

ETAPOVÉ HRY



Marie Zpěváková a kolektiv

Cesta kolem světa
za 80 dní

*Cesta kolem světa
za 80 dní*

Etapová hra – metodický materiál

Pionýr

*je objevitel nových cest, směrů a hlasatel pokrokových myšlenek;
značí ideu hledání, touhy po poznání;
zkráceně vystihuje zásadu být moderní, průkopnický.*

Naše sdružení chce svojí prací plně dostát významu tohoto pojmu.

- 2008 -

Poznání

„Pionýr je pracovitý, učí se.“
jeden z Ideálů Pionýra

Etapové hry jsou jednou z osvědčených forem činnosti na letních táborech i během roku. Zejména tábory získávají díky nim potřebný spád a mnoho příležitostí, jak zajímavě skloubit i odlišné činnosti.

Samostatně se soutěž etapových her v Pionýru vyhlašuje od roku 2003. Hry do ní může přihlásit každá pionýrská skupina. Protože nechceme do rukopisů zasahovat více než je nezbytné, je základní podmínkou přihlášky zpracování hry do obecně srozumitelné podoby.

Publikaci je možno užít jen jako námět. Realizace hry musí vycházet z konkrétních podmínek. Je třeba zohlednit podobu tábořiště, skladbu účastníků, oddílové a táborové tradice... Konečnou podobu hry musí vytvořit tým vedoucích a instruktorů a přizpůsobit ji vlastním podmínkám. Mimo jiné i proto, aby ji mohli považovat za výsledek vlastního úsilí.

At' vám tato publikace pomůže poznávat nové věci a hledat nové nápady.

Česká rada Pionýra vyhláší každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 31. října. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá ještě téhož roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty 10 000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

1) ÚVOD

- a) jméno a příjmení autora;
- b) pionýrská skupina;
- c) místo a typ tábora, kde se hra hrála.

2) POPIS HRY

- a) název etapové hry;
- b) jména autorů (textové i ilustrační části, popř. i jejich vazba na činnost dětí a mládeže);
- c) vylíčení ústředního motivu (příběhu, Dějové linky);
- d) věková kategorie, pro kterou je určena;
- e) výchovné cíle;
- f) prvky vyjadřující motivaci (oděvy, deníky,...)
- g) doporučená doba realizace.

3) PŘÍPRAVA

- a) prameny (literatura a ilustrace, ze kterých realizátor vycházel);
- b) vysvětlení pojmů a vyjasnění důležitých vztahů mezi nimi;
- c) nároky na materiální a technické zajištění (pomůcky, tisk materiálů apod.);
- d) organizace (jaké herní jednotky se hry účastní);
- e) stanovení postupových cílů - rozčlenění na jednotlivé etapy (označení klíčových etap);
- f) stanovení zásadních obyčejů, pravidel, norem,...
- g) terminologie;
- h) systém vyhodnocování;
- i) základní metodika pro vedoucí;
- j) zajištění bezpečnosti při činnostech.

4) REALIZACE

- a) úvodní motivace;
- b) zahájení hry;
- c) popis jednotlivých etap
 - i) motivace etapy (odkazy na literaturu a doporučené pomůcky);
 - ii) popis jednotlivých her, aktivit a úkolů;
 - iii) metodická doporučení pro organizátora etapy;
- d) alternativní zpracování pro případy nepříznivých podmínek (nepřízeň počasí, jiné přírodní podmínky apod.);
- e) odkazy na užité zdroje (informační, technické, materiální atd.);
- f) zapojení tradičních vrcholů – dominant (karneval, sportovní přebory,...);
- g) zakončení hry;
- h) celkové vyhodnocení.

5) HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

- a) úspěšnost hry (dojmy realizátorů, dětí, případně rodičů);
- b) nástrahy, zauzlení a jejich vyzkoušená řešení;
- c) dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasnky, webová prezentace a podobně).

Cesta kolem světa za 80 dní

Etapová hra – metodický materiál



Autor: Marie Zpěváková a kolektiv vedoucích 27. PS Kladno-Švermov

1. Popis hry

Autoři:

Knihu Cesta kolem světa napsal Jules Verne. Jeho příběh byl tedy pro nás vodítkem, ovšem dovolili jsme si hrdiny zavést i do jiných zemí, než které navštívil pan Fogg se svým doprovodem v tomto slavném románu. Ilustrace z knihy se staly předlohou k diplomům.

Nápad vznikl v hlavách vedoucích již na předešlém táboře a byl průběžně zpracováván v období od ledna až do vlastní realizace tábora.

Autory jsou tak všichni vedoucí a instruktoři 27. PS Kladno-Švermov, kteří se zúčastnili 1. běhu tábora v Mrtníku v červenci 2007. Každý si vybral jednu zemi, která odpovídala programu na jeden den tábora, a zpracoval svůj vlastní návrh programu (suchá, mokrá a horká varianta). Předpokládalo se, že každý tak bude mít svůj den, kdy představí danou zemi, seznámí děti s postupem putování pana Fogg a bude si řídit táborové dění budíčkem počínaje a večerkou konče.

Díky možnostem elektronické komunikace se všichni podíleli i na zpracování celotáborové hry, kterou zde předkládáme po jistých pravopisných a grafických úpravách.

Hlavní bříme zpracování nesla programová vedoucí Marie Zpěváková, předpřipravené novinové články jsou hlavně dílem sester Sukových. Vše tisknul a množil hlavní vedoucí Jiří Jouza.

Ale aby se na někoho nezapomnělo, předkládám zde jména jednotlivých autorů v souvislosti s vybranými zeměmi:

- ~ Velká Británie – Josef Zdrůbecký
- ~ Francie – Gabriela Poslušná
- ~ Česká Republika – Martin Lepič
- ~ Řecko – Daniel Pšenička
- ~ Turecko – Alena Šefflová
- ~ Egypt – Nikola Fuxová, Adéla Prachová
- ~ Indie – Kateřina Suková
- ~ Austrálie – Marie Zpěváková
- ~ Japonsko – Karel Čampulka, Jiří Šíma
- ~ Mexiko – Kristýna Suková
- ~ Spojené státy americké – Lukáš Termer
- ~ Kanada – Martin Vavřina



Exotický jídelníček sestavili hlavně kuchař Tomáš Bubeník a hospodárka Iveta Pospíšilová.

Vlastní příběh:

(Dovoluji si použít text, který jsme stvořili pro kampaň Opravdu dobrý tábor a pro předběžnou informaci rodičům na našich internetových stránkách.)

Letošní celotáborová hra je volně inspirována stejnojmennou slavnou knihou J. Verna. Spolu s Phileasem Foggem a jeho novým sluhou Jeanem Proklouzem se chceme pokusit vyhrát sázku o 20 000 liber a stihnout objet svět za 80 dní. Stejně jako hrdinové knihy vyrazíme z Anglie přes Francii, zastavíme se ale i v Čechách, Řecko a Turecko, z Egypta se poplavíme Indickým oceánem do Indie, navštívíme Austrálii a Japonsko, překonáme Tichý oceán, abychom procestovali Mexiko, Spojené

státy a Kanadu, a pokusíme se přeplavit přes Atlantický oceán tak, abychom stihli dojet v časovém limitu 80 dní.

Kromě mnohých dobrodružství vysvobodíme krásnou Audu ze zajetí náboženských fanatiků a zachráníme jí tak život. Použijeme všechny možné i nemožné dopravní prostředky, poznáme různé kraje i mravy, ochutnáme rozličné světové kuchyně a hlavně budeme pečlivě hlídat čas, abychom neprohráli naši sázku.

Kdo příběh zná, ví, že se vše točí kolem datové hranice, kterou se budeme dětem snažit předvést a objasnit tak, aby jim tento zážitek uvíznul v hlavě navždy (učitelé zeměpisu jásejte!).

Vyvrcholením by mělo být, jak už se na našich táborech stalo dobrým zvykem, velké setkání, tentokrát s cestovatelem a fotografem, který strávil dlouhý čas v Indii, Tibetu, Thajsku, Maroku, Mexiku, Peru, na Kubě a před pár týdny se vrátil z Barmy. Přiveze nejen diapozitivy a nádherné fotografie, ale hlavně vyprávění o svých cestách a neobvyklé zážitky. Snad děti nadchne a zažehne v nich alespoň plamínek cestovatelské vášně...

Další informace

Hra byla realizována 30. června až 14. července 2007 na táboře v Mrtníku u Komárova (poblíž Hořovic). Celkem se jí zúčastnilo 61 dětí od první až do deváté třídy. Byly rozděleny do 5 oddílů (podle kontinentů – Evropané, Asiaté, Afričané, Američané a Australané). Každý oddíl měl svého vedoucího a dva instruktory. Hru řídila programová vedoucí a na vše dozíral hlavní vedoucí (a také řidič a zásobovač v jedné osobě). Dalšími dobrovolníky byly zdravotnice, hospodářka a kuchař s kuchařkou.

Tábor trval 15 dní včetně dne příjezdu a odjezdu, jeden den se uskutečnil celodenní výlet do ZOO, takže na samotnou hru zbývalo 12 hracích dní.

Děti letos neměly jednotný táborový oblek, ale každý si ještě doma vybral 1 libovolnou zemi, jejímž vyslancem se stal. Před odjezdem vyplnil „List o vybrané zemi“ a vyrobil si oblek pro daný stát typický. Všichni účastníci tábora pak byli zástupci OSN, jejíž vlajka vévodila táborovému dění po celou dobu jeho konání.

Velmi důležitým prvkem byly noviny – THE TIMES. Úvodní články – motivace ke hrám v jednotlivých zemích, jsme napsali ještě před odjezdem na tábor. Díky notebooku a tiskárně jsme pak další příspěvky vyráběli přímo na místě s ohledem na aktuální dění. Velmi oblíbené byly fotografie, které se díky digitálnímu fotoaparátu objevovaly na stránkách i několik minut „po akci“.

Mapa světa ukazovala pomocí stužky, které země už Fogg navštívil a kde se právě nachází. Další nezbytností byl herní plán – kam se zapisoval časový náskok nebo případná ztráta, vycházející z umístění oddílů v jednom hracím dni. Každý kontinent měl svou barvu (podle kruhů na olympijské vlajce):

- ~ Evropa – modrá
- ~ Asie – žlutá
- ~ Afrika – černá
- ~ Amerika – červená
- ~ Austrálie – zelená

Bodování vycházelo z celkového umístění oddílu v bodovaných hrách během celého dne:

1. místo – náskok 2 hodiny
2. místo – náskok 1 hodina
3. místo – ani náskok ani ztráta
4. místo – ztráta 1 hodina
5. místo – ztráta 2 hodiny

Graficky bylo vše znázorněno na mapě světa, vodorovné souřadnice udávaly dny, svislé pak čas. Rovník byl přímkou vyjadřující nulu, na sever od něj se zapisoval příslušnou barvou náskok, na jih ztráta.

Vzhledem k sázce, kterou hlavní hrdina uskutečnil, jsme jako průběžné odměny a motivaci použili táborové peníze. Každý oddíl získal na začátku stejnou částku 20 000 a bylo jen na členech tohoto oddílu, jak tyto peníze znásobí. Získávali je za umístění v některých hrách, za vykonanou práci, za pomoc a dobré skutky, ale třeba i jako dárek k narozeninám. Za nesplnění úkolů či za drobné prohřešky museli naopak určitou částku odevzdat. Peníze hlídali vždy dva členové oddílu, kteří se každý den střídali, takže nakonec se v roli pokladníků vystřídali všichni.

V románu hrají velkou roli sázky. Původně jsme plánovali, že by si i děti mohly sázet na různé věci – např. kdo daný den zvítězí, který jednotlivec vyhraje finále mezioddílových soutěží, zda se povede kuchaři dobrá rýže a který vedoucí bude poslední na nástupu... Na vlastním táboře ale nakonec na samotné sázky nedošlo, což byla trochu škoda.

Každý den byla také vyvěšována vlajka příslušného státu a na ranním nástupu vždy zněla národní hymna. Národní hudba – ať už tradiční či moderní – pak doprovázela i jiné aktivity během dnů i večerů.

Jídelníček byl také inspirovaný národními kuchyněmi – pokud to šlo, snažili se v kuchyni vykouzlit opravdu exotické speciality. Po splnění stravovacích a hygienických norem (= pokud to nešlo) zněly exoticky alespoň názvy pokrmů.

Každý účastník obdržel cestovní pas – notýsek formátu A6, který nosil neustále při sobě. Při přechodu hranic nebo při celních prohlídkách do něj získával razítko příslušné země (skládané z písemkové tiskárničky), kreslil si do něj vlajku, lepil obrázky a písničky. Často také sloužil k zapisování bodů, výsledků nebo poznámek při jednotlivých soutěžích. Někteří si do něj zapisovali i vlastní poznámky a komentáře k jednotlivým hracím dnům.

Diplomy byly průběžně udělovány od jednotlivých postav – na konci tedy každý účastník vlastnil diplom od pana Fogga, paní Audy, sluhy Proklouze i detektiva Fixe s jejich podobenkami i vlastnoručním podpisem. Dále děti získávaly obrázky z cesty, které si vlepovaly do pasů. Na závěr obdržel každý certifikát, který potvrzoval, že jeho majitel vykonal cestu kolem světa.

Na každém táboře se stalo dobrým zvykem obohatit zpěvník dětí o pár nových písniček. Texty jsme nakopírovali pro každého a průběžně si je děti lepily do pasů tak, jak jsme se je učili.

V duchu hry se samozřejmě nesly i další tištěné materiály jako jídelníčky (=menu), denní rozkazy (=itineráře), režim dne...

2. Realizace:

Úvod, zahájení hry

Na předtáborové schůzce děti obdržely List o vybrané zemi a byly stručně seznámeny s tím, že letos se vydají na cestu kolem světa (viz 1.2. Vlastní příběh). Doma si připravily oblek a vyplnily listy, které později na táboře posloužily k výzdobě.

Po rozdělení do oddílů, ubytování a dalších nezbytných činnostech (školení o bezpečnosti, seznámení s táborovým řádem a dalšími nezbytnými informacemi) si v rámci jednotlivých oddílů připravily společné vystoupení, které měly předvést večer na půdě OSN. Pomocí seznamovacích her se také začlenilo několik nových táborníků, kteří s námi byli poprvé.

Zasedání OSN

Úvodní ceremoniál, kterým bylo právě zasedání OSN, začal tajemnými postavami za plentou. Jednotliví vedoucí a instruktoři předstupovali jednotlivě před shromáždění dětí, ale byli schováni za celtou. Ta se pomaličku odkrývala a oddíly soutěžily o první body – hádaly, kdo jakou zemi zastupuje. Obleky byly většinou tak výmluvné, že vedoucí nemuseli ani použít slovní nápovědu.

Poté následovalo představení jednotlivých oddílů a jejich členů – společné vystoupení, které si všichni pečlivě připravili už odpoledne. Zástupci všech zemí se pak přesunuli ke slavnostnímu nástupu, kde byla vztyčena vlajka OSN a zakončeno zasedání.

Zvláštní vydání The Times

Těsně po zasedání OSN vběhl mezi děti kamelot a náležitě ohlásil zvláštní novinové vydání THE TIMES, které přinášelo zprávu o vykradení anglické banky (viz článek Anglická banka vykradena). Navíc zde byla i zpráva, že více se mohou všichni dozvědět v Reformním klubu, který už byl připraven v jiné části tábora.

Reformní klub

V Reformním klubu už čekali vedoucí coby praví angličtí gentlemani – samozřejmě v dobře padnoucích oblecích a při karetní partii. Zaslíbeně se vyjadřovali k loupeži v bance, k případnému pachateli a k dalším následkům, které s sebou tato událost přinese. Došlo i na spor, z nějž vzešla sázka pana Fogga, který se ve svém prohlášení před všemi zavázal, že vykoná cestu kolem světa za 80 dní. Vše bylo sepsáno a podepsáno přítomnými svědky. Smlouva pak byla opět otištěna v THE TIMES spolu s článkem, který informoval o podrobnostech celé sázky (viz článek Sázka nebo šilenství?).

Na závěr jednotliví účastníci obdrželi z rukou členů Reformního klubu cestovní pasy a byli poučeni jak s nimi nakládat. Každý oddíl pak dostal sumu táborových peněz ve výši sázky pana Fogga – tj. 20 000 liber.



Jednotlivé etapy

Jak už bylo naznačeno v úvodu, každý vedoucí nebo instruktor (případně dvojice) byl vyslancem jedné země, kudy se ubírala cesta pana Fogg a jeho družiny. Vyslancem si pak řídil jednotlivé činnosti od budíčku až po večerku, vedl nástupy, seznamoval děti s hrami a pravidly, byl hlavním rozhodčím, bodoval, odměňoval. Celý den nosil oděv své země a s pomocí ostatních se snažil předvést sebe i svou zemi jak nejlépe uměl.

Hry ke každé etapě byly už většinou uváděny v hlavním článku, který se v novinách objevoval většinou během rozsvíčky, takže účastníci už z daných informací mohli odhadnout, co je bude čekat.

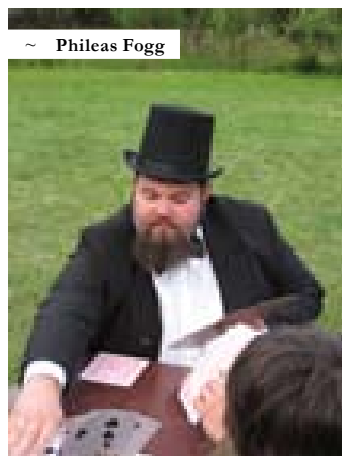
Po zkušenostech z minulých let jsme kromě suché a mokré varianty raději vytvořili i „horkou“ variantu. Někde se jednotlivé činnosti dají použít univerzálně, šikovni vedoucí dokáží jádro hry přizpůsobit i extrémním podmínkám.

Pro větší autentičnost uvádím dále jednotlivé etapy, tak, jak je každý sám zpracoval, jen s menšími grafickými a gramatickými úpravami.

Fogg a jeho družina

Dějová linie měla na základě knihy tři jasné dominanty: sázku (Fogg, Proklouz, Reformní klub), záchranu paní Audy a příjezd zpět do Londýna. Tyto scénky byly plánovány a připravovány dlouho předem. Ostatní dramaturgie děje se objevovaly podle potřeby a okamžitých nápadů (např. vstup detektiva Fixe do děje, Fogg na Velkém bazaru, Fogg s družinou na pohřebním průvodu v Egyptě, Fogg na kohoutích zápasech...).

Fogg a lidé z jeho družiny se objevovali tak, jak nám to časové a personální možnosti dovolovaly, a tam, kde jeho účast dodávala akcím potřebnou úroveň (předávání diplomů, slavnostní nástupy...).



VELKÁ BRITÁNIE

1. Hledání pokladu svatého Patrika (Irsko)

Motivace: Vyprávění o tom, kdo byl sv. Patrik a jaký měl význam pro Irsko.

Pomůcky: 5 dílů mapy okolí pro každé družstvo (z toho jeden chybný), hudební nástroje a oblečení pro skřítky, poklad (kompas), vyvěšený text básničky.

Pravidla: Určí se 4 skřítki = strážci map – nejmenší účastníci tábora:

- ~ Frndolín – píšťalka
- ~ Drndolín – bubínek
- ~ Prndolín – tamburína
- ~ Škrndolín – triangel

Rozmístí se v lese v okolí tábora na 4 místech daleko od sebe (samozřejmě s dozorem); jednotlivé oddíly jdou a skřítky hledají za pomocí říkanky:



*Skřítku, skřítku, Frndolíne (D., P., Š.)
 kde tě máme hledat?
 Koukej se nám rychle ozvat,
 a mapu nám vydat!*

Skřítci se jim ozývají pomocí hudebních nástrojů; každý skřítek dá oddílu úkol (=zatancovat, zazpívat, říct básničku, kliky a dřepy). Za splnění úkol dostanou od každého skřítka jeden díl mapy k pokladu, které potom složí dohromady (budou mít tvar čtyřlístku – 4 díly); když se po ukončení hledání sejdou, každé družstvo zjistí, že jim jeden ze skřítků dal špatný díl. Budou muset svého zlomyslného skřítka najít; ten jim dá doplňující otázku, aby mohli získat správnou mapku. Složená mapka jim ukáže místo, na kterém mají hledat poklad – jedná se o předem určené místo, kde budou čekat skřítci a sv. Patrik. Ideální by bylo, kdyby šel každý oddíl jinou cestou. Obsahem pokladu byly kompas, které ukazovaly všem účastníkům kudy kam.

2. Chytání Lochnesské příšery (Skotsko)

Motivace: Vyprávění nebo novinový článek o podivném živočichovi, který byl spatřen ve vodách místní přehrady, nejlépe s jeho rozmazanou fotografií.

Pomůcky: Šátek pro každé družstvo.

Pravidla: Vždy soutěží dvě družstva proti sobě; jsou v řadě za sebou a drží se v pase – poslední část Lochnessky z jednoho družstva má za kalhotami šátek, který mu musí hlava Lochnessky družstva druhého ukrást.

3. Pub – Yard – Dung (Skotsko)

Motivace: Mravoučný příběh o tom, kam až může vést pití skotské whisky.

Pomůcky: Pásky na vyznačení hracího území.

Pravidla: Drsná hra skotských horalů - v překladu Hospoda – Dvůr – Hněj. Soutěží se v kategoriích hoši/dívky, mladší/starší; vítězové kategorií pak mohou soutěžit mezi sebou nebo proti vedoucím. Vyznačí se pole jako na vybíjenou, ale rozdělené na 3 části – hospodu, dvůr a hněj. Všichni hráči začínají v hospodě, odkud se snaží vytlačit soupeře na dvůr, kdo přešlápně, musí do prostřední části pole – na dvůr, kde si najde soupeře a opět se ho snaží vytlačit, tentokrát na hněj. Postup se opět opakuje, kdo je vytlačen z hnoje končí ve hře. Pozor na bezpečnost, je třeba hrát ohleduplně, trestat surovce a posílit počet rozhodčích!

4. Vycvik námořnictva její výsosti (Anglie)

Motivace: Hra k vodě, která má vycvičit schopné námořníky, kteří by byli schopni bránit královně.

Pomůcky: Nafukovací lehátka (čluny, lodě), pádla, duše, stopky.

Pravidla: Na nafukovacím lehátku (člunu, duši) za pomoci pádla obeplout nějaký cíl na čas. Zástupce jednoho družstva stojí na nafukovací duši – piráti z ostatního družstva se ho snaží pomocí míčků shodit dolů (boduje se výdrž na duši). Výdrž pod vodou (boduje se čas).

Pozor na bezpečnost při hrách ve vodě!

5. Čaj o páté (Anglie)

- ~ Stylová svačina, při které se podává čaj a sušenky;
- ~ slušné oblečení a stolování + základy slušného anglického vychování.

6. Skotský večer (hudba, tanec, zábava)

- ~ Skotské tance u ohně – boduje nezávislá porota;
- ~ ukázky a nácvik před večerí;
- ~ součástí bude i vystoupení vedoucích, pravá skotská a irská hudba je samozřejmostí;
- ~ vyvrcholením je pak vystoupení nefalšovaného Skota v kiltu a jeho vyprávění.



~ Vyprávění o sv. Patrikovi
(v levém rohu Skot v kiltu)

FRANCIE

1. Trikolóra (les)

Motivace: Barvy národní vlajky, význam trikolóry pro Francouze.

Pomůcky: Různě barevné fáborky (modré, bílé, červené) umístěné na stromech.

Pravidla: Od každého družstva vyběhne jeden, pak běhají jako při štafetě; strhávají fáborky zuby, ruce si drží za zády. Každá barva má jinou hodnotu (ta se na začátku může, ale nemusí říci). Další možností hodnocení je počet úplných trojic - trikolór



2. Baletní škola (louka)

Motivace: Ukázka baletního vystoupení (máte-li baletku – pokud ne, lze pojmout jako recesi).

Pomůcky: Dvě stejně velké obruče.

Pravidla: Hrají proti sobě dvě družstva. Družstvo se postaví do kruhu a do každého kruhu se na ruce pověsí obruč. Vyhrává to družstvo, které se obručí protáhne rychleji; dvě vítězná družstva se pak utkají mezi sebou. Lze hrát i po družstvech (měří se čas), ale to ztrácí kouzlo soutěžního ducha; pro pobavení může soutěžit i družstvo vedoucích.

3. Rychlá módní přehlídka (louka)

Motivace: Přehlídka modelů vedoucích a podrobnosti ze zákulisního života manekýnek.

Pomůcky: Oblečení (ponožky, kraťasy, tepláky, tričko, mikina, bunda, čepice).

Pravidla: Na trati odloží vždy každý v určených místech své oblečení (ponožky, čepice...). Jednotlivci startují v plavkách a postupně si oblékají své oblečení, ve chvíli, kdy má na sobě vše, startuje

další z družstva. Lze hrát při nedostatku času i hromadnou variantu, kdy družstvo na každém stanovišti čeká, až se obléknou všichni, a pak, držíce se za ruce, běží společně dál.

4. Malování na tělo - Bodyart (k vodě)

Motivace: Novinový článek o bodyartu i s ukázkami, co všechno lze na lidské tělo namalovat.

Pomůcky: Tempery pro každé družstvo nebo jen stejný počet tub, štětce.

Pravidla: V daném časovém intervalu pomalovat co nejoriginálněji jednoho nebo dva lidi z družstva. Po uplynutí času družstvo předvede své výtvary na přehlídce všech pomalovaných, a to tak, že jeden člověk z družstva komentuje jejich výtvar. Jinou variantou je malování pro všechny, kdy si každý namaluje podkolenky – zajímavé je pak vyrazit mezi domorodce nebo na výlet do města a pozorovat reakce ostatních.

5. Slepý Picasso (louka)

Motivace: Život a dílo slavného malíře – případně článek v novinách.

Pomůcky: Šátek na oči pro každého z družstva, asi 30 metrů dlouhé lano.

Pravidla: Všem účastníkům postaveným do řady se zaváže oči, do rukou se jim dá lano a oni z něj musí poskládat na zemi čtverec; domlouvají se slovně (pozor na terén – bezpečnost!)

Další varianta: Jeden vidící člověk ostatní naviguje slovně, ale nesmí jim pomáhat.

6. Soutěž ve vítání (louka)

Motivace: Naučit se francouzské pozdravy.

Pomůcky: Francouzsky mluvící jedinci, francouzské pexeso (nebo dvojice obrázků – slovíčko).

Pravidla: Hře předchází malá lecke francouzštiny (bonjour, au revoir, merci). Nehrající družstvo dělá živé mluvící mety; soutěžící jedinec musí mety při cestě tam pozdravit a přivítat jako ve Francii; v cíli si sebere kartičku (obrácenou obrázky dolů) a poděkuje; cestou zpět se s každým rozloučí. Vyhrává ten, komu se podaří sestavit co nejvíce správných dvojic pexesa (pro zjednodušení doporučujeme vybrat tolik kartiček, kolik je členů v družstvu).

7. Útěk z Bastily

Motivace: Krátké seznámení s Bastilou, jejími nejslavnějšími vězni a příběhy.

Pomůcky: Šátky, provazy a baterka pro každé družstvo.

Pravidla: Z Bastily (ohrada, vodárna, trafostanice) poblíž tábora se má družstvo v co nejkratším čase dostat zpět do tábora, a to tak, že polovinu členů se sváže ruce a druhé polovinu nohy; tomu, co má baterku, se nic neváže; družstva se vypouští postupně, měří se čas.

Hry pro deštivé či horké počasí

8. Ztracené departmenty (budova)

Motivace: Seznámení s územním rozdělením Francie, mapa Francie.

Pomůcky: na dva díly rozstřížené kartičky se jménem departamentu (každý oddíl má svou barevnou sadu).

Pravidla: Všichni najednou hledají kartičky, z kterých pak musejí složit jména departamentů; na hledání mají 20 minut, pak se snaží za pomoci vyvěšené mapy složit jména. Vyhrává ten, kdo má názvy všech departamentů správně. Pak si namalují mapu Francie a položí tam kartičky tak, jak je to ve skutečnosti (hodnotí se obojí zvlášť).

9. Smysly

Motivace: O Francouzích je známo, že plně využívají všech smyslů.

Pomůcky: Šátky na zavázání očí, zajímavé předměty na poznávání hmatem, budík (nebo minutka), lahvičky s kořením, jídla nebo nápoje na ochutnávání, jednoduchý obrázek, na který domalujeme několik různě velkých a různě barevných teček.

Pravidla: Každý oddíl absolvuje 5 stanovišť, na kterých ukáže, jak bystré má smysly:

- ~ Zrak: určit, kolik teček je na obrázku;
- ~ Sluch: v bezpečném prostoru najít poslepu budík či minutku dříve, než zazvoní;
- ~ Čich: určit poslepu obsah lahviček s kořením;
- ~ Hmat: lezouce po čtyřech poslepu pojmenovat předměty položené kolem provázku;
- ~ Chut: určit ochutnáváním co nejvíc vzorků jídel a nápojů.

Lze soutěžit i do jednotlivců, vybrat např. 3 členy družstva nebo nechat soutěžit celé družstvo.

10. Zadrž dech (herna)

Motivace: Lze zařadit po Útěku z Bastily jako pokračování, kdy vězni musí proplavat pařížskou podzemní kanalizací.

Pomůcky: Žádné.

Pravidla: Hráči v každém družstvu si rozdají čísla podle počtu členů (např.1–12); hrají dvě družstva proti sobě. Vedoucí hry vyvolá nějaké číslo; hráči s těmito čísly běží určeným směrem kolem svých spoluhráčů bez nádechu a přitom opakují název svého družstva. Vyhrává ten, kdo se bez nádechu dřív dostane na svoje místo.

11. Živé obrazy (herna)

Motivace: Obrazy z galerie Louvre nebo jiné obrazy francouzských malířů.

Pomůcky: Názvy obrazů, které mají děti předvést.

Pravidla: Družstvo si vylosuje 4 obrazy, které po přípravě předvede; mají ze svých těl udělat živý obraz, který se nesmí hýbat. Můžou použít různé převleky. Družstva se v předvádění obrazů střídají; ostatní se snaží poznat název předváděného obrazu. Vedoucí známkou hodnotí provedení a jestli se obraz nehýbá.

12 Čokoláda (herna)

Motivace: Velká čokoláda, nejlépe s francouzským obalem.

Pomůcky: Pro každé družstvo velká čokoláda, hrací kostka, talíř, nůž a vidličky, čepice, pracovní rukavice, košile nebo pláště, případně další součásti oblečení (pantofle, brýle...).

Pravidla: Družstvo sedí v kruhu na zemi a děti postupně hází kostkou; komu padne šestka, zvedne se a obléká si připravené oblečení. Když má oblečeny všechny součásti oděvu, může začít po dílkách krájet příborem čokoládu na talíři a po dílkách ji jíst. Obléká se nebo jí tak dlouho, než padne šestka někomu dalšímu, který ho vystřídá. Vyhrává družstvo, které sní jako první předepsaným způsobem celou čokoládu. Tato hra se nemusí bodovat, bývá velmi hlučná, napínavá a veselá sama o sobě.

ČESKÁ REPUBLIKA

Poznámka: V době putování pana Fogga se tak naše vlast ještě samozřejmě nejmenovala, ale naše území jsme si nemohli nechat ujít, takže pro rejpalý uvádíme dnešní oficiální název. Celý tento den jsme pojali jako ukázkou činností charakteristických právě pro české tábory, proto u většiny činností ani neuvádíme motivaci.



1. Bojovka

Motivace: Jedna z nejoblíbenějších her, která motivaci nepotřebuje.

Pomůcky: Vlajka nebo šátek, o který se bojuje (nedoporučujeme používat státní vlajku), hadrové míčky.

Pravidla: Jedno družstvo představuje obránce vlajky, druhé družstvo (nebo všechna ostatní) útočníky, kteří se snaží vlajku vzít. Každý obránce má jeden (nebo např. 3) hadrové míčky, kterými se snaží útočníky zasáhnout; zasažený útočník již nemůže ve hře pokračovat a odchází mimo herní území. Hra končí ve chvíli, kdy se někomu podaří:

- ~ dostat vlajku;
- ~ vynést vlajku mimo herní území;
- ~ vystřílet obráncům všechny útočníky.

Hodně záleží na zvoleném terénu – my jsme tuto hru hráli ve velkém d'olíku, takže útočníků mohli být velký počet. Zajímavá je i varianta děti proti vedoucím a naopak.

2. Turnaje

Motivace: Typické táborové hry, které v jiných zemích asi nemají a pak už na ně nebude čas.

Pomůcky: Volejbalové míče, ringo kroužky, vyznačená hřiště, stopky, tabulky pro zapisování.

Pravidla: Turnaje probíhají systémem každý s každým, záleží na času a počtu hráčů. My jsme usku-tečnili turnaje v ringu, přehazované a vybíjené (pravidla jistě znáte).

3. Přetahování

Pomůcky: Lano, 3 pásky na vyznačení území.

Pravidla: Dvě družstva se mezi sebou přetahují lanem; v případě dostatku času lze udělat i jako soutěž nominovaných jednotlivců; v závěru určitě zařaďte variantu děti proti vedoucím (nebo dívký proti chlapcům).

4. Táborák

Typický táborový večer, se kterým se setkáte snad na každém táboře, takže ohýnek, buřtíky, písničky, povídaní, vtipy a pohádky s ukolébavkou na dobrou noc.

5. Plavecké závody (za horkého počasí)

Štafetovým způsobem soutěží všechna družstva současně. Lze vybrat jen určitý počet členů (plavce). Cílem je obeplavat bójku a předat u břehu štafetu dalšímu z družstva.



6. Naše města (za deště, do budovy)

Motivace: Písnička od Ladislava Vodičky Já tu zemi znám.

Pomůcky: Lístky s písmeny abecedy, slepé mapy ČR.

Pravidla: Lze hrát po oddílech i do jednotlivců; zajímavá je varianta, kdy soutěží všechny oddíly najednou – odpovídá vždy jeden vybraný zástupce (může se poradit s oddílem). V případě velmi špatného počasí lze rozšířit o názvy řek, pohoří, přírodních zajímavostí...

- Děti si postupně tahají lístky, na kterých jsou písmena. Od vylosovaného písmene mají říci město v ČR. Když odpoví správně, získají lístek = 1 bod. Když ne, může odpovídat někdo jiný.
- Vedoucí říká názvy měst pozadu a děti se snaží co nejrychleji říci, o které město jde. Kdo uhodne první získá 1 bod.
 - ~ Aharp.....Praha
 - ~ Onrb.....Brno
 - ~ Avartso.....Ostrava
 - ~ Nílok.....Kolín
 - ~ Avalhij.....Jihlava
 - ~ Nuoreb.....Beroun
 - ~ Cerebil.....Liberec
 - ~ Ecibudrap.....Pardubice
 - ~ Votumohc.....Chomutov
 - ~ Omjonz.....Znojmo
 - ~ Ondalk.....Kladno
 - ~ Ydarbėdop.....Poděbrady
 - ~ Člet.....Telč
 - ~ Robát.....Tábor
- Hráči mají za úkol říkat dvojice měst, která mají spolu něco společného. Např. Praha-Olomouc (v obou jsou univerzity).

4. Seřaďte města podle velikosti. Tady je zpréházené pořadí – Praha, Brno, Pardubice, Kladno, Frýdek-Místek, Jihlava, Jablonec n. Nisou, Znojmo, Jindřichův Hradec.
5. Zakresli do slepé mapy tato města:
Praha, Kladno, Znojmo, Ostrava, Brno, Košice, Banská Bystrica.

7. Noční stezka odvahy

Jen pro ty, kdo opravdu chtějí. Nabízíme dvě varianty – bez strašení a opravdu strašidelnou.

V obou případech je cesta vyznačena světýlky a odvážlivec na konci po podpisu obdrží za své snažení peníze pro družstvo.

- ~ Varianta bez strašení – projít osvětlenou trasou, vedoucí jen kontrolují z povzdálí.
- ~ Opravdu strašidelná – na trase děti překvapí nejrůznější strašidelné zvuky, věci a bytosti.

Pozor na bezpečnost a předcházení různým krizovým situacím!

ŘECKO

1. Olympijské hry

Motivace: Zahajovací rituál (zapálení olympijského ohně lupou, jeho putování na místo určení), slavnostní nástup všech účastníků – zástupců OSN – po kontinentech s vlajkami své země, vztyčení vlajky, slavnostní přísaha, diplomy, medaile...

Pomůcky: Záleží na zvolených sportech – oštěp, disk, koule..., stopky, pásma...

Kategorie: My jsme použili model dívky–chlapci, starší–mladší, tzn.: 4 kategorie

Disciplíny:

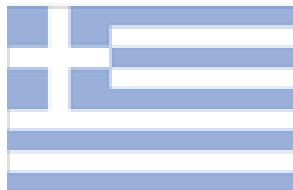
- ~ běžecké disciplíny (sprint, překážky, vytrvalostní běh);
- ~ hody (oštěpem, diskem, koulí);
- ~ skoky (z místa, s rozběhem, trojskok);
- ~ střelba (vzduchovky, případně míčky do dálky, na cíl...).

Řecko-římský zápas – vyvrcholení her – jeden z instruktorů byl mistrem republiky a úspěšným účastníkem na evropských soutěžích, vysvětlil stručně pravidla tohoto sportu a zájemcům umožnil si to vyzkoušet, vyvrcholením pak byl zápas mezi jím a vybranými jedinci (dětmi, vedoucími...).

Vše lze přizpůsobit místním i personálním podmínkám, času, počtu účastníků... Protože olympiáda bývá časově i fyzicky náročná, jsou další aktivity víceméně odpočinkové...

2. Benátské hrady

- ~ Každé družstvo si najde místo, které mu bude nejvíce vyhovovat, samozřejmě v okolí tábora.
- ~ Žádné družstvo nesmí určit své místo na území pískoviště, nebo na jiné zvýhodněné pozici.
- ~ K výstavbě hradů se smí používat jen přírodní materiály.
- ~ Hrad by měl obklopovat pravý benátský příkop.



3. Malování

- ~ Každé družstvo namaluje na přidělený velký papír něco z řecké historie (lze zadat témata, která budou rozlosována).
- ~ Podmínka je, aby každým papírem probíhala cesta, která začne i skončí přesně ve středu kratších stran papíru, pokračování cesty na papíře je libovolné.
- ~ Po ukončení malování se všechny papíry dají dohromady a vytvoří se jeden celek.

4. Kykladské sošky

Motivace: Pocházejí z doby okolo roku 3000 př. n. l., jsou jednoduché až naivní, vyráběly se z mramoru. Představují kultovní sošky ženských postav, uctívající matku-zemi a plodnost. Místem nálezů jsou prastaré hroby právě na Kykladách.

Pomůcky: Provázek, přírodní materiály.

Pravidla: V daném čase vyrobit kykladskou sošku jen z přírodních materiálů, nelezených v lese (případně lze použít provázek o stanovené délce).

Rukodělné aktivity

Jedná se o program, který lze zařadit v případě potřeby do kteréhokoliv státu a to i opakovaně.

V našem případě jsme tyto aktivity zařadili už v Řecku a další den v Turecku.

Každá dvojice vedoucích nebo instruktorů má na starosti nějaký výrobek. Děti se na tuto činnost zapisují podle svého zájmu bez ohledu na oddílovou příslušnost. Původně jsme zamýšleli, že všechny takto vyrobené předměty pak budou prodávány na tržišti, při realizaci nás děti přemluvily, že si vždy 1 výrobek ponechají a 1 odevzdají pro pozdější oddílový prodej. My jsme nabídli dětem následující výtvarné aktivity:

- ~ ozdoby z keramické hlíny vypalované v popelu
- ~ drátkování
- ~ panáčky z dřevěných korálků
- ~ savování
- ~ ruční papír
- ~ mramorování
- ~ náramky přátelství
- ~ windowcolour
- ~ kreslení na kameny
- ~ ubrousková technika
- ~ výrobky z kůže
- ~ věnečky z přírodnin
- ~ korálky
- ~ výrobky z moduritu

Popis samotného tržišťe je v následující kapitole jako Velký bazar v Turecku.



TURECKO

1. Velký bazar

Vyvrcholení rukodělných aktivit probíhajících průběžně během celého tábora (např. za deště, ve velkých vedrech, v době poledního klidu...) – nemusí být nutně zařazen právě v Turecku.

Každý oddíl bude mít na tržišti svůj stánek (stánky) a určí si jednoho člena, který si vylosuje typ tureckého obchodníka. Prostuduje tento typ a bude se snažit o nejlepší přiblížení.

Typy:

- ~ pouliční typ – nosí své zboží na krku a snaží se něco vnutit, prodává i za polibek;
- ~ krámkový typ – obchůdek, pozve na čaj a velice rád si povídá;
- ~ oplzlý typ – loudil, zve hlavně dívky na nemožné, slibuje hory doly, ale nevhodným způsobem, obtěžuje a velmi si od toho slibuje
- ~ lovec žen – gentleman nabízející manželství a zbytek života v pohodlí harému.



Dále jsou určeni schopní naháněči – nahánějí do krámku a přemlouvají k nákupu.

Ostatní dostanou mince na nákup. Mají nakoupit co nejvíce zboží za co nejméně peněz. Musí smlouvat. Navíc musí správně poznat jednotlivé typy obchodníků.

Obchodníci zase musí získat co nejvíce mincí.

Po ukončení trhu musí za oddíl odevzdat lístečky se jmény obchodníků a přiřazený typ. A zbylé peníze za celý oddíl včetně svého obchodníka mu jsou směněny za platnou táborovou měnu ve výhodném kurzu.

2. Mešita

V táboře je zřízen provizorní, ale důstojný svatostánek. Během dne je určena 1 hodina (nejlépe v době poledního klidu), kdy dívky musí chodit zahalené v šátku a nesmí jim koukat ramena a ani kolena. Chlapci budou v této době svolávání muezínem do mešity na modlitby (3x). Do mešity se může vstoupit pouze po umytí nohou a naboso, k tomuto účelu je nutné zřídit před mešitou lázeň (lavor s vodou). I muži by měli své oblečení přizpůsobit návštěvě své modlitebny a měli by s sebou mít modlitební kobereček (ručník). Velkou roli zde hraje dobře zahraná role muezína i duchovního, který předříkává modlitby a klaní se spolu se svými věřícími. V závěru lze s utlačovanými dívkami a ženami sebrat jejich utlačovatelům před mešitou boty a rozvěsit je po okolních stromech za způsobená příkoří.

3. Dobyť Tróje

Motivace: Pověst o Trojské válce.

Pomůcky: Hadrové míčky, maketa trojského koně.

Pravidla: Instruktoři z každého oddílu unesou jednu dívku z každého oddílu na předem domluvené místo. Ostatní z oddílu dostanou lísteček, na který napíšou své jméno a oddíl. Vedoucí budou schováni v okolí makety trojského koně, v němž bude schovaná pro každý oddíl zašifrovaná zpráva o místě úkrytu krásné Heleny. Vedoucí brání míčky koně, kam mají děti dopravit svůj lístek se jménem. Kdo je vybitý, odchází ze hry. Po skončení bitvy se spočítá množství dopravených lístečků. Svou zprávu pak jako první obdrží oddíl, který v počtu lístků vyhrál. S určitým časovým odstupem pak šifry obdrží i ostatní, podle pořadí. Po vyluštění šifry se celý oddíl vydá za svojí krásnou Helenou. Celkové vítězství pak získá ten, kdo svou Helenu přivede (přinese) do tábora nejdříve.

4. Divadlo + břišní tance

Zpracovat na večer po svém téma Paridova soudu – podmínkou je zapojení všech členů družstva do představení. Lze ozvláštnit ještě přidělením formy (při dostatku času na přípravu a zkušených hercích) – činohra, muzikál, stínové divadlo, pantomima, loutkové...

Čajovna – naše osvědčená a oblíbená táborová kratochvíle – polštářky, čajičky, dobrůtky, světýlka, tichá hudba... – lze spojit s divadelními ukázkami a břišní tanečnicí.

Břišní tance – v poslední době stále oblíbenější druh umění najde odezvu i mezi táborníky. Lze pojmut jako soutěž dobrovolníků, kteří předvedou své pohybové schopnosti při arabských rytmech. Může se realizovat jako více kol, vyřazovacím způsobem. Bohužel jsme nesehnali žádnou opravdovou břišní tanečnici, takže jsme vše pojali jako recesi...

5. Test o Turecko

Motivace: Článek o Turecku v novinách – děti byly upozorněny, že by si ho měly přečíst opravdu velmi pozorně, aktivita do nepříznivého počasí.

1. V jakém světadíle se rozprostírá Turecko?
2. Vyjmenujte některé druhy obchodníků.
3. Které věci se nejvíce nakupují na trhu? Ty významné podtrhni:

zlato, alkohol, cigarety, koberce, sklo, kožené výrobky, hodiny.

4. Co znamená „Modré oko“?
 - ~ nejběžnější oko tureckých lidí;
 - ~ výborný alkoholický nápoj;
 - ~ korále, které nosí štěstí.



5. Co nejčastěji pijí Turci?
 - ~ čaje;
 - ~ tureckou kávu;
 - ~ pivo;
 - ~ minerálku.

6. A co tvrdý alkohol?
 - ~ nesmí pít a také nepijí vůbec;
 - ~ nesmí pít, ale pijí, protože Alláh pod střechu nevidí;
 - ~ pijí jen nealkoholické nápoje.

7. Co je to kebab?
 - ~ kuřivo;
 - ~ alkoholický nápoj;
 - ~ jídlo;
 - ~ skřítek.

8. Jak se čte s nebo c „s ocáskem“?

9. Istanbul je největším městem Turecka. Rozkládá se na dvou kontinentech. Do historie se zapsal jako Byzantion, Konstantinopol nebo Cařihrad. Vymenuj nejvýznamnější památky tohoto města.

10. Kdo to byl Mustafa Kemal Atatürk?
 - ~ zakladatel osmanské říše;
 - ~ reformátor Turecka v 20. století;
 - ~ pohádková bytost.

11. Jaké je hlavní město Turecka?

12. Jak mohou turisté, ženy a muži, navštěvovat mešitu?

13. Co je to subhu?
 - ~ jídlo;
 - ~ posvátné korále jako růženec;
 - ~ pití;
 - ~ místní doprava.

14. Jak vypadá státní vlajka?

15. Jaké je uspořádání státu?
 ~ království;
 ~ monarchie;
 ~ republika.
16. Jaká měna se používá v Turecku
 ~ koruna;
 ~ turecká libra;
 ~ turecká lira;
 ~ turecký šilink.
17. Nakreslete trojského koně.

EGYPT

Fogg přijíždí do Egypta v době královského pohřbu – zemřel jeden z potomků faraonů. Všechny hry proto směřují k večernímu slavnostnímu pohřebnímu průvodu.



1. Hieroglyfy

Motivace: Rozluštění svitku, jehož kopie se objevila v novinách.

Pomůcky: Tabulka s hieroglyfy a jejich významem, čtvrtky, fixy, pastelky.

Pravidla: Pro seznámení s hieroglyfy si je děti nejprve samy nakreslí. Každé družstvo dostane tabulku s hieroglyfy, podle které překreslí šikovní malíři barvou svého oddílu obrysy obrázků. Ostatní je vybarví podle fantazie. Společně se pak pokusí naučit se, co který obrázek znamená.

Další částí hry předchází rozházení papírků ve vytyčeném území. (Pokud je méně času, mohou je rozházet samy děti a zapamatovat si, kam je dávají.) Pak se shromáždí všechna družstva na startovní čáře. Vedoucí hry řekne, jaký symbol se bude hledat. Vždy jeden hráč z družstva se snaží symbol co nejrychleji najít a přinést. Počítá se pořadí, v jakém byl daný symbol donesen. Když přinesou obrázek všechna družstva, vyhlásí vedoucí hry další.

Nakonec by měly děti své znalosti použít k vyluštění starého nápisu, který Fogg se svou družinou objevil. Za správný výklad bude oddíl finančně odměněn.

2. Pohřební masky

Motivace: V novinách vyjde zpráva, že se Fogg večer účastní slavnostního pohřebního průvodu, všichni účastníci však musí mít masku na tvář, další motivací je pak soutěž v poznávání vedoucích.



Pomůcky: Kulaté papírové tácky, klobouková gumička, barva.

Pravidla: Vedoucí mají své masky vyrobené už dopředu. Svou tvář v masce ukáží shromážděným družstvům, která na papír piší, kdo se skrývá pod jakou maskou. Vyhrává ten, kdo pozná nejvíc vedoucích.

Potom si každý vyrobí svou masku, kterou bude mít při večerním průvodu.



~ Pyramidy

3. Pyramidy

Motivace: Pokusit se postavit ve družstvech svou vlastní pyramidu podle zadání.

Pomůcky: 1 kompas a 1 pásmo na vyhodnocení pouze pro vedoucího hry.

Pravidla: Každé družstvo má za 1 hodinu postavit pyramidu o straně s délkou 1 m, orientovanou podle světových stran, a to bez použití měřidel. Hodnotí se, kdo se nejvíce přiblížil časovému, délkovému i stranovému limitu. Kolem postavených pyramid pak večer povede pohřební průvod, u každé se zastaví a jeden ze stavitelů popíše stavbu.

4. Mumie

Motivace: Mumifikování nejmenšího člena družstva.

Pomůcky: 4 ruličky toaletního papíru pro každé družstvo, 1 m izolepy.

Pravidla: Každé družstvo obětuje nejmenšího člena a pomocí 4 ruliček toaletního papíru a 1 m izolepy se ho snaží v daném časovém limitu ovázat jako mumii. Měl by být zabalený úplně celý, lze dovolit otvory pro oči. Oddíl pak ponese svou mumii v pohřebním průvodu, na jehož konci se budou muset mumie zapojit do představení, budou plnit pokyny ceremoniáře a vyhraje ta mumie, která po splnění pokynů zůstane co nejvíce zahalená.

5. Pohřební průvod

Vedoucí se předem domluví na tom, jak bude zhruba vypadat pohřební ceremoniál. Je dobré využít nějakou návštěvu, která bude připravena sehrát scénu z egyptské historie. Je potřeba, aby při ní „zemřel“ potomek dávného faraona. Všichni budou na tuto scénku oblečení v maskách a po úmrtí budou následovat nosítka s mrtvým cestou kolem pyramid. Fogg a Proklouz jsou v průvodu také. U každé pyramidy se průvod zastaví, stavitelé seznámí ostatní se zajímavostmi své pyramidy, vykonají nějaký společný rituál, který vedou kněží z řad vedoucích. Průvod bude končit v místech, kde je připravena prázdná pyramida, do níž budou pohřbívat mrtvého. Mumie budou při pohřbívání pomáhat a na konci se zhodnotí, která mumie vydržela nejvíce ovázaná. V závěru scénky pak mezi smrtelníky sestoupí bůh slunce Re, který prozradí správné znění luštěného hieroglyfu.

INDIE

1. Vytváření mandal

Motivace: Povídání o mandalách a jejich významu v buddhismu (– pomíjivost).

Pomůcky: Kniha o mandalách, nakopírované vzory, pastelky.

Pravidla: Děti si libovolně vybarví svou mandalu, až potom si budou moci přečíst o významu použitých barev, potom bude úkolem jednotlivých družstev (nebo jejich polovin, aby se jim mandaly lépe tvořily) vytvořit si svoji vlastní mandalu. Jako materiál použijeme buď přírodniny (tvoření v lese) nebo obarvenou mouku případně barevný písek (tvoření v budově).



2. Záchrana paní Audy

Motivace: Divadelní scénka o tom, jak Phileas Fogg zachránil krásnou paní Audu ze spárů náboženských fanatiků, kteří ji chtěli po smrti jejího manžela upálit.

Pomůcky: Šátky na zavázání očí.

Pravidla: Soutěží vždy 2 oddíly proti sobě:

1. oddíl = fanatici – mají zavázané oči (protože Audu upalovali v noci), pouze tři z nich vidí (to jsou jejich pomocníci).

2. oddíl = Fogg a jeho družina – snaží se dostat k Audě, zatímco je fanatici chytají. Chytají pouze ti, kteří mají zavázané oči, ostatní tři je navigují.

Auda = stojí v nejmenším kruhu uprostřed – jakoby ohniště, kde ji chtějí upálit;

fanatici = stojí v kruhu kolem ní;

Fogg a spol. = snaží se dostat k Audě.

Každý ze záchranného družstva, kdo se dotkne paní Audy, získává pro svůj tým 1 bod; pokud se ho ale dotkne fanatik, automaticky vypadává.

Hra bude časově omezená – 2–3 minuty.



3. Po stopách Buddha

Motivace: Pověst o tom, jak se narodil Budha (v jeho šlépějích několik okamžiků po porodu vyrůstaly lotosové květy).

Pomůcky: Vystříhané lotosové květy z barevného papíru.

Pravidla: Vytvořit dráhu z lotosových květů, kterou budou muset jednotliví členové oddílu postupně projít za co nejkratší čas a bez přešlapů.

Členové oddílu půjdou za sebou bez přestávky – je možné dát do cesty i nějaké překážky, aby se trasa ztížila.

4. Field hockey

Motivace: Ukázka národního sportu Indie vedoucími

Pomůcky: Míček, dvě branky, dřevěné hokejky asi 1 m dlouhé.

Pravidla: Hraje se v tílku a kratšasech na trávníku, cílem je dopravit míček pomocí hokejky do branky.

5. Pohřbívání mrtvých

Motivace: Ukázka z filmu Baraka – indický způsob pohřbívání mrtvých do vod řeky.

Pomůcky: Věci na výrobu „mrtvoly“ dle uvážení vedoucích a fantazie dětí.

Pravidla: Každé družstvo si vyrobí svého „mrtvého“ – jakýkoliv předmět (rozměry se určí), který bude plavat; zvolí si k němu libovolný pohon. Jejich cílem bude vyslat svého „mrtvého“, který musí doplnout co nejdál po vyznačené trase.

6. Indická hymna

Motivace: Poslech Indické hymny se zaměřením na text.

Pomůcky: Pro každý oddíl text hymny:

JANA-GANA-MANA-ADHINAYAKA, JAYA HE
 BHARATA-BHAGYA-VIDHATA
 PUNJAB-SINDHU-GUJARATA-MARATHA-
 DRAVIDA-UTKALA-BANGA
 VINDHYA-HIMACHALA-YAMUNA-GANGA
 UCCHHALA-JALADHI TARANGA
 TAVA SUBHA NAME JAGE
 TAVA SUBHA ASHISHA MAGE
 GAHE TAVA JAYA GATHA.
 JANA-GANA-MANGALA DAYAKA, JAYA HE
 BHARATA-BHAGYA-VIDHATA,
 JAYA HE, JAYA HE, JAYA HE,
 JAYA, JAYA, JAYA, JAYA HE

Pravidla: Nejdříve se na nástupu pustí hymna (stejně jako jiné dny), pak družstva obdrží i její text a při poslechu ho budou sledovat a následně se budou přeskupením písmenek ve slovech snažit předělat text do češtiny. Písmenka ve slovech musí zůstat stejná, ale jiná tam můžou doplnit; bude lepší jednotlivé verše očíslovat a rozstříhat, aby se mohl najednou zapojit celý oddíl. Hodnotí se, jestli jsou ve slovech všechna písmenka, originalita písně a vtip nakonec by družstva mohla přetvořenou hymnu zazpívat na vlastní melodii.

JAPONSKO

1. Sumo

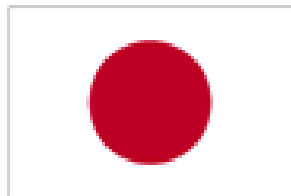
Motivace: Vyhlášení turnaje v tomto tradičním japonském sportu v novinách.

Pomůcky: Pásky na vyznačení hracího kruhu o průměru asi 4 m.

Pravidla: Nejdříve se děti naučí pozdravu a základnímu postoji (trénuje se hromadně), pak shlednou ukázkou zápasu vedoucích se souběžným vysvětlením pravidel. Vyhrává ten, kdo vytlačí protihráče z kruhu vyznačeného na zemi páskou nebo ten, který protihráče povalí na zem. Lze hrát - do jednotlivců (rozdělit do kategorií hoši/ dívky, mladší, starší), vyřazovacím způsobem.

~ do družstev – každé družstvo nominuje 3 bojovníky – každý s každým;

~ pro legraci – soupeří přihlášení dobrovolníci.



2. Origami

Motivace: Ukáзка složených tradičních japonských papírových skládaček origami.

Pomůcky: Návodů na skládání origami (www.origami.cz), papíry, nůžky.

Pravidla: Každý vedoucí nebo instruktor se naučí skládat 1 origami podle návodu. Skupinky dětí budou obcházet jednotlivé vedoucí a u každého si složí skládačku. Vždy jednu nejpovedenější skládačku od každého druhu pak odevzdají do mezitýmové soutěže. Body 3, 2, 1, 0 podle kvality a nápaditosti. Lze spojit i se soutěží ve skládání a létání vlaštovek, skákání složených žabek do dálky...

3. Závodů dračích lodí (hra k vodě.)

Pomůcky: 1 stejný nafukovací kruh (nebo lehátko...) pro každé družstvo, stopky.

Pravidla: Tým vytvoří ve vodě zástup. Poslední člen nasedne na kruh (lehátko, cokoliv na vodě) a ostatní ho po vodní hladině budou posílat až na 1. pozici, kde sestoupí, pošle po ostatních nafukovací cokoliv nazpět, přičemž nasedá poslední člen a procedura se opakuje k boji až zpět na břeh. Pokud nemohou soutěžit družstva najednou, může se hrát i po družstvech – čas se stopuje v momentě vystoupení posledního člena z týmu z vody.

4. Training Day (bohužel bez Colina Farella)

Motivace: Zvláštní vydání novin o Japonsku a jeho tradicích.

Pomůcky: „Nunchaky“, prkno, dvě skleněné lahve, pásmo, provázek, stopky, předlohy Sudoku, jídelní hůlky...

Pravidla: Oddíly (lze rozdělit na 2 části) absolvují následující stanoviště. U každého je vedoucí (instruktor), který připomene a vysvětlí svoji tradiční disciplínu:



~ Japonská zahrada
– z výletu do plzeňské ZOO

- ~ Házení nunchaku – 2 klacky spojené provázkem na styl podkovy (obmotání kolem hubeného stromu nebo čehokoliv – zásah = 2 body, obmotání = 4 body, úplně vedle = -1. Body se v týmu sčítají, každý člen má 3 pokusy.
- ~ Balanc se skokem – skleněné láhve nahoře s prknem jako odrazový můstek pro skok do dálky. Bodování: $X = \text{počet bodů pro členu} = k * l$ pro tým = celkový součet bodů / počtem dětí v týmu, kde $k = 0,5$ a $l = \text{vzdálenost v centimetrech}$.
- ~ Pavučina – mezi stromy se pomocí provázku zaplete pavučina (bludiště), cílem je protáhnout se jí s co nejmenším počtem doteků.
- ~ Japonská zdatnost – pomocí jídelních hůlek přemístit zrníčka rýže z jedné misky do druhé. Počítá se čas, za který se to podaří, po každém zrnku se hráči vystřídají.
- ~ Sudoku – družstvo má správně doplnit do předtištěných archů čísla od 1 do 9 (na čas).

5. Gejša

Motivace: Tajemstvím obestřené vyprávění o japonských gejšách.

V krátkém časovém intervalu musí tým „zkrášlit“ členku (člena) do podoby gejši. Ta (ten) pak společně s ostatními plní úkoly pro gejši (ne)typické (např. řezání dřeva, krájení cibule, oloupání co nejdelší slupky z jablka, zpěv karaoke, japonský tanec...).

6. Katakana (Japonská abeceda)

Motivace: Neznámý text psaný právě katakanou na nástěnce.

Pomůcky: Lístky se znaky katakany v pěti oddílových barvách.

Pravidla: Po lese budou rozházeny papírky oddílových barev s japonskými znaky abecedy katakana. Časový limit na jejich sběr = akorát. Po uplynutí limitu „akorát“ budou týmy sestavovat pomocí sesbíraných papírků slova (podle klíče ke znakům).

Musí použít minimálně jeden japonský znak ve slově a zbytek může být v latině.

Bodování: celkový počet papírků = body;

za každé písmeno v latině 1 bod.

Příklad: Znak TA – sestaví co nejdelší slovo např. kaTAmaran = 7 písmen ke znaku = 7 bodů (kamaran = 7).

8. Bonsai (celodenní hra)

Každý kdo „nabonzuje“ členu jiného týmu z nekalé činnosti obdrží finanční částku odpovídající společenské nebezpečnosti nabonzovaného. Hodnotí zdravotnice.

AUSTRÁLIE

1. Státy Austrálie

Motivace: Administrativní rozdělení na 7 částí – rovné hranice – lze hezky použít jako skládačku.

Cíl: Najít všech 7 částí a složit z nich Austrálii, nenechat se chytit domorodci (Aboriginci);



doba hry: asi 1-2 h podle umístění jednotlivých částí.

Pomůcky: 5 x rozstříhaná mapa Austrálie (vzor viz. přílohy), mapa okolí s vyznačenými úkryty částí mapy, namaskovaní chytači – Aboriginci, papírové bumerangy.

Pravidla: Celé družstvo se společně vydá pro části Austrálie podle mapky, cestou je ale mohou přepadnout Aboriginci, kteří po nich házejí papírovými bumerangy – za zásah ztráta 1 části mapy.

Další varianta: Části mapy obdrží družstvo na stanovištích u protinožců (viz Protinožci).

2. Protinožci

Motivace: Australané jsou na opačné straně zeměkoule – tedy protinožci.

Cíl: Vyzkoušet si některé běžné činnosti hlavou dolů nebo typické australské zvyky.

Pomůcky: Brčka, pití, kelímky, chleba, bumerangy, batohy, pomůcky na opičí dráhu, zobák a křídla pro ptakopyska, brambory, špendlíky, pracovní rukavice.

Pravidla: Soutěží se na stanovištích – podle času buď celé nebo 1–3 členové družstva – odborníci na danou disciplínu, hodnotí se do jednotlivců i do družstev (průměrem).

- ~ stoj na hlavě – celé družstvo – s dopomocí i bez – zjistí se, komu to jde;
- ~ pití – vypít brčkem ve stoji na hlavě tekutinu z kelímku;
- ~ papání – sníst ve stoji na hlavě krajíček chleba a zapískat;
- ~ hod bumerangem – komu se vrátí co nejbližší;
- ~ klokaní závody – se zátěží v kapse na břicho (v batohu) projít opičí dráhu;
- ~ ptakopyskové – po nasazení papírového zobáku a křidel přenáší ptakopysci vejce z hnízda do hnízda;
- ~ ježura – do brambory zapíchat v rukavicích 10 špendlíků;
- ~ koala – chytit se kmene stromu rukama i nohama a vydržet co nejdéle.



3. Souhvězdí

Motivace: Na jižní polokouli jsou viditelná jiná souhvězdí než u nás, jedno mají i na vlně.

Cíl: Poznat souhvězdí jižní oblohy a doplnit jejich názvy.

Pomůcky: Papírové krabice s otvory představujícími souhvězdí, baterky, kartičky s obrázky a názvy jednotlivých souhvězdí, tužky, papíry.

Pravidla: V zatemněné místnosti nebo v noci se budou postupně rozsvěcet souhvězdí jižní oblohy (do krabic s otvory vložíme baterku, takže prosvítají jen hvězdičky).

Děti si je snaží zapamatovat a pak je odběhnou nakreslit pod pořadovým číslem na papír.

V prostoru jsou rozházené kartičky s obrázky a názvy souhvězdí, děti se snaží v určitém časovém limitu najít a správně pojmenovat zakreslená souhvězdí.

Další varianta: nedat jim psací potřeby – vše řeší pamětně – ale zkuste si to, je to dost těžké.

4. Australská zvířena

Motivace: Díky odlišné evoluci se v Austrálii objevují zvířátka s kapsičkami a jiné potvory.

Cíl: Ulovit co nejvíce zvířat.

Pomůcky: Lístičky s obrázky australských zvířat (vzor v příloze), pro zlé instruktory masky nebo obrázky zvířat přivezených do Austrálie (krysy, králíci, ovce).

Pravidla: Každý se snaží nasbírat co nejvíc obrázků zvířat aniž by ho lapil instruktor, který nemilosrdně sežere všechna zvířátka, která má dotýčný u sebe – děti si je mohou nosit na nějaké společné „bezpečné“ místo, aby ztráty minimalizovaly.

Další varianta: Ohodnotit cenu jednotlivých zvířátek ceníkem – pakárna na počítání, ale zajímavější pro děti.

5. Rybičky (velký korálový útes)

Motivace: Na východním pobřeží leží velký korálový útes, který patří k divům přírody. Jako motivace by mohlo posloužit video s přírodopisným dokumentem o krásách tohoto místa.

Cíl: Vyrobit výzdobu do budovy.

Pomůcky: Výtvarné potřeby, obrázky pro inspiraci, barvy na sklo.

Pravidla: Každý bude mít za úkol nakreslit nebo vyrobit nějakého mořského živočicha, nejlepší práce budou oceněny a jejich autoři barvami na sklo nakreslí obrázky do koupelen, na okna...

Další varianta: Vyrobit malé rybky, které se vypustí do moře a děti je budou lovit – hlídají žraloci, kteří „zraní“ nebo „sežerou“ neopatrné rybáře.

6. Ruce

Motivace: Zpráva v novinách o objevení prastarých skalních kreseb – otisků rukou.

Cíl: Odhalit, kdo je majitelem otisku, a vyrobit si vlastní oddílové otisky.

Pomůcky: Štětce, tempery, papíry (velké archy), tužky.

Pravidla: Vedoucí tajně obtisknou své dlaně na skálu (jak to dělávali australští domorodci), jejich otisky se očíslovají a oddíly se snaží odhadnout, komu který otisk patří, kdo se trefí vícekrát, vyhrává.

Potom si každé družstvo vyrobí otisky všech svých členů oddílovou barvou, může si ruce i podepsat, vystavené vedle sebe na velkých formátech to vypadá opravdu efektně.

7. Bílí mravenci

Motivace: Uchránit tábor před mračnem bílých mravenců, kteří přicházejí v noci z lesa.

Pomůcky: Lístičky z bílých čtvrtek, 2-4 baterky pro vedoucí, životy (žetony) pro každého.

Pravidla: V bezpečném lesním terénu se rozhází bílé lístky – bílí mravenci. Každý hráč dostane život (žeton) a všichni společně vyrazí do lesa. V herním území jsou schovaní vedoucí, kteří před-

stavují divoké psy dingo a čas od času posvítí do tmy svýma očima – baterkami. Kdo je zasažen proudem světla, musí odevzdat dingovi svůj život a dojít si na výchozí místo pro nový. Zvítězí to družstvo, které nasbírá nejvíce lístečků.

8. Koala

Hraje se průběžně celý den – v novinách vyjde článek (viz přílohy) o útěku koaly ze zoo. V táboře pak někdo z vedoucích opakovaně ukrývá plyšovou koalu na nejrůznějších místech. Nálezce ji odevzdá v kuchyni a okamžitě za ni získá značnou finanční odměnu.

MEXIKO

1. Svátek oslů

Motivace: Hra, kterou hrají Mexičané během jednoho svátku.

Pomůcky: Velký nafukovací míč, kriketové pátky (my jsme měli asi 50 cm ruličky z tvrdého kartonu), 2 brány, stopky.

Pravidla: Hrají vždy dvě družstva proti sobě. V družstvu bude polovina hráčů představovat osly (ti silnější), na nich budou sedět Mexičané (slabší a lehčí). Hráči sedící na oslech mají v ruce kriketovou pátku, kterou musí dostat míč do brány. Hra je časově omezená.



2. Kaktusy

Motivace: Typickou rostlinou Mexika je kaktus.

Pomůcky: Balónky a provázky pro každého, stopky.

Pravidla: Proti sobě hrají dvě družstva. Všichni hráči jsou kaktusy pro opačné družstvo, zároveň ale mají okolo pasu přivázaný nafouknutý balónek. Kaktusy opačného družstva se snaží propíchnout balónek soupeřům. Vyhrává to družstvo, které propíchne nejvíce balónek. Hra je časově omezená.



3. Pašování

Motivace: Mexičané si chtějí přivydělat tím, že pašují suroviny do USA.

Pomůcky: Kartičky s obrázky kukuřice, tequila a zbraní.

Pravidla: Jedno družstvo představuje hraničáře, kteří hlídají cestu. Zbývající družstva jsou pašeráci, kteří se snaží přenést suroviny (kartičky s obrázky) přes cestu ke svým vedoucím. Suroviny: kukuřice 20 bodů, tequila 10 bodů,

zbraně 5 bodů. Každý člen musí dostat nějakou kartičku, je na nich, jak si je rozdělí. Cílem je propašovat kartičky tak, aby družstvo získalo co nejvíc bodů. Body se ale dozvedí až po skončení hry. Hra je časově omezená. Po odehrání se družstva vystřídají tak, aby se v roli hraničářů objevila všechna družstva.

4. Sklizeň

Motivace: Mexičané byli 300 let pod nadvládou Španělů. Vše, co vypěstovali, jim museli odevzdávat.

Pomůcky: Papírky s kukuřicemi, tužka a papír pro instruktory.

Pravidla: Papírky (kukuřice) jsou poházené po lese. Mexičané (všechna družstva) se jich snaží sebrat co nejvíc. Chytají je Španělé (instruktoři). Potom, co se jich dotknou, jim musejí odevzdat papírky a doběhnout zpět do vesnice, kde musí zalhat, proč kradli, aby je Španělé pustili (vrací se zpět do hry). Vedoucí si líži zapíšu a potom mohou vyhodnotit nejtípnější. Hráči mohou během hry sebrané papírky odnášet svým vedoucím. Vyhrává družstvo, které jich má nejvíc.

5. Kohoutí zápasy

Motivace: Možnost vyhrát značnou finanční hotovost v tomto populárním sportu.

Pomůcky: 3 šátky pro každého kohouta, páska na vyznačení kruhu.

Pravidla: Hráči mají rozdaná čísla podle počtu členů (např. 1–12). Udělá se kruh, do kterého se postaví pět kohoutů (každý z jednoho družstva), kteří musí soupeřům vytrhnout co nejvíc per z ocasu (3 zastrčené šátky za kalhotami). Mají na to půl minuty. Hodnotí se, kolik hráči vytrhnou per. Po každém kole se ihned finančně odmění první tři místa. Hru lze zpestřit uzavíráním sázek na vítěze.

6. Piňata

Motivace: Jednou částí z mexické zábavy fiesta je hra pro děti zvaná piňata. Piňata je keramická nádoba obalená staniolem, barevným papírem a papírovými třísněmi. Uvnitř jsou bonbóny, drobné ovoce, ořechy, malé hračky a papírové vločky. Piňata visí na dlouhém provazu a dva z účastníků tahají za konce provazu tak, aby piňata byla na dosah, ale ve stálém pohybu. Děti dostanou hůl a jejich cílem je nádobu zasáhnout.

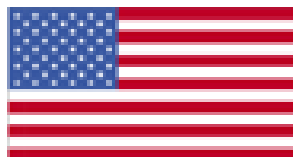
Pomůcky: Piňata (kbelík naplněný asi do půlky vodou), tyčky (např. lakrosky).

Pravidla: Hráči musí tyčí převrátit nádobu, aby se úplně všechna voda vylila ven. Je na nich, jestli uskočí. Čas převrhnouti se počítá celému družstvu. Hra je vhodná k vodě nebo do teplého počasí.

Další možností je vyrobit opravdovou piňatu pro každé družstvo a naplnit ji tak, jak je popsáno v motivaci. Obsah je pak sám o sobě odměnou a hra se nebuduje.

SPOJENÉ STÁTY (USA)

Amerika je země netušených možností a jako téma by mohla být klidně sama o sobě námětem CTH. Záleží tedy jen na vás, které z nabízených aktivit zařadíte. My jsme vycházeli i ze zkušeností z minulých táborů, kdy jsme se naučili hrát baseball, rýžovat zlato



nebo obehrávat děti v kasinu. Důležitou roli tady hrají pomůcky a zkušenosti a dovednosti vedoucích, ale šikovný vedoucí si buď ví rady sám nebo si na to sežene „lidi“. Za zvážení stojí i indiánská tematika, ne kterou už nám nezbýval čas ani při plánování, natož při realizaci.

1. Casino

Motivace: Zkouška hráčského štěstí – možnost vydělat (nebo prohrát) spoustu peněz.

Pomůcky: Žetony, hrací plány, kostky, karty.

Pravidla: Z vedoucích se stanou krupiéři. Každý má na starosti jinou hru. Hráči obchází jednotlivé stoly v kasinu a sází žetony, které jim byly vydané jako protihodnota ke skutečným táborovým penězům. Lze zavést i bankovní půjčky, protože mnoho hráčů se ocitne brzy na mizině. Předem se oznámí i zavírací doba kasina. Po ukončení se žetony promění zpět za táborové peníze a půjčky musí být vráceny do banky.

Nabídka atrakcí:

Větší bere: Hráči si vylosují 5 karet a snaží se obehrat krupiéra, který vyhlašuje výši částky – např. 2 žetony. Všichni hrající vždy společně vyloží na stůl 1 kartu. Kdo má nejvyšší, vyhrává.

Sedmička: Velká čtvrtka se rozdělí na 3 díly. Vepíše se do nich POD 7, 7, NAD 7. Krupier hází vždy dvěma kostkami. Hráči si vsází, zda výsledný počet ok bude pod 7 (tzn. 2, 3, 4, 5, 6) nebo nad 7 (8, 9, 10, 11, 12) nebo zda to bude právě 7. Sedmička přináší hráči navíc trojnásobek vkladu, ostatní pole jednonásobek.

Barevný kruh: Na velkou čtvrtku se nakreslí kruh rozdělený na 6 barevných částí. Hází se kostkou, jejíž strany jsou ve stejných barvách, jako díly kruhu. Hráči si vsází, která barva padne. Šťastný vítěz získává trojnásobek vkladu, ostatní o peníze přijdou.

Oko bere: Notoricky známá hra, kdy se hráči snaží přiblížit součtu hodnot karet ke 21. Kdo je nejbližší, bere všechny vsazené žetony, ale nesmí překročit 21.

Skořápky: Zručný krupier si hraje se 3 kelímky a kuličkou, kterou bleskurychle přesouvá. Pak nechá hráče vsadit, pod kterým kelímkem je kulička. Kdo se trefí, získává dvojnásobek vkladu.

Sirky: Krupier má 3 různě dlouhé sirky (nebo špejle), které promíchá a srovná v dlani tak, aby se zdály stejně dlouhé. Pak se vsází na nejdější sirku (vlevo, střed, vpravo). Kdo uhádne, kde je nejdější, vyhrává dvojnásobek vkladu, kdo objeví prostřední, získává zpět svůj vklad, kdo vsadil na nejmenší, vklad ztrácí.

Dále je možné hrát i další hazardní hry – plátýnko, mezi kozy, poker, black jack – záleží jen na tom, zda někdo z vedoucích ovládá pravidla. Jako vyvrcholení lze použít ruletu, kdy hrají všechny oddíly proti sobě.

2. Union Pacific Railroad

Motivace: Vyzkoušet si stavbu železnice ve zmenšeném měřítku.

Pomůcky: Špejle nebo klacíky, lepidlo, provázky.

Pravidla: Každý oddíl má za úkol postavit ze špejlí (v budově) nebo z klacíků (v lese) úsek železnice, která by na sebe měla ve výsledku navazovat. Každé družstvo musí dodržet časový limit, přesnou délku, rozchod kolejí, vzdálenost pražců, počet mostů, tunelů, nádraží...

3. Americké sporty

Záleží na našem materiálním zabezpečení a na znalosti pravidel. Můžete vybírat například z následujících kolektivních sportů:

Baseball – na pravidla náročná hra, je dobré mít mezi sebou zkušeného hráče.

Softball – jednodušší varianta baseballu.

T-ball – dětská varianta, míček se neodpaluje ze vzduchu, ale ze stativu – trefí se každý.

Lakros – stará indiánská hra se speciálními pálkami, které už jsou u nás dnes běžně dostupné.

Americký fotbal – hra se šišatým míčem a pro naše potřeby se zjednodušenými pravidly.

4. Rýžování zlata

Motivace: V duchu zlaté horečky narýžovat co nejvíce zlatinek.

Pomůcky: Rýžovací pánve, zlatinky, tekoucí voda (nejlépe zlatonosná říčka).

Pravidla: Na jednom táboře jsme měli na návštěvě mistra světa v rýžování zlata a od té doby už víme, jak na to. Do říčního písku se zamíchají zlatinky a děti se je pomocí rýžovacích pánví snaží získat zpět. Pod trpělivým vedením se to kupodivu většině dětí podaří. Pokud chcete zlatinky vrátit, vypište za každou vyrýžovanou zlatinku vysokou finanční odměnu. Pokud jich máte dostatek, vyrobte dětem diplom, na který jim jejich zlatinku hned nalepíte.

Poznámka: Samozřejmě že můžete i obarvit kamínky a naházet je do potoka. Kdo ale jen jednou vzal do ruky pánev a začal krouživými pohyby propírat horniny z písčitého dna, ten už se k této náhražce nikdy nesníží.

5. Vzbouření otroků

Motivace: Zpěv černošských spirituálů a práce na plantážích.

Pomůcky: Biče pro otrokáře, co nejchatrnější oblečení pro otroky, bílé a černé lístky.

Pravidla: Všichni účastníci tábora (včetně vedoucích a instruktorů) si vylosují z klobouku svůj lístek. Je důležité, aby toto rozlosování bylo mezi oddíly rovnoměrné (tzn. na každý oddíl připadají např. 3 otrokáři). Černý znamená, že se v dalších chvílích změníte v otroka v chatrném oblečení, bez jakýchkoli práv (extrémisté si mohou případně na základě dobrovolnosti nasadit i pouta na ruce – ale pozor – spíše bych toto praktikovala jen u vedoucích), bílý lístek vám předurčuje úlohu otrokáře s neomezenou mocí. Lze demonstrativně hromadně sehrát scénku o práci na plantáži. Scénka vrcholí vzpourou otroků, kteří pak vítězství oslavují zpěvem všem známého spirituálu. Poté si otroci už v rámci oddílů vyberou mezi sebou 1 černocha, kterého po večeri namaskují a obléknou. Zároveň skládají svou vlastní píseň, v níž se musí objevit zadané výrazy (právo, bič, plantáž, otrokář, hlad...). U večerního ohně pak každý otrok podporován svými druhy zazpívá gospel. Hodnotí se dokonalost líčení, oblek, text písně a její provedení.

Poznámka: První část hry je nutné udržet na úrovni hry a recese. Pokud si nejste jisti, raději tuto část vynechejte a předložte dětem příklad z literatury.

KANADA

1. Kanadskou divočinou

Motivace: Kanada je drsná země a zálesák musí mít spoustu vědomostí.

Pomůcky: Seznam požadovaných věcí.

Pravidla: Oddíly se vyšlou do lesa. Obdrží seznam věcí, které mají donést v časovém limitu. Kdo časový limit překročí, ztratí za každých i jen započatých pět minut jeden bod.



Seznam věcí může vypadat např. takto:

1. Líst olše lepkavé.....2 body
2. Šiška borovice černé.....5 bodů
3. Pírko z dravého ptáka6 bodů
4. Prázdňá hlemýžďí ulita5 bodů
5. Plát kůry z poražené břízy.....5 bodů
6. Nějaká léčivá rostlina.....10 bodů
7. Kelímek borůvek30 bodů
8. Hříb pravý.....50 bodů
9. Živý medvěd.....200 bodů

Vítězí ti, kteří získají největší počet bodů.

2. Lov na medvěda

Motivace: Kdo v předchozí hře nepřivedl živého medvěda, má teď šanci to napravit.

Pomůcky: Hadrové míčky, plyšový medvěd.

Pravidla: Uprostřed herního území sedí plyšový medvěd. Družstvo obránců má míčky, jimiž útočí na lovce, kteří se snaží chytit medvěda holýma rukama. Pokud se to někomu podaří, aniž by byl zasažen střelami spoluhráčů, hra končí a úlohu obránců přebírá další družstvo. Boduje se čas, za který se podaří medvěda ulovit.

3. Vážení kamene

Motivace: Při zlaté horečce se všichni snažili najít co největší valoun zlata. My se pokusíme pomoci jednomu kanadskému obchodníkovi, kterému se ztratilo 1 kg závaží.

Pomůcky: Váha.

Pravidla: Během dne mají družstva za úkol najít kámen o váze 1 kg a odevzdat ho při večerním nástupu, kde budou všechny kameny veřejně převáženy. Kdo bude váze nejbližší, získá nejen body, ale i finanční odměnu od obchodníka.

4. Dřevorubecký maraton

Motivace: Získat peníze pro družstvo za vítězství.

Pomůcky: Dvě až tři klády o průměru nejmíň 30 cm, několik špalků, ruční pilka, lano a pracovní rukavice.

Pravidla:

- ~ Uříznout z klády špalek v co nejkratším čase.
- ~ Uvázaná kláda se přetahuje z jednoho konce louky na druhý konec. To vše na čas.
- ~ Přenášení špalků opět z jednoho konce louky na druhý, ale v limitu. Vítězí oddíl, který v limitu přeneše co nejvíce špalků. Když to stihnou mohou přenášet špalky zase zpět.

5. S ohněm a vodou přes vodu

Motivace: Uvařit dobrý čaj pro celý oddíl.

Pomůcky: Svíčky, kotlík, pitná voda, lucerna a zápalky pro vedoucího hry.

Pravidla: Vedoucí hry stojí na břehu se zapálenou lucernou. V družstvu se děti rozdělí na plavce, nosiče, sběrače, topiče a kuchaře. Každý má své úkoly:

Plavci musí od vedoucího přenést oheň přes vodu tak, aby svíčka nezhasla.

Nosiči nosí pitnou vodu do kotlíku od zdroje pitné vody (např. v hrníčcích, naběračkou...).

Sběrači mají za úkol nasbírat bylinky a suroviny na přípravu čaje.

Topiči udržují oheň.

Kuchaři zodpovídají za přípravu čaje a kontrolují, aby někdo kotlík nepřevrhl.

Pozor na bezpečnost, vedoucí a instruktoři musí zvládnou dohled nad všemi činnostmi! Pokud to počasí dovolí, je velmi efektní hrát tuto hru v podvečer, ale zkontrolujte, co najdou sběrači.

6. Házení vodou

Motivace: Zchladit se v horkém počasí.

Pomůcky: Stejný počet lavorů (nebo něčeho podobného) pro každé družstvo, kbelík.

Pravidla: Cílem je přehazovat vodu z jednoho lavoru do druhého, pak do třetího atd. dokud voda nedojde k poslednímu. ten ji nalije do nějaké větší nádoby (kbelík). Hra končí ve chvíli, kdy je nádoba na konci naplněna až po okraj. Lze ztížit tím, že se mezi dětmi vytvoří např. 2m rozesupy.



7. Kanadské žertíky

Oddíl, který by při hrách byl nejlepší a zvítězil by v bodování, by za odměnu mohl večer a v noci tropit (do určeného času) ostatním kanadské žertíky. Je nutné tyto konzultovat s dohlážitel (svým vedoucím nebo jinou určenou rozumnou osobou), která vše koriguje.

3. Univerzálně použitelné hry

Jedná se o aktivity, které nejsou pevně spojeny s určitou zemí a dají se tak hrát v kterékoli etapě. Většinou se jedná o vyzkoušené a dětmi oblíbené činnosti, které hráváme pravidelně a děti si je většinou samy vyžádají. Uvádíme alespoň několik z nich...

1. Whist

Motivace: Karetní hra, kterou Fogg hraje několikrát v průběhu cesty se svými přáteli.

Pomůcky: Sada jednohlavých karet (případně více karet podle počtu členů).

Pravidla: Základní variantou je, že hrají dvě družstva proti sobě. Všichni hráči si vylosují kartu, kterou nesmí nikomu dalšímu ukázat. Družstva stojí ve dvou zástupech proti sobě. Na pokyn vedoucího vychází první hráči obou družstev. Potkají se ve středu trasy – u vedoucího hry, kterému ukáží své karty. Kdo má větší, bere si soupeře s menší kartou zpět k sobě do družstva, kde se postaví oba na konec zástupu. V případě stejné hodnoty karet rozhoduje o vítězi další dvojice hráčů. Prohrává družstvo, kterému „dojdou“ lidi.

Tuto hru může hrát i více družstev najednou (karty si ukazují trojice, čtveřice či pětice hráčů).

2. Celtovaná

Motivace: Dostat se na celtu (může představovat dobývané území, ostrov, tajnou místnost...).

Pomůcky: Celta.

Pravidla: Jedno družstvo (nebo vedoucí) představují obránce, ostatní útočníky. Obránci stojí kolem cely rozprostřené na zemi. Útočníci se snaží proniknout na celtu tak, aby se jich obránce nedotkl. Komu se to povede, zůstává na celtě až do konce hry. Koho se obránci dotknou, končí ve hře.

Velmi zde záleží na zvoleném terénu – jinak vypadá hra na louce a jinak ve členitém terénu. Hra má velmi jednoduchá pravidla, ale je třeba je striktně dodržovat a hrát fair-play. Pozor na bezpečnost!

3. Šátkovaná

Hra, kterou úspěšně hrajeme už léta, je tak chytlavá, že je motivací sama o sobě.

Pomůcky: Šátek, dvě pásky na vyznačení herního území (nebo 2 pruty, 2 čáry).

Pravidla: Hráči dvou stejně početných družstev si mezi sebou rozdají čísla (např.1–12). Asi 2 metry od sebe vyznačíme dvě čáry, za které se hráči postaví v libovolném pořadí, čelem k sobě. Zhruba ve vzdálenosti 2–3m od hráčů se mezi čáry postaví vedoucí hry, který má v natažené ruce před sebou šátek. Vedoucí hry vyvolá číslo. Dvojice hráčů, kteří toto číslo mají, musí vzít a dostat se s ním na své místo, aniž by se jich soupeř dotkl. Komu se to podaří, získává bod pro své družstvo. Pokud se soupeř dotkne protihráče v okamžiku, kdy drží šátek, získává bod pro své družstvo. Šátek lze upustit na zem.

Pokud přetahování a popostrkování hráčů trvá příliš dlouho, může vedoucí hry vyhlásit „volný prostor“, tzn. hráči se mohou pohybovat nejen v herním území ohraničeném čarami a vedoucím, ale i mimo tento prostor (za vedoucím, za spoluhráči...). Musí se ale se šátkem vrátit přesně na své místo v řadě.

4. Lehárna

Motivace pro vedoucí: Chvilku si odpočinout vleže a přitom organizovat hru.

Pomůcky: Seznam slov, tužky a papíry.

Pravidla: Hru zařazujeme, když už jsou vedoucí na konci se silami. Vytvoří společně seznam málo frekventovaných (nebo odborných, prostě nějak zvláštních) slov, alespoň někdo z nich by však měl znát význam slova. Slova očísloví. Vedoucí si zvolí místo, kde se budou povalovat, všichni by měli celou hru absolvovat vleže. Družstva se rozpoloží tak, aby byla zhruba stejně daleko od vedoucích, ale neslyšela se navzájem.

Po zahájení hry vyběhne z každého družstva první hráč. U vedoucích mu prozradí slovo (může si ho i napsat). Doběhne zpět k družstvu a předá štafetu dalšímu, který učiní totéž. Než druhý hráč doběhne snaží se ostatní v družstvu odhadnout význam prvního slova, případně vymyslet co nejtípnější řešení. První část hry končí ve chvíli, kdy byla dětem sdělena všechna slova a oddíly u všech napsaly jejich předpokládaný význam.

Druhá část hry je společným shromážděním, kde vedoucí čtou slova a oddíly postupně jejich význam. Když se vyjádří všichni, prozradí vedoucí pravý význam slova a obodují, kdo se nejvíce přiblížil, případně kdo byl nejtípnější.

5. Červení a černí – mokrá varianta

Varianta vychází ze hry malých dětí, kdy na pokyn červení honí černé a naopak. Zdárně se k vyprávění využívá pohádka o Červené Karkulce. Naše varianta je k vodě nebo do horkého počasí.

Pomůcky: Ešusy nebo plastové kelímky, zdroj vody (potok, rybník, lavory), 2 čáry.

Pravidla: Asi 3 metry od sebe vyznačíme na zemi dvě čáry. Hráči dvou družstev stojí za těmi čarami čelem k sobě. Jedni představují družstvo černých, druhí družstvo červených. V ruce mají naplněné nádoby s vodou. Vedoucí hry vypravuje pohádku o Červené Karkulce. Ve chvíli kdy použije slovo červený (nebo jeho jiný tvar), družstvo červených vystartuje a snaží se polít co nejvíce černých, kteří samozřejmě před polévání přecháží na opačnou stranu. Stejná akce se odehrává, pokud vedoucí použije slovo černý, jen je vše naopak. Vyhrávají všichni, kdo jsou řádně mokří.

Poznámka: Kouzlo hry tkví ve stejném začátku obou slov. V případě potřeby se dá hrát i na jiné barvy (nebo přídavná jména), ale ztrácí se kouzlo zvukomalebnosti a moment překvapení.

6. Šibenice

Osvědčená univerzální hra do deště s minimální dobou přípravy a napínavým průběhem.

Pomůcky: Křída, něco jako tabule (nebo velký papír a fix), velká hrací kostka, tužka a papír.

Pravidla: Vedoucí se předem dohodnou na slovech, slovních spojení nebo krátkých větách a zapíší si je na papír od nejjednodušších k nejsložitějším. Vedoucí hry pak na tabuli postupně zapisuje pojmy ve tvaru známém ze hry šibenice (např. TÁBOR zapíše T _ _ _ _). Družstva hrají společně. První z družstev hodí kostkou, aby zjistili, o kolik bodů hrají. Po společné dohodě řeknou zřetelně písmeno, o němž si myslí, že je ve slově obsaženo. Pokud se trefí, získávají body a hází znovu. Pokud ne, je na řadě další družstvo. Ve chvíli, kdy některé družstvo tuší znění utajeného slova, má právo se přihlásit a říci hledané slovo. Když se trefí, získávají jako prémii např. 10 bodů. Pokud se netrefí, body ztrácí.

Samozřejmě, že se ke hře snažíme využít slova nějak propojená s CTH – jména hrdinů, názvy míst, oblíbené citáty...

4. Zakončení hry

S přibývajícímí dny tábora je dobré stále více upozorňovat na to, že se blíží konec lhůty 80 dní. V novinách se objevuje, kolik času a jaká vzdálenost ještě zbývá. Spekuluje se o tom, zda Fogg vše stihne či nikoli. Je možné vypsát sázky. Poslední den by pak měl být vyvrcholením celé cesty.

Plavba přes Atlantik

Máte-li možnost a dovolí-li vám to počasí, je dobré tuto část hry zinscenovat na vodě. Vzhledem k tomu, že Fogg nestihne loď, kterou původně chtěl odplout do Evropy, stojí ho shánění náhradní dopravy velké úsilí a mnoho peněz. Je-li to tedy ve vašich silách, dopřejte dětem podobný zážitek, kdy za velké námahy postaví plavidlo (vor). Za materiál dají velkou část ze svých pracně naspořených peněz (každý hřebík i kousek provázku budou mimořádně předražené). Dopřejte jim ochutnat pocit zklamání, protože zařídíte, aby se na břeh nedostaly včas (ve chvíli, kdy budou posádky na vodě, uvidí na druhém břehu odjíždět poslední vlak do Londýna). Vše by mělo vypadat co nejvíce beznadějně...

Závod s časem

Tento závod shrnoval získané poznatky a dovednosti, ukázalo se, kdo pečlivě četl THE TIMES a hlavně oddaloval setkání pana Foggga s gentlemany z Reformního klubu.

Závod probíhal takovým terénem, aby u každého oddílu stačila jen jedna doprovodná osoba, protože ostatní vedoucí a instruktoři se už připravovali v jeho cíli – v Londýně a Reformním klubu – na Foggův návrat. Cestou byly rozvěšeny otázky týkající se zemí, které Fogg navštívil, článků v novinách, dějových zvrátů atd. Navíc zde bylo 5 kontrolních stanovišť (Evropa, Asie, Afrika, Amerika, Austrálie), kde děti plnily úkoly tak, aby měly co nejmenší časovou ztrátu. Na trať závodu vyrážely oddíly s takovým časovým rozstupem, jak na tom byly v bodování (ZTRÁTA-NÁSKOK). Nejlepší družstvo pak dorazilo jako první a mohlo tak začít svačit dřív než ostatní oddíly, na které stejně všichni počkali.

Londýn

Fogg se svými přáteli sehraje scénu – jedou ve vlaku a právě mívá předpokládaná chvíle, kdy měli dorazit do Londýna. Bilancují, jsou zkrouteni, ale zároveň šťastni, že ze všech nástrah nakonec vyvázli. Fogg s dojetím nabízí paní Audě své srdce a žádá ji o ruku. Všichni ve vlaku usínají... (samozřejmě na chvíli).

Ráno se probouzejí, vystupují z vlaku, pan Fogg jde doprovodit Audu do hotelu a Proklouz běží zařadit formality potřebné ke svatbě. V rozhovoru s duchovním ke svému velkému překvapení zjišťuje, že je o den méně, než si všichni mysleli a běží to oznámit svému pánovi...

V Reformním klubu se scházejí všichni gentlemani v oblecích, mimořádně nehrají karty, ale všichni sledují velké hodiny, které odpočítávají zbývající čas...

Když už zbývá poslední minuta, ozve se hluk a jásot a do sálu spěšně vchází pan Fogg, za ním cupitá Auda a přibíhají i Proklouz a Fix. Fogg tedy vyhrává sázku a vypráví, jak se vše seběhlo. Nezapomene všem názorně s pomocí mapy (nebo globusu) vysvětlit, kde se vzal ten den k dobru,

na který úplně všichni zapomněli. A na šťastném konci příběhu má své místo velká a veselá svatba a úžasná svatební hostina.

5. Vyhodnocení

Po svatebním obřadu proběhlo vyhlášení bodování a celkové vyhodnocení tábora. Každý obdržel z rukou Fogga certifikát o absolvování cesty kolem světa a od paní Audy diplom o celkovém umístění v celotáborové hře.

Táborové peníze pak děti směnily na tržišti odměn – vybírat si chodily oddíly podle umístění v celotáborové hře.

Už mnohaletou tradicí je vzkazovník – soukromý i veřejný. Veřejný měl podobu prázdného vydání THE TIMES, kam mohl kdokoli napsat cokoli (své postřehy, hodnocení, vzkazy pro všechny...). Soukromý vzkazovník je krabička, kam se vkládají vzkazy určené adresně.

U závěrečného ohně pak byly tyto vzkazy rozdány a některé i veřejně přečteny, přezpívány táborové písně a vyhodnoceny nejlepší příspěvky do novin.

Hodnocení hry

S odstupem času člověk nabývá dojmu, že uplynulý tábor byl úžasný a perfektní. Pomalu se zapomíná na drobné roztržky a spory, na nepovedené chvílky a do paměti se stále hlouběji zářívají věci, které se povedly. Začnu tedy hodnotit spíše od záporných momentů.

Celý tábor byl ovlivněn poměrně chladným počasím. Naštěstí déšť se vyskytoval jen ve formě přeháněk, takže program až natolik neovlivnil. Většina her k vodě tak nebyla realizována. Na některé z plánovaných her nedošlo i z důvodu nedostatku času – některé hry trvaly déle, než se předpokládalo, místo jiných se např. dohrávaly turnaje. Někdy jsme se ještě v průběhu dne rozhodli změnit např. pořadí her, ale všichni vědí, že itineráře nejsou dogma, ale jen orientační pomůcka.

Největším problémem, jak se nakonec ukázalo, pak byl problém personální. V průběhu června jsme se dozvěděli, že vedoucího, se kterým se pevně počítalo, zaměstnavatel nakonec neuvolní. Řešili jsme tedy, zda zredukovat počet oddílů z pěti na čtyři. Nakonec se vše podařilo vyřešit tak, že jsme narychlo oslovili dva jiné zkušené vedoucí, kteří se po týdnu u oddílů vystřídal, takže nakonec mezi sebou soutěžila družstva pěti kontinentů podle plánu.

Oproti jiným letům jsme také dost málo využívali táborové obleky, protože většina účastníků měla obleky do tropického podnebí a při průměrných 15 °C by jim prostě byla děsná zima.

Po dlouhé době nám dorostlo větší množství šikovných instruktorů, takže jsme měli u každého oddílu 1 vedoucího a 2 instruktory, což se ukázalo jako zajímavé řešení. U některých her se tak mohli střídát – buď byli na stanovištích nebo doprovázeli oddíl. Nejvíce jsme tento personální luxus ocenili při hraní divadla, ale vůbec i při celkové organizaci her.

Táborové aktuální noviny se ukázaly jako neocenitelný pomocník pro motivaci. Velkým přínosem bylo použití digitálního fotoaparátu, takže během několika minut se v novinách mohl objevit aktuální článek i s autentickou fotografií. Klidně by se uživil i redaktor „na plný úvazek“, protože

většina článků vznikala s vypětím všech sil v době poledního klidu nebo v pozdních večerních hodinách. Až na místě jsme tak docenili předem připravené články.

Děti i vedoucí a instruktoři byli s průběhem tábora spokojeni, o čemž svědčí hlavně to, že mnoho z nich už má v kalendáři na příští rok rezervované první dva týdny v červenci na další společná prázdninová dobrodružství. Všichni z tábora odjížděli sice unavení, ale bohatší o pár nezapomenutelných zážitků...



~ Po vyhodnocení s certifikáty

LIST O VYBRANÉ ZEMI

Jméno a příjmení:

Název státu:

Kontinent:

(tečkou označte přibližnou polohu na mapě světa →)



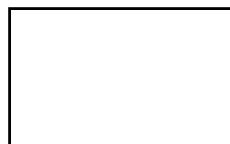
Hlavní město:

Měna:

Obyvatelstvo:

Úřední řeč:

Vlajka (nakreslete nebo nalepte obrázek vlajky→)



Přírodní zajímavosti:

Turistické zajímavosti:

Další zajímavosti (jazyky, státní zřízení, historie, obrázky ...)



CESTOVNÍ PAS

Passport

Příjmení

Surname

Jméno

Name

Datum narození

Date of birth

Státní příslušnost

Nationality

Platnost

30. 6. - 14. 7. 2007

Expiry

.....



**Detektiv Fix
uděluje**

DIPLOM

Cesta kolem světa léto 2007



Paní Auda uděluje

DIPLOM

Cesta kolem světa léto 2007



**Phileas Fogg
uděluje**

DIPLOM

Cesta kolem světa léto 2007



**Jean Proklouz
uděluje**

DIPLOM

Cesta kolem světa léto 2007

Reformní klub v Londýně uděluje

CERTIFIKÁT

**kterým potvrzuje, že
majitel této listiny vykonal cestu kolem světa,
napříč všemi světadíly
v době od 30. června do 14. července 2007,
tedy za pouhých 14 dní,
čímž předstihl ctihodného pana Philease Fogga
a jeho společníky o celých 66 dní.**





ANGLICKÁ BANKA VYKRADENA

LONDON (mz) -Včera brzy nad ránem byla vykradena Anglická banka. Ze stolku hlavního pokladníka bylo odcizeno 55 000 liber v bankovkách. Okamžitě započalo vyšetřování, které umožnilo ve velmi krátké době získat dosti podrobný popis pachatele, který byl okamžitě rozeslán všem policejním složkám, soukromým detektivům i agentům jejího veličenstva.

Včera v pozdních odpoledních hodinách místogovernér Anglické banky Gautier Ralph oznámil na tiskové konferenci podrobnosti k ranní krádeži, o níž jsme vás informovali v mimořádném večerním vydání. Díky bleskovému vyšetřování byl zjištěn dosti přesný popis pachatele i podrobnosti týkající se spáchání této nevídané krádeže.

Brzy po otevření banky byl v hlavní hale několika svědků zpozorován dobře oblečený gentleman bezvadného chování a distingovaného vzezření. Jeho věk svědkové odhadovali mezi 30 a 40 lety. Byl nepřilíš vysoký, mohutné mírně tělnaté postavy, rozložitého hrudníku. Oválnou ušlechtilou tvář ohraničoval hustý plnovous, pečlivě upravovaný. Z pod cylindru bylo možno vidět velmi krátce strižené hnědé vlasy. Byl oblečen do černého fraku s tmavou vestou, světlých kalhot, na nohou měl boty z černé kůže, pečlivě vyleštěné. Opíral se o dřevěnou hůlku s ozdobnou hlavicí. Působil velmi klidným dojmem.

K samotné krádeži došlo před devátou hodinou. Ze stolku hlavního

pokladníka zmizel svazek bankovek představující obrovskou sumu 55 000 liber. Hlavní pokladník byl právě v té chvíli zaměstnán vypisováním šeku na 3 libry a 6 pencí. Dle jeho výpovědi vůbec nic podezřelého nezpozoroval.

Když byla krádež nahlášena a náležitě zajištěna, byli vysláni detektivové a agenti jejího veličenstva okamžitě na všechna nádraží a do všech přístavů, neboť se předpokládalo, že pachatel bude chtít pravděpodobně neprodleně opustit Britské ostrovy. Zároveň byla vypsána prémie 2 000 liber a pěti procent z částky, která bude zajištěna. Popis pachatele byl rozeslán kromě Spojeného království i na evropskou a americkou pevninu. O výsledcích pátrání vás budeme samozřejmě průběžně informovat prostřednictvím našich zvláštních zpravodajů.



Policejní portrét pachatele

SÁZKA NEBO ŠÍLENSTVÍ?

LONDON (mz) - V Reformním klubu došlo k uzavření nevidané sázky. Pan Phileas Fogg se vsadil s Andrew Stuartem o 20 000 liber, že vykoná cestu kolem světa za pouhých 80 dní! Toto nevidané dobrodružství má odstartovat již dnes večer.

Během obvyklé partie oblíbené karetní hry v Reformním klubu byla uzavřena nebyvalá sázka. Ctihodný gentleman pan Phileas Fogg totiž na základě útěku bankovního lupiče spekuloval, za jakou dobu je možné vykonat cestu kolem světa.

„Svět už není tak velký jako býval kdysi. Zeměkoule se zmenšila, protože se po ní teď cestuje desetkrát rychleji než před sto lety. Dnes se dá objet za méně než tři měsíce, přesněji za pouhých 80 dní,“ prohlásil Fogg.

Andrew Start sice hovořil o možných překážkách jako o nepřízni počasí, protivětru, ztroskotání, vykolejení vlaku a jiných nástrahách, nicméně pan Fogg

zastával názor, že 80 dní je limit, který zahrnuje nejen tyto, ale i mnohé další nepředvídatelné situace.



cestovatel Phileas Fogg

Z tohoto sporu vznikla tedy sázka, při níž se Phileas Fogg vyjádřil následovně: „Sázím se o 20 000 liber, že vykonám cestu kolem světa za 80 dní nebo méně, tj. za 1 220 hodin neboli za 115 200 minut.“

Jako svědci této sázky byli přítomni ctihodní členové Reformního klubu – pánové Valentin, Sullivan, Flanagan a Ralph, vše bylo řádně zapsáno a podepsáno panem Phileasem Foggem, Andrewem Stuartem i ostatními přítomnými.

Podle důvěrných zdrojů má cesta začít již dnes večer v 8 hodin 45 minut, kdy odjíždí vlak do Francouzského Doveru.

Náš list se chystá toto nebyvalé dobrodružství bedlivě sledovat a informovat vás. Šéfredaktor vyhradil dokonce samostatnou rubriku, takže již v zítřejším vydání určitě nalistujte rubriku s názvem Cesta kolem světa.

ANGLICKÝ REFORMNÍ KLUB

LONDON (suk) – díky vzrušujícím událostem okolo výpravy pana Philease Fogg kolem světa zaplavily naši redakci tisíce dopisů z celého světa kladoucí nám téměř stále tu samou otázku – co je to *Reformní klub* jehož je Mr. Fogg dlouholetým členem? My, jakožto rodilí Angličané, chápeme, že Foggův závod s časem si našel mnoho příznivců po celém světě, již nejsou zpraveni o historii této významné anglické instituce. Proto jsme se rozhodli zařadit příspěvek, který zahrnuje nejen historii Reformního klubu, ale i jeho popis a návod, jak se stát členem.

Je známo, že Reformní klub proslul v poslední době zejména díky neuvěřitelné sázce, kterou zde uzavřel ctihodný pan Phileas Fogg se svými přáteli.



Mr. Fogg se svými přáteli
v Reformním klubu

Nejčastější otázky čtenářů z celého světa se týkaly toho, co že vlastně tato instituce je a kdy byla založena. Reformní klub poprvé otevřel své dveře členům 24. května 1836. Založen byl především soudobými politiky, kteří hledali místo, v němž by se mohli po práci scházet. Najdeme ho na londýnské adrese Pall Mall 104.

Ve 40. letech 19. století nechali jeho zámožní zakladatelé dokonce vystavět originální budovu v italském stylu, v níž dodnes klub sídlí. Ta v sobě čítá několik luxusních pokojů, které si může kdykoliv kterýkoliv ze členů pronajmout, kulečnickový sál, karetní sál, rozsáhlou knihovnu a obrovský vinný sklep.

Také řady jeho členů se rozšířily – patřil mezi ně například spisovatel Sir Arthur Conan Doyle, autor Sherlocka Holmese, či James Mathew Barrie, autor Petra Pana.

A jak se stát členem klubu?

Musíte být vzděláni a vážení občané, kterým je prokazována velká úcta. Avšak v současnosti nemusíte být pouze politici, protože mezi členy RK můžeme nalézt i umělce, lékaře, obchodníky, právníky či spisovatele. A je dosti možné, že někdy v budoucnosti (přibližně okolo roku 1981) bude přístup do RK umožněn i ženám! Pan Phileas Fogg tak dělá tomuto klubu čest i v zahraničí, což je zajisté důležité pro zvýšení jeho prestiže.

PRVNÍ ZASTÁVKA – FRANCIE

PARIS (sukkr+suk) – první zprávy o cestě Philease Fogga z ciziny! Je známo, že jeho první zastávkou se stalo město Paříž. Na své cestě napříč Francií je však Mr. Fogg neustále hlídán francouzským tiskem, protože Angličané jsou odvěkými nepřáteli Francouzů.

V Paříži ctihodný pan Phileas Fogg navštívil několik pamětihodností. Nejprve zamířil do vyhlášeného muzea v Louvru, v němž měl již tu čest dvakrát pobývat. Louvre je význačný především díky obrazu Leonarda Da Vinciho Mona Lisa.



La Joconde – Mona Lisa

Protože měl s sebou svého sluhu Proklouze, který o sobě sám říká, že je „rodilým Pařížanem z Paříže“, neobával se toho, že by některou významnou památku opomenul.

Proklouz mu při této příležitosti vyprávěl něco o historii své rodiny.

Fogg se tak dozvěděl, že jeho rodiče léta vedli v centru Paříže obchůdek s vínem, a proto je Proklouz skvělým odborníkem v oblasti tohoto nápoje.

Protože však chtěli pro svého syna lepší život než ten svůj, rozhodli se Proklouze vyslat na zkušenou do světa. Tak se také seznámil s panem Foggem.

Další památkou, kterou tato dvojice v těsném závěsu s inspektorem Fixem navštívila, byla Eiffelova věž.

Fogg a Proklouz nahoru vylezli okamžitě, avšak Fix měl závratě již na prvním odpočívadle.

Po těchto zážitcích si za pár franků koupili lístek na vlak a vydali se do Dijonu.

Zde měl pan Fogg možnost ochutnat místní kulinářské umění. Například kulaté

smetanové sýry Camembert, Brie, Roquefort a Port Salut. Tyto sýry se nechávají uzrát ve sklepích a některé z nich se vyrábějí z kravského mléka, jiné z mléka ovčího či kozího. Protože ho rozbolela hlava z vsudypřítomné vůně levandule, která se zde pěstuje na polích, vydal se do jedné z místních hospůdek, kde ochutnal polévku boullabezu.



Eiffelova věž

V této hospůdce se také seznámil s veselými turisty z Čech, kteří mu doporučili návštěvu jejich země.

MR. FOGG V ZEMI ČECHŮ

PRAGUE (suk+sukkr) – náš zahraniční zpravodaj pro střední Evropu Tonda Homolka přináší nové zprávy z Čech! Podle něho byl Phileas Fogg touto zemí tak nadšen, že se ihned rozhodl napsat o této události článek.

Phileas Fogg neměl původně v plánu touto zemí vůbec projíždět. Avšak poté, co se ve francouzské hospůdce seznámil s českými turisty Hermínou a Agátou Sukovými, Emilií Zpěvákovou se synem Brunem Protívou, Fridolínem Jouzou s partnerkou Božetěchou Pospíšilovou, Melicharou Šefflovou s dětmi Kašparem a Baltazarou a také Ervínem Zdrůbeckým, se rozhodl, že jimi vychvalovanou zemi přece jen navštíví.



Český kroj

První jeho kroky vedly do hlavního města Prahy. Zde mu bylo umožněno

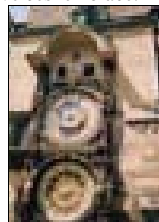
navštívit Staroměstské náměstí s orlojem, který je evropskou raritou. Rovněž vykonal procházku po Pražském hradě, kde navštívil okouzující katedrálu sv. Víta, v níž mohl shlédnout vystavené korunovační klenoty.

Ty ho okouzly natolik, že si v jednom ze stánků koupil jejich napodobeninu, kterou si chce vystavit ve svém londýnském sídle. Jeho přátelé z Čech mu doporučili, aby zde ochutnal vynikající rezavý mok, který ostatně on sám zná velmi dobře z Anglie – pivo. Ovšem v Čechách je pivo národním nápojem a pan Fogg musel uznat, že je mnohem lahodnější, než to anglické. Ochutnávka mu byla umožněna v malebném pivovaru v Krušovicích.

Z Krušovic se vydal navštívit rodné město svých přátel – Kladno.

Byl překvapen, jak je toto hornické městečko krásné a jak příjemní lidé v něm žijí. Obzvláště ho zaujala jedna z okrajových částí Kladna, Švermov.

Byl pozván do místní hospůdky U Bejků, aby zde ochutnal klasické české jídlo knedlo, vepřo, zelo. Jako předkrm mu byly navíc nabídnuty vynikající jitrničky a prejt a jako zákusek dostal pravé české koláče.



Orloj na Staroměstském náměstí

Čechy ho okouzly natolik, že si řekl, že po skončení své cesty se sem vypraví znovu!

PHILEAS FOGG OBJEVUJE ZEMI ANTICKÝCH BOHŮ

ATHENS (suk+sukkr) – jednou ze zemí, na jejíž návštěvu se pan Phileas Fogg skutečně těšil, bylo Řecko. Podle informací, které se nám podařilo získat od jeho známých z Reformního klubu, se již od mládí houževnatě zajímal o dějiny antického Řecka a Říma, tudíž je s tamními památkami velmi dobře obeznámen. Proto ani nebylo zapotřebí, aby si za velké peníze najímal domorodého průvodce. Vystačil si sám se svými vědomostmi a zájmem o vše, co pochází z říše antického božstva.

Cesta do Řecka se obešla bez sebemenších potíží. Již během ní vyprávěl Mr. Fogg Proklouzovi o kultuře této antické říše. Ten ani netušil, kolik známých umělců odtud pochází. Jsou to například Homér, Aristoteles, Cicero, Pythagoras či Seneca.

Po příjezdu do Athén se oba muži vydali objevovat místní památky. Proklouz se nestačil divit, co všechno jeho pán o této zemi ví. Nejvíce ho zaujal palác *Akropolis*, v němž se ve starověku scházel lidový porotní soud, *héliáia*, na němž se za východu slunce řešily soudní spory.



Palác Akropolis

Za časného jitra se Athénané scházeli na jeho hlavní náměstí i ke sjednávání obchodu.

Dále navštívili horu Olymp, kde se v antice nacházelo sídlo bohů. Právě

o její dějiny se Phileas Fogg nejvíce zajímá, tudíž vyprávěl svému společníkovi o jejich vzniku a historii.

Proklouz se tak dozvěděl, že z chaosu se zrodila Gaia, Země. Sama pak zrodila vysoké hory, hluboké moře a Úrana, Nebe. Stala se jeho ženou a přivedla na svět Krona. Ten pak zplodil druhou generaci bohů, Dia a ostatní olympské bohy, kteří vládli řeckému světu ze svého sídla na hoře Olympu.

Na závěr jejich pobytu v Řecku se dozvěděli něco o jim dobře známých Olympijských hrách.



Olympijský sportovec, 19. století

Podle tradice se poprvé konaly v r. 776 př.n.l. Soutěží se mohl zúčastnit každý řecký občan. Cizinci a otroci mohli být pouze diváky.

Phileas Fogg chtěl v Řecku zůstat déle, avšak musel pokračovat dále!

FOGG OKOUZLEN BŘIŠNÍ TANEČNICÍ!

IZMIR (suk+sukkr) – nové zprávy z Foggovy cesty Tureckem přišly z poloostrova Malá Asie od zvláštního zpravodaje Hassana Ínufa. Ten naznačil, že se na večírku pořádaném movitým tureckým obchodníkem Alí Al-Džimbou zakoukal do krásné břišní tanečnice Alibaby!

Celá událost se odehrála, když byl Fogg i s Proklouzem pozván na zásunbní hostinu obchodníka, konanou u příležitosti svatby s jeho sedmou ženou. To je oba velmi udivilo, protože z Evropy jsou zvyklí na to, že jeden muž smí mít pouze jednu manželku.

Oslavy byly v plném proudu, když tu se ozvaly zvuky bubínků a různých exotických nástrojů. Do místnosti vběhlo 12 tanečnic v tradičních šatech na břišní tance.



Břišní tanečnice

Philease Fogga ihned zaujala jedna tajemná tmavovláška v tyrkysových šatech. Bohužel, nemohl spatřit její obličej, protože ho zakrýval závoj. Podle toho, jak nádherně tančila, se domníval, že musí být překrásná. Proto se za ní po skončení představení vypravil do převlékárny. Jaké však bylo jeho zděšení, když uviděl mladou krasavici odmaskovanou. Byl to mladý Turek!!! Tento zážitek Fogga natolik šokoval, že se i s Proklouzem vydal na turecké tržiště – bazar. Zde viděl fakíry chodící po rozbitém skle, polykající oheň a lehající si na velké hřeby. Opodál zase jiný fakír vyluzoval z flétny tóny, při nichž z košíku před ním vylézala kobra.



Turecký fakír

Na trhu bylo k dostání mnoho výrobků, jako jsou například šperky, tkané koberce či vynikající turecký med. Toho Proklouz spořádal téměř kilo! Bylo tam také možno zakoupit mnoho zvířat, například velblouda či kozy. Krávy by zde však člověk hledal marně, protože jsou v muslimských zemích posvátné. Po zážitku s břišní tanečnicí byly jejich pocity z Turecka rozporuplné!

ZPRÁVY ZE ZEMĚ FARAONŮ

CAIRO (suk+sukkr) – Plavba lodí po Středozemním moři se ukázala být poněkud nebezpečná. Díky větrům vanoucím od jihu k severu, jenž se nazývají pasáty, loď často měnila svůj směr. Inspektoru Fixovi se několikrát udělalo nedobře od žaludku, a proto strávil celou cestu ve své kajutě. Aby loď udržela správný směr, museli statní muži na palubě spojit své síly tím, že kus cesty pádlovali. Strastiplnou cestu jim však po příjezdu do Káhiry vynahradil překrásný pohled na místní architektonické skvosty.

Ihned po příjezdu do Káhiry se Mr. Fogg i se svým sluhou Proklouzem vypravil na místní bazar – tedy trh, kde je možné sehnat téměř vše. Fogg plánoval zakoupit nějaké dary pro své známé z Londýna.

Nakonec pořídil několik vodních dýmek a pro dámy zlaté přívěsky ve tvaru *skarabea*. Ten je v Egyptě posvátným broukem, kterého všichni uctívají a ochraňují.



Posvátný egyptský *skarabeus*

Na oběd se vypravil do místní speciální restaurace, kde si s Proklouzem objednali pokrm neznámého původu. Jeho sluhovi se do jídla zpočátku příliš nechtělo, když však viděl, že ostatní to jedí s chutí, pustil se do jídla také. Jaké však bylo jeho zděšení, když poté zjistil, co že to vlastně jedl. Byl to pes! Protože jim zbývalo ještě docela dost času do odjezdu ze země, vydali

se naši přátelé prozkoumat pyramidy v Gíze a Údolí králů.



Pyramidy v Gíze

Při prohlídce pyramid byli okouzleni jejich gigantickou velikostí, avšak uvnitř na ně padl jakýsi tísnivý pocit. Dozvěděli se však mnoho o tradičním egyptském pohřbívání vážených lidí – mumifikaci. Jednu z mumií dokonce spatřili na vlastní oči v hrobce.

Rovněž je ohromila socha Sfinga, jež je napůl ženou a napůl lvicí.

Po těchto zážitcích byli znaveni velkým vedrem, ale nebylo jim dopřáno svlažit svá těla v řece Nilu, protože by se z jeho kalné vody mohli nakazit nějakými exotickými nemocemi. V říši faraonů se pan Phileas Fogg s Proklouzem octli ve zcela jiném prostředí, než znají z Evropy, a proto byli rádi, že se jejich pobyt v Egyptě chýlí ke konci. I když jejich zážitky nebudou jistě k zapomenutí.

PHILEAS FOGG HRDINOU!

BUNDÉLKHANDU (od našeho zvláštního zpravodaje) – našemu deníku se podařilo získat nejnovější senzační zprávy z cesty ctihodného pana Philease Fogg a kolem světa! Podle našeho zvláštního zpravodaje vzbudil Fogg velký rozruch v indickém distriktu Bundélkhandu tím, když znemožnil místním fakírům a kněžím vykonat posvátný pohřební rituál a při tom pomohl uprchnout nejmenované mladé ženě přes indické hranice!

Celá událost se odehrála při Foggově cestě pralesem, kterou byl nucen absolvovat na zakoupeném slonovi poté, co mu bylo cestování vlakem znemožněno díky nedostavěnému úseku železnice.

Cestu džunglí pomocí tohoto dosti neobvyklého dopravního prostředku podnikl pan Fogg za asistence své družiny – Sira Francise Cromartyho, domorodého průvodce a samozřejmě svého věrného sluhu Proklouze.

Celé dobrodružství se odehrálo, když skupina projížděla okolo posvátné pagody v Piláďzí. U ní se totiž konal známý posvátný indický

obřad pohřbívání mrtvých.

Fogg a jeho přátelé byli velmi zděšeni, když spatřili mladou ženu, zřejmě omámenou opiem, kterou se rovněž nadrogovaní kněží chystali upálit.



Phileas Fogg a zachráněná žena na palubě Rangúnu

Ohledně se v jejich hlavách začaly spřádat plány na záchranu této mladé ženy, která měla být upálena

spolu se svým zemědělným manželem podle zdejší tradice.

Naši hrdinové vyčkali večera a pokusili se do pagody vyhloubit únikový tunel. Tento plán byl však nakonec zmařen díky všudypřítomným kněžím.

Nakonec se jim mladou ženu přece jen podařilo zachránit, a to především díky statečnému

Proklouzovi, který nešťastníci zachránil přímo z hořící hranice. Krásná Indka poté v cestě pokračovala spolu se svými zachránci až do Hongkongu. Přijede s nimi až do Londýna? *Další vzrušující informace o Foggově cestě již zítra!*

PHILEAS FOGG O CESTĚ INDIÍ

Kalkata, Londýn (suk) – Našemu deníku se podařilo získat nejnovější informace o právě probíhající cestě pana Philease Fogg! Zvláštnímu zpravodaji byla včera ve večerních hodinách doručena kopie dopisu, jenž byl zaslán samotným Mr. Foggem na londýnskou adresu pana Andrewa Stuarta, jednoho z Foggových přátel z Reformního klubu. Otiskujeme tedy tento jedinečný dopis jako nejspolehlivější zdroj informací o dobrodružné cestě kolem světa, kterou tento anglický gentleman právě v těchto okamžicích podniká!

7. 7. 1872

Kalkata, Indie

krátce před vyplutím Rangúnu

Drahy přáteli,

již mnoho času uplynulo od té doby, kdy jsem odesílal svůj poslední dopis na Vaši adresu v Londýně. Doufám proto, že jste si o mne nedělal přílišné starosti. Toto mé jednání má však své opodstatnění. Zatím poslední úsek cesty Indii byl pro naši výpravu (ano, teď už lze hovořit o výpravě, o jejímž vzniku Vás zpravím později) velmi vyčerpávající.

Dne 4. 7. 1875 v půl páté odpoledne jsme společně s ostatními cestujícími vystoupili z paluby Mongolie na půdu Indie. Vlak do Kalkaty nám odjížděl teprve v osm hodin, a proto jsem pověřil Proklouze, aby nakoupil ještě pár nezbytností, které budeme při cestě napříč Indií potřebovat.

Vlak vyjel ve stanovenou hodinu a my tak ještě před západem slunce mohli pozorovat místní krajinu. Projížděli jsme pralesem, v němž jsme zblízka pozorovali bengálské tygry, kteří jsou v Indii posvátnými zvířaty, u řeky Gangy jsme zahlédli skupinku slonů, kteří se v tom nesnesitelném horku snažili svlažit, a u většiny domorodých vesnic se nám naskytl pohled na „plantáže“ mangovníků.

Indie je země krásná. Je až s podivem, že v jednu chvíli projíždíte kolem zasněžených vrcholků Himaláje a za chvíli se octnete ve vyprahlé krajině, v níž se prohání stáda nejrůznějších exotických zvířat. Je proto politováníhodné, že místním domorodcům neponechává Britská východoindická společnost více prostoru pro samostatný život. Za rok tomu bude již dvacet let, co byla indická území zabrána.

Avšak ani tento úsek cesty se neobešel bez problémů – přibližně v půli cesty jsme zjistili, že trať ještě zdaleka nebyla dostavěna. Byli jsme proto nuceni z vlaku vystoupit a další dopravní prostředek si zajistit sami. Měli jsme však štěstí, protože se mi podařilo zakoupit, sice ne příliš výhodně, jednoho z místních slonů.

Dál jsme tedy pokračovali poněkud netradičně, ale i tento druh cestování měl své kouzlo. Podařilo se nám totiž blíže poznat místní obyvatelstvo, které je velmi přátelské a pohostinné. Někdy jsme byli domorodci pozváni na lahodný čaj (v Londýně se mi po něm bude stýskat!) a měli jsme příležitost shlédnout zápas místního národního sportu field hockey. Jedná se o jakýsi zjednodušený hokej, při němž se hraje kratičkými dřevěnými hokejkami kdekoli v poli či na louce. Abych nezapomněl, ještě jedna věc mě velmi zaujala, a to sice všudyprítomní pávi. Je jich zde opravdu mnoho a jsou většinou ochočení, skoro jako ve staré dobré Anglii psi nebo kočky!

Na naší cestě Indii jsme také neměli nouzi o dobrodružství. Při průchodu pralesem jsme byli svědky tajemného rituálního obřadu, při němž měla být obětována mladá žena. Nakonec se nám ji ze spárů fanatiků podařilo zachránit velmi netradičním způsobem.

Jsem nucen Vás o této události podrobněji zpravit až ve svém příštím dopise, protože za několik málo minut odplouváme na Rangúnu do Hongkongu. Vše zatím probíhá podle plánu, a proto doufám, že Vám budu moci již brzy podat další zprávy ze své cesty.

S pozdravem váš Phileas Fogg

NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY O MLADÉ ŽENĚ DOPROVÁZEJÍCÍ PHILEASE FOGGA!

CALCUTTA (suk) – pokud vás zajímá, kdo je onou mladou ženou, jež na cestě kolem světa doprovází pana Philease Fogg, máme pro vás ty nejčerstvější informace! Od jejích bývalých služebných se nám podařilo zjistit, že se tato dáma jmenuje Auda a je vdovou po starém rádžovi z Bundélkhandu.

Jistě je vám již velmi dobře známo, jak se paní Auda dostala do blízkosti Philease Fogg. Byla zachráněna ze spárů náboženských fanatiků, kteří ji měli upálit na hranici poblíž pagody v Piládži.

Pouze našemu deníku se však podařilo zjistit něco o životě této mladé indické ženy!



Mladá žena ve spárech fanatických kněží

Jako sirotek byla proti své vůli provdána za starého rádžu, avšak za tři měsíce poté ovdověla. Protože věděla, že ji čeká jistá smrt, uprchla. Vzápětí byla ale dopadena rádžovými příbuznými a odvedena na popravu, z níž ji však udatný pan Fogg se svou družinou zachránil.

Jeho samotného zaujala hned od začátku svou odlišností od ostatních indických žen. Paní Auda pochází z párského kmene a v okolí se

proslavila především svou krásou. Narodila se do rodiny bohatého bombajského obchodníka, a proto se jí dostalo úplného anglického vzdělání. Podle jejích vybraných způsobů by každý soudil, že je Evropanka. Z toho důvodu jí nebylo zatěžko vyměnit své pohodlné indické sári za těžké evropské cestovní šaty.

Auda tedy pokračuje v cestě společně s panem Foggem. Na palubě *Rangúnu* mu sdělila své příští plány. V Hongkongu by se chtěla uchýlit k synovci svého starého přítele Sira Jamese Džidžibhaje, jenž by jí poskytl bezpečný úkryt. Již teď jsou však uzavírány sázky, zda paní Auda doprovodí pana Philease Fogga až do Londýna!



Typický indický ženský oblek
sári

FOGG POKRAČUJĚ DO JAPONSKA

ÓSAKA (sukkr+suk) – nejnovější zprávy o cestě Philease Fogg kolem světa! Dnes nad ránem připlul i se svými společníky ke břehům Japonska, aniž by tušil, co ho zde čeká. Jedná se o zemi, jež je pro nás Evropany velmi exotická, a proto od vylodění nevycházezi Foggovi přátelé z údivu.

Do hotelu se z přístavu celá skupina rozhodla odjet rikšou, což je nejpoužívanější a nejpoblárnější dopravní prostředek používaný v Japonsku. Jedná se o voziček na kolečkách tažený člověkem.

Ihned po příjezdu do hotelu se seznámili s jeho majitelem Nobu Sanem, jenž je pozval na zápasy sumo. Za mlada se totiž tomuto sportu vrcholově věnoval, a protože tam měl nějaké známé, dostal lístky zdarma. Fogg měl tak poprvé v životě možnost shlédnout sport, při němž spolu zápasí dva spoře oblečení tlustí muži.



Typická japonská architektura

Po zápase se Phileas Fogg s paní Audou vydali zpátky do hotelu, protože dáma byla unavená a Fogg, jako správný gentleman, jí dělal doprovod.

Proklouz se však vydal na průzkum města. Procházel se okolo typických japonských domků se zvedlými střechami a po cestě potkal mnoho divně oblečených dam se slunečníky v ruce a s malými podivnými botkami na nohou.



Japonská gejša

Rozhodl se, že zajde do jedné z čajoven. Tam se zaposlouchal do líbezné hudby, kterou vyluzovala jedna z těchto dam – gejša. Další z nich mu po celou dobu nalévala japonský alkoholický nápoj saké.

Do hotelového pokoje se tedy vrátil ve velmi veselém stavu a ani nebyl schopen pana Fogg zpravit o tom, co všechno na své procházce městem viděl. Ráno se mu vše vybavilo a povyprávěl o tom svým přátelům.

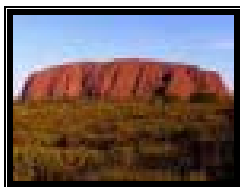
FOGG U PROTINOŽCŮ !

MELBOURNE (mz) - Náš cestovatel i se svými průvodci dnes brzy nad ránem dorazil k břehům nejmenšího kontinentu světa – Austrálie. Vzhledem k tomu, že další loď odjíždí až v noci, hodlají zde strávit celý den. Našemu zvláštnímu zpravodaji se podařilo získat předběžný itinerář, podle kterého by měl pobyt pana Fogg a jeho společníků probíhat.

Loď s našimi cestovateli přistála v přístavním městě Melbourne, ve státu Viktorie, na jižním cípu kontinentu. Austrálie je federativním státem zahrnujícím 7 zemí, včetně ostrova Tasmánie.

Podle důvěrných zdrojů se pan Fogg chystá do rezervace mezi aborigince, shlédnout vzácné kresby původních obyvatel. Bude muset cestovat hluboko do nitra nehostinné pouště, kde udusané stezky lemují bizarní stavby termitů tzv. termiště. Vrcholem návštěvy by měl být výstup na Uluru – známou též jako Ayersovu skálu, která pro domorodce představuje posvátné

místo hluboce spjaté s jejich prapředky.



Uluru – Ayers Rock

Velmi se také těší na setkání s typickými australskými živočichy – vačnatci (více viz článek flóra a fauna Austrálie).

V odpoledních hodinách hodlají navštívit největší korálový útes světa – Velký bariérový útes a prohlédnout si tuto perlu přírody zblízka a na vlastní oči. Odváží se ctihodný pan Fogg i pod mořskou hladinu? Na večer byla výprava pozvána zástupci australského

reformního klubu na odbornou přednášku místní astrologické společnosti o souhvězdích jižní oblohy i s praktickými ukázkami a nočním pozorováním jižní hvězdné oblohy. Zvláštní pozornost bude věnována zejména souhvězdí Jižního kříže. Poté by měl následovat banket se zástupci federální vlády, dokonce se očekává i přítomnost generálního guvernéra, který v Austrálii zastupuje samotnou Anglickou královnu.

Kolem půlnoci už by naši cestovatelé měli být v Sydney, kde by se měli nalodit na loď, která je ponese vstříc dalším dobrodružstvím.

Z HISTORIE AUSTRÁLIE

CANBERA (mz) - Abychom veleváženým čtenářům umožnili poznat část světa, kde se právě nachází Foggova expedice, přinášíme zde sérii článků pojednávajících o nejzajímavějších věcech z historie i současnosti, flóry i fauně i o umění Austrálie.

Latinské označení jižní země „terra australis“ dalo tomuto nejmenšímu kontinentu jméno již za časů římského impéria. Již před více než 40 000 lety byla tato pevnina osídlena domorodými obyvateli – Australci (Aborigines), kteří patrně přišli suchou nohou z jižní Asie. V té době byly ještě všechny kontinenty spojené v prakontinentu zvaném Pangea. Domorodci byli vystaveni obtížným přírodním podmínkám a tak se naučili žít v souladu s přírodou. Žili kočovným životem a v pouštních podmínkách si vážili všech darů přírody, která byla i jejich duševní potravou. Podle nich začal život obdobím zvaným čas

snů: z hlíny se vynořili dávní obři, prošli celým světem a prostřednictvím své hudby zhmotnili věci. Jejich země byla pro ně zhmotnělou písni, naprosto dokonalou, bezmezně uctívanou a nemohli tak nikdy pochopit, proč ti, kdož po nich přicházeli, zemi a její bohatství ničí, mění a přetvářejí k obrazu svému. Dnes jich zde žije pouhé 1% z celkového počtu obyvatel.

Do povědomí Evropanů však vstupuje Austrálie až v roce 1770, kdy se mořeplavec James Cook plavil podél pobřeží tohoto kontinentu a jakožto neobjevenou zemi ji zabral pro Velkou Británii, v jejímž područí je až do dnešních dnů.



James Cook

Británie sem posílala své odsouzené a vytvořila zde trestaneckou kolonii. Přicházeli sem lidé ze spodiny společnosti a jejich dozorcí. Z Evropy zavlekli infekční nemoci, které vedly k vymírání původních obyvatel. V půlce 19. století zde vypukla zlatá horečka. Přichází sem dobrodruzi za krásou lesklých kamínků a začíná rabování přírodního bohatství. Dnes je tato země směsicí přistěhovalců z celého světa.

SOUHVĚZDÍ V AUSTRÁLII

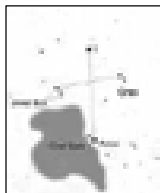
SYDNEY (mz) – Místní Královská astrologická společnost dnes večer bude mít tu čest přivítat mezi sebou světoběžníka Philease Fogga i s jeho doprovodem a osvětlit mu zajímavosti jižní hvězdné oblohy. A proto přinášíme pro vás, velevážené čtenáře, alespoň několik základních informací.

Našinec, kterému se poštěstí pohledět na oblohu na opačné polokouli, bývá často zmaten a dezorientován, protože je všechno jinak. Marně hledá Velký vůz, Polárku v Malém voze, Kasiopeu a další notoricky známá souhvězdí. A souhvězdí, která můžeme u nás spatřit alespoň na pár nocí během roku, pak vidí v nezvyklých směrech a polohách, třeba i vzhůru nohama.

Hlavním opěrným bodem je pověstný **Jižní kříž**. Je to symbol jižní polokoule a najdeme ho nejen na vlajce Austrálie, ale i na vlajce Nového Zélandu, Papuy – Nové Guiney a na vlajkách některých ostrovů, jejichž názvy slyšeli patrně jen zasvěcení čtenáři (Samoa, Šalamounovy ostrovy, Mikronésie, Tuvalu).

Už od pradávna sloužil k orientaci mořeplavců.

Delší rameno Kříže ukazuje



k jižnímu nebeskému pólu.

Hned vedle této dominanty najdete souhvězdí Kentaura. Jedna z jeho hvězd – Toliman (**Alfa Centauri**) – je naší nejbližší hvězdou (Slunce samozřejmě vyjímaje). Světlo ze Slunce by k ní letělo „jen“ 4,4 světelného roku.

Pro laiky jsou láková i **Magellanova mračna**, která vypadají jako mlhavé obláčky a jsou obzvláště krásná za svitu Měsíce. Najdeme je poblíž Mléčné dráhy. V podstatě jsou to malé blízké galaxie. Uvnitř lze při dobrých pozorovacích podmínkách spatřit mlhovinu Tarantule.

Tím se dostáváme k názvům souhvězdí na jižní polokouli. Mnoho z nich nese **označení zvířecí** – Velký a Malý pes, Jednorozec, Holubice, Zajíc, Mečoun, Žirafa, Vlk, Páv, Jeřáb, Havran, Velryba, Orel a dokonce i bájný pták Fénix.

Zájemce o tuto problematiku odkazujeme přímo na chystanou přednášku, nebo je vyzýváme, necht' se vydají na jižní polokouli a ověř si vlastním zrakem, jak rozdílná a nádherná je jižní obloha.

PHILEAS FOGG OBJEVUJE ZEMI ANTICKÝCH BOHŮ

ATHENS (suk+sukkr) – jednou ze zemí, na jejíž návštěvu se pan Phileas Fogg skutečně těšil, bylo Řecko. Podle informací, které se nám podařilo získat od jeho známých z Reformního klubu, se již od mládí houževnatě zajímal o dějiny antického Řecka a Říma, tudíž je s tamními památkami velmi dobře obeznámen. Proto ani nebylo zapotřebí, aby si za velké peníze najímal domorodého průvodce. Vystačil si sám se svými vědomostmi a zájmem o vše, co pochází z říše antického božstva.

Cesta do Řecka se obešla bez sebemenších potíží. Již během ní vyprávěl Mr. Fogg Proklouzovi o kultuře této antické říše. Ten ani netušil, kolik známých umělců odtud pochází. Jsou to například Homér, Aristoteles, Cicero, Pythagoras či Seneca.

Po příjezdu do Athén se oba muži vydali objevovat místní památky. Proklouz se nestačil divit, co všechno jeho pán o této zemi ví. Nejvíce ho zaujal palác *Akropolis*, v němž se ve starověku scházel lidový porotní soud, *héliáia*, na němž se za východu slunce řešily soudní spory.



Palác Akropolis

Za časného jitra se Athénané scházeli na jeho hlavní náměstí i ke sjednávání obchodu.

Dále navštívili horu Olymp, kde se v antice nacházelo sídlo bohů. Právě

o její dějiny se Phileas Fogg nejvíce zajímá, tudíž vyprávěl svému společníkovi o jejich vzniku a historii.

Proklouz se tak dozvěděl, že z chaosu se zrodila Gaia, Země. Sama pak zrodila vysoké hory, hluboké moře a Úrana, Nebe. Stala se jeho ženou a přivedla na svět Krona. Ten pak zplodil druhou generaci bohů, Dia a ostatní olympské bohy, kteří vládli řeckému světu ze svého sídla na hoře Olympu.

Na závěr jejich pobytu v Řecku se dozvěděli něco o jim dobře známých Olympijských hrách.



Olympijský sportovec, 19. století

Podle tradice se poprvé konaly v r. 776 př.n.l. Soutěží se mohl zúčastnit každý řecký občan. Cizinci a otroci mohli být pouze diváky.

Phileas Fogg chtěl v Řecku zůstat déle, avšak musel pokračovat dále!

PHILEAS FOGG NA MEXICKÝCH SLAVNOSTECH

TIJUÁN (sukkr) – poté, co se Phileas Fogg vzpamatoval z hrůzného snu, který se mu zdál po návštěvě aztéckých pyramid, rozhodl se, že pro uklidnění raději navštíví některé z mexických národních svátků. Protože mu do odjezdu ze země zbývalo díky jeho náskoku ještě několik hodin, podařilo se mu dozvědět se o mexických lidových slavnostech co nejvíce. Některé z nich dokonce sám navštívil a náš zvláštní mexický zpravodaj Pedro Gonzáles mu byl neustále v patách.

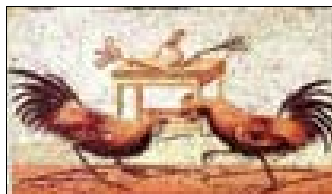
Mezi běžné lidové slavnosti v Mexiku patří *býčí a kohoutí zápasy*. Býčí zápasy se panu Foggovi navštívit nepodařilo, protože kvůli právě probíhajícím sporům mezi domorodými obyvateli a jejich španělskými utlačovateli byly arény zavřeny. Zúčastnil se však kohoutích zápasů, při nichž bojují vždy dva kohouti proti sobě a přítomní návštěvníci si mohou vsadit na jejich vítězství. Další typickou zábavou je zde udržení se na nezkrotných koních tzv. *charros*.

Dále převažují různé indiánské a křesťanské slavnosti, Mexičané velmi rádi oslavují.

Nejznámější oslava se nazývá *fiesta*. Při ní se sejde nejméně dvacet lidí, příbuzných, přátel nebo známých. Vzhledem k počtu lidí se fiesty odehrávají často venku, na dvorku nebo v zahradě domu, večer pak při světle lampiónů.

Pro děti je při této příležitosti připravena *piñata*, keramická nádoba obalená staniolem, barevným papírem a papírovými třísněmi. Uvnitř jsou bonbóny, ovoce, malé hračky nebo papírové vločky. Piñata

visí na dlouhém provazu a dva z účastníků oslavy tahají za konce provazu tak, aby piñata byla na dosah, ale ve stálém pohybu. Děti dostanou hůl a jejich cílem je nádobu zasáhnout. Ostatní účastníci je povzbuzují tradičním popěvkem. Když přijdou na řadu dospělí, musí mít zavázané oči. Panu Foggovi se nádoba podařila zasáhnout po několika málo pokusech a vysloužil si tak pochvalu místních piñatových přeborníků.



kohoutí zápasy

Dále Mexičané pořádají *férii* – tradiční trh rukodělných výrobků. Každé odpoledne trávi *siestu*, při níž odpočívají ve velkých vedrech. Ta přišla panu Foggovi velmi vhod.

ŘÍŠE AZTÉKŮ

CIUDAD DE MEXICO (sukkr) – při pouti napříč Mexikem měl pan Fogg možnost strávit několik okamžiků mezi památkami původního mexického obyvatelstva. Se svými společníky a domorodým průvodcem se vydal na průzkum aztéckých pyramid v Cihuahě.

Aztékové, označovaní také jako Mexikové nebo Tenochkové, jsou původním indiánským národem. Přišli pravděpodobně ze severního Mexika – z bájně země Aztlán.



Původní aztécká keramika

Z Aztlánu se kmen vydal směrem na jih a na počátku 13. století se usadil na náhorních plošinách středního Mexika, kde založili město Tenochtitlán. V překladu jeho název znamená „kaktusové město“ a později bylo přejmenováno na dnešní metropoli Ciudad de México.

Aztékové mimo jiné prosluli tím, že byli vynikající astronomové, vytvořili vlastní piktografické písmo, měli velké znalosti v lékařství a byli skvělí architekti. Prosluli především stavbou pyramid, podobných těm

egyptským a skýtajícím mnoho pokladů.

Aztékové však nebyli jen zruční stavitelé a lékaři, ale prosluli také svými náboženskými obřady, při nichž zabíjeli nevinné oběti buď setnutím hlavy nebo shobením nešťastníků do posvátné studny.

Poté co se Phileas Fogg vrátil z výpravy mezi staré aztécké památky, usnul pod tíhou dojmů a vzrušujících zážitků. Usnul opravdu hlubokým spánkem, v němž se vrátil o pět století zpátky a ocitl se znovu v říši Aztéků, tentokrát však ne jako turista, ale jako jedna z budoucích obětí jejich krvavého rituálu.

Octl se na vrcholku jedné z pyramid osvětlené loučemi a uviděl aztéckého šamana, jak ho maže posvátnými barvami. Pochopil, že s jeho životem bude brzy konec. Na blízku však nebyl nikdo, kdo by mu pomohl. Když už se popravčí chystal setnout jeho hlavu, ctihodný pan Fogg se probudil celý zpocený ve svém hotelovém pokoji.

Po tomto zážitku si slíbil, že napříště místo aztéckých památek navštíví raději poklidné mexické slavnosti, při nichž mu žádné nebezpečí nehrozí!

FOGGOVA CESTA NAPŘÍČ SPOJENÝMI STÁTY AMERICKÝMI

Las VEGAS, NEVADA (sukkr+suk) – už dopředu Phileas Fogg věděl, že cesta Spojenými státy bude náročná. Chtěl totiž za krátkou dobu procestovat co nejvíce států. Cestu započal ve státě Arizona a jejím hlavním městě Phoenix. Rychle se však nabažil tamní suché krajiny a města obklopeného Gilskou pouští, posetou mnoha kaktusy. Vypravil se tedy přes Grand Canyon do Las Vegas, ačkoliv to byla zajížd'ka. Město hazardu a vysoké kriminality ho nesmírně lákalo!

Po příjezdu do Las Vegas se s přáteli vydal do největšího z kasin – Royal Palace, kde vsadili na ruletu 500 liber. Bohužel, všechny je prohráli! Dále se chtěl vydat do Washingtonu, protože toužil poznat hlavní město Spojených států, avšak cestovní plán mu to nedovolil. Proto si alespoň zakoupil pohlednici s obrázkem Bílého domu s legendární oválnou pracovnou, kde sídlí všichni američtí prezidenti.



Foggova pohlednice s Bílým domem

Z Las Vegas tedy dále pokračoval do Utahu, jenž proslul především svými solnými jezery v okolí hlavního města Salt Lake City.

Další kroky cestovatelů směřovaly do Colorada, vyhlášeného zlatou

horečkou. Proto zde narazili na mnoho mužů z celých Spojených států, kteří sem přijeli pokoušet štěstí jako zlatokopové. S jedním z nich, Frankem Johnsonem, se spřátelili. Vyprávěl jim, že pochází z města New York, jehož nejznámější stavbou je Socha svobody.



Socha svobody v New Yorku

Dalšími státy, které Fogg s přáteli procestoval, byly Kansas, Missouri, Illinois, Indiana a Michigan. Odtud se vydali na další cestu.

Poněkud je však mrzelo, že toho ze Spojených států neviděli více, a tak si slíbili, že se sem po skončení své výpravy ještě jednou podívají.

PŘÍRODNÍ KRÁSY KANADY

MONTREAL (sukkr+suk) – v Kanadě se ctihodný pan Phileas Fogg i Proklouz po dlouhé době cítili jako doma, protože se zde prolíná anglická kultura s francouzskou. Oba dva se zde proto velmi dobře dorozuměli ve svých rodných jazycích, což ještě přispělo ke zdejšímu příjemnému pobytu. Ten však neměl trvat dlouho!

Po příjezdu do Montrealu je na první pohled zaujali místní mladí hoši, kteří se sdružovali u zamrzlých rybníků, na nichž se pokoušeli hrát podivnou hru, již nikdo z našich přátel neznal.

Jak se dozvěděli, šlo o hokej. Zahnutými dřevy - hokejkami, se pokoušeli dostat gumový kotouč do branky nepřítel. Fogg si nejdříve myslel, že šťouchají do zmrzlých žab, avšak bylo mu řečeno, že jde o puky.



Muži hrající hokej

Z Montrealu se vydali hledat krásy kanadské přírody.

První zastávku vykonali u velkých kanadských jezer – Hořejšího,

Huronského, Erijského a Ontaria. U Ontaria se nacházejí Niagarské vodopády, které jsou jedněmi z nejvyšších vodopádů na světě. Paní Audě se při pohledu dolů zatočila hlava.

Kanada je bohatou zemí nejen co do vodních ploch, ale nalezneme zde i mnoho hor, údolí a průzračných řek. V těch se prohánějí hejna lososů a dalších druhů ryb.

Avšak vládcem kanadské přírody je medvěd grizzly. I s ním měl Phileas Fogg možnost se setkat, ale nejednalo se o příhodu příjemnou.

Při projíždě jedním z místních kaňonů, zrovna když se usadili k odpolednímu pikniku u řeky Yukon, vůně jejich jídla přilákala medvíďe grizzlyho.

Jeho otec, který lovil lososy v řece nedaleko odtud, se po chvíli rozhodl své mládě vyhledat.



Medvěd grizzly se svým mládětem

Naši cestovatelé se tak ocitli tváří v tvář téměř třímetrovému zvířeti, chlupatému odshora až dolů.

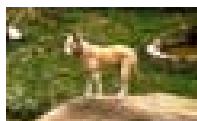
Obětovali proto své jídlo a utíkali, jakoby jim za patami hořelo.

Byli rádi, když se po tomto vzrušujícím zážitku v pořádku dostali do města Ottawa. Tam poté měli možnost ochutnat vynikající javorový sirup a připravit se na další cestu.

Ještě dlouho si potom vyprávěli o lesní příhodě s medvědem!

Fauna Austrálie

Když se australský kontinent oddělil od prakontinentu Pangey, začal se na něm život vyvíjet odlišně než ve zbytku světa. Dlouhé geografické odloučení způsobilo, že mnoho australských organismů je zcela ojedinělých. Uvádíme zde alespoň některé:



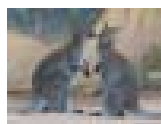
Dingové se vyskytují v celé Austrálii kromě jihozápadní a jihovýchodní oblasti, které jsou proti nim oploceny, aby nenapadali hospodářská zvířata. Dingové se snadno kříží s domácími psy a v některých částech Austrálie představují kříženci asi jednu třetinu populace dingů.



Ježura australská je podobná velkému ježkovi nebo menšímu dikobrazu. Je asi 45 cm dlouhá, pohybuje se na krátkých nožkách a její kožich je tvořen kožešinou a dlouhými bodlinami. Stejně jako ježkové, také ona se schoulí do kuličky, je-li v nebezpečí. Bodliny jsou však jen na hřbetě, zatímco boky a ostatní části těla jsou pokryty srstí.

Oči mají tak malé, že téměř pozbývají své funkce. Jejich tlamička je úzká a protáhlá v jakýsi rypáček. Ježury nemají zuby a drtí potravu o rohovité bradavky pokrývající patro.

Jakmile samice snese vajíčko, lehne si na záda a stočí se do klubička, aby se vajíčko skulilo do dočasně inkubačního vaku uprostřed jejího břicha, z kloaky vyteče lepkavá tekutina, která přilepí vajíčko na jedno místo. V jednom vrhu bývají 1 až 3 mláďata. Když se mládě vylíhne, živí se mlékem, které stéká po chlupcích u sací žlázy. Zůstává ve vaku 6 až 8 týdnů, dokud jeho rostoucí bodliny nedonutí matku, aby je přesunula do hnízda.



Klokani jsou typickými zástupci řádu vačnatců. Téměř všechny druhy (kromě stromových) mají podobný tvar těla s krátkými předními a dlouhými silnými zadními končetinami, dlouhými nártý a velmi dlouhým čtvrtým prstem. Při rychlém pohybu skáčou po zadních a dlouhý a spíše toporný ocas přitom používají k udržování rovnováhy. K tomuto typu pohybu jsou přizpůsobena zadní chodidla, kterým délkou dominuje čtvrtý prst opatřený silným drápem. Pátý prst je o hodně kratší a palec zcela chybí. Druhý prst srůstá s třetím v malinký prstík se dvěma drápký, čímž vzniká útvar podobný hřebínku na pročešávání srsti. Takováto specializace k pohybu ale není zadarmo. Typický klokan není schopen normální chůze. Když se pohybuje pomalu, zvedá zadní nohy nad jakousi trojnožku vytvořenou předními nohama a ocasem stlačeným k zemi. Pak vymrští zároveň obě zadní nohy vpřed a posune tělo.

Po březosti trvající přibližně 30 dní se rodí jedno mládě a stejně jako v případě všech ostatních vačnatců je i mládě tohoto druhu klokana při narození maličké a velmi málo vyvinuté. Je slepé, holé a váží méně než jeden gram. Do vaku se po matčině srsti vyšplhá co nejrychleji a hned poté se přisaje ke struku. Zde zůstane po dobu šesti měsíců. Několik měsíců po narození začíná malý klokan žrát trávu a listy, kterými se živí jeho matka.

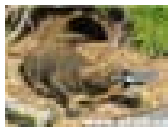
Zajímavosti:

- Klokani výborně a rychle běhají. Běžně dokáží vyvinout rychlost až 50 km/h. Nejde však o typický běh. Odrážejí se totiž oběma zadními nohama současně, takže spíše skáčou. Jednotlivé skoky mohou být až deset metrů dlouhé a klokaní celkem snadno překonají i překážku vysokou 2 – 3 metry.

- Klokání samice může mít až 3 mláďata najednou. Zatímco nejstarší mládě již vak skoro opustilo (vrací se do něj jen v případě nebezpečí), druhé mládě je přísáté na bradavce a třetí mládě je v děloze ve stadiu oplodněného vajíčka. I u klokanů se totiž objevuje tzv. prodloužená březost, při níž zárodek pokračuje ve vývoji, až když samice přestane kojit předchozí mládě.

- Jestliže některý klokan ve skupině zjistí nablízku možného nepřítele, varuje ostatní dupáním nebo tlčením ocasem o zem. Skupina pak prchne nebo hledá útočiště vběhnutím do vody, pokud je v okolí.

- Díky husté srsti je výborně chráněn před mrazem. V Anglii v roce 1940 dokonce zdivočel a na dvou místech žije ve volné přírodě dosud.



Ptakopysk podivný je jediným zástupcem z čeledi ptakopyskovitých. Je asi 75 cm dlouhý a celé tělo včetně plochého ocasu má pokryté hustou hnědovou srstí. Prsty má spojené plovací blánou, což ukazuje na jeho přizpůsobení se životu ve vodě. V březích řek, potoků a jezer si vyhrabává silnými drápy noru, kterou používá k odchovu mláďat i k dennímu úkrytu.

Nejpodivnější je na ptakopyskovi hlava. Místo čelistí se zuby má široký rohovitý zobák kachního tvaru. Okraje zobáku mají rohovité lišty. Při lovu potravy se ptakopysk potápí asi na minutu pod vodu a po způsobu kachen vyčvachtává z bahna různé drobné živočichy. Párek ptakopysků obývá společnou noru. V době rozmnožování si však samice vyhrabe pro sebe novou noru a na jejím konci vyhloubí prostornou komůrku. Zde vypustí z kloaky 2 bílá kulovitá vajíčka, která jsou jen o málo větší než lískový ořech. Stočí se do klubička a po dobu 7 až 10 dnů vajíčka zahřívá. Když mláďata prorazí kožovitou skořápku a vylezou z vajíčka, živí se mateřským mlékem. Na břicho samice jsou 2 mléčná políčka, ze kterých prýští kapky hustého mléka. Tyto kapky mláďata jen olizují, protože nemůžou mléko sát. Asi po 11 týdnech se mláďatům otevírají oči a teprve po čtyřech měsících se pod dozorem samice odvažují do vody.



Koala svým vzhledem připomíná plyšovou hračku. Žije v korunách stromů. Ve dne spí a v noci se živí výhonky blahovičnicků.

Mládě nosí matka 6 měsíců ve vaku a dalších 6 měsíců se pevně drží na matčině hřbetě. Koaly byly téměř vyhubeny člověkem, který je lovil hlavně kvůli kožešině. V současnosti jsou chráněné australskou vládou a největším rizikem pro koaly je úbytek vhodných blahovičnickových lesů a rozbití jejich teritorií výstavbou silnic.

Kdo najde koalu?

Dnes ráno utekla ošetřovatelům ze ZOO v Sydney koala i se svým mládětem. Je šedá, s bílým bříškem, asi 40 cm vysoká. Slyší na jméno Květa. Kdo ji najde, nechť ji velmi opatrně odnese zdravotnicím nebo dopraví na ošetřovnu. Nálezce obdrží peněžitou odměnu!



Nakupování

Smlouvání je národní sport. Pro prodavače je to zábava. Pokud něco nechcete, neberte to do ruky. Navrhněte o půlku méně, než jste ochotni zaplatit. Nespěchejte. Nechte se pozvat na čaj a udělejte si pohodlí. Pěkně prodiskutujte cenu. Dobrá cena je 2/3 z bývalé ceny.

Co se v Turecku dá dobře kupit? Zlato a šperky, kožené výrobky, starožitnosti, koberce, modrá oka – korály, přívěšky, náušnice, dekorativní předměty s bílým nebo žlutým středem, koření, čaj, sladkosti, vodní dýmky a tabák, keramika.



Vodní dýmka

Turecká kuchyně

Pití – čaj silný černý bez cukru, ovocné čaje – hlavně jablečný, káva, ayran – mléčná konzistence nasládlé chuti, čerstvý džus z citrusů, efes – pivo, víno s menším obsahem alkoholu nasládlé chuti, Rakija – anýzová pálenka.

Jídlo – mají zakázáno vepřové maso. Ekmek – turecký chléb připomíná naši veku. Kebab – kousky masa nabodlé na jehle. Kofte mleté maso ve formě kuliček. Gozleme – palačinky s masem. Saláty zeleninové. Dezerty – sladké nudle posypané pistáciemi, turecký med. Vše je velmi sladké.



Čajovny – jsou pod širým nebem, sedí se na zemi a tam se servíruje jídlo i pití. Nabízí se vodní dýmka s jablečným tabákem.

1. POPIS HRY.....	7
2. REALIZACE:.....	10
ÚVOD, ZAHÁJENÍ HRY.....	10
JEDNOTLIVÉ ETAPY	10
VELKÁ BRITÁNIE	11
FRANCIE	12
ČESKÁ REPUBLIKA.....	15
ŘECKO	17
TURECKO.....	19
EGYPT.....	22
INDIE.....	23
JAPONSKO.....	25
AUSTRÁLIE.....	27
MEXIKO	29
SPOJENÉ STÁTY (USA)	30
KANADA	32
3. UNIVERZÁLNĚ POUŽITELNÉ HRY.....	34
4. ZAKONČENÍ HRY.....	36
5. VYHODNOCENÍ	37
HODNOCENÍ HRY	38

Poznámka:

Tato publikace vznikla díky soutěži etapových her vyhlášené dříve sdružením Pionýr a nakladatelstvím Mravenec. Tuto soutěž nadále vyhlašuje sdružení Pionýr samostatně.

Výsledky soutěže v roce 2007:

1. Tajemství Saturového města (Jiří Zaplatílek a kolektiv)
2. Cesta kolem světa za 80 dní (Marie Zpěvákova a kolektiv vedoucích 27. PS Kladno-Švermov)
3. Námořníci jejího veličenstva (Daniel Jankovský a kolektiv vedoucích 109. PS Vyšehrad)

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

- ~ Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)
- ~ Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
- ~ Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)
- ~ Příběh Šedoklenotu (Ivana Průšová)
- ~ Družina královny Elišky (Božena Klimecká a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel)
- ~ Tajemství Atlantidy (Ladislav „Ráma“ Šimek)
- ~ Kouzelná Narnie (Ludmila Šedivá a Robert Maule)
- ~ Afrikou ...po stopách Livingstona (Veronika a Kristýna Markovy + kolektiv vedoucích)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na vnitřních stránkách sdružení Pionýr
<http://servis.pionyr.cz>.

Cesta kolem světa za 80 dní

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2008

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.pionyr.cz

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autoři: Marie Zpěvákova a kolektiv vedoucích 27. PS Kladno-Švermov

Vydání 1.

Publikace byla vydána díky podpoře Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy

www.msmt.cz

EDIČNÍ ČINNOST PIONÝRA

JE ROZDĚLENA DO ČTYŘ ŘAD

EDIČNÍ ŘADA 1. – CO DĚLAT

Obsahuje náměty k činnosti – základní programovou nabídku pro činnost oddílů s různým základem zaměřením: všestrannost, turistika, sport, ochrana přírody – ekologie – přírodověda, kultura a umění, technika a společensko-vední.

Patří do ní i metodické zpracování dlouhodobých, etapových a celotáborových her a specifická témata se zvláštním důrazem – plánování, participace (práce s aktivem) a další.

Bylo vydáno:

- **Oáza** – metodická příručka stejnojmenného projektu určeného uceleným kolektivům, jež už nějakou dobu fungují – oddíly, skupiny, kluby... Tyto skupiny se v rámci projektu snaží vytvořit oázu pozitivních vztahů, kde by se mohly děti cítit bezpečně a rády se vracely.
- **Zápisník zvířátek** – výchovný projekt pro nejmladší děti ve věku 7-8 let, dává oddílů nabídku – program pro tuto kategorii. Samotný zápisník slouží dítěti jako jeho osobní kronika. Pět zvířátek postupně představuje pět oblastí výchovy (člověk a společnost, sport a pohyb, kultura, pracovní činnosti, příroda a život).
- **Život oddílu – Knižka o participaci** – Moderní slovo participace znamená účast. Ve spojení s mladými lidmi bývá často nesprávně vnímáno jen jako zapojení dětí a mládeže do rozhodovacího procesu. Autoři se v této knížce pokusili o nastínění několika možností jak členům oddílů zlepšit příležitost k rozhodování o činnostech, které jsou jim blízké. Za nejdůležitější přitom považují proměnu přístupu vedoucího. Jeho úkolem není předvádět činnost, ale dát dětem šanci, aby si ji připravily samy.
- **Celotáborové etapové hry**
 - Družina královny Elišky
 - Expedice Himaláya
 - Expedice Archmedos
 - Hobit – cesta tam a zase zpátky
 - Křemílek a Vochoomůrka
 - Příběh Šedokletotu
- **Pravidla soutěží Pionýra, např.**
 - Pionýrský Sedmikvítek
 - Pionýrská stezka
 - Přírodovědná stezka
 - Tábornická stezka
- **Produkční manuál kampaně Opravdu dobrý tábor**



EDIČNÍ ŘADA 2. – KDO A JAK

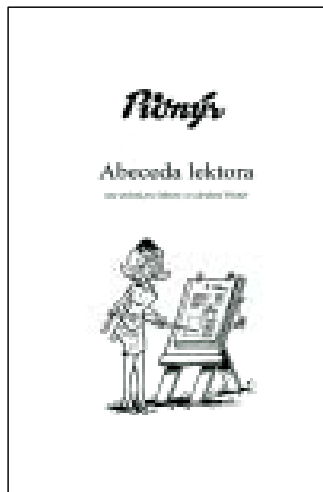
Je součástí vzdělávacího programu pro instruktory, vedoucí oddílů, vedoucí pionýrských skupin, hospodáře a revizory. Materiály charakterizující jednotlivé funkce, jejich náplň, práva i povinnosti, poskytují cenné rady a náměty pro jejich úspěšné zvládnutí.

Bylo vydáno:

- **Pionýrské minimum** – představuje základní soubor znalostí potřebných pro každého, kdo chce pracovat v Pionýru v jakékoli funkci. Všichni začínající (nejenom instruktory a vedoucí oddílů) zde najdou základní informace o sdružení Pionýr – jeho Ideálech a činnosti, ale také o zásadách bezpečnosti a první pomoci. Na tuto výchozí publikaci navazují všechny další vzdělávací příručky určené pro jakýkoli další stupeň kvalifikace.

- **Tábor volá** – Pionýrské tábory jsou neodmyslitelnou součástí života sdružení – vyvrcholením činnosti mnoha pionýrských skupin a oddílů. Pro hlavního vedoucího i další členy vedení tábora jsou však také úkolem a závazkem vyžadujícím zkušenosti a vědomosti. S úspěšným zvládnutím tohoto úkolu jim může pomoci právě tento učební text rozšiřující znalosti nabyté v předchozí praxi i v základních stupních pionýrského vzdělávání.

- **Abeceda lektora**
- **Hospodář PT**
- **Jak na projekty**
- **Kvalifikace instruktora oddílu**
- **Revizor PS**
- **Rukověť začínajícího vedoucího oddílu**



EDIČNÍ ŘADA 3. – PIONÝR – CURRICULUM

Přináší především materiály, které podávají informace o Pionýru, vysvětlují záležitosti dovnitř sdružení a zároveň ho popularizují na veřejnosti (seznamuje s tím, co je Pionýr a čeho chce dosáhnout v práci s dětmi). Zde jsou zpracována jak historická, filozofická a polemizující témata, tak výroční zprávy a výtahy z nich, přehledy o činnosti včetně statistických údajů.

Bylo vydáno:

- **Obsah činnosti** – Pionýr nabízí širokou paletu činností. Je příležitostí pro každého, kdo má chuť vyzkoušet něco nového. Ne všichni však o nabízených možnostech mají dostatečné povědomí. Tato publikace přináší základní přehled o nabídkových programech činnosti a navazujících akcích a soutěžích. Je inspirací pro oddílové vedoucí a instruktory k tomu, jak obohatit oddílovou činnost a kde čerpat nové náměty.
- **Co se událo a o co šlo v pionýrské organizaci v letech 1968 – 1970**
- **Dejme o sobě vědět – Katalog propagačních předmětů Pionýra**
- **Kam hlavu složit – Katalog táborových základen a kluboven Pionýra a pionýrských skupin**
- **Pionýr 68-70**
- **Statut a Program Pionýra**
- **Zapomenutá historie – pionýrské zájmové kluby (1960 – 1973)**

EDIČNÍ ŘADA 4. – DOPLŇKOVÁ

Zahrnuje zejména specifické aktivity, například pro děti. V minulosti to byl projekt Ahoj, Evropo, nebo průběžná snaha občasníkem AHÓÓJ pokoušet se oslovovat přímo děti, členy i nečleny Pionýra.

Bylo vydáno:

- **Zdravotní deník tábora** – Účelová publikace pro tábory – obsahuje potřebné formuláře pro vhodné vedení zdravotní dokumentace potřebné pro řádné zabezpečení tábora. Formulář „B“, který je možné vyjmout, je současně i potřebným dokladem pro rodiče.
- **Ahóóój, víme si rady**
- **ODT Rady – rady pro veřejnost**



Již od roku 2005 běží tato úspěšná kampaň. Díky ní se o Pionýru mluvilo v mnoha celostátních i regionálních médiích v souvislosti s tím, co děláme opravdu dobře – pionýrskými tábory. A samozřejmě také pomohla mnoha dětem kvalitně strávit prázdniny s našimi táborovými kolektivy. Úspěch této kampaně je zásluhou řady lidí, kteří se na ní podíleli na úrovni celostátní i místní. Stejně tak ročník třetí, aby zopakoval dobré výsledky z dřívějších, potřebuje hlavně lidi, kteří ho uvedou do pohybu a udrží v chodu. Propagace sdružení je nesporně společným zájmem všech jeho úrovní a proto doufáme, že i tentokrát se jich ve sdružení najde dostatek. Uvítáme každou pomocnou ruku, dobrý nápad a v neposlední řadě i váš opravdu dobrý tábor v databázi, kterou budeme prezentovat široké veřejnosti.

Základní informace o Kampani

Cíl akce: Spojit úsilí skupin a oddílů o nábor dětí pro své tábory s mediálním zviditelněním organizace Pionýr a její činnosti. Tj.:

- presvědčit veřejnost, že **pionýrské tábory** jsou správné, kvalitní, bezproblémové, se školenými vedoucími, programem atd.;
- pomoci skupinám a oddílům po celé ČR provést nábor a doplnění dětí na jejich pionýrské tábory;
- propagovat sdružení Pionýr coby velkou a kvalitní organizaci - co nabízí, jaké má cíle atd.

Cílová skupina: rodiče (asi nejvíce mezi 30 a 40 lety), kteří hledají pro své děti o prázdninách tábor, ale jde jim většinou jen o těch 14 či 21 dní v létě. Protože jejich děti ve školním roce chodí do již existujících kroužků (ve škole, sportovním oddíle apod.), nemají většinou zájem o soustavnou práci v oddíle. Ale o prázdninách, kdy jejich kroužky nefungují, chtějí poslat dítě na bezproblémový, kvalitní tábor, kde jim zaručí, že jejich dítě na něm nebude strádat fyzicky, psychicky ani komunikačně.

Zapojte se i vy

Do kampaně se může zapojit opravdu každá pionýrská skupina, každý oddíl a samozřejmě každý pionýrský tábor. Úspěšná propagace na místní úrovni nepochybně prospěje Pionýru jako celku a naopak příznivé vnímání Pionýra veřejností usnadní práci jednotlivým kolektivům – beze zbytku platí známé heslo tří mušketýrů – „Jeden za všechny, všichni za jednoho!“.

Pro spolupracovníky na všech úrovních je připravena řada nástrojů, jež jim s účastí v kampani pomohou:

- Letáky, plakáty – předtištěné i s prostorem pro doplnění vlastních informací
- Produkční manuál poskytující rady
- podpora propagačních akcí pro veřejnost na krajích i v místech
- www stránky: www.dobrytabor.cz, kde jsou prezentovány jednotlivé tábory

5. Horká linka (222 247 529) zajišťuje hlavně dotazy rodičů, ale může být použita i lidmi ze sdružení, kteří potřebují poradit s čímkoli ohledně kampaně.

Často se na různých diskusích ve sdružení přemítá otázka propagace, co s ní dělat, jak se k ní postavit... Toto je jedna zcela konkrétní příležitost nezůstat jen u diskusí, ale něco zcela reálně udělat pro zviditelnění celého Pionýra i vaší PS či oddílu. Využijte ji a zapojte se do třetího ročníku kampaně Opravdu dobrý tábor.



SOUTĚŽ "SAMI O SOBĚ, O SVÉ ČINNOSTI"

Každoročně Pionýr vyhlašuje soutěž ve vnější prezentaci pionýrských skupin s názvem "Sami o sobě, o své činnosti". Každý občas dosáhne nějakého výsledku, který je hodno uvést v povědomí nejbližšího okolí, obce, města, kraje či celé republiky. Cílem této soutěže je pokusit se překonat přílišnou skromnost ovlivňující mnohé kolektivy, když se o nich má hovořit na veřejnosti, a napomocť pionýrským skupinám, oddílům k prezentaci prostřednictvím médií, především pak tiskovin a internetu. Do soutěže se může zapojit každá pionýrská skupina, byť třeba jedním článkem či obyčejnou webovou prezentací. Je to další možnost, jak ukázat, že PS dělá něco dobrého.

Soutěž se dělí na tři hlavní odvětví:

1. Články uveřejněné v tisku
2. Výroční zprávy subjektů sdružení Pionýr
3. Oblast internetu

Více informací můžete každoročně nalézt v Mozaice Pionýra nebo na základě dotazu na emailové adrese sos@pionyr.cz.

Jules Verne vytvořil řadu příběhů, jež jsou dodnes inspirující a poutavé. Jedním z nich je i román Cesta kolem světa za 80 dní, který byl několikrát zfilmován a posloužil i jako předloha této celotáborové hry. Děti, podobně jako Phileas Fogg a jeho přátelé, cestují kolem světa, poznávají různé země, jejich zvyky a kulturu. Sice zprostředkovaně a s použitím notné dávky fantazie, ale zato zábavnou a hravou formou, díky níž si z cesty kolem světa jistě odnesou nezapomenutelné zážitky i nové znalosti.

Cesta kolem světa za 80 dní – etapová hra
Vydal © Pionýr jako účelovou vzdělávací a metodickou publikaci
pouze pro vnitřní potřebu

Praha 2008
1. vydání