

Interaktívna vzdelávacia hra Príbeh Tróje

Lietajúca ryba
Akadémia zážitkového vzdelávania
Dostojevského 3313/12
058 01 Poprad
www.lietajucaryba.eu

INTERAKTÍVNA ZÁŽITKOVO-VZDELÁVACIA HRA

Interaktívna vzdelávacia hra Príbeh Tróje je autorská hra, ktorú navrhli a vytvorili členovia občianskeho združenia Lietajúca ryba.

Hra funguje na princípe únikovej hry a poskytuje priestor pre rozvoj kritického myslenia, prácu s informáciami a uvedomenie si, čo ovplyvňuje naše rozhodnutia.

Základné informácie

Všeobecné odporúčania:

- Veková kategória: 12+
- Počet účastníkov: do 25
- Trvanie aktivity: 90 min - 135 min
- Metódy vzdelávania: tímová práca, reflexia, diskusia,

Ciele aktivity

- Poznať základné princípy práce s informáciami,
- Pomenovať faktory, ktoré vplyvajú na naše rozhodnutia,
- Vnímať rozdiel medzi názorom a faktom,
- Vedieť pomenovať, čo majú spoločné historické udalosti so súčasnosťou,

MATERIÁL PRE REALIZÁCIU AKTIVITY

- Sada piatich tematických plagátov k interaktívnej hre: Príbeh Tróje (podklady k únikovej hre),
- Sada piatich informačných a vzdelávacích plagátov k záverečnému rozboru,
- Tematické obojstranné autorské karty (sada 35 kariet + 2 karty príbehu),
- Tablet s nainštalovanou aplikáciou pre každú skupinu,
- Uzamykateľná skrinka s materiálom pre každú skupinu (tematické karty, menšia uzamykateľná krabička s drobnými odmenami (napr. cukríky, nálepky, mince a pod.)),
- Kódové zámky pre uzamknutie hlavnej skrinky a kódový zámok pre krabičku s odmenami,
- Šifry a úlohy pre odomknutie kódových zámkov,
- Ceruzka a papier pre každú skupinu,
- Tabuľky pre označenie stanovišť,

KLÚČOVÉ SLOVA

práca s informáciami, kritické myslenie, úniková hra, hra s kartami, média, manipulácia, rozhodovanie, média, Trója



INTERAKTÍVNA VZDELÁVACIA HRA PRIEBEH AKTIVITY

ZÁKLADNÁ ANOTÁCIA

Vzdelávacia aktivita je naplánovaná na 2 – 3 vyučovacie hodiny (90 – 135 min) s možnosťou pokračovania ďalšími nadväzujúcimi aktivitami a úlohami. Aktivita je vhodná pre žiakov 7. – 9. ročníkov základných škôl a 1. – 2. ročníky stredných škôl. Po vhodných úpravách a prispôbení aktivity a reflexie je možné túto aktivitu realizovať aj s inou cieľovou skupinou.

Vzdelávacia aktivita využíva prvky neformálneho a zážitkového vzdelávania. Počas vzdelávania žiaci pracujú s informačno-komunikačnými technológiami, komunikujú medzi sebou, pracujú s informáciami a spolu s lektorom reflektujú aktivitu a vyvodzujú závery.

Celá hra pozostáva z dvoch fáz:

- 1. Skupinová práca** s kartami, tabletom a ďalším materiálom, pri ktorej účastníci odhaľujú informácie z obdobia Tróje a postupne riešia jednoduché úlohy, aby sa nakoniec dostali k pokladu.
- 2. Záverečný rozbor a diskusia** s pedagógom/lektorom, kde účastníci hľadajú súvislosti medzi historickými udalosťami a dnešnou dobou, ale aj to ako pracovať s informáciami.

Po tejto vzdelávacej aktivite spojenej s reflexiou je možné pokračovať ďalšími aktivitami prípadne diskusiami na témy, ktoré sa počas hry alebo reflexie otvorili a rozoberali.

Napríklad témy: kritické myslenie, mediálna gramotnosť, kognitívne skreslenia, emócie, príklady zo života, fungovanie v online priestore, nenávistné prejavy a pod.

Podklady k vzdelávacej hre dostupné na: lietajucaryba.eu/troja

PRÍPRAVA HRY

Čo pred podujatím?

Zabezpečiť skrinky/boxy s materiálom pre každú skupinu. Každá skrinka obsahuje sadu obojstranných autorských kariet ku hre a menšiu uzamykateľnú krabičku s drobnými odmenami. Tablety s nainštalovanou aplikáciou Príbeh Tróje pre každú skupinu. Nastavenie kódových zámkov na uzamykateľných boxoch. Mať k dispozícii vytlačené sady plagátov (5 plagátov ku príbehu Trója, 5 plagátov - teoretické východiska s podkladmi k záverečnému rozboru). Lektor by si mal pripraviť otázky na reflexiu a mať základné informácie k príbehu Trója a základné informácie o preberaných témach. Dohodnúť vhodný priestor s možnosťou vytvorenia pracovných ostrovčekov, podľa počtu skupín.



INTERAKTÍVNA VZDELÁVACIA HRA PRIEBEH AKTIVITY

PRÍPRAVA HRY

Príprava priestoru pred aktivitou

v miestnosti/učebni vytvoríme pracovné ostrovčeky podľa počtu skupín, v ktorých budú žiaci pracovať. Odporúča sa, aby v každej skupine bolo 3 – 5 žiakov. Každé pracovisko sa skladá z pracovného stola a stoličiek podľa počtu žiakov. Na každé pracovisko umiestnime sadu pripravených pracovných materiálov: tablet so spustenou hrou Príbeh Tróje; ceruzka; papier; uzamknutá krabička, v ktorej sú pracovné autorské karty k príbehu (35 kariet s QR kódom a dve karty k opísaniu príbehu – príbeh o Paridovi, príbeh o Helene; uzamknutá krabička s drobnými odmenami; šifra pre odomknutie zámku pre každú skupinu; tabuľka s označením pracoviska. Šifra pre zistenie číselného kódu ku zámku, môžu byť nalepené na spodnej strane krabičky s pracovným materiálom, alebo ich môže rozdávať lektor/učiteľ. Na stenu, alebo iné miesto, ktoré bude všetkým účastníkom prístupné, zavesíme plagáty s informáciami k príbehu Trója (sada 5 plagátov). Pripraviť dramatickú hudbu pre navodenie atmosféry počas riešenia úloh. Je potrebné mať k dispozícii aj sadu piatich plagátov na reflexiu, šifry pre odomknutie krabičiek s odmenou, ktoré získajú skupiny účastníkov, keď prejdu celú interaktívnu online hru.



PRIEBEH AKTIVITY

- Účastníkov rozdelíme do skupín (ideálne po 3 – 5 účastníkov v skupine). Každý z účastníkov sa premiestni ku svojmu pracovisku. Účastníkov je možné rozdeliť cielene podľa osobných preferencií alebo náhodne. Náhodné delenie do skupín je možné aj pomocou kariet k hre (z balíčka vyberieme počet kariet, podľa počtu účastníkov a v toľkých farbách, koľko skupín vytvoríme). Každý žiak si vyberie jednu kartu (označený číslom od 1 – po počet skupín). Následne si každý žiak sadne ku stolu, ktorý bude farebne alebo číselne označený rovnako ako karta, ktorú si vytiahol.
- Úvodný vstup lektora. Lektor/pedagóg vysvetlí základné informácie k aktivite, jej priebeh a rozsah. Informuje o skupinovej práci v prvej časti aktivity, kedy významnú rolu zohráva práca v tíme a vzájomná komunikácia. Taktiež poukáže na diskusiu a reflexiu v druhej časti.

INTERAKTÍVNA VZDELÁVACIA HRA PRIEBEH AKTIVITY

PRIEBEH AKTIVITY

- **Ako môže viesť hru lektor:** „Milé žiačky a milí žiaci. Boli ste rozdelení do skupín, v ktorých budete najbližší čas pracovať. Každý z vás by mal byť pracovníkom, ktoré vám určila karta, ktorú ste si vytiahli. Počas riešenia úloh by ste mali spolupracovať, komunikovať a spoločne riešiť úlohy. Na každom stole máte materiál, s ktorým budete pracovať: tablet, ceruzku a papier, ktoré vám môžu pomôcť pri riešení úloh, uzamknutá truhlica, v ktorej máte ďalší materiál a v priestore máte rozmiestnených viacero plagátov, ktoré súvisia s príbehom, ktorý budete postupne odhaľovať. Na to, aby ste vedeli získať kľúč pre odomknutie truhlice s materiálom, musíte získať kód. Čo vás teda čaká? Postupne budete odhaľovať historický príbeh Tróje a osudy jej hlavných postáv. Následne sa k príbehu vrátíme. Pri vašej práci budete využívať aj modernú techniku, ale zároveň dokumenty a materiál, ktorý nájdete v truhlici. Ako prvé musíte otvoriť truhlicu, ktorú máte na stole, a v ktorej sú vaše ďalšie pracovné pomôcky. Okrem týchto pomôcok, ktoré máte na stole, budete mať pri vašej práci k dispozícii aj ďalšie dokumenty. Tie sú vyvesené na stenách. Tieto dokumenty si neberiete k sebe. K tomu, aby ste odomkli truhlicu, musíte vylúštiť šifru. Tak sa dostanete ku kľúču, ktorým odomknete skrinku a v nej máte materiál pre ďalšiu prácu. Po otvorení skrinky a získaní materiálu môžete začať pracovať s tabletom, ktorý vás bude viesť pri riešení ďalších úloh. Na celé zadanie máte obmedzený čas. Úlohy musíte postupne vyriešiť, aby ste sa dostali do cieľa a ku vysnenej odmene. Úlohy by ste mali riešiť spoločne, zodpovedne, nad jednotlivými úlohami rozmýšľať a dávať pozor na to čo robíte. Ak nikto nemá dotazy, tak poďme na to. Vaše prvé šifry, ktoré vám pomôžu odomknúť vaše skrinky, nájdete na spodnej časti vašich skriniek. Prajem veľa šťastia.“
- Ako prvé musia žiaci vylúštiť šifru, ktorá im umožní získať kľúč a otvoriť tak skrinku s pracovným materiálom. Všetky skupiny môžu mať rovnaké úlohy, alebo odlišné (odporúčame dávať podobné typy úloh, ale s odlišnými zadaniami, aby mali všetky skupiny približne rovnaké podmienky). Vylúštením úlohy, získa skupina kód pre odomknutie kódového zámku, otvorenou truhlice a tým získanie materiálu, ktorý budú využívať pri svojej ďalšej práci.
- Žiaci následne pracujú v skupinách podľa zadania. Jednotlivé úlohy sa im zobrazujú v aplikácii na tablete. Pri riešení jednotlivých úloh spolu diskutujú a prichádzajú na správne riešenia. Na komunikáciu s tabletom využívajú výhradne karty a to tak, že cez prednú kameru tabletu oskenujú QR kód, ktorý je na zadnej strane karty. Pri načítaní nesprávnej karty sa im na istý (predom definovaný čas) zablokuje možnosť načítavania kariet, ale čas im ďalej beží. Tento čas môžu využiť na hľadanie správneho riešenia a vzájomnú komunikáciu.
- Počas práce v skupinách vstupuje lektor len v prípade potreby usmerní účastníkov, prípadne ich povzbudí do ďalšej práce.
- Po vylúštení všetkých úloh sa v závere hry zobrazí inštrukcia, ktorá usmerní žiakov v tímoch, ako majú získať kód pre odomknutie kódového zámku, v ktorom je odmena.



INTERAKTÍVNA VZDELÁVACIA HRA PRIEBEH AKTIVITY

PRIEBEH AKTIVITY

- Ak niektoré skupiny vyriešia úlohy skôr ako ostatné, lektor im môže dať ďalšie menšie úlohy na riešenie (hlavolamy, hádanky, slovné úlohy), ktoré súvisia s témou. Alebo úlohy na zamyslenie, na ktoré počas reflexie nadviažeme.
- Lektor ukončí hru, pochváli úspešné skupiny. Odmeny, ktoré našli v malej krabičke si v skupine rozdelia. Poďakujeme im za ich prácu a nasadenie. Menej úspešné skupiny sa síce do cieľa nedostali, ale to neznamená, že nebudú úspešní pri iných úlohách.
- Po uplynutí času a ukončení práce v skupinách bude prebiehať, diskusia, záverečný rozbor a teoretické zhrnutie. Pri tejto fáze je vhodné aby účastníci sedeli v kruhu, aby na seba videli a neboli medzi účastníkmi a lektormi bariéry. V tejto časti aktivity budeme pracovať s druhou sadou plagátov (plagáty k reflexii). Lektor/pedagóg bude postupne prechádzať príbehom a dávať otázky na zamyslenie. Rozsah reflexie a témy, ktorým sa venuje viac času, závisia od skupiny, času, ktorý na reflexiu máme a sledovaného cieľa aktivity.
- Odporúča sa aby medzi "zážitkovou časťou aktivity", kedy účastníci pracujú v skupinách pri riešení interaktívnej vzdelávacej hre a diskusiou spojenou so záverečným rozborom bola prestávka. Počas prestávky sa mimo iného pripraví aj odporúčané sedenie v kruhu.

ZÁVEREČNÝ ROZBOR - REFLEXIA

Po prvej časti vzdelávacej aktivity, kedy účastníci pracovali s rôznymi informáciami nasleduje fáza reflexie a vyvodenie teoretických poznatkov.

Premostenie z aktivity na záverečný rozbor: „Doteraz ste pracovali v skupinách. Mali ste k dispozícii rôzne zdroje informácií, museli ste robiť nejaké rozhodnutia, ale rozhodnutia museli robiť aj postavy v príbehu. Tento príbeh je z časti pravdivý, ale keďže sa odohral veľmi dávno a nemáme dostatok informácií, mnoho udalostí môže byť viac alebo menej prikrášených, alebo pozmenených. Aj napriek tomu, že sa tento príbeh odohral dávno, aj v ňom vystupujú rôzni ľudia. Tak ako sme aj my v dnešnej dobe. Tak, ako žili niekedy ľudia vo svojej dobe, využívali nástroje a technológie, ktoré vtedy poznali, my žijeme v tejto dobe a využívame nástroje, ktoré sú nám známe dnes. No mnoho vecí a prístupov, ktoré ľudia využívali v minulosti sú platné a využívane aj v dnešnej dobe. Poďme sa teda pozrieť na to, čo sa vlastne v príbehu udialo, prečo ste vlastne pátrali po tom, ako príbeh prebiehal, prečo ste pracovali s informáciami, komunikovali a ako to súvisí s dnešnou dobou, nami, ale aj online prostredím, v ktorom trávime toľko času.“

V nasledujúcej časti ponúkame typy otázok, ktoré je možné pri záverečnom rozbere využiť. Kvôli časovým obmedzeniam je vhodné, keď si lektor vyberie otázky a témy, ktorým sa chce venovať, a na ktoré budú smerované jeho otázky. Odporúča sa pár všeobecných otázok na prácu v skupine a premostenie z aktivity na hľadanie odpovedí a teoretických poznatkov. V závere je vhodné jednu, dve otázky na zamyslenie a odporúčanie do praxe.



INTERAKTÍVNA VZDELÁVACIA HRA OTÁZKY K REFLEXII

PRÍKLADY OTÁZOK K ZÁVEREČNÉMU ROZBORU

Otázky k záverečnému rozboru sú rozdelené do okruhov podľa toho, ktorej téme sa chceme venovať.

Úvodné otázky po aktivite

- Ako ste spokojní s výsledkom vo vašej skupine?
- Ako sa vám v skupine pracovalo?
- Spolupracovali ste?
- Čo bolo pre vás počas aktivity najťažšie?
- Čo bolo pre vás najľahšie? S čím ste nemali problém?
- Čo by ste v budúcnosti urobili ináč?
- Ktorá úloha vás najviac zaujala?
- Mali ste rozdelené roly?
- Zapájali ste sa všetci? Ak nie? Čo bolo dôvodom?
- Urobili by ste niečo ináč, keby ste robili túto aktivitu ešte raz?
- Vedeli ste sa pri všetkých úlohách zhodnúť?
- Čo ste robili, keď ste sa nevedeli zhodnúť?
- Čo majú spoločné historické udalosti s dnešnou dobou?

Otázky k druhému plagátu: Rozhodnutia - Čo ich ovplyvňuje?

- Zamýšľali ste sa niekedy nad tým čo ovplyvňuje naše rozhodnutia?
- Čo môže byť dôvodom, že v rovnakej situácii sa ľudia rozhodujú odlišne?
- Čo ovplyvňuje naše rozhodnutia?
- Stalo sa vám, že ste niekedy urobili nejaké rozhodnutie, čo ste neskôr oľutovali?
- Prečo sa to stalo?
- Aké rozhodnutia robíte, pri práci na internete?
- Čo vplýva na vaše rozhodnutia online?

Otázky k prvému plagátu: Informácie a média

- S akými informáciami ste pracovali počas aktivity?
- Bolo jednoduché pre vás určiť čo je fakt?
- Ako ste sa rozhodovali? Čo ste si pri tom všimli? Uvedomili?
- Kde všade sa stretávate s informáciami?
- Aké média využívate vy pri získavaní informácií?
- Kde by ste získavali informácie k téme...?
- Ako mohli získať informácie v minulosti? Kde najčastejšie hľadáte informácie dnes?
- Počuli ste niekedy pojmy názor, fakt, domnienka? Čo je to názor, fakt?
- Musí byť každý názor alebo domnienka pravda?

Otázky k tretiemu plagátu: Rozum a emócie

- Čím sa riadil Parid a Helena pri rozhodnutí (rozum alebo emócie)?
- Je možné, aby sme sa pri rozhodnutiach riadili len rozumom?
- Môžu emócie vplývať na naše rozhodnutia?
- Čo sú to kognitívne skreslenia?
- Ukázať príklady kognitívnych skreslení. Podľahli ste vy niekedy nejakým skresleniam?
- Viete rovnako vnímať emócie u ľudí v online prostredí a v reálnom živote?
- Čo používajú ľudia na vyjadrenie emócií v online prostredí?



INTERAKTÍVNA VZDELÁVACIA HRA OTÁZKY K REFLEXII

PRÍKLADY OTÁZOK K ZÁVEREČNÉMU ROZBORU

Otázky k štvrtému plagátu: Hodnotenie informácií

- Ako náročné bolo pre vás vybrať správne príspevky?
- Všetky príspevky boli o rovnakej udalosti – Trójskej vojne. Videli ste v nich nejaký rozdiel? V čom sa líšili?
- Videli ste aj na internete články, ktoré vykresľujú jednu vec v dobrom a iné tu istú vec v zlom svetle?
- Aké otázky si kladiete keď sa dozviete nejakú informáciu?
- Prístupujete ináč k informáciám, ktoré sú od človeka, ktorého poznáte, a keď ho nepoznáte?
- Kedy sa rozhodnete venovať článku pozornosť?
- Čo autor informácie často využíva, aby vás zaujal?
- Venujete informácií dostatok pozornosti? (zamýšľate sa nad ňou?)
- Kde získavate informácie online? Ktoré stránky, sociálne siete využívate/sledujete?

Otázky na záver

- Čo ste si uvedomili?
- Čo bolo pre vás nezaujímavejšie?
- Zmení sa niečo vo vašom prístupe k informáciám? Ak áno, čo?
- Čo by ste odporučili svojim blízkym po dnešnom stretnutí?

Otázky k piatemu plagátu: Manipulácia, alebo ako nás klamú

- Hovorili obaja svedkovia (kňaz a ponechaný vojak) pravdu?
- Kto z nich poznal pravdu?
- Ako sa snažili presvedčiť ostatných ľudí o svojej pravde?
- Počuli ste niekedy pojem manipulácia?
- Čo to podľa vás je?
- Snažil sa vás niekto niekedy oklamať/zmanipulovať?
- Ak áno, ako ste na to prišli?
- Aké triky na vás skúšali aby vás oklamali?
- Viete jednoducho v online priestore odhaliť, keď vás chce niekto oklamať?
- Kto sa najčastejšie manipulovať ľuďmi? Aké média/komunikačné kanály na to využívajú?

Podklady k vzdelávacej hre dostupné na: lietajucaryba.eu/troja

Autori hry: Lenka Eliáš Čuchtová,
Ján Smatana, Peter Smatana
Ilustrátor kariet: Peter Smatana
Tvorca aplikácie: Peter Smatana
Tvorca plagátov: Ján Smatana

Lietajúca ryba
Akadémia zážitkového vzdelávania
Dostojevského 3313/12
058 01 Poprad
www.lietajucaryba.eu

*Tento materiál vznikol aj vďaka podpore z grantového programu
Bez nástrah online 2022/2023 Nadácie Orange a finančnej podpore Nadácie SPP.*



PRÍLOHA A

MÝTY A SKUTOČNOSŤ O TRÓJSKEJ VOJNE

Príbeh trójskej vojny, ktorý sa zachoval v eposoch, čo zložil Homér o pol tisícročia po skutočných udalostiach, je ďalším príbehom o láske a násilí. Bez ohľadu na nánosy, ktoré prekryli pôvodné fakty, o reálnosti konfliktu, čo vzbĺkol na oboch brehoch Egejského mora, nemôžeme vôbec pochybovať. Tobôž preto, že aj archeológia potvrdzuje na tomto mieste vrstvu násilnej deštrukcie, ktorá zodpovedá najpravdepodobnejšie chronológii (okolo 1230 - 1200). Do akej miery však možno uznať hodnovernosť rozprávania? Podľa niektorých autorov je postava Heleny dodatočným prídavkom, čo mal prikrášliť vojenské rozprávanie tým, že je priamo v deji ako svedkyňa utrpenia, ktoré splodila prehnaná láska. Zúrivosť, ktorá zmieta Achillom, keď ho nespravodlivo oberú o milovanú zajatkyňu, je základnou témou, s ktorou sa stretávame na začiatku Iliady. Táto povrchová rovina tvorí štruktúru epického rozprávania, ale nebráni nám uvažovať o udalostiach do hĺbky. Nad neprijemnosťami postupného milenca, nad epizódami, v ktorých sa ukazuje veľká družnosť vojakov, nad bojmi a pokorujúcou bolesťou, zapríčiňujúcou smrť milovaných bytostí, sa zamýšľame nad tým, aký je skutočný zmysel výpravy, ktorá vraj zdržala Achájcov desať rokov pod hradbami Tróje.

Victor Bérard, vedec s bohatou predstavivosťou, predpokladal, že Trója ležiaca na ceste, po ktorej sa prenášali lode, aby sa vyhlí nebezpečnej plavbe v úžinách, mala výsostne strategickú polohu. Odpoveď je však nepochybne oveľa jednoduchšia. Vykopávky odhalili mimoriadne bohatstvo mesta Tróje, za ktoré vďačilo stykom s vnútrom severnej Anatólie (teda s Chetitskou ríšou) a s prístavmi Stredozemného mora. Achájski sa neusilovali usadiť v Tróji. Pripravili obrovskú lúpežnú akciu, ako to dokazuje aj epická tradícia. Vykopávky potvrdzujú, že mesto nie je už celé stáročia osídlené. Spolčenie achájskych kniežat pod zvrchovanosťou - hoci spochybňovanou - Agamemnona, najmocnejšieho z nich, kráľa kráľov, sa bez ohľadu na jeho citové záujmy sformovalo predovšetkým okolo obrovského plánu na obsadenie vydrancovanie jedného z najbohatších miest východnej stredomorskej oblasti.

Homérske eposy zložené päťsto rokov po výprave v nijakom prípade nie sú priamym svedectvom, ale reálnosť tohto mohutného lúpežného vpádu sa nedá spochybniť. Achájski boli schopní zjednotiť sa tak, ako to urobili onedlho potom, keď prehradili kyklopským múrom Korintskú úžinu. Preto sa im - nie bez ťažkostí - podaril tento úspešný prepád. Ak aj ide o labutiu pieseň ich moci, je dosť silná na to, aby mohli na dlhé roky opustiť svoje kráľovstvo a bojovať takmer pri bránach Chetitskej ríše a nevyvolať reakcie nepriateľa. Sú skutočnými pánmi mora, a práve o tom rozpráva Odyssea, námorná epopėja Nostoi (Návraty), ktorú nemôžeme oddeliť od Iliady, hoci vznikla v celkom odlišnom kontexte. Achájski vládcovia sa len s ťažkosťami vracajú do vlasti, od ktorej ich dlho zdržiaval vzdialených nenásytný hlad po boji a lúpení, hoci nie vždy ich tam čaká také prijatie, aké by si želali. Odysseus, hrdina prekvapujúcej ságy na tých najvzdialenejších brehoch, zažije stroskotanie a krátke lásky zvodných a nebezpečných čarodejníc. Bude musieť blúdiť desať dlhých rokov, kým sa vráti na Ithaku a dá do poriadku svoj dom, ktorý je hore nohami napriek či vďaka starostlivosti dvojtvárnej Penelopy.

Zdroj: Lévêque Piere, 1995. Zrodenie Grécka - od kráľov po mestá. Bratislava: Slovart. ISBN 80-7145-174-6



PRÍLOHA B

TRÓJSKA VOJNA

Malej Ázii, v krajine neďaleko Helespontu, stálo v dávnych časoch mesto Trója. Za mohutnými mestskými hradbami vládol svojmu národu kráľ Priamos s kráľovnou Hekabe. Raz v noci mala kráľovná čudný sen. Snívalo sa jej, že sa jej narodilo dieťaťko. Keď ho chcela vziať do náručia, premenilo sa na horiacu pochodeň. Plamene pochodne preskočili na kráľovský hrad, z hradu na okolné domy a o chvíľu horelo jasným plameňom celé mesto.

Kráľovná sa prebudila zdesená a vyrozprávala kráľovi svoj sen. Kráľ zavolať ešte za ranného šera veštcov, aby mu vyložili, čo znamená kráľovnin sen. Veštcovia neradi povedali kráľovi zlú novinu, ktorá sa skrývala v neblahom sne. Kráľovnej sa vraj narodí syn a prinesie skazu celému mestu. Ak chce kráľ zachovať život svoj a svojej manželky, detí a občanov, ak chce zachovať mesto Tróju, nech dá novorodeniťko odniesť do hôr. Bude lepšie, keď dieťa umrie, než by malo toľko nevinných statočných ľudí stratiť život. Onedlho sa kráľovnej narodil syn. S plačom sa s ním kráľovná rozlúčila a zarmútený kráľ Priamos odovzdal dieťa sluhom, aby ho odniesli do pustých vrchov. Sluhom bolo pekného dieťaťa ľúto, báli sa však neposlúchnuť kráľov rozkaz, lebo poznali veštbu. Zniesli dieťa do hôr a rýchle sa rozbehli k mestu. Nechceli počuť detský plač a krik. Opustené dieťa dlho neplakalo. Našla ho medvedica, oňuchala ho, olízala, vzala jemne do zubov prikrývku, do ktorej bolo dieťa zabalené, a odniesla ho do jaskyne k svojim medvediatám. Tam vyrastal chlapec medzi medveďmi, medvedica ho živila a medvediatá sa s ním hrali. Chlapec silnel, naučil sa behať, liezť po stromoch, iba ľudskú reč sa nemohol od medveďov naučiť. Jedného dňa hľadal v tej končine pastier zatúlanú ovcu a zbadal na čistinke opusteného chlapca, ako sa hrá. Vzal ho k sebe do chatrče a od toho času žil chlapec s pastiermi. Pomáhal im strážiť stáda a konečne sa naučil u nich aj hovoriť. Rástol a stal sa z neho mocný urastený mladík. Nazývali ho Paris. Paris sa ničoho nebál. Chránil stáda pred šelmami i pred lúpežníkmi a všetci pastieri ho mali radi.

Paris sedával uprostred stáda, hrával na píšťale a dával pozor, aby sa mu ovce nezatúlali do lesa. Raz práve zdvíhal píšťalu k ústam, keď sa pred ním odrazu zjavili tri krásne bohyne. Héra, manželka vládcu bohov Dia, Aténa, bohyňa múdrosti a ochrankyňa smelých a bystrých mužov, a Afrodita, bohyňa krásy a lásky. Paris pri pohľade na bohyne od úžasu onemel. Bohyňa Héra mu podala zlaté jablko a povedala: "Rozhodni v našom spore, Paris. Prieme sa o zlaté jablko. Má ho dostať najkrajšia z nás. Dobre sa na nás pozri a povedz, ktorej z nás jablko patrí. Ak dáš jablko mne, staneš sa vládcom nad celou Áziou, najmocnejším panovníkom na celom svete."

Aténa sa usmiala a povedala: "Ak dostanem jablko ja, budeš najslávnejším vojvodcom všetkých čias. Vyhráš každú vojnu a nepriateľské mestá ti budú samy otvárať brány, len čo sa s vojskom priblížiš." Afrodita povedala sladkým hlasom: "Ak dáš jablko mne, sľubujem ti ženu takú krásnu, že krajšiu nevidel svet." Paris chvíľu váhal a potom podal zlaté jablko bohyni Afrodite. Tým si rozhneval bohyňu Hériu a Aténu a rozhodol o svojom osude i o osude mesta Troje.

Zatiaľ sa v meste chystala slávnosť a veľké preteky. Pastieri poslali Parida do mesta, viedol na slávnosť býka. Paris videl po prvý raz v živote také mohutné mesto. Ako omámený prechádzal ulicami a prezeral si vysoké kamenné chrámy a domy. Najväčšmi sa mu páčilo na závodisku. A pretože bol mladý, mocný a odvážny, prihlásil sa aj on na preteky. Počínal si tak dobre, že porazil v zápase aj svojich bratov, ba aj Hektora, najsmelšieho z nich.

Kráľ Priamos si dal zavolať víťaza a vypytoval sa ho, odkiaľ prichádza. Paris ochotne vyrozprával kráľovi svoje osudy a kráľ videl, že cudzí mládenec je jeho syn. Dojatý Priamos objal Parida a nestarajúc sa o veštcov, prijal syna na hrad. Znovu nájdený syn sa stretol s matkou a so súrodencami.



Bohyňa Afrodita na Parida nezabudla. Čoskoro sa mu zjavila a povedala: "Prichádzam splniť sľub, Paris. Vyvolil si si za odmenu najkrajšiu ženu a ja ti k nej dopomôžem. Najkrajšia zo všetkých je Helena, žena spartského kráľa Menelaa. Jej otec Zeus jej vdýchol nadpozemskú krásu. Nemeškaj a začni stavať loď. Neopustím ťa." Paris, povzbudený bohyňou, začal stavať pevnú loď. Chystal sa na cestu do Menelaovho kráľovstva.

Otec Priamos zarmútený pozoroval Paridove prípravy na ďalekú plavbu. Veštcí sa desili Paridovej cesty a videli v nej začiatok skazy, ktorá postihne všetkých. Márne sa snažili kráľ i kráľovná, súrodenci i veštcí odvrátiť Parida od jeho úmyslu. Neprestal stavať loď a sama bohyňa Afrodita mu pri tom pomáhala. Napokon sa kýl lode dotkol vln a červená prova sa vrezala do hladiny. Paris odišiel s plavcami navzdor všetkým výstrahám, prosbám a vešt'bám. Afrodita sa postarala o priaznivý vietor a loď s napätou plachtou letela po vlnách ako okrídlená.

Spartský kráľ Menelaos prívetivo prijal host'a zo vzdialenej Troje a pohostil ho. Netušil, že Paris prišiel zasiať do jeho paláca zlo, ktorého úrodu bude na ďalekom bojisku kosiť Smrť. Afrodita priviedla Paridovi do cesty Menelaovu ženu Helenu a prebudila v jej srdci lásku. Paris sa jej zapáčil a ona sa zapáčila Paridovi. Paris odvrhol zákony pohostinstva, milé aj bohom, a uniesol v noci Helenu na svoju loď. Plavcom sa rozbúchalo srdce, keď ju uvideli. Bolo im, akoby strieborný mesiac zostúpil z oblohy na loď a plavil sa s nimi k raňajšiemu brehu noci. Tak žiarila jej biela krása. Loď brázdila nočnú tmú a bohyňa Afrodita ju viedla k trójskym brehom.

Len čo kráľ Menelaos spozoroval Paridov zločin, vyrazil do Mykén. V Mykénach vládol Menelaov brat, kráľ Agamemnón. Menelaos radil sa s Agamemnónom, ako potrestať nešľachetného host'a. Ešte v ten istý deň sa poslovia rozišli na všetky strany a vyzývali gréckych hrdinov na vojnovú výpravu proti Tróji.

Po celej krajine sa ozývalo rinčanie zbraní, skúšalo sa ostrie mečov, napínali sa tetivy lukov, chystali sa prilbice, v prístavoch sa zahrýzali sekery do voňavého dreva, stavali sa nové lode, pritesávali vesla, chystali plachty. Gréci opúšťali domovy, ženy a deti, matky a otcov a odchádzali do Aulidy, kde sa zhromažďovalo vojsko i loďstvo.

Iba itacký kráľ Odysseus sa nechcel rozlúčiť s manželkou Penelopou a synčekom Telemachom. Nebol mocným kráľom, ale všetci si ho vážili pre jeho statočnosť, múdrosť a ľstivosť. Preto nechceli poslovia odísť bez neho. Hľadali ho v paláci a v záhrade, a nenašli ho. Zastihli ho na poli, kde predstieral šialenstvo. Zapriahol do pluhu vola s koňom, oral na nich a namiesto zrna sial soľ. Poslovia stáli bezbranní nad prefikáňým kráľom, on sa na nich usmieval stále rovnakým úsmevom a zmätene odpovedal na ich otázky. Už by temer boli odišli naprázdno, keby jeden z nich nebol použil ľsti. Položil pred záprah Odyssevho synčeka Telemacha. Odysseus zastavil pluh a zodvihol synčeka zo zeme. Tak prezradil, že nestratil rozum, a musel s ostatnými tiahnuť do boja.

Do vojny sa vybral aj Achilles, najsmelší hrdina celej výpravy. Hovorilo sa o ňom, že je nezraniteľný. Keď sa narodil, spýtala sa jeho matka, morská víla Thetis, aký bude mať jej syn osud. Sudičky jej povedali, že jej syn Achilles bude slávnym hrdinom, ale v mladom veku padne vo vojne. Aby ho ochránila pred nepriateľskými šípmi a mečmi, ponárala ho do čarodejnej vody podzemnej rieky Styx. Držala ho pri tom za päť. Divotvorná voda urobila Achilla nezraniteľným na celom tele okrem päty, ktorej sa voda nedotkla. Aj Achilla, ako mnohých iných gréckych hrdinov, vyučoval a cvičil múdry a mocný kentaurus. V nádhernej zbroji, podobný mladému bohu, vybral sa chrabrý Achilles do vojny. Sprevádzať ho jeho najmilší priateľ Patrokles.

V Aulide sa zišlo do tisíc dvesto gréckych lodí. Hlavným veliteľom loďstva sa stal kráľ Agamemnón. Pred vyplávaním sa hrdinovia zhromaždili a obetovali nesmrteľným bohom pod veľkým platanom. Vtom im Zeus zoslal znamenie. K stromu sa priplazil had, ovinul sa okolo kmeňa a zadusil v hniezde na konári osem vtáčích mláďat aj s matkou a po čine skamenel. Veštcí vyložili príhodu tak, že vojna potrvá deväť rokov a na desiaty rok Trója padne.

Loďstvo je pripravené a Gréci čakajú iba na priaznivý vietor. Plachty visia voľne, ani list sa nepohne na stromoch. Bohyňa lovu Artemis sa rozhnevala na kráľa Agamemnóna, že jej zabil obľúbenú laň, a zdržovala vojsko v prístave. Keď bezvetrie nemalo konca, radili veštcí Agamemnónovi, aby udobril hnev bohyne obetou. "Obetuj dcéru Ifigéniu," prikazovala Agamemnónovi veštbá.

Agamemnón zaváhal nad krutou veštbou, ale pre úspech výpravy sa predsa len odhodlal na ťažkú obeť. Poslal domov list a pozval v ňom Ifigéniu k sebe do tábora. Len čo list odoslal, zhrozil sa svojho činu a napísal hneď iný, aby Ifigénia nechodila do tábora. Kráľ Menelaos videl, ako z Agamemnónovho stanu vybieha nový posol, a domyslel sa, že veliteľ zmenil rozhodnutie. V strachu, že sa výprava neuskutoční, poponáhľal sa za poslom a novú správu mu vzal. Takto dostala Ifigénia prvý list a poslušne sa vybrala na cestu k otcovi. Zúfalý Agamemnón ju privítal v tábore a kňazi chystali obeť. Už po ňu prišli, viedli ju k oltáru a otec si zastrel tvár. Odrazu sa zniesla hmla a vietor odniesol Ifigéniu ďaleko odtiaľ, do Tauridy. V Tauride sa stala kňažkou bohyne Artemis. Zmierená bohyňa položila na oltár namiesto dievčaťa laň.

Priaznivý vietor rozčeril more a oprel sa o plachty. Gréci vyplávali z prístavu. Priblížil sa deň, keď trójske hliadky uzreli z mestských hradieb sťažne a plachty nepriateľského vojska. Trójski bojovníci sa vyhrnuli z mesta so zbraňou v ruke. Viedol ich Hektor, najstarší syn kráľa Priama. Chceli ubrániť breh.

Gréci vedeli, že prvý, kto z nich vystúpi na trójsku pôdu, umrie. Tak vravela veštbá. Len čo prvá loď prirazí k brehu, vyskočí jeden z gréckych hrdinov na pevnú zem a dobrovoľne si zvolí smrť. Ostatné vojsko sa za ním valí a Hektor s Trójanmi ustupuje. Achilles vyskočil z lode tak prudko, že mu pod päťami vystrekol zo zeme prameň. Nezraniteľný hrdina sa pustil do boja s takou silou, že Trójanovia, zdesení jeho údermi i žiariacou zbrojou, ušli za hradby mesta.

Gréci vytiahli vojnové lode na breh, postavili tábor a obohnali ho násypom. Achilles si dal okolo stanu postaviť hradbu z mohutných kolov, zatĺčených do zeme. Brána v hradbe sa zatvárala, obrovskou závorou, s ktorou traja silní muži sotva pohli. Iba Achilles ju vedel zdvihnúť sám a otvoriť si.

Každý deň sa vyberali Gréci na vojnové výpravy do okolia Troje a vracali sa do tábora s bohatou korisťou. Ale mesto Trója odolávalo všetkým gréckym útokom. Za deväť rokov vojny kolísalo víťazstvo medzi Trójanmi a Grékmi, za deväť rokov plakali v Tróji vdovy za padlými a ázijská pôda smädné pila grécku krv.

Na desiaty rok vypukol medzi Achillom a Agamemnónom prudký spor o vojnovú korisť. Agamemnón bol hlavným veliteľom a využil svoje postavenie, aby spor vyhral. Prinútil Achilla vzdať sa časti koristi. Roztrpčený hrdina odmietol ďalej bojovať. Odišiel na morský breh a žaloval sa matke, morskej víle, aká krivda sa mu stala. Matka už vedela o príkorí, vyšla z hučiacich vín a utešovala syna. Achilles prosil matku, aby sa prihovarila u vládcu bohov Dia za porážku Agamemnónových vojsk. Milujúca matka nevedela synovi nič odoprieť. Prihovarila sa u Dia a Gréci začali prehrávať. Achilles sedel nečinne v stane, jeho meč i oštep odpočívali. Trójanovia sa stávali čoraz smelšími.

Jedného dňa vtrhli aj do gréckeho tábora a začali zapaľovať lode. Ani zápach horiaceho dreva nevylákal Achilla zo stanu. V najvyššom nebezpečenstve vbehol do Achillovho stanu jeho priateľ Patrokles. Zapisahal ho a prosil, aby mu aspoň požičal svoju zbroj, keď už sám nechce bojovať. Trójanovia si budú myslieť, že ide udatný Achilles, a zaiste sa rozbehnú k mestu. Achilles privolil a požičal priateľovi nádhernú zbroj. Poradil mu: "Priateľ, nedaj sa strhnúť v zápale boja a neprenasleduj trójskych bojovníkov. Iba sa im ukáž, to postačí. Len čo Trójanovia ustúpia z tábora, hneď sa zase vráť. Boj pred Trójou nechaj na iných. Zbroj ti požičiavam iba preto, aby nám oheň nezničil lode." Patrokles si rýchle pripäl Achillov iskriaci pancier, na hlavu nasadil prilbicu s chocholom z konského chvosta a vybral si dva oštepy. Achillov oštep nechal na mieste. Ten vedel zdvihnúť iba Achilles. Napokon uchoпил štít a vyrazil na čele Achillových bojovníkov proti Trójanom.

Trójanovia sa pri pohľade na Patrokla zachveli ako tráva, po ktorej prebehne vietor. Uvideli Achillovu zbroj a nazdávali sa, že sa Achilles zmieril s Agamemnónom a sám teraz ide do bitky. Trójske rady preredli, bojovníci sa obracali na útek a strhli na ústup celé vojsko. Gréci, vedení Patroklom, postupovali za nimi, štít pri štíte, prilba pri prilbici, hnali pred sebou nepriateľa ako múr, ktorý sa dal do pohybu. Patrokles, zvedený úspechom, si chrabro razil mečom cestu dopredu za trójskym vojvodcom Rektorom. Zabudol na Achillovu radu a odvážil sa do húfu nepriateľov na šíre pole pred Trójou. Vtom ho zranil nepriateľský oštep. Hektor si všimol, že je Patrokles ranený, prebojoval sa k nemu a smrteľne ho ranil. O Patrokovu mŕtvolu sa rozpútal boj. Gréci mŕtvolu vybojovali a odniesli do tábora. Achillovu zbroj ukoristil Hektor.

Achilles sa dozvedel o smrti verného priateľa vo svojom stane a padol naňho veľký žiaľ. Na hlavu si nasypal prach a jeho nárek sa niesol široko-ďaleko po morskom brehu. Achillovo bedákanie začula jeho matka. Opustila svoj príbytok v morských vlnách a navštívila nešťastného syna. Našla Achilla horiaceho túžbou pomstiť priateľovu smrť. Smutne sa naňho pozrela a povedala: "Ak zabiješ Rektora, čoskoro stihne smrť aj teba." "Radšej umriem," zvolal Achilles, "než aby som nechal žiť vraha svojho priateľa!"

Achillova matka priniesie synovi od Hefaista namiesto stratenej zbroje novú a ešte krajšiu.

Achilles sa zmieri s Agamemnónom a v novej zbroji sa vrhne ako lev do trójskych radov. Drví a ničí okolo seba nepriateľov a hľadá medzi nepriateľskými bojovníkmi Rektora. Zbadal ho, ako mával mečom, a vrhol sa k nemu. Aj udatný Rektor, keď uvidel Achilla v nebeskej zbroji, pocítil strach. Obrátil sa a dal sa na útek. Tušil, že sa za ním ženie smrť. Tri razy obehol Achilles za Rektorom mestské hradby a napokon ho prebodol oštepom. Plný hnevu priviazal Hektorovu mŕtvolu k svojmu vozu a vláčil ho na pohanu okolo mesta pred zrakmi Trójanov, stojacich na hradbách.

V noci sa vybral k Achillovi do gréckeho tábora staručký kráľ Priamos a prosil ho, aby mu vydal mŕtveho Rektora. Achilla dojali prosby otca-starca, spomenul si na domov a vydal Rektora Priamo vi, aby ho s poctami pochoval.

Čoskoro po Hektorovej smrti padol aj Achilles. Paris ho zasiahol šípom na jedinom zraniteľnom mieste, na päte. Veľký smútok zaľahol na grécky tábor a od žiaľu hučali aj hlbiny mora. Morské Nymfy vystúpili z mora a oplakávali slávneho hrdinu. Múzy mu spievali pohrebné piesne. Sedemnást' dní trval nárek a plač. Na osemnásty deň zapálili bojovníci Achillovu hranicu a plamene, živé drahými masťami a obetnými zvieratami, šľahali k nebu celý týždeň.

O Achillovu zbroj sa uchádzali dvaja hrdinovia. Odysseus a Aias. Zbroj mal podľa práva dostať Aias. Agamemnón a Menelaos ju prideliť Odysseovi. Aias ťažko niesol nespravodlivé rozhodnutie, zmocnil sa ho hnev a pobádal ho, aby pobil gréckych vodcov aj s Odysseom. Vyšiel v noci zo stanu s mečom a hľadal svojich nepriateľov. Bohyňa Aténa ochránila gréckych vodcov. Zoslala na hrdinu šialenstvo. Aias, zaslepený šialeným hnevom, považoval za nepriateľov čriedu oviec a bojoval s nimi ako s vojskom. Niektoré aj zajímal a sputnával. V rannom úsvite sa ukázalo jeho dielo a Aias vytriezvel. Hanbu z takéhoto činu neprežil a sám si vzal život. Gréci v ňom stratili ďalšieho veľkého hrdinu.

Odysseovi sa podarilo zajať trójskeho veštca. Vynútil od neho veštbu, ako by mohli Gréci dobyť Tróju. Dozvedel sa, že pred Tróju treba priviesť ešte dvoch ďalších gréckych hrdinov – Achillovho syna Neoptolema a slávneho Filokteta, ktorému Herakles poručil luk a smrtiace šípy. Odysseus dal spustiť na more loď a priviezol obidvoch hrdinov. Filoktetes zabil Parida, ale Trója odolávala.

Keď nepomáhala sila a zbrane hrdinov, prišla Odysseovi na um lešť. Preobliekol sa za žobráka, vlúčil sa do mesta a celé ho presledil. Stretol sa aj s Menelaovou manželkou Helenou, ktorá túžila dostať sa späť do vlasti. Po návrate do tábora prikázal postaviť ohromného dreveného koňa. V dutom koňovi sa Odysseus ukryl s najväčšími gréckymi hrdinami. Ostatní bojovníci spálili tábor, vstúpili do lodí a odplávali, akoby sa boli obliehania vzdali. Neodplávali však ďaleko. Ukryli sa za neďalekým ostrovom.

Trójanania s radosťou pozorovali odchod gréckeho vojska. Ústa podávali ústam radostný chýr o konci dlhej vojny. Brány Troje sa otvorili a obyvatelia vyšli na pobrežie. Obchádzali obrovského koňa a čudovali sa nad ním. V pobrežných skalách objavili aj jedného Gréka, ktorého tam Odysseus ľstivo nechal. Grék padol na kolená a volal:

“Nezabíjajte ma, dobrí ľudia! Len-len že som unikol Grékom. Chceli ma obetovať ako Ifigéniu, aby mali šťastnú plavbu do vlasti. Toho dreveného koňa vám postavili na rozkaz bohov ako dar mestu Tróji.”

Trójanania uverili Grékovi. Iba trójsky kňaz Laokoon cítil, že koň prinesie mestu skazu, a varoval pred ním.

“Neverte Grékom, neverte Danaom! Zhodte danajský dar do morských vín, postavte hranicu, spálte ho! Neberte koňa za hradby mesta!” Na jeho krik sa vyvalili z morských hlbín dva obludné hady a priplazili sa k nemu. Ovinuli slizkými telami kňaza i jeho synov a zadusili ich. Osud určil mestu skazu. Trójanania videli v Laokoonovej smrti boží súd a bez váhania vtiahli dreveného koňa do Troje. Hostinami a slávnosťami skončil sa deň a mesto si ľahlo pokojne spať. V nočnom tichu vyšla Helena na hradby a horiacou fakľou dala Grékom na mori dohovorené znamenie na návrat. Z útrobov dreveného koňa vystúpili hrdinovia a otvorili mestské brány vojsku, ktoré opäť zakotvilo pri trójskych brehoch.

Rinčanie zbraní, krik a plamene zobudili trójskych spáčov. S očami ešte zastretými snom chápali sa zbraní. Boj vnikol do mesta a navštívil každý dom. Mesto horelo zo všetkých strán a v svetle oslňujúcich požiarov zvädzali Trójanania márnym boj. Padol aj starý kráľ Priamos a temer všetci z kráľovskej rodiny. Helenu si Menelaos odviezol na loď. Mesto ľahlo popolom a popol sa zmiešal s krvou Trójanov a Grékov.

Trójska vojna sa skončila a nikomu neprinesla dobro. Trójanania ležali mŕtvi v troskách domov a ich ženy a deti odvliekol víťaz do otroctva. Gréci predčasne jasali nad pádom Troje. Iba málokto z tých, čo ušli smrti, uzreli ďaleký rodný kraj. Vojnovú korisť, zlato a striebro, pohlcovali búrlivé vlny aj s loďami a plavcami. Kto doplával po bludnej púti domov, nachodil namiesto svojich milých často iba hrob. Hrdinovia sa vracali do vlasti ako cudzinci, synovia nepoznávali tváre vracajúcich sa otcov a ženy márne hľadali v tvárach starcov drahé črty svojich mužov. Vojna sa skončila a zlo, ktoré zrodila, kráčalo ďalej.

Zdroj: PETIŠKA, Eduard, 2013. Trójska vojna [online]. [cit. 2023-03-20]. Dostupné z: <https://greckebeje.wordpress.com/2013/04/25/trojska-vojna/>