

Letní dětský tábor Na Dědku

## Putování po Středozeemi

1.8. – 14.8.2022

Stejně jak plyne tok řeky, i proudem času nám uplynul další rok, přišlo další léto a s ním i období letních táborů, ve kterém se uchylujeme do kraje rožmitálských lesů. Již tradičně o den předcházela příjezd vedoucích příjezdu dětí. Příprava tábořiště, kontrola stanů i zabezpečení kuchyně a její zásobení jsou pro nás již rutinní záležitosti a když každý přiložil ruku k dílu, měli jsme brzy vše hotové.

Pro letošní ročník přišla i příjemná novinka ve formě promítání večerníčků. Příběhy loupežníka Rumcajse jistě potěšily nejen děti, ale i vedoucí.



Letošní tábor byl zaměřený na nejznámější dílo z pera J.R.R. Tolkiena – Pána prstenů. Každé z dětí se na 14-ti denním táboře stalo členem Společenstva, které mělo za úkol zničit Prsten moci a tím porazit Saurona, temného vládce všech zlovolných stvoření. Děti byly rozděleny do etapových oddílů, ve kterých každý představoval zástupce z ras Středozeemě. Nyní už mohla pro naše elfy, trpaslíky a hobity začít cesta ke zničení Prstenu a porážení zlovolné moci.

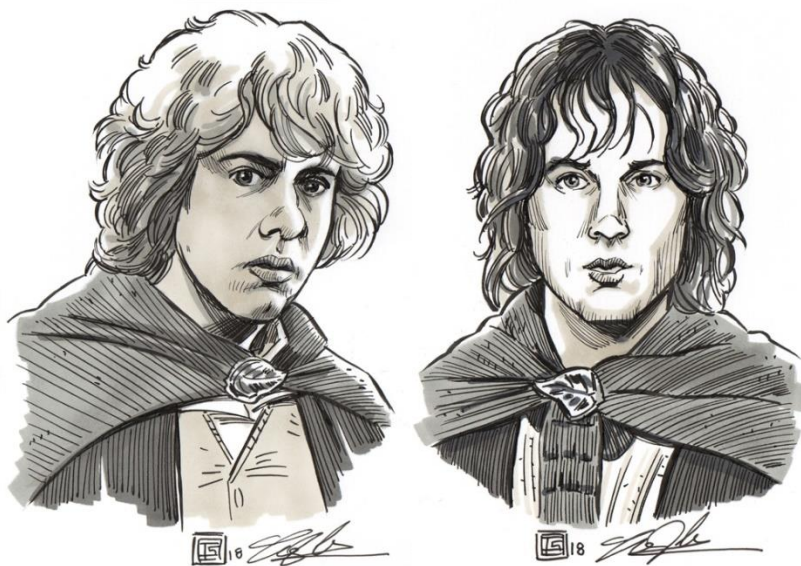
Druhého dne Společenstva doputovala pod Mlžné hory k Durinovým dveřím. Vstup do Morie však není průchod v obchodním domě a dveře byly uzamčené kouzlem. Děti musely nejprve najít všechny části skládky a pak potrápily své hlavičky jejich sestavením a uhodnutím magické formule, která dveře otevírá. V tom jim napomohly indicie, které byly připravené pro každé písmeno onoho slova.

Odpoledne plné her bylo završeno příjezdem fotografa, díky kterému můžeme do táborového alba zařadit další krásné fotky.

V úterý se družiníci ponořili do ponurých chodeb Khazad- dům a skrze bludiště plné úkolů se pokusili najít cestu na druhou stranu Mlžných hor. Pro každé Společenstvo byla připravena jiná cesta a pouze dobrá intuice jim mohla pomoci najít tu správnou.

Před skvělou večeří, kterou nám připravila naše kuchyňská síla, proběhlo krátké loutkové divadlo přednášející dětem pouť skrze temné chodby Khazad- dům, Gandalfův souboj s balrogem a setkání s paní Lórienu, Galadriel.

Zlí Uruk- hai táhnoucí z Železného pasu lapili dva z hobitů a Společenstva se vydávají zachránit je před mučením a jistou smrtí. V parném středečním dni nám cesta ve stinném lese přišla vhod. Po trase plné úkolů, při kterých děti prokázaly nejen svou fyzickou zdatnost, přichází ke krásnému koupališti ve Hvoždanech. Nejprve pro nás ale místní občerstvení připravilo oběd a když každý ten svůj snědl, mohl si koupit nějakou malou dobrotu. Po poledním klidu všechny potěšila osvěžující koupel, která nás ochladila a pozvedla již tak dobrou náladu. Vyvrcholením nadšení bylo oznámení o přespání u koupaliště, což znamenalo „koupačku“ i pro následující den.



Když se setmělo, vydali se nejodvážnější z táborníků na děsuplnou stezku odvahy. Prošli ji pouze ti nejstatečnější, a přestože jejich srdce kleslo kamsi hluboko, druhého dne jejich kuráž vzrostla až do nebeských výšin.

I když se od vody nikomu nechtělo, čas kvapí a čtvrtek zavedl táborníky do prastarého Fangornu. V lese obývaném enty, o kterých někteří tvrdí, že jsou pouhou povídkou, se děti rozdělily do svých původních oddílů a jejich úkolem bylo opět sestavit tři kompletní Společenstva. Hra byla o to těžší, že oddílové vedoucí nahradila posila z řad technické čety a děti nesměly během této hry promluvit.

Před večerí každému poskočilo srdce radostí, když proběhlo další krátké divadlo, ve kterém se Společenstvo opět shledalo s Gandalfem.

Pod Gandalfovým vedením se pátého dne ocitáme v Edorasu. Saruman nahlodal mysl panovníka Rohanu jímž je král Theoden, který nerozeznává ani známé tváře a naslouchá nyní jen svým myšlenkám, pokrouceným zlou vůlí. Gandalf se ho rozhodne vyléčit, ale potřebuje k tomu magický elixír, který by zvládl Theodena vysvobodit ze Sarumanových spárů. Společenstva se vydávají do lesa hledat potřebné přísady a propriety potřebné k jeho výrobě. V táboře pak musí na ohništi rozdělat oheň za pomoci tří sirek a dřeva, které si s sebou přinesly a uvařit na plamenu vejce „natvrdo“. Zprvu snadný úkol se pro některé stává potíží, ale nakonec si každý poradí a Theoden je vysvobozen.

Theoden, který se probral z dlouhého snění se opět stává králem, jakým kdysi býval. Sbírá muže Marky a svolává je k Helmovu žlebu – Rohanské pevnosti, která nikdy nebyla dobytá – aby se připravil na útok Sarumanovy armády Skurut-hai. Každé společenstvo vytváří opevnění, na které jsou kladeny vysoké praktické požadavky – opevnění musí být mobilní a zároveň musí kryt všechny členy společenstva před jistým útokem. Každý pojal stavbu opevnění po svém – někdo kladl důraz na dobrou mobilitu, jiní na stabilitu konstrukce. Skryti v těchto opevněních se děti vydávají do lesa, ve kterém je čeká lýtý boj. Díky dovednostem v lukostřelbě, vrhu sekerou a vrhu oblázkem, v čemž jsou mistři především hobiti, se společenstvům daří nepřátelské vojsko rozpráshit a zachránit rohanskou domovinu.

V neděli se společenstva vydala do stinných hvozdů, které podléhají zlu, jež zde šíří čaroděj Saruman. Dle mapy hledají cestu přes zrádný les a luští rébusy a hádanky rozmístěné na trase. Hádanky, tématicky vytažené z knihy „Hobit“, zamotaly hlavu nejednomu, ale jistě každého pobavily a přinesly mu něco nového.

Zatímco Gandalf, Aragorn, Legolas a Gimli bojují po Theodenově boku v Helmově žlebu, Frodo a Samvěd přešli skaliska Emyn Muil a blíží se

k Mrtvým močálům. Přestože je vede Glum, toužící sebrat Frodovi prsten, je cesta nebezpečná a každý špatný krok může znamenat selhání jejich výpravy. Pondělní hra byla zaměřena především na paměť a každý špatný pokus znamenal fyzickou zátěž pro další členy Společenstva.



V úterý doputovali všichni až k průsmyku Cirith Ungol a doupěti Oduly. Skrze její pavučiny se museli proplést tunely a uniknout jejím spárům.

Na středeční den připadl další celodenní výlet. Tentokrát se oddíly rozprchly každý vlastním směrem.

Poslední velký boj je bitva o Minas Tirith, kde se rozhoduje o všem. Společenstva se ocitla v otevřeném boji muž proti muži. Všechny oddíly bojují proti sobě a snaží se získat vlajku protivníka, aniž by pozbyly své vlastní. Bitva byla dlouhá a neúprosná a vítěz jen jeden.

Každá z her posunula společenstva o kousek blíže k jejich cíli, kterým bylo zničení prstenu, což se jim povedlo v pátek. Vítězný oddíl sebral všechnu svou odvahu a zničil prsten v ohni hory Osudu a tím zlomily moc temného vládce Saurona. Nyní všechny účastníky čekala jen cesta domů za jejich rodinami.