



POKLAD ČERNÉHO DELFÍNA

Dolní Lomná 23. - 30. 7. 2017

Ondřej Šimik

Úvod

Celotáborová hra je zpracována na motivy stejnojmenné knihy Jaroslava Foglara „**Poklad černého delfína**“¹. Hra byla poprvé realizována na letním stanovém táboře v Dolní Lomné v roce 2017 pro skupinu dětí ve věku 8 - 13 let.

Hra se skládá z celkem 11 etap, z nichž poslední je speciální - výprava za pokladem Černého delfína. Jedna z deseti etap je noční. Na každé dvě etapy (vždy první a druhá, třetí a čtvrtá atd.) navazuje krátké zamyšlení na téma „poklady v Bibli“, jež se dotýkají různých oblastí lidského života.

Cílem celotáborové hry je na konci tábora najít poklad dle instrukcí ve zprávě, kterou budou družiny skládat během jednotlivých etap. Bude celkem 5 družin (po 4-5 členech), které se budou snažit objevit poklad jako první a tudíž si z něj odnést největší kus. Zpráva vedoucí k pokladu se bude skládat celkem z 652 písmen. První družina proto za vítězství v etapě (kromě 5 bodů) obdrží také libovolných 65 písmen, druhá družina 55 písmen (4 body), třetí 45 písmen (3 body), čtvrtá 35 písmen (2 body) a pátá pouze 25 písmen (1 bod). Písmena ve zprávě je možno si také vymýšlet a zprávu je možno vyluštit kdykoli během tábora, nejpozději v den, kdy se uskuteční výprava za pokladem. Za vyluštění celé zprávy (kompletně a bez chyb) obdrží první družina ještě 20 bonusových bodů, druhá družina 15, třetí 10, čtvrtá 5, poslední neobdrží žádné bonusové body.

Družina bude symbolicky zastupovat námořníky (posádku lodi) pátrající po pokladu.

Rozpis etap:

Pondělí 24. 7. 2017

Dopoledne: 1. etapa - Lodní kniha

Odpoledne: 2. etapa - Lod' v mlze

Úterý 25. 7. 2017

Dopoledne: 3. etapa - Mluvicí had

Odpoledne: 4. etapa - Boj s piráty

Středa 26. 7. 2017

Dopoledne: 5. etapa - Ruce námořníka

Odpoledne: 6. etapa - Boj s dravými vodopády

Čtvrtek 27. 7. 2017

Dopoledne/odpoledne: 7. etapa - Dar náčelníkovi kmene

Večer/noc: 8. etapa - Tamtamy duní

¹ Podle třetího knižního vydání. Informace např. zde: <http://foglarweb.deg.cz/clanky.php?id=52>

Pátek 28. 7. 2017

Dopoledne: 9. etapa - Jednoruký plavčík

Odpoledne: 10. etapa - Boj o vlajky

Sobota 29. 7. 2017

Dopoledne: 11. finálová etapa - Poklad Černého delfína

Přehled zamyšlení k jednotlivým etapám: POKLADY V BIBLI

Pondělí 24. 7. 2017 - POKLAD PŘÁTELSTVÍ

Úterý 25. 7. 2017 - POKLAD MOUDROSTI

Středa 26. 7. 2017 - POKLAD PRACOVITOSTI

Čtvrtek 27. 7. 2017 - POKLAD DÁVÁNÍ

Pátek 28. 7. 2017 - POKLAD ÚCTY

Sobota 29. 7. 2017 - POKLAD ŽIVOTA, KTERÝ NEKONČÍ

Rozpis družin: Družiny budou označeny také barevně: MODRÁ, ČERVENÁ, ZELENÁ, ŽLUTÁ A HNĚDÁ

JMÉNO DRUŽINY	Jména členů družiny

PONDĚLÍ 24. 7. 2017

Etapa 1 - dopoledne: LODNÍ KNIHA

Libreto: O pokladu Černého delfína bychom se nikdy nedozvěděli, kdyby jeden starý lodník před svou smrtí nepopsal cestu k pokladu do svého deníku. Jelikož deník je již hodně starý a těžko čitelný, byl pomocí archeologů rozluštěn a zapsán v současném jazyce. Stalo se však, že potomek pirátů text zpřeházal tak, že nebylo možné jej dát správně dohromady. Traduje se ale, že pro sebe si vytvořil lodní knihu, do které cestu k pokladu zapsal. K tomu, abyste ji odhalili, potřebujete najít šifrovací desky, do nichž budete postupně umisťovat písmena zprávy, jež vás dovede k pokladu. Vaším úkolem bude tyto desky najít, protože jedině s jeho pomocí budete mít možnost nalézt poklad Černého delfína.

Potřebné pomůcky:

tištěné zprávy (desky v barvě družiny), barevné fáborky na vyznačení území, tvrdý papír na nalepení zprávy, dvě stříkačky pro družinu (celkem 10), 1,5 l plastová láhev pro družinu (celkem 5), 5x kousek polystyrenu, připínáčky, stopky (hodinky)

Popis hry:

Hra začne v lese nad táborem, kde bude v lesním úseku o rozměrech cca 20 x 30 metrů schována rozstříhaná zpráva (30 kousků). Každá družina bude mít zprávu v jiné barvě a na jiném místě. O barvy se bude před zahájením hry losovat. Pokud družina najde lísteček jiné barvy, je to možné, a bude jej moci vyměnit za svou barvu.

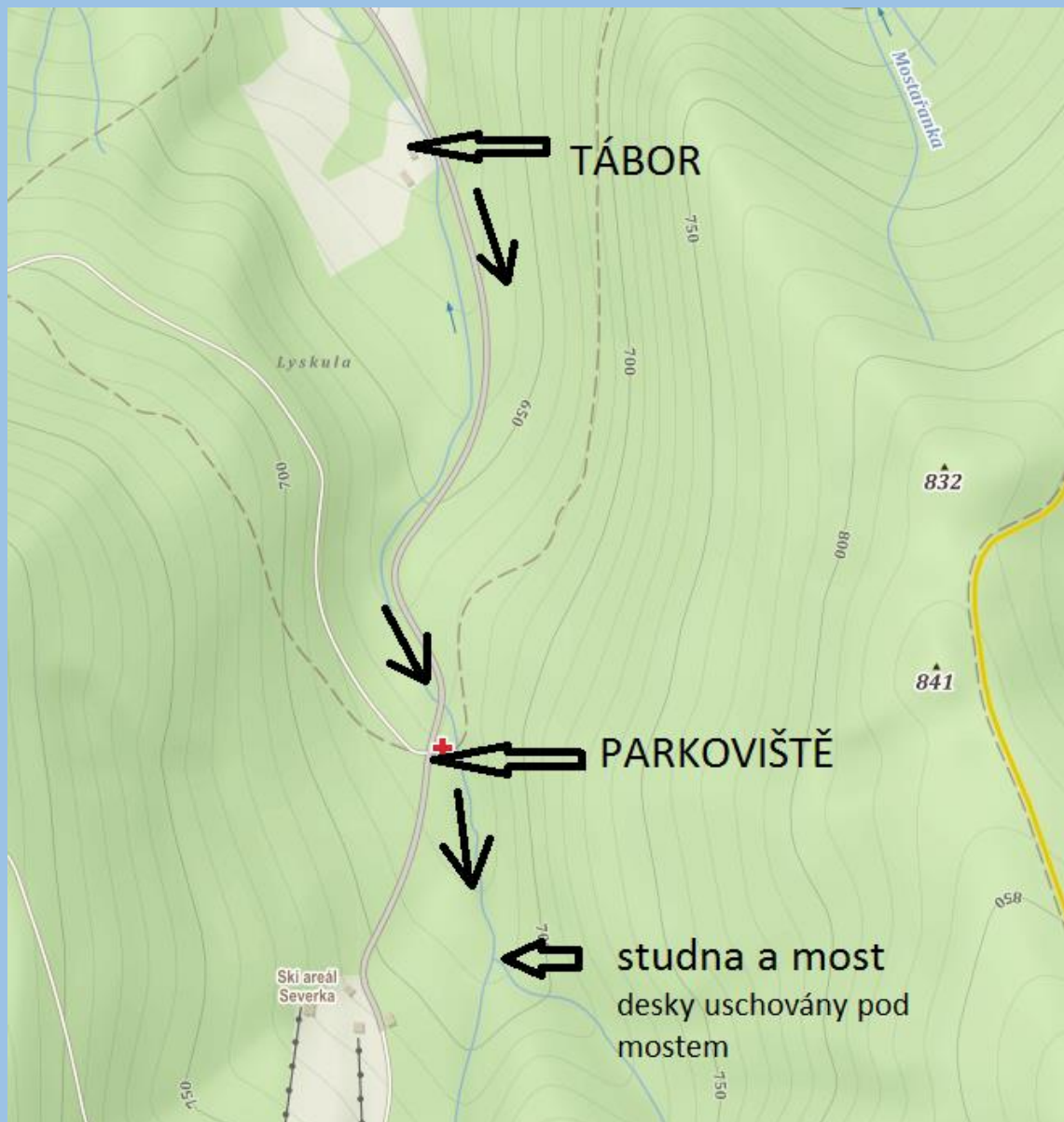
Text zprávy: PŘÍBĚH POSÁDKY LODI ČERNÝ DELFÍN BYL ZAPSÁN JEJICH POSLEDNÍM ČLEMEM, KTERÝ TAKÉ PŘED TÍM, NEŽ ZEMŘEL, POPSAL CESTU K POKLADU ČERNÉHO DELFÍNA. VAŠIM ÚKOLEM JE NALÉZT DESKY, KTERÉ OBSAHUJÍ ŠABLONU S POLÍČKY, KAM BUDETE V PRŮBĚHU TÁBORA DOPLŇOVAT PÍSMENKA, JEŽ ZÍSKÁTE ZA VAŠE UMÍSTĚNÍ V JEDNOTLIVÝCH ETAPÁCH. V OKRUHU 15 METRŮ OD LAVIČKY, KTERÁ SE NACHÁZÍ U ASFALTOVÉ CESTY VEDOUČÍ K TÁBORU SMĚREM DO DOLNÍ LOMNÉ, HLEDEJTE MAPU, KTERÁ VÁM UKÁŽE CESTU K SEŠITU, BEZ NĚHOŽ NENÍ MOŽNÉ POKLAD ČERNÉHO DELFÍNA ZÍSKAT.

Když družina najde (vymění) všechny části zprávy, bude ji muset nalepit na připravený papír. Teprve pak bude moci pokračovat ve hře.

Dle zprávy bude pokračovat v hledání mapy. Mapa bude zobrazovat místo, kde se nachází lodní deník. Ten bude uschován pod mostem nad potokem za parkovištěm (cesta podél potoka). Háček bude v tom, že mapa nebude úplná. Poslední kousek mapy si bude muset družina vybojovat, a to tak, že bude muset nanosit pomocí stříkaček vodu do plastové lahve, kde bude plovák (kousek polystyrenu), na němž bude poslední dílek mapy vedoucí

k lodní knize (sešitu). V nošení vody ve stříkačkách se střídají vždy dva hráči (vždy dva z družstva běhají současně).

Mapa²:



Etapu vyhrává družina, která se nejdříve dostane s lodním sešitem své barvy (sešit bude mít vždy barvu družiny) do tábora.

Výsledky:

1. místo		5 bodů
2. místo		4 body
3. místo		3 body
4. místo		2 body
5. místo		1 bod

² Zdroje map v celém manuálu: www.mapy.cz (mapy upraveny dle potřeby)

Etapa 2 - odpoledne: LOŽ V MLZE

Libreto: *Lod' Černého delfína se nedlouho po vyplutí za pokladem dostala do problémů. Prudce se zhoršilo počasí, začalo pršet a snesla se velmi hustá mlha. Kompas přestal fungovat. Orientace se stala velmi náročnou. Podaří se překonat tuto část cesty, i když to bude velmi náročné? Zvládne posádka lodi také uvolnit zaseklou kotvu, než ji spláchne obrovská vlna?*

Potřebné pomůcky:

tištěné zprávy, provaz (cca 100m), látka pro zavázání očí (4ks), drát + papírek v barvě družiny, lano, stopky (hodinky)

Popis hry:

Úkolem hráčů v této etapě bude projít trasu vytvořenou z provázků (ohrazenou provázkem po obou stranách), avšak nesmí se provázků vůbec dotknout. Družina se rozdělí na navigátora a ostatní, kteří budou mít zavázané oči. Úkolem navigátora bude navigovat ostatní členy družiny tak, aby prošli trasu s co nejmenším počtem dotyků. Problém bude v tom, že navigátor nebude moci používat řeč (slova) k navigaci, ale družina si bude muset zvolit jiný způsob domluvy. Za každý dotek družiny bude penalizace 10 sekund. Hrát se bude v lese u lavičky nad táborem.

Potom družina vyrazí směrem na parkoviště, kde bude muset vyluštit zašifrovanou zprávu, aby získala lano potřebné k uvolnění zaseknuté lodi. Zpráva bude zašifrována do obrázkové šifry a družina získá klíč k obrázkům za dřepy. Za jeden obrázek bude muset družina udělat (celkově) 50 poctivých dřepů.

Znění zprávy: Heslo opravňující vás pokračovat ve hře hledejte u parkoviště tam, kde jsou informace pro návštěvníky lesa.

Heslo bude umístěno na informační tabuli Lesů ČR zezadu (nedaleko mostku u parkoviště).

Heslo: **LANO**

Zašifrovaná zpráva:



Pokud družina nenajde místo, kde má hledat (neporozumí zprávě), po 5ti minutách dostane od vedoucího nápovědu, kde má hledat.

Jakmile vedoucímu družina sdělí heslo, dostane další úkol - vytáhnout z vody „kotvu“ (drát ve formě kotvy s papírkem v barvě družiny). K vytažení bude muset družina použít lano, na které bude jeden člen přivázán. Ostatní jej pak spustí z mostku po laně tak, aby se

nenamočil a vytáhl kotvu. Limit na tento úkol bude maximálně 10 minut. Pokud se to družině nepodaří, bude moci kotvu vytáhnout normálně (bez použití lana). Vyhrává družina, která kotvu vytáhne jako první.

Klíč k zašifrované zprávě:



Výsledky:

1. místo		5 bodů
2. místo		4 body
3. místo		3 body
4. místo		2 body
5. místo		1 bod

BIBLICKÉ ZAMYŠLENÍ - PONDĚLÍ 24. 7. 2017

Poklad přátelství (Příslaví 17,17)

Co to je přátelství? Velmi důvěrný mezilidský vztah, který se vyznačuje kromě důvěry také láskou (ne erotickou), vzájemnými sympatiemi. Biblický příběh - přátelství Davida a Jonatana (1. Samuelova 18nn)

Jonatan byl synem krále Saula, na jehož dvoře David soužil. Davidovi se dařilo (byl vojevůdce), až mu Saul začal závidět a začal ho nenávidět. Dokonce až tak, že ho chtěl zabít. Jonatan měl s Davidem pevné přátelství, které neohrozilo ani to, že kvůli Davidovi měl Jonatan problémy se svým otcem.

Pravý přítel se pozná podle toho, že s námi zůstane, i když nemáme slávu, peníze, když mu nemůžeme dát žádnou věc. V Bibli si čteme, že přítel miluje za všech okolností. K tomu jedno české přísloví - v nouzi poznáš přítele. Když má člověk hodně peněz, třeba vyhraje v loterii, tak hned má hodně přátel, ale postupně, jak mu peníze docházejí, tak ho i jednotliví „přátelé“ opouštějí.

Pravý přítel nám řekne vždycky pravdu, i když je nepříjemná. Nepřetvařuje se před námi. Nemá masku, na nic si před námi nehraje.

Pravý přítel nepomlouvá svého přítele - nemluví o něm to, co není pravda. S přítelem si můžeme povědět všechno a mohu se spolehnout, že nic z toho nevyzradí.

Píseň Petra Rezka o přátelství: Přátelství - to jsou slova, která platí, to je víra ve druhého, to jsou stejné cíle (společný zájem), neustoupí ani válce, oči, které vidí (rozumím druhému, nepřehlížím jeho potřeby).

Přítel nezrazuje a je ochoten pomoci, i když z toho nic nemá, nemá žádný zisk. Například, když mu v noci někdo zavolá, že se mu rozbilo auto, zda by pro něho nemohl přijet.

Malé děti se přátelí s někým proto, že z toho něco mají. Kdo u vás ve třídě má nejvíce přátel (kámošů)? Většinou ten, kdo je oblíbený, kdo má to, co ostatní nemají apod. Postupně člověk hledá přátelství hlubší, která nezávisí na tom, zda z toho je nějaký prospěch.

Přítel dokáže odpustit. Nejlepším příkladem přítele je sám Pán Bůh, který i přes to, že každého z nás zná, jací jsme, chce být našim přítelem.

Každý z nás se může stát dokonce i přítelem Pána Boha. Pán Bůh chce být přítel každého člověka, i když člověk se k Pánu Bohu zachoval velmi škaredě. Ježíš nám to, že ho člověk ukřižoval, odpouští. Už vás nenazývám služebníky, protože služebník neví, co činí jeho pán. Nazval jsem vás přáteli, neboť jsem vám dal poznat všechno, co jsem slyšel od svého Otce." (Jan 15, 15)

Ježíš tě má rád, i když vše o tobě ví, i když jsi ho zklamal, i když mu nemáš co nabídnout.

Komu jsem já přítelem? Jak se to v mém životě projevuje? Co jsem už pro přítele udělal? Mám skutečné přátele?

ÚTERÝ 25. 7. 2017

Etapa 3 - dopoledne: MLUVÍCÍ HAD NA OSTROVĚ

Libreto: Cesta námořníků pokračuje přes visuté mosty na ostrovy, kdy cestou je chytla větrná bouře. Na ostrovech potřebovali doplnit zásoby jídla a zjistit místo další cesty za pokladem, jehož jméno jim prozradí mluvící had. Aby se však k němu dostali, musí prokázat nejen soudržnost ve skupině, ale také sílu, rychlost a v neposlední řadě i důvtip.

Potřebné pomůcky:

tištěné zprávy (značka visutého mostu), dvě lana, šišky (v lese), fáborky na vyznačení trasy, kláda (kmen stromku v lese), kamínky s písmeny (5x) + sáček - fix, stopky (hodinky)

Popis hry:

Hra začne přechodem visutého mostu, kdy úkolem členů družiny bude přejít po laně (jednoho se bude možné držet rukou) mezi dvěma stromy. Půjde se štafetovým způsobem.

Pak družiny na základě získaných časů vyrazí do další etapy hry. Půjdou po značce visutého mostu, až narazí na vedoucího, který jim dá další úkol.

Značka visutého mostu:³



Úkolem bude udržet se na kmeni stromu co nejdéle (motiv bouře a stromu jako pevného majáku). Každý člen družiny zvlášť a časy jednotlivých hráčů se sečtou. Tento čas bude pak přičten k celkovému času na konci etapy.

Pak bude úkolem družiny přenosit - pouze v rukou - celkem 100 šišek na vzdálenost cca 50 metrů (symbolizuje doplnění zásob). Když přenosí družina 100 šišek, bude moci pokračovat k dalšímu úkolu.

Členové družiny budou držet kládu (úzký kmen stromu), se kterým budou muset projít určenou trasu - překážková dráha - vyznačenou fáborky (např. mezi dvěma stromy, překročit padlý kmen, podlézt pod ohnutou větví apod.). Bude se stopovat čas, který se nakonec etapy družině přičte.

³ Zdroj obrázku: www.pixabay.com (volné užití)

Na konci trasy bude sáček (vak) s kamínky, na nichž budou písmenka. Ta budou dohromady tvořit nápis „Ostrov obřích želv“. Bude to hlavolam, na který bude muset družina přijít. Na každém bude jedno písmeno. První písmeno bude červeně na největším kamenu. Druhé písmeno bude na menším atd., až poslední bude na nejmenším kamenu.

Nápověda 1 (po 5 min.): U posledního písmene vedoucí udělá tečku.

Nápověda 2 (po 10 min.): Pomůže vám velikost kamenů.

Pokud ani po dvou nápovědách družina zprávu nevyluštil, vedoucí jí poradí řešení. Družina však získá penalizaci 10 minut. Etapu vyhrává družina, která nejdříve sestaví zprávu z kamenů, resp. ta, která bude mít po sečtení všech dílčích časů nejrychlejší čas.

Výsledky:

1. místo		5 bodů
2. místo		4 body
3. místo		3 body
4. místo		2 body
5. místo		1 bod

Etapa 4 - odpoledne: BOJ S PIRÁTY

Libreto: Prostředí na moři je kruté a ani samotní piráti to nemají jednoduché. Útočí na ně jiní piráti s cílem obrátit je o jejich poklad. To se stalo i nyní vám na cestě za tajemným pokladem Černého delfína. Piráti vás napadli a vy musíte bránit svou loď a hlavně poklady na ní. Čeká vás bojovka, při které budete muset prokázat odvahu, rychlost i obratnost, uhájit své území a zároveň získat co nejvíce z tajné zprávy, kterou budou chránit ostatní družiny.

Potřebné pomůcky:

provaz (cca 150 - 200m), krepový papír (role), tištěné zprávy (poklad moudrosti), stopky, hodinky, papír pro zapisování bodů
--

Popis hry:

Etapa bude mít charakter bojové hry. Bude vyznačeno cca kruhové území o průměru asi 40 metrů (provázek s fáborky). V něm bude rozmístěna tajná zpráva (poklad moudrosti) - citát o moudrosti tak, že bude rozdělen na části (převážně slabiky). V každém kole, kterých bude celkem pět, budou vždy dvě družiny bránit a tři útočit.

Znění jednotlivých citátů:⁴

- 1) *Není nic moudřejšího, než přesně vědět, kdy máš co začít a kdy s čím přestat.*
- 2) *Včera jsem byl chytrý, proto jsem chtěl změnit svět. Dnes jsem moudrý, proto měním sám sebe.*
- 3) *Moudřejší ustoupí. Smutná pravda, na níž je založena světovláda hlouposti.*
- 4) *Co slyším, to zapomenu. Co vidím, si pamatuji. Co si vyzkouším, tomu rozumím.*
- 5) *Vždy je lepší hovořit s rozumným člověkem o něčem hloupém, než s hlupákem o něčem rozumném.*

Rozdělení citátů na jednotlivé kartičky (pro jednotlivá kola)

1. KOLO:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
NE	NÍ	NI	C	M	OU	DŘ	EJ	ŠÍ	HO	NEŽ	PŘE	SNĚ	VĚ	DĚT
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
KD	Y	M	ÁŠ	CO	ZA	ČÍT	A	KDY	S	ČÍ	M	PŘ	ES	TAT

2. KOLO:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
VČ	R	JSE	BY	CH	TR	PRO	TO	JS	E	CH	ĚL	ZM	Ě	I
E	A	M	L	Y	Ý				M	T			N	T
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
SV	Ě	DN	ES	JS	EM	MO	DR	PR	T	MĚ	NÍ	SÁ	S	B
	T					U	Ý	O	O		M	M	E	E

3. KOLO:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
MOU	DŘ	EJ	ŠÍ	US	TOU	PÍ	TO	JE	SMU	TNÁ	PRA	VDA	NA	NÍŽ
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
JE	ZA	LO	ŽE	NA	SV	ĚT	OV	LÁ	DA	HL	OU	PO	ST	I

4. KOLO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CO	SL	YŠ	ÍM	TO	ZA	PO	ME	NU	CO	VI	DÍ	M	SI	PA
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

⁴ Zdroj citátů: <http://citaty.net/citaty-o-moudrosti/>

MA	TU	JI	CO	SI	VY	ZK	OU	ŠÍM	TO	MU	RO	ZU	MÍ	M
----	----	----	----	----	----	----	----	-----	----	----	----	----	----	---

5. KOLO:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
V	D	JE	LE	PŠÍ	HO	V	ŘI	S	R	ZU	NÝ	ČL	VĚ	KE
Ž	Y					O	T		O	M	M	O		M
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
O	N	ČE	HLO	PÉ	NE	S	BL	CE	O	NĚ	ČE	RO	U	NÉ
	Ě	M	U	M	Ž		B	M			M	Z	M	M

Schéma jednotlivých kol. Družiny si na počátku vylosují čísla.

Obrana	Útok
1+2	3+4+5
3+4	1+2+5
1+5	2+3+4
2+3	1+4+5
4+5	1+2+3

Útočící družiny se snaží proniknout do kruhu, ve kterém se pohybují strážci, otočit co nejvíce kartiček, přečíst, co je na nich napsáno a zapamatovat si to. Útočníci se snaží je dotykem chytit, mohou však chytat jen uvnitř kruhu a nejdále na hranici (plus cca 1 metr – sporné situace řeší vedoucí). Útočníci musí co nejdříve dát dohromady celou zprávu. Pokud je útočník chycen, jde do vězení, kde setrvá do příchodu dalšího člena, nebo maximálně 1 minutu. Maximální limit na jedno kolo je 15 minut. Potom kolo končí. V každém kole jsou lístečky se zprávou rozmístěny znovu. Celkem družina třikrát útočí a dvakrát se brání, tzn., že může získat maximálně 3 celé zprávy. Na konci každého kola také bude zaznamenáno, kolik kartiček se nepodařilo obrátit a bude obodována družina za obranu. Vítězem etapy se stává ta družina, která vyluští co nejvíce zpráv, resp., která bude mít nejvyšší hodnotu součtu papírků „donesených“ v hlavě plus neotočených papírků při obraně. Za vyluštění celé zprávy je automaticky přičteno 10 pomocných bodů. Jeden papírek (otočený při útoku a neotočený při obraně) má hodnotu 1 pomocného bodu.

Výsledky:

1. místo		5 bodů
2. místo		4 body
3. místo		3 body
4. místo		2 body
5. místo		1 bod

BIBLICKÉ ZAMYŠLENÍ - ÚTERÝ 25. 7. 2017

Poklad moudrosti

Co je moudrost? Jak se chová moudrý člověk? K čemu nám moudrost může pomoci?

Biblický příběh o moudrosti - moudrý král Šalomoun (chtěl moudrost více než dlouhý život, nebo bohatství) - 1. Královská 3,5-14

Šalomounův soud 2 žen, které měly dvě děti (každá jedno), bydlely spolu v jednom bytě a spaly v jedné posteli. Jednu noc jedno dítě zemřelo. Kdo ho zalehl? Ženy se hádaly, že právě její je to živé dítě. Král Šalomoun moudře rozhodl, když chtěl nechat dítě rozseknout na půl - žena, která toto odmítla i za cenu, že dítě dá té druhé, byla nakonec jeho pravá matka.

V knize Přísloví v Bibli si čteme mnoho o moudrosti. Už v dětském a mladém věku, se můžeme učit moudrosti - Přísloví 2, 1-6

Proč tolik usilovat o moudrost?

- a) porozumíš Pánu Bohu - oblast vztahu k Pánu Bohu
- b) ochrání před špatnou cestou (před důsledky blbosti) - oblast individuální
- c) před špatnými lidmi - oblast mezilidských vztahů
- d) před cizí ženou - oblast partnerských vztahů

Za moudrost je moudré zaplatit. Investovat do vzdělání se vyplatí (nejen finančně), ale moudrý, vzdělaný člověk např. neskočí na lep podvodníkům, nenachytá se na reklamu apod.

Moudrý člověk poslouchá, dá si poradit. První moudrost nám předávají rodiče, pak učitelé, mnoho moudrosti najdeme v knihách.

V Bibli je celá jedna kniha o moudrosti - Přísloví. Čteme si tam, že poznat moudrost je nad všechny poklady.

Proto je důležité věnovat čas učení - nejlépe to jde v mladém věku. A také hledání moudrosti v četbě Bible, která je plná lidských příběhů - těch moudrých, ale i těch hloupých.

Dnes má navrch pokleslá zábava, nekonečné seriály, počítačové hry, kde se jen zabývá. Člověk tráví mnoho času na sociálních sítích, kde sdílí většinou hlouposti. Jsme pasivní, nečteme tak, jako dříve. Tím se moudrost vytrácí a z lidí se stávají lehce zmanipulovatelné ovce.

Co dělám pro to, abych byl moudrý? Jaký mám vztah k učení? Jaké to má následky? Co mohu v mém životě změnit, abych byl chytřejší a moudřejší?

STŘEDA 26. 7. 2017

Etapa 5 - dopoledne: RUCE NÁMOŘNÍKA

Libreto: Námořníci v dávné minulosti neměli moderní techniku a přístroje, jako máme my dnes, ale museli se obejít s jednoduchými nástroji a především museli používat své šikovné ruce. V této etapě bude záležet hlavně na tom, jaký cit mají vaše ruce, jak jste šikovní. I když nohy budete také potřebovat, v této etapě rozhodne hlavně to, jaký cit máte v rukách.

Potřebné pomůcky:

24 kamenů s písmeny, váha, jehla, nit, krabička zápalek, klubko provazu (cca 30m), 25 listů papíru A4, tištěné zprávy (100 písmenek s čísly a 5x prázdná tabulka s čísly pro družinu), připínáčky, krabička zápalek (5x)

Popis hry:

V úvodu hry bude úkolem družiny pomocí rukou provést několik úkolů.

1) úkol: KAMENY - seřadit celkem 24 kamenů podle hmotnosti od nejtěžšího po nejlehčí. Používat musí pouze své ruce. Maximální limit 10 minut. Hraje celá družina dohromady. Za každou chybu penalizace 30 sekund. (Vedoucí bude mít kameny označeny zezadu písmeny pro rychlou kontrolu)

2) úkol: JEHLA A NIT - provléct nit uchem jehly (každý člen z družiny - štafetově). Maximální limit pro celou družinu je 15 minut.

3) úkol: ZÁPALKOVÁ VĚŽ - poskládat věž ze zápalek. Každý člen družiny bude mít jednu krabičku a staví celá družina jednu věž. Každý 40 zápalek. Limit 15 minut. Která družina postaví vyšší věž nebo rychleji vyčerpá všechny zápalky?

4) úkol: UZLY - uvázat na provázek co nejvíce klasických uzlů za 3 minuty. Hrají všichni z družiny najednou a mezi dvěma uzly musí být odstup (mezera).

5) úkol: KOUSKY PAPÍRU - pouze pomocí rukou co nejrychleji natrhat papír formátu A4 na 32 stejných kousků (překládáním vždy na půl). Každý člen družiny má vlastní papír. Měří se čas. Za papírky, které nebudou stejné (příliš malé, špatný tvar, velké apod.) bude penalizace 5 sekund za papírek.

Po absolvování všech 5 ti úkolů bude družina puštěna do další části hry, v níž bude mít za úkol **sestavit zprávu, která bude rozdělena po jednotlivých písmenkách**. Ty budou rozmístěny v úseku lesa (o velikosti asi 30 x 30 metrů). Z každé družiny poběží vždy jeden hráč a bude hledat písmenko s pořadovým číslem. Toto si musí zapamatovat a přinést na stanoviště družiny. Takto sestaví do připravené tabulky celou zprávu o celkem 100 písmenech.

Text zprávy:

Jdi k mravenci, lenochu, dívej se, jak žije, ať zmoudříš. Ač nemá žádného vůdce, dozorce či vládce, opatřuje si v létě pokrm, o žních sklízí svou potravu.⁵

Rozdělení zprávy na jednotlivá písmenka (družina obdrží tabulku jen s čísly):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
J	D	I	K	M	R	A	V	E	N
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
C	I	L	E	N	O	CH	U	D	Í
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
V	E	J	S	E	J	A	K	Ž	I
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
J	E	A	Ť	Z	M	O	U	D	Ř
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Í	Š	A	Č	N	E	M	Á	Ž	Á
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
D	N	É	H	O	D	O	Z	O	R
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
C	E	O	P	A	T	Ř	U	J	E
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
S	I	V	L	É	T	Ě	P	O	K
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
R	M	O	Ž	N	Í	CH	S	K	L
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Í	Z	Í	P	O	T	R	A	V	U

Jakmile družina sdělí vedoucímu celou zprávu (může si písmenka i domýšlet), tak dostane poslední úkol. Tím bude **rozdělání a udržení viditelně plápolajícího ohně po dobu minimálně 1 minuty**. Není dovoleno použít společné dřevo z kuchyně ani dřevníku. První tři sirky má družina zdarma, za každou další sirku bude penalizace 2 minuty. Celou etapu vyhrává družina, které se nejdříve podaří rozdělát a udržet oheň.

Výsledky:

1. místo		5 bodů
2. místo		4 body
3. místo		3 body
4. místo		2 body
5. místo		1 bod

⁵ Bible, Přísloví 6,24

Etapa 6 - odpoledne: BOJ S DRAVÝMI VODOPÁDY

Libreto: Dostali jste se opět o něco blíže vysněnému pokladu, cesta však bude ještě dlouhá. V této etapě budete muset zachránit část své družiny, kterou zajali místní domorodci, protože jste vstoupili na jejich území. Naštěstí se části z vás podařilo uniknout. Čeká vás boj s dravými vodopády, budete se muset vypořádat i s tím, že se ocitnete nad propastí, kde končí cesta - vy však musíte pokračovat dále, protože domorodci vám dýchají na záda, a když by vás chytli, tak se cesta k pokladu nadobro uzavře.

Potřebné pomůcky:

10 míčků (5 červených, 5 žlutých), 5x bílá látka, 5x klacek, tištěné zprávy (náповěda 1 a 2, obrázek rukou, zpráva na skále), lano, stopky (hodinky)

Popis hry:

Hra začne tím, že družiny budou rozděleny na dvě skupiny, z nichž jedna budou zajatci (buď stejný počet, nebo o jednoho méně). Zajatci budou odvedeni na neznámé místo (vhodný členitý terén v lese poblíž cesty na parkoviště). Zbytku družiny bude dána instrukce, že proto, aby své členy dokázali vysvobodit, budou muset od nich přijmout heslo zašifrované v morseovce. Problém bude v tom, že zajatce nepůjde vidět a nebudou moci k vysílání morseovky použít zvuk.

Zajatci proto dostanou dva barevné míčky, pomocí nichž budou volání o pomoc (heslo) vysílat. Nepůjdou vidět, ale budou schovaní. Morseovku budou vysílat tak, že budou vyhazovat míček jedné barvy jako tečku a míček druhé barvy jako čárku. Mezera mezi písmeny bude zvednutím tyče (klacku) s bílou látkou, mezera mezi slovy pak jasné mávání tímto klackem. Zajatci dostanou k dispozici papír s morseovkou.

Zbylí členové družin budou mít nejprve za úkol najít náповědu, aby později dokázali morseovku rozšifrovat. Náповěda bude mít dvě části - jednak samotná šifrovací tabulka morseovky, jednak popis způsobu vysílání.

Náповěda 1: červený míček = tečka, žlutý míček = čárka, zvednutí klacku s bílou látkou = mezera mezi písmeny, zamávání klackem s bílou látkou = mezera mezi slovy.

Náповědy budou uschovány ve vymezeném úseku lesa (cca 15 x 15 metrů), jedna bude u země a druhá „v korunách stromů“.

Po nalezení náповěd se členové části družiny dostaví do tábora, kde obdrží instrukce, jak najít zajaté členy ze své družiny.

Členové družiny hledající zajatce dostanou instrukce, že mají jít po asfaltové cestě směr parkoviště, dokud nenarazí na kříž nakreslený křídou na zemi. Pak musí zavolat jméno své

družiny, jejíž zajatci začnou vysílat. Začátek vysílání bude signalizován zřetelným máváním klacku s bílou látkou.

Nápověda 2: Šifrovací tabulka⁶:

Písmeno	Kód	Běžná pomocná slova
A	. -	akát
B	- . . .	blýskavice
C	- . - .	cílovníci
D	- . .	dálava
E	.	erb
F	. . - .	filiálka, Filipíny
G	- - .	Grónská zem, gnómóny
H	hrachovina
CH	- - - -	chvátá k nám sám, chléb nám dává
I	. .	ibis, ivan
J	. - - -	jasmín bílý, junácká hůl
K	- . -	krákorá, království
L	. - . .	lupíneček
M	- -	mává, mlází
N	- .	národ, nástup, Náchod
O	- - -	ó náš pán
P	. - - .	papírníci
Q	- - . -	kvílí orkán
R	. - .	rarášek
S	. . .	sobota, sekera
T	-	tón, trám, tůň
U	. . -	uličnick, učený
V	. . . -	vyvolený, vyučený, vinobraní
W	. - -	Waltrův vůz, wagón klád, dvojité vé
X	- . . -	Xénokratés, Xénie má
Y	- . - -	ý se krátí, ý se ztrácí, Ýkar mává
Z	- - . .	zpíváme jen, známá žena, zrádná žena

Zašifrovaná věta: Práce ve svobodě těší, v otroctví ničí.

⁶ Dostupné zde: <http://morseovka.pitevna.cz/prevodni-tabulka/>

Zakódovaná šifra:

.--./.-./.-/-.-./././...-./././.../...-/-/-/-...-/-...-/-...-/-...-/
/./.../...//...-//--/-/-.-./-/-/-.-./-/-...-//...-//...-//...-//

Jakmile se zajatcům části družiny podaří zprávu odsignalizovat a zbytku družiny přijmout a dešifrovat, bude se muset celá družina ihned dostavit do tábora, k mostku, kde sdělí dekodovanou větu a dostanou další instrukce.

Úkolem družiny bude sundat si boty a jít boso nahoru potokem (jeden člen družiny nebude muset, ale ponese po cestě všem ostatním boty). Cestou budou muset dávat pozor a v potoce pod vodou hledat slova, z nichž pak budou muset na parkovišti sestavit větu, která bude hovořit o pracovitosti.

Věta v potoce: **Komu je práce radostí, pro toho je život štěstím.** (citát Maxim Gorkij)⁷

Po sestavení věty ukrývající se v potoce, bude družina vedoucím instruována, že má jít dále po obrázku RUKOU až dojde ke skále (skála „Zachariáše Solína).

Obrázek:⁸



Zde bude muset alespoň jeden člen (pokud více, družina získá časový bonus) vyšplhat po laně na vrchol skály. Ze skály bude také viset provázek, na němž budou na kartičkách přivázána slova věty, kterou si bude muset člen družiny zapamatovat a pak ji pomocí psaní na záda po jednotlivých písmenech předat ostatním členům družiny (štafetově). Která družina první napíše správně tuto větu, vítězí v této etapě (po případném odečtení/přičtení času).

Věta na skále (o pracovitosti a píli): **Tvrdá práce vždy vede k zisku, řečnění však jen k chudobě.**⁹

Výsledky:

1. místo		5 bodů
2. místo		4 body
3. místo		3 body
4. místo		2 body
5. místo		1 bod

⁷ Dostupný zde: <http://citaty.net/klicova-slova/prace/?page=2>

⁸ Zdroj: www.pixabay.com

⁹ Bible, Příklad 14,23

BIBLICKÉ ZAMYŠLENÍ - STŘEDA 26. 7. 2017

Poklad pracovitosti (Příslaví 6,6-11)

Mravenec je nám dán za příklad pracovitosti, za obraz lenosti se často naopak uvádí onen pecivál na peci.

Proč je mravenec příkladem pracovitosti? Nemusí nad ním nikdo stát, nikdo ho hlídat, připomínat mu, že má pracovat.

Bůh stvořil člověka s tím, aby pracoval 6 dnů a odpočíval 1 den. Práce je pro člověka přirozená a buduje, kdežto lenost ničí lidskou osobnost.

Bez práce nejsou koláče (pomiňme nyní podvodníky a kriminální živly)... proto žeru chleba (to někdo napsal na jednu autobusovou zastávku).

V Bibli si čtete něco podobného: Kdo nepracuje, at' nejí.

S pracovitostí se pojí také bohatství. Český člověk hodně závidí druhým jejich bohatství, zvláště podnikatelům. Ale už nechce slyšet to, že pracují 12, 14 i 16 hodin denně. Závidí miliony úspěšným sportovcům, ale už nevidí to, že museli už jako děti každý den vstávat ve 4 ráno, aby stihli tréninky i školu.

Moderní nemocí je tzv. prokrastinace - odkládání povinností. Příslaví co musíš, udělej dnes, se změnilo na, co musíš udělat, přelož na pozítří a budeš mít dva dny volna.

Lenost s sebou nese bídu a nouzi. Ale nejhorší na tom je, že se ničí samotný lidský charakter. Člověk, který déle nepracuje, už není pořádně schopen pracovat. Některé skupiny obyvatel nepracují, protože nikdy neviděli pracovat ani své rodiče - a jejich životní podmínky jsou takové, kde by nechtělo žít mnoho lidí.

Příslaví „práce šlechtí člověka“ je velmi moudré. Líbí se mi pozorovat staré fotografie lidí, řemeslníků, kteří mají upracované ruce, za nimi jsou úžasné výrobky. Bez práce by nic dobrého nebylo - nic by nebylo postaveno, neměli bychom jídlo apod.

Pokud máte rodiče, kteří vás vedou k práci - začíná to vynesemím koše, úklidem pokojíčku, tak za to buďte vděční. Sám jsem byl veden od malička k práci, tat'ka nám dětem vždy napsal úkoly a my je plnili. Ano, chtěl jsem si i hrát, ale teď v dospělosti vidím, že to bylo velmi dobré, že se ze mě nestal lenoch.

Spolu s prací souvisí také odpočinek, který je nutný a potřebný - poměr je daný (6:1), když bych to převedl na den (mimo spánek), tak je to cca 2-3h odpočinku a 12-18 hodin různé práce.

Pracovitý člověk získává hodnotu (nemusí to být podnikatel, ale třeba i pracovitá žena v domácnosti).

Jak pracuji já? Neodmlouvám? Jak bych mohl být více pracovitý? Jak mohu rodičům pomoci? Co dělám spíše pro svou lenost? Co mohu udělat pro to, aby tomu tak nebylo?

ČTVRTEK 27. 7. 2017

Etapa 7 – dopoledne/odpoledne: DAR NÁČELNÍKOVI KMENE

Libreto: Při cestě za pokladem museli námořníci proplouvat také územím cizích kmenů. Z toho důvodu pamatovali na dárek pro náčelníka kmene, aby si jej naklonili, a vždy, když vplouvali do cizích vod, tak vezli s sebou alespoň malý dárek pro náčelníka kmene. Vaším úkolem v této etapě bude také získat (vyrobiť) dárek pro náčelníka kmene. Dnes budete snad více než rychlost potřebovat zručnost, fantazii, tvořivost a jako vždy sehraný tým. Neobejdete se však ani bez síly, která vám také pomůže k tomu, abyste dar náčelníkovi kmene mohli odevzdat.

Potřebné pomůcky:

5x papír A4, kameny (z potoka), váha, klubko provazu (5x), 5x vejce, 5x deska, tištěné zprávy (šifrovaná zpráva), fix pro družinu

Popis hry:

Hra začne tím, že družina dostane za úkol na papír formátu A4 nakreslit pouze za pomoci přírodních barev (nesmí použít tužky, propisky, vodové či temperové barvy apod.). Motiv obrázku bude DAR A DÁVÁNÍ.

Na sehnání barev a nakreslení obrázku bude mít družina přesně 60 minut. Nehraje se tentokrát na čas, ale na kvalitu a nápaditost. Jednotlivé obrázky bude hodnotit 3-5 členná komise a to z následujících hledisek:

Kritéria hodnocení obrázku: a) vystižení tématu (dar a dávání); b) kvalita barev (pestrost, rozmanitost); c) celkový dojem. Za každé kritérium družina dostane 1-5 bodů od každého z hodnotitelů.

Po sečtení bodů za všechny tři kategorie od všech hodnotitelů vzniknou časové rozestupy do další fáze hry. 1 bod = 1 minuta rozdílu.

Další fáze hry bude spočívat v přenosu „zlatého ovoce“ (kamenů) z potoka na určené místo. Čas na nošení kamenů bude celkem 15 minut pro poslední skupinu z předchozí části hry. Ostatní skupiny budou k času 15 minut mít přičteny příslušný čas převedený za body z první fáze etapy.

Po 15 minutách budou kameny družinám zváženy a z vypočtených rozdílů vzniknou rozestupy do další části hry, a zároveň družina dostane provaz potřebný později. Za každých 5-10kg (dle situace) 1 metr provazu. Za každý 1kg méně než bude hmotnost kamenů první družiny, bude časová penalizace cca 10 sekund (dle situace).

Družina dostane poté instrukci, že má z klacků a provazu sestavit nosítka tak, aby na nich bezpečně (a bez dotyku se zemí) přenesla jednoho svého člena, který navíc musí v ruce

držet desku s vejcem, které dá jako dar na konci trasy vedoucímu. Trasa bude po cestě směr parkoviště, kde bude závěr etapy.

Družina tam obdrží zašifrovanou zprávu o tom, co má udělat.

Zpráva: Najděte v okolí 30 m od okrajů parkoviště kládu se žlutým fáborkem, z ní pak uřízněte jedno kolečko asi 3 cm tlusté a na jednu jeho stranu nakreslete loď Černého delfína, na druhou napište vzkaz pro náčelníka kmene dle vlastního uvážení.

Zpráva bude zašifrována pomocí šifry „vkládání slova“:

Ndubadubjdubddubědubtdubedubvdubodubkdubodublubídub30mdubodubddubodubkdu
brdubadubjdubůdubpdubadubrdukdubodubvdubidubšdubtdubědubkdublubádubddubud
ubsdubedubždublubudubtdubýdubmdubfdubádubbdubodubrdukdubedubmdub, zdubnd
ubídubpdubadubkdubudubřdubídubzdubndubědubtdubedubjdubedubddubndubodubkdubo
dublubedubčdubkdubodubadubsdubidub3cdubmdubtdublubudubsdubtdubédubadubndu
badubjdubedubddubndubudubjdubedubhdubodubsdubtdubrdubadubndubudubndubadubk
dubrdubedubsdublubedubtdubedublubodubd'dubČdubedubrdubdubédubhdubodubddu
bedublubfdubídubndubadub, ndubadubddubrdubudubhdubodubudubndubadubpdubidubš
dubtdubedubvdubzdubkdubadubzdubpdubrdubdubndubádubčdubedublubndubídubkdu
badubkdubmdubedubndubedubddublubedubvdublubadubsdubtdubndubídubhdubodubu
dubvdubádubždubedubndubídub.

Pila bude u kmene. Přednost řezání bude mít ta družina, která bude u kmene dříve, další družina musí počkat. Jakmile bude mít uřezané kolečko, tak vedoucí družiny dá své družině fixy pro pomalování/popsání kolečka. Hra končí, když družina popsané kolečko přinese do tábora.

Výsledky:

1. místo		5 bodů
2. místo		4 body
3. místo		3 body
4. místo		2 body
5. místo		1 bod

Etapa 8 – večer/noc: Tamtamy duní (noční)

Libreto: Při plavbě za pokladem námořníci jednoho dne objevili starý indiánský kmen, o kterém se od jejich členů doslechli o vzácných pokladech ukrytých ve skalách. Přesné místo však nezachytili, ale dozvěděli se, že v noci na indiánské tajné radě se bude o tomto místě hovořit. Vypravili se proto tajně za zvukem tamtamu, který svolával indiánskou radu. Musejí se tam však dostat dříve, než indiáni, protože kdyby je viděli (slyšeli) přicházet, jistě by nezůstali na živu. V této etapě se vydáte za zvukem tamtamu, který budete muset najít, aniž byste byli chyceni indiánskými válečníky.

Potřebné pomůcky:

svíčka, skleněná nádoba (láhev), tištěné zprávy (věta u svíčky a mapa - 5x), buben nebo plechovky apod., stopky (hodinky)

Popis hry:

Aby nešly všechny družiny najednou za zvukem tamtamu, tak etapa začne tím, že všechny družiny najednou se odeberou cestou směrem na parkoviště. V bezpečném úseku lesa, kde nebudou větve stromů nízko, bude území, v jehož středu bude svíčka ve skleněné lahvi a u ní informace - věta po slovech. Úkolem hráčů bude vždy max. po dvou (třech) z družiny se plížit ke svíčce. Ta bude však v okruhu asi 10m hlídána strážci. Pokud bude hráč chycen strážcem při cestě do kruhu, půjde na 1 minutu do vězení. Při cestě již z kruhu ven jej strážce (vedoucí) bude muset nechat již projít.

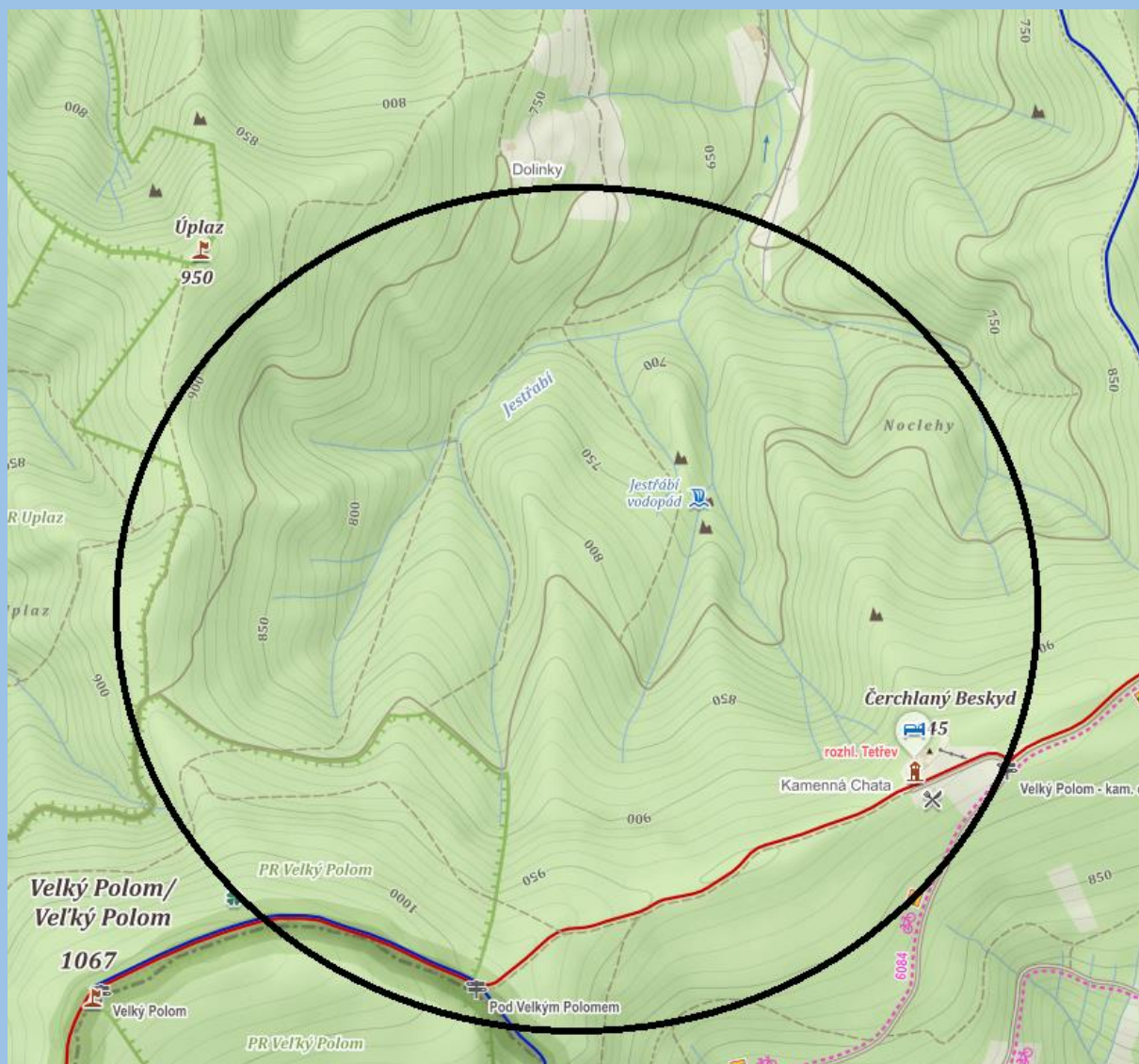
Věta u svíčky: DÁVEJTE A BUDE VÁM DÁNO. DOBRÁ MÍRA, NATLAČENÁ, NATŘESENÁ A VRCHOVATÁ SE OCTNE VE VAŠEM NÁRUČÍ. JAKOU MÍROU MĚŘÍTE, TAKOVOU VÁM BUDE ZASE ODMĚŘENO.¹⁰

Hráč bude moci přinést vždy jen jedno slovo. Úkolem družiny pak bude větu složit větu tak, aby dávala smysl. Po pěti minutách dostane družina od vedoucího první nápovědu (umístí správně první slovo d začátku, které bude mít družiny špatně), a pak po každých dvou minutách, když družina nebude vědět, jim vedoucí poradí další slovo v pořadí. Na základě rychlosti, se kterou družina větu sestaví, bude diferencováno pořadí do druhé části hry.

Družina si bude moci vybrat pořadí, v jakém půjde, s tím, že časový odstup vyluštění věty bude na konci hry přičten (resp. odečten). Družiny budou vyrážet v 5 minutových intervalech směrem na parkoviště. Z parkoviště budou již slyšet tamtamy. Úkolem družiny bude najít tyto tamtamy. Družina, která tamtamy najde za co nejkratší čas, v této etapě vítězí. Každá družina, která tamtamy do časového limitu 60 minut od vyjití z tábora najde, dostane zároveň kus mapy s vyznačením oblasti, ve které se nachází poklad. Toto území však bude ještě hodně široké a nepůjde najít jen na základě této informace.

¹⁰¹⁰ Bible, Lukáš 6,38

Mapa s vyznačením oblasti pokladu:¹¹



Výsledky:

1. místo		5 bodů
2. místo		4 body
3. místo		3 body
4. místo		2 body
5. místo		1 bod

¹¹ Zdroj: www.mapy.cz

BIBLICKÉ ZAMYŠLENÍ - ČTVRTEK 27. 7. 2017

Poklad dávání (Matouš 19,21; Lukáš 6,38)

V Bibli si hodně čteme o dávání. Dávat je lepší než brát, i když ve světě kolem nás spíše slyšíme opak.

Sk 20,35b - blaze tomu, kdo dává, ne tomu, kdo bere.

Příběh chudé vdovy - aneb dávat může každý. Ježíš pozoroval lidi, jak dávali dary do chrámové pokladnice - byli tam lidé, co dávali tisíce i desetitisíce. Pak tam byla chudá vdova, která tam hodila jen pět korun. Ježíš se obrátil na své učedníky a řekl jim, že tato žena dala více, než všichni ostatní, kteří dávali ze svého nadbytku, ona dala ze svého nedostatku, dala poslední peníze.

Ve starém zákoně si čteme o desátcích - máme dávat 1/10 ze všeho Pánu Bohu, resp. druhým lidem. V Novém zákoně nemáme přesnou částku, ale máme každý první den v týdnu odložit to, co můžeme postrádat (není to nucení). Dále máme dávat radostně (ochotného dárce miluje Bůh), nikoliv proto, že bych měl či musel.

Nemusíme dávat jen peníze, ale i náš čas, prostředky, pomoc. V Bibli si čteme jeden verš: *Matouš 10,42: A kdo by jednomu z těchto maličkých dal napít proto, že je učedník, i kdyby mu dal jen pohár studené vody, amen, pravím vám, jistě nepřijde o svou odměnu.*

Dávání osvobozuje člověka od závislosti na penězích a vede ho k důvěře v Pána Boha. Z toho, co vydělám, dávám minimálně 10% - a v součtu celoročního platu už je to zajímavá suma, za kterou bych si třeba mohl zajet na další dovolenou či koupit nejnovější typ i fonu, ale má zkušenost je taková, jak se v Bibli píše - když dáš, bude ti dáno. To je biblický, boží princip - dávejte, a bude vám dáno.

Naše dary pomohu těm, kteří by si jinak nepomohli. Dětem v Africe už 2kč zajistí oběd - za 60kč měsíčně tak zajistíte oběd jednomu dítěti na celý měsíc! Nebo si za to koupím nějakou blbost, kterou za pár týdnů stejně už nebudu potřebovat.

V Kazateli si čteme - „pouštěj svůj chléb po vodě (rozdávej), po mnoha dnech se s ním zase shledáš (Kazatel 11,1)

Dávání druhým tě udělá šťastným, když vidíš jejich radost, hromadění jen pro sebe z tebe udělá sobce (strýček skrbík, který se koupal v penězích, ale neměl žádné přátele).

Jak nakládám s mým kapesným nebo s tím, co mám? Nechávám si vše pro sebe? Mohl bych někomu pomoci? Mohu oddělit 1/10 toho, co mám pro dary? Všecko, co máme, máme stejně od Pána Boha. Dávání se líbí Pánu Bohu a pomáhá lidem.

PÁTEK 28. 7. 2017

Etapa 9 - dopoledne: JEDNORUKÝ PLAVČÍK

Libreto: Námořníci to na plavbě za pokladem nemají jednoduché, musí spolu držet na jedné lodi, bez ohledu toho, jaké je počasí, jaké lidi potkají, bez ohledu na to, jak se sami cítí. V této etapě budete společně bojovat proti nouzi, proti bouřlivé řece, kterou je třeba překonat, abyste mohli doplout až k pokladu, ale také budete muset bojovat z nemocí, která postihne vaší ruku.

Potřebné pomůcky:

kus dřeva z lesa na loď (5x), fix (5x), 5x klacek, 5x krabička zápalek, dřevo z lesa, klubko provázku, 5x pravítko, 20 listů papíru A4, 5x svíčka

Popis hry:

Hra začne tím, že družina bude mít za úkol najít si a případně opracovat takový kus dřeva, který bude představovat loď. Nejmenší povolená velikost je 20cm, největší 50 cm. Tuto loď si budou muset označit (pomocí fixu) tak, aby byla odlišená od ostatních a charakterizovala danou družinu (např. název družiny apod.). Na nalezení a výrobu loďky bude maximálně 20 minut.

Potom se všechny družiny odeberou na parkoviště, kde u mostku položí svou loďku na vodu. Stalo se však, že při výrobě loďky došlo ke zranění a hráči od této chvíle mají vyřazenu jednu ruku ze hry. Úkolem hráčů je co nejrychleji dostat svou loďku do přístavu (mostek u tábora) a to pouze za pomoci klacku (nesmí se loďky dotýkat rukou). Existují pouze 3 výjimky v krizových situacích (pokusy počítá vedoucí družstva).

Až se družina s loďkou dostane k mostku u tábora, dostane instrukci do další fázi hry. Úkolem družiny bude nasbírat (stále je dovoleno používat jen 1 ruku) dřevo, ale pouze do jedné jediné krabičky zápalek. Na tuto aktivitu bude čas 15 minut, který se nebude počítat do celkového času. Potom bude úkolem družiny z tohoto dřeva zapálit ohýnek a udržet ho co nejdéle tak, aby jasně plápolal plamen). Za každou 1 sekundu, co se to družině podaří, bude časový bonus 30s až 1 minuta (dle situace), který družinu zvýhodní dále (resp. odečte se od času, kdy družina dopravila loďku k mostku u tábora).

Po skončení této části bude následovat závěrečná fáze hry - **jednoruká štafeta**. Disciplíny budou následující:

1. uvázat jednoduchý uzel na provázek;
2. nalinkovat 5 rovných čar za pomoci pravítka;
3. poskládat sirky do krabičky a krabičku zavřít;
4. opsat čitelně jednu větu: „Kdo ctí svou matku, jako by si střídal poklady.“;

5. rozsvítit svíčku pomocí zápalek.

Každý člen pojede všech 5 disciplín ihned za sebou, pořadí si bude moci zvolit dle libosti, ale maximální limit na splnění všech pěti disciplín je 10 minut (na jednoho člena). Když splní, ihned startuje další člen.

Výsledný čas družiny se na konci sečte a bude připočten k dosavadnímu času po rozdělení ohně. Vítězí ta družina, jež dosáhne v součtu nejlepší čas.

Výsledky:

1. místo		5 bodů
2. místo		4 body
3. místo		3 body
4. místo		2 body
5. místo		1 bod

Etapa 10 - odpoledne: BOJ O VLAJKY

Libreto: Jak už to tak bývá, čím blíže jste pokladu Černého delfína, tím více nebezpečí se blíží. O tom, že jste se již velmi přiblížili pokladu, se dozvěděli nebezpeční piráti, kteří vám jej chtějí sebrat dříve, než se k němu sami dostanete. Proto vás v této etapě čeká boj, při kterém budete muset uhájit svoji vlajku.

Potřebné pomůcky:

barevný papír v barvě družiny zalaminovaný, 5x klacek, přírodní materiál (klacky, větve), krepový papír (ideálně v barvě družin)
--

Popis hry:

Bojovka bude známá hra o vlajku (popis převzat a mírně upraven ze stránky Hranostaj.cz)¹².

Na začátku se družiny z jednoho místa v lese rozejdou do pěti stran (dle výběru družin, s tím, že první si vybírá družina, která je zatím v průběžném bodování poslední, nakonec si vybírá družina, která je zatím ve vedení) s pokynem, že mají po stech až sto padesáti krocích vybudovat svou základnu, kterou je kruh o průměru asi tři metry, označený (ne obehnaný nepřekonatelným valem) větvemi, šiškami či čárou v zemi apod., uprostřed kterého je zabodnutá vlajka v barvě družstva (tvrdý papír) a sedí tam vedoucí daného

¹² Popis hry dostupný zde: <https://www.hranostaj.cz/hra1066>

družstva. Každému dá na rameno pásek krepáku (opět v barvě týmu) a v dohodnutý čas odstartuje hru, stejně jako ostatní vedoucí u ostatních družstev.

Cílem družiny je získat z nepřátelských základen jejich vlajky a nepřijít o tu svou, přitom ovšem musí být stále živí - musí mít svou pásku na rukávu. Kdykoli mu ji protihráč strhne, musí se vrátit zpět na svou základnu, kde se dvě minuty léčí a pak dostane zas novou. Ten, kdo ukořistil pásku, ji taky může příležitostně odevzdat na své základně - jsou za to body. Když je stržena páska hráči, který právě nese vlajku, tak ji musí odevzdat svému přemožiteli, tj. tomu, kdo mu sebral pásku. 'Zraněný' se musí vrátit na svou základnu a léčit se stejně jako kterýkoli jiný hráč, kterému je páska stržena. Ten, kdo mu vlajku ukradl, ji nese zas na svou základnu (ať je to vlajka jeho týmu nebo ne). Vlajka je vždy buď na nějaké ze základen, nebo v něčím držení, nikdy se jen tak nepovaluje někde v lese (nelze ji odhodit, schovat apod.). Vlajkou také nelze házet (jeden spoluhráč druhému). Vlajka se nese vždy na klacku, se kterým se také zapichuje do země.

Do vlastního kruhu nesmí hráči vstupovat, pokud právě nenesou vlajku, pásek, nebo se nejdou léčit. Za žádných okolností se uvnitř nebojuje!

Hra trvá 60 minut. Po jejím skončení se sečtou body družinám, a to takto: vlajka přinesená na základnu - 10 bodů; cizí vlajka na základně na konci hry - 40 bodů; vlastní vlajka na základně na konci hry - 50 bodů; cizí stržený pásek - 2 body. Vedoucí dané družiny si průběžně zapisuje body od členů své družiny a také stopuje dobu na „léčení“.

Vítězi družina, která dosáhla v součtu všech bodů nejvyššího zisku bodů.

Výsledky:

1. místo		5 bodů
2. místo		4 body
3. místo		3 body
4. místo		2 body
5. místo		1 bod

BIBLICKÉ ZAMYŠLENÍ - PÁTEK 28. 7. 2017

Poklad úcty (Efezským 6,1-2; Přísloví 15,16; Sírachovec 3,4

Úcta k rodičům, starším lidem i Pánu Bohu Stvořiteli

Co to je úcta? Trvalý vztah ocenění druhého, který se projevuje dobrovolným sebeomezením v jednání vůči němu, zejména ohleduplností, zdvořilostí, podporou a

případně i dary. Podobný význam má slovo respekt, protikladem úcty je pohrdání, drzost, bezohlednost, ponižování.¹³

Sírachovec 3,4 - Kdo ctí svou matku, jako by si střídal poklady

ctít a poslouchat své rodiče se líbí Pánu Bohu a je to spojeno také se zaslíbením. Ctít rodiče je jediné přikázání z desatera, které má rovněž zaslíbení - dlouhý život a život v hojnosti (aby se ti dobře vedlo).

Rodiče nám dali život a starají (starali se o nás). Probdělé noc maminky, když jsme byli malí, rodiče ukrájí ze svých peněz pro nás děti. Ostatně třeba i tento tábor platí - i díky nim tu můžete být. I pro rodiče platí, že by měli ctít své děti a neponižovat je, nedráždit. Je smutné, když rodič neplní svou roli a jedná proti tomu, jak si to přeje Pán Bůh.

Dnes také více než polovina dětí nemá mámu a tátu - je to proto, že lidé nechtějí poslouchat Pána Boha, který si rozvod nepřeje, ale spíše jim jde o sebe. Pokud máš oba rodiče, buď za to nesmírně vděčný. Pokud ne, tak buď vděčný alespoň za ty náhradní, nebo jen jednoho. I rodiče jsou jen lidé a mají své chyby, ale (ž na výjimky) chtějí pro své děti dobré věci. I když z pohledu dítěte to tak nevypadá.

Co všechno pro mě dělá máma nebo táta? Co díky nim mám? Poděkoval jsem jim za to někdy?

Podobně také máme mít úctu ke starším a starým lidem. Dnešní doba si ze starých lidí buď dělá srandu (jejich revírem je Kaufland) nebo je odsunuje do pozadí (do domovů, do nemocnic) a na návštěvu se chodí, jen když je důchod. Ale staří lidé mají zkušenosti, moudrost (neplatí ale, že čím starší, tím moudřejší). V životě už zažili mnoho a vyplatí se je alespoň vyslechnout.

Úcta k Pánu Bohu - Stvořiteli: Přísloví 15,16 - Lepší je mít málo s úctou k Hospodinu, než velké poklady a s nimi neklid.

Lidé dnes většinou mají Pána Boha buď za nějakého staříka, dědečka na obláčku, nebo ještě častěji - vůbec v něho nevěří. Věří, že vše kolem nás vzniklo náhodou, že člověk je potomek opice, vysmívají se lidem, kteří věří Pánu Bohu. A přitom Pán Bůh pro nás lidi udělal tak krásnou zemi (kterou člověk ničí). Pán Bůh nám lidem dal život a může jej kdykoli vzít. Proti Bohu jsme tak malí, on je velký, mocný, Zemi umístil do vesmíru tak, aby na ní mohl fungovat život. A Bůh se zajímá o každého člověka, chce nám být tatínkem, nebo i maminkou. Pána Boha nemůžeme vidět, ale můžeme vidět jeho úžasné dílo, které o něm hovoří.

¹³ <https://cs.wikipedia.org/wiki/%C3%9Acta>

SOBOTA 28. 7. 2017

11. etapa: Poklad černého delfína

Libreto: Získali jste již celý popis trasy mrtvého lodníka, vedoucí až k pokladu Černého delfína. Vaším posledním úkolem je poklad najít. Cesta nebude jednoduchá, ani krátká. Budete muset prokázat dobrý orientační smysl, abyste poklad našli. Čas na jeho nalezení však není neomezený, protože když slunce bude nejvýše, poklad zmizí a vaše dosavadní snažení vyjde na prázdno. Nuž, vzhůru za pokladem!

Potřebné pomůcky:

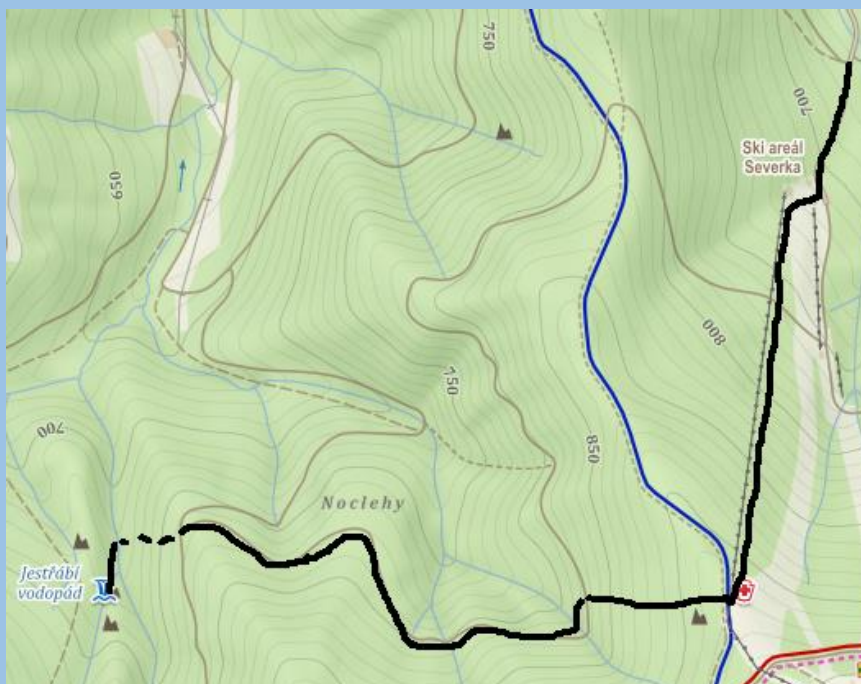
tištěné zprávy (obrázek truhly), připínáčky, obrázky pokladu (poklad)

Popis hry:

Družina vyrazí na trasu dle instrukcí ve zprávě mrtvého lodníka, kterou si skládala v průběhu celé předchozí hry. Pokud by náhodou ještě zprávu neměla složenou, bude si moci jí „dokoupit“. Jedno písmenko za 10 sekund.

Dle dosavadního bodového pořadí vyrazí na cestu za pokladem dle instrukcí nejprve první družina. Za každý bod méně, který budou mít ostatní družiny odstup, bude penalizace 1 - 3 minuty (dle situace). Např. pokud první družina získá 33 bodů a druhá 30 bodů, vyrazí druhá o 3 - 6 minut později. Větší interval bude v případě malého bodového rozestupu mezi družinami. K uvedenému času bude ještě přičtena případná penalizace na dodatečný nákup písmen.

Poklad bude uschován v Jestřábím vodopádu (viz mapa):



Zpráva z lodní knihy k cestě za pokladem:

JDĚTE PROTI PROUDU POTOKA AŽ TAM, KDE ODPOČINEK PRO AUTA JEST. DÁL ZVOLTE CESTU ASFALTOVOU, JEŽ DO RÁJE LYŽAŘE VEDE. PAK POD VELKÝ VLEK ODBOČTE A JDĚTE PŘÍMO POD NÍM NEBI VSTRÍC, AŽ K CHATCE NARAZÍTE. POBLÍŽ TĚŽ MODROU ZNAČKU TURISTICKOU UVIDÍTE. U CHATKY PAK V PRAVO VBOK VY UDĚLEJTE A PŘÍMO ZA NOSEM SE VYDEJTE. ŽE CESTA NENÍ TAM, NA TO NEDBEJTE. BĚŽTE TAK DLOUHO, AŽ NA VELKOU CESTU NARAZÍTE, PŘITOM STÁLE PAMATUJTE, ŽE ROVNĚ JÍT MUSÍTE. NA CESTĚ ZATOČTE DOLEVA A JDĚTE PO NÍ DOLŮ AŽ NA ROZCESTÍ, KDE ZPRAVA SE DALŠÍ VELKÁ CESTA POJÍ. ODTUD PAK ZNAČKU TRUHLY SLEDUJTE, JEŽ K POTOKU VÁS DOVEDE. DÁL SMĚLE PROTI PROUDU JDĚTE, AŽ TAM, KDE POTOK SE DVOJÍ, VY PRAVOU STRANU PAK ZVOLTE A POKRAČUJTE PO NÍ. KDYŽ UVIDÍTE VODOPÁD, TAM POKLAD VÁŠ SI HOVÍ. VYBERTE SI TEN NEJLEPŠÍ, KTERÝ TAM JEŠTĚ ZŮSTAL, KDYŽ ČERNÝ DELFÍN ZTROSKOTAL.

Zpráva doplněná v tabulce:

J	D	Ě	T	E	P	R	O	T	I	P	R	O	U	D
U	P	O	T	O	K	A	A	Ž	T	A	M	K	D	E
O	D	P	O	Č	I	N	E	K	P	R	O	A	U	T
A	J	E	S	T	Á	L	Z	V	O	L	T	E	C	
E	S	T	U	A	S	F	A	L	T	O	V	O	U	J
E	Ž	D	O	R	Á	J	E	L	Y	Ž	A	Ř	E	V
E	D	E	P	A	K	P	O	D	V	E	L	K	Ý	V
L	E	K	O	D	B	O	Č	T	E	A	J	D	Ě	T
E	P	Ř	Í	M	O	P	O	D	N	Í	M	N	E	B
I	V	S	T	Ř	Í	C	A	Ž	K	CH	A	T	C	E
N	A	R	A	Z	Í	T	E	P	O	B	L	Í	Ž	T
É	Ž	M	O	D	R	O	U	Z	N	A	Č	K	U	T
U	R	I	S	T	I	C	K	O	U	U	V	I	D	Í
T	E	U	CH	A	T	K	Y	P	A	K	V	P	R	A
V	O	V	B	O	K	V	Y	U	D	Ě	L	E	J	T
E	A	P	Ř	Í	M	O	Z	A	N	O	S	E	M	S
E	V	Y	D	E	J	T	E	Ž	E	C	E	S	T	A
N	E	N	Í	T	A	M	N	A	T	O	N	E	D	B
E	J	T	E	B	Ě	Ž	T	E	T	A	K	D	L	O
U	H	O	A	Ž	N	A	V	E	L	K	O	U	C	E

S	T	U	N	A	R	A	Z	Í	T	E	P	Ř	I	T
O	M	S	T	Á	L	E	P	A	M	A	T	U	J	T
E	Ž	E	R	O	V	N	Ě	J	Í	T	M	U	S	Í
T	E	N	A	C	E	S	T	Ě	Z	A	T	O	Č	T
E	D	O	L	E	V	A	A	J	D	Ě	T	E	P	O
N	Í	D	O	L	Ů	A	Ž	N	A	R	O	Z	C	E
S	T	Í	K	D	E	Z	P	R	A	V	A	S	E	D
A	L	Š	Í	C	E	S	T	A	V	E	L	K	Á	P
O	J	Í	O	D	T	U	D	P	A	K	Z	N	A	Č
K	U	T	R	U	H	L	Y	S	L	E	D	U	J	T
E	J	E	Ž	K	P	O	T	O	K	U	V	Á	S	D
O	V	E	D	E	D	Á	L	S	M	Ě	L	E	P	R
O	T	I	P	R	O	U	D	U	J	D	Ě	T	E	A
Ž	T	A	M	K	D	E	P	O	T	O	K	S	E	D
V	O	J	Í	V	Y	P	R	A	V	O	U	S	T	R
A	N	U	P	A	K	Z	V	O	L	T	E	A	P	O
K	R	A	Č	U	J	T	E	P	O	N	Í	K	D	Y
Ž	U	V	I	D	Í	T	E	V	O	D	O	P	Á	D
T	A	M	P	O	K	L	A	D	V	Á	Š	S	I	H
O	V	Í	V	Y	B	E	R	T	E	S	I	T	E	N
N	E	J	L	E	P	Š	Í	K	T	E	R	Ý	T	A
M	J	E	Š	T	Ě	Z	Ů	S	T	A	L	K	D	Y
Ž	Č	E	R	N	Ý	D	E	L	F	Í	N	Z	T	R
O	S	K	O	T	A	L								

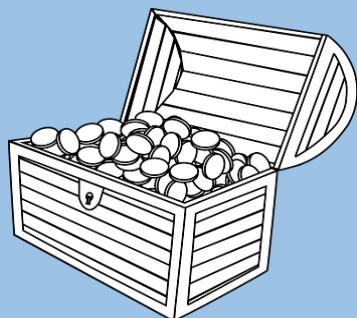
Družina bude mít tabulku bez písmen (na počátku hry) a bude to ní doplňovat - bude mít pro snadnější orientaci pouze čísla v jednotlivých čtverečcích:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135
136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165
166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195
196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225
226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255
256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270
271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285
286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300
301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315
316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330
331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345
346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360
361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375
376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390
391	392	393	394	395	396	397	389	399	400	401	402	403	404	405
406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420
421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435
436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450
451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465
466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495
496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510
511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525
526	527	528	529	530	531	532	533	534	534	536	537	538	539	540
541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555
556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570
571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585

586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	569	597	598	599	600
601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615
616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630
631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645
646	647	648	649	650	651	652								

Obrázek truhly:



U Jestřábího vodopádu bude uschován poklad - resp. jejich fotografie - po jednotlivých místech (první nejhodnotnější ceny, poslední místo nejméně hodnotné ceny). Večer pak u vyhodnocení budou tyto ceny vyměněny za skutečné.

CELKOVÉ POŘADÍ V CELOTÁBOROVÉ HŘE:

1. Místo:

Body celkem:

2. Místo:

Body celkem:

3. Místo:

Body celkem:

4. Místo:

Body celkem:

5. Místo:

Body celkem:

BIBLICKÉ ZAMYŠLENÍ - SOBOTA 29. 7. 2017

Poklad věčného života: Ř 2,7-8: Těm, kteří s vytrvalostí v dobrém skutku hledají slávu, čest a neporušitelnost, dá věčný život. Avšak těm, kteří jsou sobečtí a neposlouchají pravdu, nýbrž poslouchají nepravost, odplatí hněvem a zuřivostí.

Co je pro člověka nejcennější? Na co se snaží vynaložit nejvíce peněz, nebo obětovat pro to vše? Je to sám život. Když se stane nějaká nehoda, tak první se informuje o tom, zda někdo zemřel, majetkové škody jdou stranou. Za záchranu života blízkých - těch, které máme rádi.

Biblický příběh uzdravení ochrnutého. Přátelé spustili svého kamaráda skrze střechu přímo před Ježíše, když učil zástupy. Ježíš mu řekl, odpouštějí se ti hříchy a až potom mu řekl, vstaň, vezmi své lehátko a chod'. Proč? Hřích je něco horšího, než nemocné tělo.

Co to je hřích? Minout cíl. Tak jako střelec mine terč, tak hřích je, když člověk mine své poslání v životě a Boží plán pro svůj život.

Na počátku všeho Bůh stvořil člověka a posadil ho do zahrady, která byla výborná. Člověk a Pán Bůh se měli dobře, povídali si spolu. Člověk měl jenom jednu podmínku - aby Bůh mohl ověřit jeho svobodné rozhodování, zda ho bude poslouchat, nebo ne. Nesměl jíst ze stromu poznání dobrého a zlého. Byl tam ale také Boží nepřítel - Satan - který začal člověku vtoukat do hlavy lež, že to může být ještě lepší, že člověk může být jako Pán Bůh. Navedl člověka, aby jedl, a tak neposlechl Pána Boha. Od té doby žije člověk bez Pána Boha a do života vstoupila smrt - za hřích je smrt.

Ale Pán Bůh nás lidi má tak moc rád, že přišel umřít za nás, abychom my nemuseli, ale mohli s ním žít pořád v nebi. V lidské podobě Ježíše Krista přišel k nám lidem do zkaženého světa, umřel za nás, a protože byl jediný, kdo neudělal nic špatného, ale přesně naplnil cíl, tak vstal z mrtvých - smrt nad Ježíšem nemá moc.

Každý člověk, který Ježíši otevře svůj život, tomu Ježíš slibuje odpuštění hříchů - důsledek hříchu jsou všechny špatné věci, kterými si lidé ubližují (závist, krádeže, pomlavy, vraždy...). A tím nehorším důsledkem je smrt.

Ježíš nám nabízí ale poklad věčného života. Život s ním v novém nebi, možná podobnému jako tomu prvnímu ráji, to nevíme, ale bude to bez všech bolestí, strachů, utrpení... Bez toho všeho, co nás nyní trápí. To je budoucnost, která jde až za smrt. Proto na světě spousta křesťanů je ochotna i umřít, protože ví, že smrt díky Kristu není konečná.

Bůh nikoho nenutí, člověk se může (a musí) sám rozhodnout, zda svůj život svěří Bohu, který chce být jeho přítelem, nebo jestli nad tím mávne rukou a řekne si, že to je blbost (svůj život si chci vést sám).

Uzdravení duše je důležitější než uzdravení těla. Poklady, které člověk shromažďuje během svého života, se nejpozději v den jeho smrti stanou bezcenné. Ale pokud objevíme poklad života s Ježíšem, tak podle jeho slov, i když umřeme, budeme žít! To je naděje, kterou nenahradí žádný jiný poklad.

„Neukládejte si poklady na zemi, kde je ničí mol a rez, ale ukládejte si poklady v nebi, kde je mol a rez neničí.“

Ropice, červen - červenec 2017

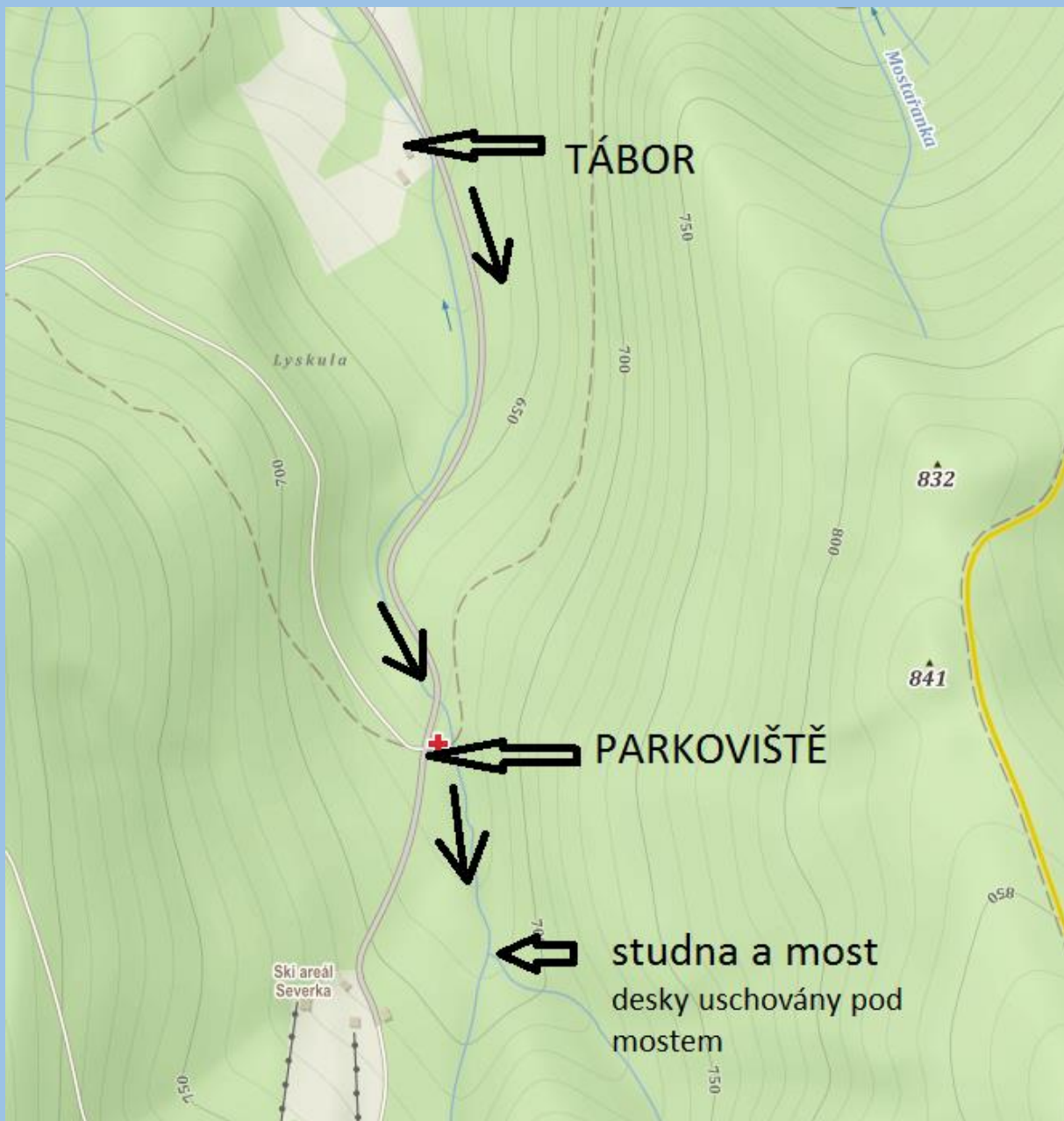
© Ondřej Šimik

PŘÍLOHY K TISKU:

1. etapa: Rozstříhaná zpráva (pro každou družinu, 5x)

PŘÍBĚH POSÁDKY LODI ČERNÝ DELFÍN BYL ZAPSÁN JEJICH POSLEDNÍM ČLENEM, KTERÝ TAKÉ PŘED TÍM, NEŽ ZEMŘEL, POPSAL CESTU K POKLADU ČERNÉHO DELFÍNA. VAŠIM ÚKOLEM JE NALÉZT DESKY, KTERÉ OBSAHUJÍ ŠABLONU S POLÍČKY, KAM BUDETE V PRŮBĚHU TÁBORA DOPLŇOVAT PÍSMENKA, JEŽ ZÍSKÁTE ZA VAŠE UMÍSTĚNÍ V JEDNOTLIVÝCH ETAPÁCH. V OKRUHU 15 METRŮ OD LAVIČKY, KTERÁ SE NACHÁZÍ U ASFALTOVÉ CESTY VEDOUcí K TÁBORU SMĚREM DO DOLNÍ LOMNÉ, HLEDEJTE MAPU, KTERÁ VÁM UKÁŽE CESTU K SEŠITU, BEZ NĚHOŽ NENÍ MOŽNÉ POKLAD ČERNÉHO DELFÍNA ZÍSKAT.

Mapa (5x)



Tabulka s čísly pro družinu (pro doplňování)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105

106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135
136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165
166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195
196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225
226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255
256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270
271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285
286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300
301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315
316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330
331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345
346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360
361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375
376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390
391	392	393	394	395	396	397	389	399	400	401	402	403	404	405
406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420
421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435
436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450
451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465
466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495
496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510
511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525
526	527	528	529	530	531	532	533	534	534	536	537	538	539	540
541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555
556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570
571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585
586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	569	597	598	599	600

601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615
616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630
631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645
646	647	648	649	650	651	652								

2. etapa:

Zašifrovaná zpráva a klíč (5x)



3. etapa:

Visutý most:



4. etapa:

Zprávy k rozstřihání pro bojovku

1. KOLO:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
NE	NÍ	NI	C	M	OU	DŘ	EJ	ŠÍ	HO	NEŽ	PŘE	SNĚ	VĚ	DĚT
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
KD	Y	M	ÁŠ	CO	ZA	ČÍT	A	KDY	S	ČÍ	M	PŘ	ES	TAT

2. KOLO:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
VČ	R	JSE	BY	CH	TR	PRO	TO	JS	E	CH	ĚL	ZM	Ě	I
E	A	M	L	Y	Ý				M	T			N	T
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
SV	Ě	DN	ES	JS	EM	MO	DR	PR	T	MĚ	NÍ	SÁ	S	B
	T					U	Ý	O	O		M	M	E	E

3. KOLO:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
MOU	DŘ	EJ	ŠÍ	US	TOU	PÍ	TO	JE	SMU	TNÁ	PRA	VDA	NA	NÍŽ
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
JE	ZA	LO	ŽE	NA	SV	ĚT	OV	LÁ	DA	HL	OU	PO	ST	I

4. KOLO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CO	SL	YŠ	ÍM	TO	ZA	PO	ME	NU	CO	VI	DÍ	M	SI	PA
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
MA	TU	JI	CO	SI	VY	ZK	OU	ŠÍM	TO	MU	RO	ZU	MÍ	M

5. KOLO:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
V	D	JE	LE	PŠÍ	HO	V	ŘI	S	R	ZU	NÝ	ČL	VĚ	KE
Ž	Y					O	T		O	M	M	O		M
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
O	N	ČE	HLO	PÉ	NE	S	BL	CE	O	NĚ	ČE	RO	U	NÉ
	Ě	M	U	M	Ž		B	M			M	Z	M	M

5. etapa:

Tabulka se 100 čísly:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
J	D	I	K	M	R	A	V	E	N
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
C	I	L	E	N	O	CH	U	D	Í
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
V	E	J	S	E	J	A	K	Ž	I
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
J	E	A	Ť	Z	M	O	U	D	Ř
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Í	Š	A	Č	N	E	M	Á	Ž	Á
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
D	N	É	H	O	D	O	Z	O	R
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
C	E	O	P	A	T	Ř	U	J	E
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
S	I	V	L	É	T	Ě	P	O	K
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
R	M	O	Ž	N	Í	CH	S	K	L
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Í	Z	Í	P	O	T	R	A	V	U

6. etapa: Náповědy (5x)

Náповěda 1: způsob vysílání

červený míček = tečka, žlutý míček = čárka, zvednutí klacku s bílou látkou = mezera mezi písmeny, zamávání klackem s bílou látkou = mezera mezi slovy.

Náповěda 2: Šifrovací tabulka

Písmeno	Kód	Běžná pomocná slova
A	. -	akát
B	- . . .	blýskavice
C	- . . .	cílovníci
D	- . .	dálava
E	.	erb
F	. . . -	filiálka, Filipíny
G	- - .	Grónská zem, gnómóny
H	hrachovina
CH	- - - -	chvátá k nám sám, chléb nám dává
I	. .	ibis, ivan
J	. - - -	jasmín bílý, junácká hůl
K	- . -	krákorá, království
L	. - . .	lupíneček
M	- -	mává, mlází
N	- .	národ, nástup, Náchod
O	- - -	ó náš pán
P	. - - .	papírníci
Q	- - . -	kvílí orkán
R	. - .	rarášek
S	. . .	sobota, sekera
T	-	tón, trám, tůň
U	. . -	uličník, učený
V	. . . -	vyvolený, vyučený, vinobraní
W	. - -	Waltrův vůz, wagón klád, dvojté vé
X	- . . -	Xénokratés, Xénie má
Y	- . - -	ý se krátí, ý se ztrácí, Ýkar mává
Z	- - . .	zpíváme jen, známá žena, zrádná žena

Zpráva v potoce, zakódovaná šifra (5x) a obrázek rukou:

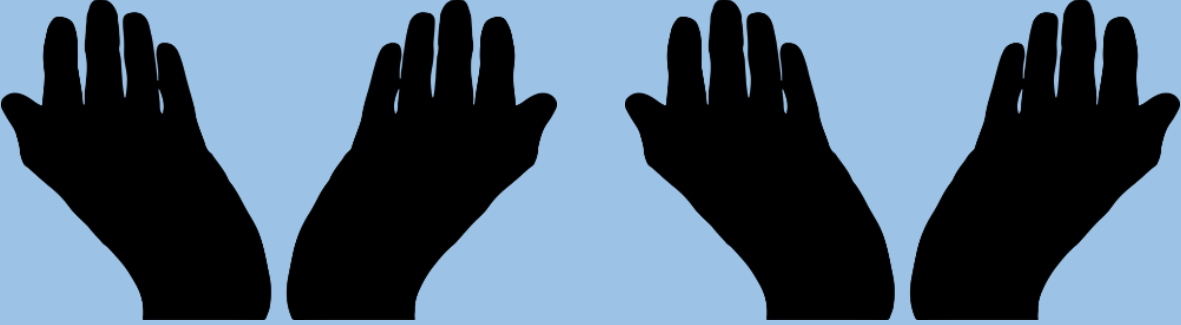
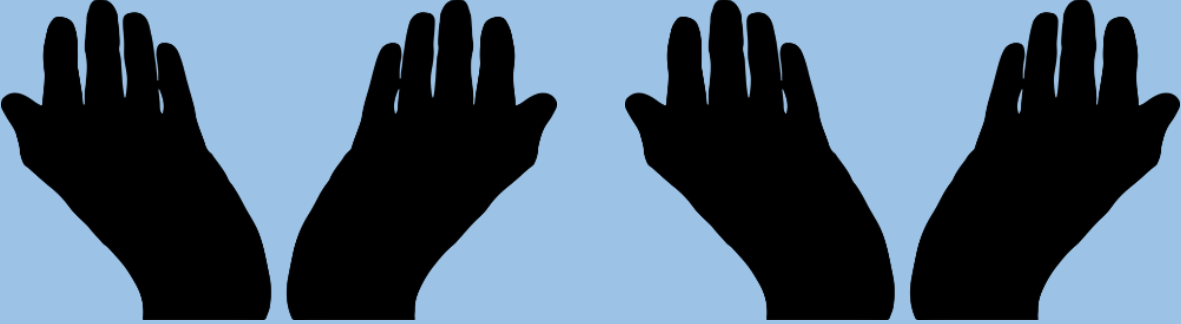
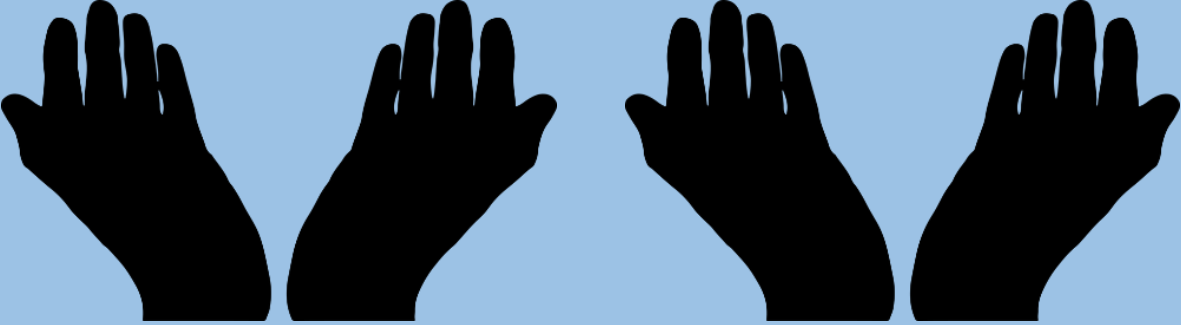
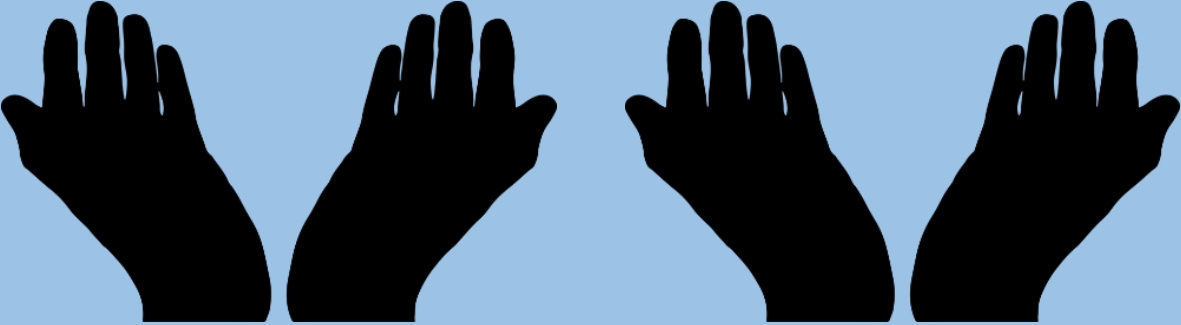
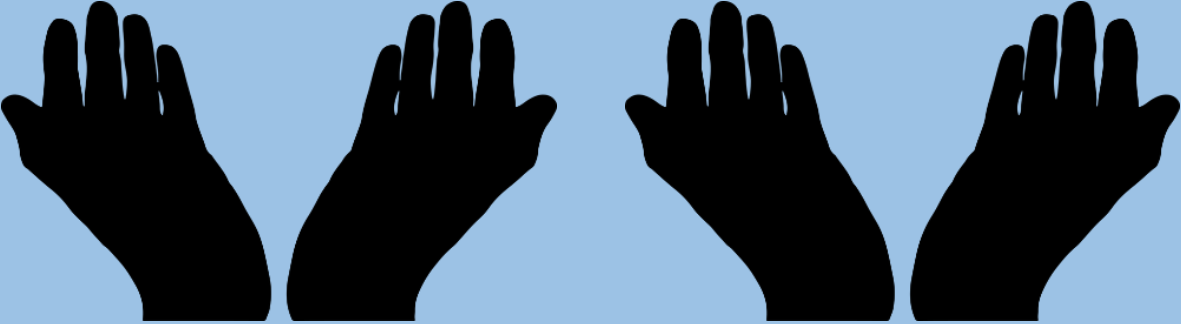
KOMU JE PRÁCE

RADOSTÍ, PRO TOHO

JE ŽIVOT ŠTĚSTÍM.

...-./.-./.-/-.-.-./...-./...-./...-/-...-/-...-./...-./...-
/./..././...-//---/-/-.-./---/-.-.-/-/-...-./...-./...-./...-//

TVRDÁ PRÁCE VŽDY VEDE
K ZISKU, ŘEČNĚNÍ VŠAK
JEN K CHUDOBE.



7. etapa:

Šifrovaná zpráva (5x):

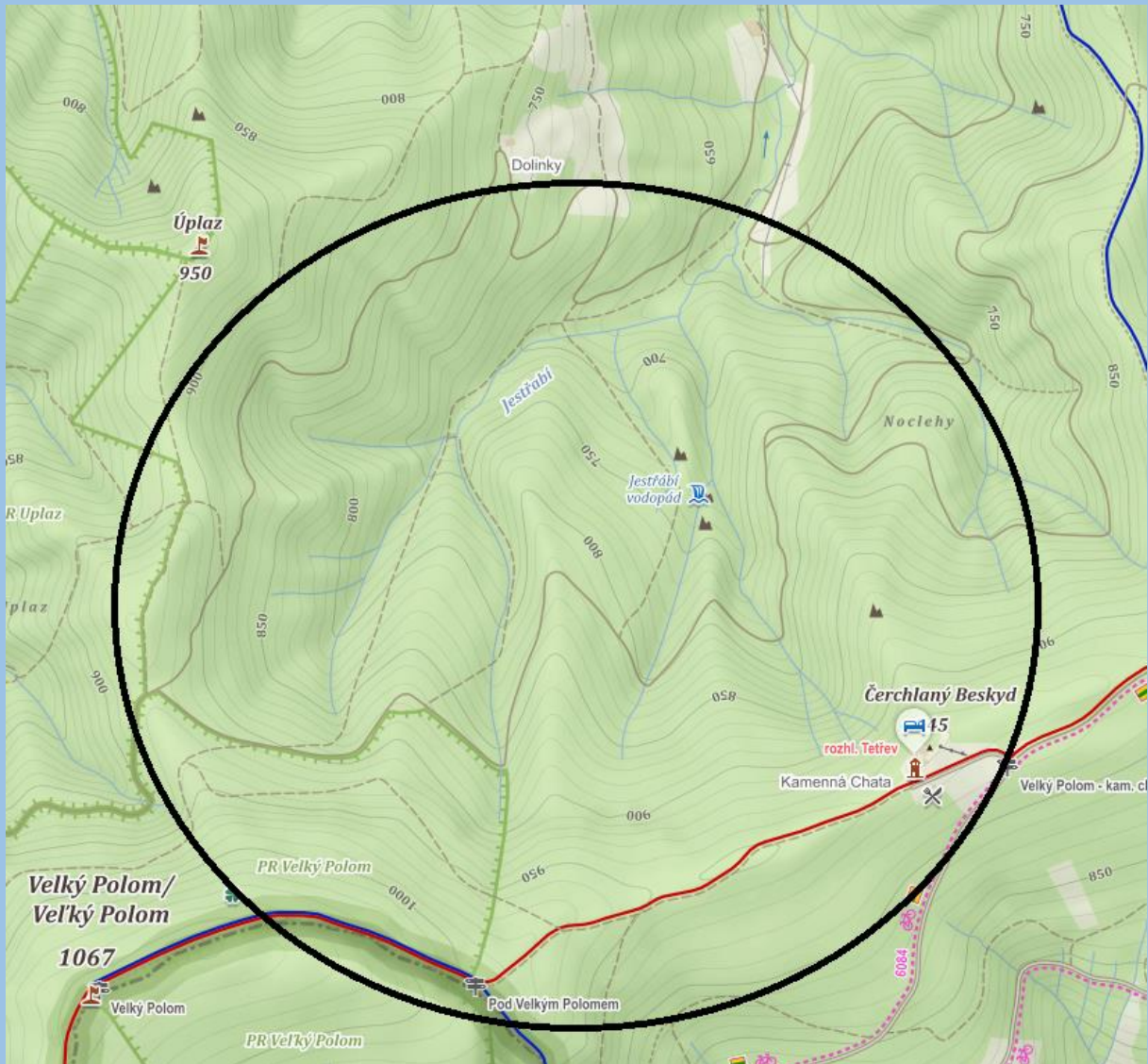
Ndubadubjdubddubědubtdubedubvdubodubkdubodublubídub30mdub
odubddubodubkdubrdubadubjdubůdubpdubadubrdukdubodubvdubid
ubšdubtdubědubkdublubádubddubudubsdubedubždublubudubtdubý
dubmdubfdubádubbdubodubrdukdubedubmdub,zdubndubídubpduba
dubkdubudubřdubídubzdubndubědubtdubedubjdubedubddubndubodu
bkdubodublubedubčdubkdubodubadubsdubidub3cdubmdubtdublubub
dubsdubtdubédubadubndubadubjdubedubddubndubudubjdubedubhdu
bodubsdubtdubrdubadubndubudubndubadubkdubrdubedubsdublube
dubtdubedublubodubd'dubčdubedubrdundubédubhdubodubddubed
ublubfdubídubndubadub,ndubadubddubrdubudubhdubodubudubndub
adubpdubidubšdubtdubedubvdubzdubkdubadubzdubpdubrdubodubnd
ubádubčdubedublubndubídubkdubadubkdubmdubedubndubedubddub
ldubedubvdublubadubsdubtdubndubídubhdubodubudubvdubádubždu
bedubndubídub.

8. etapa:

Zpráva na noční hru (5x) - rozstříhaná na slova

**DÁVEJTE A BUDE VÁM DÁNO. DOBRÁ MÍRA,
NATLAČENÁ, NATŘESENÁ A VRCHOVATÁ SE
OCTNE VE VAŠEM NÁRUČÍ. JAKOU MÍROU
MĚŘÍTE, TAKOVOU VÁM BUDE ZASE
ODMĚŘENO.**

Mapa oblasti, kde je ukryt poklad (5x):



11. etapa:

Obrázek truhly:

