

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

I. turnus 1. - 16.7.1993

ETAPOVÁ HRA

(Pro střední a nejstarší kategorii)

KOHAU - RONGO - RONGO

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 teorii francouzského vědce o přemísťování soch MOAÍ. Spočívá v tom, že se stojící sochy pomocí lan otáčejí a tak se mohou přesunovat na libovolnou vzdálenost. O této teorii i o svém praktickém pokusu informoval ing. Pavel Pavel norského badatele Thora Hayerdala a ten jej po čase pozval na vědeckou výpravu k Velikonočním ostrovům, aby mohl tuto teorii pohybování soch MOAÍ předvést přímo na místě.

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 a písmo obyvatel Velikonočního ostrova zůstává stále záhadou.

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 a staroindickému písmu, nápisům známým z Japonska i Austrálie a v neposlední řadě i písmu z dob Egyptských faraónů a indiánským záznamům - 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 záhadných znaků

K O H A U - R O N G O - R O N G O !!!

1. etapa

GRÓNSKO

Motto:

Své putování za odhalením nápisů tajemných destiček Kohau - Rongo - Rongo začínáme na ostrově plném ledu Grónsku, v době, kdy zde byla objevena naleziště smaragdů. Statisíce dobrodruhů opouštějí své rodiny a přijíždějí sem do pustých a nehostinných míst za vidinou zeleného bohatství. Ať je jejich charakter jakýkoliv, jedno jim nelze upřít. Jsou to všechno tvrdí a odvážní lidé. Mezi nimi je i Francis, kterému samotný boj o přežití v drsných grónských podmínkách nestačí. Je ctižádostivý, ale schopný a sebevědomý. Nebezpečné podniky ho fascinují.

Brzy se rozkřikne, že se Francis rozhodl uzavřít bláznivou sázku: cestu se psím spřežením napříč Grónskem urazí za pouhých čtyřicet dní a překoná tak nejlepší domorodce, kteří k tomu s vypětím všech sil potřebují šedesát dní. Sázka vzruší široké okolí, kdekdo si začne přísazovat na Francise či proti němu. Francis ale není blázen. Zná dokonale sebe a své možnosti. Stanovil si přesný plán, kam má který den dorazit, aby sázku vyhrál. Plán je na samých hranicích jeho sil. Aby ho splnil nesmí se přihodit nic mimořádného, žádné nepředvídané zdržení. Časová rezerva neexistuje.

Vydejme se tedy spolu s Francisem na cestu napříč Grónskem. Vždy možná právě z této země před dávnými lety přišli první obyvatelé Velikonočního ostrova pod vedením prvního náčelníka tohoto lidu Hotu Matui.

Zapřáhněte tedy svou psí smečku do saní a hurá na cestu. Ale pozor ! Psí smečka je slepá !

Provedení:

Postavená překážková dráha v areálu tábora. Start a cíl u ohniště. Jeden z družiny je vidoucí a ostatní mají zavázané oči (karnevalové masky). Vidoucí vede ostatní a pouze slovně bez dotyku navádí ostatní tak, aby bezpečně splnili zadané úkoly, které plní pouze nevidoucí.

2. etapa

F I N S K O

Motto:

V malém přístavním městě KOKKOLA ve Finsku je vždy července pořádán nezvyklý závod na počest strážců okolních majáků.

Průjezd nedalekým průlivem byl vždy nebezpečný a k orientaci plavců odedávna slouží čtyři majáky na nejnebezpečnějších útesech. Dnes je již jejich provoz plně automatizován, ale v dřívějších dobách bylo třeba každý večer a před blížící se bouří majáky objet, rozsvítit a umožnit tak všem lodím bezpečný průjezd. Dodnes se v okolí vypráví příběh o dvou strážcích majáku, kteří byli se svou lodkou vrženi na útesy, ale přesto se jim podařilo doplatit ke zbývajícím dvěma majákům, vystoupit na skálu a včas, před příchodem tmy zapálit lampy.

Na počest tohoto příběhu a statečných strážců pořádají místní námořníci každoročně závody v plavbě a plavání, spojené s rozsvěcováním majáků. Účastníci však musí nejdříve prokázat dobré plavecké schopnosti a odolnost.

Zúčastněme se tedy těchto závodů a navažme přátelství s domorodci. Vždyť UGROFINŠTINA je velice podobná řeči původních obyvatel Velikonočního ostrova.

Provedení:

Etapa se skládá ze dvou částí:

- 1) štafetový závod - plavání v záchranných vestách. Jako štafetový kolík slouží vesta, která se vyměňuje na břehu a při plavání musí být řádně uvázána.
- 2) jízda na čas na nafukovací pneumatice - celá družina. Úkolem je dojet k majáku a zde rozsvítit petrolejovou lampu (nebo svíčku) dovezenými zápalkami a vrátit se zpět. Způsob dopravy libovolný (ale s pneumatikou) pořadí určí součet umístění v jednotlivých částech.

3. etapa

E G Y P T

Motto:

Před dávnými časy žil v Egyptě mocný faraón AŠÓKA. V prvních letech své vlády podnikal válečné výpravy a zakrátko vybudoval ohromnou říši.

Potom se však s Ašókou stala nečekaná změna. Odložil meč, rozpustil vojska. Teď měl plnou hlavu jiných posláních: jak nasýtit hladovějící, jak zabezpečit žíznící zemi dostatek vody, jak zmírnit utrpení nemocných.

Do velké říše se vrátil trvalý mír. Ašóka dal zasadit na různá místa kamenné sloupy, na nichž byly vytesány jeho příkazy a myšlenky.

Ale čas nezadržitelně plynul, Ašóka stárnul, ztrácel síly a nakonec zemřel. Jeho následovníci nedokázali plnit odkaz ušlechtilého vládce. Stará města se v nových válkách proměnila v rozvaliny, sloupy s Ašókovými nápisy pohltily džungle.

Uplynulo dvacet století, než si svět znovu všiml podivných kamenů, plných ještě podivnějších znaků, které se silně podobaly nápisům známým z dřevěných destiček Kohau - rongo - rongo nacházejících se na Velikonočních ostrovech. Vědci vytušili, že mají před sebou nesmírně cenný historický pramen. Vyslali do různých krajů hledače, aby pátrali po dosud neznámých slovech a opisovali záhadné nápisy. Ale nikdo dosud nedokázal přečíst, co je na nich napsáno. Teprve Jamesi Prinsepovi, kalkatskému úředníkovi se podařilo rozluštit první znaky. Brzy nato slyšel svět slova dávno zemřelého faraóna AŠÓKY

Provedení:

Různě šifrované nápisy faraóna Ašóky rozmístěny po lese (cca 18 druhů). Doba hledání nápisů 1 hodina. Za nalezenou zprávu 1 bod za rozšifrování 3 body.

4. etapa

ČÍNA - ROK DRÁKA

Motto:

Dámy a pánové,

zajisté k vašemu ctěnému sluchu již přibýti ráčila zpráva o nastávající Světové soutěži vynálezů technických i fyzikálních. Naší vědeckotechnické společnosti čínské se pocty převeliké dostalo tím, že pořádáním podniku tohoto byla pověřena. Jestliť zajisté věci naší cti připraviti pro tak vpravdě význačný svátek prostředí vskutku reprezentativní a vystoupiti před světovou veřejností ve světle co nejlepším. Ovšemže jest rovněž žádoucí, aby co největší počet nás, obyvatelů Veliké Číny, se soutěže zúčastnil. Dovoluji si tedy tímto apelovati na všechny mladé muže i ctěné dámy, všechny, jimž technika a vynálezectví není cizí, profesionály i amatery, aby s nevšední odvahou a vírou v síly své se začali zabývati vynálezy či zlepšeními, které budou moci přihlásiti do Světové soutěže vynálezů. Uctěme tedy zbytek světa a nezapomeňte, že pro tuto chvíli jsme povinně všichni vlastenci Veliké Číny - a máme rok Draka....

Děkuji velectěnému publiku za projevenou to trpělivost a se zvoláním Číně zdar a vaší tvořivé práci zvláště se těším společně s Vámi na začátek Světové soutěže.

Provedení:

Stavba draků ze tří leteckých špejlí, papíru a provázku. Jinak volná tvořivost. Hodnotí se jednak estetický vzhled vznášedla a jednak funkčnost a schopnost létat.

5. etapa

A U S T R Á L I E

Motto:

Za dávných časů, v dobách kdy ještě vládli bohové, žily v Austrálii čtyři domorodé kmeny. Byly to ale kmeny zneprátelené a utápěly se v neustálých sporech a válkách. Všichni domorodci byli velmi vzpurní a tvrdohlaví a nechtěli od válčení ustoupit. Odmítali se podrobit vůli bohů. Ti se tedy o prvním úplňku sešli a vyřkli ortel : Potopit celý ostrov pod mořskou hladinu. Bohyni lásky SÉLÉNÉ se však domorodců zželelo a dala jim ještě šanci : hodinovou lhůtu, během níž se mohli zachránit ti, kteří prokáží odvahu, chytrost a vytrvalost, ti kteří zapomenou na zášť, války a budou si vzájemně pomáhat.

Ti, kteří včas objeví posvátnou studnu, v níž je ukryto vejce s duší boha vod AQUALUNGA a toto vejce získají se mohou zachránit. Studna je však vyschlá a natolik úzká že se do ní nedá vlézt. Je jediná možnost jak dostat vejce ven. Přinést ke studni tolik vody, aby se naplnila a vejce vyplavalo ven tak, aby mohlo být vytaženo ústy, protože se ho nesmí dotknout lidská ruka, jinak vejce pukne, bůh vod se dostane ven a rozpoutá povodňové peklo a zaleje celou zemi přívaly vod. Domorodci však musí vodu nést s sebou ve vacích, neboť hned od samého počátku hodinové lhůty zmizí z celé země veškeré zdroje životadárné tekutiny. Vyschlá studna je ukryta v zahradách bohyně Séléné. Vchod do těchto zahrad hlídá lesní bůh SKÝN, který vás pustí dále jen v tom případě, že uhodnete jeho hádanku. Na cestě vás čeká řada úkolů, k jejichž splnění vám přejeme mnoho štěstí.

Provedení:

Noční hra - voda se nese v igelitových taškách, nebo v nafukovacích balóncích. Studna = 1 litrová láhev od kompotu, duše = míček z umělé hmoty. Úkoly - na čich, hmat, všímavost, lano v lese, papírové stopy, světelná cesta - lampičky. Mimo kontrol se zúčastní lesní bůh Skýn s hádankou - moře, ostrov, koala (popř. doplňující - Melbourne, Sydney, klokan) = Austrálie, a bohyně Séléné se studnou.

6. etapa

Š V Ě D S K O

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 čtverkou (viditelnost). Družina 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).

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.

Organizace:

Jednotlivé družiny budou vypouštěny na trasu po minimálně třech minutách od těch nejzdatnějších. Po trati mohou být rozmístěny skryté hlídky, které mohou udělovat trestné minuty za neregulární soutěžení, nepřístojné chování v lese, nebo překročení ochranného pásma.

7. etapa

M E X I K O

S t ř e l e c k á s o u t ě ž

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 luku na vzdálenost 10 metrů, každý má tři rány zkušební a 5 ran soutěžních

Prostor:

Střelba ze vzduchovky u ohniště, střelba z luku 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.

8. 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.

9. etapa

K A N A D A

Provedení:

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. Poté oheň uhasí a ohniště zahladí.

Jakmile družina složí stan a odbíhá k ohništím, startuje další družina na stavbu stanu.

Každá družina má svou startovní kartu, kam se zapisuje čas startu, ukončení a penalizace.

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
neočištěné kolíky	30 s
špatně zatlučený kolík	5 s
špatně zabalený stan	20 s
pohozené věci	20 s
nesprávně zbudované ohniště	2 minuty
uvaření méně než 1 litru čaje	2 minuty
špatně zahlazené ohniště	3 minuty

Doplňková etapa

J A P O N S K O

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