

LDT S l o u p v Č e c h á c h *"Zátíší"*

I. turnus 1.07. - 18.07.1989

ETAPOVÁ HRA

Starší a střední kategorie

KOHAU - RONGO - RONGO

ÚVODNÍ MOTTO

Na světě je stále ještě mnoho záhad. Jednou z nich je i záhada obrovských soch MOAÍ na Velikonočních ostrovech v Tichém oceánu. Zájem vědců se však neupíná pouze k jejich vzniku a poslání, ale také k praktikám jejich přesunů z lomů, kde byly vytesány, na pobřeží odkud hledí do mořských dálav.

Český inženýr Pavel Pavel ze Strakonice prakticky odzkoušel svou vlastní teorii o přemísťování soch MOAÍ. Spočívá v tom, že se stojící sochy pomocí lan otáčejí a tak se mohou přesunovat na libovolnou vzdálenost. O své teorii i o praktickém pokusu informoval ing. Pavel Pavel norského badatele Thora Hayerdala a ten jej po čase pozval na vědeckou výpravu na Velikonoční ostrovy.

Při svém pobytu zde objevil ing. Pavel Pavel při prozkoumávání hory PUKU PUHIPUHI na svazích kráteru RANO KAO dřevěnou destičku KOHAU - RONGO - RONGO se záhadným nápisem. Vědci celého světa se zabývali jeho rozluštěním, avšak doposud se to nikomu na světě nepodařilo.

Ing. Pavel Pavel nám tuto destičku do tábora zapůjčil a my máme možnost pokusit se záhadný nápis vyluštit.

Protože jsou však znaky KOHAU - RONGO - RONGO podobné záznamům písma různých starých kulturních národů (např. záznamům Vikingů, staročínskému i japonskému písmu a v neposlední řadě i záznamům indiánského písma - kipu), bude třeba, abychom společně navštívili několik zemí celého světa, poznali jejich typické, nebo i národní zvyky a tradice, které by nám mohly být užitečné při luštění.

Tuto etapovou hru hrály dvě kategorie dětí:

1. nejstarší kat. - 4 oddíly byly rozděleny do dvou skupin a každá skupina do 7 družin po čtyřech dětech (2 chlapci a 2 dívky)
2. prostřední kat. - 5 oddílů tvořilo dvě skupiny – chlapeckou a dívčí. Každá skupina měla 7 družin

Při cestě za odhalením tajemného písma na destičce KOHAU - RONGO - RONGO jsme navštívili 10 států světa.

V každém státě jsme plnili úkol, který byl pro tu kterou zemi charakteristický. Soutěžních etap bylo 8 a dvě byly doplňkové.

Naše putování vedlo přes tyto země světa:

1. Švédsko	orientační závod
2. Mexiko	střelecká soutěž (kuše + luk)
3. Francie	výtvarná činnost
4. Panama	hry ve vodě
5. Čína	rok draka
6. Austrálie	noční hra
7. Aljaška	putování za zlatem
8. Kanada	tábornické dovednosti
9. Japonsko	stravování pomocí hůlek
10. KLDR	Světový festival mládeže a studentstva

1. etapa

ŠVÉDSKO

Prostor:

Část lesa mezi táborem a Novým Borem, upřesněná tím, že se družiny nesmí přiblížit na kratší vzdálenost než 10 metrů k okraji lesa. Start i cíl za jídelnou na začátku asfaltové cesty.

Provedení: *Orientační závod.*

Každá družina obdrží předem mapku okolí tábora. Na ní si obkreslí z oficiální mapy kontrolní stanoviště. Na těchto stanovištích jsou umístěna razítka s čísly od 0 do 9 podložené bílou čtvrtkou (viditelnost). Hlídka přiběhne k nalezenému stanovišti a do kontrolní kartičky obtiskne kontrolní číslo. Potom se zaměří na další stanoviště a tak proběhne celou trasu. Při průběhu trasou nesmí překročit ochranné území (10-ti metrové pásmo).

Organizace:

Jednotlivé družiny budou do prostoru vypouštěny po minimálně třech minutách od těch nejzdatnějších (nejstarších oddílů). Po trati budou rozmístěny skryté hlídky, které mohou udělovat trestné minuty za neregulární soutěžení, nepřístojné chování v lese, nebo překročení ochranného pásma.

Vyhodnocení:

Celý závod se běží na čas. K tomuto běžeckému času se budou přičítat trestné minuty za:

- nenalezené stanoviště	+ 5 min
- překročení ochranného pásma	+ 10 min
- úmyslné přemístění razítka	+ 30 min

2. etapa

MEXIKO

Střelecká soutěž

Provedení:

Etapa se skládá ze dvou částí:

- 1) střelba ze vzduchovky na vzdálenost 10 metrů, každý má tři rány zkušební a 5 ran soutěžních
- 2) Střelba z kuše na vzdálenost 10 metrů, každý má tři rány zkušební a 5 ran soutěžních

Prostor:

Střelba ze vzduchovky u ohniště, střelba z kuše u sportovní buňky

Hodnocení:

Výsledky členů jednotlivých družstev se sčítají při každé části etapy. Za každou část se stanoví pořadí. Umístění družiny v obou částech se sečtou a minimální součet určí první místo.

Potřeby:

Vzduchovky, diabolky, lapače, terče, tužky, papír, kuše, šípy, terč, tvrdý karton, barvy.

3. etapa

FRANCIE

Provedení:

Tato etapa má dvě alternativy :

- 1) Uskuteční-li se pro všechny zúčastněné oddíly návštěva hradu Sloup, každý si zde pořídí pracovní nákres, buď poustevníka, nebo celého hradu. Každá družina si pak vybere jeden ze svých nákresů, podle kterého budou kreslit výstavní obraz. V případě příznivého počasí na asfaltovou cestu v táboře, při nepříznivém počasí kreslí každý člen družiny svůj obraz na čtvrtku a vyberou si potom ten nejlepší.
- 2) Neuskuteční-li se návštěva hradu, budou členové družin kreslit obraz Mony Lisy dle svých představ.

Hodnocení:

Pořadí bude určovat porota sestavená ze zástupců jednotlivých družin.

Potřeby:

Barevné křídly (pro každou družinu 1 sada), tužky, papíry, čtvrtky, barevné pastelky, (pro každou družinu alespoň 1 sada)

4. etapa

PANAMA

Provedení:

Etapa se skládá ze dvou částí:

- 1) Štafetová jízda na vodních lyžích – úkolem je dostat se na lyže, překonat trasu k bójce a zpět a vystoupit na břeh. Jezdí se na čas a každému účastníkovi se měří zvlášť. Pokud někdo během jízdy spadne, obdrží čas nejhoršího účastníka a + 30 sekund navíc. Výsledné časy jednotlivých členů družiny se sečtou. Minimální součet = 1. místo v této části.
- 2) jízda celé družiny na čas na nafukovací pneumatice. Úkolem je nastoupit, překonat trasu okolo bójky a opět u břehu vystoupit. Jakmile poslední člen družiny vystoupí na břeh, čas se zastaví.

Celkové hodnocení:

Pořadí v jednotlivých částech se sečtou. Min. součet udává první místo.

Potřeby:

Stopky, tužka, papír, plovací vesty, vodní lyže, nafouknutá pneumatika.

5. etapa

ČÍNA - ROK DRAKA

Provedení:

Každá družina má za úkol postavit libovolného draka z dostupného materiálu. Každá družina musí prokázat funkčnost svého modelu ukázkovým letem.

Hodnocení:

Hodnotí se zvlášť estetické provedení a funkčnost. Výsledné pořadí určí součet obou těchto částí.

Potřeby: Modelářské špejle (cca 60 kusů), balící papír (cca 30 m²), lepidla Kanagon (10 ks), kordový provázek, režná nit, vodovky, štětce, fixy, tužky, pastelky.

6. etapa

AUSTRÁLIE

Noční hra

Provedení:

Uskuteční se na putovním táboře ve Svoru.

Úkolem každého člena družiny je projít v noci asi 200 metrovou trasu bez baterky po neznámé cestě. Pokud jí projde a nalezne kontrolu, obdrží každý jeden znak Kohau-Rongo-Rongo. Družina vyráží ve stejném čase – každý člen na jednu světovou stranu.

7. etapa

ALJAŠKA

Putování za zlatem

Provedení:

Na hru se začnou družiny připravovat několik dní předem. Oddíloví vedoucí připraví jednotlivé družiny na to, že doprava do Dawsonu bude možná pouze na vlastoručně vyrobených smycích, které mohou být zhotoveny pouze ze dřeva a provazů. V určený de nastoupí družiny se vším, co si myslí, že budou v Dawsonu potřebovat na startu. Vedoucí musí družiny varovat před velikou zimou.

Na povel pak vyrazí hlídky tak, že na smycích potáhnou zavazadla s nutnou výstrojí a jednoho člena družiny. Cílem je prostor zlatonosného potoka. Během putování komise vyhodnotí kvalitu, krásu a hlavně funkčnost jednotlivých dopravních prostředků. Po dosažení cíle si nejrychlejší hlídka vybere a zakolíkuje svůj „nultý“ claim. Od tohoto zakolíkovaného claimu si postupně mohou vybírat další družiny podle svého umístění v závodě smyků. Každý claim musí být max. 10 metrů dlouhý. Po vykolíkování všech claimů, začnou družiny s rýžováním.

Čas na vlastní rýžování bude 30 – 60 minut (dle počasí). Na daný povel rýžování skončí a vládní komisař převáží výtěžky zlata jednotlivých družin.

Náhle však dojde k prudkému zhoršení počasí. Mráz se pohybuje okolo – 50 stupňů. Všichni si na sebe navléknou vše z toho, co si přivezli na smycích. Poté ze svých svršků (které měli na sobě oblečeny) udělají družiny co nejdelší provaz.

Hodnocení:

U smyků se ubírají body za rozpadnutí před dojetím, špatnou ovladatelnost, vypadávání věcí. U rýžování zlata rozhoduje jeho váha. U zimy délka oblečení (nutné pásmo). Všechny tři části se hodnotí zvlášť a výsledky se poté sečtou.

Min. součet = 1. místo

8. etapa

KANADA

Provedení (plní se na puťáku za Svorem 5. – 10. 7.1989):

Start postupný. Každá z družin má za úkol postavit stan a zase ho složit. Po splnění tohoto úkolu odbíhají na stanovené místo, kde postaví ohniště, rozdělají oheň a uvaří 1 litr čaje a usuší mokry kapesník. Poté oheň uhasí a ohniště zahladí.

Jakmile družina sbalila stan a odbíhá k ohništím, startuje další družina.

Vyhodnocení:

Měří se celkový čas od začátku stavění stanu až po zahlazení ohniště. K tomuto času se přičítá penalizace za:

nevypnutý stan	30 s	nezapnutý stan	30 s
špinavá podlážka	30 s	neочиštěné kolíky	20 s
špatně zatlučený kolík	5 s	špatně zabalený stan	20 s
pohozené věci	10 s	uvaření méně než 1 litru čaje	3 miny
nesprávně zbudované (2 min) či špatně zahlazené ohniště (3 minuty)			

9. etapa

JAPONSKO

1. Mezihra: Stravování hůlkami

Motto:

Na svých cestách za rozluštěním záhadného písma jsem se ocitl na hranicích zajímavého a pro nás svými zvyky neobvyklého státu - Japonska.

Je již pozdní večer a my zde budeme muset přenocovat. Ochotní Japonci nám připravili k večeři jejich národní potravinu - rýži.

Ovšem háček je v tom, že nám nepřinesli příbor. Všimli jsme si, že všichni kolem nás jedí rýži nějakými hůlkami a tak, chceme-li se najíst, musí si každý z nás vyrobit svůj příbor - hůlky.

Přejeme Vám všem

DOBROU CHUŤ !!!!

P.S. Nehodnotí se do EH

10. etapa

KLDR

2. Mezihra „Světový festival mládeže a studentstva“

P.S. Nehodnotí se do EH

Při putování jsme se dostali do KLDŘ, kde právě probíhá Světový festival mládeže a studentstva. Abychom mohli tímto státem projít, musíme se zúčastnit tohoto festivalu, ale nikoli jako diváci, ale jako účinkující.

Proto si každý oddíl připraví svůj vlastní program a samozřejmě kroje nebo masky, ve kterých budou vystupovat.

Přípravy musí probíhat tajně, aby žádný z ostatních oddílů nemohl program prozradit.

Po splnění tohoto úkolu budete mít zajištěn bezpečný průchod přes KLDŘ.