

Občasník admirality Gemini - 4. ročník - 1. října 1985

Z admirality 18. září

- admirality vzala na vědomí, že s táborem 1985 končí svoji činnost oddíl Achilleus, jehož členové se připojují k oddílu Argonauti pod vedením Plase. Plas navrhl jako kadety ke zkušební lhůtě Sama a Basica. Současně byla ustavena funkce lodivod /zatím není blíže specifikována/, kterou u Argonautů zastává Gam a Paul.

Kapitanát Promethea bude pracovat v sestavě kapitán Radana, kadet na zkušební dobu Červík. Lodivod Jarka.

Kapitanát Zehneshekhy bude pracovat v sestavě kapitán Káča, kadet Zuzana, lodivod Achim.

Poseidón pracuje v sestavě kapitán Shwilly, kadet na zkušební dobu Pampalíny. Vedle uvedených lodivodů bude jako lodivod pracovat v Gemini Edita.

- splnění podmínek povolení k plavbě je limitováno datem 20.10.1985 vyjma podmínky opravářů, kteří jsou omezeni datem 31.3.1985.

- Námořní akademie nováčci /A/
členové oddílů /B/
bocmani /C/
admirality /D/

A - proběhne zkušební výcvik skupiny nováčků pod vedením Edity a Fletchera v období září - listopad 1985. Zde budou nováčci v maximální míře připravováni na splnění přijímačky Gemini a před příchodem do oddílu budou mít maximum splněno. Do oddílu bude odeslán nováček prakticky k doplnění posledních bodů a k přijetí. Maximální důraz bude kladen na kontakt s rodiči, schůzky s nováčky budou obohaceny řadou doplňujících prvků. V případě, že se tento výcvik osvědčí, uskutečníme ještě jeden v jarních měsících 1986.

B - uskuteční se několik kurzů, které budou mít za úkol podpořit plnění námořnické knížky, případně splnění některých vybraných odhodnotí. Úkolem každého oddílu bude delegovat na tyto kurzy maximální, případně předepsané množství členů. Kurzy by se konaly převážně v pondělí.

Kurz opravářů - Pampalíny - září - listopad 1985
březen - duben 1986



Fotokurz - práce ve fotokomoře - Sam - říjen - prosinec 1985
Výtvarný kurz - Káča, Gam - listopad - prosinec 1985
Vodácký kurz - Fletcher - březen - duben 1986 /pro nové členy/
Kurz windsurfingu - Shwilly - srpen 1986
kurz uzlování a lasování - Fletcher + Pampalíny - leden 1986
Kurz hvězdy - Špalek - ???

C - uskuteční se dvě schůzky a dvě bocmanské výpravy. Jelikož všechny kapitanáty se vyjádřily, že posádka bude v jejich oddíle mít vlastní schůzky a akce, bude zaměřen na činnost bocmanů s posádkou.

V oddílech budou jmenování následující bocmani:

Zehneshekha - Evka, Tadeáš, Mamut, Jajda

Argonauti - Cipísek, Kocour, Bill

Prometheus - Zulajda, Zuzka, Ondra

Bocmanská výprava v listopadu 1985 se uskuteční v Jizerských horách s ubytováním v Hejnicích. Na přípravě se bude podílet Shwilly, gam, Fletcher, případně Káča.

D - vedle schůzek admirality, které se budou konat vždy v poslední středu se uskuteční 2 kapitánské výpravy - v únoru 1986 a v srpnu 1986. Součástí schůzek admirality bude diskuze na předem dohodnuté téma. Navrhují následující témata:

říjen 85 - Problém staré gardy či Vikingů Gemini

listopad 85 - Etika Gemini

prosinec 85 - Sexuální výchova v oddíle ano? či nikoliv? a jak?

další témata: dětská hnutí v minulosti

osobnost kapitána

Atheismus, náboženství, křesťanství

Současný svět

diskuze nad knížkou "K lásce připraven" /Plzák/

Posádky v oddíle

Sebezdokonalování

Psychologie pro kapitána

Vedle uvedených akcí bychom uskutečnili besedy s dr. Bakalářem, Dr. Junovou, Dr. Hermochovou.

Pro širší veřejnost se pokusíme zorganizovat besedu s Štětinou a ing. Ivo Petříkem.

Admiralita 25.9.1985

O cvičitele turistiky III. třídy se bude ucházet Plas a Radana. Hiawathovu zkoušku na letošních táborech splnili:

AG: Ax, Buby, Cipísek, Štopka

Zeh: Tarka, Veverka, Tadeáš

Pr: Radana, Jarka, Petr, Olina, Červík, Ondra, Kopčem

do 30.10. odevzdá každý oddíl návrh PF1986

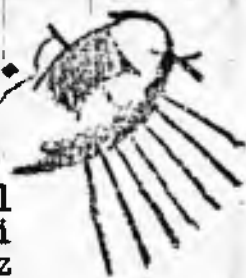
Do 20.10. oddíly budou distribuovat adresáře

- Vova odjíždí na vojnu 1.10. v 8,20 z Hl. nádraží.

- Součástí jednání admirality bylo zvolení admirála a vymyšlení obřadu jeho uvedení.



• povídání o táboře • argo •



Tábor Argonautů 1985 se konal ve Slovenském Rudohoří nedaleko obce Nová Maša. Zdá se, že to bylo nejskvělejší táboření, jaké jsme zatím měli a tento fakt se obrazil i na názvu tábora "Gitche Gume" / v překladu Jezerní vody /, upomínající na přehradní jezírko těsně u tábora. Bývše vyzván, abych informoval p.t. čtenáře o "novinkách" a "co se osvědčilo", budu se snažit zde něco na toto téma vyprodukovat.

VEDENÍ tábora bylo zatím nejpočetnější v dějinách Argonautů, pomineme-li první tábor / kde se vlastně vedení oddílu teprve tvořilo /. Ve velitelském tee-pee nás letos spalo pět. Nemělo to však za následek výskyt flákačů v kapitanátu, naopak, dá se říci, že právě tohle málo zamezilo přepracování jednotlivců a tím vzniku nervozity a dusna, které by se přenášelo i na oddíl. Práce byla důsledně rozdělena. Jednak už před táborem si každý vybral k přípravě několik úseků DTH, jednak na táboře procházel každý po dnech postupně těmito stadii: vedoucí dne - nákupčí - kuchař - volný muž - volný muž / volný podle potřeby odpočíval, připravoval úseky DTH nebo pomáhal ostatním /.

NÁKUPY obstarával zásadně jeden člen kapitanátu. Výhody: nikdo z členů nebyl nucen opouštět program a indiánský život, nákupčí si mohl od oddílu odpočinout, mohl zařídit i jiné důležité věci, např. domluva s lesáky atd.

DTH neměla v zásadě žádnou "vůdčí" legendu. Hráli jsme si na indiánský kmen Irokézů a rámcová legenda byla, že členové oddílu jsou zpočátku indiánská nemluvnata, která postupně rostou a učí se dovednostem, které indiánský bojovník či squaw potřebují k životu. Jejich učitelem je jejich strýc. Poslední děti - papoosee - složí zkoušku dospělosti a hrdinským činem dokáží, že jsou hodna bojovnického jména, které si samy vyberou. Pak nastává indiánský život. Herní úseky bylo možno zařazovat podle momentálních podmínek. Indiáni byli rozděleni do čtyř rodů po čtyřech / tee-pee / a ve všem spolu soutěžili - úspěch jednotlivce spolkl vždy rod.

HODNOCENÍ hry bylo uskutečněno pomocí stáda koní, které každý rod vlastnil / znázorněno natištěnými figurkami koní na velkém oznamovateli /. Vcelku fádni přidělování koní za umístění v soutěžích bylo zpestřeno tím, že byli dvoupohlavní a mohli se podle určitého systému množit. V závěrečné fázi hry pak sloužili jako platidlo, za které si rody opatřovaly části mapky popisující cestu k pokladu - posvátnému wampumovému pásu.

Dle mého názoru takováto DTH má na jedné straně výhodu, že vedoucí není vázán jak při výběru úseků, tak přiřazování jejich zařazování do programu, na druhé straně však má sklon být méně dramatická než když lidé aspoň trochu legendu znají a mohou žít nejen přítomností, ale i budoucností / logická návaznost úseků /.

VÁŘENÍ bylo organizováno takto: Každé dva rody měly ohniště s vařícím. Snídaní, svačiny a večeři si připravoval každý rod sám z přidělených potravin. Na oběd zval vždy jeden rod všechny ostatní. / Stařešinové - vedení - byli bráni taky jako rod. / Vařil vždy jeden člověk z rodu, oběd většinou dva. Myslím, že tento systém má velice pozitivní vliv na samostatnost lidí při vaření.

Váření bylo na trojnásobce v tee-pee. Výborně se při něm osvědčily recepty Blanche / osvědčily Papinovy

tlakové hrnce / spojené rody měly 3 až 4 litrový/. Vaří se v nich více než dvakrát rychleji.

RODY byly námi sestaveny hlavně na základě vědomostí o sympatiích a antipatiích mezi lidmi, nikoli na základě fyzické či jakékoli jiné vyrovnanosti. Přesto však byly vyrovnanější než kdy jindy - vztahy dělají hodně. Počet: náčelník a tři indiáni / ideální počet do 5m tee-pee; dostatečně malý počet pro náčelníka- začátečníka; více lidí si zkusí vedení - více potenciálních boatsmanů/.

PRIMITIVNÍ UMĚNÍ jsme se rozhodli na táboře dělat kromě všech výchovných aspektů také pro zvýšení autentičnosti celého zážitku. Po zajímavé rozmluvě s partou experimentálních archeologů jsme vybrali spoustu činností, které by se v našich podmínkách daly použít - výroba nádob z březové kůry, keramika, tkaní z barevných provázků, drhání, pletení košů, pečení pečivek či chleba v přírodní peci. Nakonec však jsme nedokázali tyto činnosti v zamýšleném měřítku uplatnit, protože jsou málo dynamické a v programu tak, jak jsme na něj zvyklí, působí přece jen trochu cizorodě. Navíc je vždycky spousta lidí, kteří se nedokážou přenést přes počáteční obtíže při tvorbě a nevydrží u díla. / Dá se tomu celkem úspěšně odpomoci tím, že se pracuje v menší skupině, někdo z kapitanátu jim průběžně radí a navíc ještě třeba někdo čte z pěkné knihy./ Prakticky se ve větším měřítku uplatnilo: tepání z měděného drátu/ rychle, jednoduché, efektní, kontakt s ohněm - hlavně kluci/, nádoby z březové kůry/čerstvé// donucovací metoda"od pozítří se smí jíst pouze z nich"-jinak celkem jednoduché, praktické, náročné na zručnost/, keramika /náročné na zručnost a čas- sušení, moc jim to nešlo, ale fascinovala je možnost udělat opravdovou nádobu /nesmí se zvorat první výpal!!!/, drhání s použitím dřevěných korálek - členky, pásy/ hlavně holky/.

VÝPRAVY - bylo jich hodně vzhledem ke krásné přírodě okolo. Kromě oddílového putování a krátkých výprav dvojic a jednotlivců se ověřily výpravy organizované tak, že se určilo několik vůdců /z kapitanátu/ a k nim se přihlásil libovolný počet poutníků. Skupiny se tak vytvořily zcela přirozeně a putování proběhlo v nezářené pohodě & družném hovoru.

NOČNÍ VIGILIE se konaly poslední týden tábora. Bylo povoleno měnit si místa v tee-pee na noc či odejít se zvoleným člověkem spát do lesa. Účelem bylo, aby si lidé mohli spolu promluvit na jiné úrovni než je to obvykle možné a aby mohli vyřešit problémy vzájemných vztahů. Kapitanát se vigilií aktivně účastnil. Velice dobrá akce!!! Možnost promluvit si s lidmi, pokud jsme to do té doby nestihli!!!

NÁČELNICKÉ ŠKOLY probíhaly každý druhý den v podvečer když se ostatní veselili v lesní tělocvičně. Účastnili se náčelníci a kapitanát. Cíle: řešit problémy náčelníků ve vedení rodů, naučit se pár věcí užitečných pro vedení, zkusit si společně něco, ~~na~~ k čemu se normálně nedostanem, podiskutovat si, upevnit kamarádství. Každý z kapitanátu si zvolil jedno téma o kterém chtěl ostatním povídat už před táborem a připravil si ho/ Gam-řečnictví, Blanche-jóga, Sam-autogenní trénink, Vova-kreslení a výtvarné umění/. Každý si na tábor vzal knížku, o které se pak na náčelnické škole mělo diskutovat. Ukázalo se však, že tento způsob organizace diskusí zřejmě není ten ~~xxx~~ pravý, neboť ve skutečnosti se konaly spíš čtenářské ukázky z knih. Snad by to chtělo pro náčelníky vybírat a uvádět témata nějakým přístupnějším



● „TÁBOR VE SLUNEČNÍ ZATOCE“ ie rozebrán. Na dotazy junáckých oddílů sdělují, tuto moji divadelní knížku zatím nelze koupit, nakladatel ji doprodal a nový tisk se zatím nepřipravuje. Vypůjčte si knížku u oddílů, které hru již sehrály. Žádné honorátové poplatky neplatíte, třeba jsem se jich ve prospěch oddílů či střediska, které hru hrají. Plakáty a vývěsky o konání představení můžete poslat i nyní jediné na tuto adresu: Foglar, Praha XII, Korunní tř. č. 16

POZOR!!! PŘÁVĚ VYŠLO:

E. A. Poe: Havran
V dalšího svazku oblibené edice Český překlad vychází sešnoré vydání patnácti českých překladů slavné romantické básně E. A. Poa Havran. V jednotlivých přetlumočeních (Sešnorá, Mužik, Vrchlický, Nezval, Tausler, Kudrinc aj.) se obrátí celých sto let historie českého překladatelského umění. 4300 výt., váz. asi 20 Kčs.

13 Bobriku

Dr. K. Bureš a J. Foglar * 12 Kčs v prodejnách novin

**Foxal K 2010a**

„Tak jsme domluveni, jo? Vy poženete kočku zahradou a já se budu divat.“

Výňatky z knihy **Náš oddíl** Jaroslava Foglara

Dlouhodobé hry

Každou naděši od velikonoce počínaje až po odjezd na tábor a tam potom po celou dobu žije oddíl dlouhodobou hrou. Je to zhruba 40–50 obřízých vzrůstů a velmi pracných úkolů (jiny jim říkáme „úseky“ hry), při jejichž řešení členstvo oddílu — rozdělené do šesti soupeřících hildek — musí vyvíjet každou svou duševní i tělesnou schopnost, aby je úspěšně zvládlo. Lokteré z těchto úkolů jsou takového rázu, že v mnohých oddílech by je mládež — zpočátku nepochopivší a pouhými bezprogramovými výlety — buď vůbec odmítla konat, nebo by před nimi stála bezradná, rozmrzlá a neochotná. Ale chlapec v důvěře našeho oddílu se neleká obříz, naopak po nich touží, a zdravá číždost je hravě přemáhá přes všechny nesnáze, jež dlouhodobá hra s sebou přináší. K tomu jež silně dopomáhá ostré vzájemné soustředění mezi všemi šesti hildkami oddílu, ve kterém jde každá hildka o prestiž.

Kromě bodů, o které hildky při každém úseku hry zápolí, jde jim ještě o jiné věci. Při každé dlouhodobé hře dostávají zpravidla i obsáhlou zprávu, někdy psanou tajnou abecedou, jindy dokonce bez písmen (tedy prakticky jen sešit a několika tisíců nalakovaných políček, do nichž se postupně vkládají písmena „doplňuje“, nebo podobný jiný materiál, který mají nějak zpracovávat, sbírat atd., aby dosáhly určitého konečného cíle. Přehledu do zprávy bez textu, nebo příklady jednotlivých znaků tajné abecedy do latinky, či jiný materiál získávají hildky za body vybojované v jednotlivých úsecích hry. A tak mají o důvod víc se snažit, aby se v úsecích hry umístily co nejvýše.

Zpráva obsahuje vždy nějakou výzvu k činnosti (zpravidla je

to popis velmi složitá a obtížná mnohakilometrové cesty na táboře k nějakému „pokladu“, nebo vůbec předmětu, který tvoří jádro legendy hry, nebo je to nějaký jiný citový úkol, který hildky sladí a plní během všech těchto herních a letních naděš a po celý tábor). A tak se dlouhodobá hra rozrůstá vlastně do tří směrů zápolení, bojuje se a hraje o tři různé vítězství; o tři cíle: O nejvyšší počet dosažených bodů za všechny úseky hry; o nejrychlejší rozluštění zprávy či o nejvyšší soustředění nějakého materiálu o o nejrychlejší a nejdůležitější vykonání citového úkolu. Když se hildka navědla v úsecích, může vše dohnat ještě v luštění zprávy nebo v cílovém úkolu.

Každá dlouhodobá hra má vždy svoji barvitou legendu, příběh, v jehož rámci se pohybuje pak všechny úseky hry, jež zpráva i jiné průvodní činnosti i závěrečný citový úkol. Nejprůtažlivější legendy jsou ty, které hovoří o výpravách jdoucích za nějakými starodávnými poklady nebo do neprobádaných krajů exotických zemí za objevy dřeva zmizelých kultur, vymřelých zvířat atd. V rámci těchto příběhů, jež je možno částečně brát z historie, ale také si je vymýšlet, lze potom aplikovat neplešerá množství drobných podobností jednotlivých úseků; zdůvodnit se používání tajných písmen (nerozluštěná hieroglyfy národů Číňanů, Aztéků, Mayů, hledání jejich ukrytých pokladů atd.). Každá ze šesti hildek se vžívá do úlohy výzkumné výpravy, která se prodlíží džunglemi, spouští se do propastí, plaví se po neznámých bouřlivých vodách, ztroskotává na neznámých opuštěných ostrovech, zápasí o důvěru domorodců na nejnebezpečnějším stupni, bojuje a divokou přírodu, s hořkýma rukama si staví přístřešky, luští staré pergameny atd. Názvy, některých našich dlouhodobých

her ukazují nejlépe náměty jejich legend: Alverez ve stopách Cortése, Znovu do říše Montezenovy, Za poklady starých Inků, Výprava na Yucatan, K pramenu neznámé řeky, Poklad Černého delfína, Lov na Zplavčelích Stěrá, Stará kanadská pacifik-6 železnice, Zlaté udolí.

Zbývá ještě dodat, jak připravují jednotlivé úseky dlouhodo-

bých her. Některé mne napádnou už doma, kde je také mohu připravit a na výpravě pak provést bez ohledu na terén, protože na něj charakter úseku není nijak vázán. Jiné úseky — rovněž doma vymyšlené — jsou připravovány na mně známý terén a jeho speciální zvláštnosti. Hlavní část všech těchto úseků, jež jsem pro oddíl za řadu let již připravil, mne napadá teprve na místě, podle objevených zde okolností. Podrobné popisy mnohých těchto úseků jsou v mých pracích „Devadesátka pokračuje“ a „Poklad Černého delfína“.

Pro ukázkou vypisuji zde jeden další: „Perly azitécké císařovny“: Terén — divoká říčka, asi 8 metrů široká (přeplovat se nedala pro silný proud). Náš břež byl rovný, plochý, protějšky tvořila kolmá hradská skála s jediným malým výstupkem asi 2 metry nad vodou. Dno pod skálou hluboké, vymleté vodou. V nepřítomnosti oddílu jsem z vrcholu skály

spustil na výstupěk po provázku plachovku s pěti kaménky uvnitř. Provázek jsem pak vyvlékl, přepravil se na náš břeh a volal jsem k úseku první hildku. (Ostatní nemohly být přítomny, aby neviděly, jak bude hildka úkol řešit.) Znělo: „Máte v nejbližším čase zjistit, kolik perel (kamének) má azitécká císařovna uloženo ve své schránce na skvosty (plachovce).“

Jedna hildka řešila úkol takto: Na dlouhou tyčku navázala zrcátko, došla až skoro doprostřed říčky, kde proud ještě nestihávé, a za pomoci zrcátka na konci tyčky zjistila počet kamének. Ztratila ale hodně času, než ji způsob řešení napadl. Další hildka se o 200 metrů výše přepravila na druhý břeh, vystoupila na vrchol skalní stěny a odtud chtěla kaménky v plachovce spočítat. Z výšky však nebylo zřetelné. Jeden ze členů doběhl do táboře pro dalekohled — a ze jeho pomoci kaménky hravě spočítal atd.

Podobné náměty, někdy snadnější, jindy těžší, složitější, tvoří náplň našich dlouhodobých her.

KONEC

