. Černý slon má čp. 331. Prohlédněte si celé toto náměstíčko a teprve pak pokračujte v cestě.

16. MATYÁŠOVA BRÁNA na Pražském hradě nese latinský název. Opište ho a přeložte do češtiny. Pomoc při překladu hledejte kdekoliv.

17. MEDVĚDÍ FONTÁNA v parku na náměstí 14. října je důkazem, že jsou barokní památky rozesety po celé Praze. Jaká postava je na vrcholu této plastické kompozice?

18. MORZINSKÝ PALÁC patří k nejvýznamnějším památkách pražského baroka. Dnešní podobu dostal podle plánů J. Santiniho. Mohutné sochy dvou maurů od F. M. Brokoffa podpírají balkón. Na atice paláce je alegorie zvaná Čtyři díly světa. Pokuste se vyzvědět, co představují dvě poprsí, která tu také uvidíte.

19. NOSTICKÝ PALÁC na Maltézském náměstí čp. 471 je raně barokní čtyřkřídlá stavba. Obejděte ji kolem dokola a možná budete mít stejný pocit, jaký jsem měl nedávno já, když jsem šel kolem za měsíční noci. Připadal jsem si jako v kouzelném snu. Praha není méně krásná než Florencie, Paříž, Londýn a můžete se po ní toulat stále znovu, bez pasu a valut.

20. PAMÁTNÍK PÍSEMNICTVÍ je umístěný v bývalém strahovském klášteře. Projděte krásnou branou z Pohořelce, dílem A. Luraga z roku 1742. Na tichém náměstíčku se na chvíli zastavte u opatského chrámu Nanebevzetí Panny Marie. Dnešní podobu má barokní, ale kostel tu stával už v románské době. Přečtěte si, co říká o minulosti kláštera kovová pamětní deska ve zdi vlevo před vchodem do Památníku národního písemnictví.

21. KOSTEL P. MARIE VÍTĚZNÉ NA BÍLÉ HOŘE býval významným poutním místem. Uvidíte tu řadu zajímavých památek.

22. PRŮCHODEM v domě čp. 147 projděte z náměstíčka před Památníkem písemnictví na Pohořelec. Také ten je z barokní doby. Podívejte se do něj zpátky z náměstí, na jeho ladné oblouky a rytmus stupňů.

23. SLOUP PANNY MARIE NA HRADČANSKÉM NÁMĚSTÍ stojí uprostřed parčíku. Kolik na něm napočítáte barokních soch? Prohlédněte si také barokní patníky, které sloup obklopují.

24. STATUE NEJSVĚTĚJŠÍ TROJICE na Malostranském náměstí byla postavena jako díkůvzdání za odvrácení morové pohromy. V nápisu tohoto uměleckého díla, které stojí nedaleko vchodu do chrámu sv. Mikuláše, je utajen letopočet.

Všechna velká písmena I, M, C, D, V, L jsou vlastně i římské číslice. Jejich součet označuje rok, kdy byla statue dokončena.

Tomuto způsobu datování, u barokních soch velmi častému, se říká chronogram. Pamatujte si to, budete umět určit přesně stáří mnoha památek. Všímejte si v nápisech písmen mimořádně velkých. Někdy bývají i vybarvena. Pokud součet přesahuje náš letopočet (obvykle dojdete k číslu vyššímu než tři tisíce), je to dvojitý chronogram a součet musíte nakonec dělit dvěma.

Vypočítejte, kdy byla statue na Malostranském náměstí postavena.

25. THUN–HOHENŠTEJNSKÝ PALÁC v Nerudově ulici, čp. 214, je mimořádně hodnotná památka, dílo J. Santiniho. Z dílny

M. Brauna jsou nad portálem dvě mohutné plastiky. Který druh ptáka v nich poznáte? Býval ho heraldický znak rodiny Kolovratů.

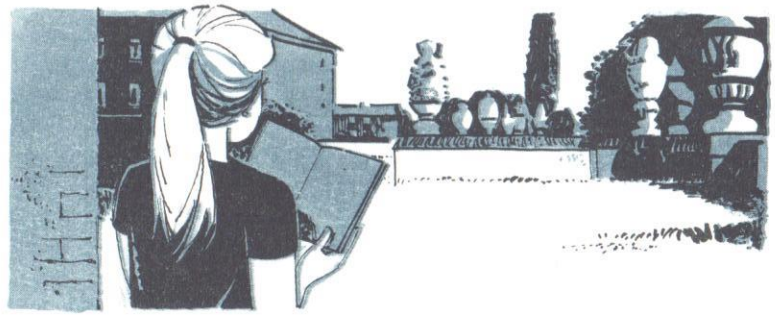
26. VELKOPŘEVORSKÝ PALÁC na Velkopřevorském náměstí má čp. 485. Jaká je v něm dnes muzejní expozice? Zastavte se u krásného portálu.

27. VRTBOVSKÁ ZAHRADA je za domem čp. 373 na nároží Tržiště a Karmelitské ulice. Než do ní vstoupíte, prozkoumejte všechny dvory za vrtbovským domem a všimněte si na jednom z nich Atlasa. Co vzpírá na rameni?

28. VYŠEHRADSKÁ PEVNOST je z doby baroka. Projděte ji a pokuste se bez nahlížení do plánků a knih načrtnout její plán, třeba jen několika tahy tužkou. Zachyťte aspoň hlavní obrysy vysokých valů a polohu bran.

29. ZÁMEČEK NA HANSPAULCE nad Šáreckou ulicí v Dejvicích byl vybudován na konci 18. století a má pěkné, zdobné průčelí. Co je dnes uvnitř?

30. ZÁMEČEK V TRÓJI byl postaven v letech 1679–1685 francouzským architektem J. B. Matheyem. Na schodišti, které vede do zahrady, je řada soch drážďanských sochařů J. a P. Heermannů z konce 17. století. Znázorňují boj antických bohů a bohyň s Titány. Ve vnitřním prostoru zámečku je několik velkých fresek italských malířů. Na zdech zámecké zahrady vytvořili barokní umělci dekorativní kompozice.



MALÁ PRAŽSKÁ TAJEMSTVÍ

□ 4 — H/D — *družina/oddíl*
plány města Prahy, psací potřeby

Praha
Karel Šelepa

Pod čistým nebem černé město je
s báněmi, zelenými patinou,
střechy se noří z mlhy závoje,
na mostě sochy spí nad hladinou;
vše dávné je tu: kašny, orloje,
vše, na čemkoli oči spočinou.

Baroku oprýskaná nádhera,
jež přeplňuje chrámů portály,
kde hnízdí holubi, když zvečera
jak čerstvý štuk na římsy sedali,
i miska, v niž se klade oběra,
i monstrance, jež jiskří opály.

To divné město s prejzy rudých střech,
s temnými gotickými věžemi,
se čtvercem nebes v hloubi na dvorech
středověk zapomněl zde na zemi:
zde kráčí ticho, s prstem na ústech,
pustými knížecími síněmi.

Za nepohnutou řekou k nebi ční
jak přelud zachycený na smaltu,
jak sarkofág za noci měsíční
hrad králů, spících v hrobkách z basaltu;
za nepohnutou řekou k nebi ční
dějiny, které osud napsal tu.

Stříbrná jitra od východu jdou
do šera ulic, v ticho náměstí,
zvuk hodin ozvěnu má záhadnou
v předtuše marnosti a neštěstí,
leč ze všech nejdivnější zvony jsou,
jež stěží mohou věže unésti.

Za mříží zřít je širou zahradu
a letohrádek, císařův kdys dar:
zde mají růže šarlat západu,
fialky kvetou v křehké kráse jar,
odpočivadla vábí do chladu
pod stromy, zežloutlými nad jantar.

Společnost skvělá neschází se již
k hrám v míčovně za letních večerů;
z ní každý tiskne v hrobce k hrudi kříž,
co v kaple padá soumrak z éteru,
co sochy, které na terasách zříš,
se hrouží v odvěký stesk severu.

Zde všechno zdá se čekat na večer,
(neb minulost jen v přítmí ožije),
kdy na dóm padá sladká tíha sfér,
v les pilířů a v temné lodžie;
zde všechno rozsmutní se navečer,
když vyjde měsíc, bledá hostie.

Pravidla hry:

1. Časové údaje. Hra začíná v pondělí 24. února a končí v neděli 25. května.

2. Podmínky účasti: Do hry se může zapojit každý zájemce, bez ohledu na věk a oddílovou příslušnost.

3. Každý hraje na vlastní odpovědnost a samostatně. Všechny soutěžní úkoly mohou však plnit společně dvojice, trojice i větší skupiny. Někdy je dokonce spolupráce žádoucí, zvlášť při pronikání do sklepů a odlehlých míst, kde nemusí být pro jednotlivce, zejména děvčata, bezpečno.

4. Hra je složena ze třiceti bodovaných etap. V každé etapě hráči plní jeden úkol. Za jeho úspěšné dokončení je jistý počet soutěžních bodů.

5. Body z jednotlivých etap se sčítají. Konečným vítězem se stane ten, kdo bude mít ve středu 28. května nejvyšší bodový součet.

Plnění některých úkolů vyžaduje, abyste pronikli do objektů, které nejsou běžně přístupné veřejnosti. Budete přitom muset uplatnit svůj důvtip, vynalézavost, pohotovost, přesvědčovací umě-

ní, odvahu. Nedejte se odradit prvním neúspěchem, snažte se uvidět na vlastní oči všechno, co máte podle podmínek hry spatřit. Jednejte však všude v mezích zákona, slušně, i když důrazně a někdy třeba i neodbytně. Následky netaktického postupu přičtěte sami sobě.

Bodované úkoly:

1. ROMÁNSKÉ SKLEPY. Pod některými domy na Starém Městě a na Malé Straně se zachovaly zbytky pradávných staveb z románského slohového období. Staré Město bylo v minulosti položeno níž než dnes, a tak někdejší obytné místnosti románských domů a paláců jsou nyní v úrovni sklepů.

Pokuste se spatřit na vlastní oči románské sklepy a prostory v podzemí těchto budov:

Mansfeldský palác, roh Jilské a Karlovy ulice, čp. 147. Jilská čp. 445 (románský sklep z 12. století, částečně sklenutý na pilíř)

Celetná čp. 598 (dům U českého lva)

Řetězová čp. 222 (jeden z nejpozoruhodnějších románských domů je tu ve sklepení a přízemních prostorách)

Karlova čp. 156

Malé náměstí čp. 142—3, čp. 459

Kaprova čp. 16

Staroměstské nám čp. 480 (dům U červené lišky)

Když se vám podaří dostat se do románských prostor (poznáte je podle klenby, zdiva a sloupků) aspoň jednoho z vyjmenovaných objektů, získáte do hry 10 bodů. Body se počítají nejvýše za dva různé domy, víc než dvacet bodů tedy získat nemůžete, i kdybyste navštívili všechny uvedené stavby.

Čím dřív se tam vypravíte, tím líp. Pamatujte na to, že ti, kdo vás předejdou, budou to mít snazší. Do konečného záznamu o průběhu hry napište pod pořadové číslo 1, do které stavby se vám podařilo proniknout podle pravidel hry.

2. GOLEM. Stará Praha je opředena mnoha zajímavými pověstmi. Jedna z nich vypráví o Golemovi, umělém člověku, kterého stvořil rabín Jehuda ben Löw Bezalel. Poslyšte, co o tom vypráví Gustav Meyrink v románu Golem:

„Kdo může říct, že něco ví o Golemovi?" odpověděl Zwakh a pokrčil rameny. „Pořád ho posílají do říše bájí, dokud se jednoho dne tady v ulicích nestane opět něco, co mu vrátí život. A nějaký

čas pak o něm všichni mluví a pověsti rostou do ohromných rozměrů. Nakonec jsou už tak přehnané a nafouknuté, že bídně zajdou na vlastní nevěrohodnost. Říká se, že počátek příběhu spadá tak do sedmnáctého století. Prý podle dnes už nezvěstných předpisů kabaly zhotovil tenkrát jakýsi rabín umělého člověka — takzvaného Golema — aby mu jako sluha pomáhal tahat zvony v synagóze a vykonával všelijakou hrubou práci.

Ale přece jen se z něho nestal opravdový člověk a jeho život prý byl jenom jakési tupé, polovědomé živoření. A jak se vypráví, 'žil' stejně jenom přes den, a to vlivem magického lístku, který vězel za jeho zuby a koncentroval siderické síly vesmíru.

A když jednoho večera před noční modlitbou zapomněl rabín vyjmout pečeť z Golemových úst, začal Golem zuřit, hnal se v temnotě ulicemi a rozbíjel všechno, co mu přišlo do cesty.

Až se proti němu vrhl rabín a zničil lístek. A tehdy se ono stvoření zhroutilo bez života k zemi. Nezbylo z něho nic víc než trpasličí hliněná figura, kterou dodnes ukazují ve Staronové synagóze."

„Tentýž rabín byl prý povolán k císaři na hrad a vyvolával stíny zemřelých a dělal je viditelnými," prohodil Prokop, „moderní badatelé tvrdí, že přitom používal laternu magiku."

„To se rozumí, žádné vysvětlení není dost nejapné, aby dneska nemělo úspěch," nedal se zmást Zwakh. „Laterna magica! Císař Rudolf, který se takovými věcmi zabýval celý život, by přece takovýhle primitivní trik prokoukl na první pohled!

Nemohu ovšem vědět, jak se dá vysvětlit vznik legendy o Gole-

movi, ale jsem si jist, že cosi, co nemůže zemřít, provozuje v této čtvrti své rejdy a nějak s tím vším souvisí. Mí předkové tady žili pokolení za pokolením, a snad nikdo se nemůže odvolávat na víc prožitých nebo zděděných vzpomínek na periodické zjevování Golema než právě já." ...

... „Nevím, jak začít," mínil váhavě stařec," příběh o Golemovi se dá těžko povídat. Jak to předtím řekl Pernath — ví přesně, jak neznámý vypadal, a přece ho nemůže popsat. Přibližně každých třiatřicet let opakuje se v našich ulicích příhoda, která v sobě neskrývá nic zvláště vzrušujícího, a přece vyvolává zděšení, pro které neexistuje žádné uspokojivé vysvětlení nebo zdůvodnění:

Stále znovu se totiž stává, že z ulice u Staronové synagógy přichází úplně cizí člověk, bezvousý, se žlutým obličejem mongolského typu, oblečený do staromódních vybledlých šatů a kráčí židovským městem rovnoměrným, podivně klopýtavým krokem, jako by měl každým okamžikem přepadnout dopředu, a najednou — se stane neviditelným.

Obvykle zabočí do jedné ulice a zmizí beze stopy.

Jindy se tvrdí, že na své cestě opsal kruh a navrátil se k místu, odkud vyšel — k prastarému domu poblíž synagógy.

Někteří rozčilení lidé zase trvají na tom, že ho viděli okolo rohu přicházet směrem k nim. Přestože k nim zcela zřetelně přicházel, byl stále menší a menší, přesně jako někdo, jehož postava se ztrácí ve velké dálce, a — pak úplně zmizel.

Před šestašedesáti lety musel být dojem, který Golem vyvolal, asi zvlášť hluboký, neboť já si vzpomínám — byl jsem tehdy ještě úplně malý kluk — že lidé prohledali dům v ulici u Staronové synagógy odshora dolů.

Zjistili přitom, že je v domě místnost se zamřižovaným oknem, k níž neexistuje žádný vchod. Přišli na to tak, že vyvěsili ze všech oken prádlo, aby je mohli z ulice překontrolovat.

Protože se do místnosti nedalo jinak vniknout, spustil se nějaký muž po provaze dolů se střechy, aby nahlédl dovnitř. Už byl skoro u okna, vtom se však lano přetrhlo a nešťastník si roztříštil lebku o dlažbu ...

O tom všem jsem často a dlouho přemýšlel a zdá se mi, že jsem pravdě nejblíž, když řeknu: vždycky jednou za lidskou generaci proběhne židovským městem jako blesk jakási duchovní epidemie,

zmocňuje se lidských duší za určitým účelem, který nám zůstává skryt, a jejím vlivem vznikají — něco jako fata morgana — obrysy charakteristické bytosti, která zde snad před staletími žila a žízní po uskutečnění a tvaru ...

Jako se za dusných dní stupňuje elektrické napětí do nesnesitelnosti, až konečně zrodí blesk, proč by nebylo možné, že rovněž neustálé hromadění oněch nikdy se neměnících myšlenek, které zde v ghettu otravují vzduch, musí vyvolat náhlé, prudké vybití?"

To píše o Golemovi autor, který sám před sto lety žil v tajemných uličkách pražské židovské čtvrti, v ghettu, které bylo později zbouráno a proměněno v ulice banálních činžáků.

A přece v této části Prahy zůstalo něco z dávných dob neporušeno. Staronová synagóga, jedna z nejpamátnějších staveb, podivuhodný židovský hřbitov, židovská radnice s hodinami, které mají na ciferníku hebrejské číslice, a řada dalších staveb, které přežily asanační zásahy na začátku našeho století.

Podnikněte do těch míst na Starém Městě, ohraničených ulicemi Kaprovou, Pařížskou a 17. listopadu, aspoň jednu výzkumnou výpravu. Můžete při ní získat i body do naší hry:

a) Po dvou bodech za každou synagógu, kterou v této oblasti objevíte a aspoň zvnějšku si ji prohlédnete (do záznamu uveďte název synagógy a její přesnou polohu).

b) Za vypátrání náhrobku rabiho Jehudy ben Löwa na starém židovském hřbitově dostanete 10 bodů. Je to dost snadný úkol. Prohlídka hřbitova, na němž je na dvacet tisíc náhrobních desek, je velkým zážitkem.

c) Když si přečtete Meyrinkova Golema, máte právo na dalších pět bodů (smíte si je připočítat i tehdy, jestliže jste knihu již četli). V knize je mistrovsky zachycena stísněná atmosféra zmizelého pražského ghetta.

d) Za vypátrání samotného Golema dostanete 10 bodů. Jestliže se vám podaří objevit tajemný lístek, pověstný šém, a Golema oživit, získáte 1 000 bodů.

3. VOTIVNÍ RELIÉF. Votivní reliéf je plastické sochařské dílo, vytvořené jako projev díků. Na votivním reliéfu, za kterým se máte vydat, je zobrazena postava mladého muže, klečícího před panovníkem. O pravém obsahu tohoto uměleckého díla panují jenom do-

hady, ale i tak je to památka nesmírně cenná. Pochází totiž z druhé poloviny 12. století. Takových románských výtvarných prací se nezachovalo mnoho. A tohle je kromě toho na místě skrytém před očima pražských chodců.

Když jdete po Karlově mostu ze Starého Města na Malou Stranu, míjíte na samém konci mostu budovu označenou popisným číslem 56. Stojí na levé straně a je to tak zvaná celnice. Kdysi dávno tu byl mostní a solný úřad. Někde v tomto domě je onen románský reliéf. Spatříte-li ho na vlastní oči, zaznamenáte si přírůstek pěti bodů. Podaří-li se vám vypátrat (od znalců nebo v odborné literatuře), jaké osobnosti jsou na reliéfu zpodobněny, smíte si připočítat dalších pět bodů.

4. MALOSTRANSKÝ HŘBITOV. Všimne si ho každý, kdo jede tramvají od Anděla po Plzeňské třídě do Košíř. Podobá se otevřenému parku, ale je to skutečně starý hřbitov. Jmenuje se sice Malostranský, leží však na území Smíchova. Je to místo s pohnutou historií. Hřbitov tu byl založen v roce 1680, tehdy sem, do končin daleko za malostranskou hradební zdí, vozili oběti strašné morové epidemie. Teprve o sto let později se tento morový hřbitov stal hřbitovem obecním, císař Josef II. totiž zakázal pohřbívat mrtvé kolem kostelů ve vnitřním městě. Celé další století sem ukládali k poslednímu odpočinku obyvatele Malé Strany a Hradčan, mezi nimiž byly i významné osobnosti. Naposledy sem přivezli nebožtíka před sto lety. Z někdejšího hřbitova se stal park a také zajímavá galerie sochařského umění a kamenických prací. Uprostřed stojí

mohutný kovový pomník biskupa Leopolda Thun-Hohensteina, jedno z nejcennějších českých uměleckých děl zhotovených z litiny.

Vypravte se tam, za prohlídku Malostranského hřbitova získáte 10 bodů. Jestliže se vám podaří objevit pomníky některé z dále uvedených slavných osobností, připočtěte si za každý dva body navíc. Pátrejte po náhrobcích starých českých hudebních skladatelů F. X. Duška, V. J. Tomáška, J. A. Vitáska, malířů J. Hellicha, A. Kosárka, Antonína Mánesa, Vincence Morstadta, vynikajícího stavitele z období pozdního baroku a rokoka I. Palliardiho, historiků Františka M. Pelcla, Václava M. Pešiny z Čechorodu, sochařů J. Malínského, Ignáce Františka Platzera, Ignáce Michala Platzera.

5. DŮM U ZLATÉHO STROMU. Stojí v Dlouhé třídě na Starém Městě a má číslo popisné 729. Skrývá, jako mnoho jiných pražských staveb na pohled z vnějšku málo zajímavých, podivuhodné věci. Když se dostanete na čtyřkřídlé nádvoří, uvidíte krásnou renesanční lodžii z konce 16. století. A získáte 5 bodů.

6. HROB SLAVNÉHO HVĚZDÁŘE. Za vlády císaře Rudolfa II. na přelomu 16. a 17. století byla Praha evropským kulturním a vědeckým centrem. Přitahovala z cizích zemí významné osobnosti. Mezi jinými tu žili dva slavní hvězdáři — Tycho de Brahe a Jan Kepler. Dán de Brahe v Praze dokonce našel místo věčného odpočinku. Hledejte je v Týnském chrámu. Když se vám podaří objevit krásnou náhrobní desku, připočtěte si do hry 10 bodů.

7. VĚŽE STAROMĚSTSKÉHO OPEVNĚNÍ ZE 13. STOLETÍ. Většina Pražanů si myslí, že středověké opevnění Starého Města zmizelo bez stopy. To je však omyl, zůstaly z něho středověké věže a dosud stojí tam, kde je ve 13. století vybudovali. Každý obyvatel Prahy mnohokrát prošel pár desítek metrů od nich, a přece jen málokdo ví o jejich existenci. Jsou totiž skryty ve dvorech na Národní třídě.

Pátrejte po těchto dvou hranolových věžích v domech po pravé straně ulice, mezi prodejnou nakladatelství Albatros a knihkupectvím Československého spisovatele. Když aspoň jednu z nich uvidíte, můžete si připsat 10 bodů.

8. KNIHOVNA PRAGENSIÍ. Pragensia je souborný název pro knihy obrazy a fotografie, které se týkají Prahy. Během staletí vyšly tisíce různých publikací o hlavním městě republiky. Jejich nej-

větší, nejúplnější veřejně přístupnou sbírku najdete ve zvláštním oddělení Městské knihovny. Když vypátráte, kde knihovna pragensií sídlí, můžete si připočítat 5 bodů. Jestliže se do této knihovny vypravíte a odvážíte se dovnitř, máte právo na dalších 5 bodů.

9. KRISTUS JEDOUCÍ NA OSLÍKOVI. Hledejte reliéf s tímto námětem v domě čp. 209 v blízkém okolí Divadla Na zábradlí. Byl sem přesazen před sto lety, když bourali v těchto místech románský kostelík sv. Jana Na zábradlí. Dnes je tu sice jen kopie vzácného originálu, ale i ta stojí za prohlídku.

Kdo se za ním vypraví, může si připsat deset bodů.

10. VĚZENÍ Z GOTICKÉ DOBY. Zachovalo se ve dvoře domu čp. 271 na Malostranském náměstí. Jsou tam dokonce středověká vězení dvě! A k tomu zbytky malostranské hradební věže z doby Přemysla Otakara II.

Kdo tyto objekty najde, získá 10 bodů.

11. FRESKY MALÍŘE JOSEFA NAVRÁTILA. Nedaleko Švermova mostu je ulice zvaná Nové mlýny. V ní stojí dům čp. 1239. Uvnitř se skrývají vzácné fresky, které tam před sto padesáti lety namaloval jeden z nejvýznačnějších českých umělců J. Navrátil. Malby zdobí tři místnosti. V jedné jsou na stropě ornamentální a květinová témata. Druhá místnost je ozdobena šestnácti výjevy ze slavných divadelních her. A jaké nástěnné malby jsou ve třetím pokoji? Pokuste se to zjistit. Budete mít pak právo na 15 bodů.

12. ČERTŮV SLOUP A VYŠEHRADSKÉ KASEMATY. Čertův sloup se odnepaměti říká třem kamenným dříkům, které najdete v sadech na Vyšehradě, v ulici K rotundě. Vypravte se tam a prohlédněte si je. O jejich původu se historici a znalci dosud přou, snad jsou to pozůstatky zmizelé románské baziliky, kterou kdysi podpíraly. Románská bazilika skutečně na Vyšehradě stávala, v místech, kde je dnes kapitulní kostel.

Za prohlídku Čertova sloupu je 10 bodů. Dalších 10 bodů získá ten, kdo se dostane do vyšehradských pevnostních kasemat. Veřejně přístupných podzemních prostor je v Praze málo, kasematy ve vyšehradských hradbách k nim patří. Někdy je možno do nich vstoupit s turistickou výpravou.

13. KOSTEL, VE KTERÉM SE BYDLÍ. Za vlády osvícenského císaře Josefa II. byly v Praze zrušeny desítky kostelů, kaplí a klášterů. Mnohé z těchto církevních staveb pak po dlouhá desetiletí sloužily světským účelům, byly tam dílny, manufaktury, sklady, byty. Že mohou bydlet obyčejní nájemníci v bývalé klášterní budově, na tom není nic zvláštního, dřív tyto prostory přece také sloužily za obydlí mnichům a jeptiškám. Ale že se proměnily v byty kostely — to v nás vyvolává zvláštní pocity. A přece dodnes žijí někteří Pražané v budově, která kdysi byla vyhrazena jen službám božím. Jsou to sice přestavěné objekty, ale jejich někdejší původ a účel je dosud zcela zřetelný.

Přesvědčíte se o tom, když se vám podaří proniknout do druhého patra v domu čp. 625 v Prokopské ulici na Malé Straně. Ta ulice nese název podle kostela, který tu kdysi stával. Vlastně stojí dodnes. Tvar domu, klenby ve druhém patře a socha sv. Prokopa nad portálem svědčí o původní funkci této budovy. Přestavěl ji na konci 18. století slavný architekt I. Palliardi, který leží pochovaný na Malostranském hřbitově. Třetí patro přibylo teprve před sto lety.

Za návštěvu a prohlídku tohoto domu je 10 bodů. Dalších 10 bodů dostane ten, komu se podaří sestoupit i do sklepení k románským základům budovy.

14. TOLERANČNÍ HŘBITŮVEK. Hřbitovy mají zvláštní atmosféru, zvlášť malé vesnické hřbitůvky v zapadlých koutech vyvolávají melancholickou náladu. Jedno z takových zvláštních míst, o kterém skoro nikdo neví, je na okraji Prahy. Toleranční hřbitůvek, o rozloze větší zahrady, nedaleko Hvězdy v Ruzyni. Zajděte se tam podívat, nejen pro těch 15 bodů, na které budete pak mít právo.

Proč ten podivný název — toleranční? Vznikl po vydání pověstného tolerančního patentu za vlády Josefa II. v roce 1781, který skoncoval s náboženskou samovládou katolické církve a povolil veřejně vyznávat i jinou víru. Mnozí Češi se po vydání tolerančního patentu ihned přihlásili ke své protestantské víře. Katoličtí faráři je pak odmítali pohřbívat na svých hřbitovech. Proto byly narychlo zřizovány hřbitovy nové, mezi nimi i toleranční hřbitůvek v Ruzyni za Bílou horou. Je to pozoruhodné místečko, už samou svou existencí. I tím, že se o něj vlastně nikdo nestará. A že sem přesto chodí kdosi o Dušičkách a zapaluje tu svíčky na hrobech neznámých lidí.

Cesta se tam hledá dost nesnadno — podaří se vám to skryté místečko najít?

15. PRAŽSKÉ JEZULÁTKO. Je to malá vosková soška, dostala se do Prahy v první polovině 17. století až ze Španělska, ale dnes patří k nejvyhledávanějším pražským památkám. Vědí o ní především návštěvníci z ciziny. Bambino di Praga. Kolik Pražanů však vidělo Pražské Jezulátko na vlastní oči? Je umístěno ve stříbrné skříni na pravé části středního oltáře v kostele P. Marie Vítězné na Malé Straně. Dějepisci umění o této sošce říkají, že je to vynikající umělecké dílo. Ale turisté obdivují na Pražském Jezulátku jeho nádherné, bohatě vyšívané šatičky, které se v průběhu roku mění.

Až půjdete Karmelitskou ulicí, zastavte se v kostele a na tuto pražskou zajímavost se podívejte. Dostanete za to 10 bodů. A budete umět poradit v budoucnosti zahraničním návštěvníkům, kde mají Bambino di Praga hledat.

16. ČTYŘI MALÁ TAJEMSTVÍ MOSTECKÉ VĚŽE. Mostecká věž na staroměstské straně Karlova mostu je jedna z nejskvělejších pražských architektonických památek. Znalci dějin umění dokonce tvrdí, že je to nejkrásnější středověká věž v Evropě. Byla vybudována na přelomu 14. a 15. století a je to dílo Petra Parléře a jeho stavitelské huti. Za podrobnou prohlídku stojí sochařská výzdoba věže. Kolikrát už jsme šli kolem jako slepí! A přece jsou tu mistrovská sochařská díla, jen zvednout oči. Ty vynikající plastiky z konce středověku jsou prvním malým tajemstvím Staroměstské mostecké věže. Vidíme tu Karla IV., Václava IV., sv. Víta, Vojtěcha a Zikmunda. (Dnes jsou to sice jen kopie, originály byly převezeny do Národní galerie, aby je neničilo znečištěné ovzduší, ale i tak stojí za pozornost.)

Staroměstská mostecká věž je veřejně přístupná, a chodí tam obyčejně jen cizinci. Pražané si říkají, co bych tam viděl? A přece je z věže kouzelný pohled na Karlův most, lemovaný řadou soch. To je druhé malé tajemství. Připojím k němu hned další — na konci schodiště objevíte groteskní sochu věžníka, dílo z poloviny 15. století. Tím nejsou zajímavosti vyčerpány. Pod věží ve sklepení bývalo vězení. Stejnou funkci mívaly i jiné místnosti Mostecké věže.

Vystupte nahoru na věž a máte právo na 10 bodů.

17. ZMIZELÝ ROMÁNSKÝ KOSTELÍK A PRAŽSKÝ KAT. V Křižovnické ulici stojí dům čp. 61. Pronikněte do něj a vypátrejte pamětní desku, která vám poví, jakou souvislost má románský kostel s pražským katem. Ten kostel tu už dávno nestojí a středověcí pražští mistři popravčí už také trouchnivějí v hrobech. Jen ta deska, skrytá před očima veřejnosti, je připomíná.

Za její shlédnutí je 10 bodů.

18. FRANZ KAFKA. Spisovatel židovského původu Franz Kafka, pražský Němec, získal svým literárním dílem světovou slávu až dlouho po své smrti. Mnohý cizí turista pátrá v Praze po Kafkově rodném domě a po jeho hrobu. Uměli byste mu poradit, kde je najde? Je skutečně Kafkovým rodným domem ta budova v blízkosti kostela sv. Mikuláše na Starém Městě, kde uvidíte pamětní desku s Kafkovým jménem?

Kdo tu desku vypátrá, získá 5 bodů.

Kdo si přečte aspoň jeden z pověstných Kafkových románů (Proces, Zámek) dostane dalších 10 bodů. Není to snadné čtení, ale v Kafkových knihách je zachyceno něco z tajuplného ovzduší pražského židovského ghetta, jsou v nich ukryty i tísnivé pocity člověka, kterému hrozí neznámé, nepostižitelné nebezpečí. Snad se stal Franz Kafka slavný právě tím, že v dobách poměrně poklidných vycítil hrůznou atmosféru, kterou později vytvořily fašistické diktatury.

19. TAJNÝ PRŮCHOD. Pražské průchodní domy patří také k malým tajemstvím města. Známe obyčejně jen některé průchody na Starém a Novém Městě. Jsou však i v jiných čtvrtích. Tak se dá projít i z Jánské uličky na Malé straně do Nerudovy ulice, aniž musíme obcházet celý blok. A je to podivuhodný průchod, vejdete do obyčejného domu v Jánské, stoupáte po schodišti stále vzhůru, pak otevřete dveře na pavlač a s překvapením zjistíte, že to není pa-

vlač, ale dvorek. Přejdete ho na druhý konec, vstoupíte do jiného domu a znovu vás vedou schody vzhůru, až se dostanete do chodby, která vás zavede přímo na chodník v horní polovině Nerudovy ulice.

Zajímavý zážitek. Dopřejte si ho a budete mít navíc 10 bodů. Když se vám ovšem podaří průchodní dům skutečně objevit.

Jánská ulička je na některých plánech zakreslena dost podivně — je slepá a napojuje se na Šporkovu v místech, kde se Šporkova zatáčí doprava a míří k Jánskému vršku. Jánskou uličku uzavírá na slepém konci krásný barokní dům zvaný Kameník (nebo také u Nejsvětější Trojice), čp. 320.

20. VĚŽ BISKUPSKÉHO DVORA. Biskupský dvůr byl rozsáhlý stavební komplex na Malé Straně, hned za Karlovým mostem. Zbyla z něj už jen prastará věž ze 14. století. Pražané i cizí návštěvníci kolem ní procházejí, aniž by o ní měli nejmenší tušení. Je to s ní podobné jako s věžemi staroměstského opevnění na Národní třídě. I věž Biskupského dvora je skryta za novějšími domy. Musíte vniknout buď do čísla 47, nebo do čísla 45. A z okna jedné z těchto budov tu věž spatříte na vlastní oči. Kromě zajímavého poznatku to bude znamenat dalších 10 bodů do hry.

21. TAJEMSTVÍ LIDSKÉHO OSUDU. V zákoutí u kostela sv. Tomáše na Malé Straně je nenápadný vchod do bývalého kláštera. Až do roku 1950 tu sídlil řád augustiniánů-poustevníků. Dnes je tu domov důchodců. Každé odpoledne je tento objekt otevřený návštěvníkům, kteří jdou za některým ze starých lidí, jimž se stalo to-

to místo s prastarou historií posledním domovem. Budete mít dost odvahy a vstoupíte sem? Myslím, že jste o existenci krásného objektu v tomto zastrčeném koutě neměli dodnes ani tušení. Teď tu můžete získat slušnou řádku bodů.

Když obejdete ambit kolem dokola (sloupovou chodbu, na vnitřní straně — do nádvoří — otevřenou) a všimnete si starého krucifixu na stěně, máte právo na 10 bodů.

V ambitu je kaple sv. Barbory. Když se vám podaří do ní vstoupit, dostanete dalších 5 bodů.

Jestliže navštívíte některého ze starých obyvatel domova důchodců a aspoň půl hodiny s ním budete rozprávět o jeho životních osudech, smíte si připočítat 20 bodů. Každý člověk v sobě nese mnoho malých i velkých životních tajemství, která by vydala na tlustý román. Pokuste se zachytit na papír klíčové životní zážitky dědečka nebo babičky, s nimiž budete rozmlouvat, a máte nárok na 10 bodů. Na délce zpráv nezáleží.

Zdá se vám to příliš troufalé, oslovit tu někoho cizího? Možná že tu najdete člověka, který vám bude vděčný za tu půlhodinu, kterou mu věnujete. Jsou tu jistě osamělí staří lidé, za kterými nikdy nikdo nepřijde.

22. BAROKNÍ PALLAZETO. Stojí v Liliové ulici na Starém Městě a má číslo popisné 221. Prohlédněte si ten dům z vnější strany i ze dvora, projděte všechny přístupné prostory. A pak se pokuste o prohlídku aspoň dvou místností. Jaké jsou v tomto starém paláci dnes životní podmínky?

Když splníte všechno, máte právo na 15 bodů. Jestliže se nedostanete do žádného interiéru, připište si jen 10 bodů.

23. KLENBA MATYÁŠE REJSKA. Na Malém náměstí (Staré Město) stojí nenápadný dům U anděla. Zjistěte, který to je, a pak se pokuste dostat dovnitř, do místnosti s nádhernou klenbou. Ta hvězdicová klenba z gotické doby je prý dílem jednoho z velkých středověkých stavitelů, Matyáše Rejska. Když ji uvidíte, získáte 10 bodů. A znovu se přesvědčíte, že za nezajímavou fasádou bývají často skryty skutečné klenoty stavitelského umění.

24. KNIHOVNY V KLEMENTINU. Státní knihovna ČSSR v Klementinu skrývá úžasné poklady. Čtenářům je tam k dispozici na sedm miliónů knih. Část z tohoto závratného množství je ovšem uložena mimo Klementinum, ale půjčit si je můžete jen tady.

Nezasvěcení lidé si myslí, že se knihy půjčují jen v jediném oddělení, ve velké hale služeb, moderní přístavbě z první poloviny 20. století. Tam je sice hlavní knižní fond, ale zcela samostatné půjčovny jsou tu i na dalších místech. Především je to Státní technická knihovna, do níž se vchází z průjezdu od náměstí primátora dr. Vacka. Tam — na opačné straně průchodu — je také anglické oddělení, místnost s několika tisíci anglických knih. Jinde jsou knihy schovány v nepřístupných regálech, anglická knihovna je však výjimkou, většina svazků je tu volně vystavena a můžete je tedy brát do ruky a prohlížet si je dřív, než si je vypůjčíte.

Ve třetím patře ústřední knihovní budovy je Slovanská knihovna, zaměřená především na knihy a časopisy ze slovanských zemí. Ve stejném objektu, ale v zadním traktu, je čítárna časopisů, kam pravidelně docházejí stovky různých československých i zahraničních periodik. Některé jsou volně vyloženy (jejich poslední čísla), jiné si objednáte u denní služby, přinese je ze skladu. Cestou k této čítárně jdete kolem oddělení rukopisů. Tam jsou uložena díla nikdy nevydaná a vzácné staré tisky. Mnoho mimořádně cenných rukopisů se dnes vůbec nepůjčuje, zato oddělení rukopisů vykonává další službu — vydává povolení, které potřebujete, když posíláte do zahraničí starší českou knihu.

V Klementinu je kromě toho řada čítáren pro řadové čtenáře i vědecké pracovníky.

Podnikněte do Klementina někdy delší výzkumnou výpravu a snažte se projít největší možný počet místností a chodeb, které nějak slouží veřejnosti. Nemíním tím ovšem jen kanceláře, ale oddělení katalogů, čítárny a studovny. Zapisujte si názvy jednotlivých oddělení, za každé veřejně přístupné s nějakou knihovnickou službou, do něhož se podíváte, si počítejte dva soutěžní body. Dva body jsou tedy za halu čtenářských služeb, dva za všeobecnou studovnu, dva za studovnu vědeckých pracovníků, po dvou za oddělení rukopisů, čítárnu časopisů, meziknihovní výpůjční službu (tam jsou katalogy zahraničních publikací, které mají ve fondech jiné československé knihovny). Body získáte ve všech částech Klementina, tedy i ve Státní technické knihovně, anglickém oddělení atd.

Jádro Státní knihovny ČSSR je rozloženo kolem třetího klementinského nádvoří. Bývalý klášterní ambit je dnes zasklený a slouží zčásti jako průchodní chodba, zčásti jako čítárna. Na nádvoří je

však přístup. Prohlédněte si tam kašnu z období raného baroka, budete mít právo na další dva body.

Pět bodů dostanete za návštěvu Zrcadlové kaple.

Komu se podaří projít knihovním barokním sálem nad Zrcadlovou kaplí, získá kromě mimořádného zážitku 10 bodů.

Za pokus stojí i Matematický sál s podivuhodnými astronomickými hodinami z 18. století. Dostanete se tam s nějakou exkursí? I za jeho shlédnutí je 10 bodů.

Uvnitř klementinského areálu stojí krásná věž bývalé hvězdárny, dílo barokního architekta F. M. Kaňky z let 1721—1723. Přestavěl ji v polovině 18. století A. Lurago, jiný významný barokní umělec. Všimněte si kovového Atlanta na střeše, sochy z Braunovy dílny. Z této hvězdářské věže dával v minulosti muž s praporkem znamení, že je právě dvanáct hodin. Na jeho signál čekali dělostřelci na návrší za Vltavou, aby výstřelem z děla oznámili celému městu poledne. Dávno jsem si přál na tuto tajemnou věž vystoupit, ale zatím se mi to nepodařilo. Budete mít úspěch vy? Najdete nějakou legální cestu, jak se dostat na ochoz? Musí odtud být zajímavý pohled na areál Klementina a nejbližší okolí!

Zdůrazňuji, povolen je jen legální způsob výstupu, když někoho přemluvíte, aby vás tam pustil nebo se na věž dostanete s nějakou výpravou. Chodí tam však někdy někdo? Zjistěte to! Kdo má klíče od věže? Tedy žádné tajné horolezecké výstupy.

Kdo se podle uvedených podmínek na věž dostane, získá 20 bodů.

Když stoupáte z ambitu k čítárně časopisů a dojdete do prvního patra, k oddělení rukopisů, vydejte se na malou výzkumnou cestu chodbou — nedostanete za to sice žádné body, ale uvidíte řadu nástropních obrazů ze 17. století. Stejně krásně zdobené jsou tyto chodby i ve vyšších patrech. Stojí za prohlídku!

V Klementinu se dá nasbírat pěkná řádka bodů. A ještě víc užitečných informací a znalostí, které se vám v budoucnosti znamenitě hodí.

25. RUDOLFINSKÁ ŠTOLA. Patří k významným technickým památkám, a přece o ní ví jen málokdo. A ještě méně lidí u ní kdy stanulo. Je to tunel, který nechal císař Rudolf II. prokopat pod Letnou. Protéká tudy voda, která napájela jezírko v někdejší Královské oboře, dnešní Stromovce.

Když se vám podaří vypátrat místo, kde Rudolfinská štola začíná, dostanete 10 bodů (ale musíte se podívat k jejím vtoku z Vltavy). Dalších 10 bodů dostanete, jestliže objevíte ve Stromovce ústí této štoly.

26. KOSTELÍK SV. VAVŘINCE. Byl zrušen už na konci 18. století a přeměněn v obytné a dílenské prostory. Je skryt na dvoře nedaleko Tyršova domu na Malé Straně. Tato málo známá pražská památka má za sebou předlouhou minulost. Zprávy o ní pocházejí již z 12. století, tehdy tu byl vybudovaný v románském slohu kostel, který pak přestavovali v době gotické i barokní. Když se vám podaří kostelík sv. Vavřince objevit, získáte 15 bodů.

27. JEŠTĚ JEDEN ZAPOMENUTÝ HŘBITOV. Býval kdysi pod barokními hradbami, jejichž zbytky stojí dodnes na Novém Světě, za Hradčanami. Pochovávali tam vojáky od konce 18. do začátku 20. století. Dnes z něho zůstalo jen několik náhrobních desek. Pátrejte po nich severně od Nového Světa. Když je najdete, připište si 15 bodů.

28. KAŠNA SE SOCHOU TRITÓNA. Je v nádvoří domu čp. 189, stojícího na rohu ulice Karoliny Světlé a Karlovy. Zajděte se na ni podívat. Dostanete za to 10 bodů.

Jen tak mimochodem — v podzemí tohoto domu, někdejšího Colloredo-Mansfeldského paláce, jsou gotické sklepy a v nich zbytky románského sálu. Ve 12. století tu stával významný dvorec. Nepokusíte se do nich sestoupit, přestože za to nejsou žádné herní body?

29. V TEMPLU. Tak se jmenuje dům čp. 589 v Celetné ulici. Také ten má pohnutou minulost, vznikl přestavbou někdejšího barokního kostela sv. Pavla. Podívejte se tam, projděte i uličkou, která nese dost napovídající název — Templová. Budete mít právo na 10 bodů.

30. DŮM U JEDNOROŽCE. Stojí na Staroměstském náměstí a má čp. 548. Vypravte se tam, je to živý doklad, jak plynul čas a měnily se stavební slohy. Majitelé tohoto památného domu budovu často přestavovali, připojovali k ní nové části, najdeme tu stopy všech slohů, od románského až po barokní. Poslyšte, co o domu U jednorožce píše vynikající znalec pražských památek E. Poche:

„Nárožní dům čp. 548 je zvláště význačný svým románským já-

drem z 12. století, nad nímž ve 13. století vyvstal věžovitý raně gotický palác. Ve 2. třetině 15. století vznikla další část domu, vybudovaná z cihel, a na ni navazuje čtyřkřídla střední část. Zadní křídlo domu do ulice Kamzíkové bylo vystavěno v pozdní gotice r. 1523. Ke konci 15. století měl dům biskup Augustin Lucián z Mirandoly, který utrakvistům světil kněze a byl r. 1493 pohřben v Týnském kostele. Po něm jej vlastnil kramář Jiří od Jednorožce, který dal dům r. 1496 rozšířit a vyzdobit. V té době vznikl ozdobný portál s liliovou bordurou a průjezd s krásnou žebrovou síťovou klenbou, kterou provedl M. Rejsek, tehdy již proslulý stavitel a kameník vladislavské gotiky. Dnešní fasáda domu je vrcholně barokní z 18. století, kdy dům byl také zván Bomšejnský podle tehdejšího majitele. V r. 1848 zde zřídil Bedřich Smetana hudební učiliště, což připomíná deska na nároží domu. V r. 1966 byl dům obnoven, přičemž byly ve dvoře zjištěny cihlové části z 15. století."

Vidíte — jeden jediný dům uprostřed velkoměsta, a co všechno se v něm odehrálo. Kolik nájemníků se tu za těch dlouhých osm století vystřídalo, kolik radostí i tragédií tady prožívali. Neslyšíte, jak ty zdánlivě němé zdi promlouvají z hlubin věků?

(Nejvíc užitečných informací pro pražské historické hry jsem načerpal z knihy E. Pocheho Prahou krok za krokem a z díla M. Pavlíka Dialog tvarů.)

OBSAH

Předmluva — — — — — — — — — — — — — — — — [7]

ÚVODNÍ KAPITOLA — — — — — — — — — — — [11]

Hodnota tradičních dětských her / Prostředí pro hry / Hry tradiční a hry umělé / Zapomenuté hry / Pohybové hry se zpěvem a tancem / Rozpočitadla / Zvyky spojené s tradiční hrou /Výrazové bohatství / Losování / Vykupování fantů / Z minulosti tradičních her / Sbírání tradičních her / Jak zapisovat tradiční hry / Obměny tradičních her / Třídění her / Co se sbírkou? / Dejte dětem hru / Deset zásad dobrého organizátora her / Zkratky a značky v textu knihy

A. TRADIČNÍ (I NETRADIČNÍ) DĚTSKÉ HRY — — — [69]

I. HRY NA CHODNÍKU — — — — — — — — — — [71]

1. Pohybové hry bez náčiní — — — — — — — — — — [74]

Skočka / Berlínská skákačka / Na zvířata, města, jména / Na koně / Květinová skákanda / Šnek / Na ostrůvky / Skákačka po obrubníku / Koho uštkne had? / Ukrajinská skákačka / Květina — strom — zvíře — pták / Honzo, vstávej / Na písmenka / Na písaře / Na okénka / Vadí? Nevadí? / Čáp ztratil čepičku / Přijela babička z Číny / Raz, dva, tři — sem bratři! / Honička v kruhu / Honička kolem stavení / Závody kolem domu / Na hvězdy / Přebíhačka / Boj o území / Na schovávanou / Na pikanou / Na kryčky / Na zlodějské doupě / Na kozu / Na horára / Kohoutí zápasy na ulici / Šlapák / Na abecedu / Na jména / Na slámu, na dřevo / Na zlatý prase / Nudítko / Na něměho / Na rádia / Pata, špička, noha, ruka / Na ťukanou / Na mezka / Na čem pojedeš? / Na čaroděje / Miluje mě, myslí na mě, nechce mě / Hra na štěstí / Hvězda

2. Hry s kamínky — — — — — — — — — — — — [115]

Sbírání kamínků / Koníček / Na dva kroužky / Házení do kruhu / Rixiwátali / Házení na čtverce / Házení na žebřík / Výstup po schodech / Střelnice / Boj o dlaždice / Zabíračka / Oblázková školka / Házení do kroužku / Kamínková / Mexická hra s kamínky / Skákačka s kamínkem / Skákání paňáka / Nebe — peklo — ráj / Na školku / Nebe — peklo / Schody / Novozélan-

dská hra / Polské třídy / Bengálská hra / Kaple / Hopscotch — anglická hra / Afghánská „cesta na velkou poušť" / Zajímavé doplňky a obměny / Panák / Africký panák / Slovácká školka / Labyrint / Kamínku, hop! / Maorská hra s kamínky / Vyhazovačka / Desítka / Turkmenská vyhazovačka / Pentalitha / Drápky / Drápky z Příbramska / Drápky z Plzeňska / Škrábky / Lapaná — drápky z Bechyňska / Na nedrkavého krále / Drobné doplňky a zajímavosti k drápkům / Jackstones — americké drápky / Francouzské drápky / Tichomořské drápky / Lapačka / Kai makamaka / Řada / Pleskačka / Chytání z předloktí / Rytíři / Cvrnkačka / Pavouk / Praha — Brno — Bratislava / Šípková hra / Doki / Lisolo - čisolo / Odebíračka / Hádání na schodech

3. Hry s kuličkami — — — — — — — — — — — — — [188]

Na kuličkového krále / Dvojičky / Koulená / Na banku / Na sudé / Kuličkiáda / Spouštění na důlek / Nejznámější hra s kuličkami / Strefovačka / Na přímé zásahy / Každý do svých / Hra na „kdo — co" a „po" / Koník / Vytloukaná / Ťukaná / Na krále / Na devět důlků / Stovka / Dodo / Indiánská hra s kuličkami / Bloquette — francouzská hra / Syrská hra na dva důlky / Íránská hra / Nux-australská hra na pět důlků / Hra kmene Cree / Koulení ke skleněnce / Tinki tinki / Kulinda / Kutálečka / Na trojúhelník / Vyražení z kruhu / Vybíjení z řady / Pyramida / Hrady / Na čáru / Šprtec / Střelnice / Spouštění kuliček / Cvrnkes / Házení na zeď / Hra na píď / Hazard / Na okénka / Jordánská hra na kroužky / Blèbèrè / Pa-na-pa-na-hu-a / Velký kruh — malý kruh / Na trojúhelník — kyperská hra / Hra s křížem / Indická hra / Kongki nori — korejská ptačí hra / Tradiční zvyky spojené s kuličkovými hrami

4. Hry s fazolemi — — — — — — — — — — — — — [224]

Na šprtanca / Trefování do důlku / Na císaře, kaprála a babu / Na kroužek / Házení do čepice / O fazole / Slepičky / Střelba na kolíky / Cocoyocpatolli — aztécká hra

5. Hry s mincemi — — — — — — — — — — — — — [231]

Panna — lev (hlava — orel) — Desetníkový souboj / Na bankéře / Cvrnkání ke kolíku / Na čáru / Kasa / Mincovna / Házení na důlek / Házení dřevákem / Holandská hra / Anglická hra / Ode-ode / Dere-dere/ Házení na trojúhelník / O mince / Sestřelování mince / Cara-cruz / Čínská hra s mincemi / Arabská hra / Korejská hra / Fantan

6. Hry s míčkem — — — — — — — — — — — — — [243]

Čtverce s míčkem / Panák s míčkem / Labyrint / Na ptáky, stromy, květiny / Novozélandská hra / Odbíjení na schodech / Školky s míčkem / Školka u zdi / Malá školka u zdi / Dvoupěsťová školka / Ruská školka / Polská školka / Americká školka / Na obrubníky / Okénková školka / Házecí štafeta / Kutálečka / Házení na terč / Chytačka u zdi / Na jeden dotek / Na střechu / Trefovačka / O zeď / Na ocet / Vyvolávaná u zdi / Na důlky / Na ovce a berany / Na osmiletku / Zkoušky obratnosti / Anglické hříčky s malými míčky / Hádej důlek / Minitenis s kroužkem

7. Hry se švihadlem — — — — — — — — — — — — — [267]

Školka se švihadlem / Švihadlová princezna / Opakovačka / Šel medvídek do školky Štěstí — neštěstí / Abeceda se švihadlem / El reloj

8. Hry s různým náčiním — — — — — — — — — — — — — [274]

Zeměkoule / Školka s gumou / Berlínská schovávačka / Velšská hra na pikolu / Skelly / Kopání na terč / Na krabičku / Na chromé kuře / Střelba na plechovku / Střelecká / Vyražení ze čtverce / Dešťový mrak / Hry s káčou / Indiánská hra s káčou / Hra v burdy / Na sultána, vezíra a zloděje / Na harabáča / Součky / Ráj / Sig — hra z Mauretánie / Kostková hra kmene Keres / Vybírání žaludů / Hra „na flašku" / Na bubliny / Na auta

II. HRY NA PLÁCKU A ZA HUMNY — — — — — [299]

1. Pohybové hry bez náčiní — — — — — — — — — [302]

a) Běžecké hry — — — — — — — — — — — — — [302]

Dětské honičky / Na strašáka / Kamenná baba / Autíčko, stop! / Ruská honička / Severská honička / Na čarodějnické kolo / Na ptáky / Na paní královnu / Na měsíc a hvězdy / Na bouchanec / Holandská hra na kroužky / Na veverky / Prodej roh! / Praha — Pardubice — Olomouc — Ostrava

b) Hry rozvíjející sílu — — — — — — — — — — — [312]

Na kazatele / Na škrobáka / Na lišku / Přetahovačka/ Lámání talířů / Na bič

c) Hry s tradičním dialogem — — — — — — — — — [317]

Na hastrmana / Na paní tetu / Na berana / Na Ančičku / Hra na máslo / Na ovečky / Na vlka / Na housátka / Na pasačku / Na plátno / Na kočku a na myš / Na jestřába / Na ševce / Čert klupuje smůlu / Na anděly a čerty / Hra na vránu / Na mlíko / Tkaní plátna / Na řimbabu (hřimbabu) / Na krvavé koleno, na krvavého muže, ohnivú bečku a smrtku čili strašidelné hry / Na zahradníka / Černá Máry

d) Hry se zpěvem a tancem — — — — — — — — — [347]

Kolo kolo mlýnské / Zajíček v své jamce / Na neboráčka / Skočila mi mýška

/ Na zahrádku / Na černého Jana / Růžička / Hra na královnu / Hra na nebe a peklo / Na husy / Na křepelku / Na luňáčka / Hra na Heličku, Helišku, Heľušku, Heryšku, Elišku, Lišku / Na kotka / Na Juru / Ožeň sa pajtáš / Oranžáda

e) Různé hry hry bez pomůcek — — — — — — — — — [374]

Na sochy / Na houbaře / Na řemesla / Na soudce a obhájce / Na rychtáře / Na čaroděje / Na slepého macíka / Na kuňkavou žábu

2. Hry s míčkem — — — — — — — — — — — — — [383]

Na křestní jména / Na vysoké pánky / Jirko, chyť! / Vyvolávaná / Ruská školka (II.) / Na pány / Na děcka / Nalívat ďuky / Na cíle / Na krále a šíšajzla / Na císaře, krále, maršálka / Zlobím se na tebe čili hra na pravdu / Odrážená / Házenka / Uralský pasák / Odpalovaná / Okna

3. Hry s míčem — — — — — — — — — — — — — [398]

Hloupý Honza / Na klekanou / Na trpaslíka / Halí-haló! / Mucholapák / Král, princ, sluha / Na přeskočky / Anglie / Malá vybíjená / Vybíjená ve dvojicích / Na třetího s vybíjením / Na záchranku / Plácačka čili harašašu / Na výseče / Čuvašská odbíjená / Na zlatky / Na sloup / Na břevna / Kopaná ve čtvercích / Na branky / Džavgan gon / Bejby-nohejbal

4. Hry s kameny — — — — — — — — — — — — — [415]

Vyrážení kamenů / Na hazapita / Boj o trůn / Boj o kameny / Oblázková hra / Třináct kamenů / Ruru / Čínská školka / Hra z Celebesu / Na opičáka / Kandžu / Karga / Tolchi nori — korejská školka / Ťuk-ťuk

5. Hry s pruty, hůlkami a kolíky — — — — — — — — — [427]

Prodávání masa / Strašidlo z dubiny / Na babu Jagu / Čuvašská hra na rybáře / Na zatoulaná koťata / Šermířský souboj / Pastevecký šerm / Klání — šavlování / Na šibeničku / Kravičky na pastvě

6. Hry s nožem — — — — — — — — — — — — — [434]

Školka s nožem / Hra slováckých kluků / Vožení drnu / Na kolíky / Peklo — ráj / Na nebe a peklo

7. Hry s různými pomůckami — — — — — — — — — [440]

Na strigu / Na slepou bábu / Na hodiny / Mlsná kozo, pojď na zelí / Boj o rukavici / Na studánku / Skákačka přes čepice / Dráždění medvěda / Schovávačka s muzikou / Na klíče / Kavkazská hra / Kde je vajíčko? / Souboj s vejci / Irská velikonoční hra / Chodské velikonoční hry / O pírka / Kuličkový golf / Talíř / Kopaná na chůdách / Jízda mezi kameny / Na celníky a pašeráky / Kuličková

III. HRY V MĚSTSKÝCH ULICÍCH — — — — — — [457]

Na četníky a zloděje / Honkoschovka / Šipkovaná / Barevná psaníčka / Po vsi / Na řidiče a dopraváky / Štronzo

B. NETRADIČNÍ HRY VE MĚSTĚ — — — — — — [467]

1. Pozorovací a pátrací hry — — — — — — — — — [470]

Doplňte seznam / Kimova hra na ulici / Jsi dobrý čtenář? / Hledejte knihu / Kimova hra na ulici (II.) / Zkouška všímavosti / Zkouška postřehu a paměti / Jaké je to auto? / Hledejte přísloví / Sbírání lístků / Botanická expedice / Honba za značkami aut / Automobilový průzkum / Pozorovací hra / Stopovačka / Na detektivy / Buď připraven / Pozor, pátrání / Velká úkolovka / Malá úkolovka / Přestřelky / Mrtvé schránky / Honba za pokladem / Orientační cesta městem / Rychlý posel / Tajné poselství

2. Bojové hry — — — — — — — — — — — — — [486]

Boj čísel / Tajná schůzka / Tajná vysílačka / Na pašeráky / V cizím městě / Mapování města / Interpol na stopě

3. Detektivky — — — — — — — — — — — — — [493]

Závěť pana Harpagona / Loupež v obrazárně / Po stopách padělatelů

4. Historické hry — — — — — — — — — — — — — [516]

Soupis historických památek / Výzkumný úkol / Pamětní desky / Vyzvědači / Pražské historické hry / Baroko / Baroko — finále / Malá pražská tajemství

Prameny — — — — — — — — — — — — — — — [554]