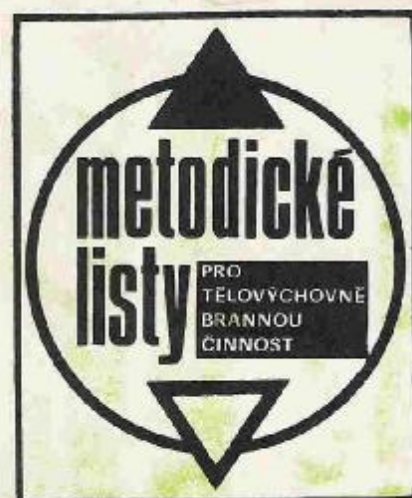




DVOJČÍSLO

VĚNOVANÉ
PRÁZDNINOVÉ ŠKOLE
ČÚV SSM

Z obsahu:
Hledání receptu
na středoškolské prázdniny
Anketa
Poznámky k sociodramatu
Lipnický zlatý fond her
Zpěvník

NĚCO JAKO ÚVOD

Metodické listy věnované Prázdninové škole mohou suplovat jakýsi dopis všem, kteří mají co dělat s organizací volného času mladých lidí, měly by poskytnout zdroj nápadů, názorů, zkušeností a připomínek nahromáčených v průběhu dvou ročníků Prázdninové školy i během jiných akcí, které jí předcházely. Celá koncepce Prázdninové školy nevznikla náhodně, ale s jasně vymezenými a odůvodněnými cíli, na základě nejupřímnější snahy vnést do činnosti příslušných funkcionářů SSM a jejich způsobu organizace svazácké činnosti nový styl, který by neměl nic společného s rutinérstvím a jenž by nacházel odezvu u mladých lidí. Cílem je naučit se dělat věci pro lidi, a ne pro statistické výkazy. Aby zavládl pocit, že to všem přineslo trochu pohody a výjimečnosti. Protože SSM by měl lidem umožňovat prožít ve volném čase to, na co jinde nenajdou vybavení, prostředky, nápady či atmosféru. O ni jde především. Z nevšední atmosféry, uspokojující naši představu třeba o aktivním odpočinku, se rodí důvěra a spontánní iniciativa, což Svaz nutně potřebuje, aby neskomíral na nedůživost a aby jeho funkce nebyla jen formální.

Lidé se těžko získávají ve chvíli, kdy se věci teprve rodí. Ani žádná schůze nevtiskne akcím konečnou žádoucí podobu. O to náročnější je třeba být v momentě její realizace.

Hra, která se stala jedním z nosných pilířů programové skladby Prázdninové školy, posunuje veškerou aktivitu do trochu jiných dimenzí.

Ať už nikdo nekoketuje se slůvky bezúčelnost či dětinskost. Ten zdánlivý únik z reality, oddání se náhodě, jemnostem představivosti a rozhodování má mnohdy zpětný dopad podobající se výbuchu trinitrotoluenu. Zpřehází jemné předivno představ o sobě samém, o postavení v kolektivu, o schopnostech a možnostech především.

Při ní vyplují na povrch intelektuální a tvořivé schopnosti individua.

Při ní si každý měří hloubku své zranitelnosti, ničivou sílu strachu, odolnost sebevědomí i délku posledního cílového kroku. Tady každý tuší, na kterém pomyslném milimetru cesty, po níž spěje vynaložené úsilí, se touha může zvrtnout v posedlost a houževnatost začne být bláznovstvím.

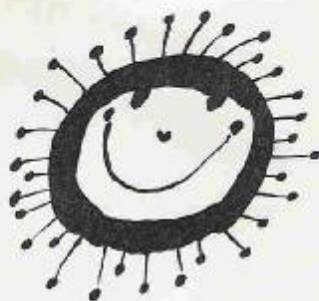
A snad proto člověk, který se na pár i více dní ocitl v kolotoči těchto pochyb, dojmů a možností, zůstal na konci stát, vyvržený a rozkymáčený, hotový k tak trochu patetické vzpouře proti jakékoliv prostřednosti.

Avšak někdo ho do hry musí uvést, jako režisér uvádí herce na scénu, aby pak sami rozvinuli a rozehráli, co cítí. Ale kolik je třeba vynalézavosti a nadšení... bizarnosti, nepředvídanosti a milého půvabu, kolik učenosti a filozofie... aby se tento amalgám stal lehce stravitelný a drze, panovačně a nestoudně vyburcoval jedince k hledání ryzosti? Už ne jako herce, ale jako člověka, který začíná brát život jako vážné zaměstnání...

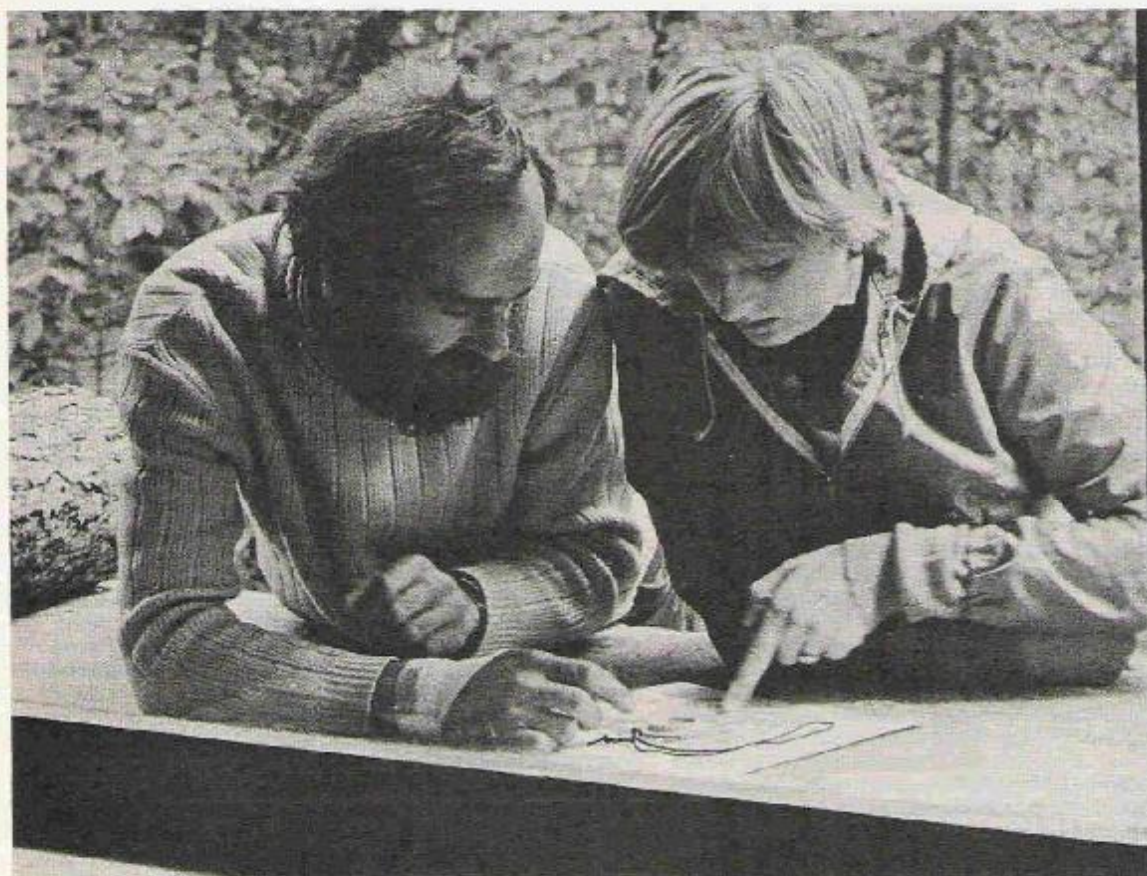
Kolik je k tomu třeba úsilí a kde je konec hledání?

Na to ať tu nikdo nečeká odpověď. Budiž naším přáním, aby vyburcovan příkladem, začal vůbec HLEDAT.

Oddělení tělesné a
branné výchovy ČUV SSM



METODICKÉ LISTY pro tělovýchovně
brannou činnost - pro vnitřní potřebu
SSM vydává oddělení tělesné a branné
výchovy ČUV SSM • Adresa redakce:
ČUV SSM, oddělení tělesné a branné
výchovy, Praha 1, Gorkého nám. 24,
PSČ 116 47 • Odpovědný redaktor:
Ivan Matějů, Ludmila Blanařová
Grafická úprava: Jaroslav Weigel
Redakční uzávěrka 16.11.1979
Fotografie Vojtěch Písařík (7),
J. Pešková - (3) - L. Blanařová (2)
Zdeněk Thoma (2)
Vytisklo maloořetovské středisko Mladé
fronty • ZDARMA



PRÁZDNINOVÁ ŠKOLA 1979

V souladu s plánem hlavních tělovýchovných akcí na rok 1979, schválených sekretariátem ČUV SSM, proběhl ve dnech 12. června - 29. července 1979 na Lipnici /středisko ÚV SSM pro pobyt v přírodě/ II. ročník Prázdninové školy ČUV SSM. Jeho realizaci předcházela intenzivní příprava, opírající se zejména o závěry a zkušenosti I. ročníku a vycházející z potřeby dalšího zkvalitnění činnosti Socialistického svazu mládeže při prosazování moderních forem pobytu v přírodě. Hlavní cíle tohoto II. ročníku lze ve stručnosti charakterizovat takto:

1. Pokračovat v úsilí rozšířit tzv. moderní formy pobytu v přírodě /pod tímto pojmem rozumíme pohybovou a poznávací činnost v přírodě, která může celkově ovlivňovat vývoj člověka, tzn. ve smyslu fyziologickém, psychologickém, zdravotním, etickém, charakterovém, poznávacím, světónázorovým apod./ v rámci SSM tak, aby se staly samozřejmou součástí obsahové náplně činnosti svazáckých organizací.
2. Ověřit vhodnost programů, s nimiž je uvažováno pro připravovaný projekt čtrnáctidenního tábora pro mládež z učilišť a středních škol. Z tohoto hlediska se zaměřit především na programy vzdělávacího charakteru, sportovní miniskoly, některé druhy pořadů a diskusní hry.
3. Vytvořit podmínky pro efektivnější přenos činnosti propagovaných v rámci Prázdninové školy ČUV SSM do činnosti ZO SSM.
4. Zpracovat přehled osvědčených programů uplatňovaných v rámci kursů a akcí Prázdninové školy ČUV SSM pro potřeby KV a OV SSM a ověřit další nové hry, sporty, tábornické formy a činnosti a pořady.

II. ročník Prázdninové školy se uskutečnil v 5 bězích:

1. Instruktorský kurs PS ČUV SSM
12. - 22.6.1979
2. Kurs pro členy komisi a rad KV a OV SSM
23. - 30.6.1979
3. Prázdniny 79 - I. běh /určeno funkcionářům ZO SSM ze středních škol a učňovských zařízení/
1. - 10.7.1979
4. Kurs pro funkcionáře ZO SSM na vysokých školách
10. - 20.7.1979
5. Prázdniny 79 - II. běh /určeno funkcionářům ZO SSM ze středních škol a učňovských zařízení/

Celkem se Prázdninové školy zúčastnilo 116 členů SSM. Na instruktorském kursu PS a kursu určeném členům komisi a rad OV a KV SSM zůstalo nevyužito 20 míst. Hlavní příčinou, proč se tak stalo, byly nevhodně zvolené termíny /zkouškové období, maturitní apod./ Na druhé straně **nebylo možno uspokojit 93 zájemců** /z kapacitních důvodů/, kteří měli zájem o účast na některém z červencových kursů.

Výrazný podíl na vcelku úspěšné propagaci Prázdninové školy měly OV SSM. Podle údajů z přihlášek získalo víc jak 60 procent účastníků II. ročníku informace prostřednictvím svazáckých orgánů. Osvědčil se i systém doporučování přihlášek výbory ZO a OV SSM, který napomáhá rozšiřování informací o činnosti Prázdninové školy.

Na zajištění II. ročníku Prázdninové školy se podílelo celkem 10 instruktorů, funkcionářů a aktivistů ČUV SSM a externích spolupracovníků. Pokračovala spolupráce s FTVS, která vyslala do instruktorského týmu dva studenty a byla

nápomocna při tvorbě programové koncepce. Byla navázána užší spolupráce se školou pohybové výchovy při TVB komisi ČUV SSM. Její členové a spolupracovníci se podíleli na realizaci tří akcí letošního ročníku. Určité kontakty byly navázány i s FAMU /Filmová akademie múzických umění/. Studenti jejího druhého ročníku natočili na I. běhu Prázdnin 79 dokumentární film, který bude po dokončení předán ČUV SSM k dalšímu využití. Pedagog zmíněné fakulty Vladimír Birgus pak na jedné z akcí Prázdninové školy uvedl program o světové fotografii.

Na přípravě a realizaci programů Prázdninové školy se podíleli herci /mladí absolventi DAMU/ Marek Eben, Oldřich Kaiser, Jiří Lábus. Šlo o programy, až na jednu výjimku, vzdělávacího a instruktážního charakteru, nikoliv o klasická divadelní vystoupení. Na kursu funkcionářů ZO SSM vysokých škol vystoupil Spirituál kvintet. Na jiném besedoval a přednášel svou vlastní poezii básník dr. Miroslav Holub.

O Prázdninové škole vyšly reportáže v časopise Mladý svět, v Mladé frontě a Brněnském večerníku.

POZNÁMKY K PROGRAMOVÉ STRUKTUŘE

I když každý kurs Prázdninové školy sledoval své specifické cíle, lze za jednotný moment považovat rozdělení programu do čtyř oblastí: na sporty, cvičení, táborské formy a činnosti, hry a kulturně umělecké činnosti. Přestože o úspěšnosti kursu rozhoduje celá řada faktorů, jako je složení účastníků, materiální vybavení, provozní vybavenost lipnického střediska apod., rozhodující vliv má charakter programu a jeho provedení. Proto se pokusíme o stručný rozbor letošního ročníku Prázdninové školy právě z tohoto zorného úhlu.

Velkým přínosem, vlastně splacením starého dluhu, bylo zpracování Lipnického zlatého fondu, který obsahuje metodické popisy nejúspěšnějších programů uvedených v letech 1970 - 1978 na Lipnici.

Totéž platí o novém vydání Zpěvníku. Oba materiály byly k dispozici nejen instruktorům, ale i účastníkům Prázdninové školy.

Instruktoři měli při výběru jednotlivých programových položek možnost sáhnout do Lipnického zlatého fondu nebo převzít programy z jiných akcí či uvést premiéry: těch bylo v letošním ročníku inscenováno celkem 40. Z tohoto počtu připadají 2 na oblast sportů a cvičení, 1 na táborské formy a činnosti, 12 na hry a 25 na oblast kulturně uměleckých činností. Již z tohoto přehledu je patrné, na co se soustředilo úsilí o rozšíření a zkvalitnění programové skladby.

Ačkoliv letošní ročník v oblasti sportů a cvičení nepřinesl mnoho nového, patří tyto činnosti z účastnického hlediska k nejúspěšnějším. Asi tomu bude tak proto, že oproti jiným oblastem nejruznější soutěže a závody umožňují frekvencí změřit své síly a prověřit vlastní schopnosti. Nemalý podíl na úspěchu má patrně i ta skutečnost, že zmíněné činnosti umíme dobře prezentovat.

Bylo by však chybou domnívat se, že je zde všechno v pořádku. Na řadě akcí bylo konstatováno, že výběr sportů je velmi úzký a ulpívá v podstatě na tradici /cyklistika, slalování, softbal, kanoistika apod./.

Jednou z příčin je nesporně úroveň sportovního vybavení Lipnice, které se sice oproti minulým letům zlepšilo, ale stále není vyhovující. Citelně jsou postrádány hlavně mapy bezprostředního okolí Lipnice pro orientační běh, který by se měl stát samozřejmou součástí každé akce.

Pro oblast cvičení představuje velký přínos premiérové uvedení komplexu cvičení s hudebním doprovodem. Zejména pro středěškoláky a učně je to nejen velmi přitažlivé, ale zároveň z hlediska pohybové výchovy také velmi prospěšné.

Při zpracování koncepce příštího ročníku je třeba zvážit možnost zařazení nových sportů, včetně způsobu jejich realizace v konkrétních podmínkách lipnického střediska.

Z hlediska početního zastoupení v celkové programové skladbě dopadla nejhůře oblast **táborských forem a činností**, a to u všech akcí. Zbylo na ně velmi málo času, a to přesto, že byla shodně konstatována ve všech závěrečných zprávách neznalost základních táborských dovedností. To znamená, že při tvorbě koncepce příštího ročníku Prázdninové školy musí být pečlivě zváženo jejich zastoupení, které by mělo odpovídat novým potřebám. Více pozornosti by mělo být věnováno premiérovým programům, stejně jako zhodnocování těch, které patří do „zlatého fondu“.

Hry patří patrně k nejúspěšnějším programům vůbec. V současné době máme k dispozici jejich bohatou zásobu a stále se připravují nové. Umíme je inscenovat nenáročným, ale zároveň přitažlivým způsobem. V tomto smyslu tvoří výjimku tzv. málo strukturované hry. Tady se vyskytly nemalé potíže. Nelze vyloučit, že právě v těchto případech nám nejsou známy meze, v nichž můžeme riskovat samostatné provedení hry bez účasti instruktorů. Nemáme také, alespoň prozatím, tolik zkušeností, abychom okamžitě posoudili úroveň hráčů a tomu přizpůsobili výchozí situaci hry. Na druhé straně však nemůžeme od jejich inscenování ustoupit, neboť právě tento druh her má značný vliv na rozvoj tvůrčích schopností hráčů a těší se oblibě účastníků.

Nejvíce produktivní činnosti zaznamenáváme v oblasti **kulturně uměleckých činností**, o čemž svědčí počet premiér. Pokud jde o účastnický ohlas, pak již tolik úspěšní nejsme. Nelze hovořit o tom, že by tyto programy zcela „propadly“, ale ve srovnání se sporty a hrami jsou méně úspěšné. Objevit příčiny tohoto jevu není jednoduché. K podstatné a známé příčině patří preference sportů a cvičení, kterým dávají účastníci přednost před jinými činnostmi. Pak je to však otázka vhodné motivace, jejíž nedostatečnost kontrastuje mnohdy až s profesionálním provedením pořadu. Možná, že se příliš nestaráme o účastnický ohlas a uspokojuje nás už samotná příprava programu? Možná, že naše „profesionální“ produkce není vždy pro všechny srozumitelná a pochopitelná? Tím však není řečeno, že máme v této oblasti klesnout na primitivní úroveň efektivních dojmů a radikálně redukovat rozsah těchto pořadů. Půjde patrně opět o hledání vhodné míry a úrovně, ve které a na které budeme tyto pořady prezentovat.

Uvedený stručný rozbor programových otázek se dotýká jen nejdůležitějších poznatků a upozorňuje na některé závažné problémy. S jejich důkladnou analýzou se počítá v průběhu příprav příštího ročníku. Dosavadní hodnocení ukazuje, že rámcová programová koncepce vyhovuje stanoveným cílům, současně však je třeba mít na zřeteli, že každá ze čtyř programových oblastí má svá specifika a problémy, jejichž řešení je záležitostí jednak programové koncepce Prázdninové školy, jednak celého instruktorského týmu.

Závěrem lze říci, že letošní ročník Prázdninové školy úspěšně splnil vytyčené cíle, přinesl celou řadu nových poznatků a zkušeností. Jejich správné zhodnocení může výrazně přispět k úspěchu Prázdninové školy 1980.

Ivan Slaměník

HLEDÁNÍ RECEPTU NA STŘEDOŠKOLSKÉ PRÁZDNINY

PRÁZDNINY '78

- aneb středoškoláci a učni poprvé

„... a znovu jsem poznal děvčata a chlapce, o nichž mám vždy pocit, že to nejsou ti kluci a holky, kteří žijí ve školách, v učilištích, na ulicích a kteří dovedou být k sobě hrubí, lhostejní, nedoobí. Jako vždy předtím poznal jsem i tentokrát rytmické chování kluků k děvčatům a dívky, které se jen a jen snežily klukům v maximální míře stačit. Setkal jsem se i tentokrát s atmosférou kamarádství, ohleduplností, vzájemné úcty, s odhodláním podstoupit všechny závody a hrát fair play - jednou větou s proslulým lipnickým duchem, jehož hodnota nebude snad nikdy plně doceněna. Něco bylo však přece jen jiné než kdykoliv předtím. Bylo to skutečnost, že se letos poprvé v historii lipnických táborů s moderními programovými formami sešli chlapci a děvčata nižší věkové kategorie, tedy středoškoláci a učni...”

Lipnické středisko se stalo v červenci 1978 svědkem premiéry, která byla prvním krokem ke splacení dlouhá léta trávajícího dluhu vůči věkové skupině 16-19letých. Jeden z běhů Prázdninové školy '78 byl totiž určen středoškolákům a učňům. Na experimentálních akcích se v průběhu jejich osmileté historie vystřídala řada účastníků ve věku kolem osmnácti let, ale teprve tato akce - nazvaná PRÁZDNINY '78 - byla určena výhradně pro ně.

Dříve než budou předány zkušenosti a učiněny závěry z Prázdnin '78, uvedme několik základních údajů o celé akci:

Doba konání:	1. - 9. července /prakticky 7 dnů a úvodní večer/
Vedení akce:	Vladimír Erben a 3 instruktoři; navíc na akci působili i kratší čas i dva externisté
Počet účastníků:	25, z toho 14 dívek a 11 chlapců - 17 studentů a 8 učňů
Věk účastníků:	15 až 20 let
Připrava akce:	probíhala od října 1977, tedy zhruba 8 měsíců

Zkušenosti s programem:

Cílem akce bylo jednak ověřit si navržený programový projekt, jednak účastníky inspirovat - pro jejich další práci v základních organizacích, pro aktivnější životní styl.

Prostředkem k naplnění těchto cílů byl především program: scénář akce vycházel z poznatků získaných v průběhu „experimentálního období“ a stavěl důsledně na rovnováze mezi programy zatěžujícími tělesnou i duševní stránku účastníků. Většinou byly bez podstatných úprav uvedeny již vyzkoušené programy, určené původně starší věkové kategorii; navíc také několik premiér.

Největšího úspěchu u účastníků dosáhly

- programy, umožňující proniknout do tajemství dosud nepoznaných nebo málo využívaných schopností /Finská stezka, slaňování/;
- komunikativní hry /Margaret/;
- programy, vystavené na vzájemném soupeření dvou či více skupin, ať už jsou to tzv. málo strukturované či pohybové hry /Cesta na Severozápad, Eldorado/, anebo kolektivní hry, které rovněž splňují tuto podmínku /softball/;
- programy typu Lipnické čítanky, Vigilií apod..

Ukázalo se však, že přes celkové příznivé ohlas, se kterým se programy u adolescentů setkala, bude nutné základní programovou koncepci upravit a doplnit s ohledem na specifika a požadavky této věkové kategorie.

Poznámky k jednotlivým programovým typům:

Nejvíce zkušeností bylo v minulých letech posbíráno v oblasti sportů, cvičení a pohybových her. To se odrazilo v kvalitě insceno-

vaných programů i v jejich dopadu na samotné účastníky. Potvrdilo se, že bude třeba věnovat více pozornosti celkové míře fyzického zatížení účastníků a jeho vhodného dávkování.

Jistě problémy jsou se zařazováním tábornických forem a činností do scénáře akce. Neměli bychom se spokojovat pouze s tím, že akce probíhá v přírodním prostředí! Nevyhnete se přípravě a zpracování dřeva - ať už na vaření, anebo na táborový oheň /vždy bychom měli vést účastníky ke správné technice práce s nářadím, s důrazem na respektování všech zásad pro výběr palivového dřeva/. V rámci některé hry se možná objeví vaření, popřípadě přenocování v přírodě. Neměli bychom zapomínat na možnosti, které nám nabízí atmosféra a nálada táborového ohně. Ale ani to by nám nemělo stačit, měli bychom vědomě /ale citlivě/ vést účastníky k dotekům s přírodou /hvězdy, stromy, květiny atd./.

Pokud jde o kulturní umělecké činnosti a oblast kultury vůbec: neměli bychom se vyhýbat hudbě, literatuře, poezii, divadlu, filmu, ale ani jiným jevům, jako například: fotografii, architektuře, vědě, technice ... Zkušenosti ukázaly na pouze průměrnou orientaci účastníků v této sféře a na určité potíže s přijímáním kulturních hodnot a s inscenováním těchto programů.

Co se her týká: bude třeba hledat dynamičtější diskusní hry s tématy blízkými problémům této věkové skupiny!

Zkušenosti s účastníky:

Průběh akce ukázal, že rozdíly v tělesné a především duševní vyspělosti mezi 15letými středoškoláky /student gymnázia, přicházející na školu z 8. třídy ZŠ/ a dvacetiletou absolventkou konzervatoře /konzervatoř je rovněž střední školou/ jsou značné a že proto bude nutné vymezit věkové rozmezí účastníků a věkový průměr skupiny posunout spíše k horní hranici uvažované skupiny.

Průběh akce nedával dostatek podkladů pro srovnání obou základních skupin účastníků, tzn. středoškoláků a učňů. Bude-li nutné srovnání provést, je třeba zvolit určitá hodnotící kritéria a věnovat tomuto problému zvláštní pozornost.

Na základě průběhu akce se dá usuzovat na to, že dopad akce tohoto druhu na účastníky je větší, než je tomu u starší věkové skupiny: větší o to, o co je větší poznání, o co více nového akce účastníkům přináší /i když přínos je obtížně objektivně měřitelný/. Větší je míra - a samozřejmě také možnosti - výchovného působení. O to zodpovědněji musí instruktor k této skupině přistupovat.

Ukázalo se, že u středoškoláků a učňů bude nutné se zaměřit na zlepšení komunikačních schopností /jednání, diskuse/ a na umění „vést druhé“. U této věkové skupiny je - z hlediska delší akce - nutná přítomnost staršího instruktora; je málo pravděpodobné, že by akce tohoto druhu - při požadavku na jejich určitou úroveň - mohli vést samotní středoškoláci.

Poměrně vysoká náročnost programu po fyzické stránce byla účastníky většinou zvládnuta dobře, i když v některých případech šly nároky nad jejich zdánlivou výkonnostní latku /slaňování, Finská stezka/. Jak již ale bylo uvedeno, patřily právě tyto programy mezi neúspěšnější, neboť tuto latku posouvaly účastníkům výše.

Díky náročnému programu docházelo někdy k větší únavě účastníků ve večerních hodinách: bude proto nutné u této skupiny pečlivěji režírovat večerní program s ohledem na jeho skladbu, zapojení účastníků, celkovou délku atd.

Závěrem: úspěch Prázdnin '78 byl značný, jejich ohlas mezi účastníky nemalý /viz článek Zdenka Šálka v Mladém světě č. 31/78, citovaný v úvodu/. Ukázalo se, že úspěch akce nesouvisí příliš s délkou - či snad lépe krátkostí - akce /jeden týden se před jejím zahájením zdál

málo, že nezávisí na počasí (to bylo mizerné), ale že základními kameny úspěchu, ohlasu i dopadu akce jsou přítažlivý program a atmosféra akce. Tyto skutečnosti se daly předpokládat na základě zkušeností s obdobnými akcemi pro starší věkovou skupinu, průběh akce je jen potvrdil. Navíc se objevilo několik nových momentů: zatím není možné je zobecnovat. Byly ale zahrnuty do rámcové koncepce PRÁZDNIN '79, které by měly ověřit jejich platnost.

Co bylo potom, aneb hledání začíná:

V září téhož roku začala příprava dalšího ročníku Prázdninové školy: její metodické vedení rozhodlo věnovat kategorii dospívajících zvýšenou pozornost. Důsledkem tohoto rozhodnutí bylo zařazení dvou běhů PRÁZDNIN '79 do projektu Prázdninové školy 1979.

Příprava obou akcí byla zahájena v prosinci roku 1978 a vycházela ze zkušeností z PS 78. Bylo rozhodnuto zúžit věkové rozmezí účastníků na 17-19 let a jejich výběr provést tak, aby bylo pokryto co nejvíce okresů ČSR. Délka akcí byla prodloužena o 1-2 dny.

Ukázalo se, že hěkolikaleté zkušenosti z experimentálních akcí nestačí k tomu, abychom připravili prázdninovou akci odpovídající svým charakterem potřebám adolescentů: mnohé jen tušíme, řadu věcí nevíme a většinou jen přebíráme to, co bylo původně určeno pro starší věkovou skupinu. Byl proto formulován cíl obou akcí a dále vytipováno několik základních problémů a úkolů, na které se měla příprava obou akcí zaměřit a které se dotýkaly oblasti koncepční, programové, výchovné a organizační. Stručně by se daly formulovat takto:

1. Jednotlivé programy, akce jako celek, její vedení, atmosféra, prostředí, ve kterém probíhá - to vše by mělo sloužit poznání, inspiraci a vzdělávání účastníků: průběh akce by měl její účastníky přivést k aktivnějšímu využívání volného času se zaměřením na aktivitu pohybové i na aktivitu kulturní, neboli pokusit se o ovlivnění stylu jejich života.
2. Z uvedeného cíle musí vycházet i tvorba programu: proto v celkové skladbě akcí musí být v rovnováze aktivity zaměřené na tělesný pohyb s aktivitami kulturními. U tradičních programů, her, sportů a kulturních pořadů je přitom nutné uvážit potřebu jejich zařazení (případně úprav) vzhledem ke věku účastníků. Při přípravě nových programů bude pozornost zaměřena především na programy vzdělávacího charakteru, kulturní pořady, hry diskusní, komunikativní a strategické /zaměřené na komunikaci, respektive na hledání optimální strategie v rámci menších skupin/ a na sportovní miniskoly.
3. Tzv. moderní formy pobytu v přírodě /pod tímto pojmem rozumíme pohybovou a poznávací činnost v přírodě, která může celkově ovlivňovat vývoj člověka ve smyslu fyziologickém, psychologickém, zdravotním, etickém, charakterovém, poznávacím, světonázorovým/ bychom měli prostřednictvím absolventů PS rozšiřovat v rámci SSM tak, aby se staly součástí obsahové náplně činnosti jejich organizací: zkušenosti účastníků Prázdninové školy by měly tvořit základ námětů pro jejich další činnost. Bude proto třeba hledat způsoby, jak dosáhnout co možná nejvyšší účinnosti přenosu těchto zkušeností. Z tohoto důvodu bylo rozhodnuto dát při výběru účastníků přednost funkcionářům základních organizací Svazu mládeže.
4. V oblasti výchovy bude nutné vytvořit základní předpoklady pro shromažďování poznatků o specifických potřebách a zájmech adolescentů, které by bylo možné využít pro přípravu a vedení prázdninových akcí s intenzivním rekreačním režimem i při rozvíjení pedagogiky volného času jako oboru.
5. Všechny poznatky, zkušenosti je nutné zpracovávat tak, aby posloužily při tvorbě projektu čtrnáctidenního tábora pro mládež ve věku 17-19 let.

Ota Holec



PRÁZDNINY '79:

I. běh - aneb středoškoláci a učni podruhé

„... Kdybych měla hodnotit loňské „Prázdniny“ a letošní, nemohla bych je jinak srovnávat než z pohledu jakéhosi pozorovatele - účastníka a eleve. V minulém roce, když jsem měla roli účastníka, zdály se mi všechny programy krásně uhlazené, propracované, téměř bez chybičky. Letos jsem měla to štěstí, že jsem mohla působit v roli eleve, což s sebou přináší možnost jiného pohledu na celé dění. Uvědomovala jsem si stále více a více, kolik práce a nevšedního úsilí musí být věnováno ze strany instruktorů tomu, aby bylo dosaženo předpokládaného cíle. Nahlédla jsem do zákulisí, snad proto jsem viděla více chyb než loni. Občas jsem měla pocit, že vše neklape tak, jak by mělo. Některé programy, jako např. Guyana nebo Rio, byly připraveny na poslední chvíli. Objevovale se i hluchá místa a někdy se vytrácela ona příznačná dynamičnost... Trochu jsem přemýšlela o těch dnech plných vzrušení, nápadů, nových kontaktů i sebezpoznání. Vcelku na mne působily mnohem silněji než loňské Lipnice, neboť teprve v jejich průběhu jsem si ujasnila pravý smysl všeho tamějšího konání ...“

Mohli bychom bez obav napsat, že druhý pokus vyšel, i když problémy zůstaly. Mohli bychom také napsat, že mnohé nevyšlo tak, jak bychom si přáli, ale že - jak je v dnešní době obvyklé tvrdit - globálních cílů bylo dosaženo. A v obou případech bychom měli asi pravdu, neboť lipnický životaběh přináší nejen nová poznání a nové úspěchy, ale i sem tam konzervuje staré problémy a vedle toho přináší další, jako všechno, co se chce vyvíjet a nemá k tomu potřebné množství času.

Nové poznatky: kupily se pozvolna v závislosti na kvalitě vjemů, paměti a logice myšlení. Dotkneme se jen těch nejzávažnějších.

Už z diskusí a závěrů Žďárského semináře a potom z vlastního průběhu kursů a akcí Prázdninové školy jasně vyplynulo, že naše činnosti by mělo plnit dvojí funkci: **formativně výchovnou a kompenzačně rekreační.** Jinými slovy: že by nám na jedné straně mělo jít o organizování takového formativního působení, které by rozvíjelo autoregulaci, sebevýchovu a bohatý vnitřní svět člověka, na druhé straně o relaxaci a odpočinek, neboť sociální význam volného času není jen v tom, že lidé jsou volní a mohou si oddechnout, ale i v tom, že mohou zvyšovat svou kulturní úroveň. V tomto směru se budeme muset nad mnohými věcmi zamyslet a pokusit se propojit teorii s praxí, což se nám ještě v řadě případů nedaří. Jako příklad si uveďme otázku využití časové kvóty na našich akcích.

Je nesporná **existence „aktuálních témat“**, kterými se adolescenti ve svých myšlenkách a vzájemných debatách velmi často zabývají. Potvrdilo se nám to v průběhu sociodramatu, stejně jako v rámci různých sezení nebo při „vigilijním“ rozjímání. Pro sociodrama jsme zvolili otázku, která se úzce vázala na problematiku pohlavního styku v adolescenci - tedy právě na jedno z aktuálních témat. Jedna z frekventantek o tom později napsala: „... bylo pro mě jasně nejlepší. Domnívám se, že diskuse na takovéto úrovni byla pro všechny moc důležitá. Mladí lidé nemají nikde možnost tak široké konfrontace názorů, jako byla tady. Každý ji pasivní aktér si z ní odnesl své, mnozí budou jednat na základě zkušeností, úvah, které byly vyřešeny, které by bez sociodramatu nikdy neslyšeli. Výborná byla rozdílnost názorů, zkušeností i věkových rozdílů. Prostě, za tuto hru bych zvedla ruku kdykoli ...“

Poznání a vzájemný vliv lidí na sebe, to jsou nenahraditelné elementy libovolné společné činnosti. Jakkoli budeme v budoucnu umožňovat, aby frekventanti našich kursů měli příležitost ke vzájemné konfrontaci názorů, představ, zážitků a zkušeností, budeme konat záslužnou činnost. Budeme ji konat i v tom případě, když se pokusíme zmapovat, alespoň částečně, některé z enkláv jejich myšlenkového světa.

Mnoho praktických výchovných problémů vzniká v souvislosti s obecným problémem rozvoje osobní odpovědnosti ve světě. Proto

bude nutné věnovat pozornost jak **citové výchově**, tak i **výchově myšlení**. Citovou výchovu je jednak rozuměna výchova k estetickému myšlení, na základě principu „udělej si sám“, principu soustavného seznamování s klasickými díly umění, principu vytváření estetické zkušenosti - zkušenosti nezprostředkované učitelem, instruktorem apod., přičemž by měla být využita i kritická analýza a diskuse, jednak výchova k morálnímu citění. To už bylo jinými slovy řečeno na zmíněném Žďárském semináři v roce 1977. Teď je to nanejvýš aktuální. Ukazuje se, že zvláště u adolescentů musíme zdůrazňovat jejich povinnosti, které mají vůči sobě, dávat jim příležitost ke zkušenosti o významu přátelství ve správném sociálním začlenění, napomáhat jim při jejich myšlení.

Vrátíme se znovu k věkovému rozmezí účastníků. Na kursy středoškolské a učňů je dovolen přístup jen těm, kteří v roce konání akce dosáhnou nebo již dosáhli věku 17 let. Horní věková hranice je vázána na ukončení školní docházky nebo učeňského poměru, což znamená, že věkové rozmezí se pohybuje zhruba mezi 16 - 20 lety. Z toho pak vyplývá, že první ročníky středních škol stejně jako první ročníky učňovských škol nejsou, až na nějaké výjimky, zastoupeny. Otázkou je, co s tím dělat. V I. ročníku Prázdňinové školy byli šestnáctiletí zastoupeni, ale nedělalo to dobře. Přistoupilo se tedy na posun věkové hranice směrem nahoru - tedy na 17 let. Ukázalo se to jako velmi prospěšné. V dalším ročníku by se mělo jít ještě dál: absolventi středních škol by měli být zařazeni mezi vysokoškolské, aby měli větší prostor k experimentování se sebou samými. Kursy středoškolské a učňů by se pak staly záležitostí pouze 17 - 18letých. Uvažujeme v této souvislosti znovu, zda by nestálo za zkoušku pokusit se opět o zařazení šestnáctiletých. Snížením věkového rozpětí se tato otázka stává znovu aktuální.

V souvislosti s postupem prací na dokončení projektu prázdninového lábora pro středoškolské a učně se potvrdilo, že optimální délka akce je 12 - 14 dnů. K ověření tohoto předpokladu by mělo dojít znovu v příštím ročníku.

Úspěchy: vzdělávací programy /Zastíněné Slunce aneb Holubovo rozjímání o Americe, Brelův a Antonioniho portrét, Birgusovo filozofování nad fotografiemi světoznámých autorů, odkrývání Felliniho myšlenkového světa/, cvičení s hudbou aneb HUPO v podání Hany Sládkové, Kaiserův večer starokorejské poezie, vigilijní rozjímání na různý způsob, závody: Devadesát tří, Sydney Pollacka, Hoganův závod, Sedm sedmiček a hlavně - po tolika neúspěších - sociodrama.

... a **problémy:** nějaké zůstaly, jiné přibýly. Tábornických forem a činností bylo opět jako šafránu. Doteky s přírodou se nekonaly. Orientačně se neběhalo - nebyly mapy. Sportovní reportáž byl relativně chudý. Trvá nejasnost mnoha věcí včetně eventuální specializace instruktorů Prázdňinové školy.

Postskriptum: to je stručná výpověď o jedné stránce druhých „Prázdňin“, které proběhly ve dnech 1. - 10.7.1979 a jejichž vedení /tvořili jej Allan Gintel, Pepa Pláček, kterého po čtyřech dnech vystřídal Ruda Vaněk, Robert Prorok a Lída Blanařová/ pečovalo - a to velmi intenzivně, neboť šlo o intenzivní rekreační režim - o 14 hochů a 16 dívek. Byli to převážně středoškoláci /20/ a podle nejrozličnějších písemných svědectví byli - jako už tradičně - spokojeni, nadšeni a tak trochu zfanatizováni. Vyjadřovali se v superlativech. Tvrdili, že se jim odkryl svět, jaký dosud nepoznali. Prohlašovali, že díky tomu vykročili jinou cestou ... Ale: „Člověk si vlastně teprve z cesty dlouhých let života skládá sám sebe a dovede rozoznat, co všechno ho podvědomě formovalo a co ho vedlo k volbě právě těch cest, které si v životě zvolil.“

Allan Gintel



PRÁZDNINY '79:

2. běh - aneb středoškoláci a učni potřeti

Ještě jednou - v rámci 2. ročníku Prázdňinové školy - přivítala Lipnice studenty středních škol a učňů. Bylo to večer 21. července loňského roku, kdy se před vedení druhého běhu PRÁZDNIN '79 /tvořila je čtveřice Ota Holec, Tamara Vraštilová, Milan Mrugala, Franta Čálek/ postavilo 29 účastníků této akce: 14 dívek a 15 chlapců - 16 studentů gymnázií, 8 z jiných středních škol a 5 učňů. Obě strany byly - jako je tomu vždy - zvědavé, co je čeká: instruktoři byli vybaveni programem na 8 dnů, večerů a někdy také nocí /jeho příprava trvala celého půl roku/, účastníci potom na krku zavěšenou vizitkou formátu A4, přinášející základní údaje důležité pro co nejrychlejší seznámení všech přítomných /jméno, bydliště, zájmy atd./, a především napjatým očekáváním. Začínala společná hra: řečeno sportovní terminologií hra „totální“, s plným nasazením všech aktérů od jejího začátku až do závěrečného ahoj a podání ruky. Čas, vymezený pro hru, byl velice krátký - proto byla snaha využívat jej v maximální možné míře. Snad právě proto běžel tak rychle, rychleji než kdy jindy. Přispěly k tomu i některé události, se kterými se přilís v programu nepočítalo /okolností kolem nemocnosti v době složité epidemiologické situace loňského léta, krádeže /an natažených přes lomy/, s jakým výsledkem tato hra skončila/.

Několik týdnů po jejím skončení se dá říci: zvládli všichni - i když někteří méně. Ale je třeba si uvědomit: hra nekončí, ba naopak. Ve skutečnosti teprve začíná; a až její pokračování, probíhající v době „polipnické“, potvrdí trvalost tohoto vítězství. Záleží na tom, jak kdo z účastníků naloží s lipnickými zážitky, zkušenostmi a podněty. A těch si každý s sebou od lipnického lomu odvezl nemálo. Co se zde vlastně dělo? Jaké charakteristiky měla ona hra a její aktéři?

Aktéři I. - vedení akce: I když byly značné problémy a jeho sestavením /potiže s uvolňováním/, i když se šelo v úplné sestavě poprvé až na samém začátku akce, i když tato sestava byla premiérová, přesto všechno kvartet instruktorů /doplněný o eleve Andreje Bláhu/ sehrál hru na velice slušné úrovni. Ukázalo se výhodné rozdílné zaměření instruktorů v souladu s dělením programu do čtyř oblastí /sport - kultura - hry - tábornická činnost/; rozsah záběru byl však u každého samozřejmě širší.

Příprava: Zhruba půlroční. Původní záměr pojímat přípravu jako kolektivní dílo jednotlivých členů vedení byl narušován několika změnami v jeho sestavě: podařilo se jej uskutečnit proto jen do určité míry. Podstatnou část této fáze tvořila příprava programu akce, tzn. výběr jednotlivých programů, tvorba scénáře, příprava premiér i ostatních programů. Vzhledem k řadě změn „personálních“ bylo nutné věnovat nezvykle mnoho času i různým otázkám organizačním.

Scénář a režie: Programový scénář akce byl sestaven vzhledem k cílům a úkolům celé Prázdňinové školy. Vycházel na jedné straně ze zkušenosti a zaměření jednotlivých instruktorů, na straně druhé se snažil v nejvyšší možné míře respektovat požadavky a specifika kategorie, pro kterou byla akce určena. Scénář byl postaven tak, aby pokud možno rovnoměrně zaměstnával účastníky jak z hlediska tělesného, tak i duševní zátěže. Poměrně značná pozornost byla věnována sestavování jednotlivých programových bloků i denních programových celků /hodně se přitom přemýšlelo o náladě, atmosféře akce/. Vedle řady osvědčených programů bylo do scénáře zařazeno i několik premiér, především v oblasti kulturní. Určité problémy vznikaly z důležitosti - lépe řečeno z krátkosti - akce: od začátku přípravy bylo zřejmé, že se na některé potřebné programy pravděpodobně nedostane. Na co všechno se tedy za 7 dnů a 8 večerů dostalo, co všechno se podařilo stihnout? Při pohledu na náplň akce z hlediska jednotlivých činností těla a ducha obdržíme následující seznam aktivit:

Pohyb těla:

- chůze /po neznámém kraji i ve známém terénu, ale se zavázanýma očima/;
- běh v nejrozličnějších podobách: dopředu a dozadu, po silnici i terénu, lesem i po lukách, ve dne i v noci;
- jízda: na kole, dvoukolkáku, kanoi;
- skoky do vody z nejrozličnějších výšek /z desetimetrové skály, z klády nad vodou i ze břehu/ a plavání;
- pohyb s pákou a míčkem /softball/;
- pohyb s doprovodem hudby /ranní rozcvičky, tanec lidový i disco, ve dne i po večerech/;

- pohyb na laně: šplh na laně vzhůru, jízda na lanovce, slaňování a samozřejmě také „božské“ manévrování na dvou lanech nad vodou;
- pohyb s lasem, šplhání na strom, uzlování;
- pohyb při práci /s pilou, sekerou, dřevem, při vaření i umývání nádobí/;
- pohyb při řadě tělesných testů /Peloponéská zkouška dospělosti/;
- pohyb obtížně definovatelný /blbáma/.

Pohyb ducha /a také klid - ale jen zdánlivý/:

- setkávání /s lipničany i s domorodými obyvateli/;
- povídání, rozhovory: o nás samých, o našich láskách, o setkáních s domorodci, s Renatou Svobodovou o Mladém světě, s domorodci o všem možném i nemožném;
- naslouchání /hudbě, poezii, literatuře - i pořadu o mladých lidech v letech dospívání/;
- ranní duševní cvičení;
- zpívání /s kytarou i bez ní, přes den u škrabání brambor či umývání nádobí i večer u krbu, sólový i kolektivní, se zpěvníčkem i zpaměti/;
- společenské hraní /Margareta, Pohár tety Kateřiny aj./;
- přemýšlení /ve chvílích volna v průběhu akce i na jejím závěru - při tradičních svíčkách kolem lomu s varhanami J.S. Bacha/;
- hodnocení /programů, lidí kolem sebe/.

Akteři II. - účastníci: Většinou aktivní sportovci, proto celkově nad průměrem z hlediska fyzické zdatnosti. Díky tomu převážná většina účastníků zvládla i fyzicky náročnější programy - a pravděpodobně ze stejného důvodu měly tyto programy největší úspěch /Finská stezka, 93, Běží ti čas/. Díky tomu také bylo možné, aby téměř polovina účastníků absolvovala novou náročnou disciplínu - šplh po laně na desetimetrovou stěnu nad vodou lomu.

Programová nabídka byla účastníky přijímána velice dobře od úvodního večera až do samotného závěru akce; spolupráce mezi účastníky a vedením akce klapala na jedničku.

Hodnocení programů: Závěrečné hodnocení programů účastníků určilo toto pořadí deseti nejúspěšnějších programů akce:

Finská stezka - 93 - Běží ti čas - Ranní cvičení - Kolektivní zpěv - Peloponéská zkouška dospělosti - Margareta - Slaňování - Hudba na dobrou noc - Softball.

Hledání: Jedním z cílů této akce byla snaha o doplnění vědomostí o této věkové kategorii o nové poznatky a o krůček vpřed při hledání odpovědi na otázky, související s rozpracovaným projektem středněškolského tábora. Všechny poznatky z akce ještě nejsou zpracovány a utříděny - proto zatím jen několik slov k novinkám programovým. Nejúspěšnější bylo premiérové uvedení her: at' už to byl noční závod BĚŽÍ TI ČAS, řada testů ducha i těla, zakončená svržením měně vyvinutých jedinců ze skály /Peloponéská zkouška dospělosti/ i celodenní klání čtyř osad DEN JACKA LONDONA. Nejasno do oblasti tábornických torem se pokusil vnést TÁBORNICKÝ SLABIKÁŘ /základní disciplíny v teorii i praxi/. Nejvíce premiér /pět/ bylo uvedeno v oblasti kulturních programů: LÁSKA NEBESKÁ /pořad milostné poezie kombinovaný s hudbou/, MONOLOGY /pravidelná ranní čtení autorů současných i z historie, s náměty vycházejícími z věku a potřeb posluchačů/, NAŠE LÁSKY - básnění večer o láskách účastníků i instruktorů, o láskách ve všech jejich podobách /osoby, činnosti, místa, věci.../. KATEGORIE 19: Pořad o tom, co kdo velkého vymyslel, vytvořil, vykonal v prvních devatenácti letech svého života, pojatý jako konfrontace s životními problémy těchto let života velkých osobností historie i dnešních mladých lidí. LIPNICKÝ MLADÝ SVĚT - rekapitulace celé akce s pomocí jednotlivých rubrik Mladého světa.

Pro tyto pořady - stejně jako pro většinu ostatních premiérových programů - platí: trpěly nemocí prvního uvedení, ale jsou po drobných kosmetických úpravách použitelné.

Ne všichni se na akci - jak už to bývá - vydařilo, ne vždy vše proběhlo podle představ instruktorů: ale krůček dopředu se při hledání udělal. Současně se ale - stejně jako u prvního běhu Prázdnin 79 - objevila řada nových ..., a proto:

Ota Holec

HLEDÁNÍ POKRAČUJE

Druhý ročník Prázdninové školy skončil. Co přinesl, jaké zkušenosti a poznatky byly získány z akcí středoškolských a učňů? Do uzavření hodnocení bude nutné ještě mnohé vykonat /například utříditi pedagogické zkušenosti i všechny programy, aktivity a formy činnosti za účelem jejich dalšího využití v rámci PS i mimo ní atd./.

ce poté, co se brány lipnické školy zavřely, je možné říci, že obě akce měly mezi účastníky značný úspěch a obě znamenaly značný krok vpřed oproti obdobné akci předchozí. Přinesly odpovědi na řadu otázek a potvrdily některé předpoklady, týkající se této věkové kategorie. Řada otázek ale zůstává stále ještě bez odpovědi - a navíc se, jak se dalo očekávat - objevily i otázky nové. Některé obecné, týkající se celé Prázdninové školy, jiné jsou specifické pro akce středoškolských a učňů. Co z toho vyplývá pro příští ročník PS?

Zůstává zachován hlavní cíl školy: měla by účastníkům předložit nabídku aktivit, ukázat, čemu je možné se ve volném čase věnovat, případně změnit jejich postoj k těmto činnostem. Neboli: Prázdninová škola má v prvé řadě účastníky motivovat k aktivnímu způsobu trávení volného času a ke „zdravému“ životnímu způsobu, vycházejícímu z potřeb člověka a společnosti dnešní doby.

Snížení věkového rozmezí účastníků na 17-19 let se ukázalo jako prospěšné: bude třeba i nadále - a to stále více - hledat a daleko citlivěji volit takové přístupy k této věkové kategorii, které vycházejí z jejich specifika a z jejich potřeb.

I nadále bude snaha pokrýt při výběru účastníků co nejvíce okresů Čech a Moravy. A i nadále budou mít při výběru přednost funkcionáři ze základních organizací Svazu mládeže s předpokladem přenášet zkušenosti z Prázdninové školy na mladé lidi kolem sebe.

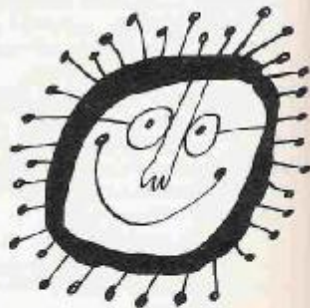
Bude ale třeba vysondovat, jaké jsou skutečné možnosti absolventa PS z hlediska předávání jeho zkušeností. A na základě výsledku této sondáže bude nutné nalézt vhodné postupy a formy, jak je - kromě nových her, sportů, různých dovedností a zážitků - vybatvit navíc také jakýmsi návodem „JAK NA TO“ /jak vytvořit partu, jak ji vést, jak v ní žít atd./, neboli i radami do života, které by mu posloužily jako základní vodítko k tomu, aby i on mohl alespoň část z toho, co na Lipnici zažil, přenášet mezi své kamarády v ZO i za jejími hranicemi: v rámci celé školy, na táboře PO i na akcích jiných organizací s cílem, aby se myšlenka aktivního trávení volného času rozšířila mezi co největší počet mladých lidí; aby se investice, vložená do přípravy a průběhu akce a jejím prostřednictvím do účastníků znásobila; aby tato investice byla co nejúčinněji využita; aby tento lipnický kapitál nezůstal jen soukromým majetkem účastníků.

Bude třeba vyřešit některé otázky, týkající se programu - a to ve všech programových oblastech /sport, hry, kultura, tábornické formy/. Situace při přípravě akcí III. ročníku Prázdninové školy bude ve srovnání s ročníky předchozími příznivější z hlediska časových možností, neboť akce budou prodlouženy na 14 dnů /úvodní večer + 12 dnů + den úklidu a rozjezd/. Bude třeba také vyřešit otázky, související se scénářem akce, režii programu celého dne i jeho částí /především večerního bloku/ atd.

Jak je patrné, otázek je dost - dokonce ještě více, než tomu bylo předloni po skončení I. ročníku PS. Je stále ještě nutné hledat odpovědi, proto zatím zůstává otevřena konečná verze projektu prázdninového tábora pro středoškolské a učňové, proto bude tato věková skupina i příští ročník Prázdninové školy věnovat zvýšenou pozornost: do III. ročníku jsou zařazeny opět dva běhy PRÁZDNIN 80.

Po jeho skončení snad již bude možné uskutečnit poslední dva kroky ke splacení dluhu, o kterém je zmínka v úvodu tohoto pojednání. Jsou jimi: dokončení projektu, který by měl napomoci organizátorům středoškolských táborů, a především potom uvedení těchto táborů do života svazácké organizace.

Allan Gintel, Ota Holec



ANKETA

S ÚČASTNÍKY PRÁZDNIN 79
o tom..., ale to až potom

Je jim 15 až 19 let a nic pro ně prý není tabu. Psychologové mluví o krystalizaci životních názorů, mínění a postojů, zkrátka o celkovém utváření psychických struktur osobnosti. Lidsky řečeno, tihle „náctníci“ teprve hledají svou identitu a to, co chtějí, spíš jen tuší, než vědí. Tradí se, že útočí proti konvencím, disciplíně a všemu ztrnulému ve svém okolí. Vyčítá se jim občasný hořký pesimismus, zasmušilá nuda a nesmyslná okázalost v projevu. A také fakt, že své ideologické války vedou nejčastěji v oblasti hudby a oblékání... Žijí okamžikem a zítřek je vzrušuje mnohem více než včerejšek. Na otázky o životě a štěstí odpovídají po svém: je v tom poetické prýstění anebo nejistota, pochybnost a ironie... Kdekoliv jim pítvá duši a udílí rady, jak žít a jak ne. Málokdo jim naslouchá; pak se stává, že mnohé alarmující skutečnosti zůstávají bez povážlivosti, než je zdrávo. Výzkumný úkol prováděný v letech 1977-1979 ve veřejných knihovnách ČSR zkoumal kromě práce knihoven s dospívající mládeží i to, jak tráví patnácti až devatenáctiletí svůj volný čas. Odpovídali hlavně středoškoláci, dále učni a dělníci: na 1. místě skončila četba, následuje sledování televizních a rozhlasových pořadů, na další příčce je poslech hudby a hudebních pořadů, pokračuje sběratelství, kutilství, ruční práce apod., na posledním 6. místě je vlastní umělecká a interpretační tvorba. Průzkum dopadl pro knihovny příznivě /což bylo dilem dáno i výběrem respondentů - pravidelných čtenářů knihoven/, takže se nikdo nepozastavil nad tím, že nehlídá na všeobecné úsilí vychovávat mládež ke kolektivismu a tvůrčí iniciativě, vítězí ve sféře zájmů u vybraného vzorku individualistický ráz, navíc převážně obtěžkaný konzumním, netvůrčím přístupem k naplňování svého volného času...

Krátká povídání několika účastníků Prázdnin 1979 se stejně jako v předchozím případě nemohou stát podkladem k nějakému zevšeobecňujícímu tvrzení, jsou však cenná tím, že přináší spонтánní výpovědi na tři v podstatě formální otázky:

1. Co může podle tebe přinést účast na Prázdninové škole mladému člověku? Co by měla přinést funkcionář? Co přinese tobě?
2. Jak si představuješ pobyt mladého člověka v přírodě - ideální sepětí s přírodou, jeho chápání přírody?
3. V čem vidíš možnou překážku při přenášení moderních forem pobytu v přírodě do základních organizací SSM - konkrétně v místě tvého působení?

Luboš, okres Frýdek-Místek

1. Bylo by nesmyslné nahlížet si, že v naší společnosti nebudou konzumní a mladí lidé, kteří ji také tvoří, jsou tím ovlivňováni. Prázdninová škola ukazuje, že existují i jiné formy zábavy - lepší a zajímavější. Člověk při nich pozná, co v něm vlastně je - po fyzické i duševní stránce, získává nové přátele, a to mnohem rychleji než mezi spolužáky, s kterými je i několik let. Otavou se před ním nové kulturní obzory, které zde nazrácejí kouzlo tím, že by byly předkládány v rámci „učebních osnov“ jako ve škole... Trochu mi scházelo výtvarné umění, ale tuším, že je těžké zakomponovat ho do programu tak, aby se konzumní příjem v lidech ještě více nepodporoval... Funkcionářům může přinést především optimismus, nové náměty, nápady a nápovědu, jak nadchnout mladé lidi. Mně kromě toho všeho ještě povzbudila sebedůvěra...

Zuzana, Hradec Králové

1. Významným podílem přispívá k sebepoznání. Program byl sestaven tak, že člověk vyběhl z normálních kolejí denního života, uvolnil se od upjatých společenských pravidel. Každý tu měl možnost vyslovit svůj názor (někdy byl z člověka dokonce přímo vyždímán) a ať byl jakýkoliv, nebyl zaň odsuzován. Volnost názorů a otevřená debata přispívají k formování a dotváření názorů vlastních. Zároveň člověku dokáží, jaké má rezervy, a také, že nemusí mít z ničeho strach. Kulturní programy, kterým nechybí hloubka, mu značně rozšíří obzor. Funkcionářům může navíc přinést náměty pro nové hry, ukáže možnosti při organizování zábavy mladých lidí. Přímě jej nabádá, aby své zážitky předal dál, aby se pokusil některé závody a hry připravit pro jiné. Dodá mu trochu sebestoty, vyrovnanosti a bezprostřednosti v jednání. Mně přinesla kromě zážitků a poučení i poznání ohromné bezprostřednosti a kamarádství ve vzájemném jednání lidí. Začala jsem si uvědomovat věci, nad nimiž jsem dříve běžně neuvažovala...

Hana, Neratovice

1. Především přináší pocit sepětí s lidmi a zároveň s přírodou, pocit klidu a pohody. A také poznání, že existují lidé, kteří pomohou mně, a s tím i jakýsi pocit zodpovědnosti nezklamati je a ve správný okamžik jim jejich pomoc umět vrátit. Lepší poznání sama sebe, ale také lidí okolo a plno krásných malých okamžiků, které se sice na první pohled zdají zanedbatelné, ale pak se najednou zjistí, že jsou to právě ty, které někdy napoví, jak dál.

Jana, Praha

1. Hlavně další část sebepoznání. Člověk by se měl snažit co nejlépe poznat sama sebe a k tomu „Lipnice“ pomáhá velkou měrou. Nedá se opomenout ani poznání nových lidí a party, pro mnohé zcela jiné než dosud, věci v oblasti kultury, nové pojaty sportovních i jiných her... Zjistí se i schopnost přizpůsobení se. Funkcionář by se tam mohl poučit i o přístupu k lidem, mezi které by měl a jistě chtěl přenést alespoň část „lipnické“ atmosféry. Načerpanou inspiraci by měl pak rozvíjet na základě svých zkušeností a schopností. Já sama jsem si kromě toho všeho ověřila, co dokážu a co vydržím i když mě to samotnou překvapilo, co znám a o čem vím málo. Částečně mi to pomohlo i v rozhodování, jaká bych chtěla být...

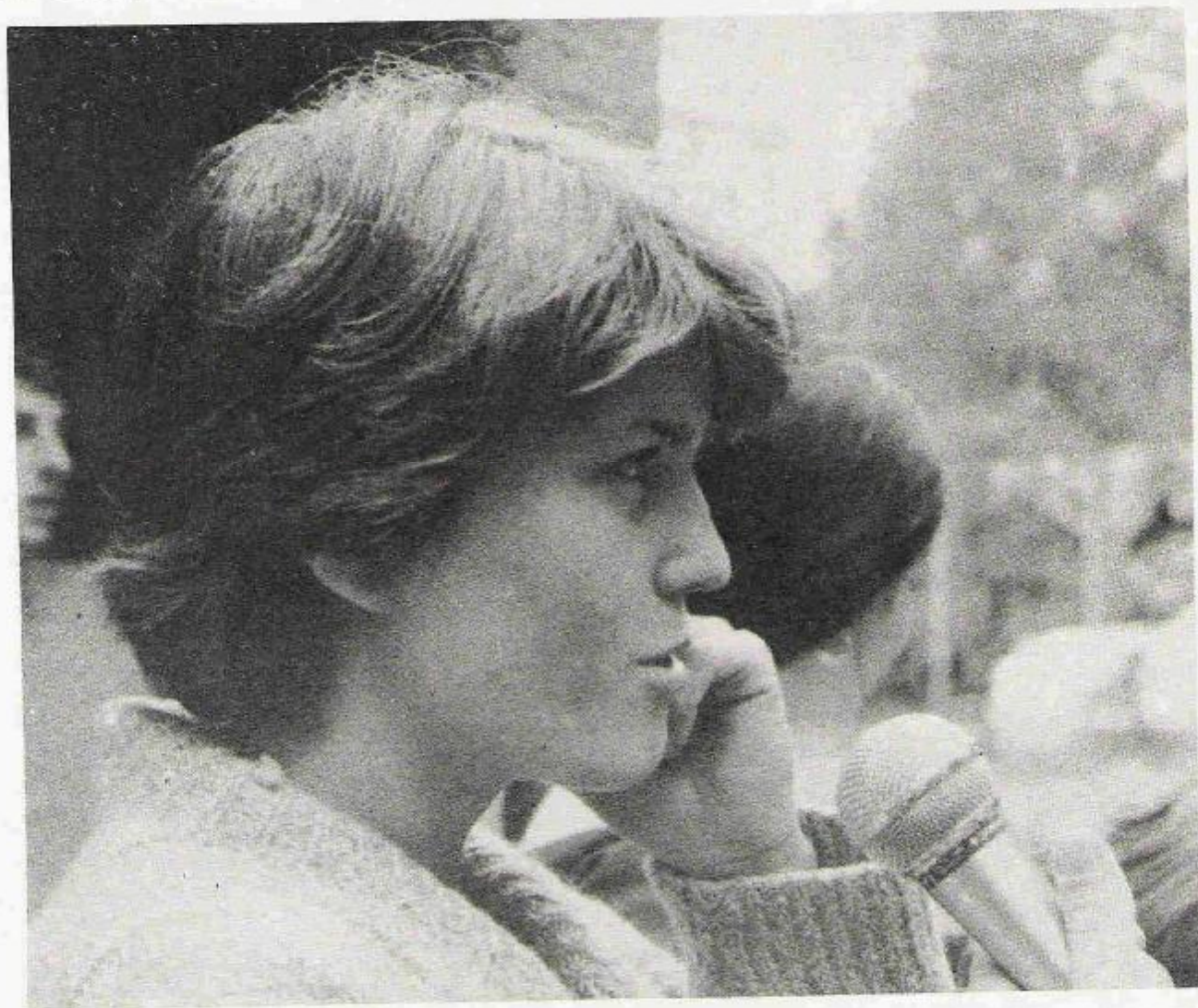
Kveto, Poprad

1. Přináší momenty, v kterých člověk přemáhá vlastní nemohutnost, kedy si myslí, že je na dne a predsa to ide d'alej. Neobjavuje sa tu nezdravá rivalita „byť lepší za každú cenu“ a tým stúpa viera vo vlastné sily, posiluje sa sebedôvera. Človek sa naučí nestavať do popredia len vlastný subjekt, ale zosúladiť svoje požiadavky a nároky s nárokmi iných, brat' na nich ohľad a prípadne sa im podriadiť, ak je to potrebné. Zvyšuje si tu fyzickú kondíciu, vyladzuje estetický vkus, chápanie prírody, rozpoznávanie potrebných životných hodnôt... Čosi

z toho sa na každého účastníka nalepi, niečo, čo prenáša aj do „reálneho života“ a čo neprospejeva snáď len jemu, ale aj tomu najbližšiemu okoliu, a ktorým sa styka. A funkcionárovi? Predovšetkým by mu to malo pomôcť v jeho práci pri organizovaní voľného času iných, naučiť ho jednat' s ľuďmi, chápať ich a vedieť ich možno čo neobjektívnejšie ohodnotiť. Mal by získať impulz do ďalšej činnosti. Osobne mi Lipnica priniesla veľkú sadru a ďalej všetko to, o čom som hovoril.

Jana, Ústí n./Orlicí

1. V každém případě je velkým přínosem, ať už k poznání vlastních nedostatků /malá vydrž, tělesný fond, strach, někdy pochoplost/, nebo v objevení skrytých předností. Člověk je schopen sáhnout na dno svých sil, číť se a ničit tělo z vlastní vůle, překonávat strach. Funkcionář pozná, že dokáže svým vlastním příkladem a zaujetím pro určitou věc zaujmout i ostatní, naučit své vstevníky mnoho nových a určitě zajímavých věcí, rozšířit obzor poznání a vědomostí, jak u sebe, tak u jiných. Užil se z chyb, kterých se je nutné přístě vyvarovat. Já osobně jsem poznala, že skupina mladých lidí je schopná dělat i něco jiného než sedět v hospodě, nudit se a bavit se o bezvýznamných věcech... Našla jsem v sobě hodně nenoznaného, ať v lepším, nebo horším smyslu. Sáhla jsem si na dno sil, poznala mnoho nových věcí, akcí, soutěží, zajímavých lidí, překonala jsem strach, otužila se a seznámila s vynikající partou lidí. Nikdo tu nikomu nic nezakazoval, nepředpisoval, neutil do akcí /je to fajn pocit důvěry/, a přece se všichni zapojili i do té nejnesmyslnější věci, jako třeba přenášení kamení z hromady na hromadu. Drželi partu a z vlastní vůle potili krev a brečeli vyčerpáním. Zdá se mi, že takový zážitek dělá lidi lepšími, nebo se lepšími zdají - a je možná dobře, že v nás zůstal jen krásný pocit bez kontrastů. Protože kdybychom se poznali dále a lépe, objevili bychom i nějaké ty horší stránky, které člověk určitě má...



Luboš, okres Frýdek-Místek

2. Pobyt v přírodě si představuji oprostěný od různých civilizačních neforestí. Člověk by se měl v rámci svých možností umět v přírodě přizpůsobit, neřvat, neníčit ji a pomáhat... Hlavní je umět se dívat kolem sebe, umět se v přírodě pohybovat, hledat souvislosti a nerušit. V podstatě každý z nás je přírodou a kdysi do ní také patřil, to bychom si měli uvědomit a podle toho se chovat.

Zuzana, Hradec Králové

2. Vybaví se mi představa kolektivu dobrých kamarádů, který člověku dává dostatečnou volnost, s nimiž může sportovat, putovat i tábořit. Nebo několikadenní solo-tramp. Ale nikdy nesmí scházet smích, optimismus a dobrá zábava. Myslím, že nejlépe se člověk sžívá s přírodou, když je sám a nikomu jinému nevěnuje pozornost - pak si také nejvíce váží. A aby ji mohl hlouběji chápat, musí o ni něco znát - dřív než se do ní vydá. Pak by si měl popovídat s ostatními o tom, co viděl a co objevil...

Hana, Klatovy

2. Ideální je, aby se mladý člověk cítil v přírodě co nejlépe. K tomu musí vědět, jak se v ní chovat... Co pro mě znamená příroda, to jsem si uvědomila v Neratovicích, kde ani

žádná není. Všude je něco krásného, ale tady je to holé, rovné, bez lesů, stromů a hezkých luk, bez potoků... Při nejbližší příležitosti jsem byla nevýslovně šťastná, když jsem mohla chodit po lese, pozorovat stromy, oblohu a vozu... Přírodu chápu jako něco nepostradatelného pro život, zdroj uklidnění a posilnění, jako tvůrce mnoha krásných zážitků...

Jana, Praha

2. To je dost těžká otázka. Odpověď naznačuje „Lipnice“, ale jistě jsou i jiné formy. Například sezení s přírodou jejím pozorováním, pomáháním jí i poznáváním v její „syrové a drsné“ podobě, jak ji ukázala třeba akce „Humanus“. Mladý člověk by měl přírodu chápat jako prostředí, které mu dává důležité podmínky k životu a poznávání, jako krásné umělecké dílo plné námětů. Je nutné, aby si ji vážil...

Kveto, Poprad

2. Nejideálnější by bylo, keby člověk mohl žít v přírodě volným, ničím neobmedzeným životem, splynout s ňou tak, aby byl její součástí. Lenže moderní doba to nedovoluje. Pobyt by ale v každém případě nemal být jen odpočinkový a požadovačný, ale aj tvorivý. Tým myslím pomoc manuálnu aj

ochranársku, aby sme sa v prírode mohli stále ventilovať od výdobytkou civilizácie, regenerovať, nadobúdať nové sily a krásu, ktorú nám televízia ani film nikdy nevytvorí. Človek ale musí poznať jej zákonitosti aj záľudnosti, aby získal cit pre objavovanie krás. Potom pochopí, že je vlastne jej tvórom a nebude sa k nej správať ako „milujúce dieťa, ktoré svojich rodičov odšikuje do domova dôchodcov, aby mu neboli na fachu...“. Za veľmi dobrý považujem v tomto smere trampíng...

Jana, Ústí n./Orlicí

2. ...parta lidí /třeba i neznámých/ se sejde na úplně opuštěném místě v lůně krásné přírody, dělá sama co chce a co uzná za vhodné. Třeba i pod metodickým vedením starších a zkušenějších borců... Vždycky závidím těm obyčejným trampům, kteří na sobotu sbalí věci a stráví den v přírodě a noc pod hvězdami...

Luboš, okres Frýdek-Místek

3. Nejde pouze o jednu překážku, je tu spousta souvislostí. Začíná u základní organizace. U nás mladí nevěří svazáckým akcím, pokud jsou nové a nejedná se o diskotéku. Jsou líní pustit se do věcí, které neznají, a bohužel i do těch, které znají. Nutit ně-

LIPNICKÝ ZLATÝ FOND

„Zde nemaluje ubohý, pitomý, akademicky opatrovaný mozek, zde manifestuje opět jednou d u s e svůj život ...“ pravil koncem minulého století Karel Hlaváček o díle jisté malířky a oficiální výtvarní kritikové ho přestali mít rádi.

Zdá se, že ani mozky těch, kteří vymýšleli a zdokonalovali všechny hry a závody zařazené do Lipnického zlatého fondu, nebyly ubohé, pitomé a akademicky opatrované... Máme je rádi za to jejich tvrdohlavé hledání nových forem a obsahu, jejichž prostřednictvím nás nabádají, abychom se nebáli rozehrát fantazii a tvůrčí vidění světa, abychom se občas dokonale uvolnili a zapomněli, že existují šablony, kategorie a klíše ... A možná i mozky, které předčasně zestárlý.

Lipnický zlatý fond se poprvé představuje publiku v tomto rozsahu a uspořádání. Jeho cyklostylovaný první díl byl k dispozici instruktorům a absolventům Prázdňinové školy 1979. Nyní vychází znovu v Metodických listech, upraven a doplněn o dalších 19 programů. A přestože tu nejde o umělecká díla, dalo by se mluvit o prv-

ní souhrnné expozici nejzajímavějších her, závodů a testů, které tvořily součást programů nejrůznějších akcí na úseku pobytu v přírodě v rámci Socialistického svazu mládeže, provozovaných v Haškově kraji, ve Středisku pro pobyt v přírodě ÚV SSM poblíž Lipnice. Mnohé z nich vešly ve známost již dříve, prostřednictvím Mladého světa, Metodických listů a nejrůznějších příruček vydávaných oddělením tělesné a branné výchovy ČUV SSM v průběhu let 1972-1977 v Mladé frontě. Pokus o jakýsi sumář můžete posoudit až teď.

Nechť však nevzniká dojem, že úspěšnost těchto z převážně většiny původních „lipnických vynálezů“ je předem zaručena. Byly na základě zkušenosti z praxe domyšleny a poopravovány, ale i nadále zůstávají tvárným materiálem, se kterým je nutno umět zacházet, protože i ta nejatraktivnější vyhlížející hra se může v nesprávných rukou změnit v paskvil.

Posláním Lipnického zlatého fondu je tedy poskytnout všem zájemcům popis pravidel, to znamená jen prostředek, nikoliv patent na přílišný způsob kolektivního trávení volného času.

Lida Blanařová

A. POHYBOVÉ HRY

1. BĚŽÍ TI ČAS

Charakteristika: zlomyslný noční závod jednotlivců.

Terén: členitá trať dlouhá 1-2 km.

Pravidla: Ve 2-3 minutových intervalech jsou buzení spáči slovy „Vstávej, rychle se oblékni, obuj, vezmi baterku a přijď do klubovny. Začíná závod, běž ti čas“. Největší šanci na vítězství má ten, kdo je schopný rychle se probudit a překonat nepříjemný moment buzení. Čas totiž začíná běžet právě v onom okamžiku. Kdo se nedostaví k vyzvednutí nezbytných informací do 10 minut, je buzen podruhé, po dalších 10 minutách potřetí - vždy stejným způsobem, přičemž se vždy znovu začíná měřit čas.

V klubovně je k dispozici mapka prostoru závodu se zakresleným kontrolním bodem, který by měl být umístěn na výrazném místě. Běžíci je pak zabavena baterka a dostává úkol přinést kupón z kontrolního stanoviště. Závod pro něho končí odevzdáním kupónu v cíli.

2. BLOKÁDA /převzato od M. Zapletala, Hry v přírodě, upraveno/

Charakteristika: hra strategie a taktiky /vícečlenná družstva/.

Terén: cca 1 km² zalesněná, co nejvíce členitá a nepřehledná plocha.

Provozní materiál: fábovy k vyznačení stanovišť, listy symbolizující přepravované zboží.

Čas: 2 hodiny.

Pravidla: V terénu vyznačíme 4 stanoviště - „přístavy“ - vzdálené minimálně 400 m. Připravíme „zboží“, které bude mezi jednotlivými přístavy přepravováno: 4 x 30 listků ve čtyřech barvách, v každé barvě představuje vždy 6 listků jeden z 5 druhů zboží - PŠENICE, CUKR, NAFTU, UHLÍ, RUUDU. Navíc má každý druh zboží tři cenové relace, označené na listcích číslem 1, 2 a 3. Máme tedy k dispozici např.: 2 x červená - pšenice - 1, 2 x červená - pšenice - 2 a 2 x červená - pšenice - 3. Listky s dvojkou platí tolik jako dva s jedničkou, listky s trojkou jsou nejcennější, mají hodnotu obou předcházejících druhů.

Hráči jsou rozděleni takto: dva představují piráty, zbytek je rozdělen na obchodní flotilu a válečnou flotilu - křižníky.

Obchodní lodě se dále dělí na čtyři skupiny podle mateřských přístavů, v jejichž čele stojí velitelé. Ti po celou dobu hry zůstávají v přístavu a takticky rozdělují zboží svým lodím. Ze zásoby 30 listků vydá velitel každé své lodi jeden listek se zbožím takového druhu a hodnoty, jaké uzná za vhodné. Naložená loď může zamířit do kteréhokoliv přístavu, přičemž ji hrozí nebezpečí oloupení jak ze strany křižníků, tak pirátů. Pokud státně doplne, oloupení a dostane nový. Velitelé přístavů přijímají zboží z lodí, které v bezpečí přístavu zakotvily, a odplovajícím vydávají listky své barvy. Pokud je již nemají, mohou dát do oběhu znovu listky cizích barev, které sem byly dopraveny, přičemž se podepíší na prázdnou stranu. Tím nabývá přepravované zboží dvojnásobné ceny. Pokud velitel přístavu zahledne v blízkosti křižník, má právo přivolat ho /jménem/ a zabavit zboží té barvy, která byla z jeho přístavu na počátku hry odeslána. Křižníky se mohou pohybovat po celé ploše s výjimkou přístavů a blízkého okolí /cca 10 m/, kde by mohli být zasaženi pobřežní obranou. Jejich velitel se na rozdíl od velitele obchodních lodí může pohybovat po celé trati a je navíc nedotknutelný /piráti ho nemohou oloupit/.

Křižníky se snaží zadržet na trati některou obchodní loď /dotykem ruky/ a vzít ji přepravovaný náklad. Stejně právo náleží i velitelé válečné flotily /ten navíc zvolí příhodné místo, které bude sloužit jako přístav jeho lodí/. Velitelé obchodních lodí proto určují strategii plavby a nakládání zboží různých hodnot podle pozice křižníků a pirátů na trati, o níž získávají informace od svých lodí.

Piráti jsou postrachem všech. Pohybují se po celé ploše s výjimkou přístavů, ale v jejich blízkosti nemohou být zneškodněni. Dotykem ruky mohou připravit obchodní lodi i křižníky o veškeré zboží.

Po ukončení hry se provádí bilance přepravovaného zboží:

- zboží, které se bezpečně dostalo do jiného přístavu, má hodnotu, která je na něm vyznačena číslem;
- zboží převezené dvakrát, má cenu dvojnásobnou;
- zboží, které po ukončení hry zůstalo na palubě obchodní lodi, se nezapočítává, stejně jako to, které neopustilo mateřský přístav;
- zboží zabavené křižníky má pro ně stejnou hodnotu jako pro velitele přístavů.

Vítězství si odnáší obchodní flotila jen v případě, když bilance je 2:1 v její prospěch, tzn., že lodě převezly dvakrát více zboží, než jim bylo zabaveno.

Doporučení: Hra by neměla trvat déle než 2 hodiny, jinak ztrácí na dynamice a zajímavosti.

3. DEVADEŠÁT TĚ

Charakteristika: náročný závod 5-6členných družstev.

Terén: 5-6 km dlouhý okruh, celková vzdálenost pro každý tým je 93 km.

Provozní materiál: jízdní kola, pila rámovka, kulatina.

Pravidla: Nejdůležitější je zvolit správnou taktiku boje. Každý tým musí urazit 93 km třemi způsoby: během dopředu, pozpátku a jízdu na kole /tu je možno nahradit během s batohem o váze 12-15 kg/. Každý účastník musí absolvovat trať nejméně třikrát, a to všemi uvedenými způsoby. Každý tým může mít na trati jen 4 závodníky. Okamžitě po doběhu /dojezdu/ je soutěžící povinen předpsanou trať přepravené kulatiny „talíř“ o průměru 20 cm a tloušťce 3 cm. Absolvování okruhu je uznáno až po odevzdání odřezku.

Každé družstvo si určí svou taktiku boje, pořadí běžců atd. Vítězí to, které dokázalo využít pravidel a schopností svých členů k překonání vzdálenosti v nejkratším čase.

4. ELDORÁDO

Charakteristika: recese na motivy ZLATÉ HOREČKY.

Terén: obilný, trať vede přes řeku či rybník.

Provozní materiál: loď /kanoe, gumový člun apod./, sekery, pily, nože a větší počet hřebíků /dešičů/.

Legenda: Na řece Mono se nalézá poslední zatím nepronajatý pozemek, kde se vyskytuje bohaté naleziště zlata. Poněvadž zájem o něj je veliký, vydává správa území rozhodnutí, podle něhož se vlastníkům stane ten, kdo v určený den absolvue předepsanou trať vedoucí ke zlatonosnému pozemku a první ho vyznačí.

Pravidla: O pozemek bojují tři dvojice zlatokopů za pomoci „psích spřežení“. Voibu zlatokopů provedeme před zahájením hry za přítomnosti všech jejich účastníků, kterých by nemělo být více jak 30. Psi spřežení - pro všechny zlatokopecké dvojice stejné početné - vybirají střídavě jednotlivé dvojice zlatokopů ze zbýlých účastníků hry.

Hra má dvě části: V první, kdy se z každé dvojice zlatokopů a jejího spřežení vytváří jedna skupina, mají všichni jediný úkol: během 90 minut zhotovit saně pro přepravu lodě, 6 kolíků o délce 25 a průměru maximálně 6 cm s opálenými konci. Každá skupina dostává loď, sekeru, pilu, nůž a 8 hřebíků. Případnou další výbrou a výstroj si musí skupiny zajistit samy.

Druhá část hry je odstartována v okamžiku, kdy vyprší čas, vymezující k přípravě. V jejím průběhu musí každá dvojice zlatokopů přepřavit za pomoci svého spřežení na vlastnoručně vyrobených saních po vyznačené trati a do určeného prostoru loď a vytyčovací kolíky. Zde musí vyznačit příslušný pozemek a potom se vrátit nejkratší cestou zpět na start. Vítězství si odnáší skupina, která dorazí na start = cíl jako první. Místo pro pozemek volíme v obtížném terénu za vodní plochou, aby se využily lodě.

Další podmínky:

- zlatokopové mohou se svým „spřežením“ rozmlouvat jen v průběhu první části hry; v druhé části není vzájemné domlouvání povoleno.

Zlatokopové řídí spřežení povelů, na které členové spřežení nemají odpovídat;

- členové spřežení jsou k saním přivázáni „dračí smyčkou“ - vzdálenost od sani je maximálně 3 metry;

- v průběhu druhé části závodu není dovoleno, aby se kdokoli ze spřežení volně pohyboval nebo aby pomáhal táhnout či přidržovat loď či saně rukama;

- plavba přes vodní prostor je výhradně záležitostí zlatokopů, spřežení zůstává na břehu;

- vyznačovaný pozemek je čtverec 5 x 5 km, kůly se musí zarazit přesně do rohů.

5. FAUSTBALL

Charakteristika: míčová hra.

Terén: hřiště o rozloze 20 x 50 m.

Provozní materiál: volejbalový míč, provaz 3-5 mm silný.

Čas: 2 x 15 minut.

Pravidla: Obdělání hřiště je rozdělen provazem ve výši 2 m na dvě stejné hrací pole. Ve vzdálenosti 3 m od střední čáry jsou vyznačeny na obou polích čáry podání. Každé družstvo má 5 hráčů: 3 v předním a 2 v zadním poli. Hra se zahajuje podáním z kteréhokoli místa za podávací čárou, přičemž jedna noha hráče musí zůstat na zemi. Míč se odbíjí po nadhozu nebo z ruky. Soupeř má pak pro vrácení maximálně 3 úderů, avšak každý úder musí provést jiný hráč. Míč je možné hrát přímo ze vzduchu, nebo až po prvním odrazu od země. Odráží se pouze jednou rukou, sevrnou v pěst s přitisknutým palcem.

Taktika hry je podobná jako při volejbalu. Prvým úderem se míč zpracovává, druhým se připravuje útok a třetím se útočí. Každá chyba se počítá jako bod. Podává vždy to družstvo, které se dopustilo chyby.

V průběhu hrací doby se dosahuje průměrně 50-80 bodů.

Doporučení: Při nerozhodném výsledku se nastavuje 2 x 5 minut, případně ještě jednou 2 x 5 minut. Není-li ani potom rozhodnuto, musí se hra opakovat.

6. FINSKÁ STEZKA

Charakteristika: závod, kde se organizátorům meze nekladou.

Terén: 500 m dlouhá členitá trať lesem, vodou, nad vodou, pod vodou, ze skály atp.

Provozní materiál: horolezecká lana, karabína, úvazky.

Pravidla: Realizátor by měl popustit uzdu své fantazii při sestavování překážek na vyznačené trati, a proložit tak běhání po lese několika překvapeními. Nabízí se: přeskok rokle či potoka o tyči, špih na strom, přechod nad vodou po natažených lanech, skok do vody z 5 m výšky, plavání v oděvu, chůze na chůdách, jízda lanovkou, slánění ze 4-10 m skalin stěny apod. Jednotlivci startují ve 3-5 minutových intervalech i je možné startovat závod i jako štafetu 4-5členných družstev, za vymezenou překážku se přiráží trestný čas. Vítězí běžec s nejrychlejším časem.

Poznámka: „Lanovka“ je tábornické provedení jednoduché lanové dráhy, na kterou zavěšujeme karabínu s úvazkem, jenž slouží jako provizorní sedačka.

7. HOGANŮV ZÁVOD

Charakteristika: drastický závod smíšených dvojic v běhu pozpátku.

Terén: upravená prašná cesta členitým terénem, maximálně 5 km dlouhá.

Pravidla: Koedukované dvojice závodníků musí proběhnout celou trať pozpátku, přičemž jsou povinny se NEUSTÁLE držet za ruce, nesmějí se obracet a zastavovat. Je dovoleno střídat běh a chůzi, za otáčení se bokem po směru trati je diskvalifikace.

8. MOKASIN TELEGRAPH

Charakteristika: téměř kanadská pošťácká anabaze.

Terén: zalesněný, členitý.

Provozní materiál: krepový papír, kmen o průměru 30 cm, rámovka.

Legenda: Jsme zataženi do hry, která vědčí za svůj zrod kanadské poště blahé paměti. V dobách, kdy se psaní musela doručovat v vzdálených končin země, kam vedly jen stezky a stezičky a kudy kanadská jízdní policie jezdila jen zřídka, vypomáhali mnohdy indiáni ští běžci. Velké vzdálenosti překonávali rychle a spolehlivě a navíc s menším rizikem, že dojde ke kontraverzím s indiánskými kmeny, které žily v nepřátelství vesměs jen s bílými přistěhoválci. Nebo pouze indiáni byli zasvěceni do různých posvátných rituálů a zvylosti bělochům naprosto nesrozumitelným, a uměli se proto lépe orientovat v mnoha složitých a životu nebezpečných situacích.

Pravidla: Trať „mokasinového telegrafu“ prochází pěti různými teritorii s pěti naprosto odlišnými vládci, přičemž i cesta od hranice jednoho území k hranici druhého je rozlišována vždy jinou barvou řáborů. Klíč k barvám s názvem území a jmény jejich náčelníků je vyvěšen na hlavní poště. Běžci z ní vybíhají v 3-5minutových intervalech s „vizovým listkem“, kam vládci jednotlivých území udělují „tranzitní víza“, pokud se žadatelé podařilo splnit jejich přání.

Náčelníci očekávají běžce na hranicích svého území; v okamžiku kdy posel dorazí, je vysloveno přání, které musí být vyplněno ihned.

Jediné potom běžec s uděleným vízem může pokračovat v cestě.

- první náčelník si přeje, aby mu byl opatřen „talír“ o tloušťce 4 cm, který musí posel odříznout z připraveného kmene;

- druhý vyžaduje, aby byl obdarován nějakou sladkostí: bonbonem, cukrem apod., který si žadatel musí běžet někam opatřit;

- třetí rád naslouchá zpěvu a vyslovuje přání, aby mu bylo zazpíváno;

- čtvrtý náčelník panuje v nehostinných a těžce přístupných krajích a žádá, aby byl obdarován nějakou částí běžcovy oděvu;

- pátý a poslední náčelník si spolu s příslušníky kmene potrpí na důstojné vzezření, proto před něj musí posel předstoupit ve svém nejlepším oděvu a patřičně upraven.

Z posledního teritoria pokračuje běžec po vyznačené trase do místa startu - na hlavní poštu - kde pro něj úkol končí. Vyhrává ten, komu se podařilo dopravit poštu v nejkratším čase, to znamená, že se nejrychleji vypořádá i se všemi zastávkami na trati.

9. MOST

Charakteristika: stavba visutého mostu.

Terén: řeka, potok, zatopený lom s vhodně členěnými břehy.

Provozní materiál: lana, úvazky, sekery, případně dřevo.

Čas: limit 2 hodiny.

Pravidla: Hráči jsou rozděleni do 2-3 družstev s minimálním počtem 15 účastníků. Jejich úkolem je postavit v daném limitu visutý most, po němž by všichni členové družstva přešli suchou nohou a navíc přepřavili náklad o váze 60 kg.

Každé družstvo oburčí lana, úvazky, materiál k přepravě a jednu sekeru. Je dovoleno, aby hráči použili během stavby dřevo, které se nachází v jejich vymezeném prostoru. Každé družstvo musí mít před zahájením jasně stanoven prostor, kde bude svůj most stavět. Celé klání se musí odehrávat nad vodou.

Dále je dovoleno, aby tři členové družstva překonali vodní překážku tím nejprostším způsobem - přeplováním nebo přebroděním. Lana na obou stranách mostu musí být zakotvena tak, aby nebyla namočena.

Vítězí družstvo, které se dokázalo přepřavit na druhou stranu v nejkratším čase.

10. MRUGALŮV ČTYŘBOJ

Charakteristika: paměť - dobrý odhad - vynalézavost - smysl pro humor.

Terén: zalesněný s nedalekou vodní plochou (rybník, jezero, aj.).

Provozní materiál: krepový papír, sekery, papírové sáčky.

Pravidla: Hráči se rozdělí do šestičlenných družstev.

První disciplínou je přechod asi 200 m dlouhého lesního úseku se zavázanými očima a v naprosté tichosti, přičemž se členové družstva musí držet za ruce. Před společným startem všech družstev jsou hráči důkladně obeznámeni s trati, na jejíž překonání mají 20 minut. Po uplynutí časového limitu 1. disciplína končí. Bod získává družstvo, které urazilo na vymezeném úseku nejdelší vzdálenost. Druhou disciplínou je „konfiskace“ stromů. Družstva jsou vypuštěna do vymezeného prostoru, kde mají pro sebe zabrat co největší počet stromů: každé družstvo má k tomu účelu své barevné tabory. „Konfiskace“ nesmí trvat déle než 5 minut, ale vzhledem k tomu, že nikdo z hráčů nemá k dispozici hodinky, musí se všichni spoléhat na svůj odhad. Bod si odnáší družstvo, které nejprecizněji odhadlo mít a navíc zkonfiskovalo největší počet stromů.

Ve třetí disciplíně se družstva snaží přepřavit hořící oheň přes velkou vodní plochu. Každé z nich má k dispozici 6 zápalek a jednu sekeru. V případě, že oheň zhasne, musí být znovu zapálen, a teprve potom je dovoleno pokračovat v přepravě. Po vyčerpání zásoby zápalek není možno vyžadovat další přiděl: vyhrává družstvo s nejkratším časem.

Čtvrtou a závěrečnou disciplínou je tanec. Každý člen družstva dostane papírový sáček, který se pokusí ve stanoveném čase upravit



do podoby masky - k úpravě je dovoleno použít přírodních barviv. Na výzvu vedoucího hry se členové družstva dostaví na vyhrazené místo, kde s maskami na hlavách předvedou svůj tanec. Při hodnocení si nejvyšší počet bodů odnáší družstvo, které na pořtu nejvíce zapůsobilo.

11. NÁPISY KRÁLE AŠÓKY

Charakteristika: organizačně nenáročná hra s téměř archeologickou zápletkou.

Terén: hustý les o rozloze cca 500 m².

Provozní materiál: kladívkové čtvrtky.

Čas: limit 45 minut.

Legenda: Indický král Ašóka žil v letech 274-232 př.n.l. a byl jedním z nejmocnějších panovníků své doby: vždyť jeho panství se rozkládalo od Afghánistánu až k dnešnímu Mádrasu. Proslavilo ho hlavně velké tažení do Kalíngy. Vpadl do této země při východním pobřeží mádžské - snad s úmyslem dobýt Indii až po její špičku - a když ji pak dobyl, odložil moč a rozpustil vojsko.

Do nápisů, které dal vytesat do kamenných sloupů zasazených na různých místech říše, uložil řadu svých myšlenek a rozkazů, přání i rozhodnutí, k nimž dospěl, když se mu zhnusil pohled na ukrutnost války. Po celé Indii dal vykopat studny a vysázel stinné stromy. Založil nemocnice a veřejné sady.

Ale čas je nezdělitelný. Ašóka zemřel, stará města se změnila v rozvaliny, sloupy pohltila džungle. Až za dvacet století si svět znovu povšírní kamenů s podivnými znaky. Dlouho se pátralo po jejich významu, až se kalkatskému úředníkovi Jamesi Prinsepovi podařilo první znaky rozluštit.

Pravidla: V hustých prostorách lesa rozvěsíme 10 čtvrtěk se zašifrovanými texty citátů slavných osobností. Používáme prostých šifer, tzn. řadíme slova pod sebe do sloupce, přehazujeme slova ve větách, užíváme Morseovy abecedy, posunujeme písmena o jedno místo /A je nahrazeno písmenem B, K písmenem L atd./, Soutěží jednotlivci, jejich úkolem je nalézt všechny „nápis“ (počet jím není předem znám) a rozluštit je v daném časovém limitu.

Doporučení: Před zahájením hry seznámíme rámcově hráče se způsobem šifrování, pokud jsme zvolili komplikovanější systém.

12. PROSPEKTORI

Charakteristika: hra na motivy ZLATÉ HOREČKY

Terén: členitý, zalesněný a zřetelně ohraničený /cestou, potokem, krajem lesa/ o rozloze cca 200 x 300 m.

Provozní materiál: kladívkové čtvrtky /symbolizující klejmy a „životy“.

Čas: s výkladem cca 3 hodiny.

Legenda: Městečko Faramond skomírá nudou. Už dva měsíce se tu žije sporádaně, neboť vláda slavnostně zaručila nedotknutelnost nových hranic indiánské rezervace, a udělala tak přítrž zabíjení. Šerif teď občas řeční nad nebožtíky zemřelými přirozenou smrtí a přemítá o spolehlivosti vládních smluv. Jen za jeho působení se hranice posouvala dvakrát.

Smrt jistého Johnsona mu náhle zkomplikovala život. Podivn a samotář žil a zemřel mezi Indiány, aniž zanechal nějaké příbuzné. Zbylo po něm jen haraburd a obálka, která obsahuje plánek a několik zlatých valonů. Mapa je poměrně přesná: indiánské území a malé kroužky s číslem. Nalezliště!

Šerif není hlupák a rozhodne se vše navléknout tak, aby si osadníci Faramond přišli na své dřív, než se zpráva rozkřikne, pološílení lidé obrátí rezervaci vzhůru nohama a guvernér sem vyšle vládní vojsko. Klejmy musí být co nejrychleji zaknihovány.

Pošle do rezervace prospektory na jejich vlastní riziko. Každý si zarazí na klejmu svůj kolík a nechá si ho u notáře zapsat. Indiánům se však nesmí ublížit, i když je pravděpodobné, že opět vytáhnou na válečnou stezku. Naštěstí jich není moc. Spíš hrozí nebezpečí, že se osadníci porvou mezi sebou.

V každém případě se s hlášením guvernérovi počká. Jakmile totiž přitáhne vládní vojsko, bude všemu podnikání konec.

Pravidla: V terénu je ukryto asi 2 x více klejmů, než je osadníků. Každý je označen určitou barvou signalizující vydatnost naleziště. Kromě barvy je na čtvrtce pořadové číslo, kódový znak /např. čtyřmístné číslo/ a volné místo pro podpisy prospektorů.

Osadníci: se seznámí s plánkem umístění klejmů, jejich výnosností a popisem /zhruba v rozsahu popisu kontrol při orientačním běhu/. Úkolem je najít klejm, podepsat se, poznamenat si pořadové číslo, kódové číslo a přesný popis umístění. Tyto údaje musí být pak peč-

livě zaznamenány do pozemkové knihy, kterou má na starost notář /viz tabulka/.

Každý osadník má svůj „život“, o který ho může připravit jak Indián, tak i jiný osadník. Symbolizuje ho cedulka se jménem, zavěšená na niti na krku. Úkladně vraždy mezi osadníky se však trestají. Usvědčený vrah je „popraven“ a polit kbelíkem vody. Každý „mrtvý“ se musí vrátit cestou do tábora, kde je mu po 20 minutách dán nový život a tím i možnost pokračovat ve hře. Mrtvý nesmí klejmy ani hledat, ani zapisovat, nesmí brát životy jiným. Našel-li předtím klejm, musí počkat do chvíle, kdy mu bude umožněno pokračovat ve hře. Indiáni představují čtvrtinu až třetinu hráčů. Musí být vybrány fyzicky nejzdatnější a nejobratnější typy. Všichni jsou nedotknutelní, takže mohou beztrestně brát i životy jiným. Klejmů se nedotýkají a nesmějí se zdržovat v jejich bezprostřední blízkosti, což by blokovalo hru.

Vyhodnocení: Po provedené kontrole podpisů na klejmech se vyhodnocují zápisy v pozemkové knize. Platný je vždy první záznam se správně uvedeným kódovým číslem. Pokud je první záznam chybný, získává klejm majitel dalšího záznamu v pořadí se správnými údaji. Může se stát, že klejm má zapsáno více lidí, ale nikde není správné kódové číslo - pak i zde platí záznam na prvním místě, ale výnosnost se počítá jen poloviční.

Na závěr se sčítají body osadníků a skalpy ukofistěné Indiány /každý má hodnotu 5 bodů, což je průměrná výnosnost klejmu/, takže lze vyhlásit vítěznou stranu i nejspěšnějšího jedince.

Doporučení: Notář má k dispozici kódy klejmů s barevným vyznačením, aby mohl hned při zápisu kontrolovat, zda daný klejm skutečně existuje.

Vzorový systém zápisu v pozemkové knize:

poř.č. klejmu	popis klejmu	výnosnost	I. záznam kód podpis	II. záznam kód podpis	III. záznam kód podpis
------------------	-----------------	-----------	-------------------------	--------------------------	---------------------------

13. RODENŮV ZÁVOD

Charakteristika: rafinovaný závod „nevdomých“ trojic.

Terén: členitý, 200-300 m.

Provozní materiál: pro každou trojici 2 jednometrové provázky a 3 šátky.

Legenda: Píše se rok 1955. Horolezecká expedice Francouzů zdolává vrchol Annapurny. Vrcholová skupina má smůlu: těsně pod vrcholem se uvolní přezka batohu a ten nenávrtně mizí v bílém noko-nečnu - ztrácí se tak část vybavení včetně slunečních brýlí. Přesto je rozhodnuto pokračovat v postupu. Vrchol je dobyt, ale počasí se prudce zhoršuje a členové skupiny jsou navíc stíženi sněžnou slápotou. Situace je kritická - tříčlenná vrcholová skupina sestupuje náročným terénem do základního tábora - horolezci jsou k sobě připoutáni lanem a zdolávají trasu ve zcela nových podmínkách.

Pravidla: Hráči se rozdělí do trojic a odeberou se na start závodu, je-li to trať si předem prohlédnou. Pak se připoutají provázky za zápěstí tak, aby se během závodu nikdo nemohl oddělit, a nohají si rozhodčím zavázat oči. Na smluvené znamení je závod obstartován: trojice jsou zatočeny a poslepu se vydávají k předpokládanému cíli. Vyhraje trojice, která dorazí do stanoveného limitu.

Doporučení: Pokud vede závod příliš náročným terénem, měl by být někdo pověřen dozorem nad bezpečností soutěžících.

14. RONDEL

Charakteristika: cyklistická rallye 10členných družstev.

Terén: silniční okruh o délce 4 - 5 km.

Provozní materiál: jízdní kola.

Pravidla: Úkolem je najezdit v časovém limitu co největší počet kol na stanoveném okruhu. Závodí 10členná družstva pod vedením svých manažerů: každý tým má k dispozici 2 kola. Všichni členové družstva musí trať projít nejméně dvakrát. Po vysídlení všech závodníků nasazuje manažér zpravidla osvědčené borce a volí vhodnou taktiku boje.

Časový limit volíme podle délky a obtížnosti trati.

15. RUCE

Charakteristika: hra k prověření různých schopností rukou.

Terén: planina, přinejhorším i místnost.

Provozní materiál: podle disciplín tužka, papír, motouz, prkno, hřebík, píla, kladivo, různé mince, závaží, lano...

Pravidla: Hráči startují ve 2 - 5členných štafetách, všichni musí absolvovat všechny vyhlášené disciplíny, za což získávají určitý počet bodů a navíc se jim měří čas. Za štafetový kolik může sloužit kartón symbolizující lidskou ruku, na který se zapisují body a čas. V konečném vyhodnocení se sčítají body získané u jednotlivých zkoušek a bodová bonifikaace za dosažený čas (např. za 1. místo 15 bodů, za 3. místo jen 5 bodů atp.). Rovněž je možné udělovat trestné body.

Disciplíny: Jsou zaměřeny na plnění takových úkolů, při nichž je pořad práce rukou. Testuje se síla, hbitost, citlivost, obratnost, koordinovanost atp. Počet a výběr disciplín se stanovuje libovольně.

Například:

shyby /na větvi/;

přesekání kuláče o tloušťce 6 cm šekerou;

přeřezání prkna /klády/ malou pílkou;

zatloukání hřebíků do prkna na čas /5 ks/;

hod na cíl;

vrh ze židle do dálky /nesmí se kolábat/;

odhad hmotnosti 5-7 kamenů /zavázané oči/;

srovnání 5-7 různých kladků podle délky /zavázané oči/;

srovnání 50 mincí /stejně hodnoty/ do věže /zavázané oči/;

namotávání motouzu s upevněným závažím na tužku;

navázání 10 uzlíků;

navlékání 10 jehel s různými oúšky;

skládání zápalek do krabičky /hlavičkami k sobě/;

lřídění hrachu a čočky;

tečkování papíru /počet teček tužkou za 15 sekund, pravou i levou rukou/;

přelévání vody /dlaněmi z jedné nádoby do jiné apod./.

Doporučení: jako závěrečná disciplína se osvědčilo podepisování, tentokrát však bez pomoci rukou.

16. SEDM RYTÍŘSKÝCH ČTNOSTÍ

Charakteristika: hra ve stylu středověkého turnaje.

Terén: travnatý a rovinatý s nedalekou vodní plochou.

Provozní materiál: jízdní kola, luk, hudební nástroj.

Čas: ne víc jak 3 hodiny.

Pravidla: Soutěží 7členné družstvo a každý člen plní po dohodě jednu ze sedmi vypsáňých disciplín. Jejich nápiň je třeba oznámit předem, aby bylo dost času na přípravu a trénink. Porota uděluje body, vítězství si odnáší celé družstvo.

Disciplíny: jízda na koni = jízda zručnosti na kole;

šerm = sražení láhve výpadem; předtím než k němu dojde, musí soutěžící dokonale ztratit orientaci: neúčinnějším způsobem se jeví otáčení v hlubokém předklonu, ruce u kotníků, hlava u kolen; pomáhá jeden z porotců;

zápas = shazování „jezdce“ z ramen jeho spoluhráče;

lukostřelba = lze nahradit hodem šipky do terče nebo kamene na cíl;

plavání = skok ze skály a doplávání ke břehu na čas;

veršotepectví = přednes originální básně složené na předem zadá-né téma;

zpěv s hudebním doprovodem = sólový zpět doprovázený sborem a hrou na některý hudební nástroj.

Doporučení: soutěžní disciplíny by měly probíhat v rychlém tempu.

17. SEDM SEDMIČEK

Charakteristika: asi 1 km² nepřehledného území s tůňkami, bažinkami a rybníčky.

Provozní materiál: kladívkové čtvrtky A4.

Pravidla: Na čtvrtky se nakreslí asi 20 cm vysoká sedmička a do pravého dolního rohu každé z nich pořadové číslo 1-7. Takto připravené čtvrtky se rozmístí v terénu na těžko dostupná místa: na okraji rybníka, uprostřed bažinky, na stromě apod. Území se přesně vyznačí na jednoduché orientační mapce bez udání kontrolních stanovišť. Běžíci pak startují v minutových intervalech a jejich úkolem je nalézt co nejrychleji všech sedm terčů. Pravidla však stanovují, že pořadí terčů musí být zachováno, což znamená pro každého nalézt nejprve č. 1, podepsat se a takto pokračovat až do č. 7. U každého terče funguje skrytá kontrola, která zapisuje časy příchodů a odchodů a dbá na dodržování pravidel. Závod je časově omezen podle rozlohy území, na kterém jsou kontrolní stanoviště rozmístěna. Vítězí běžec s nejkratším časem při zachování všech podmínek závodu.

18. SLEPÉ MĚSTO

Charakteristika: hra jen pro odvážné.

Terén: členitý, k dispozici musí být 5metrová skála na slaňování, šikmá skalní stěna, 3 m skála nad vodou /skok/, „visutý most“ /dvě lana zavěšená nad vodou/.

Provozní materiál: horolezecká lana.

Legenda: Na ostrově Vondon došlo k přírodní katastrofě a hrstka obyvatel, kteří přežili, ztratila zrak. Jedinému zdejšímu městu hrozí záplava - je rozhodnuto co nejrychleji opustit nebezpečné území a zachránit se před utonutím.

Pravidla: Hráčům, rozděleným do stejně početných skupin, jsou zavázány oči. Ke každé skupině přidělíme dva průvodce, kteří mají jediný úkol: zdárně převést svoji skupinu přes všechny překážky a dohlédnout na bezpečnost jejích členů. Cestou z „ohroženého města“ plní hráči tyto úkoly:

- příprava eaje;
- přechod kamenitým územím;

- travers po visutém mostě;
 - slanění z výšky 5 m;
 - výšplhání se po šikmé skalní stěně;
 - skok z výšky 3 m do vody.
- Vítězí nejrychlejší družstvo, jehož členové zdolali všechny překážky.

19. SPRÁVCE REZERVACE

Charakteristika: nenáročná hra zaměřená k procvičení paměti a orientace v terénu.

Terén: členitý a zalesněný o rozloze cca 600 m².

Provozní materiál: kladivkové čtvrtky.

Pravidla: Každý účastník se stává správcem rezervace, do které vniklo stádo viků, a hrozí nebezpečí, že roztrhají muflony. Úkolem je sehnat v nejkratší době všechny muflony a likvidovat viky. K tomu účelu jsou v terénu rozmístěny čtvrtky s označením M /muflon/ a V /vik/, přičemž „věčka“ jsou opatřena pořadovými čísly. Čtvrtky by měly být umístěny tak, aby nebyly snadno k nalezení.

Všichni startující mají s sebou tužku a hodinky. Mají objevit všechny čtvrtky M i V: v případě muflonů půjde jen o jejich „sehnání do houfu“, tj. o udání předpokládaného celkového počtu umístěných čtvrtek; co se týče viků, jde o jejich „zneškodnění“: na „věčka“ se každý podepíše a poznamená čas. „Odstřel“ viků je možné provádět pouze podle pořadových čísel. Zapsaný čas slouží kontrole. Vyhrává ten, kdo v nejkratším čase zachrání největší počet muflonů a zastřelí nejvíce viků. Za každého neobjeveného vika nebo muflona se přičítá ztrátový čas.

Doporučení: Jako neoptimálnější se ukázal počet 8 muflonů a 9 viků.

20. S.R.Z. aneb STRASTI RUDOLFA ZÁLESÁKA

Charakteristika: pětiboj zaměřený na testování všestrannosti.

Terén: podle disciplín - les, planina...

Pravidla: Jednotlivými disciplínami jsou:

n o c n í b ě ě h - 2 hodiny po usnutí hráče probudíme a upozorníme je, že jim běží čas a aby se okamžitě odebrali na určené místo, kde bude odstartován noční běh neznámým terénem. Na startu hráč obdrží popis tratě a několik malých úkolů, které musí cestou plnit. Hodnotí se dosažený čas.

K l á n í v š í š k o v n o s t i - každý hráč dostane 20 šišek, které musí rozseknout, aby zasáhl jádro nejméně v délce 5 cm.

Splnění podmínek posoudí rozhodčí.

Hodnotí se dosažený čas.

K l á n í v š í š k o v n o s t i - potrvá celé 3 hodiny. Hráči se pokoušejí vyrobit z přírodního materiálu nádobu, kterou by mohli přenášet plnou vodu ze studánky do připravené nádoby. Při výrobě nádoby se smí používat pouze nože.

Hodnotí se množství nanošené vody.

K l á n í v o h e b n o s t i - hráči mají za úkol posbírat co nejrychleji do košíku 12 brambor, z nichž první je od startu vzdálena 3,5 m a ostatní pak dělí od sebe vzdálenost 1,8 m. Brambory se sbírají a nosí do košíku, jen stojí na startovní čáře po jedné.

Hodnotí se čas.

D ř e v o r u b e c t v í - je disciplínou kolektivní. Skupina obdrží jednu pilu a dvě sekery a musí během 2 hodin dopravit a zpracovat suché dřevo o průměru cca 4 cm, cca 4-7 cm a delší 50 cm. Hodnocení vychází z existence 3 tříď (podle průměru řezaného dřeva) a tudíž i z možnosti přidělovat různý počet bodů (za nejmenší průměr 1 bod, za střední 2 body apod.), přičemž body se dále přiděluje za kvalitu řezu (1-3 body). Porezané dřevo se ukládá do hranice.

Při hodnocení pětiboje použijeme systém relativních měřítek, který je založen na zásadě, že průměrné výkony ve všech disciplínách jsou stejně cenné. Jsou-li známy výsledky, vydělíme:

$$\text{relativní body} = \frac{\text{docílený čas}}{\text{průměrný čas}} \times 100$$

Relativní body ze všech disciplín můžeme sčítat. U soutěží, kde je jen úzký rozptyl výsledků, můžeme použít jednodušší metody: místo průměrným výkonem budeme dělit výkonem vítěze. U větších rozptylů se však dočkáme zkreslených výsledků. Ztrácí se i přehled o tom, zda je hráč pod či nad průměrem skupiny.

21. TANEČNÍ MARATÓN

Charakteristika: namáhavý závod na motivy filmu Sydney Pollacka „Koně se také střelí“.

Terén: „hala“ a 60 - 100 m okruh ohraničený lany.

Legenda: Jsme v nízké místnosti, spoře osvětlené uspávacím světlem podmráčené oblohy. Místnost je přesně tak velká, aby se do ní vešlo 15 tanečních párů... Těžké krupě deště se za okny co chvíli ztláší do šepotu, aby se vzápětí pustily do nové a ještě nevražlivější hádky. Do této zvukové kulisy vystřelují náhle dvě cvaknutí. Stopy a magnetofon. Třicet těl začíná vířit v pitoreskním reji. Od této chvíle se nikdo z nich nesmí zastavit, od této chvíle nesmí nikdo pustit ruku partnera...

Tančí se právě čtvrt hodiny. Potem a únavou houstnoucí vzduch je náhle protnut zvukem pláštěly. Nastává zběsilý úprk ke dveřím, ostré lokty jsou ve výhodě, a ven, rychle ven! Stále se držíme za ruce, páry krouží po rozbahněné improvizované dráze. Jeden okruh za druhým snaží se obrátit klíčkem mezi všudypřítomnými stromy. Další hvízdnutí, které probouzí všechny aktéry z ospalé letargie, ohlašuje po pětiminutovém běhu poslední kolo. Pláštělka převzala funkci kouzelného proutku. Páry naráz ožily, strkají se, vrážejí do sebe a v divokém shluhu se flit přes práh znovu do místnosti. Po poslední tři dvojice tenhle závod už skončil. Tanec, který začíná pomalu připomínat pobyt v sauně, se rozbíhá okamžitě nanovo. Po patnácti minutách tance pět minut v neustávajícím dešti, poslední tři páry končí a zbylá, stále malátnější se pohybuje těla, se snaží vejít se do strhujícího rytmu hudby... Po dalších dvaceti minutách už nikdo hudbu nevnímá...

Pravidla: Mimořádně dramatický filmový příběh ze „světa mezi čtyřmi stěnami“ našel svou novou soutěžní podobu, neméně dramatickou.

Soutěží 15 i více párů (podle prostorových kapacit), z nichž vítězí ten, který zůstane „na parketě“ jako poslední. Vždy po 15 minutách tance vybíhají taneční páry z „haly“ na okruh, který je od ní vzdálen ne víc jak 50 m. V okamžiku, jak se první pár objeví na okruhu, ohlašuje rozhodčí jména obou soutěžících. Je to důležitý klíč k určování pořadí párů na trati. Běh na okruhu trvá 5 minut a opakuje se vždy po patnácti minutách tance. V průběhu páté minuty každého běhu vyhlásuje rozhodčí poslední kolo. To znamená, že páry absolvují poslední okruh, z něhož se budou snažit dostat co nejrychleji zpět do „haly“ a pokračovat v tanci.

Nebude dovoleno pokračovat v závodě těm dvěma pářům, které zůstanou před branami taneční haly jako poslední.

22. TAPINŮV ZÁVOD

Charakteristika: náročný závod jednotlivců s časem a pamětí.

Terén: jakákoliv rovinná plocha - louka, hřiště.

Provozní materiál: 10 kamenů, papír, tužka.

Pravidla: Na trati je rozloženo 10 kamenů vzdálených od sebe 3 m. Pod každým leží lístek s dvoumístným číslem, obrácený popsanou stranou k zemi. Na konci tohoto třicetimetrového fartleku je připraven blok a tužka.

Běžec má za úkol proběhnout trasu, nahlédnout pod všech deset kamenů a snažit se zapamatovat si spatřená čísla, a to pokud možno v pořadí, jak šla za sebou. Po doběhnutí vše zapíše do bloku. Vítězí běžec s nejlepším časem a pamětí.

Doporučení: Na trati se vypořádá jen jeden hráč, ostatní čekají, až doběhne a zapíše čísla. Teprve pak startují další.

23. TRÓJSKÁ VÁLKA

Charakteristika: hra inspirovaná řeckou mytologií.

Terén: okruh cca 5 - 6 km.

Provozní materiál: jízdní kola.

Čas: 3 - 4 hodiny.

Legenda: Desátý rok obléhají marně řecká vojska pod vedením Agamemnónovým Tróju, město v severozápadní Malé Asii, kam Paris, syn trójského krále, unesl krásnou Helenu. Menelaos, její manžel, vyzval hned Řeky k tažení proti Tróji a spolu se svým bratrem Agamemnónem získal od svých řad Achillea, Patrokla a další udatné bojovníky. Trójané se hrdinně bránili, vždyť měli ve svých řadách Hektora a kněz Láokoön jim navíc zabezpečoval příchod Apollóna. Boje byly dlouhé a kruté. Hektór pod Apollónovou ochranou zapálil řeckou válečnou loď a zabil Patrokla, Achilleova přítele. Achilleus se mu pomstil: mrtvé Hektorovo tělo vláčel kolem města, až musel zasáhnout bohové, aby byla mrtvola odevzdána Priamovi, trójskému králi. Achilleus pak padl šípem Paridovým, který řídil Apollón.

Když obléhání Tróje trvalo už příliš dlouho, rozhodli se Řekové použít lsti: sestrojili dřevěného koně, v jehož útrobách se ukryli nejstatečnější bojovníci, a zbytek vojsk předstíral ústup zpět do Řecka. Trójané padli do pastí, třežba Láokoön své krajany varoval před dovozem koně... Město bylo vyplněno a kněz zardoušen dvěma hady, kteří se vynořili z moře.

Pravidla: Účastníci se rozdělí do dvou skupin, každá si označí své „vozidlo“. Posledně startují z tábora na kolech soupeři, která v daném úseku uschovali. Pěšky překonají asi tříkilometrovou vzdálenost a jejich úkolem je najít své kola a vydat se na nich po okruhu, kde budou plnit zadané úkoly. Rozhodčí jedou s nimi.

Úkoly - I. část:

Achilleova pomsta = vypočítat složitý příklad bez papíru a tužky;

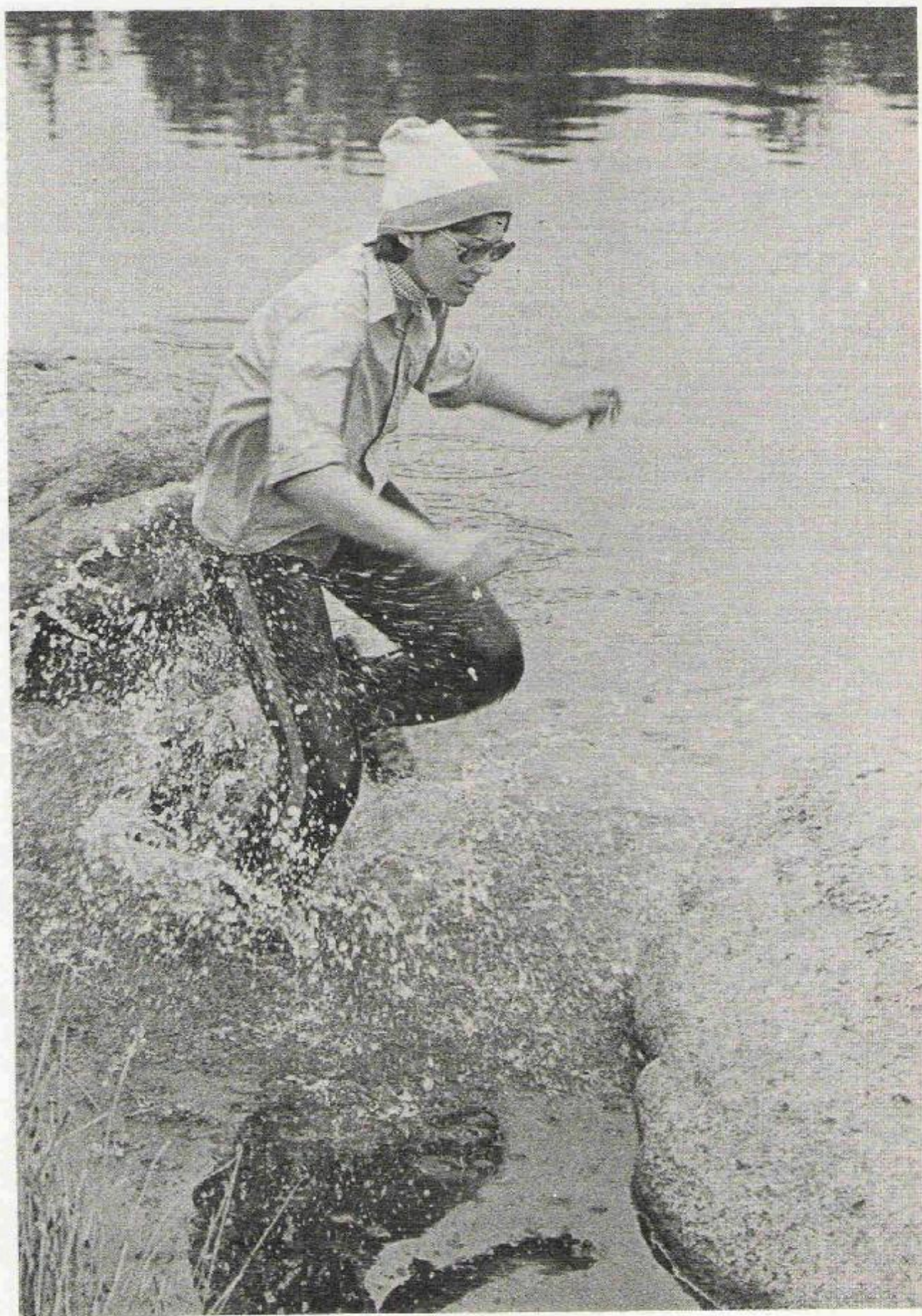
Hektorův boj = zapálit oheň jednou zápalkou;

Láokoönova pravda = naplnit větší nádobu vodou z rybníka pomocí malých hrálků;

Úkoly - II. část:

Vítězný vjezd = úkolem je dojet s trójským koněm /případně dotlačit/ a s dobově oděnou Helenou do tábora.

Druhá část úkolu se hodnotí zvlášť. Záleží na fantazii každého družstva při sestavování koně z kol apod., nejschopnější možná přive-



dou koně živého! a pojetí osobnosti Heleny. Za vítězství se odečítá 10 - 15 minut z celkového času. Vítězí družstvo s lepším časem.

24. VAN MOTTENŮV ZÁVOD

Charakteristika: ještě jednodušší závod s časem, pamětí a postřehem.

Terén: rovinatá trať dlouhá cca 500 m.

Provozní materiál: kolíky zcela obarvené na bílo.

Pravidla: Trať vyznačíme zvoleným počtem kolíků. Úkolem běžce je absolvovat dráhu co nejrychleji a cestou spočítat všechny kolíky. Za přehlédnutý kolík se mu přiráží 20 trestných sekund.

25. VELKÁ MYSLIVNA

Charakteristika: orientační běh s novými pravidly.

Terén: členitý, zalesněný.

Provozní materiál: běžné užívané na vyznačení kontrol v terénu, lepicí páska.

Čas: limit 2 hodiny.

Pravidla: Na startu obdrží závodník mapu s vyznačenými kontrolami, startovní legitimaci a popis kontrol v rozsahu obvyklém u orientačního běhu. Na mapě je vyznačeno 30-40 kontrol, různé náročných na orientaci, barevně odlišených podle bodových hodnot a označených pořadovými čísly. Povinných kontrol je 7 a jsou chodnoceny jedním bodem, ostatní kontroly jsou hodnoceny buď třemi, nebo pěti body. Kontroly v terénu nejsou číslovány a závodník jejich pořadí odhaduje podle rozmištění na mapě. Cílem je získat co nejvyšší počet bodů, proto běžec dbá, aby nepřekročil stanovený limit, poněvadž za každou minutu přes limit ztrácí jeden bod. Na každé kontrole, kterou objeví, odtrhne kousek označované pásky, vylepí ji do startovní legitimace a připiše k němu předpokládané pořadové číslo kontroly. Chybně určené kontroly se nezapočítávají.

Doporučení: Kontrol je na trati rozmištěno asi o 1/3 více, než je schopen oběhnout nejzdatnější závodník.

26. VÝROČNÍ CENA

Charakteristika: hra na motivy povídky Jacka Londona.

Terén: náročný /skály, bažiny, voda, les/.

Provozní materiál: jen k vyznačení trasy.

Legenda: Aljaška v době zlaté horečky. Přijíždí sem kdekdo s dráždící vidinou rychlého zbohatnutí: flákači, flutové, dobrodruzi, hlupáci i chlapi, jak se patří. Přijíždí i Francis, proslulý svou citlivostí, originálními nápady a siláckou odvahou.

Brzo se rozflikne, že se rozhodl uzavřít bláznivou sázku: během 40 dní dopraví poštu z Yukonu na Klondike a trumfne Indiány, kteří k tomu s nasazením všech sil potřebují 60 dní. Všichni na čas zapomínají, že přijeli kvůli zlatu, vedou se vášnivě spory, zvažují těžké podmínky i Francisovy schopnosti. Podnikavci vypisují sázky, dělají se tajné odhady... Francis je jistý sám sebou, věří ve svou schopnost odhadnout správně fyzické síly a přírodní překážky, které by mu mohly zkomplikovat cestu. Stanovuje si přesný plán, kolik musí denně urazit a dává se do hry sám se sebou...

Pravidla: Běžci absolvují asi 5 km okruh členitým terénem, kde je navíc vyznačeno 4-6 úseků, představujících průjezdů poštovní stanice. Před startem jsou všichni podrobně seznámeni s trasou, pravidly hry a způsobem vyhodnocování. Vzápětí je otevřena sázková kancelář, přijímající individuální časové odhady startujících. Ti musí brát v úvahu své fyzické síly, zlomyslnost nástrah i objektivní obtížnost trati. Sázky lze do uzavření kanceláře 2 x změnit, pokud se hráč nechá ovlivnit nízkými sázkovými časy soupeřů.

Podmínkou startu je dále teplé oblečení /nebezpečí „zmrznutí“ v aljašských podmínkách/. Na jednotlivých vyznačených úsecích potvrzují rozhodčí do běhových karty časy dosažené při zdolávání překážek /šplh na strom, přechod přes vodu, slánění ze skály aj./ Pokud nedošlo na některé „poštovní stanici“ k diskvalifikaci běžce, sčítají se mu v cíli dosažené časy v porovnání s jeho dílčími odhady. Překročil-li někde svůj limit, připočte se k dosaženému celkovému času desetinásobek tohoto rozdílu. Prohrává ten, kdo překročil svou celkovou sázku, je zapsán do listiny „zmrzlých“ a při vyhlášení výsledků je za něj pietně zachována minuta ticha.

Doporučení: Hráče je možno startovat v krátkých intervalech. Nikdo nesmí na trať s hodinkami.

B. SPOLEČENSKÉ HRY

27. INTUICE

Charakteristika: seznamovací hra.

Určeno: 10-20 hráčům, kteří se dosud neznají.

Je zapotřebí: intuice - jakési zvláštní schopnosti mimovědomého postřehu.

Pravidla: Na začátku hry je vyzván jeden z účastníků, aby pronesl krátkou, asi dvouminutovou řeč na jakémkoliv smysluplné téma. Po svém rétorickém vystoupení obdrží řečník cyklostylen rozmnožený seznam charakteristik s tím, aby si z nich vybral deset, které jsou

pro něj typické. Z výběru by měl vyloučit jen ty charakteristiky, o nichž se domnívá, že jsou spoluhráčům známy. Výběr se provádí zaškrtnutím zvolených charakteristik. Hráč má k dispozici 5 minut, pak seznam odevzdá vedoucímu hry, který dané charakteristiky předkládá formou otázek ostatním /např.: „Předpokládáte, že dotýká se rychle rozhoduje nebo že...?“. Ti si zaznamenávají, jakou odpověď předpokládají. Když je odpovídána poslední charakteristika, hlavní aktér hry prozradí ostatním hráčům, jak se rozhodl on sám. Hráči si za každý správný odhad zaznamenávají jeden bod. Následuje druhé kolo, kdy je hlavním aktérem další dobrovolník. Hra by neměla mít více než pět kol. Vítězem je ten, kdo nashromáždil největší počet bodů.

Doporučení: Čas, kdy hlavní aktér vybírá své charakteristiky, vyplníme písničkou.

Seznam použitelných charakteristik:

1. kouřím - nekouřím
2. dávám přednost pívu - vínu
3. jsem jedináček - z více dětí
4. jsem svobodný - ve stavu manželském
5. děti mám - nemám
6. jsem radikální - konzervativní
7. jsem pesimista - optimista
8. mám raději hudbu vážnou - populární
9. horory a strašidelné příběhy mám rád - nerad
10. jsem spíše typ teoretický - spíš umělecký
11. se starostmi se světuji snadno - nesnadno
12. jsem samotář - společenský
13. raději si přečtu dobrou detektivku - dobrý historický román
14. do divadla jdu raději na drama - na veselohru
15. ve škole jsem měl raději řeči - matematiku
16. neslušný vtip mi vadí - nevadí
17. dobré věci užívám hned - nechávám si je na později
18. spolupracuji raději s ženami - s muži
19. myslím, že člověk je ve své podstatě spíš spolupracující - soupeřivý
20. hovořit před více lidmi mi vadí - nevadí
21. tančím - netančím
22. možnost nějakého nadpřirozeného jevu připouštím - nepřipouštím
23. raději organizuji a řídím - hospodářím a kultivuji
24. myslím, že ve světě panuje vyšší řád - že vše je dílem náhodného vývoje
25. na větší teplotní výkyvy prostředí reaguji nepříznivě - nereaguji
26. obávám se více neúspěchů, kritiky - hadů, krys, bacilů
27. dal bych přednost rekreaci u moře - vysokohorské turistice
28. rozhoduji se rychle - až po delším rozmyšlení
29. dávám přednost střízlivým barvám - mám rád výraznou barevnost
30. rád riskuji - vyhýbám se riskantním situacím
31. jsem dost důvěřivý - jsem nedůvěřivý

28. KDO JE KDO

Charakteristika: seznamovací hra.

Určeno: asi 30 hráčům.

Je zapotřebí: umět zhodnotit sebe i jiné.

Pravidla: Každý z hráčů obdrží list papíru formátu A 5. V průběhu 20-30 minut se pak snaží podat stručnou výpověď na otázku „kdo jsem?“. Po uplynutí daného časového limitu sebere „makléř“ všechny odpovědi, čímž začíná druhá část hry. Makléř předčítá jednu odpověď za druhou /každá má své pořadové číslo/, hráči se snaží uhadnout, kdo je jejich autorem. Po přečtení poslední výpovědi má makléř právo veřejně odhalit všechny citované autory. Ještě než tak učiní, vyslechne a pečlivě zaznamená tipy jednotlivých hráčů - každý, kdo je vyzván, uvede k danému číslu předpokládané jméno autora výpovědi.

Hra končí vyhlášením vítěze, kterým se stává ten, kdo identifikoval nejvíce autorů předložených výpovědí.

29. KONTAKTÁŽ

Charakteristika: seznamovací hra.

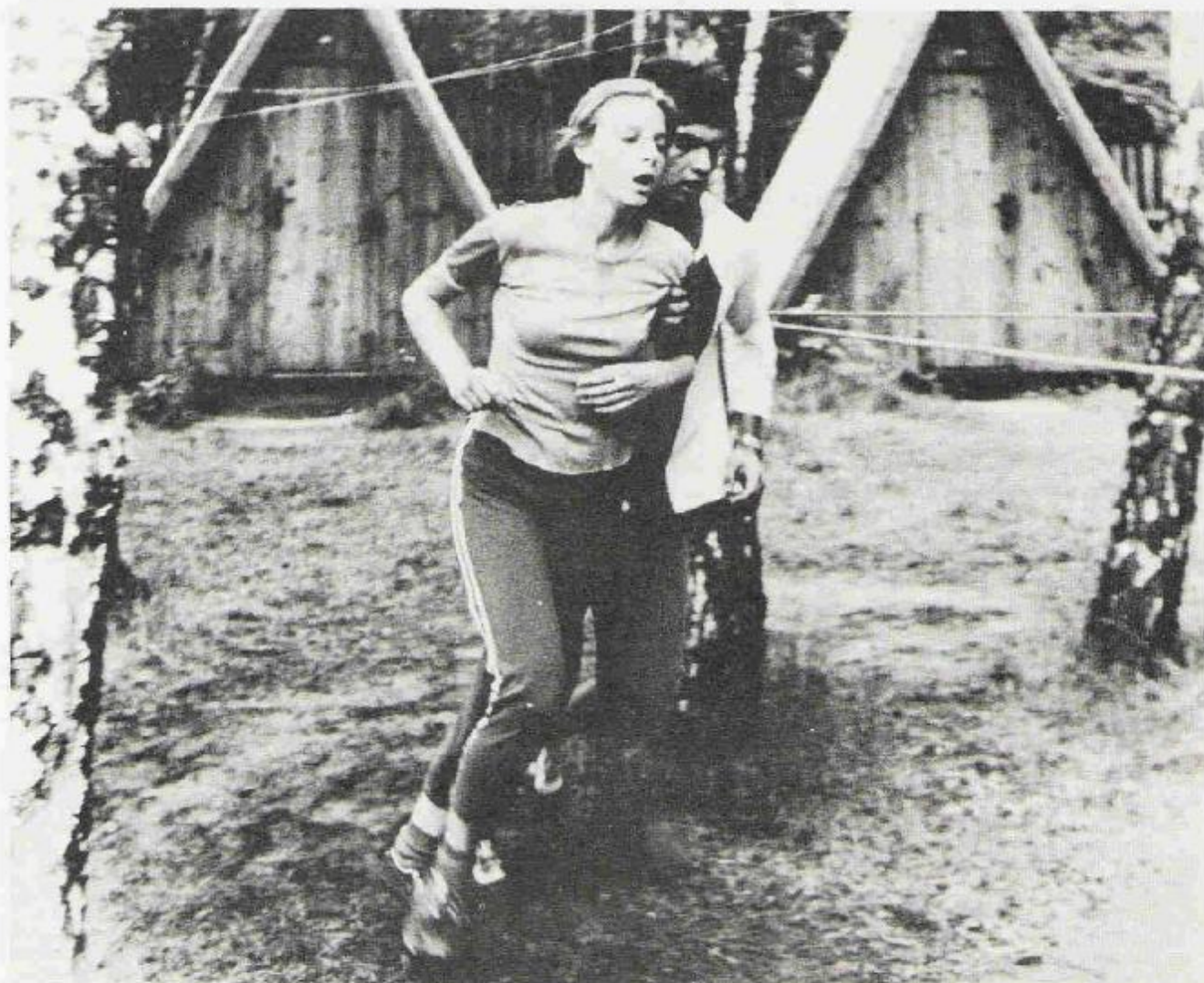
Určeno: větší skupině hráčů, kteří se dosud příliš neznají.

Je zapotřebí: umět navázat kontakt.

Pravidla: Na začátku hry obdrží všichni hráči „kontaktní archy“, tedy listy papíru s dvěma předtištěnými otázkami:

1. Proč myslíš, že se chceš s sebou seznámit?
2. Za jakých podmínek by se pak mohlo naše seznámení dále rozvíjet?

Prostřednictvím těchto archů může být navázán kontakt s kterýmkoliv z hráčů. Odesílatel uvede v pravém rohu archu své jméno a do levého rohu vepíše jméno adresáta. Potom předá arch „poštákoví“, který jej doručí. Adresát je povinen dát odpověď a zaslat zpět odesílateli. Ten podle vlastní úvahy buď návrh k seznámení zruší, anebo napíše další listek, v němž uvede důvody, které ho vedou k pokračování písemného styku. Teprve ve chvíli, kdy adresát tento listek ob-



drží, se definitivně rozhodne, zda bude nabídku k navázání kontaktu akceptovat. Kladné rozhodnutí se oznamuje kresleným pozdravem, v opačném případě se odpověď neposílá.

Doporučení: Hra by neměla trvat déle než hodinu. Po jejím ukončení se může, ale nemusí zveřejnit přehled o počtu navázaných kontaktů.

30. MARGARETA

Charakteristika: hra, která nám prozradí, co si o nás myslí druhí.

Určeno: větší skupině hráčů, kteří by se měli už částečně znát.

Je zapotřebí: umět snést kritiku i vyjádřit ji.

Pravidla: Smyslem hry je sdělit všem spoluhráčům vlastní názor na některé stránky jejich osobnosti. Sdělení by mělo zhruba vyjadřovat naše mínění o jednotlivých účastnících hry. Děje se písemnou formou, anonymně, na předem připravených lístečcích a podle pořadí, které určí vedoucí hry. Na jednoho hráče je k dispozici 4-5 minut.

Lístky s charakteristikami doručuje hráčům „pošták“. První kolo hry končí v okamžiku, kdy hráči obdrželi své charakteristiky od všech přítomných účastníků hry. Ve druhém kole má každý hráč právo veřejně se vyjádřit k tomu, co obdržel. Hra končí, když příležitost vyjádřit se k charakteristikám dostali všichni zúčastnění.

Doporučení: Někteří prosazují, aby byli účastníci hry vyzváni k podepisování svých dopisů. Měli by umět postavit se za své názory a ne naopak.

31. MLADÝ SVĚT

Charakteristika: program, který oživuje a aktualizuje rubriky MS.

Určeno: větší skupině lidí.

Je zapotřebí: umění dramaturgie, nápaditost, recese.

Pravidla: Dříve než bude živé číslo MS vydáno, je třeba věnovat důkladnou přípravu jednotlivým rubrikám. Schází se redakční rada /4-6

vybraných či zvolených osob/ pod vedením šéfredaktora /jeden z instruktorů/ a ti se podělí o ostatní členy redakce. Šéfredaktor seznámí všechny s redakčním záměrem. Členové redakční rady se pak sejdou se svými „tvůrčími skupinami“ a rozhodnou, které rubriky a jaká témata jim vyhovují. Definitivní rozdělení rubrik, témat a živých obrazů je prováděno na druhém sezení redakční rady, po kterém dostávají všichni časový limit na zajištění svěřených úkolů. Poslední, třetí sezení RR musí dorešit všechny drobné problémy a určit pořadí výstupů /čtených, recitovaných, zpívaných, hraných atp./.

Rubriky MS poskytnou široký prostor k rozehrání situací, ke kritice a postřehům ze života tábora, ke zveřejnění a rekapitulaci všeho, co se na akci odehrává.

Např.: - Tržiště senzací, Minuty týdne, ONKO, Tábory oheň, Dopisy v koši nekončí, Brontosaurus, Z domova /Bonbóny, Fejeton, Hudební skupiny/, Sally, Inzeráty, Echo, Místenka na Pegasa, MODA, Povídka, Humor pro tento týden...

- Živé fotografie: Titulní strana, Albert, Kuk do života /vystupující musí zachovat patřičnou dobu ztrnulý výraz/

- Přílohy MS: Písničky k táborovému ohni, Hry MS, Tančíme v texaskách...

32. POHAR TETY KATEŘINY

Charakteristika: hold Jirotkově tetě Kateřině.

Určeno: 8-32 hráčům.

Je zapotřebí: znát přísloví a umět rychle slovně reagovat.

Pravidla: Ve hře soutěží dvojice hráčů, jejichž náhradačem je sám rozhodčí a náhrádkou první polovina jednoho z řady lidových přísloví.

Příklad: rozhodčí nahravá zřetelně a dostatečně rychle „Kdo pozdě chodí...“ - úkolem obou soupeřících hráčů je co nejrychleji a správně odpovědět /zasměčovat/, „... sám sobě škodí“. Rychlejší z hráčů

ziskává bod. Systém soutěže volíme podle počtu hráčů. Při menším počtu hráčů každý s každým, máme-li více hráčů a méně času, volíme systém K.O. (jako např. v tenise, tzn. že účastníci jsou rozloženi do dvojic, poražený ze hry vypadává, vítěz postupuje do dalšího kola...).

Vítězí tedy hráč, který svému protivníkovi zasadil více úspěšných směrů. Postupového pavouka je dobré připravit předem na dostatečně velký arch papíru, kam se budou okamžitě doplňovat výsledky i postupující. Se zásobou 100 přísloví trvá hra při tomto postupovém systému 60-75 minut.

Doporučení: Vybírají se přísloví, která jsou zřetelně členěna na dvě obsahové části („Dvakrát měř - jednou řeš“...), ta, u kterých je druhá část krátká, nejsou příliš vhodná („Šaty dělají člověka“).

Pro rozhodčího je výhodné, soustředí-li oba hráče na „kurt“, tj. na předem vyhrazené místo naproti sobě. Hlavní rozhodčí vybere z řad obecnosti 3 čárové rozhodčí, kteří rozhodují v případě sporných „míčů“ (obecnostem jsou ti, kdo právě nehrají).

Tak jako při tenise je třeba vyžadovat klid publika až do chvíle, kdy je hra ukončena, tzn. do okamžiku, kdy jeden z hráčů správně doplní vyslovenou část přísloví.

33. PŘELÍČENÍ

Charakteristika: simulovaná realita soudu projednávajícího obžalobu.

Určeno: většímu počtu hráčích.

Je zapotřebí: vyznat se zřejmě v zásadách rituálu soudu.

Pravidla: Soud tvoří 4 hráči, jeden vystupuje jako předsedající. Ostatní se uplatní jako svědků, obžalovaní, obhájci, apod. Samotný trestný čin, z něhož je jeden z hráčů obžalován, je předemtem výkladu před zahájením hry. Na jeho základě je pak vypracována obžaloba a stanoveny role svědků obžaloby, ale i svědků obhajoby a obžalovaného.

Hra začíná v okamžiku, kdy předsedající zrekapituluje celou událost a předá slovo obžalobě. Pak následuje vystoupení obhajoby a výsledků svědků. V průběhu výsledku svědků jsou dovoleny dotazy, a to jak ze strany obžaloby, tak i obhajoby. Po ukončení výsledku svědků soud umožní obžalobě i obhajobě přednést závěrečnou řeč. Poté následuje porada soudu a konečné vynešení rozsudku.

34. RETORICKÉ FÓRUM

Charakteristika: řečnické klání.

Určeno: pro každodenně volený určitý počet hráčů.

Je zapotřebí: seznámit se v krátkosti se zásadami retoriky.

Pravidla: Soutěž probíhá každodenně během celé akce. Nejprve se losují řečníci (ženy a muži zvlášť), aby zastoupení bylo smíšené a pořadí jejich výstupů. Počet řečníků na každý den by měl být volen tak, aby se ve finálovém klání neutkal víc než sedm favoritů.

Návrhy na témata, která účastníci zajímají, jsou anonymně vloženy do veřejné schránky a každý večer je jedno z nich předloženo fóru. K jeho přijetí je třeba, aby bylo schváleno nadpoloviční většinou řečníků i posluchačů. Pokud téma neprojde pro nesouhlas řečníků, jsou tyto povinni bezvýhradně přijmout první další téma schválené fórem.

Řečníkův výstup by neměl být delší než 4 minuty, minimální délka není stanovena. Posluchači mohou do řeči vstupovat s dotazy, s čímž se řečník musí vypořádat. Po vystoupení všech účinkujících toho dne odevzdávají posluchači svá anonymní písemná hodnocení (boduje se 0-5). Hlasý jsou sečteny a vítěz postupuje do finálového klání.

Téma pro finále si navrhuji sami kandidáti. Každý anonymně navrhuje svůj tip, který pak posuzuje fórum. Rozhodování probíhá dvoukolově: v 1. kole má každý člen fóra právo udělit hlas dvěma tématům, ve 2. kole se hlasováním rozhoduje mezi dvěma nejvýše oceněnými tipy. Řečníci vystupují podle vylosovaného pořadí, jsou hodnoceni známým způsobem, tentokrát však ihned po skončení řeči. Po odevzdání všech vystoupení je povolena celková korekce hodnocení v rozmezí ± 1 bod u osoby.

Doporučení: Vystoupení by měla probíhat v dostatečném časovém odstupu od vyhlášení témat (volba témat a řečníků večer, retorické fórum až druhý den po obědi).

Mezi úspěšná témata patří o mj.: Žijeme podle svých představ? Pohostinnost českých lidí. Lipnický humor. Parta na Lipnici a já...

35. VALNÉ SHROMÁŽDĚNÍ

Charakteristika: hra zaměřená na hledání optimální formulace stanovisek k určitému problému.

Určeno: pro větší počet hráčů rozdělených do 3členných skupin.

Je zapotřebí: ovládat umění argumentace.

Pravidla: Státy, tvořené vždy třemi hráči, předkládají na půdě světového valného shromáždění své stanovisko k projednávané problematice (určitý problém, událost, nově vzniklá situace apod.), které by mělo být zformulováno tak, aby jej řídící výbor uznal za tzv. **ustanovení**. Za ustanovení může být přijata taková formulace, která vystihuje podstatu problému, události, vzniklé situace atd. a proti níž

nemají ostatní státy žádný argument. Za argument se považuje stanovisko, které jasně vyvrátí jiný argument přítomných zástupců států nebo nějaký návrh ustanovení. V takovém případě získává stát, který argument vznese, jeden bod. Za formulaci ustanovení, které nebylo ovyvráceno argumenty a řídící výbor je uznal, získává stát 5 bodů.

Každý stát může v průběhu hry celkem dvakrát využít „**vyřazovacího práva**“, tj. může vyloučit kteréhokoli z hráčů soupeřících států ze hry, a to bez udání důvodů. Hráč, který byl vyloučen, se může vrátit do hry jen za předpokladu, že jeho stát dokázal po jeho vyloučení formulovat alespoň jedno ustanovení. Stát, který dovolil svému hráči někoho vyloučit, musí naopak usilovat o to, aby získal do konce kola aspoň dva body - jinak ztrácí nárok na účast v dalším kole. Za kolo se považuje každá část hry, v jejímž průběhu formulují své stanoviska k dílčí otázce, vztahující se k dané problematice, všechny státy. Hra má čtyři kola, jejichž délka je omezena dohodou všech hráčů, zpravidla na 10-20 minut. V průběhu každého kola může řídící výbor vyhlásit oddechový čas, jehož doba se nepočítává do času, stanoveného pro právě probíhající kolo. Řídící výbor uzavírá každé kolo informací o zisku bodů jednotlivých států, o přijatých ustanoveních, případně argumentech.

Před vyhlášením výsledků a zahájením dalšího kola je řídící výbor povinen vyhlásit alespoň 5-10minutovou přestávku. Státy se hlásí o slovo zdvžením pravé ruky. O jeho udělení rozhoduje řídící výbor na základě pořadí přihlášených. Ustanovení mohou formulovat jen oficiální mluvčí států, formy argumentů mohou používat bez omezení všichni hráči.

Hra končí po čtvrtém kole vyhlášením výsledků a přednesením přijatých ustanovení ze všech odehraných kol.

36. Z POHÁDKY DO POHÁDKY

Charakteristika: dramatické zpracování pohádek.

Určeno: pro 5-8členné skupiny.

Je zapotřebí: dramatického talentu a smyslu pro recesi.

Pravidla: Skupiny si zvolí pohádku, kterou budou předvádět. Hráči by si měli uvědomit, že pohádky jsou zabýdleny většinou velmi životními postavami, které mohou rozhodnout o úspěchu či neúspěchu celé inscenace, a dále, že předloha slouží pouze k inspiraci a může být volně zpracována. Připravě věnujeme tolik času, kolik uznáme za vhodné. Kvalitě prospívá, je-li možné rozdělit navičování rolí do dvou dnů. V prvním se věnuje pozornost spíše námětu, jeho zpracování a přidělování rolí. V druhém se soustředíme na samotné hraní s tím, že hráčům je umožněna vzájemná konfrontace představ. V obou dnech by čas věnovaný přípravě neměl přesáhnout víc jak tři hodiny.

Doporučení: Pohádku je možno předvést jako operu, operetu, balet nebo muzikál. Optimální délka představení je asi 20 minut.

C. MÁLO STRUKTUROVANÉ HRY

37. ČESKÁ POUŤ

Charakteristika: hold všem kolotočářům a komediantům.

Terén: takový, aby umožnil instalaci improvizovaných atrakcí.

Čas: na přípravu 4-5 hodin, samotná pouť ne víc než 2 hodiny.

Pravidla: Hra je určena pro 20-50 hráčů. Hlavní role náleží **starostovi**: vyhláší datum konání, úřední hodiny městské rady a spolu s ní pak uděluje na základě došlých žádostí „koncese“ - tj. povolení k provozování atrakcí, jako jsou např. houpačky, kolotoče, střelnice, dům hrůzy, taxír, zápasníci, komedianti, kramářské piseně, pouťový dohazovač, krámky s cukrovinkami, kutálka, koňské dostihy se sázkovou kanceláří atd. Žádost o udělení koncesí je možno podávat jen v čase, který je vymezen na přípravu pouťi - to proto, aby zbyl čas na uvedení zvolené atrakce do provozu ještě před zahájením samotné hry. Vydaná povolení určují závazně místo a dobu konání atrakce i od-do. Vhodným plánováním lze dosáhnout toho, že atrakce budou nabízeny ve vhodné době, a ne všechny najednou. **Městská rada** by při udělování koncesí měla dbát na to, aby pozornost všech účastníků hry byla soustředěna do několika uzičových bodů pouťi. Omezená doba provozu jednotlivých atrakcí umožňuje všem účastníkům využít nabídek ostatních.

Každá atrakce si musí na sebe vydělat. Městská rada schvaluje /a uvádí do koncesí/ také cenu, vybranou na té či oné atrakci, stanoví jednorázový provozovací poplatek a velikost daně z čistého zisku; obojí je odváděno do městské pokladny. Aby byl lepší přehled o pohybu financí, je vyrobena místní měna, natisknuty bankovky a otevřena **banka**. Všichni účastníci hry by měli před jejím zahájením obdržet jistou základní částku místní měny, aby peníze mohli nejen investovat, ale i utrácet. Hfo rozhodné prospěje, když místní banka poskytne občas někomu nějaký malý úvěr. Odhady, co a jak je atraktivní a jakou daň lze „napájet“, aby provozovatel nebyl ošizen hned na začátku, jsou zajímavá a přispívají k dobré atmosféře. Příjmy městské pokladny jistě dovoří, aby bylo udržováno několik placených zaměstnanců města - strážce pořádku, pracovníci banky atd.

- z předchozích surovin připravit pokrmy na večerní hostinu, k dispozici je nůž, sůl a všechno, co se najde v přírodě;
- stvořit z přírodních materiálů podobu Venuše;
- vyrobit servisovací nádoby, na kterých budou podávány obětní pokrmy bohům;
- ustrojit nejkrásnější dívku tlupy jako oběť.

Hra pokračuje večer slavnostní hostinou, každá tlupa předvádí své dary a oběti bohům, představuje své rodové zvyky, kulturu, řeč apod.

Na tuto část navazuje ihned VERNISÁŽ. Celé dění se přenáší z pravěku do současnosti. Ocitáme se na výstavě pravěkého umění, kde právě probíhá vědecké sympozium na téma HOMO LIPNICUS na vysoké vědecké a společenské úrovni. Exponáty tvoří zbytky hostiny, vyrobené „umělecké“ předměty atd. Zúčastněné vědecké skupiny konfrontují své názory a hypotézy, fantazii a náruživosti se meze nekladou.

41. RIO

Charakteristika: hra na motivy brazilského karnevalu.

Terén: vyzdobená místnost a prostor pod širým nebem.

Provozní materiál: ličidla, karnevalové dekorace, kvalitní zvuková aparatura a vhodná hudba.

Legenda: Země je jaksi smutně zasněná. Život tu kdysi ubíhal v až dětsky vířivých tónech; jen po smrti krále Pedra jakoby se vše ponořilo do tíživé agónie. Zemi chybí král... Snaha o znovuzískání velikosti vrcholí volbou nového panovníka. Na počest zvolení je uspořádána slavnostní hostina. Král se představuje svému lidu. Je rozhodnut oženit se a vyhlásuje soutěž, z níž má vítězná vyjít budoucí královna.

Na počest korunovace bude uspořádán KARNEVAL: obrovská slavnost ve jménu Fantazie, Spontánnosti a Znovuzrození země... Ihned po vyhlášení volby nové královny se formují dvě skupiny, které budou chtít prosadit své kandidátky. Uchazečky se musí podrobit veřejným zkouškám.

Zveřejnění výsledků je pompézní. Slavnost pokračuje bálem masek a vrcholí taneční soutěží...

Pán Fantazie se ujal vlády.

Pravidla: Karnevalový rámec v sobě drží konkrétní příběh, z něhož se vychází. Nejprve se tajným hlasováním uskuteční volba panovníka a obou vůdců skupin. Nový král si vybírá 4 členy své královské rady. Vůdcové si pak střídavě volí své stoupence. Každá skupina vybere mezi svými dívkami kandidátku, která bude soutěžit o královu přízeň. Po rozdělení rolí nastává vlastní příprava slavnosti. Přestože děj není svázán pevným řádem, mají zvolení hlavní aktéři hry určité úkoly:

KRÁL - hlavní postava hry. Na něj a na jeho přání musí být soustředěna pozornost všech hráčů. Král by měl ihned navrhnout způsob organizace chystaného karnevalu, kdy a jak bude zahájen slavnostní řeč, zažehnání světél apod., kde se bude odehrávat, jak dlouho potrvají jednotlivé programové bloky: představování kandidátek, představení nové královny, rej masek, taneční soutěž... Předem určí, kdy a čím bude celá hra zakončena.

KRÁLOVSKÁ RADA - je jakýmsi výkonným orgánem. Zajišťuje vyzdobu místnosti a tanečních prostor pod širým nebem, jejich potřebné vybavení/aparatura, světla.../, řídí zahajování programových bloků, dbá na udržování patřičné atmosféry kolem královské osoby. Jeden z členů rady plní úlohu **obradníka**: vyhlásuje a uvádí jednotlivé programové bloky; jiný se stará výhradně o hudbu.

VŮDCI SKUPIN - organizují přípravu kandidátky, uvádějí favoritku na scénu, jsou hlavním mozkiem při přípravě jejího vystoupení.

KANDIDATKY - připraví si oblečení, tanec a píseň pro krále, vystoupí na jeho počest malou hostinu.

Skladba večera je asi následující:

Král přichází do slavnostně vyzdobené sálu, kde ho očekává lid, pronáší svou řeč obratného státníka a politika, vyhlásuje volbu královny. Pak zve přítomné na hostinu, uspořádanou na počest jeho nové vlády. Po hostině je taneční blok, po němž následuje představení kandidátek. Probíhá podle dohodnutého rituálu. Následuje menší hostina, připravená každou z kandidátek. Král sděluje tajné své rozhodnutí královské radě a ta chystá korunovaci nové královny. Na její počest následuje po obřadu rej masek a taneční soutěž přihlášených dvojic. Předepsaným tancem je tango. Nejúspěšnější pár je dekorován králem.

RIO končí skupinovým balíbillem.

Doporučení: Tíha organizace spočívá především na královské radě a vůdcích skupin. Na jejich nápaditosti a iniciativě záleží, nakolik bude program pestrý a dynamický, jaká atmosféra se dokáže vytvořit.

Masky by měly být jednoduché/především výrazné nalíčení, hodně záleží na výběru hudby a kvalitním zapojení aparatury.

Organizace programu musí být předem dohodnuta mezi hlavními aktéry, nelze ji zahajovat separátně. Vede to k nesnázím, zmatkům a ztrátě herní dynamiky.

Střídejme herní prostory, vyzdobu, intenzitu světél apod.

D. SOLITÉRY

42. DUŠEVNÍ GYMNASTIKA

Charakteristika: k vytvoření rovnováhy mezi programy zaměřenými na fyzickou zátěž a těmi, které namáhají především mysl.

Je zapotřebí: předkládat testy s úsměvem - nejsme ve škole!

Pravidla: Duševní gymnastiku realizujeme formou jednoduchých testů - solitérů, či spíše testíků, a to ráno, po snídani. Plní tak dvě funkce: - je ostrým startem do celodenního programu, tedy okamžikem, od kterého je třeba naprosté duševní koncentrace na soutěže, hry, závody, kulturní programy atd. Je okamžikem, kterým začíná soupeření a boj s druhými a především se sebou samým.

Pomáhá hráčům poodhalit roušku svého vlastního „já“, ověřit si v konfrontaci s ostatními své znalosti a schopnosti - to vše za podmínek subjektivně i objektivně vhodnějších, než jaké nabízí např. systém školní výuky/pokud témata testů souvisejí s obsahem školní látky.

Výběr testů není prováděn z hlediska potřeby vytvářet kompaktní celek s určitým řádem, jehož cílem by bylo objektivní ohodnocení účastníků. Záměrně jde o cyklus, který je otevřen testíčkům dalším, jejichž výběr je výhradně věcí toho, kdo jej řídí. Námětů je nekonečně mnoho, stačí jen nalézt vhodný informační pramen k ověření správnosti odpovědi. Při zařazování by se mělo pamatovat na to, aby rejstřík testů byl co nejširší, proto do celého cyklu nezařazujeme dva testy z téhož oboru. Celkový čas jednoho testíčku včetně vyhodnocení by neměl překročit 20-25 minut.

a/ Hlavní skladatelé a jejich díla

Celkem 20 známých jmen z hudební historie /Beethoven, Bizet, Čajkovskij, Dvořák atd./ a stejný počet děl těchto autorů. V časovém limitu se přiřazují díla ke správným autorům.

b/ Literární test

25 literárních titulů, poměrně známých /Tři kamarádi, Oliwer Twist, Maryša, Židovka z Toleda, Fimfárum atd./, ke kterým se v časovém limitu musí doplnit autor.

c/ Logický test

Znaky v každé řádce jsou seřazeny podle určité souvislosti. Úkolem je vztah odhalit a v řadě pokračovat dalším znakem /u písmen platí mezinárodní abeceda, bez čárek, háčků a ch/.

1-3-7-15-31? /63/

J-L-N-P-R-? /T/

47-38-30-23-17-? /12/

2-B-4-D-6-? /F/

d/ Matematický test

Je možné zařadit do něj 2 nebo 3 jednodušší matematické úlohy, např.:

- Ve společnosti se sešlo 12 dam. Při loučení se každá dáma se všemi políbila. Kolik padlo polibků? /66/

- Jeden děda měl hodiny s kukačkou, která kukala každou celou hodinu. Byla ovšem nevhodně přičinlivá, neboť při každém zakukání přidávala jedno kuknutí navíc /tj. ve tři hodiny kukala čtyřikrát/. Vypočítejte, kolik „kuku“ udělala za 24 hodin! /180/

e/ Mista narození slavných osobností

Ke jménům měst a vesnic je třeba přiřadit jméno významné osobnosti, která je s tímto místem spjata: Nelahozveves /Dvořák/, Hukvaldy /Janáček/, Litomyšl /Smetana/, Polička /Martinů/, Malé Svatoňovice /K. Čapek/, Hronov /Jirásek/, Prostějov /Volker/, Písek /Šrámek/ atd.

f/ Operní test

Název každé ze šestnácti oper je roztržen a jednotlivé části jsou znovu pospojovány, čímž jsou vytvořeny nové kombinace: Čert a vdova, Šelma Holand'an, Kouzelná Bystrouška, Lazebník Oněgin, Figarova flétna, atd. Úkolem je sestavit v časovém limitu co nejvíce původních názvů.

g/ Párový test

Z 25 párů známých z historie, literatury, hudby apod., je vždy uvedena pouze jedna osoba. Úkolem je doplnit v časovém limitu všechny protějšky: Radúz a Mahulena, Hamlet a Ofelie, Adam a Eva aj.

h/ Test Edwardův

Slouží k procvičení vybavovacích schopností: podstatná jména vyvolávají asociální spojení s příslušným vlastním jménem, s kterým souvisejí. Úkolem je přiřadit během 15 minut k jednotlivým pojmům co nejvíce vlastních jmen.

Příklady možných spojení:

abeceda	Morseova
archa	Noemova
baňka	Erlenmeyerova, Herónova
běh	Vassův
čerpadlo	Rootsovo
efekt	Zeemanův, Starkův
generátor	Van de Graafův
groš	Jidášův

hrnec	Papinův, Setonův
hromosvod	Divišův, Franklinův
chlév	Auglášův
kahan	Bunsenův
kladívko	Wagnerovo
láhev	Kleinova
lampa	Alladinova, Křížikova
lože	Záhořovo, Prokrustovo
motor	Wankelův, Dieselův
meč	Damoklův
miska	Petriho
moučka	Thomasova
muka	Tantalova, Kristova
nemoc	Basedowa, Bürgerova
paprsky	Röntgenovy
práce	Sisyfova
prut	Svatoplukův
převod	Kardanův
přikop	Taxisův
přístroj	Kippův
pyramida	Cheopsova, Chefrénova
roucho	Evino, Adamovo
nuchadlo	bři Veverkových
skok	Horymířův, Rittbergrův, Lutzův, Axellův,
	Paulsenův
skříňka	Pandorina
soud	Paridův
soustava	Mendělejevova
spojka	Hardyho
sól	Seignettova
šroub	Reselův
sud	Dlogenův
lášnopis	Gabelsbergův
trubice	Torricelliho, Eustachova, Pitotova
Vary	Karlovy
vejce	Kolumbovo
vesnice	Potěmkinovy
vítězství	Pyrrhovo
zahrady	Semiramidiny
závit	Whitworthův
znamení	Kalnovo
zvěst	Jobova
žena	Lotova

II Test slovní zásoby

Každý si připraví list čtverečkového papíru A 4, na který si vyznačí čtverce 4 x 4, 5 x 5 až 12 x 12 čtverečků (případně i čtverce větší). U jedné z úhlopříček každého ze čtverců vepíše do každého políčka písmeno „K“. Během 15 minut má každý za úkol napsat do čtverečků co nejvíce českých podstatných jmen v 1. pádě jednotného čísla /na způsob křížovky, ovšem pouze v jednom směru, tj. vodorovně nebo svisle/. Neuznávají se cizí slova, vlastní jména, slova cizího původu, podstatná jména slovesná a zdrobněliny.

Hodnotí se počet správně vepsaných podstatných jmen.

II Závěrečný test

Hráči odpovídají na otázky typu: Kolikátého je dnes? Kolik hodin jsme tu od 19.00 hod. zahajovacího večera? Najdi orientační bod v blízkém okolí tábora, který charakterizuje JV směr. Kolik stanů je v táboře? Kolik let je dohromady všem osobám v táboře?

Kolik metrů dohromady měří? atd.

II Zkratkový test

Úkolem je prokázat znalost zkratk, tj. vyspat plné znění cca 20-25 zkratk jako např. SOS, P.S., PVC, MUDr., JUDr., hi-fi, W.C., UNESCO, PF, OIRT, ČKD, CSc., EKG, STS apod.

II Znamé výroky

Vybereme 10-15 slavných výroků z historie, literatury, sportu apod., úkolem bude určit jejich autora. Např.: V zdravém těle - zdravý duch /Tyrš/, Kostky jsou vrženy /Caesar/, Heuréka /Archimedes/, Království za koně /Richard Lví srdce/, Uč se synu moudrým býti /Komenský/, A přece se točí /Galilei/, Stát jsem já /Ludvík XIV./, Není důležité zvítězit, ale zúčastnit se /Pierre de Coubertin/ atp.

Doporučení: Testiky můžeme předkládat formou ústně kladených otázek /pokud to test dovoluje/, někdy je vhodné texty předem nacyklostylovat.

Test musí mít svižný průběh a rychlý spád, bez hluchých míst. „Duševní cvičitel“, který test řídí, by měl znát správné odpovědi na otázky, aby nedocházelo k dohadům a sporům.

Vyhodnocení se provádí okamžitě po skončení testu, aby jeho obsah nebyl překryt dalšími událostmi. Lze využít i „sebehodnocení“, tj. každý si správnost kontroluje sám a hlásí celkový výsledek /což je ostatně pro solitéry typické/.

Každodenní výsledky se mohou zapisovat do souhrnné tabulky a po závěrečném testu se pak vyhláší absolutní vítěz celého cyklu.

43. ZKOUŠKA HMATU

Charakteristika: test s mincemi různé hodnoty podle E. T. Setona. **Pravidla:** Mince se vlož do čepice nebo přímo do ruky: 10 pětihaléřů, 10 desetihaléřů, 10 padesátihaléřů. Úkolem je poslepu rozřadit mince do tří hromádek podle jejich hodnoty.

Vyhodnocení: Časový limit je 2 minuty. Pokud jsou mince bezchybně rozřazeny v čase pod 2 minuty, získává se 1 bod za každou sekundu pod limit, tzn. že za čas 1.20 je 40 bodů atp. Za každou minci položenou na nesprávnou hromádku se odečítají 3 body. Tři špatně položené mince sniží tedy při čase 1.20 min. počet bodů ze 40 na 31.

44. ZKOUŠKA ZAVALITOSTI A PŘIMOSTI TĚLA

Charakteristika: jednoduchý solitér.

Pravidla: Na zemi rozložíme sešit formátu A5 tak, aby jeho hřbet směřoval vzhůru. Na daný povel se pak snažíme z postoje na jedné noze zvednout ústy sešit ze země. Je dovoleno přidržovat se rukama té nohy, která stojí na zemi.

45. ČESKÁ ČITANKA

Charakteristika: celodenní putování.

Terén: území vyznačené předem na mapě, cca 30-50 km od místa startu.

Pravidla: V průběhu 8-9 hodin musí vylosované smíšené dvojice splnit tyto úkoly: navštívit nějakou významnou osobnost, požádat ji o rozhovor, získat od ní nějakou zajímavou věc, pobídnout v některé rodině, vyžádat si na to potvrzení a především... sepsat příběh do připravované České čítanky.

Dvojice nedostanou k dispozici ani seznam významných osobností kraje, ani osnovu rozhovoru, který by měla navštívená osobnost dvojici poskytnout. Dvě hodiny před zahájením hry se všichni seznámí s vyznačeným územím a pak se již mohou vydat na cestu.

Nejtěžším úkolem je bez diskuse obstarání občedu, na který musí být dvojice přátelsky pozvána /bez požadání a zdarma/, přičemž hostitel musí na závěr vystavit potvrzení a la: „Podle slovanského obyčeje pohostila jsem mladé přátele nejen chlebem a solí, ale knedlíky s jahodami“ nebo „... v rámci vaší fantastické hry se zřekly kuchařka i učitelka mateřské školy svého občeda, aby zdarma nakrmily tyto dva soutěžící, kteří úhradu provedli mytím nádobí a úklidem...“.

Osnova neexistuje ani pro napsání příběhu, který může být koncipován jako reportážní sled událostí z rušného dne České čítanky, jako záznam vyprávění navštívené osobnosti nejpozději do 24 hodin po ukončení putování. Stejně se odevzdávají i získané zajímavosti, záznamy z rozhovorů a potvrzení o poskytnutém občedu.

Jednotlivé úkoly jsou bodově ohodnoceny; v případě, že některý nebyl splněn, nezahrnuje se dvojice do závěrečného hodnocení. Nejlepší příběh do České čítanky je při závěrečném hodnocení přičten, a potom vyvážen. Vítězem se stává pár s nejvyšším počtem bodů. **Doporučení:** Je zajímavé pozvat některou navštívenou osobnost na improvizované večerní posezení, zejména je-li ji hudebník, spisovatel, malíř atp.

ABECEDNÍ REJSTŘÍK ...

Běží li čas	1.	Proseidón	39.
Blokáda	2.	Prádeli - vernisáž	40.
Česká čítanka	45.	Prospektoři	12.
Česká pout	37.	Přelíčení	33.
Devadesát tři	3.	Rétorické fórum	34.
Duševní gymnastika	42.	Rio	41.
Eldorado	4.	Rodenův závod	13.
Faustball	5.	Rondel	14.
Finská steska	6.	Ruce	15.
Hoganův závod	7.	Sedm rytířských čností	16.
Intulice	27.	Sedm sedmček	17.
Kdo je kdo	28.	Slepe město	18.
Kontakť	29.	Správce rezervace	19.
Margareta	30.	Strasti Rudolfa Zláskaka	20.
Midy svět	31.	Taneční maratón	21.
Mokasin telegraph	8.	Tapijův závod	22.
Most	9.	Trýská válka	23.
Mrugalův čtylboj	10.	Valné shromáždění	24.
Nápis krále Abóky	38.	Van Mottenův závod	25.
Paricův soud	32.	Vesla myslivna	26.
Pohár tety Kateřiny		Výroční cena	43.
		Zkouška hmatu	44.
		Zkouška zavalitosti...	45.
		Z pohádky do pohádky	36.

ZELENÉ PLÁNĚ

AMERICKÁ LIDOVÁ
ČESKÝ TEXT: IVO FISCHER

TEMPO DI SLOWFOX

1. TAM, KDE ZEM DUNÍ KOPVTV STA'D, ZNÁM PLNO VŮNÍ, CO DECHÁM JE TAK RÁD,
ČPÍ TAM PŮT KONÍ A VONÍ TYMI - ÁN, KOUŘ OBZOR CLONÍ, JAK DOLÍ - NOU JE HNÁN,
RÁD ŽIJU NA NÍ, TÝ PLÁNÍ ZELE - NÝ. 3. DÁL ČISTÍM CHLIV A LOVÍM V OŘE - ŠÍ,
JENOM JAKO DŘÍV MĚ ŽITÍ NĚTĚ - ŠÍ. KDYŽ HLÍDÁM STA'D A SLYŠÍM VÍ - TR DOUT,
PROBÍM, AŽ JÍ POVÍ, ŽE MÁM V SRDCI TROUD. KDO VÍ, AŽ SE DOVÍ Z VĚTRNEJCH STRAN,
DÁL ŽE JEN PRO NI TU VONÍ TYMI - ÁN, VLAK HNED TEN RANNÍ JÍ U NÁS VYLO - ŠÍ
A ONA K SPANÍ SE ŠŤASTNA ULOŽÍ SEM DO MEJCH DLANÍ V TÝ PLÁNÍ ZELE - NÝ.

2. TAM, KDE MLEJN S PILOU PROUD ŘEKY HNAL,
JA MĚL SVOU MILOU A MOC JSEM O NI STÁL,
AŽ PŘIŠLO PSANÍ, AŽ NA NI NEČEKÁM,
PRŮ K ČEMU LHÁNÍ, A TAK JSEM ZŮSTAL SÁM.
SÁM ZNENADANÍ V TÝ PLÁNÍ ZELENÝ.

KUMBAYA

TRADICIONÁL

MODERATO

KUMBA - YA, MY LORD, KUMBA - YA, KUMBA - YA, MY LORD, KUMBA - YA, KUMBA -
YA, MY LORD, KUMBA - YA, OH, LORD, KUMBA - YA, OH, LORD, KUMBA - YA. 2. SOMEONE'S

2. SOMEONE'S CRYING, LORD, KUMBAYA, ...
3. SOMEONE'S PRAYING, LORD, KUMBAYA, ...
4. SOMEONE'S SINGING, LORD, KUMBAYA, ...
5. KUMBAYA, MY LORD, KUMBAYA, ...

KARAVANA

AMERICKÁ LIDOVÁ
ČESKÝ TEXT: JAROSLAV ČVANCARA

TEMPO DI VALSE

F Gmi F Gmi7 F Gmi F Gmi Ami

DŘÍVE NEŽ SLUNCE NAD ÚDO- LÍM ZAČNE HRÁT, MY NA CESTU DLOUHOU

C G C C7 Ami

SE MUSÍME DAT AŽ K VZDÁLENÝM HORÁM, JEŽ K OBLAKŮM

C G C C7 F Gmi F Gmi F

ČNÍ. IKDYŽ ÚNAVA KRUTÁ ŽIŽ SCHVÁTILA NÁS,

Gmi F Gmi F Gmi F C7 F Gmi Ami

NAŠE VŮLE VŠE ZLÉ PŘEKO- NÁ, JDEME DÁL. NÁM ZABLoudIT NEDA

C G C C7 Ami

NA NEBESÍCH PÁN. AŽ SE NÁŠ SEN SPLNÍ, NA- JSEM ZLATÝ

C G C C7 F Gmi F Gmi F Gmi

DŮL. NA BŘE- ZÍCH SACRA- MENTA NÁS ŠTĚSTÍ ČE- KA, NA BŘE-

HO HO WATANAY

INDIÁNSKÁ LIDOVÁ
ČESKÝ TEXT: PAVEL LOHONKA

MODERATO D C D C G

1. SPINKEJ MŮJ MALÍČKÝ, MAŠ V OČÍCH HVĚZDČKY, DÁM TI JE DO VLASŮ TAK USÍNEJ TAK

D C D C G D

USÍNEJ. HO HO WATANAY, HO HO WATANAY, HO HO WATANAY, KI- OKENA, KI- OKENA.

2. SLADKOU VŮNI NESE TI NOČNÍ MOTÝL Z PASEKY, VÁNEK HO KOLÍBA, UŽ NEZPÍVÁ, UŽ NEZPÍVÁ.
3. V LUKÁCH TO ZAVONÍ, RÁD JEZDÍŠ NA KONI, MÁ BARVU HAVRANÍ, JAK UHAŇÍ, JAK UHAŇÍ.
4. V DLANI MOTÝL USÍNÁ, HVĚZDIČKA UŽ ZHASÍNÁ, VÁNEK, CO JI K TOBĚ NES, AŽ DO LÉTA TI ODLÉTA.

HLÍDEJ LÁSKU, SKÁLO MÁ'

HUDBA A TEXT:
JAN NEDVĚD

The musical score is written on five staves. The first staff begins with a treble clef, a common time signature (C), and the tempo marking 'VOLNĚ'. Chords G7, C, and C are indicated above the staff. The lyrics are: 'JAK TO V ŽITÍ CHODÍVÁ LÁSKA K LIDEM PŘÍCHÁ-TÍ, PŘÍJDE, PAK SE ROZHLÉDNE A ZASE ODCHÁ-ZÍ. JÁ JI POTKAL VE SKALÁCH, ŠLA BOHÁ, JENOM TAK, MĚLA DĚINY VYBLEDLÝ, NA ZÁDECH STAREJ VAK. HLÍDEJ LÁSKU, SKÁLO MÁ, NEŽ SE S RÁNEM VYTRA-TÍ, ČEKÁ NA NÁS TĚŽKÁ POUT', AŽ SE S RÁNEM VYTRA-TÍ, MEZI LIDMA JE TĚŽKÉ PLOUT, NEŽ SE S RÁNEM VYTRA-TÍ, VIŠ, CO UMÍ ČLOVĚK, POČÍ NEŽ SE S RÁNEM VYTRA-TÍ.'

KDYŽ MNĚ AHOJ POWÍDÁ, ÚSMĚVEM MĚ POHLÁDÍ.
 TAK ZAS JEDNA Z MÁLA SNAD, CO JÍ TULÁK NEVADÍ.
 SEDLI JSME SI NA SKÁLU, DOLE ŠUMĚL ŘEKY PROUD.
 DEN MIZEL ZA OBZOREM, STÍN ZAKRYL NAŠ TICHÝ KOUT.

DOBREJ DEN

HUDBA A TEXT:
TONY LINHART

The musical score is written on four staves. The first staff begins with a treble clef and a common time signature (C). Chords C, G7, C, G7, and C are indicated above the staff. The lyrics are: 'KDYBYS ŽIL PODRU-HÝ, ČÍM BYS BYL? KDYBYS ŽIL POTŘE-TÍ, ČÍM BYS BYL? BYL BYCH DÁL TÍM CO JSEM A CO VÍC TAKY, JEN KDYŽ MI DÁ SLUNCE MÝ DOBREJ DEN. DOBREJ DEN SLUNCE DÁVÁ A PŘED OČIMA TRÁVA VYRÓS-TÁ, VYRÓS-TÁ, A TY RÁD TŘEBA PĚSTÍ, CHRAŇ KOUSEK TOHO ŠTĚSTÍ DOJÍS-TA, DOJÍS-TA.'

KDYBYS ŽIL PODRUHÝ, KAM BYS ŠEL?
 KDYBYS ŽIL PODRUHÝ, CO BYS CHTEL?
 PROČ JEN CHTÍT POŘÁD VÍC.
 TO MÁ SVŮJ RUB A LÍC,
 CO CHCI MÍT NESTOJÍ VŮBEC NIC.
 KDYBYS ŽIL PODRUHÝ, CO CHCEŠ MÍT!
 KDE CHCEŠ STAT, A JAK DÁL VŮBEC JÍT?
 NEHLEDAM IDEÁL
 PRO NĚJŽ ŽÍT BICH SE BÁL,
 PROČ BYCH SÁM SEBE JEN PŘEDSTÍRAL.

HEJNO VRAN

HUDBA A TEXT:
WABI RYVOLA

POMALU F B F

KDYŽ NAD PASEKOU VZLÉTNĚ HEJNO VRAN, HEJNO VRAN, HEJNO VRAN JE LÉTA PEL UŽ DÁVNO

B C7 F B

VYPRODÁN PODZIM SE HLÁŠÍ CHLADEM JASNÝCH RÁN, V TOM RÁNU PROCHÁZÍ SE SÁM A SÁM

C7 F REFRÉN A7

KDO MĚSTU DÁVNO SBOHEM DAL. A TAK SE TOULÁ TRÁVOU SPÁLENOU, NEVÍ JAK ROZLOUČIT SE

Dmi B C7 F

S LÉTEM DÍVÁ SE NA KRAJINU VZDÁLENOU KTERÉ DAL CELÝ ŽIVOT SVŮJ.

NAD HLAVOU ZAKROUŽÍ TI HEJNO VRAN,
HEJNO VRAN, HEJNO VRAN
A BÍLÝCH HVĚZD JE VŠUDE OCEÁN
PŘECE SI NEPOSTAVÍŠ POD NĚ STAN,
BUDEŠ SPÁT POD ŠÍRÁKEM, JAK TĚ ZNÁM,
IKDYŽ UŽ PODZIM PŘÍCHÁZÍ.

REFR.: A TAK SE TOULÁŠ TRÁVOU...
... KTERÉ DAŠ CELÝ ŽIVOT SVŮJ.

NEZACHÁZEJ SLUNCE

LIDOVÁ Z JIŽNÍCH ČECH

VOLNĚ C Dmi G F

1. NEZACHÁZEJ SLUNCE, NEZA - CHÁZEJ JEŠTĚ, JÁ MÁM POTĚ - ŠENÍ NA DA -

G C Emi Ami C Dmi G C

LEKEJ CESTĚ JÁ MÁM POTĚ - ŠENÍ NA DA - LEKEJ CES - TĚ.

2. JÁ MÁM POTĚŠENÍ MEZI HORY DOLY,
ŽÁDNEJ NEUVĚŘÍ, CO JE MEZI NÁMI.
3. MEZI NÁMI DVOUMA LÁSKA NEJSTÁLEJŠÍ
A TA MUSÍ TRVAT DO SMRTI NEJDELŠÍ.
4. TRVEJ, LÁSKO, TRVEJ, NEPŘESTÁVEJ TRVAT,
AŽ BUDOU SKŘIVÁNCI O PŮLNOCI ZPÍVAT.

BODAJ BY VÁS, VY MLÁDENCÍ

SLOVENSKÁ LIDOVÁ

RYCHLE

BODAJ BY VÁS, VY MLÁDENCÍ, ČERTI VZALI, KEĎ STE VY MŇA NATEN TANEC NE-PO - ZVA - LI.

JA BY BOLA TANCOVALA, AJ NA CIMBAL NIEČO DALA A VÁS VŠETKÝCH POBOŽ KA - LA.

2. ČO SA MAMKA TEJTO NOCI NATRÁPILA, ABY SA VÁM LEN NEJAKO ZAVĎAČILA;
SPIEKLA MŮKY ZA TRI KORCE PRE VÁS, CHLAPCI, NA KOLAČE,
LEN ABY SOM TANCOVALA.
3. UŽ JE AMEŇ, UŽ JE KONIEC, MILÍ CHLAPCI,
KEĎ JE UŽ RAZ, KEĎ JE UŽ RAZ PO TOH TANJI;
KEĎ SA NOVÝ TANEC STRHNE, PAMÄTUJTE, CHLAPCI, NA MNE,
TREBAS BUDE PO POL NOCI.

CO JE TO PÍSEŇ

HUDBA I TEXT:
JARMILA KOBILCOVÁ

1. PÍSEŇ JE LOUKA ZROSE - NÁ, JE VŮNĚ TRÁVY KDYŽ SE KC PÍSEŇ JE VÁŽKA ZNAVE -

NÁ, NA MODRÝCH KŘÍDLECH SOUHRÁK NOSÍ. PÍSEŇ JE LETNÍ LÁSKY ŽÁR.

PÍSEŇ JE DEŠŤ CO TVÁŘE CHLADÍ, PÍSEŇ JE DLOUHÝCH TÓNŮ PÁR, TY ANI BÁSEŇ

NENAHRADÍ. LÁ LA, LÁ LA LÁ LA LÁ LA LÁ.

2. PÍSEŇ JE VŠE CO MŮŽEŠ DAT, KDYŽ ANI SLOVA NESTAČÍ.
PÍSEŇ JE, ŽE SE MŮŽEŠ SMAŤ, DIVAT SE LIDEM DO OČÍ.
PÍSEŇ JE RUKA PODANÁ, PÍSEŇ JE SEDMIKRAŠKA V TRÁVĚ,
PÍSEŇ JE DESKA OHRANA - TU MELODII SLÝŠÍŠ PRAVĚ.
3. PÍSEŇ JE RYTHMUS TANTAMŮ A STRHUJÍCÍ TANEC TĚL.
PÍSEŇ JE KÁVA PO FLÁMU A BARVA MEDU, LESNÍCH VČEL.
PÍSEŇ JE SLZA NA ŘASÁCH, PÍSEŇ JE ŠÁTEK, CO TI MÁVA,
PÍSEŇ JE DLOUHÝ CESTY PRACH, JE BÍLEJ SNÍH CO TIŠE PADA.

PÍSEŇ O TRÁVĚ A NOCI

HUDBA I TEXT:
WABI RYVOLA

TEMPO DI BREGUINE

KRAJ SE ZA CHVILI DO TICHÉ NOCI PONORÍ, DO TMNÝ TÁBORÁK DO DLOUHÉ DOBĚ
ZAHORÍ, O—HÓ, UŽ SE ROZLILA ZÁŘ, O—HÓ, PLAMENÝ ZLATÍ TVÁŘ

A KOLEM STROMŮ SI PÍSEŇ O JARU ZPÍVÁJÍ
A KAMARÁDI MI DO OČÍ SE MI DÍVÁJÍ
OHÓ, KYTARA TEMNĚ ZNÍ,
OHÓ, ZPÍVÁME PÍSEŇ S NÍ

O TRÁVĚ, KTERÁ SE NOČNÍM VĚTRÍKEM ZAKÝVÁ
O MĚSÍCI, KTERÝ NA OBLOZE UŽ PŘIBÝVÁ
OHÓ, NEPŮJDEM JEŠTĚ SPÁT,
OHÓ, MUSÍME NOCI DÁT

TU PÍSEŇ O JARU, JAK JI JEN LESY ZAŠUMÍ,
TU PÍSEŇ O MLÁDÍ, KTEROU NIKDO Z NÁS NEUMÍ,
OHÓ, SLUNCE UŽ VYCHAZÍ,
OHÓ, JARO UŽ PŘICHAZÍ.

POSLEDNÍ PÍSEŇ

HUDBA A TEXT
MIKI RYVOLA

TEMPO DI FOKTROTT

POSLED - NÍ SE PÍSEŇ ZPÍVÁ, NAPO - SLED KYTARA ZNÍ, DNESNÍ
NOC SE HOCHU NEU - SI - NA, DNES NÁS HŘEJE OHEŇ POSLEDNÍ. KAŽDÁ LOŮ
MÁ NĚKDE PŘÍSTAV, KAŽDÝ SEN PROBŮZE - NÍ, SVÍTÁ - NÍ SE
BLÍŽÍ, O - HEŇ ZHASÍNÁ, NOVÝ DEN ZNA - MENÁ LOUČE - NÍ.

