

Občasník admirality Gemini - 8. srpna 1986

- 4. ročník

NÁVREH PLÁNU GEMINI NA ODDÍLOVÝ ROK 1986 - 1987

ZÁŘÍ

1. Dokončit plán činnosti Gemini a plán admirality /admiralita/
10. Připravit osnovu námořní akademie /Shwilly, Gam, Fletcher/
- 12.-14. Akce Vikingů
15. Zajištění tělocvičny /Baša/
15. Uklídkový řád + plán generálního úklidu Korzu /Poseidón/



- 15. Návrhy kartiček na bodování /Gan/
 - 30. Řád fotokomory /Arge/
 - 30. Kompletace stanového inventáře oddělení turistiky /Prometheus/
 - 30. Kompletace ledního parku + návrhy na opravy /Poseidon/
 - 30. Kompletace surfů /Argonauti/
 - 30. Rozmístění náborových oznamovatelů do knihoven /Baša, Gan, Fletcher/
 - 30. Příprava termínů zimních výprav /Baša, Fletcher/
 - 30. Adresář admirality /Fl./
 - 30. Změna oznamovatele Vodičkova - na nábor + tábory /Baša/
- Do programu září by bylo možno vřadit country bál. Kam?
V průběhu září oddíly /Arge a Prometheus/ vypracují a zavedou oddílové bodování a podle navržené osnovy ložní deníky jednotlivců.

ŘÍJEN

- 3.-5. Bořen - pro cvičitele a adepty na cvičitele III. tř. VHT
- 10.-12. Akce Vikingů + Setkání starších TOM
- 19. Lacrosseová liga -Kde, kdo, do kdy/
- 15. Dokončení registrace rozdělaných jedinců v ČSTV /kapitáni/
- 15. Technické vyřešení knihovny kapitanátů /Poseidon/
- 22. Promítání Radar /Kdo, do kdy?/
- 30. Adresáře oddílů /kapitáni/
- 31. Seupis inventáře Gemini /Fl./

LISTOPAD

- 7.-9. Akce Vikingů
- 9. Sraz členů Jedenáctky na Točné /Fl./
- 23. Hra po Praze /kde, kdo, do kdy?/
- 28.-30. Becmanská výprava /kde, kdo, do kdy?/
- 30. Zájemci o minimum se přihlásí u Vovky /kapitanáty/
- 30. Změna oznamovatele Vodičkova - nábor + podzimní akce /Sam/

PROSINEC

- 12.-14. Akce Vikingů
- Vánoční výpravy oddílů
- 31. Dopracovat a uvést v praxi Organizační řád /Fl./

LEDEN 1987

- 9.-11. Akce Vikingů + Jednodenní hory - Vysoké n/J. /Fl./
- 30.-1. Kapitánská výprava /kde, kdo, do kdy?/
- 31. Dopracovat systém oddílu /Vova, Shwilly, Fl./
- Jizerské tisícovky /kdy, kdo?/
- Změna oznamovatele Vodičkova - Nábor + oddíl v zimě /Vova/

ÚNOR

- 9. Finále Mistra uzlování /kde, kdo, do kdy?/
- 13.-15. Akce Vikingů + Jednodenní hory - Špindl / /
- Jarní výpravy v době jarních prázdnin

BŘEZEN

- 13.-15. Zimní přejezd hor - asi Magura /FL./
- 26. Hra po Praze /kde, kdo, do kdy/
- Měsíc Modrého života
- Začátek plnění 100 JK - nutná kvalifikace pro 1. výkon. třídu
- Změna oznamovatele Vodičkova / Nábor + zima v oddíle - /Baša/

Do plánu, jehož pokračování vyjde v příštím čísle je třeba zakomponovat: Admirality, výpravy na dřevo do chat, kde chceme být v zimě, brigády výdělečné, koncerty, akce pro rodiče našich členů, jednodenní lyžařské výpravy + další úkoly, které vyplynou z plnění oněch začleněných, termíny kontrol přípravy střediskových akcí atd. Rovněž nutno zakomponovat Bakaláře, Holeyšovského, Junovu, Hermochovu atd. JDE TU POUZE O NÁVRH, KTERÝ MUSÍ ADMIRALITA SCHVÁLIT.

TA'BOR PRO METHEA

...Se konal v Tatrovicích u Vřesové.
Hrátky ke okolo, lom, dva rybníky.
Noční přepadení a dobrodružný
boj s "Desetiokým". Výlet do Therman-
lu v Karlových Varech. Častý déšť, ale

dobrá
nála-
da...



DRAMATICKÉ ORAMŽIKY V BLÍZKÉH
LOHU.



NAKUSTEVA - KARLOVÝCH VAR...



"DESETIOKÝ"



ÚSLEDKY ZÁPASU S DESETIOKÝM



LÉČIVÉ ROSTLINY NA OBDOBÍ ČERVEN - SRPEN

Je sice odvážné, abych já jako laik psal do Kurýra takový odborný článek. Podkladem jsou mi však poznámky z dob mého mládí a jejichž autorem byl hoch, který pravděpodobně znal.

- Rady na úvod: 1. Je nutno přesně poznat druh rostliny.
2. Rostlinu je třeba omýt a prohlédnout, zda uvnitř /v listech, květech/ nejsou paraziti. Léčivé rostliny nesbírejte u silnic, v místech, kde je nejvíce špíny a prachu. Případně můžeme rostliny vylouhovat. Louh získáme, když popel smícháme s vodou, kam rostliny ponoříme na tři hodiny. Pak opláchneme.
3. Největší účinek mají na lačný žaludek.
4. Nikdy nepoužíváme rostliny, jejichž účinky neznáme.
5. Příprava odvaru: na drobno rozřezané rostliny v poměru 1 díl rostlin a 10 dílů vody se vloží do vody /studené/ a směs se dá vařit. Po půlhodinovém varu za častého míchání se odvar nechá ustát a přecedí se přes hadřík.
6. Horký nálev: Na rostliny se nalije vařící voda opět v poměru 1:10 a 10 minut necháme vylouhovat. Tento způsob se používá u aromatických rostlin s obsahem eterického oleje.

HOREČKY

Jeden z neúčinnějších léků ke snížení teploty je odvar z vrbové kůry. Kůru je třeba pořádně očistit. Odvar z květů nebo plodů bezu černého zvyšuje pot a snižuje horečku. Plody ve větším množství působí průjemové potíže. Odvar z plodů zahuštěný cukrem je používán jako marmeláda. Z květů, které se obalí těstem z mléka a mouky a opeče se, je výborná pochoutka.

TRÁVICÍ ÚSTROJÍ

1. Infekce v dutině ústní a hltanu - nálev ze šalvěje luční, heřmanku pravého, silicové drogy.
2. Žaludeční potíže, otravy - k silicovým drogám přidáme odvar dubového listí, kůry, mátržníku husího, listí břízy, olše.
3. Po zvracení octová voda či žvýkání šťovíku.

LEDVINY, MOČOVÉ CESTY

Močopudné čaje - průtržník + celkem všechny čaje podávané ve větším množství.

DÝCHACÍ ÚSTROJÍ

Odstraňování hlenů - odvary z jarních rostlin /květ prvosenky, lipový květ, listy podbělu, plicník lékařský, dobromysl obecná/.

BOLENÍ HLAVY

Odvar z mařinky vonné.

OŠETŘENÍ NOHOU PO DLOUHÉM POCHODU

Po umytí nohou a odstranění puchýřů vyvařenou jehlou dām nohy asi na 20 minut do vývaru z dubového listí, kůry či jiné tříslovinové drogy.

KRVÁCENÍ

Odvar z tříslovinové drogy, do odvaru trochu jedové tinktury na celkovou dezinfekci. Na hnisavé rány odvar z přesličky rolní.

LESNÍ ČAJE

Z jahodového, malinového, ostružinového listí, ze smrkového jehličí /nejhranějšího/, ze šalvěje, březového a borůvkového listí. Čaj z této směsi obsahuje třísloviny, vitaminy A,B,C a pomáhá látkové přeměně a má uklidňující účinek.

Čaj se dále dělá z plodů šípku /plody se nejdříve 24 hodin máčejí a potom se v téže vodě vařejí/, z heřmánku pravého, mateřídoušky, máty, atd.

J. J. Rousseau - Emil

Ty z Vás, kteří nechtějí zůstat na periférii pedagogických a psychologických věd, bych rád upozornil na pedagogický román J.J. Rousseaua "EMIL". Román, který vyšel v roce 1762 obsahuje pět knih. Rozvržení odpovídá periodizaci vývoje dítěte, jinocha a muže. V prvním období od narození do 2 let je třeba dítě rozvíjet po stránce tělesné. V druhém období od 2 do 12 let rozvíjejí se smysly. Třetí období od 12 do 15 let je obdobím rozumové výchovy. Ve čtvrtém období od 15 let je soustředěna pozornost především na problémy mravní výchovy. Pátá kniha je věnována výchově Žofie, budoucí manželky Emila, jejich vzájemnému poznání, sblížení a lásce.

Kniha je pokladnicí zajímavých názorů, které nejsou mnohým z Vás cizí. Snad nikdy ve vývoji pedagogického myšlení nebyl tak zdůrazněn požadavek, který charakterizujeme jako "prožití dětství". Dítě má být nejprve dítětem, jinak nemůže později úspěšně zrát v dospělého člověka a občana. Zrychlování vývoje i výchovy v dětství považuje Rousseau za pedagogický zločin.

Ve třetí a čtvrté knize "Emila" je velmi náročně podán obraz vysoké pedagogické kultury učitele. Mimořádné poslání učitele vedlo Rousseaua k hypotéze vyskytující se ve vývoji pedagogických ideí opět jen sporadicky. Některá povolání nelze vykonávat za peníze. Učitelství vytvářející vzácné lidské hodnoty náleží ke společensky a eticky nejvýše hodnoceným povoláním, v němž se učitel - ve smyslu rousseauovského pojetí svobody člověka a svobodné výchovy - nesmí nechat zaprodat za určitou částku peněz, za hmotné výhody. Rousseau píše: "Rozumuje se mnoho o vlastnostech dobrého vychovatele. Vlastnost první, které bych po něm žádal a která sama předpokládá mnoho vlastností jiných, jest ta, aby nevzal úřad svůj za mzdu. Jsou povolání tak vznešená, že jich nemůžeme zastávat za peníze, abychom se nezdáli tím nedůstojným jich." /Emil, str. 64/.

str. 66: ...Připomenu pouze proti mínění obyčejnému, že vychovatel dítěte má být mlad a vůbec tak mlad, jak mlad může být rozumný člověk."

str. 265: ...Dostačí mi, dovede-li malézti při všem, co činí: "K čemu?" a při všem, co má za pravdu: "Proč?"

str. 315Umění vychovatelské záleží právě v tom učiniti vychovávání žáku milým a příjemným."

A jiná ukázka: "Za žádných okolností nedávejte svému chovanci ponaučení slovy, ta má získat jediné zkušeností. Neukládejte mu žádné tresty, neví, co je provinění. Nenuťte ho nikdy, aby se omlouval, neboť neví, že vás může urazit. Jeho činy postrádají jakýkoliv mravní charakter..."



Nabízíme několik her, jejichž autory jsou zkušené svazáči instruktoři, lidé nenápadného vzezření, leč s hlavou plnou nápadů. Všechny byly odzkoušeny na mnoha akcích účastníků nejrušnějšího věku, zaměstnání, zálib a povah. Nicméně nepovažujte uvedená pravidla za definitivní. Každá hra vyžaduje tvůrčí přístup, tedy schopnost pružně reagovat na podmínky, v jakých je uváděna, na rozmanitost prostředí a hráčů. Má svou duši, svůj řád, zákonitost. Stejná hra, uváděná podle stejných pravidel, nemá nikdy stejný průběh. Berte je ne jako pokyn k opakování, ale jako startovní výstřel, po kterém se rozběhne vaše tvořivost!

Případné dotazy k jednotlivým hrám adresujte na TBV odd. ÚV SSM, nám. Gorkého 24, 116 47 Praha 1. A teď už vybírejte!

Annapurna

(Hra do hor, trvání kolem 18 hodin včetně spánku v bívaku, hraji 3–4 skupiny po 8 hráčích)

Cílem hry je „zdolat Annapurnu“. Začátek je v 17.00 hodin na „letišti v Káthmandu“. Každé expediční družstvo dostane jídlo a 18 beden s materiálem (krabičky od zápalek, kartičky, pingpongové míčky). Družstva mají za úkol:

- vybudovat základní tábor v maximální nadmořské výšce X metrů (stanovi se tak, aby byl vzdálen cca 3–4 hodiny chůze od vrcholu hory), kde expedice přenocuje;

- transportovat „bedny s materiálem“ do dalších výškových táborů, přičemž do I. výškového tábora je nutno vynést všech 18 beden (jeden „horolezec“ smí nést vždy jen jednu bednu);

- z I. do II. výškového tábora se vynášejí jen 12 „beden“. Platí předchozí pravidlo a navíc — transport z I. tábora smí být zahájen až ve chvíli, kdy je na místě všech 18 „beden“ z tábora základního;

- z II. výškového tábora smí skupina vyrazit k vrcholu teprve po skončení transportu 12 „beden“ z tábora I.;

- o dobytí „Annapurny“ rozhoduje příchod posledního člena skupiny.

I. a II. výškový tábor „staví“ na jednotlivých trasách skupin instruktoři, trasy jsou předem dány. K označení táborů stačí čtvrtka papíru. I. tábor by měl být zhruba 90 minut chůze od základního tábora, II. asi 20 minut od vrcholu — pozor na dodržení stejných proporcí na všech trasách. Družstva mohou začít s výškovou „bednou“ již večer, předeem je určen časový limit návratu všech hráčů do základního tábora (podle celkové délky trasy, doby setmění apod.). Družstva si určují svou vlastní strategii, přičemž je povoleno budovat „mezitábory“, takže není nutno vynést vše v jednom zátehu z tábora do tábora. Organizátoři mohou upravit počet „beden“ (při krátké trase počet zvýšit, při dlouhé raději zkrátit vzdálenost mezi tábory). Optimální čas dobytí vrcholu je mezi 10.00 a 11.00 hodinou druhého dne. Hra je náročná jen z hlediska časového harmonogramu, vlastní uvedení obtížné není.

IQ turnaj

(Pět krátkých her testujících schopnost rychle řešit daný problém, řídí skupinu a spolu-

pracovat, celkové trvání asi 80 minut, hřiště, louka, les)

Dvacet kroků

(4 družstva po 6 lidech, 8 min.)

Každé družstvo má za úkol překonat vymezenou vzdálenost pouhými dvaceti kroky. Kroky všech členů se počítají, za krok je pokládán aktivní pohyb po dolních končetinách. Hráč se nesmí dotknout terénu jinou částí těla. Každé družstvo má vyznačenou svou 2 m širokou dráhu, start a cíl umístíme ve vzdálenosti asi 10 velkých kroků od sebe.

Kapesník

(3 družstva po 8 lidech, 3 min.)

Na čistém travnatém terénu umístíme tři stejné velké kapesníky. Každé družstvo musí na svém kapesníku vydržet alespoň 10 sekund, nikdo se nesmí dotýkat země nepokryté kapesníkem.

Slepý čtverec

(4 družstva po 6 lidech, 15 min.)

Potřebujeme 120 cm dlouhé lano, 4 dřevěné kolíky, 1 dřevěnou palici a šátky na zavázání očí. Polovina hráčů družstva má zavázané oči, „vidoucí“ řídí jejich práci na vytýčení čtverce o straně alespoň 30 cm. Dbáme na bezpečnost (pomalý pohyb „slepých“).

Most

(4 družstva po 6 lidech, 5 min.)

Družstva mají za úkol přepravit své dva členy přes vyznačené (cca 15 m dlouhé) území tak, aby se nikde nedostali pod úroveň 70 cm od země. „Konstrukce“ podpírající přepravované hráče se nesmí pohybovat, při porušení pravidel musí družstvo zpátky na start.

Elektrický plot

(4 družstva po 6 lidech, 30 min.)

Mezi dvěma stromy vzdálenými od sebe 3 m je ve výšce zhruba 1,5–1,7 m přivázáno lano. K dispozici je dále dřevěná tyč o průměru 10 cm, délky 150 cm. Na zemi pod lanem je vytyčeno pásmo široké 80 cm, tj. 40 cm po obou stranách osy provazu. Celá skupina se musí dostat za tento „plot“ bez dotyku lana a stromů (jinak se musí začít úplně znovu). Prostor pod lanem je hrací zónou (lze tudy podat tyč). Z bezpečnostních důvodů musí na opačné straně „plotu“ fungovat záchrana-

na záchrana (přesplotník) pádu po zakončení o lano).

Po každém z uvedených závodů se losují družstva znovu. Každému členu družstva se na konto připisuje pořadí týmu. Na závěr se vyhodnocuje nejlepší jednotlivec.

Kdo přinese oheň

(Zkouška z tábornických dovedností, určeno mladší věkové kategorii hráčů, trvání asi 3,5 hodiny, soutěží pětice družstev).

Chystá se slavnostní táborový oheň. Jeho zapálením je vždy pověřen ten, kdo je ze všech nejšetrnější, nejrušnější a nejmoudřejší. Každé družstvo obdrží natištěný index se seznamem a popisem jednotlivých úkolů. Splnění úkolu na určeném stanovišti potvrzuje rozhodčí podpisem do sešitku. Vítězí družstvo, kterému se v časovém limitu podaří splnit nejvíce úkolů, přičemž stačí, aby soutěžil vždy jen jeden zástupce družstva. Příklad úkolů:

- najít a pojmenovat 30 druhů rostlin
 - naštipat 150 třísek 15 cm dlouhých a maximálně 5 cm silných
 - nakreslit situační plánec nejbližšího okolí
 - proběhnout vyznačenou trať v lese a zjistit vše, co do přírody nepatří
 - přinést a pojmenovat jednoho živého tvora, jehož alespoň jeden rozměr je větší než 10 cm
 - připravit pro večerní oheň 11 ks suché kulatiny o průměru minimálně 10 cm a délce 50–60 cm
 - uvařit na vlastnoručně postaveném polním ohništi vejce
 - vystopovat podle „krvavých stop“ raněného vika
 - vyrobit z přírodního materiálu pochodeň
 - ošetřit zraněného člověka (zlomenina, tržná rána)
- Pochodně jsou svěřeny čtyřem členům vítězného družstva, jehož pátý člen (kterého si sami zvolí) bude celý večer pečovat o oheň. Příprava hry je náročná na čas (zhotovení měrek na třísky a kulatiny, vytištění „indexu“), samo uvedení těžké není.

La Alcazaba

(Hra do divoké horské přírody, určeno mladší věkové kategorii, soutěží trojice hráčů, premiéra zabrala 4 hodiny)

V muzejním archivu byl nalezen neúplný deník z dob výprav španělských dobyvatelů v peruánských Andách. Text popisuje strastiplnou cestu tří dobrodruhů, kteří postupují divokou soutěskou La Alcazaba proti proudu k pramenům, kde je zlato. Text je misty nečitelný.

Na cestu se vydávají trojice navázané na sedmimetrový provázek, který se nesmí přetřhnout — jinak následuje diskvalifikace. Na dobře viditelném místě je vyvěšen text „deník“, který velmi podrobně popisuje cestu soutěskou včetně udání vzdálenosti a podrobnosti v okolí. Některá slova (podstatná a přídavná jména, číslovky) však chybí — celkem asi 20 slov na dvou stránkách A 4. Trojice si text opíše a ihned se vydává na cestu, během níž doplňuje chybějící informace na základě pozorování okolí. Za každé chybějící nebo nesprávně připsané slovo je trojici přičteno k výsledkům času 15 trestných minut.

Loket Celsius

(Závod, při němž se uplatní nohy, loket, smysl pro dobrý odhad a taktiku, soutěží vícečlenná družstva, časový limit se stanoví s ohledem na rozmístění vodních lokalit)

Družstva mají za úkol odhadnout teplotu vody v určených místech, a to bez použití teploměru — loktem. Úkol je ztížen několika speciálními pokyny:

- výsledek měření je třeba předložit ve stupních Réaumurových. Družstvo, které nezná způsob přepočtu z Celsiovy stupnice na Réaumurovu, musí si ho zjistit na stanoveném místě (např. u předem informovaného hostinského v hospodě 3 km vzdáleně).
- k měření jsou vybrána místa vzdálená od sebe natolik, že je nutné rozdělit činnost členů družstva a koordinovat ji tak, aby byl dodržen stanovený časový limit;
- za každý špatně naměřený stupeň se k dosaženému času přičítá 1 minuta.

Vítězí družstvo s nejpřesnějším měřením a nejkratším časem. K měření vybíráme různé lokality — řeku, rybník, potok, vodu v kašně a tak dále. Skutečnou teplotu samozřejmě předem změříme teploměrem.

Mistrovství světa

v potápění

(Recasní hra na louku, soutěží smíšené dvojice, trvá 2 hodiny)

Mistrovství světa je zahájeno s náležitou pompou, po projevech, představení soutěžících, mezinárodní poroty apod. jsou přiděleny šnorchly, potápěčské brýle a jiné náležitosti, které organizátor uzná za vhodné. Soutěžící dvojice musí absolvovat jednotlivé disciplíny ve stanoveném limitu s nasazenou výstrojí, případně se stále musí držet za ruku. Příklad úkolů:

- řezání dřeva
- občerstvení společníka čajem bez sejmutí šnorchlu
- lovení brambor ústy v objemném hrnci (bez pomoci rukou)
- přenášení vody ve šnorchlu
- lezení po stromech

Nástup k jednotlivým disciplinám musí být organizován svisle, bez prostojů, jinak závod ztratí dynamiku. Vyhlášení vítězí je vyvrcholením celé hry.



Nalézáme se v nejvyšší položeném poštovním úřadě na světě v malé nepálské vesničce Dhazu Bazar. Zaměstnanci — poštovní běžci — doručují zásilky pěšky, pobíhají od vesniček k usedlostem jako pilní mravenci. Kromě cest krásnou přírodou Vysokého Himaláje musejí občas absolvovat i cestu na jih po jediné zdejší „silnici“. Tu mají poštovní běžci velmi neradi; hrozí se na ni praší. Vždycky se s ulehčením vrací ke svým stezkám do hor.

Jsou stanoveny dva okruhy asi 800–1000 m dlouhé, z čehož „krásný“ vede náročným terénem v krásné přírodě a „ošklivý“ po větší cestě nebo silnici. Hráči — poštovní běžci — jsou odměňováni na základě výkonu celé trojice na stanovených okruzích. Na okruhy se vybíhá po odstartování časového limitu, přičemž platí následující podmínky:

- během celé hry, počínaje absolvováním třetího okruhu, musí družstvo udržovat poměr „krásných“ a „ošklivých“ v rozmezí 2:1 až 4:1

- po 50 minutách hry musí mít každé družstvo naběháný 3 „krásné“ na 1 „ošklivý“ (tj. poměr 3:1)

- družstvo může získat také prémii: člen družstva ohlásí okruh s balíkem (2 spací pytle v jakémkoliv obalu), za což získává 30% přírůžku, nebo expresní okruh, při němž musí na okruhu předběhnout jednoho člena svého družstva — získá tak 40% přírůžku. Pokud stanovený úkol nesplní, je potrestán 50% srážkou. Prémiové okruhy se běhají jen na „krásném“ okruhu, přičemž jeden člen družstva nemůže plnit obě premie současně na jednom okruhu

- počítají se dokončené okruhy, každý je nutno bezprostředně po doběhnutí zaregistrovat u ředitele pošty, kterému se zároveň hlásí, na jaký okruh běžec vyběhá dál

- družstva jsou odměňována podle počtu naběháných „krásných“ okruhů v časovém limitu, ke kterým se přičítají získané premie

- v případě porušení některého z pravidel se okruhy, kterých se přestupek týká, ihned škrtnou bez náhrady. Ředitel během hry nepodává žádné informace.

Inszenování hry není náročné, pouze rozhodčí (stačí dva) nesmějí ztratit přehled o naběháných okruzích.

Nierbürgerův čtyřiapůlboj

(Recesní závod smíšených dvojic vhodný jako seznamovací program na začátek akce, louka, přes 1 hodinu)

Závod je sestaven ze šesti disciplin, které absolvují hráči ve dvojicích a „půldisciplin“, kterou plní každý sám za sebe. Vše se děje na připravených stanovištích, výsledky jsou zaznamenány na kartičku, kterou dvojice předkládá rozhodčímu na stanovišti. Nierbürger je smyšlená osoba, což ovšem nebrání tomu, aby hra byla zahájena kratším seminářem o jeho vztahu ke sportu, jeho osobnímu přínosu v této oblasti apod., fantazii se

meze nekladou. Soutěží se v dobových kostýmech, po skončení hry následuje kratší piknik u „pomníku Nierbürgera“. Hru by měla uvádět dvojice organizátorů, která svým projevem dotváří náležitou atmosféru. Legendy je nutno rozvést, domyslet. Disciplíny:

Obroční míra polí. Legenda: Původní způsob měření polí, opakován každý lichý rok, měřítkem je délka člověka. Pravidla: Dvojice absolvuje co nejrychleji 60–100 m dlouhou trať tak, že první si lehne na zem, hlavou

k cíli, druhý za něho nohama za hlavu, první vstane, ulehne stejným způsobem za spoluhrača a tak dále až do cíle.

Skop mouchy shora dolů. Legenda: Způsob zabíjení much na nízkých stopech z pozice ležmo v posteli. Pravidla: Dvojice si určí výšku, kam chce mít zavěšený

balónek. Lehne si pod něj a každý se ho snaží trefit nohou. Vymršťování je povoleno libovolným způsobem i za pomoci rukou. Každý z dvojice má tři pokusy, počítá se nejvyšší dosažený kop. Výsledky partnerů se sečítají. Mlynářský hod. Legenda: Nierbürgerovi se nepoštěstilo při

stavbě pekárny, díže a pec byly postaveny na opačných stranách řeky a těsto bylo třeba přes řeku přehazovat. Pravidla: Připraví se řídké a lepkavé těsto, dvojice má za úkol přehodit je na co nejdelší vzdálenost. Ze tří pokusů se hodnotí nejdelší.

Nepálská hlídka. Legenda: Způsob, jímž se Nierbürger vypořádal se zahříváním vojáků na hliďce v horách, aniž by došlo k zanedbání ostrahy. Pravidla: Dvojice se postaví zády k sobě, partneři se zaháknou rukama a po dobu 1 minuty se snaží udělat co nejvíce dřepů.

Skok vysokodalaký s diskem. Poslední čtyřiapůlboj disciplína. Legenda: Jak vyplývá z předchozích disciplin, dával Nierbürger přednost takovým sportovním disciplinám, které byly úzce spjaté se životem — co se týče atletických disciplin, tyto převážně slučoval. Pravidla: Každý soutěží za sebe — úkolem je přeskóčit lano ve výšce 60 cm nad zemí s těžkým placatým kamenem. Měří se jako skok daleký. (Zde je třeba dbát na měkké doskočiště.)

Sochařská akademie

(Hra rozvíjející spolupráci a estetické citění, soutěží 3–5členné skupiny na louce, trvání: dle potřeby 30–120 minut.)

Družstva střídavě pracují na monumentálním díle, alegoricky ztvárňujícím některý z velkých prožitků člověka. Vedoucí hry vyve zástupce družstev, aby si vylosovali námět ze soutěže (nejvhodnější jsou abstraktní pojmy označující duševní pohnutky či společenské jevy — smutek, utrpení, radost, svoboda, bezpráví apod.). Skupina má za úkol vypracovat návrh sousoší, které bude posléze realizováno s využitím těch vybraných hráčů z ostatních skupin. Tvůrčí týmy jsou seznámeny se zásadami tvořivé spolupráce, s nutností vy-

tvořit dílo sdělné, srozumitelné, a s problémem únavy materiálu (sousoší musí v určené póze setrvat alespoň 1 minutu). Čas na přípravu projektu je 5 minut. Poté se losuje pořadí, v jakém budou skupiny svá díla realizovat. Tým, na kterém je právě řada, si vybírá z ostatních hráčů potřebné typy — přitom lze použít slovní instrukce, předvádění i přímé tvarování, ale nikoliv násilí. Po dokončení díla tvůrčí ustoupí stranou. Hráči-diváci si zapisují své tipy, co které sousoší znázorňuje, porota hodnotí nápaditost, a originalitu uměleckého ztvárnění (0–5 bodů). Po uplynutí 1 minuty je sousoší „zrušeno“ a diváci čtou své tipy. Počet správně tipovaných námětů dělený počtem tipujících dává index srozumitelnosti sousoší. Index spolu s počtem bodů od poroty udává pořadí jednotlivých týmů.

Vodní manévry

(Vodní časovka čtyřčlenných družstev, fyzicky i organizačně náročná, limit 30–60 minut, podle teploty vody a počasí)

Úkolem družstev je nasbírat během časového limitu co nejvíce bodů třemi způsoby. Každý člen družstva musí absolvovat všechny disciplíny — plavání (4 body), jízda na nafukovací matraci (3 body), jízda na lodi (2 body) — na 100 m dlouhé trati (vyznačíme bójkami). Zároveň je nutné respektovat vyhlášená omezující pravidla, která nutí družstvo volit vhodnou taktiku boje (ovšem kladou též vyšší nároky na zapisovatele):

- na lodi smí jet družstvo jen 10 x (maximální bodový zisk 20)

- jednotlivec nesmí jet na lodi 2 x za sebou (v jiných disciplínách toto omezení neplatí)

- lodi je méně než družstev — získává ji ten, kdo nejrychleji překoná předepsaný úsek plaváním či na matraci

- každý jednotlivec musí uplavat nejméně 8 bodů (tj. 2 x plave)

- každé družstvo musí mít na trati minimálně 2 disciplíny, všichni namohou např. najednou plavat.

Každé družstvo by mělo mít svého rozhodčího, zapisovatele a manažera, jinak dochází k nekontrolovatelnému chaosu.

