

Občasník admirality Gemini
19. prosinec 1984

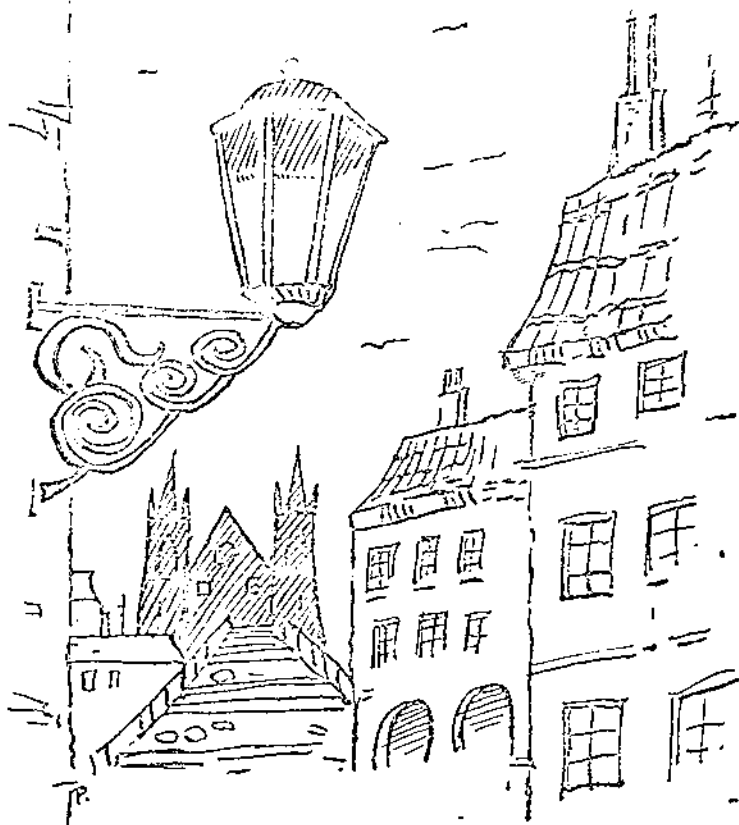
Vánoce a předvánoce

My Češi s velikou chutí a často citajeme okřídlené pořekadlo o zlatých českých rukou. Zlaté české ruce dovedou totiž skoro z ničeho dělat hotové zázraky doslova na zlatém českém kolenně. Nevím tedy, zda tuto lichotku nerozhlášíme o sobě už jenom my sami, ale vím, že toto úsloví je vlastně kusé a nepřesné. Ono v něm totiž ve skutečnosti nejde jen o ruce, ona se z té chvály nějak vytratila hlava. A právě ta v tom hraje svou tichou, ale dominantní úlohu.

Jen si uvědomte, jak to vypadá, když zlaté české ruce vezmou do svých prstů obyčejný kalendář, a z něho konkrétně měsíc prosinec. Vánoce se v Evropě slaví samozřejmě všude. Ale zatímco ubozí malí Angličané již za mého mlada čekali na nadílku pouze od Santa Clause, protože jinak je jejich Štědrý den oslavován spíše tak jako Silvestr, a zatímco k malým Francouzákům lze s nadílkou do bytu krbovým komínem pouze Pěre Noel, a zatímco Moskváci a Kyjeváci jsou odkázáni pouze na dědu Mráze, stávají se z našich dětí spíše výběrčí než obdarovanci. Sezónu zahajuje stejně jako za mého dětství impozantní Mikuláš s nehlavním, pasívním andělem a nadmíru hlavním a aktivním čertem, jenž malé děti stresuje svou nedostatečnou domestikací a nepatrnou sociální adaptabilitou.

Zatímco toto mikulášské komedií má odedávna přesně stanovené datum nadílky, překvapuje další prosincový nocník - děda Mráz - naše děti kdy se mu zachce. Počítají, že naše děti. Dokud jsem byl naším dítětem ještě já, tak se tu nevyskytoval vůbec, ačkoli jsem pravidelně utíral doma nádobí a zdravil každého dospělého člověka zřetelně a nahlas. To, že přichází nadělovat porůznu, je nevysvětlitelné privilegium našich potomků; neboť ve své vlasti své vlastní malé klienty poměrně diskriminuje tím, že jim naděluje rovněž na pevné datum, a to na 31. ledna, jestli si to nepletu.

V druhém a třetím vánočním týdnu dostávají pak naše děti další nadílku, která za mého mlada nebyla, a to kolce od závodního výboru, anebo dvě - jsou-li v řádném zaměstnaneckém poměru oba rodiče. A na Štědrý den přichází konečná a hlavní nadílka vánoc - nadílka pod stromčkem. Ta byla vždy nejnapínavější, neboť to měla být nadílka výběrová, pouze pro hodné děti. Většina rodičů a prarodičů dlouho před svátkem Ježíškem spíše vyhrožovala a charakterizovala ho jako příslušníka Scotland Yardu, který z dobře voleného úkrytu sleduje dětské přestupky a dělá si o nich do notýsku záznamy. Každé dítě ovšem velice dobře o sobě ví, co má na svědomí a právě na Štědrý den je ohroze-



na onou prokazatelnou neinformovaností, anebo vadnou evidencí poklesek, protože ať učelá co chce, odměna je nakonec nemine. Jestliže jste tedy počítali dobře, došli jste jistě k dobrým čtyřem či pěti nadílám, jež jsou výslednicí kalendáře, který vzali do svých ~~rukou~~ prstů zlaté české ruce. Kalendáře, ve kterém se nadílkové příležitosti oproti světovému trendu nejméně zdvojnásobily, jak do něho postupně přispěli svou hřívkou pohané, křesťané i ateisté. Nicméně v mých vzpomínkách na tyto svátky dominuje spíše atmosféra té velké vánoční přede hry, než inventura nadělených dárků.

František Nepil "Dobré a ještě lepší jitro"

Snažte se vytěžit maximum pro vytvoření jádra oddílu z vánočních nadílek a z vánočních výprav. Připravte skvělou atmosféru. A k té přispívá poslech nádherné muziky, bezvadná zpívanda, při které každý ze zúčastněných zpívá, výborný čaj připravený tím důležitým obřadním způsobem, rozdělování dárků a rozsvícení vánočního stromčku - přestě toto vše a ještě mnoho dalšího. Z výpravy udělejte polární expedici, kde každý účastník se prorvává k cíli nepřízní počasí, překonáváním řady úkolů. Mějte na členy oddílu nároky v oblasti překonávání sebe sama, při udržování pořádku. Ale hlavně dbejte na vytvoření správné kamarádké atmosféry, kde jeden ochotně pomáhá druhému.



ČÍ ZÍ

3 - 6 hráčů, 1 kostka

Každý hází, dokud nehodí trojku. Jakmile hodí trojku, přestává. Kdo dosáhne takto největší počet bodů, je vítěz.

NĚMÁ JULKA - 3- 6 hráčů, 1 kostka

Každý hráč má 1 hod, přičemž hra trvá 12 kol. Jde o to s co nejmenším počtem hodů hodit od jedničky do šestky. Nejdříve musí být hozena jednička, pak dvojka, pak trojka atd. až k šestce. Minimum je 6 hodů. Když všichni dosáhli šestky, může se hrát obráceně, opět od šestky do jedničky. Všechny výsledky je nutno zapisovat. Vítěz je ten, kdo nejdříve, tedy s nejmenším počtem hodů dosáhne šestky a opět jedničky. Tato hra má háček: nesmí se při ní mluvit; proto se jmenuje "Němá Julka". Kdo promluví, musí již dosažený výsledek opakovat.

KANTIPA 3 - 6 hráčů, 2 kostky

Každý hází s dvěma kostkami. Cílem je hodit 7, tedy 6+1 nebo 5+2 nebo 4+3. Kdo k tomu potřeboval nejmenší počet hodů, vyhrál.

SKOK SMRTI 3 - 6 hráčů, 1 kostka

První hráč řekne číslo pod 30. Druhý hráč hází. K jeho hoďu se připočte hod třetího a čtvrtého hráče atd. a to dokud není dosaženo nebo překročeno uvedené číslo. Nešťastník, kterému se nepodařilo "skok smrti" vypadává stejně jako ostatní, které potkalo stejné neštěstí. Vítěz je, kdo přežil.

NEBE A PEKLO 3 - 6 hráčů, 2 kostky

Nejprve se stanoví počet kol. Každý má jeden hod. Při každém hoďu jsou body nahoře /nebe/ počítány jako desítky a body dole /peklo/ jako jednotky. Pokud někdo hodil 5 a 3, je počítáno 5 nahoře = 50, 2 dole = 2, dohromady 52; 3 nahoře = 30, 4 dole = 4, dohromady 34. Výsledek prvního hoďu je 86. Ten, kdo po stanoveném počtu kol má nejvyšší výsledek, vyhrává.

JEDENÁCT NA DRUHOU

3 - 6 hráčů, 2 kostky, 15 - 30 hracích známek /dobře poslouží kartičky s čísly potřebné pro hru Matematiko/

Každý hází 1x. Kdo hodí přesně 11, může vyprázdnit pokladnu; kdo hodí 12, musí obsah pokladny zdvojnásobit. Kdo hodí pod 11, zůstává ve hře, musí však rozdíl mezi počtem hozených bodů a jedenácti dát do pokladny. Jako hrací známky používáme kartičky pro hru Matematiko.

BOJ O PÍSMENA družina, 30 obdelníků s písmeny abecedy

Nastříhej z kladívkové čtvrtky 30 obdelníků velkých jako hrací karty a na každý napiš jedno velké tiskací písmeno: A, B, ... Ž. Karty s písmeny důkladně zamíchej a rozsaď hráče před sebe tak, aby všichni měli na tebe dobrý výhled. Potom obrať první kartu z balíčku písmenem k hráčům a současně řekni: "Ostrov!" Předpokládejme, že první písmenem bylo K. Hráč, který ze všech nejdříve vykřikne jméno ostrova, začínající hláskou K, získá tuto kartičku do úschovy



"Když jsem tady šel minule, vyskočil na mě z houští takovej malej lviček. Tak jsem ho napopl..."

jako trefej. První kartička putuje k nejpohotovějšímu hráči a ty už máš v duchu připraven další úkol. Současně s novým písmenem uslyšíš hráči: "Pták!" S každým nově obráceným písmenem dáš úkol z jiné oblasti lidského vědění. S otáčením písmen pokračuješ tak dlouho, až je celý balíček mezi hráči. Vítězí ten, kdo získal nejvíce trefejí.

REVERSI 2 hráči, 64 dvoubarevných kamenů /nebo mincí/, šachovnice

Herní deska se podobá šachovnici, skládá se ze 64 polí, všechna jsou však jen bílá. Dva hráči potřebují 64 dvoubarevných hracích kamenů, na jedné straně bílých, na druhé černých. Můžeš je nařezat z větviček 15 mm silných. Postačí dílky vysoké 1 cm, na jedné straně necháš přírodní barvu, druhou stranu obarvíš načerno tuší. Na začátku partie dostanou oba soupeři po 32 kamenech. Jeden si je obrátí bílou stranou vzhůru, druhý černou. Hru ottírá černý. Vezme ze své hromádky dva kameny a položí je na dvě pole uprostřed desky /viz obrázek E4 a E5/. Potom položí do středu dva kameny bílý - na pole D4 a D5. Tak se po-
vinně otvírá každá partie. Teprve pak začíná opravdový boj, při němž kladou oba hráči střídavě vždy jen jeden kámen svou barvou vzhůru na některé volné pole. Nejdřív je na řadě černý. Položí kámen tak, aby se některý z ležících bílých kamenů ocitl mezi dvěma černými kameny. Na obrázku je i tento tah: třetí černý kámen leží na poli C5. Hráč jej však mohl položit i na C4 a dosáhl by stejného výsledku - obklíčení bílého kamene. Bílý kámen na D5 se najednou ocitl mezi dvěma černými, je ze dvou stran obklíčen, a tedy zajat. Z desky však nebude odstraněn, černý jej obrátí vzhůru svou barvou. Na tahu je pak bílý a v dalších tazích se oba hráči pravidelně střídají. Nemohou však pokládat nové kameny na desku konkoli, ale jen tam, kde tím zajnou některý z protivnickových kamenů. Zajetí je například každý černý kámen, který se ocitne mezi právě položeným bílým kamenem a jiným bílým kamenem, buď vodorovně, svisle nebo uhlopříčně. Celá trojice musí ležet v jednom směru. Obvykle při jednom tahu bývá zajat jeden soupeřův kámen, někdy se však podaří zajmut současně dva, tři i více cizích kamenů. Všechny zajaté kameny jsou obráceny druhou stranou vzhůru a posilují tak armádu toho hráče, který je zajal. Když hráč nemůže položit na desku kámen tak, aby tím zajal některý ze soupeřových kamenů, musí se tahu vzdát. Někdy tak přijde i o několik tahů. Další kámen ze své zásoby ani
volit a položit na desku, až se mu naskytne možnost tímto kamenem dokončit obklíčení a zajetí některého ze soupeřových kamenů. Hra končí, když jeden hráč vezme ze své hromádky poslední kámen a položí jej na desku. K zakončení hry dojde i tehdy, když černý ani bílý nemohou položit nový kámen tak, aby tím zajali některý ze soupeřových kamenů. Po skončení partie spočítáme, kolik kamenů leží na desce černou stranou navrch, kolik bílou. Vítězí ten, kterému zůstane větší armáda početnější.

	A	B	C	D	E	F	G	H
8						○	○	○
7					○	○	○	○
6					○	○	○	
5			○	○	○	○		
4				○	○			
3								
2								
1								

LIŠIA 2 hráči, 12 bílých a 12 černých kamenů, šachovnice

Pravidla dány jsou všeobecně známá. Uvádím ji proto, že je to hra, která se hraje s pomůckami ze sáčku.

S dalšími hrami s pomůckami ze sáčku se seznámíme ještě v další kapitole. Toto je ještě pár námětů použitelných na vlastní vymořování.

str. 163

Začínáme tušit, že je tu třeba rozlišit dvě věci. Něco, co pochází z našeho vědomého života a sdílí jeho znaky - říkáme tomu denní zbytky - spojuje se při tvorbě snu s něčím jiným, pocházejícím z říše nevědomí. Spojení mezi těmito dvěma složkami vytváří snové práce. Ovlivnění denních zbytků nevědomými prvky, které k nim přistupují, vytváří podmínky pro regresi.

Splnění přání

- XIV. přednáška

str. 165

Podstatou snové práce je přeměna myšlenek v halucinační prožitek. Jak k tomu může dojít, je dost záhadné, ale je to problém obecné psychologie. Z dětských snů jsme se dozvěděli, že cílem snové práce je odstranit duševní podnět rušící spánek, a to splněním přání. O deformovaných snech, pokud jsme je nedovedli vyložit, jsme nic podobného prohlásit nemohli. Od počátku jsme však očekávali, že budeme moci deformované sny podříditi stejným hlediskům jako sny infantilní. Prvním splněním tohoto očekávání byl poznatek, že vlastně všechny sny jsou sny dětí, že pracují s infantilním materiálem, s dětskými duševními hnutími a mechanismy. Když teď pokládáme snovou deformaci za zdolancu, musíme přistoupit ke zkoumání, platí-li i pro deformované sny, že je lze pojímat jako splnění určitých přání.

U deformovaných snů splnění přání nemůže být zjevné, nýbrž musí být teprve hledáno, a máž dokud jsme nevyložili, nemůžeme označit, v čem splněné přání spočívá. Víme také, že u deformovaných snů jde o zakázaná cenzurou zamítnutá přání, neboť právě jejich existence se stala příčinou snové deformace, motivem pro zásah snové censury.

Jestliže je sen splněním přání, pak by trapné pocity ve snu měly být nemožné. Je však třeba vzít na zřetel 3 komplikace:

1. může se stát, že se snové práci plně nezdařilo zajistit splnění přání, takže z trapného afektu spojeného se snovými myšlenkami část obývá i v manifestním snu. Analýza by pak musela ukázat, že tyto snové myšlenky byly ještě daleko trapnější než sen z nich vytvořený.

2. Splnění přání by zajisté muselo přinést slast, ale na místě je zeptat se, komu? Přírozeně tomu, kdo toto přání chová. O snící osobě je nám však známo, že ke svým přáním mívá zcela zvláštní vztah. Zamítá je a censuruje, zkrátka nezamlouvají se jí. Jejich splnění jí nemůže tedy způsobit žádnou slast, nýbrž pouze její opak. Zkušenost pak ukazuje, že tento opak nabývá podoby úzkosti, což bude ještě třeba vysvětlit.

Úzkostné sny mají často obsah, který je deformace zcela prostý, který, abychom tak řekli, censuře unikl. Úzkostný sen je často nezahaleným splněním přání, nikoli ovšem přání příjemného, nýbrž něčeho jakého přání zavrženého. Místo censurního zásahu došlo k vývinu úzkosti. Zatímco o infantilním snu se dá říci, že je otevřeným splněním přípustného přání, a o obyčejném snu deformovaném, že je naskočeným splněním nějakého potlačeného přání, u úzkostného snu je na místě pouze formulace, že je otevřeným splněním přání potlačeného. Úzkost je příznakem toho, že takové vytěsněné přání se ukázalo silnější než censura. Úzkost, která se při tom ve snu objevuje, je, chcete-li, úzkostí ze síly těchto přání, držených jindy na uzdě.

Z úzkostného snu se obvykle probouzíme, přerušíme zpravidla spánek dříve, než vytěsněné přání snu svoje splnění proti censuře naplno prosadilo. V tomto případě se výkon snu nezdařil, ale jeho podstata se proto ještě nezměnila. Přirovnali jsme sen k nočnímu hlídači, který chce náš spánek chránit před rušením. Také noční hlídač se však dostane do situace, že musí spící probudit, když se cítí

příliš slabý na to, aby rušitele nebo nebezpečí sám zaplašil.

3. Snící je vzpírající se proti svým přáním jakoby součtem dvou rozdílných, ale nějak úzce spjatých osob, bude vám pochopitelná ještě i další možnost, jak ze splnění přání může vyplynout něco nanejvýš nepříjemného, totiž trest. Zde nám může opět posloužit k ilustraci ona pohádka o třech přáních: opečené vuřtíky na talíři jsou přímým splněním přání první osoby, oné ženy; vuřtíky na jejím nose jsou splněním přání druhé osoby, muže, ale současně i trestem za pošetilé přání ženino.

Po chybných úkonech a snu se příští dostaneme k obecné mauce o neurosách.

Malý oznamovatel

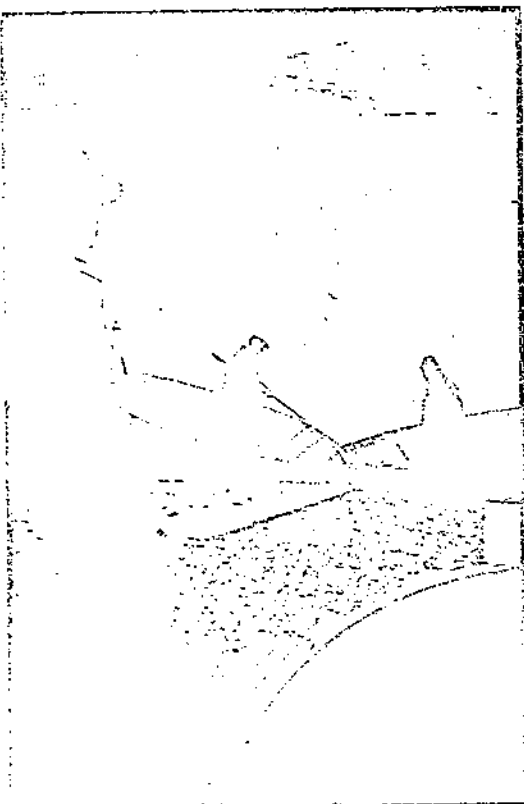
Má-li někdo zájem o upínací řemínky /khaki popruh + spona + druhý konec okovaný/ na upínání bandalíru apod. - můžu sehnat /a 5,- Kčs/.
Káča

Čtení na nadílku

Dickens - Vánoční povídka
O Henry - Vánoční povídky
Andersen - Pohádky / Smrček, Děvčátko se sirkami/

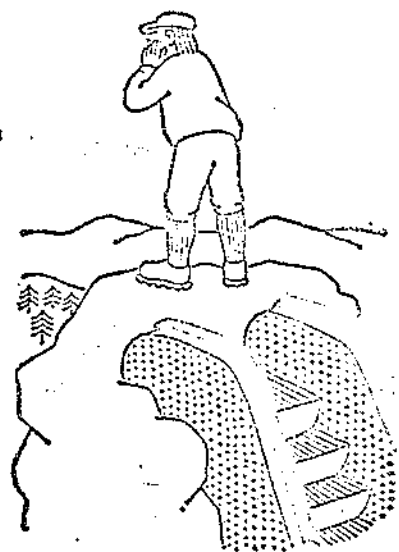
Zakony namakaného krapce

- Jste-li v tom až po uši, mějte pusku zavřenou
- Systémy, které jsou orientovány ve směru lidských motivačních vektorů mohou leckdy fungovat. Systémy orientované opačně budou fungovat uboze nebo vůbec ne.
- Zákon čištění oken: Je to na druhé straně.



- Vše, co se stane tolikrát, že vás to dokonale otráví, se přihodí nejméně ještě jednou.

- Existují dva druhy špíny: tmavá, která je přitahována ke světlým předmětům a světlá, kterou přitahují předměty tmavé.
- Zatloukáte-li hřebík, nikdy se neuhodíte do prstu, pokud uchopíte kladivo oběma rukama.
- Každý malý předmět, který je náhodou upuštěn na podlahu, se schová pod větším předmětem.
- Schopnost osoby vykonat zadaný úkol se snižuje v poměru k počtu lidí, kteří osobu sledují.



„Dožka, už jsem tu, ale nejsem první!“
E. JAKUB

Šťastné a veselé

práci H.