

CESTA KOLEM SVĚTA ZA 80 DNÍ

OBSAH:

1. POPIS HRY	3
2. MOTTO NA WEB	4
3. JAK SE OBLÉKNOUT NA EH	10
4. DOPROVODNÉ AKCE	13
5. REALIZACE	
• ÚVOD, ZAHÁJENÍ HRY	14
• VELKÁ BRITÁNIE	15
• FRANCIE	16
• ČESKÁ REPUBLIKA	19
• ŘECKO	21
• TURECKO	22
• EGYPT	25
• INDIE	26
• JAPONSKO	28
• AUSTRÁLIE	29
• MEXIKO	31
• SPOJENÉ STÁTY (USA)	33
• KANADA	35
• UNIVERZÁLNĚ POUŽITELNÉ HRY	36
6. ZAKONČENÍ HRY	38
7. VYHODNOCENÍ	39
8. PŘÍLOHY	
• LIST O VYBRANÉ ZEMI	40
• CESTOVNÍ PAS	41
• THE TIMES	42
• NĚCO OSTÁTECH	63
• DIPLOMY	81
• POSTUPOVÝ PAVOUK	89
• VLAJKY	91
• ŠIFRA	94
9. ZÁVĚR	95

1. POPIS HRY

Knihu „Cesta kolem světa za 80 dní“ napsal Jules Verne. Jeho příběh byl tedy pro nás vodítkem, ovšem dovolili jsme si hrdiny zavést i do jiných zemí, než které navštívil pan Fogg se svým doprovodem v tomto slavném románu. Autory původní verze etapové hry, ze které jsme vycházeli je Marie Zpěváková a kolektiv vedoucích 27. PS Kladno-Švermov.

Etapová hra je zpracována tak, aby se dala hrát za každého počasí – tzn., že u každé etapy je suchá, mokrá a horká varianta.

Každý den na táboře pak byl věnován jedné zemi, kterou pan Fogg při svém putování navštívil. Začínali jsme ve Velké Británii a pokračovali dále pak do Francie, České republiky, Řecka, Turecka, Egypta, Indie, Japonska, Austrálie, Mexika, USA, Kanady s přes Skotsko zpět do Anglie.

Některým návštěvám jsme přizpůsobili i táborový jídelníček a úvody většiny etap obstarávala hraná scénka v podání vedoucích, která nás uvedla do dané země.

MOTTO: Zveme vás všechny, velké i malé, tlusté i tenké, pecivály i cestovatele na dobrodružnou výpravu. Letošní celotáborová hra je volně inspirována knihou francouzského spisovatele Julesa Verna. Do češtiny byl tento román přeložen již roku 1873 a inspiroval už nejednu filmovou a televizní adaptaci. Jedná o jednu z nejoblíbenějších Verneových knih:



„Cesta kolem světa za 80 dní“

Příběh začíná 2. října roku 1872 v Londýně a jeho hlavními hrdiny jsou bohatý anglický džentlmen Phileas Fogg se svým francouzským sluhou Jeanem Passepartoutem (v některých českých vydáních označován jménem Proklouz), který se nechal u Philease Fogg zaměstnat, protože věřil, že díky pánovým pravidelným zvykům bude mít klidnou službu.

Netuší však, že jeho pán si odpoledne v *Reformním klubu*, jehož je členem, přečte v novinách článek o otevření nové železniční tratě v Indii a spočítá si, že díky tomu je nyní možno vykonat cestu kolem světa během osmdesáti dnů.

Když ostatní členové klubu vyjádří své pochybnosti o provedení takovéto cesty, vsadí se s nimi o celé své jmění (20 000 liber), že cestu uskuteční.

A tak se ještě téhož dne večer musí Passepartout se svým pánem vydat vlakem na strastiplnou cestu kolem světa. Oba netuší, že jsou sledováni detektivem Fixem ze Scotland Yardu, protože Fogg odpovídá popisu bankovního lupiče.

My se pokusíme spolu s Phileasem Foggem a jeho sluhou Jeanem Passepartoutem vyhrát sázku o 20 000 liber a stihnout objet svět za 80 dní.

Na svých cestách použijeme všechny možné i nemožné dopravní prostředky, poznáme různé kraje i mravy, ochutnáme rozličné světové kuchyně, zažijeme mnohá dobrodružství v neprobádaných krajinách a hlavně budeme pečlivě hlídat čas, abychom neprohráli naši sázku.

A přes které země naše cesta povede?

Samozřejmě začínáme v Anglii, ale můžeme tu juknout i do Skotska či Severního Irska, poté se přeplavíme na evropskou pevninu do Francie, ze které je to již jen kousek k nám „domů“ do České republiky. Odtud pak zamíříme směrem na jih do Řecka a do Turecka. Odtud je to nejbližší přes moře do Egypta. Odtud se poplavíme Indickým oceánem a dostaneme se do poloviny naší cesty - do Indie. Po asijském kontinentu se dostaneme do Japonska a poté se přeplavíme do Austrálie. A to už na nás čeká nejdelší cesta – Tichým oceánem na jihoamerický kontinent do Mexika a odtud přes přísně hlídanou hranici do USA. Ještě dále na sever na nás pak čeká Kanada a odtud se pokusíme přeplavit se přes Atlantický oceán tak, abychom stihli dojet v časovém limitu 80 dní zpět Anglie, do jejího hlavního města Londýna.

Tak snad to stihneme včas, ať sázku vyhrájeme!!!

Kdo zná knihu a zná Sůváky, určitě již tuší, že učitelé zeměpisu z nás mít radost nebudou a vlastní kniha nám bude sloužit jen jako volná inspirace (stačí si vzpomenout na naše ztvárnění Starých pověstí českých – třeba na Dívčí válku či na pověst O Svatoplukových prutech)

Další informace

Hra bude realizována 23. července až 5. srpna 2016 na táboře v RS U Jasanu, Chříbská. Celkem se jí účastní cca 140 dětí od předškoláků až po ty, kteří ukončili základní devítiletku. Budou rozdělené do 2 kategorií (mladší roč. 2006-2010 a na starší roč. 2005 – 2000), v každé kategorii bude pak 9 družstev (dle navštívených států: Angličané, Francouzi, Češi, Řekové, Turci, Indové, Japonci, Australané, Američané, Kanadáné).

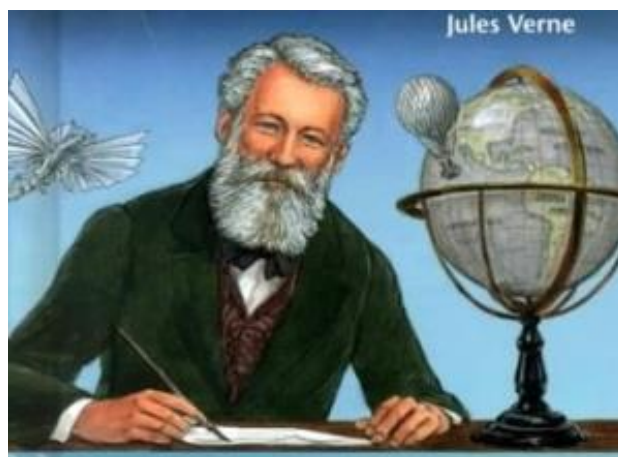
Tábor trvá 14 dní včetně dne příjezdu a odjezdu, jeden den se uskuteční celodenní výlet po krásách Lužických hor, takže na samotnou hru zbývá 11 hracích dní.

2. MOTTO na WEB

CELOTÁBOROVÁ ETAPOVÁ HRA 2016



Zveme vás všechny, velké i malé, tlusté i tenké, pecivály i cestovatele na dobrodružnou výpravu. Letošní celotáborová hra je volně inspirována knihou francouzského spisovatele Julesa Verna. Do češtiny byl tento román přeložen již roku 1873 a inspiroval už nejednu filmovou a televizní adaptaci.



Jedná o jednu z nejoblíbenějších Verneových knih:

Cesta kolem světa za 80 dní

Příběh začíná 2. října roku 1872 v Londýně a jeho hlavními hrdiny jsou bohatý anglický džentlmen Phileas Fogg se svým francouzským sluhou Jeanem Passepartoutem (v některých českých vydáních označován jménem Proklouz), který se nechal u Philease Fogg zaměstnat, protože věřil, že díky pánovým pravidelným zvykům bude mít klidnou službu.



Phileas Fogg



Jean Passepartout

Netuší však, že jeho pán si odpoledne v *Reformním klubu*, jehož je členem, přečte v novinách článek o otevření nové železniční tratě v Indii a spočítá si, že díky tomu je nyní možno vykonat cestu kolem světa během osmdesáti dnů.

Když ostatní členové klubu vyjádří své pochybnosti o provedení takovéto cesty, vsadí se s nimi o celé své jmění (20 000 liber), že cestu uskuteční.



A tak se ještě téhož dne večer musí Passepartout se svým pánem vydat vlakem na strastiplnou cestu kolem světa. Oba netuší, že jsou sledováni detektivem Fixem ze Scotland Yardu, protože Fogg odpovídá popisu bankovního lupiče.



detektiv Fix

My se pokusíme spolu s Phileasem Foggem a jeho sluhou Jeanem Passepartoutem vyhrát sázku o 20 000 liber a stihnout objet svět za 80 dní.

Na svých cestách použijeme všechny možné i nemožné dopravní prostředky, poznáme různé kraje i mravy, ochutnáme rozličné světové kuchyně, zažijeme mnohá dobrodružství v neprobádaných krajinách a hlavně budeme pečlivě hlídat čas, abychom neprohráli naši sázku.



A přes které země naše cesta povede?

Samozřejmě začínáme v Anglii, ale můžeme tu juknout i do Skotska či Severního Irska, ...



poté se přeplavíme na evropskou pevninu do Francie, ...



ze které je to již jen kousek k nám „domů“ do České republiky



Odtud pak zamíříme směrem na jih do Řecka a do Turecka



Odtud je to nejbliže přes moře do Egypta



Dále se poplavíme Indickým oceánem a dostaneme se do poloviny naší cesty - do Indie



Po asijském kontinentu se dostaneme do Japonska ...



a poté se přeplavíme do Austrálie



A to už na nás čeká nejdelší cesta – Tichým oceánem na jihoamerický kontinent do Mexika ...



a odtud přes přísně hlídanou hranici do USA



Ještě dále na sever na nás pak čeká Kanada, ...



Ze které se pokusíme přeplavit se přes Atlantický oceán tak, abychom stihli dojet v časovém limitu 80 dní zpět Anglie, do jejího hlavního města Londýna.



Tak snad to stihneme včas, ať sázku vyhrájeme!!!



Kdo zná knihu a zná Sůváky, určitě již tuší, že učitelé zeměpisu z nás mít radost nebudou a vlastní kniha nám bude sloužit jen jako volná inspirace (stačí si vzpomenout na naše ztvárnění Starých pověstí českých – třeba na Dívčí válku či na pověst O Svatoplukových prutech ...).

3. JAK SE OBLÉKNOUT NA EH

Děti letos neměly jednotný táborový oblek, ale každý si ještě doma vybral 1 libovolnou zemi, jejímž vyslancem se stal. Téma etapové hry je natolik široké, že nám dávalo nepřeborné možnosti jak se připravit. Možností je opravdu mnoho - od anglických lordů a dam až po kovboje či indiány.

Kdo s námi jezdí dále, měl možnost využít tak i něco z let minulých (pokud se do toho ještě vešel) - oděvy z české vesnice 19. století (r. 2015 - Rožrok), maskáče a vojenský oděv (2013 - Hvězdná brána), řecké tuniky (2011 - Odysseovy cesty), nebo zlatokopecský úbor, i když to už bylo dávno (2010 - Klondike Gold Rush), ale třeba někomu z toho zůstal klobouk či šátek. A tady je malý vzorník možných oblečků z jednotlivých států:

Británie:



Francie:



Česká republika:



Řecko:



Egypt:



Indie:



Japonsko:



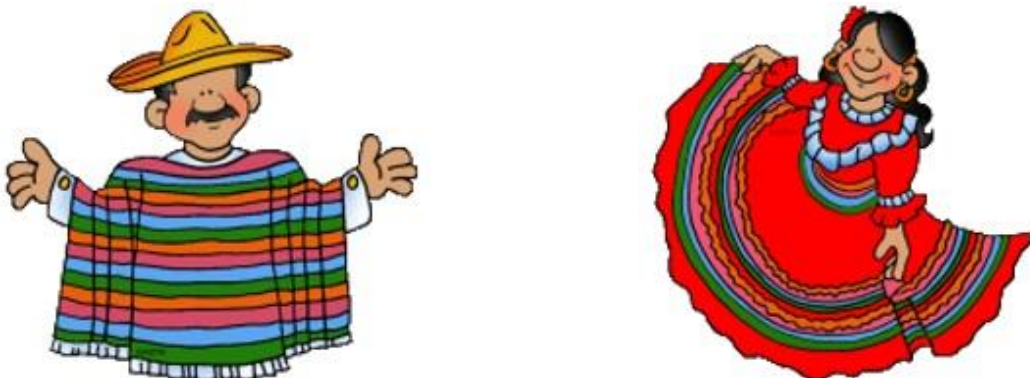
Canada:



Austrálie:



Mexico:



USA:



Skotsko a Irsko:



A TAKHLE NE-E !!!



4. DOPROVODNÉ AKCE

Velmi důležitým prvkem byly noviny – THE TIMES. Úvodní články – motivace ke hrám v jednotlivých zemích, jsme napsali ještě před odjezdem na tábor. Díky notebooku a tiskárně jsme pak mohli další příspěvky vyrábět přímo na místě s ohledem na aktuální dění.

Mapa světa bude ukazovat, které země už Fogg navštívil a kde se právě nachází. Zároveň budou do mapy zanášeny celkové bodové zisky jednotlivých družstev – každé družstvo bude mít svou vlaječku (příslušného státu, který si vylosují).



Pokud to bude možné, tak bude uzpůsoben i táborový jídelníček národním kuchyním toho státu, který ten den navštívíme (např. u Japonska - konzumování rýže pomocí hůlek).

Každý účastník z mladší kategorie obdrží cestovní pas – notýsek formátu A6, který bude nosit neustále při sobě. Při přechodu hranic nebo při celních prohlídkách do něj získává od celníků razítko příslušné země (skládané z písmenkové tiskárničky), může si do něj nakreslit, lepit obrázky a písničky, dělat si poznámky. Může také sloužit k zapisování bodů a výsledků při jednotlivých soutěžích.

Za každou jednotlivou etapu budou průběžně udělovány prvním třem družstvům diplomy. Diplomy mohou předávat vyslanci příslušné země. Diplomy a ceny za celkové výsledky pak předají hlavní postavy celé etapovky - pan Fogg, paní Auda a sluha Proklouz.

Táborový zpěvníček jsme obohatili i o několik nových písniček vztahujících se k daným zemím (např. Japonečka, Severní vítr, Bon soir Mademoiselle Paris, Amerika) a na přebalu se objevilo logo etapové hry.

Logo etapové hry bude zahrnuto i do ručních prací – při barvení či savování triček a bude využito i na tvorbu medailí pro celkové vítěze etapové hry.



logo etapové hry

Dějová linie má na základě knihy tři jasné dominanty: sázku (Fogg, Proklouz, Reformní klub), záchranu paní Audy a příjezd zpět do Londýna. Tyto scénky byly plánovány a připravovány dlouho předem. Ostatní dramatizace děje může být doplňována až při samotné hře na táboře a dle okamžitých nápadů (např. Fogg na Velkém bazaru, Fogg s družinou na pohřebním průvodu v Egyptě, Skotské dráhy (křest nováčků), záchranu Audy, Muslimové v mešitě ...).

Fogg a lidé z jeho družiny by se měli objevovat co možná nejvíce tak, jak to časové a personální možnosti dovolí, a tam, kde jeho účast dodá akcím potřebnou úroveň.

Jednotlivé etapy

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

Po zkušenostech z minulých let jsme kromě suché a mokré varianty raději vytvořili i „horkou“ variantu. Někde se jednotlivé činnosti dají použít univerzálně.

5. REALIZACE

ÚVOD, ZAHÁJENÍ HRY

Úvod, zahájení hry

Ještě před táborem mají jeho účastníci za úkol připravit si oblek dle vlastního výběru, který charakterizuje některou z navštívených zemí

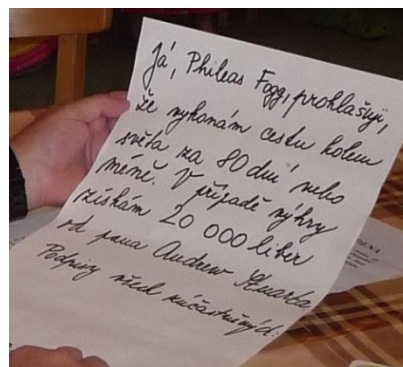
Po rozdělení do oddílů, ubytování a dalších nezbytných činnostech (školení o bezpečnosti, seznámení s táborovým řádem a dalšími nezbytnými informacemi) se večer bude konat divadelní zahájení celé hry nazvané „Sázka v Reformním klubu“.

Zvláštní vydání The Times

Těsně před zahájením vběhne mezi děti kamelot a náležitě ohlásí zvláštní novinové vydání THE TIMES, které přináší zprávu o vykradení anglické banky (viz článek Anglická banka vykradena). Navíc zde bude i zpráva, že více se mohou všichni dozvědět v Reformním klubu.

Reformní klub

V Reformním klubu už čekají vedoucí coby praví angličtí gentlemani – samozřejmě v dobře padnoucích oblecích a při karetní partii. Zasněně se vyjadřují k loupeži v bance, k případnému pachateli a k dalším následkům, které s sebou tato událost přinese. Dojde i na spor, z něž vzejde sázka pana Fogg, který se ve svém prohlášení před všemi zaváže, že vykoná cestu kolem světa za 80 dní. Vše bude sepsáno a podepsáno přítomnými svědky. Smlouva pak bude opět otištěna v THE TIMES spolu s článkem, který informuje o podrobnostech celé sázky (viz článek Sázka nebo šílenství?).



Na závěr jednotliví účastníci obdrží z rukou členů Reformního klubu cestovní pasy a budou poučeni jak s nimi nakládat (pouze členové mladší kategorie).

Jednotlivé etapy

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

VELKÁ BRITÁNIE



1. Hledání pokladu svatého Patrika (Irsko)

- Motivace:** Vyprávění o tom, kdo byl sv. Patrik a jaký měl význam pro Irsko.
Pomůcky: 5 dílů mapy okolí pro každé družstvo (z toho jeden chybný), hudební nástroje a oblečení pro skřítky, poklad (kompasy), vyvěšený text básničky.
Pravidla: Určí se 4 skřítky = strážci map – nejmenší účastníci tábora:

- Frndolín – píšťalka
- Drndolín – bubínek
- Prndolín – tamburína
- Škrndolín – trojúhelník

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

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

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

2. Pub – Yard – Dung (Skotsko)

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

Pomůcky: Pásky na vyznačení hracího území.

Pravidla: Drsná hra skotských horalů - v překladu Hospoda – Dvůr – Hněj. Soutěží se v kategoriích hoši/dívky, mladší/starší; vítězové kategorií pak mohou soutěžit mezi sebou nebo proti vedoucím. Vyznačí se pole jako na vybijenou, ale rozdělené na 3 části – hospodu, dvůr a hněj.

Všichni hráči začínají v hospodě, odkud se snaží vytlačit soupeře na dvůr, kdo přešlápne, musí do prostřední části pole – na dvůr, kde si najde soupeře a opět se ho snaží vytlačit, tentokrát na hněj. Postup se opět opakuje, kdo je vytlačen z hnoje končí ve hře. Pozor na bezpečnost, je třeba hrát ohleduplně, trestat surovce a posílit počet rozhodčích!

3. Chytání Lochnesské příšery (Skotsko)

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

Pomůcky: Šátek pro každé družstvo.

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

4. Výcvik námořnictva její výsosti (Anglie)

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

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

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

5. Čaj o páté (Anglie)

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

6. Skotský večer (hudba, tanec, zábava)

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

FRANCIE



1. Trikolóra (les)

Motivace: Barvy národní vlajky, význam trikolóry pro Francouze.

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

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

2. Baletní škola (louka)

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

Pomůcky: Dvě stejně velké obruče.

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

3. Rychlá módní přehlídka (louka)

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

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

Pravidla: Na trati odloží vždy každý v určených místech své oblečení (ponožky, čepice...). Jednotlivci startují v plavkách a postupně si oblékají své oblečení, ve chvíli, kdy má na sobě vše, startuje další z družstva. Lze hrát při nedostatku času i hromadnou variantu, kdy družstvo na každém stanovišti čeká, až se obléknou všichni, a pak, držíce se za ruce, běží společně dál.

4. Malování na tělo - Bodyart (k vodě)

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

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

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

5. Slepý Picasso (louka)

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

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

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

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

6. Soutěž ve vítání (louka)

Motivace: Naučit se francouzské pozdravy.

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

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

7. Útěk z Bastily

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

Pomůcky: Šátky, provazy a baterka pro každé družstvo.

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

Hry pro deštivé či horké počasí

8. Ztracené departmenty (budova)

Motivace: Seznámení s územním rozdělením Francie, mapa Francie.

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

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

9. Smysly

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

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

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

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

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

10. Zadrž dech (herna)

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

Pomůcky: Žádné.

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

11. Živé obrazy (herna)

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

Pomůcky: Názvy obrazů, které mají děti předvést.

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

12 Čokoláda (herna)

Motivace: Velká čokoláda, nejlépe s francouzským obalem.

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

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

ČESKÁ REPUBLIKA



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

1. Bojovka

Motivace: Jedna z nejoblíbenějších her, která motivaci nepotřebuje.

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

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

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

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

2. Turnaje

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

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

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

3. Přetahování

Pomůcky: Lano, 3 pásky na vyznačení území.

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

4. Táborák

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

5. Plavecké závody (za horkého počasí)

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

6. Naše města (za deště, do budovy)

Motivace: Písnička od Ladislava Vodičky Já tu zemi znám.

Pomůcky: Lístky s písmeny abecedy, slepé mapy ČR.

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

1. Děti si postupně tahají lístky, na kterých jsou písmena. Od vylosovaného 1. písmene mají říci město v ČR. Když odpoví správně, získají lístek = 1 bod. Když ne, může odpovídat někdo jiný.
2. Vedoucí říká názvy měst pozadu a děti se snaží co nejrychleji říci, o které město jde. Kdo uhodne první, získá 1 bod.

Aharp	Praha
Onrb	Brno
Avartso	Ostrava
Nílok	Kolín
Avalhij	Jihlava
Nuoreb	Beroun
Cerebil	Liberec
Ecibudrap	Pardubice
Votumohc	Chomutov
Omjonz	Znojmo
Ondalk	Kladno
Ydarbédop	Poděbrady
Člet	Telč
Robát	Tábor

3. Hráči mají za úkol říkat dvojice měst, která mají spolu něco společného. Např. Praha-Olomouc (v obou jsou univerzity).
4. Seřaďte města podle velikosti. Tady je zpřeházené pořadí – Praha, Brno, 4. Pardubice, Kladno, Frýdek-Místek, Jihlava, Jablonec n. Nisou, Znojmo, Jindřichův Hradec.
5. Zakresli do slepé mapy tato města: Praha, Kladno, Znojmo, Ostrava, Brno, Košice, Banská Bystrica.

7. Noční stezka odvahy

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

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

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

Pozor na bezpečnost a předcházení různým krizovým situacím!

ŘECKO



1. Olympijské hry

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

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

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

Disciplíny:

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

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

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

2. Benátské hradby

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

3. Malování

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

4. Kykladské sošky

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

Pomůcky: Provázek, přírodní materiály.

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

Rukodělné aktivity

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

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

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

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

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

TURECKO



1. Velký bazar

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

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

Typy:

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

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

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

Obchodníci zase musí získat co nejvíce mincí.

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

2. Mešita

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

3. Dobyť Tróje

Motivace: Pověst o Trojské válce.

Pomůcky: Hadrové míčky, maketa trojského koně.

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

4. Divadlo + břišní tance

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

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

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

5. Test o Turecku

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

1. V jakém světadíle se 1. rozprostírá Turecko?
2. Vyjmenujte některé druhy obchodníků.
3. Které věci se nejvíce nakupují na trhu? Ty významné podtrhni:
zlato, alkohol, cigarety, koberce, sklo, kožené výrobky, hodiny.
4. Co znamená „Modré oko“?
 - nejběžnější oko tureckých lidí;
 - výborný alkoholický nápoj;
 - korále, které nosí šťestí.
5. Co nejčastěji pijí Turci?
 - čaje;
 - tureckou kávu;
 - pivo;
 - minerálku.
6. A co tvrdý alkohol?
 - nesmí pít a také nepijí vůbec;
 - nesmí pít, ale pijí, protože Alláh pod střechem nevidí;
 - pijí jen nealkoholické nápoje.
7. Co je to kebab?
 - kuřivo;
 - alkoholický nápoj;
 - jídlo;
 - skřítek.
8. Jak se čte s nebo c „s ocáskem“?
9. Istanbul je největším městem Turecka. Rozkládá se na dvou kontinentech. Do historie se zapsal jako Byzantion, Konstantinopol nebo Cařihrad.
10. Kdo to byl Mustafa Kemal Atatürk?
 - zakladatel osmanské říše;
 - reformátor Turecka v 20. století;
 - pohádková bytost.
11. Jaké je hlavní město Turecka?
12. Jak mohou turisté, ženy a muži, navštěvovat mešitu?
13. Co je to subhu?
 - jídlo;
 - posvátné korále jako růženec;
 - pití;
 - místní doprava.
14. Jak vypadá státní vlajka?
15. Jaké je uspořádání státu?
 - království;
 - monarchie;
 - republika.
16. Jaká měna se používá v Turecku
 - koruna;
 - turecká libra;
 - turecká lira;
 - turecký šilink.
17. Nakreslete trojského koně.

EGYPT



1. Hieroglyfy

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

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

Pravidla: Pro seznámení s hieroglyfy si je děti nejprve samy nakreslí. Každé družstvo dostane tabulku s hieroglyfy, podle které překreslí šikovní malíři barvou svého oddílu obrysy obrázků. Ostatní je vybarví podle fantazie. Společně se pak pokusí naučit se, co který obrázek znamená. Další části hry předchází rozházení papírků ve vytyčeném území. (Pokud je méně času, mohou je rozházet samy děti a zapamatovat si, kam je dávají.) Pak se shromáždí všechna družstva na startovní čáře. Vedoucí hry řekne, jaký symbol se bude hledat. Vždy jeden hráč z družstva se snaží symbol co nejrychleji najít a přinést. Počítá se pořadí, v jakém byl daný symbol donesen. Když přinesou obrázek všechna družstva, vyhlásí vedoucí hry další. Nakonec by měly děti své znalosti použít k vyluštění starého nápisu, který Fogg se svou družinou objevil. Za správný výklad bude oddíl finančně odměněn.

2. Pohřební masky

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

Pomůcky: Kulaté papírové tácky, klobouková gumička, barva.

Pravidla: Vedoucí mají své masky vyrobené už dopředu. Svou tvář v masce ukáží shromážděným družstvům, která na papír píší, kdo se skrývá pod jakou maskou. Vyhrává ten, kdo pozná nejvíc vedoucích. Potom si každý vyrobí svou masku, kterou bude mít při večerním průvodu.

3. Pyramidy

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

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

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

4. Mumie

Motivace: Mumifikování nejmenšího člena družstva.

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

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

5. Pohřební průvod

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

INDIE



1. Vytváření mandal

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

Pomůcky: Kniha o mandalách, nakopírované vzory, pastelky.

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

2. Záchrana paní Audy

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

Pomůcky: Šátky na zavázání očí.

Pravidla: Soutěží vždy 2 oddíly proti sobě:

- 1. oddíl = fanatici – mají zavázané oči (protože Audu upalovali v noci), pouze tři z nich vidí (to jsou jejich pomocníci).
- 2. oddíl = Fogg a jeho družina – snaží se dostat k Audě, zatímco je fanatici chytají. Chytají pouze ti, kteří mají zavázané oči, ostatní tři je navigují.
- Auda = stojí v nejmenším kruhu uprostřed – jakoby ohniště, kde ji chtějí upálit;
- fanatici = stojí v kruhu kolem ní;
- Fogg a spol. = snaží se dostat k Audě.

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

Hra bude časově omezená – 2–3 minuty.

3. Po stopách Buddhy

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

Pomůcky: Vystříhané lotosové květy z barevného papíru.

Pravidla: Vytvořit dráhu z lotosových květů, kterou budou muset jednotliví členové oddílu postupně projít za co nejkratší čas a bez přešlapů. Členové oddílu půjdou za sebou bez přestávky – je možné dát do cesty i nějaké překážky, aby se trasa ztížila.

4. Field hockey

Motivace: Ukázka národního sportu Indie vedoucími

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

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

5. Pohřbívání mrtvých

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

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

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

6. Indická hymna

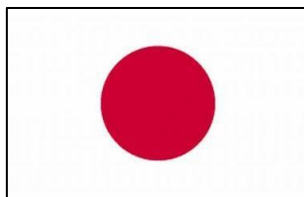
Motivace: Poslech Indické hymny se zaměřením na text.

Pomůcky: Pro každý oddíl text hymny:

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

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

JAPONSKO



1. Sumo

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

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

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

- do družstev – každé družstvo nominuje 3 bojovníky - každý s každým;
- pro legraci – soupeří přihlášení dobrovolníci.

2. Origami

Motivace: Ukázka složených tradičních japonských papírových skládaček origami.

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

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

4. Training Day (bohužel bez Colina Farella)

Motivace: Zvláštní vydání novin o Japonsku a jeho tradicích.

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

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

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

3. Závody dračích lodí (hra k vodě.)

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

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

5. Gejša

Motivace: Tajemstvím obestřeně vyprávění o japonských gejšách.

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

6. Katakana (Japonská abeceda)

Motivace: Neznámý text psaný právě katakanou na nástěnce.

Pomůcky: Lístky se znaky katakany v pěti oddílových barvách.

Pravidla: Po lese budou rozházeny papírky oddílových barev s japonskými znaky abecedy katakana. Časový limit na jejich sběr = akorát. Po uplynutí limitu „akorát“ budou týmy sestavovat pomocí sesbíraných papírků slova (podle klíče ke znakům). Musí použít minimálně jeden japonský znak ve slově a zbytek může být v latině.

Bodování: celkový počet papírků = body;
za každé písmeno v latině 1 bod.

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

8. Bonsai (celodenní hra)

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

AUSTRÁLIE



1. Státy Austrálie

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

Cíl: Najít všech 7 částí a složit z nich Austrálii, nenechat se chytit domorodci (Aboriginci);
doba hry: asi 1-2 h podle umístění jednotlivých částí.

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

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

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

2. Protinožci

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

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

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

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

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

3. Souhvězdí

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

Cíl: Poznat souhvězdí jižní oblohy a doplnit jejich názvy.

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

Pravidla: V zatemněné místnosti nebo v noci se budou postupně rozsvěcet souhvězdí jižní oblohy (do krabic s otvory vložíme baterku, takže prosvítají jen hvězdičky). Děti si je snaží zapamatovat a pak je odběhnou nakreslit pod pořadovým číslem na papír. V prostoru jsou rozházené kartičky s obrázky a názvy souhvězdí, děti se snaží v určitém časovém limitu najít a správně pojmenovat zakreslená souhvězdí.

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

4. Australská zvířena

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

Cíl: Ulovit co nejvíce zvířat.

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

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

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

5. Rybičky (velký korálový útes)

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

Cíl: Vyrobit výzdobu do budovy.

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

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

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

6. Ruce

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

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

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

Pravidla: Vedoucí tajně obtisknou své dlaně na skálu (jak to dělávali australští domorodci), jejich otisky se očíslovají a oddíly se snaží odhadnout, komu který otisk patří, kdo se trefí vícekrát, vyhrává. Potom si každé družstvo vyrobí otisky všech svých členů oddílovou barvou, může si ruce i podepsat, vystavené vedle sebe na velkých formátech to vypadá opravdu efektně.

7. Bílí mravenci

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

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

Pravidla: V bezpečném lesním terénu se rozhází bílé lístky – bílí mravenci. Každý hráč dostane život (žeton) a všichni společně vyrazí do lesa. V herním území jsou schovaní vedoucí, kteří představují divoké psy dingo a čas od času posvítí do tmy svými očima – baterkami. Kdo je zasažen proudem světla, musí odevzdat dingovi svůj život a dojit si na výchozí místo pro nový. Zvítězí to družstvo, které nasbírá nejvíce lístečků.

8. Koala

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

MEXIKO



1. Svátek oslů

Motivace: Hra, kterou hrají Mexičané během jednoho svátku.

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

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

2. Kaktusy

Motivace: Typickou rostlinou Mexika je kaktus.

Pomůcky: Balónky a provázky pro každého, stopky.

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

3. Sklizeň

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

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

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

4. Pašování

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

Pomůcky: Kartičky s obrázky kukuřice, tequily a zbraní.

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

Suroviny: kukuřice 20 bodů, tequila 10 bodů, zbraně 5 bodů.

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

5. Kohoutí zápasy

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

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

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

6. Piñata

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

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

Pravidla: Hráči musí tyčí převrátit nádobu, aby se úplně všechna voda vylila ven. Je na nich, jestli uskočí. Čas převrnutí se počítá celému družstvu. Hra je vhodná k vodě nebo do teplého počasí. Další možností je vyrobít opravdovou piñatu pro každé družstvo a naplnit ji tak, jak je popsáno v motivaci. Obsah je pak sám o sobě odměnou a hra se nebuduje.

SPOJENÉ STÁTY (USA)



Amerika je země netušených možností a jako téma by mohla být klidně sama o sobě námětem CTH. Záleží tedy jen na vás, které z nabízených aktivit zařadíte. My jsme vycházeli i ze zkušeností z minulých táborů, kdy jsme se naučili hrát baseball, rýžovat zlato nebo obehřávat děti v casinu. Důležitou roli tady hrají pomůcky a zkušenosti a dovednosti vedoucích, ale šikovný vedoucí si buď ví rady sám, nebo si na to sežene „lidi“. Za zvážení stojí i indiánská tematika, na kterou už nám nezbýval čas ani při plánování, natož při realizaci.

1. Casino

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

Pomůcky: Žetony, hrací plány, kostky, karty.

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

Nabídka atrakcí:

- **Větší bere:** Hráči si vylosují 5 karet a snaží se obehřát krupiéra, který vyhláší výši částky – např. 2 žetony. Všichni hrající vždy společně vyloží na stůl 1 kartu. Kdo má nejvyšší, vyhrává.
- **Sedmička:** Velká čtvrtka se rozdělí na 3 díly. Vepíše se do nich POD 7, 7, NAD 7. Krupiéř hází vždy dvěma kostkami. Hráči si vsází, zda výsledný počet ok bude pod 7 (tzn. 2, 3, 4, 5, 6), nebo nad 7 (8, 9, 10, 11, 12) nebo zda to bude právě 7. Sedmička přináší hráči navíc trojnásobek vkladu, ostatní pole jednonásobek.
- **Barevný kruh:** Na velkou čtvrtku se nakreslí kruh rozdělený na 6 barevných částí. Hází se kostkou, jejíž strany jsou ve stejných barvách, jako díly kruhu. Hráči si vsází, která barva padne. Šťastný vítěz získává trojnásobek vkladu, ostatní o peníze přijdou.
- **Oko bere:** Notoricky známá hra, kdy se hráči snaží přiblížit součtu hodnot karet k 21. Kdo je nejbliže, bere všechny vsazené žetony, ale nesmí překročit 21.
- **Skořápky:** Zručný krupiéř si hraje se 3 kelímky a kuličkou, kterou bleskurychle přesouvá. Pak nechá hráče vsadit, pod kterým kelímkem je kulička. Kdo se trefí, získává dvojnásobek vkladu.
- **Sirky:** Krupiéř má 3 různě dlouhé sirky (nebo špejle), které promíchá a srovná v dlani tak, aby se zdály stejně dlouhé. Pak se vsází na nejdelší sirku (vlevo, střed, vpravo). Kdo uhádne, kde je nejdelší, vyhrává dvojnásobek vkladu, kdo objeví prostřední, získává zpět svůj vklad, kdo vsadil na nejmenší, vklad ztrácí.
- Dále je možné hrát i další hazardní hry – *plátýnko*, *mezi kozy*, *poker*, *black jack* – záleží jen na tom, zda někdo z vedoucích ovládá pravidla. Jako vyvrcholení lze použít *ruletu*, kdy hrají všechny oddíly proti sobě.

2. Union Pacific Railroad

Motivace: Vyzkoušet si stavbu železnice ve zmenšeném měřítku.

Pomůcky: Špejle nebo klacíky, lepidlo, provázky.

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

3. Americké sporty

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

- Baseball – na pravidla náročná hra, je dobré mít mezi sebou zkušeného hráče.
- Softball – jednodušší varianta baseballu.
- T-ball – dětská varianta, míček se neodpaluje ze vzduchu, ale ze stativu – trefí se každý.
- Lakros – stará indiánská hra se speciálními pálkami, které už jsou u nás dnes běžně dostupné.
- Americký fotbal – hra se šišatým míčem a pro naše potřeby se zjednodušenými pravidly.

4. Rýžování zlata

Motivace: V duchu zlaté horečky narýžovat co nejvíce zlatinek.

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

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

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

5. Vzbouření otroků

Motivace: Zpěv černošských spirituálů a práce na plantážích.

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

Pravidla: Všichni účastníci tábora (včetně vedoucích a instruktorů) si vylosují z klobouku svůj lístek. Je důležité, aby toto rozlosování bylo mezi oddíly rovnoměrné (tzn., že na každý oddíl připadají např. 3 otrokáři). Černý znamená, že se v dalších chvílích změníte v otroka v chatrném oblečení, bez jakýchkoli práv (extrémisté si mohou případně na základě dobrovolnosti nasadit i pouta na ruce - ale pozor – spíše bych toto praktikovala jen u vedoucích), bílý lístek vám předurčuje úlohu otrokáře s neomezenou mocí. Lze demonstrativně hromadně sehrát scénku o práci na plantáži. Scénka vrcholí vzpourou otroků, kteří pak vítězství oslavují zpěvem všem známého spirituálu. Poté si otroci už v rámci oddílů vyberou mezi sebou 1 černocha, kterého po večeri namaskují a obléknou.

Zároveň skládají svou vlastní píseň, v níž se musí objevit zadané výrazy (právo, bič, plantáž, otrokář, hlad...). U večerního ohně pak každý otrok podporován svými druhy zazpívá gospel. Hodnotí se dokonalost líčení, oblek, text písně a její provedení.

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

KANADA



1. Kanadskou divočinou

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

Pomůcky: Seznam požadovaných věcí.

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

Seznam věcí může vypadat např. takto:

1. List olše lepkavé	2 body
2. Šiška borovice černé	5 bodů
3. Pírko z dravého ptáka	6 bodů
4. Prázdna hlemýžď ulita	5 bodů
5. Plát kůry z poražené břízy	5 bodů
6. Nějaká léčivá rostlina	10 bodů
7. Kelímek borůvek	30 bodů
8. Hřib pravý	50 bodů
9. Živý medvěd	200 bodů

Vítězí ti, kteří získají největší počet bodů.

2. Lov na medvěda

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

Pomůcky: Hadrové míčky, plyšový medvěd.

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

3. Vážení kamene

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

Pomůcky: Váha.

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

4. Dřevorubecký maraton

Motivace: Získat peníze pro družstvo za vítězství.

Pomůcky: 2 - 3 klády o průměru min 30 cm, několik špalků, ruční pilka, lano a pracovní rukavice.

Pravidla:

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

5. S ohněm a vodou přes vodu

Motivace: Uvařit dobrý čaj pro celý oddíl.

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

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

- Plavci musí od vedoucího přenést oheň přes vodu tak, aby svíčka nezhasla.
- Nosiči nosí pitnou vodu do kotlíku od zdroje pitné vody (např. v hrnčích, naběračkou...).
- Sběrači mají za úkol nasbírat bylinky a suroviny na přípravu čaje.
- Topiči udržují oheň.
- Kuchaři zodpovídají za přípravu čaje a kontrolují, aby někdo kotlík nepřevrhl.

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

6. Házení vodou

Motivace: Zchladit se v horkém počasí.

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

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

7. Kanadské žertíky

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

UNIVERZÁLNĚ POUŽITELNÉ HRY

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

1. Celtovaná

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

Pomůcky: Celta.

Pravidla: Jedno družstvo (nebo vedoucí) představují obránce, ostatní útočníky. Obránci stojí kolem celtu rozprostřené na zemi. Útočníci se snaží proniknout na celtu tak, aby se jich obránce nedotkl. Komu se to povede, zůstává na celtě až do konce hry. Koho se obránci dotknou, končí ve hře. Velmi zde záleží na zvoleném terénu – jinak vypadá hra na louce a jinak ve členitém terénu. Hra má velmi jednoduchá pravidla, ale je třeba je striktně dodržovat a hrát fair-play. Pozor na bezpečnost!

2. Šátkovaná

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

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

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

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

3. Lehárna

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

Pomůcky: Seznam slov, tužky a papíry.

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

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

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

4. Whist

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

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

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

5. Červení a černí – mokrá varianta

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

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

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

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

6. Šibenice

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

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

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

6. ZAKONČENÍ HRY

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

Plavba přes Atlantik

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

Závod s časem

Tento závod shrnuje získané poznatky a dovednosti, zde se ukáže se, kdo pečlivě četl THE TIMES a hlavně oddaloval setkání pana Fogg s gentlemany z Reformního klubu.

Závod by měl probíhat takovým terénem, aby u každého oddílu stačila jen jedna doprovodná osoba, protože ostatní vedoucí a instruktoři se už připravují v jeho cíli – v Londýně a Reformním klubu - na Foggův návrat. Cestou jsou rozvěšeny otázky týkající se zemí, které Fogg navštívil, článků v novinách, dějových zvrátů atd. Navíc je zde 5 kontrolních stanovišť (Evropa, Asi, Afrika, Amerika, Austrálie), kde děti plní úkoly tak, aby měly co nejmenší časovou ztrátu. Na trať závodu vyrážejí oddíly s takovým časovým rozestupem, jak na tom byly v bodování (ZTRÁTA-NÁSKOK). Nejlepší družstvo pak dorazí jako první a může tak začít svačit dřív než ostatní oddíly, na které stejně všichni počkají.

Londýn

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

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

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

Když už zbývá poslední minuta, ozve se hluk a jásot a do sálu spěšně vchází pan Fogg, za ním cupitá Auda a přibíhají i Proklouz a Fix. Fogg tedy vyhrává sázku a vypráví, jak se vše seběhlo. Nezapomene všem názorně s pomocí mapy (nebo globusu) vysvětlit, kde se vzal ten den k dobru, na který úplně všichni zapomněli. A na šťastném konci příběhu má své místo velká a veselá svatba a úžasná svatební hostina.

7. VYHODNOCENÍ

Po svatebním obřadu proběhne vyhlášení bodování a celkové vyhodnocení tábora. Každý obdrží z rukou Fogg, paní Audy a Proklouze medaili, diplom o celkovém umístění v celotáborové hře, keramickou sovičku – zvonek, drobné odměny a sladkosti a vítězové tradiční Sůvácké tričko.

8. PŘÍLOHY

A) LIST O VYBRANÉ ZEMI

LIST O VYBRANÉ ZEMI

JMÉNO, PŘÍJMENÍ:

NÁZEV STÁTU:

KONTINENT (tečkou označte přibližnou polohu na mapě)



Hlavní město:

Měna:

Obyvatelstvo:

Úřední řeč:

Vlajka (nakreslete nebo nalepte obrázek vlajky)

Přírodní zajímavosti:

Turistické zajímavosti:

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



B) CESTOVNÍ PAS



CESTOVNÍ PAS
Passport

Příjmení

Surname

Jméno

Name

Datum narození

Date of birth

Státní příslušnost

Nationality

Platnost

Expiry

C) THE TIMES

ANGLICKÁ BANKA VYKRADENA

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

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

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

K samotné krádeži došlo před devátou hodinou. Ze stolku hlavního pokladníka zmizel svazek bankovek představující obrovskou sumu 55 000 liber. Hlavní pokladník byl právě

v té chvíli zaměstnán vypisováním šeku na 3 libry a 6 pencí. Dle jeho výpovědi vůbec nic podezřelého nezpozoroval.

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

O výsledcích pátrání vás budeme samozřejmě průběžně informovat prostřednictvím našich zvláštních zpravodajů



Policejní portrét pachatele

SÁZKA NEBO ŠÍLENSTVÍ?

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

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

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

Andrew Stuart sice hovořil o možných překážkách jako o nepřízni počasí, protivětru, ztroskotání, vykolejení vlaku a jiných nástrahách, nicméně pan Fogg zastával názor, že 80 dní je limit, který zahrnuje nejen tyto, ale

i mnohé další nepředvídatelné situace.



cestovatel Phileas Fogg

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

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

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

Náš list se chystá toto nebývalé dobrodružství bedlivě sledovat a informovat vás.

Šéfredaktor vyhradil dokonce samostatnou rubriku, takže již v zítřejším vydání určitě nalistujete rubriku s názvem Cesta kolem světa.

ANGLICKÝ REFORMNÍ KLUB

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

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



Mr. Fogg se svými přáteli
v Reformním klubu

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

Najdeme ho na londýnské adrese Pall Mall 104.

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

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

A jak se stát členem klubu?

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

PRVNÍ ZASTÁVKA – FRANCIE

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

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



La Joconde – Mona Lisa

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

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

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

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

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

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

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

Zde měl pan Fogg možnost ochutnat místní kulinářské

umění. Například kulaté smetanové sýry Camembert, Brie, Roquefort a Port Salut. Tyto sýry se nechávají uzrát ve sklepích a některé z nich se vyrábějí z kravského mléka, jiné z mléka ovčího či kozího.

Protože ho rozbolela hlava z všudypřítomné vůně levandule, která se zde pěstuje na polích, vydal se do jedné z místních hospůdek, kde ochutnal polévku boullabezu.



Eiffelova věž

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

MR. FOGG V ZEMI ČECHŮ

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

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



Ceský kroj

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

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

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

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

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

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



Orloj na Staroměstském náměstí

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

PHILEAS FOGG OBJEVUJE ZEMI ANTICKÝCH BOHŮ

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

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

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



Palác Akropolis

Za časného jitra se Athéňané scházeli na jeho hlavním náměstí i ke sjednávání obchodu. Dále navštívili horu Olymp, kde se v antice nacházelo sídlo bohů. Právě o její dějiny se

Phileas Fogg nejvíce zajímá, tudíž vyprávěl svému společníkovi o jejich vzniku a historii. Proklouz se tak dozvěděl, že z chaosu se zrodila Gaia, Země. Sama pak zrodila vysoké hory, hluboké moře a Úrana, Nebe. Stala se jeho ženou a přivedla na svět Krona. Ten pak zplodil druhou generaci bohů, Dia a ostatní olympské bohy, kteří vládli řeckému světu ze svého sídla na hoře Olympu.

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



Olympijský sportovec, 19. století

Podle tradice se poprvé konaly v r. 776 př.n.l. Soutěží se mohl zúčastnit každý řecký občan. Cizinci a otroci mohli být pouze diváky. Phileas Fogg chtěl v Řecku zůstat déle, avšak musel pokračovat dále!

FOGG OKOUZLEN BŘIŠNÍ TANEČNICÍ!

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

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

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



Břišní tanečnice

Philease Fogga ihned zaujala jedna tajemná tmavovláška v tyrkysových šatech.

Bohužel, nemohl spatřit její obličej, protože ho zakrýval závoj. Podle toho, jak nádherně tančila, se domníval, že musí být překrásná. Proto se za ní po skončení představení vypravil do převlékárny. Jaké však bylo jeho zděšení, když uviděl mladou krasavici odmaskovanou. Byl to mladý Turek!!!

Tento zážitek Fogga natolik šokoval, že se i s Proklouzem vydal na turecké tržiště – bazar. Zde viděl fakíry chodící po rozbitém skle, polykající oheň a lehající si na veliké hřeby. Opodál zase jiný fakír vyluzoval z flétny tóny, při nichž z košíku před ním vylézala kobra.



Turecký fakir

Na trhu bylo k dostání mnoho výrobků jako jsou například šperky, tkané koberce či vynikající turecký med. Toho Proklouz spořádal téměř kilo!

Bylo tam také možno zakoupit mnoho zvířat, například velblouda □ i kozy.

Krávy by zde však člověk hledal marně, protože jsou v muslimských zemích posvátné.

Po zážitku s břišní tanečnicí byly jejich pocity z Turecka rozporuplné!

ZPRÁVY ZE ZEMĚ FARAONŮ

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

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

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



Posvátný egyptský *skarabeus*

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



Pyramidy v Gíze

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

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

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

I když jejich zážitky nebudou jistě k zapomenutí.

PHILEAS FOGG HRDINOU!

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

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

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

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

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



Phileas Fogg a zachráněná žena na palubě Rangúnu

Ihned se v jejich hlavách začaly spřádat plány na záchranu této mladé ženy, která měla být upálena spolu se svým zemřelým

manželem podle zdejší tradice.

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

Nakonec se jim mladou ženu přece jen podařilo zachránit, a to především díky statečnému Proklouzovi, který nešťastnici zachránil přímo z hořící hranice.

Krásná Indka poté v cestě pokračovala spolu se svými zachránci až do Hongkongu. Přijede s nimi až do Londýna?

Další vzrušující informace o Foggově cestě již zítra!

PHILEAS FOGG O CESTĚ INDIÍ

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

7. 7. 1872

Kalkata, Indie

krátce před vyplutím Rangúnu

Drahy přáteli,

již mnoho času uplynulo od té doby, kdy jsem odesílal svůj poslední dopis na Vaši adresu v Londýně. Doufám proto, že jste si o mne nedělal přílišné starosti. Toto mé jednání má však své opodstatnění.

Zatím poslední úsek cesty Indií byl pro naši výpravu (ano, teď už lze hovořit o výpravě, o jejímž vzniku Vás zpravím později) velmi vyčerpávající.

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

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

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

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

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

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

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

S pozdravem váš Phileas Fogg

NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY O MLADÉ ŽENĚ DOPROVÁZEJÍCÍ PHILEASE FOGGA!

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

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

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



Mladá žena ve spárech fanatických kněží

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

Jeho samotného zaujala hned od začátku svou odlišností od ostatních indických žen. Paní

Auda pochází z párského kmene a v okolí se proslavila především svou krásou.

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

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



Typický indický ženský oblek
sáří

FOGG POKRAČUJE DO JAPONSKA

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

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

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



Typická japonská architektura

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

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



Japonská gejša

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

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

FOGG U PROTINOŽŮ !

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

Loď s našimi cestovateli přistála v přístavním městě Melbourne, ve státu Viktorie, na jižním cípu kontinentu.

Austrálie je federativním státem zahrnujícím 7 zemí, včetně ostrova Tasmánie.

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



Uluru – Aeyrs Rock

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

V odpoledních hodinách hodlají navštívit největší korálový útes světa – Velký bariérový útes a prohlédnout si tuto perlu přírody zblízka a na vlastní oči.

Odváží se ctihodný pan Fogg i pod mořskou hladinu?

Na večer byla výprava pozvána zástupci

australského reformního klubu na odbornou přednášku místní astrologické společnosti o souhvězdích jižní oblohy i s praktickými ukázkami a nočním pozorováním jižní hvězdné oblohy.

Zvláštní pozornost bude věnována zejména souhvězdí Jižního kříže. Poté by měl následovat banket se zástupci federální vlády, dokonce se očekává i přítomnost generálního guvernéra, který v Austrálii zastupuje samotnou Anglickou královnu.

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

Z HISTORIE AUSTRÁLIE

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

Latinské označení jižní země „terra australis“ dalo tomuto nejmenšímu kontinentu jméno již za časů římského impéria.

Již před více než 40 000 lety byla tato pevnina osídlena domorodými obyvateli – Austrálci (Aborigines), kteří patrně přišli suchou nohou z jižní Asie. V té době byly ještě všechny kontinenty spojené v prakontinentu zvaném Pangea.

Domorodci byli vystaveni obtížným přírodním podmínkám a tak se naučili žít v souladu s přírodou. Žili kočovným životem a v pouštních podmínkách si vážili všech darů přírody, která byla i jejich duševní potravou.

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

Do povědomí Evropanů však vstupuje Austrálie až v roce 1770, kdy se mořeplavec James Cook plavil podél pobřeží tohoto kontinentu a jakožto neobjevenou zemi ji

zabral pro Velkou Británii, v jejímž područí je až do dnešních dnů.



James Cook

Británie sem posílala své odsouzené a vytvořila zde trestaneckou kolonii.

Přicházeli sem lidé ze spodiny společnosti a jejich dozorcí.

Z Evropy zavlekli infekční nemoci, které vedly k vymírání původních obyvatel.

V půlce 19. století zde vypukla zlatá horečka. Přichází sem dobrodruzi za krásou lesklých kamínků a začíná rabování přírodního bohatství.

Dnes je tato země směsicí přistěhovalců z celého světa.

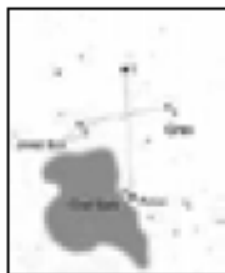
SOUHVĚZDÍ V AUSTRÁLII

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

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

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

Už od pradávna sloužil k orientaci mořeplavců. Delší rameno Kříže ukazuje k jižnímu nebeskému pólu.



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

Pro laiky jsou lákavá i **Magellanova mračna**, která vypadají jako mlhavé

obláčky a jsou obzvlášť krásná za svitu Měsíce. Najdeme je poblíž Mléčné dráhy. V podstatě jsou to malé blízké galaxie. Uvnitř lze při dobrých pozorovacích podmínkách spatřit mlhovinu Tarantule. Tím se dostáváme k názvům souhvězdí na jižní polokouli. Mnoho z nich nese **označení zvířecí** – Velký a Malý pes, Jednorozec, Holubice, Zajíc, Mečoun, Žirafa, Vlk, Páv, Jeřáb, Havran, Velryba, Orel a dokonce i bájný pták Fénix.

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

ŘÍŠE AZTÉKŮ

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

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



Původní aztécká keramika

Z Aztlánu se kmen vydal směrem na jih a na počátku 13. století se usadil na náhorních plošinách středního Mexika, kde založili město Tenochtitlán. V překladu jeho název znamená „kaktusové město“

a později bylo přejmenováno na dnešní metropoli Ciudad de México.

Aztékové mimo jiné prosluli tím, že byli vynikající astronomové, vytvořili vlastní piktografické písmo, měli velké znalosti v lékařství a byli skvělí architekti.

Prosluli především stavbou pyramid, podobných těm egyptským a skýtajícím mnoho pokladů.

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

Poté co se Phileas Fogg vrátil z výpravy mezi staré aztécké památky, usnul pod tíhou dojmů a vzrušujících zážitků. Usnul opravdu

hlubokým spánkem, v němž se vrátil o půl století zpátky a ocitl se znovu v říši Aztéků, tentokrát však ne jako turista, ale jako jedna z budoucích obětí jejich krvavého rituálu.

Ocitl se na vrcholku jedné z pyramid osvětlené loučemi a uviděl aztéckého šamana, jak ho maže posvátnými barvami. Pochopil, že s jeho životem bude brzy konec. Na blízku však nebyl nikdo, kdo by mu pomohl.

Když už se popravčí chystal setnout jeho hlavu, ctihodný pan Fogg se probudil celý zpocený ve svém hotelovém pokoji.

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

PHILEAS FOGG NA MEXICKÝCH SLAVNOSTECH

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

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

Dále převažují různé indiánské a křesťanské slavnosti, Mexičané velmi rádi oslavují. Nejznámější oslava se nazývá *fiesta*. Při ní se sejde nejméně dvacet lidí, příbuzných, přátel nebo známých. Vzhledem k počtu lidí se fiesty odehrávají často venku, na dvorku nebo v zahradě domu, večer pak při světle lampiónů.

Pro děti je při této příležitosti připravena *piñata*, keramická nádoba obalená staniolem, barevným papírem a papírovými trásněmi. Uvnitř jsou bonbóny, ovoce, malé hračky nebo papírové vločky. Piñata visí na dlouhém provazu a dva z účastníků oslavy tahají za

konce provazu tak, aby piñata byla na dosah, ale ve stálém pohybu. Děti dostanou hůl a jejich cílem je nádobu zasáhnout. Ostatní účastníci je povzbuzují tradičním popěvkem. Když přijdou na řadu dospělí, musí mít zavázané oči.

Panu Foggovi se nádoba podařilo zasáhnout po několika málo pokusech a vysloužil si tak pochvalu místních piñatových přeborníků.



kohoutí zápasy

Dále Mexičané pořádají *férii* – tradiční trh rukodělných výrobků.

Každé odpoledne tráví *siestu*, při níž odpočívají ve velkých vedrech. Ta přišla panu Foggovi velmi vhod.

FOGGOVA CESTA NAPŘÍČ SPOJENÝMI STÁTY AMERICKÝMI

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

Po příjezdu do Las Vegas se s přáteli vydal do největšího z kasin – Royal Palace, kde vsadili na ruletu 500 liber. Bohužel, všechny je prohráli!

Dále se chtěl vydat do Washingtonu, protože toužil poznat hlavní město Spojených států, avšak cestovní plán mu to nedovolil. Proto si alespoň zakoupil pohlednici s obrázkem Bílého domu s legendární oválnou pracovnou, kde sídlí všichni američtí prezidenti.



Foggova pohlednice s Bílým domem

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

Další kroky cestovatelů směřovaly do Colorada, vyhlášeného zlatou horečkou. Proto

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



Socha svobody v New Yorku

Dalšími státy, které Fogg s přáteli procestoval, byly Kansas, Missouri, Illinois, Indiana a Michigan. Odtud se vydali na další cestu. Poněkud je však mrzelo, že toho ze Spojených států neviděli více, a tak si slíbili, že se sem po skončení své výpravy ještě jednou podívají.

PŘÍRODNÍ KRÁSY KANADY

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

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

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



Muži hrající hokej

Z Montrealu se vydali hledat krásy kanadské přírody. První zastávku vykonali u velkých kanadských jezer –

Hořejšho, Huronského, Erijského a Ontaria.

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

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

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

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

Jeho otec, který lovil lososy v řece nedaleko odtud, se po

chvíli rozhodl své mládě vyhledat.



Medvěd grizzly se svým mládětem

Naši cestovatelé se tak ocitli tváří v tvář téměř třímetrovému zvířeti, chlupatému odshora až dolů. Obětovali proto své jídlo a utíkali, jakoby jim za patami hořelo.

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

Ještě dlouho si potom vyprávěli o lesní příhodě s medvědem!

Fauna Austrálie

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



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



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

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

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



Klokani jsou typickými zástupci řádu vačnatců. Téměř všechny druhy (kromě stromových) mají podobný tvar těla s krátkými předními a dlouhými silnými zadními končetinami, dlouhými nártami a velmi dlouhým čtvrtým prstem. Při rychlém pohybu skáčou po zadních a dlouhý a spíš toporný ocas přitom používají k udržování rovnováhy.

K tomuto typu pohybu jsou přizpůsobena zadní chodidla, kterým délkou dominuje čtvrtý prst opatřený silným drápem. Pátý prst je o hodně kratší a palec zcela chybí. Druhý prst srůstá s třetím v malinký prstík se dvěma drápkami, čímž vzniká útvar podobný hřebínku na pročešávání srsti. Takováto specializace k pohybu ale není zadarmo.

Typický klokan není schopen normální chůze. Když se pohybuje pomalu, zvedá zadní nohy nad jakousi trojnožku vytvořenou předními nohama a ocasem stlačeným k zemi. Pak vymrští zároveň obě zadní nohy vpřed a posune tělo.

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

Zajímavosti:

- Klokani výborně a rychle běhají. Běžně dokáží vyvinout rychlost až 50 km/h. Nejde však o typický běh. Odrážejí se totiž oběma zadními nohama současně, takže spíš skáčou. Jednotlivé skoky mohou být až deset metrů dlouhé a klokaní celkem snadno překonají i překážku vysokou 2 - 3 metry.
- Klokani samice může mít až 3 mláďata najednou. Zatímco nejstarší mládě již vak skoro opustilo (vrací se do něj jen v případě nebezpečí), druhé mládě je přisáté na bradavce a třetí mládě je v děloze ve stadiu oplodněného vajíčka. I u klokanů se totiž objevuje tzv. prodloužená březost, při níž zárodek pokračuje ve vývoji, až když samice přestane kojit předchozí mládě.
- Jestliže některý klokan ve skupině zjistí nablízku možného nepřítele, varuje ostatní dupáním nebo tlučením ocasem o zem. Skupina pak prchne nebo hledá útočiště vběhnutím do vody, pokud je v okolí.
- Díky husté srsti je výborně chráněn před mrazem. V Anglii v roce 1940 dokonce zdivočel a na dvou místech žije ve volné přírodě dosud.



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

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



Koala svým vzhledem připomíná plyšovou hračku. Žije v korunách stromů. Ve dne spí a v noci se živí výhonky blahovičnicků. Mláďě nosí matka 6 měsíců ve vaku a dalších 6 měsíců se pevně drží na matčině hřbetě. Koaly byly téměř vyhubeny člověkem, který je lovil hlavně kvůli kožešině. V současnosti jsou chráněné australskou vládou a největším rizikem pro koaly je úbytek vhodných blahovičnickových lesů a rozbití jejich teritorií výstavbou silnic.

D) NĚCO O JEDNOTLIVÝCH STÁTECH

Francie

- ✓ **rozloha:** 544 000 km²
- ✓ **počet obyvatel:** 58 000 000
- ✓ **hlavní město:** aglomerace Paříže (9 000 000 obyvatel)
- ✓ **náboženství:** křesťanství
- ✓ **přírodní podmínky:** Francouzské středohoří, Normandie, Pyreneje, Alpy, Švýcarský Jura, Vogézy
- ✓ **řeky:** Seina, Loira, Garona , Rhóna
- ✓ **nížiny:** Severofrancouzská, Francouzská
- ✓ **kolonie:** Francouzská Guayana, Nová Kaledonie
- ✓ **podnebí:** přímořské, oceánské, hodně prší

Paříž: Paříž (francouzsky Paris) patří mezi nejznámější světová velkoměsta. Představuje politické, vědecké a kulturní centrum Francie, její aglomeraci se soustřeďuje i řada velkých průmyslových podniků. Odedávna přitahovala pozornost malířů, básníků, spisovatelů a především romantiků. Metropole mody, elegance a luxusu si i nadále pěstuje pověst klenotu na řece Seině. Budova Invalidovny nechal postavit král Ludvík XIV. Pro vojáky, kteří během válečných tažení utrpěli vážná zranění s trvalými následky. Dnes jsou zde sbírky vojenského muzea a také sem byly uloženy ostatky Napoleona Bonaparte. Při stavbě Eiffelovy věže byla použita nová technická řešení a odvážná konstrukce se stala na více než 30 let nejvyšší stavbou světa.

Založení města: První osadníci připluli do míst dnešní francouzské metropole v rybářských člunech. Jednalo se o keltský kmen Parisiů. Západně od Paříže se rozkládá velkolepý královský zámek Versailles. Neopakovatelnou atmosféru místa umocňují pečlivě udržované parky s působivými fontánami.

Eiffelova věž: je kovová (ocelová) věž v Paříži, v současnosti nejznámější pařížská dominanta. Byla postavena v letech 1887 až 1889 a až do roku 1930 byla s výškou 324 metrů nejvyšší budovou světa. Je pojmenována po svém konstruktérovi Gustavu Eiffelovi.

Kultura: Francouzská kultura je různorodá. Je ovlivněna rozdílností a posledními vlnami imigrace. Francie hrála velmi důležitou roli po celá staletí jako kulturní centrum celé Evropy v čele s Paříží. Na počátku 20. století žilo ve Francii mnoho lidí na venkově a řídili se podle křesťanských tradic. Během tohoto století nastalo ale mnoho změn: došlo k vylidnění venkova a mnoho lidí se odvrátilo od křesťanství. Toto vedlo k mnoha změnám ve společenských zvycích.

Hudba: Francie byla dlouhou dobu považována jako centrum evropského umění a hudby. Země se chlubí širokým spektrem tradiční lidové hudby, ale i hudbou přitaženou imigranty z Afriky, Latinské Ameriky a Asie. Co se týče klasické hudby, pochází z Francie několik legendárních skladatelů, stejně tak jako v dnešní době řada umělců z hrajících rock, hip hop, techno, funk a pop.

Kuchyně: Francouzská kuchyně je charakteristická svou velikou rozmanitostí. Je označována jako jedna z nejvíce kultivovaných a elegantních stylů vaření na světě. Mnoho nejlepších světových šéfkuchařů jako Taillevent, La Varenne, Carême, Escoffier nebo Bocuse byli mistry této kuchyně. Navíc, francouzské způsoby vaření ovlivnily bezmála celou Západní Evropu a mnoho kulinářských škol užívá francouzskou kuchyni jako základ všech ostatních forem evropského vaření.

Literatura: Francouzskou literaturou rozumíme literaturu psanou na území Francie, výjimečně i jinde (např. kolonie, autoři v exilu) psanou francouzsky. Francouzská literatura vznikla jako pokračování latinsky psané literatury. Nejstarší písemnou památkou je tzv. Štrasburská přísaha z roku 842. V průběhu dějin zaznamenala francouzská literatura bouřlivý rozvoj a určovala po mnoho století světový trend. Mnoho literárních směrů 20. století má svůj původ ve Francii (např. dadaismus, kubismus, surrealismus). Díky uvolněnějšímu prostředí zde mohlo vzniknout spousta děl, která byla jinde zavržována (např. v USA díla Henryho Millera). Svůj vliv nezapře ani v dnešní době.

Mezi nejznámější autory patří: Francois Villon, Francois Rabelais, Michel de Montaigne, Pierre Corneille, Molière, Voltaire, Victor Hugo, Stendhal, Gustav Flaubert, Honoré de Balzac, Romain Rolland, Antoine de Saint-Exupéry, Jean-Paul Sartre, Albert Camus a další.

Zajímavosti

- Dnešní podoba vlajky byla ustanovena během Francouzské revoluce a byla vytvořena populárním markýzem de Lafayette. Je známá také pod názvem drapeau tricolore (trikolóra).
- Francouzské motto „Liberté, Égalité, Fraternité“ (Volnost, rovnost, bratrství) bylo poprvé užito jako heslo rebelů během Francouzské revoluce.
- Nejnavštěvovanější památkou ve Francii je Mont-Saint-Michel. Další velmi populární místa jsou: Muzeum Louvre, Eiffelova věž, Palác Versailles, Disneyland v Paříži, Centre Georges Pompidou, Zámky v údolí řeky Loire, lyžařská centra ve Francouzských Alpách, Tahiti a zátoky Francouzské Polynésie, atd.

Velká Británie

(Spojené království Velké Británie a severního Irska)

- ✓ **Rozloha:** 244 000 km²
- ✓ **Počet obyvatel:** 60 000 000
- ✓ **Hlavní město:** Londýn (7 300 000 obyv.)

Spojené království je ohraničeno Atlantickým oceánem, resp. jeho lokálními částmi, tedy Severním mořem, Lamanšským průlivem, Keltským mořem, Průlivem svatého Jiří a Irským mořem. S kontinentální Evropou je spojeno Eurotunelem známých divadel, muzeí, koncertních sálů, paláců a dalších. Spojené království je konstituční monarchií složenou ze čtyř zemí: Anglie, Skotska, Walesu a Severního Irska. Současnou hlavou státu je královna Alžběta II.

Londýn (anglicky *London*) je hlavní město Anglie a Spojeného království Velké Británie a Severního Irska ležící na jihovýchodě země při ústí řeky Temže. Londýn je společně s městy New York, Tokio a Paříž označován jako jedno ze čtyř nejdůležitějších měst na světě. Londýn je domovem mnoha institucí s mezinárodní působností, stejně tak nadnárodních společností a organizací. Leží v něm mnoho důležitých budov.

Dnešní Velký Londýn zahrnuje City a 32 správních obvodů, včetně města Westminster. Centrum společenského dění Londýna je Westminster, kde sídlí většina obchodů a zábavních center. Zde sídlí také vedení největších britských průmyslových podniků (vyjma finančního sektoru) a vláda Spojeného království. Londýnská City je největší bankovní centrum na světě a hlavní obchodní centrum Evropy. Vedení více než 100 z 500 největších podniků Evropy sídlí právě v Londýně.

Památky: Londýn patří k nejvíce navštěvovaným městům na světě. Turistické atrakce se nalézají převážně v centrálním Londýně. Patří mezi ně historická City; West End a jeho proslulá kina, bary, kluby, obchody a restaurace; Westminster s Westminsterským opatstvím, Buckinghamským palácem, Clarence House atd. Dále je to Vědecké muzeum, Přírodovědné muzeum, Britské muzeum, Národní galerie, Tate Gallery, mosty London Bridge, Tower Bridge, hvězdárna v Greenwichi a další zajímavosti, jejichž výčet se zdá být téměř nekonečný.

Města: K největším průmyslovým městům patří například důležitý přístav Liverpool, odkud pocházeli slavní Beatles, Manchester, podle kterého se nazývá jeden druh látky, nebo ve Skotsku ležící Glasgow. Ve městech Oxford a Cambridge najdeme dvě z nejslavnějších evropských univerzit. Velká Británie je již dlouho vyspělou průmyslovou zemí. Jsou tu rozvinuta snad všechna průmyslová odvětví. Významná je těžba uhlí a také ropy z mořského dna poblíž pobřeží. Ve Velké Británii panuje královna, ale skutečnou moc má parlament a předseda vlády. Británie dala světu mnoho velkých osobností. Máme-li jmenovat jen jedinou, ať je to velký dramatik, autor mnoha proslulých divadelních her William Shakespeare.

Zajímavosti:

- Oxford - je jedno z nejznámějších měst v Anglii. Nachází se zde nejstarší univerzita, ale také mnoho středních škol, kde se vzdělávají studenti z celého světa.
- Windsor Castle - je největší obydlí hrad na světě. Leží přibližně 30 km od Londýna. Dějiny hradu sahají až do 11. století, kdy ho založil Vilém Dobyvatel. V dnešní době slouží jako sídlo královny Alžběty II. Tento hrad zachycuje téměř 1000 let britské historie.
- Manchester - je významné město ležící v severní Anglii. Je znám především díky svými fotbalovými kluby Manchester United a Manchester City. V Manchesteru můžete navštívit například budovu Manchester Town Hall (radnice postavená ve stylu anglické gotiky), Free Trade Hall (renesanční budova - hotel), Muzeum vědy a průmyslu, Muzeum umění, Muzeum fotbalových historií.
- Stonehenge - je skupina stojících kamenů na Saliburské pláni. První kameny zde byly vztyčeny již před 4. tisíci lety. Tato památka je na seznamu světového dědictví UNESCO. Monument stojí na nízkém pahorku v širé planině v hrabství Wiltshire (nedaleko Salisbury).
- Big Ben - se nachází v Londýně. Big Ben je hodinová věž Westminsterského paláce. Od roku 1859 určuje přesný čas pro celou zemi. Oficiálně se tato věž jmenuje věž Sv. Štěpána. Hodiny jsou symbolem tohoto města.
- Tower of London - během návštěvy Toweru uvidíte i nejvážnější britský poklad - korunovační klenoty, stanete na popravišti tří anglických královen a budete objevovat legendy, které se váží k této slavné stavbě.
- Tower Bridge - je zvedací most v Londýně. Tower Bridge je pojmenován podle blízké pevnosti Tower. Jeho pohyblivá mostovka mezi dvěma vysokými věžemi se v současnosti otevírá několikrát za den. K mostu se dostanete nejlépe procházkou podél toku Temže, nejbližší zastávkami metra jsou London Bridge.
- Buckinghamský Palác - je londýnským sídlem královské rodiny. V současnosti můžete v paláci občas zastihnout i královnu Alžbětu II., nutno však dodat, že Buckinghamský palác není jedinou její rezidencí - další je například Windsorský hrad nedaleko Londýna či skotský zámek Balmoral, kde se královna zdržuje během letních prázdnin. Palác je v létě otevřen veřejnosti a nabízí k prohlídce část interiérů.

Česká republika

- ✓ **Rozloha:** 78 864 km²
- ✓ **Počet obyvatel:** 10 230 060
- ✓ **Úřední jazyk:** čeština
- ✓ **Politický systém:** parlamentní republika
- ✓ **Měnová jednotka:** 1 koruna česká (Kč)
- ✓ **Hlavní město:** Praha
- ✓ **Správní členění:** 14 krajů

Česká republika je vnitrozemským státem, který se nachází uprostřed mírného pásu severní polokoule ve střední části Evropy a zaujímá území historických zemí Čech, Moravy a části Slezska. Státní hranice tvoří sousedství s Polskem (761,8 km), Německem (810,3 km), Rakouskem (466,3 km) a Slovenskem (251,8 km).

V České republice je celkem 12 chráněných památkových rezervací uznaných mezinárodní organizací UNESCO: Praha - historické centrum, Český Krumlov - historické centrum, Telč - historické centrum, Žďár nad Sázavou - poutní kostel sv. Jana Nepomuckého na Zelené Hoře, Kutná Hora - historické centrum, Lednice - Lednicko-Valtický areál, Holašovice - vesnická rezervace, Kroměříž - zahrady a zámek, Litomyšl - zámek a zámecký areál, Olomouc - Sloup Nejsvětější Trojice, Brno - Vila Tugendhat, Třebíč - židovská čtvrť a bazilika sv. Prokopa.

Přírodní bohatství je v České republice chráněno ve mnoha chráněných krajinných oblastech a přírodních rezervacích. Na území ČR byly vyhlášeny čtyři národní parky (Krkonoše, Šumava, Podyjí a České Švýcarsko) s nejpřísnějším režimem ochrany.

Na území České republiky se nachází četné studené i teplé prameny minerálních vod, které se využívají k léčebným a ozdravným procedurám v lázeňských oblastech a mnohé prameny jsou určeny k produkci pitných minerálních a stolních vod.

Průmysl: Česká republika má průmysl s dlouholetou tradicí. Skladba průmyslové výroby se vyvíjí směrem ke struktuře typické pro malé vyspělé tržní ekonomiky. V posledních letech se zvýšil podíl potravinářského průmyslu a poklesl podíl strojírenství, které je však nadále nejvýznamnějším průmyslovým odvětvím ČR.

Ze spotřebního průmyslu jsou nejrozvinutější tradiční průmyslová odvětví textilní a oděvní, výroba obuvi, porcelánu, keramiky a bižuterie.

Zemědělství: V potravinářství je nejvýznamnější produkce mouky, cukru, masa a piva. V České republice je zavedena dlouholetá tradice v chovu sladkovodních ryb, s tím souvisí i rozvinuté rybníkářství. Významnou exportní plodinou je chmel.

10 zajímavostí o Česku

Divy našeho domácího světa.

1. **Slovo „robot“** je českého původu a nebylo by bez díla Karla Čapka – poprvé v dějinách bylo použito v roce 1920 v autorově hře R.U.R - Rossum's Universal Robots. Karel Čapek přesto není vynálezcem tohoto slova (ačkoliv je za něj většinou mylně pokládán). Za jakých okolností slovo robot vzniklo, popsal Čapek ve své glose v Lidových novinách na Štědrý den roku 1933. Slavný spisovatel zde uvádí, že slovo „robot“ toliko pouze uvedl v život, budiž tímto tedy přiřčeno svému skutečnému původci – malíři a spisovateli, bratru Josefu Čapkovi.

2. Žádná legenda, ale historický fakt. Při stavbě **Karlova mostu** byla použita vajíčka. K překvapivému výsledku dospěli loni biochemici analýzou vzorku malty odebraného při opravě starobylé památky z r. 1357. Tyto látky byly podle odborníků od dávných dob přidávány do omítek a malt pro zlepšení jejich vlastností. Kromě vajec se do malty přidávalo také mléko, mléčné produkty, klíh nebo volská krev. Podobnými přísadami stavitelé např. prodlužovali dobu, po kterou šla malta zpracovávat.
3. S dosud nejúčinnějším preparátem **na léčbu nemoci AIDS** přišel výzkumný tým 73letého chemika Antonína Holého z Akademie věd. Profesor Holý získal v r. 2007 národní cenu Česká hlava, nejvyšší vědecké vyznamenání v zemi. Vláda ho uděluje za mimořádné celoživotní výsledky ve výzkumu. Z laboratoře prof. Holého vzešlo už několik světoznámých léků, mj. proti viru žloutenky typu B.
4. Rok 2010 je Evropským rokem kreativity a inovací. Ne každý ovšem ví, že např. **kontaktní čočky** pocházejí z dílny českého vynálezce – objevil je Otto Wichterle. Prvním impulsem k práci na tomto významném objevu byl přitom vědcův náhodný rozhovor ve vlaku po cestě z Olomouce do Prahy r. 1952. Spolucestující četl odborný článek o možnostech chirurgické náhrady oka. Wichterle si uvědomil, že problém by šlo vyřešit sestavením polymerové čočky. První kontaktní gelové čočky spatřily světlo světa v r. 1961; zajímavostí je, že k jejich výrobě vynálezce využil zařízení sestavené z obyčejné stavebnice Merkur a dynamy z jízdního kola. A počátkem roku 1962 se jich ve velkém vyrábělo již na pět tisíc...
5. České tajemství pod pokličkou: **remoska**. Přenosnou troubu s elektrickým ohřevem ve víku vymyslel v polovině 50. let elektrotechnik Oldřich Homuta. Tato malá trouba napůl peče a napůl dusí, šetří elektřinu, a jídlo se zespodu nepřipaluje. Remoska se dodávala na Slovensko, Polsko a Maďarsko, na konci 90. let se o ni začala zajímat Milena Grenfellová-Baines – Češka žijící od války v Anglii, a stala se dovozkyní remosky do Británie. Časopis Good Housekeeping udělil remosce v r. 2001 cenu „Vynález roku“. Remoska poté začala získávat prodejní úspěchy také v Kanadě, USA či Austrálii.
6. Zaslouhou českých vědců získala světová medicína nový, revoluční prostředek pro léčbu některých zranění. Jde o náplasti a obvazy, které se v podstatě samy dezinfikují - zachycují bakterie a okamžitě je likvidují, ale lidské tkáni přitom neškodí.
Místem zrodu převratného objevu byly Univerzita Karlova a Technická univerzita v Liberci. Speciální tkanina byla vyvinuta především díky novému českému stroji na výrobu materiálu budoucnosti - **nanovláken**. Ta jsou 1000x tenčí než lidský vlas (jen pro představu, průměr nanovláken je výrazně menší než vlnová délka světla), a nejsou tedy vidět ani pod optickým mikroskopem. Název stroje Nanospider záhy obletěl celý svět a vyvolal v r. 2004 mimořádný rozruch – dnes patří ke stovce českých unikátů, kterými se země pyšní v zahraničí.
7. **Česká republika** poprvé **předsedala Evropské unii** po první polovině roku 2009. ČR po 6 měsících reprezentovala EU ve vztahu k zahraničním a k nadnárodním organizacím. Půlroční předsednictví ČR v Radě EU bylo přitom teprve druhým předsednictvím „nového“ státu Evropské unie.
8. Cestujete-li na Valašsko, zabloudíte možná do ulice J. Sousedíka ve Vsetíně. Svoje jméno nese po původci více než stovky vynálezů, z nichž celá třetina se stala světovým patentem. Kromě jiných objevů (zejména v oblasti elektrotechniky a dopravy) byl nejznámějším výtvozem Josefa Sousedíka, který byl osobním přítelem Tomáše Bati i T. G. Masaryka, patrně **rychloulak „Slovenská strela“**, dosahující ve třicátých letech 20. století rekordní rychlosti 150 km/hod.
9. Pokud by se o titul **největšího Čecha** všech dob mohl ucházet kdokoli, zvítězil by s velkou pravděpodobností Jára Cimrman. V televizní anketě pořádané v Česku v r. 2005 předčila tato fiktivní postava univerzálního českého génia i takové osobnosti, jako byl Karel IV., Jan Hus či T. G. Masaryk. Pořadatelé jej ale ze seznamu nominovaných vyřadili. Dokladem českého smyslu pro humor je také fakt, že Cimrman (vynálezce, skladatel a objevitel, neexistující „rodák z Liptákova“), získal v následné petici hned 37 387 příznivců, kteří požadovali, aby byl zařazen do soutěže.
10. Cíl cestovatelů za zdravím a krásou: Česko. **„Zdravotní turistika“** je fenoménem současnosti a Česká republika díky dobré reputaci svojí plastické chirurgie nezůstává pozadu. Podle žebříčku agentury Forbes se ČR nachází mezi top 10 světovými destinacemi pro zdravotní turistiku v r. 2008.

ŘECKO

- ✓ **Hlavní město:** Athény
- ✓ **Rozloha:** 131 957 km/2
- ✓ **Obyvatelstvo:** 10 458 000
- ✓ **Úřední jazyk:** řecký
- ✓ **Zřízení:** pluralitní demokracie
- ✓ **Měna:** euro
- ✓ **Hlavní zdroje příjmů:** tabák, hroznové víno, bavlna, víno, cestovní ruch, olivový olej, citrusové plody

Památky:

- Řecko zabírá jižní část Balkánského poloostrova. Patří k nejstarším státům Evropy a má bohatou, tisíce let starou historii. Řecko si vybojovalo od Turecka zbývající ostrovy.
- Má hornatý terén, více jako 2000 roztroušených ostrovů a nedostatek přírodních zdrojů. Jeho velká obchodní flotila a příjmy z turistického ruchu jsou však přínosem pro ekonomiku, která trpí nedostatkem investic a kapitálu.
- Starodávnému hlavnímu městu Řecka dominuje **Akropolis** s velkolepými ruinami Parthenonu. Většinu města tvoří moderní obytné čtvrti. Výsledkem velkého nahromadění obyvatelstva i průmyslu je, že Atény patří mezi nejznečistěnější město na světě. Některé dny v týdnu mají auta zakázán vjezd do města, aby se nezhoršovala smogová situace.
- Necelá třetina horského terénu se dá využít na hospodaření, ale většina půdy je neúrodná. Přibližně pětina řecké pracovní síly je zaměstnána v hospodářství, což je víc jako v kterémkoliv jiném státě Evropské unie. Nejdůležitější plodinou jsou olivy, které rostou na svazích po celé krajině. Řecko je třetím největším výrobcem olivového oleje po Itálii a Španělsku. Je i významným producentem hroznu a vína, citrusového a jiného ovoce, fíků, bavlny, rajčat a tabáku.
- Nejlevnější a nejjednodušší způsob cestování po Řecku je lodí. Převáží se tak zásoby, průmyslové výrobky, auta, obyvatelstvo a turisty.
- Už 2000 let před n.l. byla vyspělá civilizace na Krétě a v Mykénách. Okolo 5stý lety před n.l. vznikli mocné městské státy v čele s Aténami a Spartou. K rozvinutí kultury, která se rozšířila po středomoří, přispěli filozofové, matematici, architekti a dramatici.
- Víc jako 10 miliónů turistů ročně přichází, aby se potěšilo nádhernou scenérií ostrovů, historickými monumenty a teplým slunkem. Hotely, obchody, restaurace zaměstnávají tisíce lidí starajících se o návštěvníky.
- Řecká vláda podporuje turistický ruch a poskytuje dotace na stavbu hotelů. Některé ostrovy mají však nedostatek vody. V poslední době počty návštěvníků vzrostli, když vojenské události zablokovali území bývalé Jugoslávie.

Zajímavosti...

- ★ Athény jsou hlavním městem novodobého Řecka teprve od roku 1834, kdy nich žilo méně než 10 000 obyvatel.
- ★ nové Muzeum Akropole v centru Athén získalo v roce 2013 třetí místo mezi nejlepšími světovými muzei.

- ★ dvě největší řecká města Athény a Thessaloniki mají zcela odlišnou historii a dodnes mezi nimi panuje určitá rivalita. Thessaloniki si užívalo svá léta na výsluní v době, kdy byly Athény jen provinčním městem.
- ★ čestná stráž elitní jednotky řecké armády vznikla v roce 1868 z horských gard, které střežily hranice. Evzoni (dobře opásaní) bylo v antice označení pro lehkou pěchotu. Evzoni (Evzoni) je také název hraničního přechodu mezi Řeckem a Makedonií.
- ★ Proti názvu státu svého severního souseda Makedonie dlouhodobě protestuje Řecko, protože toto jméno historického území považuje za výsostně své. Odvolává se starověkou Makedonií a její hlavní město poblíž dnešní Thessaloniki – Pellu, sídlo makedonských králů (399 – 167 př.n.l.) a rodiště Alexandra Velikého.
- ★ kromě 28. října (Den Ochi) je i 17. listopad významným dnem i pro Řecko. 17. 11. 1973 byla na jedné z athénských vysokých škol potlačena silou vzpoura proti vládnoucí vojenské juntě. Při zásahu zemřelo nejméně 15 lidí, přes tisíc demonstrantů bylo zraněno.
- ★ řecké euromince mají na rubu tyto motivy: 2E – mozaika Zeus (býk) unáší Evropé, Sparta, 3.st.př.n.l., 1E – sova z Athén, 5.st.př.n.l.. Centové mince nesou označení lepta a jsou na nich zobrazení politikové, kteří se zasloužili o svobodné novodobé Řecko: E. Venizelos (50c), I. Capodistrias (20c) a Rigas-Fereos (10c). Nejmenší mince představují řecká plavidla – moderní tanker, korvetu z 18-19. století a athénskou antickou trirému.
- ★ daňový systém v Řecku doznal vlivem hospodářské krize značných změn. Daň z příjmu fyzických osob se pohybuje podle výše příjmu od 0 do 45%, právnické osoby platí 20%. Základní sazba DPH byla v r. 2011 zvýšena na 23%, některé skupiny zboží a vybrané ostrovy mají DPH nižší. Za sociální a zdravotní pojištění platí zaměstnanec 16%, zaměstnavatelé pak dalších 28%. I spotřební daně patří v Řecku k nejvyšším v Evropě (2012).

Turecko

- ✓ Oficiální název: Turecká republika
- ✓ Hlavní město: Ankara
- ✓ Další města: Istanbul, Izmir, Adan
- ✓ Rozloha: 780 580 km²
- ✓ Měna: turecká lira (TL)
- ✓ Počet obyvatel: 66 493 970
- ✓ Úřední jazyk: turečtina (úřední jazyk), angličtina, němčina

Turecká republika se rozkládá na dvou kontinentech, Evropě (3%) a Asii (97%). Evropskou část (kdysi součást starověké Trákie) odděluje od asijské průliv Bospor, Dardanely a Marmarské moře. Asijská část Turecka je na poloostrově Malá Asie (Anatolie). Turecko má pevninské hranice v Evropě s Řeckem a Bulharskem, na asijské straně se Sýrií, Irákem, Iránem, Arménií a Gruzii. Nejvyšším bodem Turecka je hora Ararat (5165 m).

Během jednoho dne můžete v Turecku dopoledne sjíždět na lyžích po horském svahu zavátém prachovým sněhem a odpoledne se procházet po pláži nebo trhat v okolí Turecké riviéry pomeranče. Můžete zažít všechny čtyři roční doby v jeden den. Mírné klima a příjemná teplota vody zaručují radost z koupání od března do listopadu.

V Turecku jsou stepi, polopouště a případné kamenité pouště, kde rostou kavylky a pelyňky. Ve středomoří rostou duby, myrta a vavříny. Z dalších plodin jmenujme alespoň jedlý kaštan, javor, platan a olivy. Z kulturních plodin se zde nalézají palmy, fíkovníky a banánovníky. Zvířena závisí na oblasti. Dělí se na stepní a lesní. Ve vnitrozemí je možno se setkat s gazelami, divokými kočkami, kunami, srnci a jeleny. V horách žijí i levharti. V lesích jsou navíc mufloni, ryši, divocí osli a divoká prasata. Velké množství je ptactva. Jednak jsou to datli, drozdi, kukačky, sýkorky, ale i rackové, čápi, volavky, čejky, divoké kachny a divoké husy. K typickým ptákům ve stepích patří i supy. V horách je možno spatřit orla, poštolku či sokola.

Turecko je velice zajímavá země. Najdeme zde památky už z období nejstarší řecké civilizace - slavná Trójská válka se odehrávala právě tady. Avšak už před ní tam byla vyspělá civilizace chetitská. Řekové na tomto území zanechali perly antické kultury, mezi které bezesporu můžeme počítat jeden ze sedmi divů světa - mauzoleum v Halikarnassu. Římské památky jsou rozesety téměř po celé zemi a jsou nádherně zachovalé, jako příklad můžeme uvést amfiteátr v Aspendosu. Největší množství pamětihodností pochází samozřejmě z dob Osmanské říše.

Zajímavosti

- **Pamukkale:** Místo nazývané "bavlněný hrad" je celosvětově proslulé svými bělostnými skalisky pokrytými travertinem, po nichž stéká léčivá minerální voda.
- **Kappadokia:** Města skalních komínů vytvořených dlouhodobou erozí, někdy navíc korunovaných "fezy" z vulkanického tufu. Nacházejí se zde kostely a obydlí raných křesťanů vytesávané do skal.
- **Perge:** výroba koberců
- **Národní park Olympos**
- **Národní park Kursunlu**

Turecká kuchyně

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

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

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

Nakupování

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

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

Egypt

Egypt závislý na Nilu stejně jako v době faraonů zůstává zemí podivných kontrastů.

- ✓ **Oficiální název:** Egyptská arabská republika
- ✓ **Rozloha:** 1 001 450 km²
- ✓ **Počet obyvatel:** 60 603 000
- ✓ **Hlavní město:** Káhira
- ✓ **Politický systém:** republika
- ✓ **Měna:** 1 egyptská libra = 100 piastrů
- ✓ **Jazyky:** arabština (úřední); francouzština, angličtina, berberština, núbijština, bedžaština

Nil, nejdelší řeka světa (6 695 km) dává Egyptu vodu a s ní život. Řecký historik Hérodotos už před 2 500lety nazval Egypt „darem Nilu“. Bez jeho vody by nemohl existovat ani starověký, ani současný Egypt. Nil protéká Egyptem od jihu k severu v délce více než 1 000km.

Podél jeho břehu se táhne jen asi 20 km široký pruh úrodné půdy, od nepaměti každoročně obohacované naplaveninami rozvodněného veletoku, který se širokou deltou vlévá do Středozemního moře. V tomto úrodném pruhu žije 90% všech Egyptanů, kteří se zabývají zemědělstvím, ale taky zabydlují velká města.

Mnozí venkované po celý život neopustí rodnou vesnici a rytmus jejich života určuje Nil. Dává vodu polím, ale taky přináší nemoci (bilharziózu parazitickou, kterou přenáší říční plži). Dříve se občas životodárné záplavy změnily v katastrofální povodně.

Hydrografické poměry na dolním toku Nilu se však značně změnily po výstavbě Asuánské přehrady, dokončené v roce 1970. Za ní vznikla jedno z nejrozsáhlejších vodních jezer na světě, který umožňuje zavlažování velkých pouštních oblastí. Obyvatelé už nejsou ohrožováni povodněmi, ale jejich pole nedostávají humusem bohaté naplaveniny. Vyčerpanou půdu je nutné chemicky hnojit, zatímco miliony tun s naplavenin se usazují na dně přehradního jezera a postupně se zanášejí. Přes tyto problémy zůstávají široké břehy Nilu zelenou zahradou, kde se pěstuje obilí, zelenina, bavlník, cukrová třtina a chovají domácí zvířata (krávy, buvoli, ovce, kozy i velbloudy), dodnes spolehliví nosiči nákladů po pouštních cestách. Na Nilu také vyrostla řada měst.

Z těch současných patří k největším nejjihnější Asuán a Kéna, na začátku delty jsou to Gíza a Káhira ležící na protilehlých březích. Nej hustěji obydlená je delta Nilu, kde je dostatek vláhy a tak tu prosperuje nejen zemědělství, ale i průmysl soustředěný do mnoha velkých měst. Na pobřeží Středozemního moře při ústí ramena Nilu i umělých kanálů, leží několik významných přístavů, z nichž nejvýznamnější starobylá Alexandrie a Búr Saíd při vyústění Suezského průplavu.

Podnebí Egypta je s výjimkou pobřeží Středozemního moře horké a pouštní. Směrem k vnitrozemí má klima stále výraznější kontinentální rysy, žhavá léta a průměrně chladné zimy. Letní maxima dosahují v průměru kolem 35 stupňů Celsia, zimní minima klesají na 8 stupňů Celsia. V pouštích jsou teplotní výkyvy ještě extrémnější. Srážky bývají od západu k východu a od severu k jihu a to od 260 do 30 mm za rok.

Stará říše faraonů je místem jedné z nejstarších civilizací. Dějiny Egypta se píšou více než 5000 let. Ale má i moderní zázraky jako Asuánskou přehradu na Nilu. Egypt je mostem mezi Afrikou a Asií. Protože má přístup ke Středozemnímu i Rudému moři, byl vždy lákavou kořistí pro dobyvatele. Strategický význam Suezského průplavu postavila v roce 1956 Egypt do centra světového dění, když byl průplav během suezské krize uzavřen pro námořní dopravu.

Egypt je zemí udivujících protikladů mezi bohatými a chudými, svěžím údolím Nilu a okolní pouští, ubohými chatrčemi a obrovskými památkami minulosti. Káhira je obrovské přelidněné město s 16 miliony obyvatel. Alexandrie na pobřeží Středozemního moře má téměř 4 miliony obyvatel.

Indie

- ✓ **Hlavní město:** Nové Dillí
- ✓ **Rozloha:** 3 287 590 km² (7. na světě)
- ✓ **Počet obyvatel:** 1 266 609 584 (2. na světě)
- ✓ **Jazyk:** hindština, angličtina (úřední)
- ✓ **Měna:** indická rupie (INR)
- ✓ **Náboženství:** hinduismus, islám, buddhismus, sikhové, džinismus, křesťanství

Dnešní Indická republika zaujímá největší část Indického subkontinentu. Rozkládá se na ploše velké asi jako třetina Evropy. Mohutné pohoří Himaláje tento subkontinent odděluje na severu, jako hradba od ostatní Asie. Indický poloostrov je ze západu omýván Arabským mořem, z jihu Indickým oceánem a z východu se ho dotýká Bengálský záliv.

Povrch: Indie je výsledkem pohybů kontinentálních bloků, v dávné geologické minulosti, i mladé tektoniky. Himaláje, nejvyšší hory na světě, a velká předhlubeň na jihu, byly vytvořeny obrovským tlakem po nárazu indické desky na starý asijský kontinent, asi před 15 mil. let.

Indie má dosud bohatou zvířenu, ale postupným ubýváním lesních porostů dochází k narušování jejího přirozeného prostředí. Mezi chráněné živočichy dnes patří slon, indický nosorožec, gaur (druh divokého býka), asijský lev, tygr bengálský, sněžný levhart, gazela pižmová, indický drop veliký a ganžský krokodýl zvaný gaviál. Mezi další zvířata, žijící na indickém subkontinentu, patří: Gazela obecná, Promyka zlatá, Dikobraz indický, Ježek pustinný, Hyena žíhaná, Makak rhesus, Šakal obecný, Prase divoké, Medvěd pyskatý, Ratufa obrovská, Nilgau, Hulman posvátný, Antilopa jelení, Veverka palmová, mangusty, indická forma vlka, Kočka bengálská, Jeřáb antigonin, a jiná další.

Indie je rozvojovou zemědělsko-průmyslovou zemí s velkým přírodním bohatstvím, ale také zahraničním dluhem. Hrubý národní produkt na obyvatele je stále velmi nízký.

Hlavní plodinou je rýže, které se pěstuje přes 4000 odrůd. V sušších oblastech se daří pšenici. Indie je největším světovým producentem čaje, juty, prosa a podzemnice olejné. Na vývoz se na plantážích také pěstuje cukrová třtina, káva, bavlna, tropické ovoce, tabák, koření a kaučuk. Indie má nejvyšší stavy skotu na světě, ale pro nedostatek krmiv je doживost krav velmi nízká. Světově největší jsou také stáda buvolů (pro tah) a koz. Významný je chov drůbeže. Indické pobřežní vody jsou bohaté na mořské ryby, jejichž zpracování se rychle rozvíjí.

Nerostné bohatství představují především velké zásoby černého uhlí, které je nejdůležitější palivem, a železné rudy. Těžba ropy se rozvíjí, ale domácí spotřebu uspokojuje jen asi z poloviny. Dále se těží rudy manganu, chromu, mědi a uranu, bauxit, slída a sůl. Významnou položkou zůstávají drahokamy. V dopravě nákladů i osob dominují železnice. V provozu je stále ještě mnoho parních lokomotiv, ale postupně se modernizuje strojní i vozový park. V některých oblastech má velký význam říční doprava. Automobilová doprava je rozvinuta v okolí velkých měst. Nezpevněná silniční síť je v období monzunu prakticky nesjízdná. Největšími námořními přístavy jsou Kalkata, Madrás, Bombaj a Kóčín. Dillí a uvedená města s výjimkou Kóčínu mají mezinárodní letiště.

Indický tisk se vyznačuje velkou otevřeností, ale pro velké množství jazyků většina novin vychází v regionálně omezeném nákladu. Rozhlas a televize kontroluje stát.

Tři čtvrtiny indického obyvatelstva žijí na venkově, a tak není divu, že Indie je označována jako země vesnic. Rozdíl mezi indickou vesnicí a městem je obrovský, pokud se tedy nejedná o nějaké menší město, tak s 50 000 obyvatel, které spíš připomíná velkou vesnici. Ve městech se totiž šíří představa o tom, že je možno klást na život větší požadavky, než je pouze uspokojování základních životních potřeb, a poněkud slábne víra v neotřesitelnost starých tradic. Důležitými přístavními městy jsou Kalkata, Bombaj a Madrás.

Japonsko

- ✓ **Počet obyvatel:** 126mil.(asi 12x více než v ČR)
- ✓ **Náboženství:** buddhismus a šintoismus
- ✓ **Státní zřízení:** konstituční monarchie v čele s císařem
- ✓ **Měna:** jen
- ✓ **Jazyk:** japonština

Japonsko je tvořeno téměř 4000 ostrovy. Největšími ostrovy jsou Honšú, Kjúšú, Hokkaidó a Šikoku. Zhruba 80% území je tvořeno horami a vysočinami, pouze při pobřeží najdeme rozsáhlé nížiny. Je to země sopečně a zemětřeseně aktivní. Řeky jsou krátké a vodnaté.

Podnebí je monzunové, na jihu subtropické (mořské proudy) na severu mírné. Zimní monzun přináší sníh. Země si uchovává lesní bohatství (60% lesů) – jehličnaté a smíšené lesy. Je oceánické, vlhké a monzunové. Pro značně protáhlý tvar země výrazně odlišné klimatické podmínky. Na podzim jsou dosti časté tajfuny.

Nerostné bohatství je malé, větší význam mají zdroje zemního plynu, stavebních a keramických materiálů.

Obyvatelstvo – jedná se o jednonárodnostní stát, menšiny jsou Korejci a Číňané. Vysoká střední délka života. Obyvatelstvo je nerovnoměrně rozmístěno. Nejvíce v aglomeracích a konurbacích. Hornaté vnitrozemí je téměř prázdné. Nachází se zde konurbace Tokio-Jokohama; Ósaka-Kóbe-Kjóto a Nagoja-Gifu → megalopolis Tókajdó, kde žije 52 mil. obyvatel státu. Hlavní náboženství je šintoismus a buddhismus. Menšina křesťanů.

Hospodářství je vyspělé, ale závislé na dovozu většiny surovin. Je to významný světový vývozcce kapitálu, investic a nejmodernější technologie. Se svým potenciálem se řadí za USA.

Zemědělství je na vysoké úrovni, přitom má nedostatek zemědělské půdy (asi 2/3země pokrývají lesy), zemědělsky jsou velice pečlivě obdělávány pobřežní nížiny i svahy pohoří rozčleněné terasami, při práci se používá moderních metod, které umožňují vysoké hektarové výnosy. Hlavní potravinou je rýže, pro vývoz má význam pěstování citrusů, především mandarinek (nejvíce na světě), vysoká je spotřeba ryb, v živočišné výrobě nejdůležitější chov drůbeže, rybolov, závislost na dovozu potravin.

Průmysl - světové prvenství ve výrobě aut, motocyklů, lodí, chem. výrobků, syntetického textilu, elektrotechniky a kancelářské techniky. Také strojírenství, stavebnictví.

Hlavní město je: Tokio, další města - Yokohama, Ósaka, Kóbe, Nagoja, Sapporo, Kjóto. Na města Hirošima a Nagasaki na konci 2. svět. války na ně americká vojska svrhla atomové bomby, které zahubily statisíce lidí.

Zajímavosti:

- ☞ národním sportem je sumo
- ☞ ikebana-umění aranžovat květiny
- ☞ harakiri-druh obřadné sebevraždy
- ☞ judo a karate-bojové umění
- ☞ Go-hra s bílými a černými kameny,
- ☞ Gejša – japonská společnice
- ☞ kamikaze- sebeobětování japonských válečných letců

Mexiko

- ✓ **Rozloha:** 1,9 mil. Km
- ✓ **Počet obyvatel:** 95 mil.
- ✓ **Hlavní město:** Ciudad de México
- ✓ **Politický systém:** federální republika
- ✓ **Měna:** 1 mexické peso = 100 centavů
- ✓ **Jazyky:** španělština, nahuatl a další indiánské jazyky
- ✓ **Náboženství:** křesťané (římští katolíci 93%)

Přírodní podmínky jsou hodně závislé na nadmořské výšce. Středem státu probíhá vulkanické pásmo, je tu zemětřesná a sopečná činnost. Nížiny jsou pouze na Yucatánu. Klima a vegetační poměry jsou závislé na nadmořské výšce. Kvůli nízkým srážkám je zde mnoho pouští a polopouští. Na Yucatánu a úzkém pásu pobřeží najdeme tropický pás.

Obyvatelstvo jsou převážně mestici (míšenci Indiánů a Španělů). Problémy s životním prostředím ve městech, která jsou vysoko v horách. 2. největší město Mexika je Guadalajara.

Hospodářství je na přechodu, ale díky kapitálu od Američanů se rozvíjí. Hlavní jaderná oblast se koncentruje ve středním Mexiku, menší u Monterrey. Buď jsou zde jaderné oblasti, nebo přímo periferie. Těží se zde stříbro (1. na světě), v oblasti Mexického zálivu ropa a zemní plyn, polymetalické kovy, rtuť, síra, sůl a železná ruda.

Průmysl zde je hutnický, petrochemický, chemický, textilní a automobilová výroba.

Zemědělství je hlavní zdroj obživy. Pěstuje se zde hlavně kukuřice, fazole, cukrová třtina, bavlník, sisal, káva, kakao, ananas a další subtropické a tropické ovoce. Významným zdrojem financí je také cestovní ruch, návštěvníci jsou lákáni pestrou přírodou a památkami (Teotihuacan, Monte Albán, Tula..). Země je ale zadlužená, jsou zde patrné velké sociální rozdíly, nerovnoměrný vzestup ekonomiky. Přesto má země díky dobrým přírodním zdrojům a pracovní síle dobré vyhlídky do budoucna na zlepšení sociální úrovně.

Země je členem NAFTY, což je volná zóna severoamerického obchodu (od 1994).

Mexická kuchyně je velmi nápaditá a chutná. Ze zahraničních kuchyní se celkově řadí k jedněm z nejdietnějších. Skládá se převážně z mnoha druhů zeleniny a luštěnin. Ne příliš často najdete na jejím jídelníčku samostatně maso. Tradiční součástí mexických pokrmů bývá tortilla, kukuřičná placička z nekynutého těsta, kterou Mexičané konzumují místo chleba. Tyto tortilly pak najdete naplněné mnoha variacemi zeleninových směsí, do kterých bývá přidáno také libové hovězí maso. Milovníci pálivého jídla si jistě přijdou na své, Mexičané do svých pokrmů často přidávají velmi pálivé papričky jalapeno.

Po dobrém pití si můžete na dobré trávení objednat typickou mexickou tequillu. Budete-li pít typ tequilly mescal a budete-li mít „štěstí“, že na vás zbude poslední sklenička z celé láhve, dostanete jako pozornost i housenku, která byla v láhvi po celou dobu naložena.

Austrálie

- ✓ **Hlavní město:** Canberra
- ✓ **Rozloha:** 7 692 030 km²
- ✓ **Počet obyvatel:** 21 152 000
- ✓ **Státní zřízení:** konstituční monarchie
- ✓ **Měna:** australský dolar

Austrálie leží na jižní a východní polokouli. Její území tak protíná významný poledník a to obratník Kozoroha. Rozloha Austrálie se pohybuje přibližně kolem 8 000 000 km². Její nejvyšší horou je Mt. Kosciusko (2228 m. n. m.) ve Sněžných horách. Nejdelší řeka, která Austrálií protéká je řeka Murray a největší jezero se nazývá Eyrovo.

O území tohoto kontinentu se dělí celkem 3 státy: Austrálie, Papua- Nová Guinea a Indonésie.

Austrálie leží jihovýchodně od Asie. Z pohledu Evropy je tato oblast nejvzdálenější, z tohoto důvodu byla také dlouhou dobu neznámá. Ale od doby pozdního Středověku existovala teorie, že „zemská hmota“ musí být nějakým způsobem vyvážená a tudíž musí existovat tzv. neznámá Jižní země neboli „Terra Australis Incognita“. Tohoto území dosáhli Španělé a Portugalci již v 16. století, ale v té době ještě nikdo netušil, že jde o souvislý kontinent, to se zjistilo až později.

Původní obyvatelé, Aboriginci, osídlili Austrálii přibližně před 60 000 lety. Tito obyvatelé žili především jako lovci a sběrači, ale také vyvinuli úplnou sociální strukturu.

Během posledních let vzrůstající hladina moří zatopila nížiny, a tím oddělila od hlavního území Austrálie ještě 2 ostrovy a to Novou Guineu a Tasmánii. Přibližně 70% území kontinentu je pokryto pouštěmi a polopouštěmi. Na jejím území je také na severu malá část s pozůstatky tropického deštného lesu. Osídlení lidstva se tak soustředí zejména na severní až jihovýchodní pobřeží a přilehlé ostrovy. Místa, která byla osídlena jako první (především západní a jihozápadní pobřeží) mají však podmínky k životu mnohem horší.

V Austrálii žijí zvířata, která se na jiných kontinentech nevyskytují, protože je to kontinent, který je izolován od ostatních světadílů. Díky tomu se tu život vyvíjel jinak. Většina z živočichů jsou endemité (tzn. vyskytují se pouze na jednom místě, kontinentu), přesněji řečeno 83% savců, 90% ryb a hmyzu a 93% obojživelníků. Jsou to například zvířata jako koala, ptakopysk, klokan, vombat aj. A o těch nejznámějších si teď řekneme něco více ... (v etapovce).

Stejně jako fauna tak i flora je v Austrálii zvláštní, přesto velmi rozvinutá. Nejznámější zástupce je blahovičník (eukalyptus), nalezneme jich tu přes 700 druhů. Další jsou například přesličky, žlutokapy, nebo akácie a mangovníky.

Zajímavosti

- ★ průměrná délka života: 81,1 let ženy, 75,4 let muži
- ★ nejfrekventovanější silnice Austrálie (Pacific Highway) – spojnice Sydney s Brisbane
- ★ Austrálie je téměř stejně velká jako USA (kromě Aljašky)
- ★ Austrálie je majitelem nejvíce písečných pláží na světě
- ★ nejstudenější den, který byl zaznamenán, měl – 23 °C, nejteplejší den měl + 53 °C
- ★ pyšní se největším monolitem na světě – Mt. Augustus v Novém Jižním Walesu
- ★ Austrálie je původně trestanecká kolonie, takže první lidé, kteří se objevili na tomto kontinentu, byli zloději, prostitutky a s nimi také děti. Proto dnešní Australané nemají rádi, když se je zeptáte na rodokmen.
- ★ Australané jako první přivedli na svět styl plavání kraul, i když to původně okoukali od původních obyvatel Aborigin
- ★ jméno „Austrálie“ je odvozeno z latinského slova Australis znamenajícího na jihu

Fauna Austrálie

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

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

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

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

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

Klokani jsou typickými zástupci řádu vačnatců. Téměř všechny druhy (kromě stromových) mají podobný tvar těla s krátkými předními a dlouhými silnými zadními končetinami, dlouhými nártý a velmi dlouhým čtvrtým prstem. Při rychlém pohybu skáčou po zadních a dlouhý a spíš toporný ocas přitom používají k udržování rovnováhy.

K tomuto typu pohybu jsou přizpůsobena zadní chodidla, kterým délkou dominuje čtvrtý prst opatřený silným drápem. Pátý prst je o hodně kratší a palec zcela chybí. Druhý prst srůstá s třetím v malinký prstík se dvěma drápkami, čímž vzniká útvar podobný hřebínku na pročešávání srsti. Takováto specializace k pohybu ale není zadarmo.

Typický klokan není schopen normální chůze. Když se pohybuje pomalu, zvedá zadní nohy nad jakousi trojnožku vytvořenou předními nohama a ocasem stlačeným k zemi. Pak vymrští zároveň obě zadní nohy vpřed a posune tělo.

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

Zajímavosti o klokanech:

- ★ Klokani výborně a rychle běhají. Běžně dokáží vyvinout rychlost až 50 km/h. Nejde však o typický běh. Odrážejí se totiž oběma zadními nohama současně, takže spíš skáčou. Jednotlivé skoky mohou být až deset metrů dlouhé a klokani celkem snadno překonají i překážku vysokou 2 - 3 metry.
- ★ Klokani samice může mít až 3 mláďata najednou. Zatímco nejstarší mládě již vak skoro opustilo (vrací se do něj jen v případě nebezpečí), druhé mládě je přisáté na bradavce a třetí mládě je v děloze ve stadiu oplodněného vajíčka. I u klokanů se totiž objevuje tzv. prodloužená březost, při níž zárodek pokračuje ve vývoji, až když samice přestane kojit předchozí mládě.

- ★ Jestliže některý klokan ve skupině zjistí nablízku možného nepřítele, varuje ostatní dupáním nebo tlučením ocasem o zem. Skupina pak prchne nebo hledá útočiště vběhnutím do vody, pokud je v okolí.
- ★ Díky husté srsti je výborně chráněn před mrazem. V Anglii v roce 1940 dokonce zdivočel a na dvou místech žije ve volné přírodě dosud.

Ptakopysk podivný je jediným zástupcem z čeledi ptakopyskovitých. Je asi 75 cm dlouhý a celé tělo včetně plochého ocasu má pokryté hustou hnědavou srstí. Prsty má spojené plovací blánou, což ukazuje na jeho přizpůsobení se životu ve vodě. V březích řek, potoků a jezer si vyhrabává silnými drápy noru, kterou používá k odchovu mláďat i k dennímu úkrytu. Nejpodivnější je na ptakopyskovi hlava. Místo čelistí se zuby má široký rohovitý zobák kachního tvaru. Okraje zobáku mají rohovité lišty. Při lovu potravy se ptakopysk potápí asi na minutu pod vodu a po způsobu kachen vyčvachtává z bahna různé drobné živočichy. Párek ptakopysků obývá společnou noru. V době rozmnožování si však samice vyhrabe pro sebe novou noru a na jejím konci vyhloubí prostornou komůrku. Zde vypustí z kloaky 2 bílá kulovitá vajíčka, která jsou jen o málo větší než lískový ořech. Stočí se do klubíčka a po dobu 7 až 10 dnů vajíčka zahřívá. Když mláďata prorazí kožovitou skořápku a vylezou z vajíčka, živí se mateřským mlékem. Na břicho samice jsou 2 mléčná políčka, ze kterých prýští kapky hustého mléka. Tyto kapky mláďata jen olizují, protože nemůžou mléko sát. Asi po 11 týdnech se mláďatům otevírají oči a teprve po čtyřech měsících se pod dozorem samice odvažují do vody.

Koala svým vzhledem připomíná plyšovou hračku. Žije v korunách stromů. Ve dne spí a v noci se živí výhonky blahovičnicků. Mládě nosí matka 6 měsíců ve vaku a dalších 6 měsíců se pevně drží na matčině hřbetě. Koaly byly téměř vyhubeny člověkem, který je lovil hlavně kvůli kožešině. V současnosti jsou chráněné australskou vládou a největším rizikem pro koaly je úbytek vhodných blahovičnickových lesů a rozbití jejich teritorií výstavbou silnic.

Kanada

- ✓ **Rozloha:** 9970,6 tisíc km
- ✓ **Počet obyvatel:** 29,6 milionů
- ✓ **Hlavní město:** Ottawa
- ✓ **Úřední jazyk:** angličtina, francouzština

Kanada je stát v Severní Americe. Obyvatelé v Kanadě jsou Kanad'ané britského původu (46%) a francouzského původu (29%), dále obyvatelstvo německého původu, ukrajinského, holandského, polského aj. a také původní kanadské obyvatelstvo - Indiáni a Eskymáci (1,1%). Přes 90 % obyvatelstva žije podél jižní hranice země, v pruhu širokém 300 km. Ve městech žije asi 77% obyvatel. Větší města jsou např.: Toronto, Montreal, Calgary aj.

Hospodářství Kanada je velmi vyspělý průmyslově zemědělský stát s velkým přírodním bohatstvím (nerostné suroviny, lesy). Těží se ropa, zemní plyn, rudy niklu, mědi, zinku, olova, železa, také azbest, stříbro, zlato, síra, draselná sůl a uranová ruda. Elektrická energie pochází z vodních elektráren (asi 59%), 19% energie vytváří jaderné elektrárny. Zpracovatelský průmysl je různorodý, na vysoké úrovni jsou následující odvětví: dřevozpracující a papírenský průmysl, hutnictví barevných kovů, průmysl chemický, potravinářský, automobilový, elektrotechnický a výroba vozového železničního parku. Zemědělská půda tvoří přibližně 8% rozlohy země.

Zemědělství je intenzivní a s vysokým stupněm mechanizace. V západní části území převládá pěstování obilí, hlavně pšenice (Kanada patří mezi největší producenty a vývozce pšenice na světě) a chov skotu, ve východních provinciích převládá pěstování zeleniny, píce a průmyslových plodin, chov mléčného skotu, prasat, drůbeže, kožešinových zvířat. Velký význam má lesnictví a rybolov.

Vzhledem k rozlehlému území Kanady má v dopravě zásadní význam letecká a vodní doprava. Kanada vyváží pšenici ropu, zemní plyn, papír a karton, dopravní zařízení, chemické výrobky aj. Obchodní styky udržuje hlavně s USA a Japonskem.

Dějiny Území Kanady postupně kolonizovali Francouzi a Angličané (v roce 1605 vznikla první francouzská kolonie, v roce 1623 první britská kolonie). V důsledku sedmileté války (1756-1763) připadla Kanada Velké Británii. V roce 1867 došlo ke sjednocení většiny britského území a vzniklo Kanadské dominium. Během 1. a 2. světové války bojovala kanadská armáda na straně spojenců. Volby v roce 1993 vyvolaly zásadní změny politické scény. Pokroková konzervativní strana Kanady, která vládla od roku 1984, ztratila vedoucí postavení a ke slovu se dostaly další dvě nové strany. Následující volby v roce 1997 potvrdili nové rozložení politických sil.

Zajímavosti

- ★ Lidé v městečku Churchill nezamykají svá auta a příbytky, aby poskytli útočiště ostatním lidem utíkajícím před ledními medvědy
- ★ Yonge Street v Torontu je nejdelsí ulicí na světě, jejíž vzdálenost přesahuje i cestu z Košic do Bratislavy a zpátky
- ★ Kanada vyhlásila válku Japonsku po útoku na Pearl Harbor dříve než Spojené státy americké
- ★ Kanada je domovem Santa Clause, který má v zemi vlastní adresu
- ★ Kanada získala své jméno roztomilým omylem. Francouzský mořeplavec Jacques Cartier, který v 16. století prohlásil toto území za francouzské teritorium, pro něj ve svých denících použil slovo Kanada. Myslel si totiž, že tak se země jmenuje. Šlo ale zřejmě o nedorozumění, protože v irokézštině slovo „canada“ znamená „vesnice“, a zatímco indiáni ukazovali objeviteli jednu vesnici, on si tento název vztáhl na celou zemi.
- ★ **Medvídek Pú** pochází tak trošku z Kanady. V roce 1915 bylo do londýnské zoo z Kanady dovezeno medvěd. Jmenovalo se Winnie a jeden malý Londýňan si ho zamiloval. Asi vás nepřekvapí, že se chlapeček jmenoval Christopher Robin (tedy Kryštůfek Robin) a jeho tatínek A. A. Milne.
- ★ Kanada pokořila **světový rekord v počtu zlatých medailí ze zimních olympijských her**. Stalo se tak v roce 2010 na domácí půdě, když se olympiáda konala ve Vancouveru. Kanadčanům se povedlo získat celkově 14 prvních míst
- ★ Kanada má **9. nejnižší hustotu obyvatelstva** ze všech států světa. Liduprázdnot rozlehlých přírodních parků pak umocňuje fakt, že je většina obyvatelstva soustředěna v několika městských aglomeracích zejména na východním pobřeží.
- ★ Kanada je tak velká, že musí být rozdělena na **6 časových pásem**.

USA

(Spojené státy americké)

- ✓ **Hlavní město:** Washington, D. C.
- ✓ **Rozloha:** 9 631 214 km²
- ✓ **Počet obyvatel:** 322 369 319 (3. na světě, 2016)
- ✓ **Jazyk:** angličtina, španělština, indiánské jazyky
- ✓ **Měna:** americký dolar (USD)

USA se nachází v Severní Americe. Je to třetí největší země na světě po Rusku, Kanadě a Číně. Má asi 300 milionů lidí.

USA má 50 států. 48 států z nich jsou spolu a 2 jsou oddělené: Aljaška na severu a Hawai - je to ostrov.

Pokud jde o hory, jsou Appalachian a Kordillery, které zabírají zhruba polovinu z kontinentálních USA. Appalachian vytvářejí bariéru mezi pobřežními nížinami a širokými vnitrozemskými nížinami. Zde se právě nachází slavný Grand Canyon. Nejdelší řeka je Mississippi a je to třetí nejdelší řeka na světě. Mezi další řeky patří Colorado, Columbia, Rio Grande a Yukon na Aljašce.

Velmi známé jsou Niagárské vodopády.

USA je federativní republika a oficiální jazyk je angličtina, a je to nejbohatší země světa. USA objevil Kryštof Kolumbus v roce 1492. To je umístěné mezi Atlantikem a Pacifickým oceánem. Druh měny je dolar. Hlavním městem je Washington DC, kde žije asi 500 tisíc lidí a největší město je New York. Ostatní větší města jsou San Francisco, Seattle, Chicago, Philadelphia, San Diego a Honolulu na Havaji a tak dále.

Údolí Smrti, je nejnižší místo v USA. Největší vrchol je v USA na Aljašce - to je Mount Mc. Kinley, která má asi 6 tisíc metrů. Druhá nejvyšší hory Mt. Whitney v kontinentální USA.

USA hraničí s Mexikem na jihu, Atlantického oceánu na východě, na severu Kanady a Tichého oceánu na západě. Na Hawai je hlavní námořní základna USA Pearl Harbor. Některé státy USA jsou například Texas, Minnesota, Oklahoma, Colorado, Washington, Nevada a tak dále.

Zajímavosti

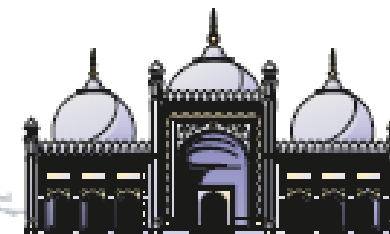
1. **Nejbohatší čtvrť - Beverly Hills** - Právě tady je podle průzkumů největší hustota milionářů ve Státech. Samotné Los Angeles se pak může pyšnit titulem města filmu. Vždyť, kdo by neznal továrnu na sny Hollywood, Chodník slávy, který pokrývá více než 2000 hvězd herců, zpěváků, režisérů..., bulvár Sunset Drive... Typickým poznávacím znamením je ohromný nápis Hollywood ve stráni nad městem, který ve 20. letech vznikl původně jako reklama na stavební parcely.
2. **Nejznámější, ale ne největší - Grand Canyon** na řece Colorado je často mylně označován za největší kaňon planety. Jeho rozměry jsou sice úctyhodné (délka 446 km, hloubka místy až 1600 metrů, šířka od půl do pětadvaceti kilometrů), ale ještě větší je Hell's Canyon v Idahu. I přesto stojí návštěva za to.

3. **Nejrozlehlejší budova – Pentagon** těsně za hranicemi hlavního města - Městem ve městě je nejrozlehlejší úřednická budova na světě – sídlo ministerstva obrany Pentagon. Tato stavba ve tvaru pětiúhelníku má plochu podlah 604 000 metrů čtverečních - vešlo by se sem 95 fotbalových hřišť.
4. **Nejnavštěvovanější vodopády světa – Niagárské vodopády** - 12 milionů turistů dělá z Niagarských vodopádů nejnavštěvovanější vodní podívanou na planetě. Vodopády leží na hranici Kanady a USA mezi Erijským jezerem a jezerem Ontario a padají do hloubky 55 metrů.
5. **Nejlidnatější a nejkosmopolitnější město – New York** vznikl v roce 1625 a byl prvním hlavním městem Států. Dnes je tato osmimilionová metropole centrem veškerého světového byznysu, politiky a kultury. New York je skutečný Babylon, kde téměř sto procentně platí, že dva lidé, kteří vedle sedí v metru, jsou minimálně rozdílné národnosti. New York je město, které prý nikdy nespí.
6. **Největší stromy planety – NP Sequoia** - Lesy sekvojovců obrovských jsou poznávacím znamením NP Sequoia v Kalifornii. A opravdu se nemusíte bát, že byste je přehlédli. Tihle „drobečci“ běžně dorůstají do výšky 80-100 metrů a jsou staré přes 2000 let. Skutečným gigantom je strom Generála Shermana, jehož kmen má obvod 24 metrů a výšku 83 metrů. Jde o největší živý organismus na Zemi a stáří vědci odhadují na 2300 až 2700 let.
7. **Nejhříšnější město – Las Vegas** - Až do počátku 90. let bylo Las Vegas synonymem pro domov části americké mafie. Není se proto co divit, že se dodnes používá označení Sin City, tedy město hříchu. Dnes je Las Vegas velkoměstem hazardu a oslnivých atrakcí, oázou uprostřed vyprahlé Nevadské pouště. Tepnou celého města je sedm kilometrů dlouhý bulvár Strip, který lemují nejslavnější „památky“ lidstva – egyptské pyramidy, socha Svobody, ale i Eiffelovka věž – jinak hotelové komplexy. Mimochodem, věděli jste, že v Las Vegas je 17 z 20 největších hotelů v USA?

E) DIPLOMY ZA CELKOVÉ UMÍSTĚNÍ V ETAPOVÉ HŘE

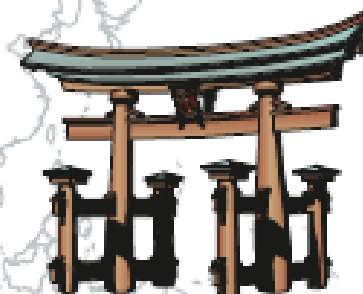


DIPLOM



Za

místo v etapové hře



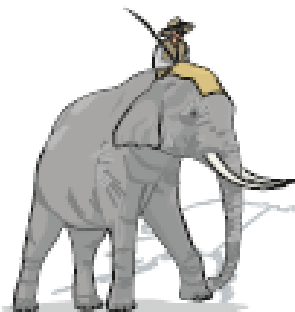
CESTA KOLEM SVĚTA ZA 80 DNÍ



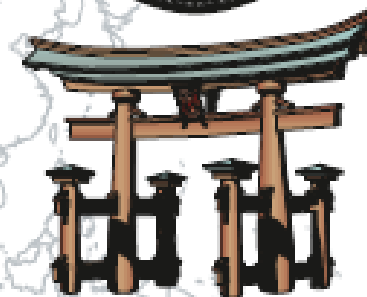
Získává:



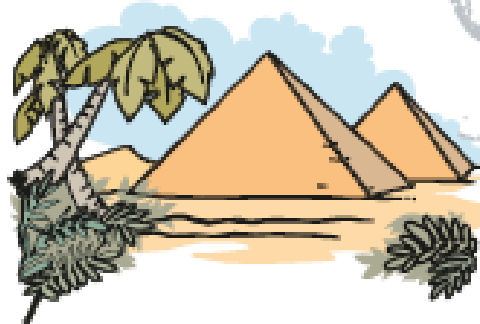
DIPLOM



Za místo v etapové hře



CESTA KOLEM SVĚTA ZA 80 DNÍ



Získává:



F) DIPLOMY ZA JEDNOTLIVÉ ETAPY

DIPLOM DIPLOM



za místo



za místo

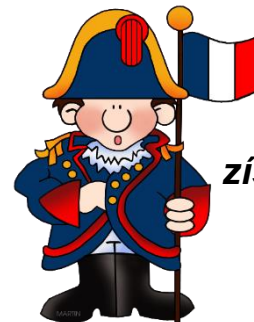


ve hře: **ANGLIE**

získává

Chřibská MMXVI

ve hře: **FRANCIE**



získává

Chřibská MMXVI

DIPLOM

za místo



ve hře: **ČECHY**

získává

Chřibská MMXVI

DIPLOM

za místo



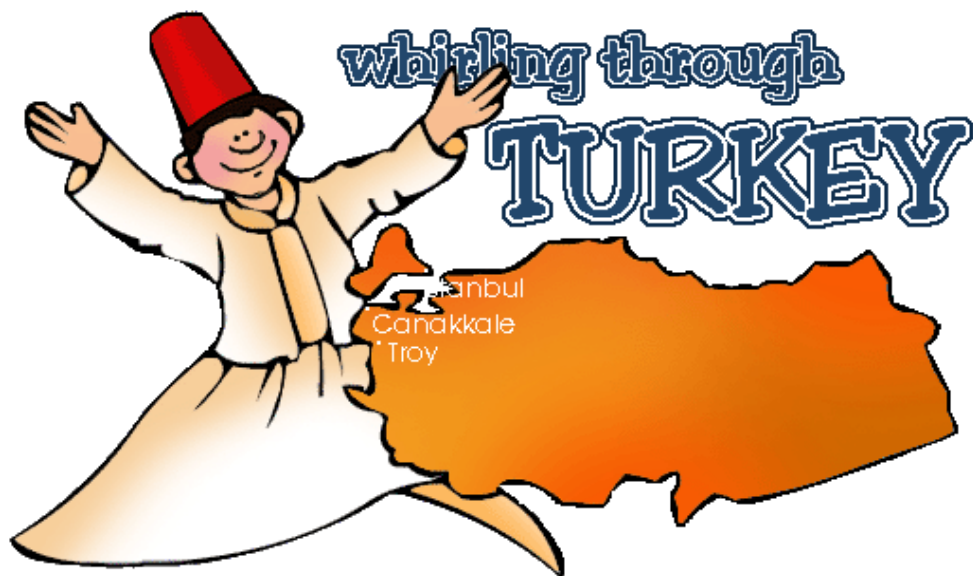
ve hře: **ŘECKO**

získává

Chřibská MMXVI

D I P L O M

za místo



ve hře: **TURECKO**

získává

Chřibská MMXVI



D I P L O M

za místo



ve hře: **EGYPT**

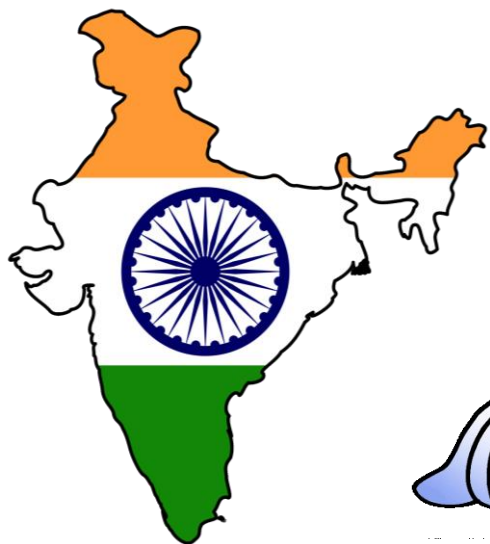
získává

Chřibská MMXVI



DIPLOM

za místo



ve hře: **INDIE**

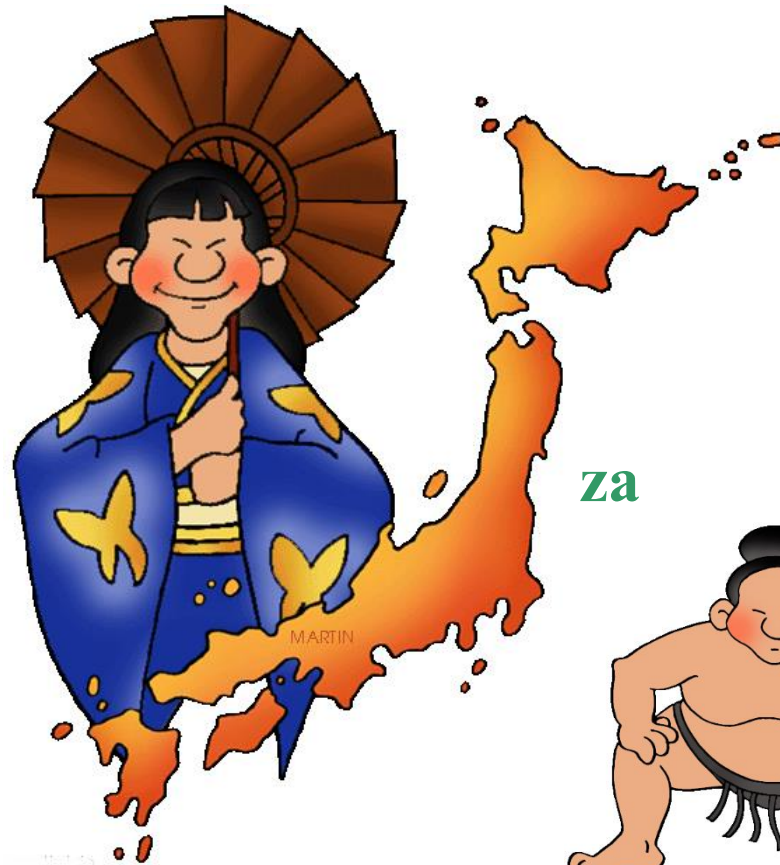


získává

Chřibská MMXVI

DIPLOM

za místo



ve hře: **JAPONSKO**

získává

Chřibská MMXVI

D I P L O M

D I P L O M

za místo



ve hře: **AUSTRÁLIE**

získává:



Chřibská MMXVI

za místo



ve hře: **MEXICO**

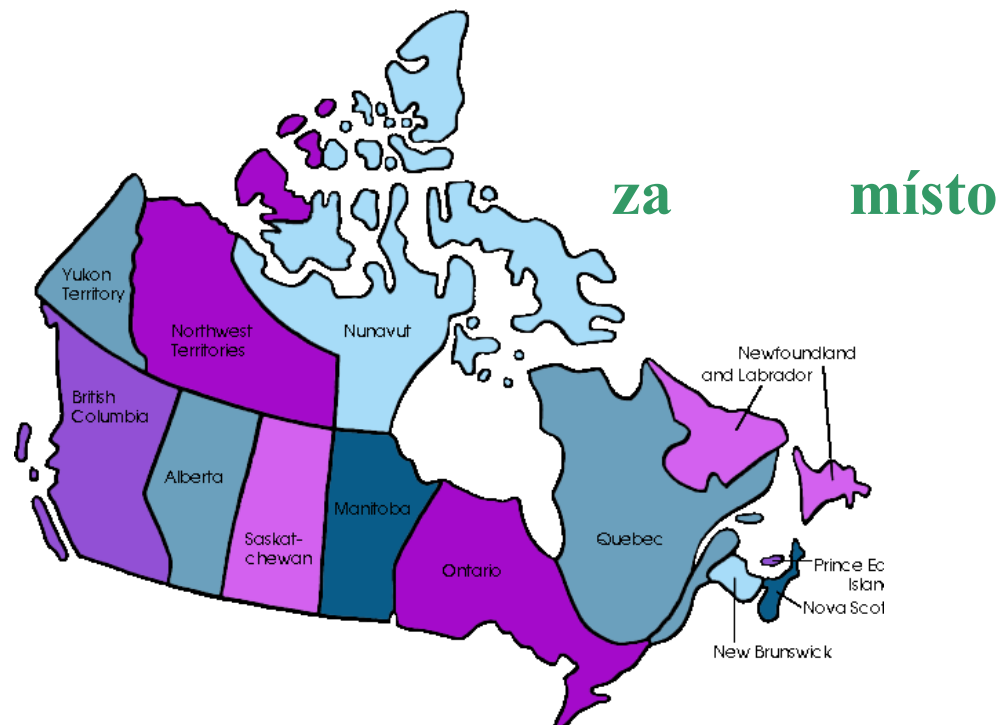
získává:



Chřibská MMXVI

DIPLOM

DIPLOM



ve hře: **CANADA**

získává



Chřibská MMXVI

za místo



ve hře: **USA**

získává

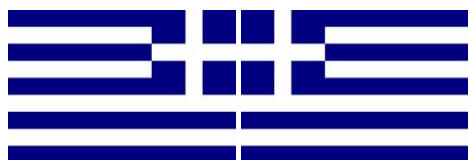
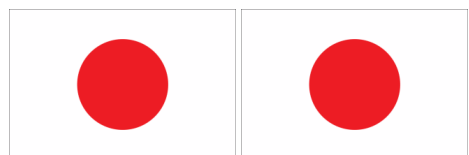
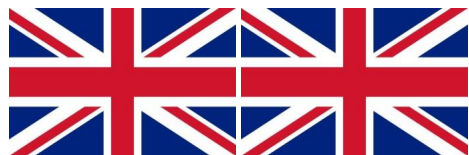


Chřibská MMXVI

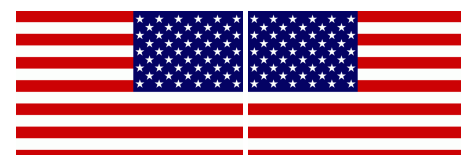
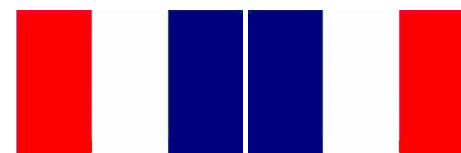
H) POSTUPOVÝ PAVOUK (s opravami) – až pro 8 družstev

SOUTĚŽ	MÍSTO	dne	KATEGORIE	DRUŽSTVO		
Sůváci Litoměřice						
1						2
7						8
3		1.				4
5		2.				6
		3.				
		3.				
		5.				
		5.				

I) VLAJKY MALÉ ZRCADLOVÉ
NA POSTUPOVOU MAPU
(přehnout a slepit na párátko, větší špendlík aj.)



I) VLAJKY MALÉ ZRCADLOVÉ
NA POSTUPOVOU MAPU
(přehnout a slepit na párátko, větší špendlík aj.)



J) VLAJKY ZÚČASTNĚNÝCH STÁTŮ



Velká Británie



Francie



Česká republika



Řecko



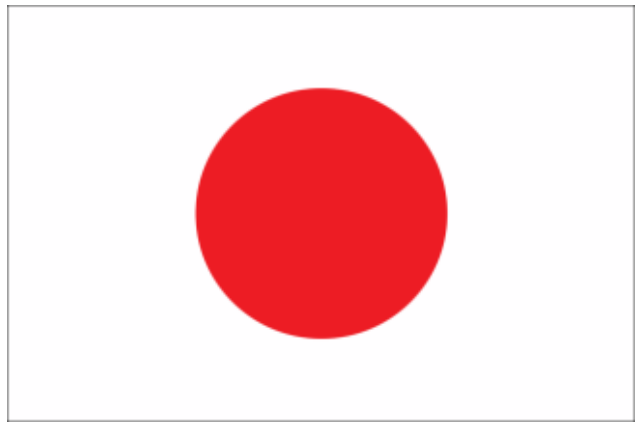
Turecko



Egypt



Indie



Japonsko



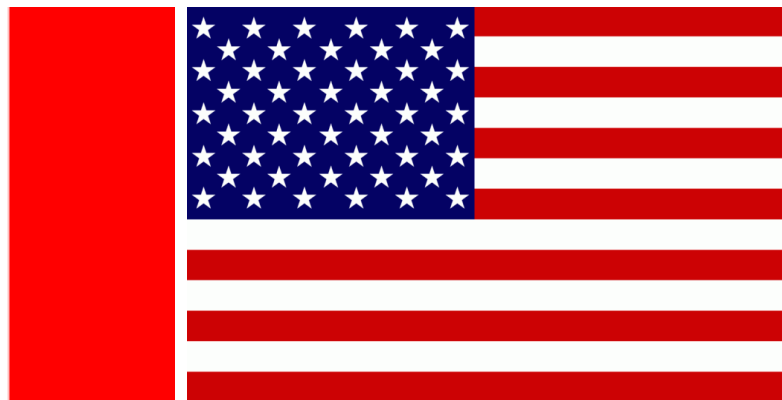
Austrálie



Mexico



Kanada



USA

K) ŠIFRA „KATAKANA“ pro starší (EH JAPONSKO)

片仮名 (カタカナ) katakana

a	ア	阿	i	イ	伊	u	ウ	宇	e	エ	江	o	オ	於
ka	カ	加	ki	キ	幾	ku	ク	久	ke	ケ	介	ko	コ	己
sa	サ	散	shi	シ	之	su	ス	須	se	セ	世	so	ソ	曾
ta	タ	多	chi	チ	千	tsu	ツ	川	te	テ	天	to	ト	止
na	ナ	奈	ni	ニ	二	nu	ヌ	奴	ne	ネ	祢	no	ノ	乃
ha	ハ	八	hi	ヒ	比	fu	フ	不	he	ヘ	部	ho	ホ	保
ma	マ	万	mi	ミ	ミ	mu	ム	牟	me	メ	女	mo	モ	毛
ya	ヤ	也				yu	ユ	由				yo	ヨ	輿
ra	ラ	良	ri	リ	利	ru	ル	流	re	レ	礼	ro	ロ	呂
wa	ワ	和	wi	ヰ	井				we	ヱ	惠	wo	ヲ	乎
												n	ン	无

9. ZÁVĚR

Jules Verne vytvořil řadu příběhů, jež jsou dodnes inspirující a poutavé. Jedním z nich je i román Cesta kolem světa za 80 dní, který byl několikrát zfilmován a posloužil i jako předloha této celotáborové hry.

Děti, podobně jako Phileas Fogg a jeho přátelé, cestují kolem světa, poznávají různé země, jejich zvyky a kulturu. Sice zprostředkovaně a s použitím notné dávky fantazie, ale zato zábavnou a hravou formou, díky níž si z cesty kolem světa jistě odnesli nezapomenutelné zážitky i nové znalosti.



Určeno pro vnitřní potřebu oddílových vedoucích
LDT SŮVÁCI LITOMĚŘICE
23.7. – 5. 8. 2016, RS U JASANU, CHŘIBSKÁ, KRÁSNÉ POLE 22
Zpracoval: Μαρωτιν

Pro ty, kteří nás chtějí následovat – VOLNĚ K POUŽITÍ