

Pokud o tom nevíte, tak viceadmirál Jano a paní viceadmirálová Janová mají kluka Pavla, který vážil přes 4 kg. Za chvilku z těch střediskových mrnat sestavíme solidní družinu. Každopádně však blahopřejeme.

V každém občas hledá takový malý červík, který se snaží člověka přeorientovat na něco jiného a nás v Gemini se snaží znejistit v tom našem vedení oddílů. Každý občas pochybuje o tom, co dělá a není si jist, jestli by neměl raději dělat něco jiného. Nutno přiznat, že podobné myšlenky přicházejí obvykle ve chvílích neúspěchů a nepříjemností. "Proč já ten oddíl vlastně dělám?", si v takových chvílích říkáme. "Proč si takhle zbytečně komplikuju život?" Na toto téma byla zaměřena listopadová admirálita a její diskuze. Snahou mojí a snad i ostatních bylo, abychom si ujasnili přednosti a význam toho, co děláme. Je nutno si přiznat, že ve chvílích neúspěchu v jakékoliv práci se můžete ptát, proč neděláte úplně něco jiného.

Ve společné diskusi jsme přišli na následující důvody, proč má smysl, aby oddíl existoval a my abychom ho vedli:

- předávání zíschaného - to platí jako motivace zejména u těch, kteří v nějakém oddíle nějakou dobu pracovali a něco získali.
- seberealizace kapitána či kačeta - aby člověk pro své okolí zářil, musí se cítit spokojený a mít pocit, že dělá smysluplnou práci;

- socializace členů - to je podobné, jako v předešlém důvodu, akorát se to týká členů. Souvisí to nejen s vychováváním pocitu sounáležitosti s kolektivem, ale i s vytvářením pocitu, že o mě někdo má zájem;

- spoluvytváření životního způsobu a předávání podnětů pro tento životní způsob. Sem patří i celá oblast výchovy.

Nejsem si úplně jist, ale mám pocit, že to jsou ty nejdůležitější důvody a případné ostatní jsou jimi nahraditelné v obecném měřítku.

A smysl Gemini?

- zastřešení činnosti oddílů;
- možnost spolupráce
- spolupřezívání kapitanů /zázemí pro chvíle pohody i nepohody - jde spíše o přání než realitu/.



Z ADMIRALITY 28.11.1984

- deníky a zápisné chybí od Kentaurů, deník Poseidónu v naprosto neuspokojivém stavu.
 - vyúčtování tábora dosud chybí od Argonautů.
 - o zájezd do NDR a zdravotnický kurz /obě akce ODPM/ jeví členové admirality nezájem a nepředávají informace o těchto akcích do oddílů.
 - kultura pro admirality 24.1.1984 Rokoko - Třináctá sestra /Horníček/.
 - návrhy na péřfka měly být dodány do 15.11. K tomuto datu se nikdo ani neobtěžoval s nějakou omluvou či výmluvou a od některých oddílů nebyl dodán návrh ani do admirality. Bylo by vhodné v tomto směru si více všimnout závěrů admirality a sledovat zadané úkoly. Vždyť jednáte jako obyčejné děti z vašich oddílů! Návrh PF 85 připraví do 10.12. skupina ve složení Kačenka, Baša, Gam.
 - Čudláře dosud nemám zaplacené od Jarky /24,-/ a Elišky /12,-/
 - Podle zájmu o přihlášky do ČSTV není v žádném oddíle zájem přihlásit členy do této organizace.
 - V polovině listopadu se konečně podařilo vyřídit registraci našeho TOMu. Máme s konečnou platností číslo 50211. Jsme v odboru turistiky TJ Vysoké školy Praha a patříme na Prahu 2 /podle TJ/. Vedoucí TOMu jsem já. Zároveň TOM zastupuji ve výboru OTTV a byl jsem požádán, abych se stal členem komise ~~VST~~ mládeže VST OV ČSTV /výboru svazu turistiky obvodního výboru Československého svazu tělesné výchovy/. To je všechno hezké, ale kde vzít na to čas.
 - Termíny nadílky:
 - Zehneshekha - pá 21.12. Kosárkovo nábřeží
 - Achilleuů - čt 20.12. Kosárkovo nábřeží
 - Poseidón - út 25.12. Laponsko /na vánoční výpravě/
 - Argonauti - pá 21.12. Mostecká
 - Prometheus - so-ne 22.-23.12. Veleslavínova
 - Kentaur - čt 20.12. Mostecká
- Připomínám nutnost úklidu po každé nadílce, aby nebyla narušena příprava a průběh následující nadílky. Doporučuji, aby se kapitáni společně dohodli o výzdobě kluboven
- Výprava 18.-20.1.1985 bude směřována do Josefova dolu, kde se zúčastníme Jizerských tisícovek. Odjezd od klubovny v pátek 18.1. ve 16,15.
 - příští admirality se koná 19.12.1984 ve 20,00 ve Veleslavínově, hostitelem jsou Prométheové.
 - jelikož naše letní tábory v příštím roce bude scházlovat komise letní činnosti ORPO /obvodní rady pionýrské organizace/, jsou pro nás závazné i termíny přípravy, které zde předkládám:
 - 30.11.1984 - nároky oddílů na proškolení zdravotníků LPT /školení začíná 13.12. v 17,00 na ODPM ve Školské 15/
 - 12.12.1984 - kádrové návrhy na hlavního vedoucího, hospodáře a zdravotníka
 - 30.01.1985 - odeslání žádostí majiteli pozemku.
 - únor - březen 1985 - školení pro hlavní vedoucí a hospodáře LT.
 - 30.03.1985 - odeslání informace o LT se základními údaji
 - 15.05., 1985 - odevzdání POZ LT komisí LČ
 - 15.05.1985 - povolování LP na základě předložené dokumentace
 - 30.09.1985 - vyhodnocení LT a vyúčtování.



Žádám proto, abyste mi do 10.12.1984 dodali patřičné údaje, abych mohl ke 12.12. zařídit vše potřebné. O druhu a termínu tábora se rozhodujte také co nejdříve. Já opět povedu 1. běh letního tábora ve Žloutkovicích /1.-18.7./ a bude najímat vedoucí. Zároveň připravuji přechod rumunského pohoří a kurz windsurfingu /pokud tak neučiní Poseidón/ a to vše podle termínu táborů, aby se těchto akcí mohli zúčastnit ti, co o to mají zájem.

ROZKAZ ADMIRÁLA

- k 15.12.1984 žádám předložení ročního plánu oddílu a podrobného plánu na období leden - březen 1985. Nezapomeňte na Mistra uzlování.
- Všechny vánoční výpravy jakož i výpravy na lyže budou pojištěny. Mějte na paměti riziko, jakému byste se vystavovali v případě, že by se někomu stal nějaký úraz a výprava by nebyla pojištěná.

Nesplnění rozkazu z jakéhokoliv důvodu by mělo vliv na vyřízení cestovních příkazů pro kapitanát.

Freude, Freude, Freude, ...

deštníky, tyče, stromy /věci, které se podobají tvarem/, zbraně všeho druhu, nože, dýky, kopí, šavle, pušky, pistole, revolvery /mohou pronikat do těla a zranovat/, vodovodní kohoutky, kropící konve, vodotrysky /předměty, z nichž vytéká voda/, visací lampy, šroubovací tužky /předměty, které se mohou prodlužovat/, balóny, letadla, zepeřiny /vlastnost údu, že se může vzpřímit a překonávat tak tíži/.

Sny o létání mohou mít i ženy. Vzpomeňte spíš na to, že naše sny mají spánovat přání ~~být~~, a že přání být mužem se u ženy vyskytne vědomě nebo nevědomě velmi často. Také fakt, že žena může toto přání realizovat stejnými prožitky jako muž, nezmylí nikoho, kdo se vyzná v anatomii. Žena má přece na svém pohlavním ústrojí také malý úd podobající se údu mužskému a tento malý úd, klitoris, hraje dokonce v dětském věku a ve věku, kdy dochází k pohlavnímu styku, stejnou roli jako velký pohlavní úd mužův.



str. 122

Ženské pohlavní ústrojí bývá symbolicky znázorňováno všemi předměty, které s ním mají tu společnou vlastnost, že v sobě mají dutinu, jež může do sebe něco pojmout - jáma, šachta, jeskyně, nádoba, láhev, krabice, schránka, kufr, pouzdro, bedna, kapsa atd. Některé symboly se vztahují spíše na mateřské lůno než na ženské pohlaví, např.: skříň, kamna, míst-

nost. Symbolika místnosti stýká se tu se symbolikou domu, dveře vnitřní i dveře venkovní se stávají symboly genitálního otvoru. Ale také látky symbolizují ženu: dřevo, papír a předměty z nich zhotovené, stůl, kniha. Ze zvířat musíme uvést alespoň hlemýžď a škebli jako nesporně ženské symboly, z částí těla je třeba jmenovat ústa, ze staveb kostel s kapličkou.

Prsa bývají znázorňovány jako jablka, broskve a plody vůbec.

Genitální ochlupení obou pohlaví popisuje sen jako les a křoví.

Symbol ženského pohlaví - schránka na šperky, klenot a poklad označují milovanou osobu i ve snu; sladkosti jsou častými znázorněními sexuálního požitku. Ukojení na vlastním pohlavním ústrojí bývá označováno hrami všeho druhu, také hrou na klavír. Symbolickým znázorněním onanie je klouzání a smyk stejně jako trhání nějaké větve.

Pohlavní styk - rytmické úkony, tanec, jízda na koni, stoupání a také

másilné prožitky jako přejetí. K tomu přistupují různé řemeslné práce a při přirozeně ohrožování zbraněmi. Žebřík, schody, schodiště, respektive chůze po nich jsou bezpečně otevřenými symboly pohlavního styku. Květy, květiny označují ženské pohlavní ústrojí nebo speciálně panenství.

str. 133

Snová práce - XI. přednáška

Činnost, jejímž výsledkem je převod latentního snu v zjevný sen, se nazývá snová práce. Činnost postupující opačným směrem, která chce od zjevného snu dospět ke snu latentnímu, je naše výkladová práce. Tomu, co snová práce u snů provedla ještě navíc, říkáme snová deformace, a tu musíme svým výkladem opět zlikvidovat.

Prvním výkonem snové práce je zhuštění. Rozumíme tím skutečnost, že zjevný sen má menší obsah než sen latentní, a je tedy jakýmsi jeho zkráceným překladem. K zhuštění dochází tím, že 1. některé latentní prvky bývají vůbec vypuštěny, 2. že z některých komplexů latentního snu přejde do snu zjevného jen zlomek, 3. že latentní prvky, které mají něco společného, jsou ve zjevném snu staženy dohromady, splynou v jedno.

str. 135

Přestože zhuštění přispívá k neprůhlednosti snu, nemáme přece dojem, že je výsledkem snové cenzury. Spíše bychom je vysvětlovali mechanickými nebo ekonomickými faktory.

Snová práce přepisuje tedy snové myšlenky velmi neobvyklým způsobem, nepřekládá slovo za slovem nebo znak za znak, neprovádí také výběr podle určitých pravidel, ba ani výběr, který bychom mohli nazvat reprezentativní, při němž je vždy některý prvek vybrán, aby zastupoval prvků několik, nýbrž jde o něco jiného a daleko složitějšího.

Druhým výkonem snové práce je přesun. Je dílem snové cenzury. Jeho oba projevy jsou: 1. že nějaký latentní prvek není nahrazen svou vlastní součástí, nýbrž něčím vzdálenějším, a je tedy vyjádřen narážkou, 2. že se psychický důraz přesouvá z prvku závažného na nějaký jiný nezávažný, takže sen má jiné těžiště a působí cize. Třetí výkon snové práce - myšlenky jsou převedeny na vizuální obrazy.

str. 161

To, co je v životě dospělých označováno jako "perverzní", odchyluje se od normálního v těchto bodech: 1. není respektováno omezení druhové /přehrada mezi člověkem a zvířetem/, 2. jsou překračovány meze dané pocity ošklivosti, 3. překročením mezi daných incestním zákazem /zákazem vyhledávat sexuální ukojení u osob pokrevně úzce spřízněných/, 4. překročením mezi daných příslušností k těmto pohlaví, 5. přenesením role pohlavního ústrojí na jiné orgány a jiná místa na těle. Všechna tato omezení neexistují od počátku, nýbrž se vytvářejí ponezáhlou teprve v průběhu vývoje a výchovy. Malé dítě je jich prosto. Dítě lze označit jako polymorfně perverzní.

str. 162

Nacházíme-li tedy za našimi deformovanými sny znovu všechny tyto perverzní tužby, znamená to pouze, že sen i na tomto poli představuje návrat k infantilnímu stavu. Sen má přístup k materiálu zapomenutých dětských zážitků, ale viděli jsme také, že dětský duševní život se všemi svéráznými rysy, se svými egoismem, incestní erotickou volbou atd., pro sen stále ještě trvá, tedy stále ještě existuje v nevědomí, a že nás sen každé noci znovu vrací na tento infantilní stupeň. Tak se nám potvrzuje, že nevědomé v duševním životě je to, co je infantilní.

Pokračování příště.

S á č e k p l n ý h e r

V odbornosti hry ke splnění jednoho bodu je třeba mít vlastní sbírku her nebo pytlíček her. Tím pytlíčkem se rozumí látkový sáček naplněný herními pomůckami, které se dají využít v různých hrách. Zde předkládám návrh na jeho skladbu s tím, že popíšu hry, které se s uvedeným obsahem dají zahrát. Připouštím, že lze najít i vhodnější skladbu a třeba i objemově menší. Návrhy rád přetisknu v Kurýru.

O b s a h :

6 hracích kostek / s označením hodnot jednotlivých stran/

1 sada kartiček s abecedou

1 sada špejlí pro tyčinkové hry

64 dvoubarevných kamenů

20 kuliček

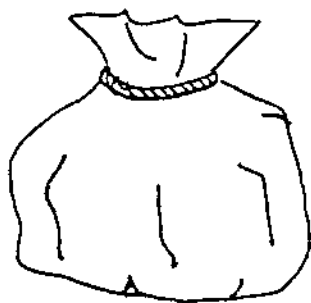
10 knoflíků

3 šipky /házecí/

10 dřívěk s motouzkem

4 sady čísel na kartičkách s čísly 1 - 13

1 tenisák



DRÁPKY

Pro 2 - 4 hráče, 5 kostek

Před hrou rozlosujete pořadí. První hráč vezme pětici kamínek a rozhodí je na zemi. Vybere si jeden vhodný, vyhodí ho do vzduchu jednou rukou, toutéž rukou vezme jednu ze zbývajících a do téže ruky chytí onu vyhozenou. Pokud mu obě kostky zůstanou v ruce, čímž hru nezkazil, odloží jednu kostku a druhou vyhodí do vzduchu. Opět sebere jednu ze zbývajících tří a k ní přichytí onu vyhozenou. Pokud hru nezkazí, udělá totéž se zbývajícím dvěma kostkami, čímž má hotové tzv. jedničky. Pokud mu však kostka vypadne z ruky, předává kostky dalšímu v pořadí. Chybou také je, když po vyhození kostky nestačí sebrat kostku ze země. Vyhazování, sbírání a chytání provádí pouze jedna ruka.

Po jedničkách následují dvojky. Čtyři kamínky leží na zemi, pátý vyhazujeme do výšky a než jej v létu zachytíme, musíme sebrat současně dvě kostky. Podaří-li se nám to, odložíme dvě kostky, třetí vyhodíme do vzduchu a sebereme druhou dvojici. U trojek sbíráme najednou tři kamínky a po nich zbývajících jeden, při čtyřkách jeden vyhodíme a sbíráme zbylé čtyři.

Po chybě ztrácíme právo na další hru a čekáme, až na nás znovu dojde řada. Pak pokračujeme tam, kde jsme minule ~~ztráceli~~ přestali, musíme však opakovat celé kolo, kde jsme udělali chybu. Kdo s úspěchem dokončí čtyřky, pokračuje bodovacím úkolem. Vezme všech 5 kostek do jedné ruky, nadhodí je libovolně vysoko a snaží se jich zachytit co nejvíce na hřbetě té ruky, která nadhoz prováděla. Kolik kostek na hřbetě zůstane ležet, tolik bodů si hráč připočítá. Vítězství patří hráči, který nejdříve dosáhne dohodnutého počtu bodů.

NA ČÍSLA

pro 3 - 6 hráčů, 1 kostka, 60 hracích kamenů

Nejlépe se hraje v šesti. Nejdříve si rozeberete po jednom základním čísle, od jedničky do šestky - a pak začne hrací kostka plovat kolem stolu. Každý ji hodí 2x za sebou. Prvním hodem se dozvíš, kolik hracích známek máš dostat, druhý hod určí, kdo ti tyto známky musí vyplatit. Hra končí, když z počáteční desítky hracích kamenů někomu nezůstane ani jediná. Ostatní spočítají svůj bank a ten, kdo má nejvíce, vítězí. Je-li vás méně, ponechte jedno nebo dvě čísla neobsazená. Při hře ve trojici si rozeberete po dvou číslech.

GENERÁL 3 - 5 hráčů, 3 hrací kostky

Před zahájením hry určíte pořadí - každý hodí na stůl trojici kostek a sečte očka, která mu padnou. Kdo má nejvyšší číslo, začíná. Hráč s nejnižším součtem ještě určí číslo, na které se hraje. Hodí jednu kostku a když mu padne například pětka, hraje se "na pětky". Pak už putují kostky od hráče ke hráči kolem stolu, každý hodí všechny tři současně a počítá si po bodu za kostky, které zůstanou ležet vzhůru pětka. Dokud získáváš za hod aspoň jeden bod, smíš házet hned mimo pořadí znovu. Teprve v okamžiku, kdy vyjdeš naprázdno, musíš předat kostky doleva sousedovi. Kromě určeného čísla se bojují všechny hoďy, při nichž padne na třech kostkách kterékoli stejné číslo. Takovému hodu se říká "kapitán" a dostává za něj 5 bodů. Přeje-li ti štěstí a všechny kostky padnou vzhůru číslem, na které se hraje /v našem případě pětka/, hlásíš "generála". Generál tě zaručuje okamžité vítězství - rovná se patnácti bodům. Nepadne-li v průběhu hry nikomu generál, zvítězí ten hráč, který nejdříve dospěje k počtu patnácti bodů. Tento počet však nesmíme překročit a v případě, že získáme z hodu víc bodů, než nám chybí do patnácti, je tento vzh neplatný a házíme znovu. Jak už bylo řečeno, jediná výjimka platí u generála.

ŘADY 3 - 7 hráčů, 6 hracích kostek

Při řadách se tři až sedm hráčů pravidelně střídá v házení šesti kostek. Každý hod, při němž se na kostkách ukáže kratší či delší řada čísel počínající jedničkou, má jistou bodovou hodnotu. Hráči si body zaznamenávají a kdo první dospěje ke stovce, zvítězí.

Za jedničku a dvojku je	5 bodů
Za jedničku, dvojku a trojku je	10 bodů
Za jedničku, dvojku, trojku a čtyřku je	15 bodů
Za jedničku, dvojku, trojku, čtyřku a pětku je	20 bodů
Za jedničku, dvojku, trojku, čtyřku, pětku a šestku je	25 bodů.

Komu padnou současně tři jedničky, márpekelnou smůlu - ztrácí všechny body, které do této chvíle nastřádal.

MACAO 3 - 6 hráčů, 1 hrací kostka

Každý hráč musí házet 3x. Cílem je hodit celkem 12 bodů. Kdo hodí více než 12, prohrává; kdo méně než 12, může zkusit čtvrtým hodem zlepšit výsledek. Vyhrává, kdo se trefil do dvanáctky či kdo byl nejbližší aniž by "přehodil".

NAHÝ VRABEC 3 - 6 hráčů, 1 hrací kostka

Nejprve se stanoví počet kol. Každý má jeden hod, jehož výsledek je pro levého souseda. Tomu se připisují k dobru hozené body. Pokud je hozena jednička /Nahý vrabec/, obdrží ten, kdo jedničku hodil, minusový bod. Nakonec vítězí ten, kdo získal nejvíc bodů.

VES 3 - 6 hráčů, 1 hrací kostka

Každý hráč hází 10 x za sebou. Pokud hodí jedničku, přestává házet a pamatuje si počet hodů. Kdo hodí jedničku nejdříve, vyhrává.

HOUPAČKA 3 - 6 hráčů, 1 kostka

Pravidlo hry: každý má 7 hodů za sebou. Počet bodů prvních dvou hodů se sčítá, počet bodů třetího hodu se odečte, čtvrtý hod se připočte, pátý hod se odečte, šestý hod se opět připočte a sedmý hod se odečte. Kdo má největší počet bodů, ten je vítěz.

Pokračování příště.