



STOPA XAPATANU

Dolní Lomná 7. - 14. 7. 2018

Ondřej Šimik

ÚVOD

Celotáborová hra Stopa Xapatanu je vytvořena na motivy stejnojmenné televizní soutěže, která se v 90. letech minulého století vysílala také v české televizi.

Cílem etapové hry je získat poklad – tajemnou sošku Xapatanu, která se ukrývá někde v srdce Mexika, ve státě San Luis Potosí. Aby soška nebyla tak lehce dostupná, strážci jeskyně, kde je soška ukryta, vyrobili ještě dalších 19 sošek, aby zmátli ty, kteří se vydají poklad Xapatanu hledat.

Poklad Xapatnu však hlídají strážci hory (vedoucí), kteří budou dělat vše proto, aby cesta za pokladem nebyla jednoduchá, naopak, budou klást během hry v jednotlivých etapách překážky, proti kterým bude nutno bojovat, nebo se jim vyhnout. Skupiny dětí budou představovat tzv. kandidáty, kteří se budou snažit získat poklad Xapatnu.

Hra bude mít celkem 6 hlavních etap + 1 kratší etapu noční. Během prvních pěti etap (kromě noční etapy) budou kandidáti muset vždy v každé etapě někde v jejím průběhu objevit 4 symboly sošek, pomocí nichž v poslední etapě složí heslo, jež jim prozradí tu sošku, v níž se skrývá poklad.

Vzhledem ke skutečnosti, že jde o tábor, který je rovněž zaměřen na křesťanské hodnoty, bude v rámci hry probíráno téma BOŽÍ ZBROJE (viz Bible, list Efezským 6,10-17), tedy hodnot, které mají být součástí života křesťana.

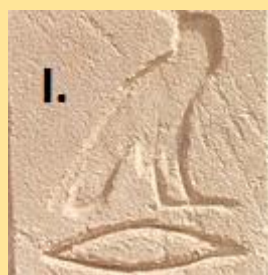
ETAPA 1: RANČ POSLEDNÍ ŠANCE A PALLOSŮV MOST

1.1 Etapa začne instrukcí k hledání mapky soutěžní trasy. Mapka bude ukryta ve vymezeném úseku lesa (cca 20x20m). Mapka bude rozstříhána na cca 10-15 kousků. Úkolem družin bude mapku najít a složit.



Obrázek 1: Mapa soutěžní trasy¹

V území, kde se bude hledat, bude uložena také první z dvaceti vyobrazení sošek (obrázek sošky s pořadovým číslem I.). Skupina musí tuto kartičku najít (pro každou skupinu bude jedna, všechny budou ukryty na stejném místě).



Obrázek 2: Symbol první sošky²

1.2 Jakmile skupina (kandidáti) najdou všechny části mapky a složí ji, budou vysláni do další části hry – **Ranč poslední šance**. Zde bude jejich úkolem odklízet rohože (kartony). Odklizení bude spočívat v tom vždy otočit karton na druhou stranu a zase zpět. Každý karton bude očíslován (celkem 80) a z jeho druhé strany budou nalepeny (napsány) dvě písmena zprávy. Z každé skupiny budou najednou

¹ Zdroj obrázku: Autor: I, Nostrifikator, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2383266>; vlastní úprava

² Zdrojem obrázků pro jednotlivé sošky je obrázek hieroglyfů: <https://pixabay.com/cs/hieroglyfy-pharaohs-egypt-luxor-429863/>

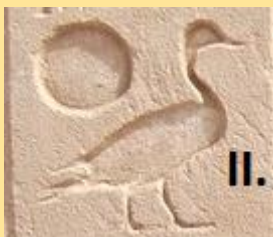
běhat maximálně 2 hráči a budou vždy otáčet jednotlivé kartony. Mohou jich najednou otočit i více. Musí si zapamatovat číslo kartonu a příslušná dvě písmena. Místo kartonů je možno také použít tvrdý papír nebo zalaminovaný papír.

Zpráva pod kartony: NEJDŮLEŽITĚJŠÍ OCHRANNÁ ČÁST ODĚVU VOJÁKA JE PŘILBA. PRO DALŠÍ ČÁST HRY SI BUDETE MUSET VYROBIT PŘILBU Z PAPÍRU. NÁVOD K VÝROBĚ HLEDEJTE V OKRUHU DESETI KROKŮ OD MÍSTA V TÁBOŘE KDE BYDLÍ NÁRADÍ.

NE	JD	ŮL	EŽ	IT	ĚJ	ŠÍ	OC	HR	AN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
NÁ	ČÁ	ST	OD	ĚV	UV	OJ	ÁK	AJ	EP
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ŘI	LB	AP	RO	DA	LŠ	ÍČ	ÁS	TH	RY
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
SI	BU	DE	TE	MU	SE	TV	YR	OB	IT
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
PŘ	IL	BU	ZP	AP	ÍR	UN	ÁV	OD	KV
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
ÝR	OB	ĚH	LE	DE	JT	EV	OK	RU	HU
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
DE	SE	TI	KR	OK	ŮO	DM	ÍS	TA	VT
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
ÁB	OŘ	EK	DE	BY	DL	ÍN	ÁŘ	AD	Í.
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

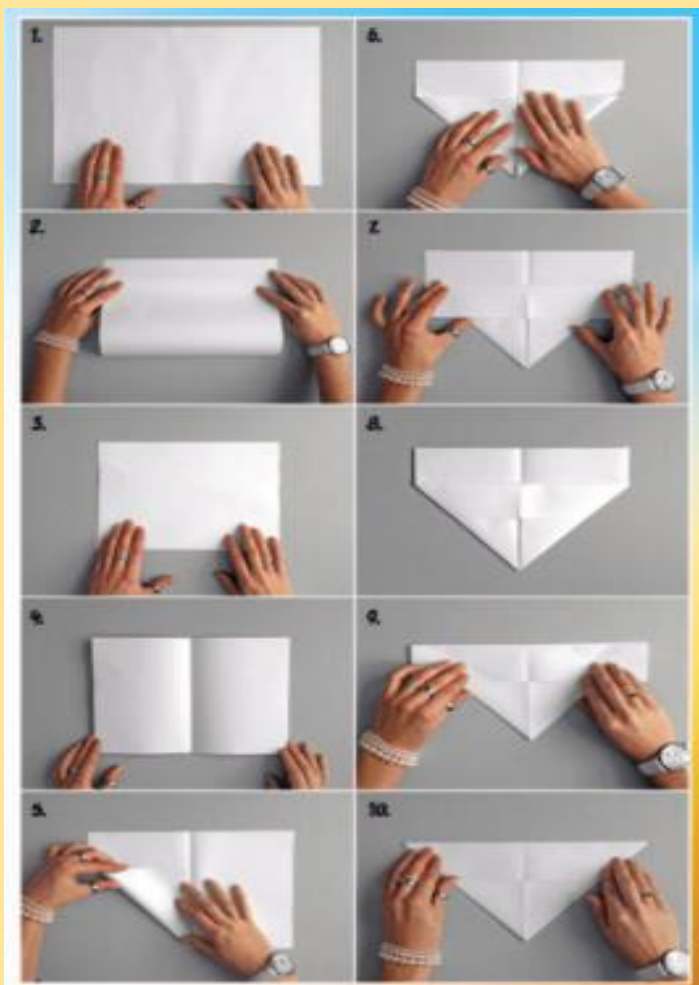
Tabulka 1: Písmena s čísly pod kartony

Mimo kartony s písmeny bude někde v daném území (o rozměrech cca 30x30m) jeden zvláštní karton bez čísla, pod nímž bude ukryt druhý symbol sošky.



Obrázek 3: Symbol druhé sošky

Obrázkový návod na výrobu papírové čepice (použít můžeme noviny či balicí papír apod.), bude uschován v okruhu deseti kroků od místa, kde je v táboře uchovááno nářadí.

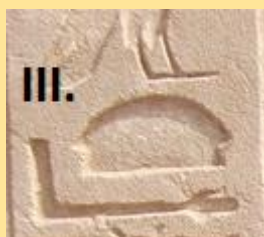


Obrázek 4: Návod na výrobu papírové čepice³

1.3 Papír k složení čepice si budou kandidáti muset koupit tak, že v malých kelímcích budou muset z potoka (eventuálně nádoby) donést vodu a naplnit jí velkou (2 l) PET láhev. V chůzi pro vodu se budou muset kandidáti ve skupině střídat po jednom v předem daném pořadí. Aby to nebylo tak jednoduché, je možno ztížit hru tím, že kelímek je možno držet jen v ústech (bez pomoci rukou).

³ Zdroj obrázku: <https://lipanek.cz/clanek/jak-vyrob-it-papirovou-cepici>

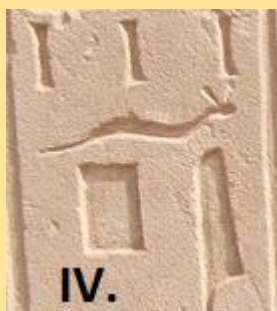
Někde mezi papírem bude uschován symbol třetí sošky.



Obrázek 5: Symbol třetí sošky

Po složení čepice si jí budou muset dát hráči na hlavu a s ní pokračovat do závěrečné části první etapy hry.

1.4 Poslední části hry bude získat a složit pomocí „řetězu“ (prádelní šňůry a provázku) chybějící část mostu – **Pallosův most**. V poměrně prudkém svahu budou pod ním dole nachystány klády (přiměřeně věku), v počtu 6-10 (2 podélné a 4-8 příčných). Každou z nich bude muset skupina vytáhnout po svahu pomocí navázání na prádelní šňůru. Přitom jsou ohrožováni strážci hory (vedoucí), kteří na ně, ze vzdálenosti cca 5 m (podél vymezeného úseku, kudy se tahají klády), stříkají vodu pomocí stříkaček. Kdo je zasažen, musí seběhnout kaňonem dolů a znovu vyběhnout nahoru, aby mohl pokračovat ve hře (přitom na něj strážci již nemohou stříkat vodu). Někde na jedné z klád je ukryt čtvrtý symbol sošky.



Obrázek 6: Symbol třetí sošky

Jakmile skupina bude mít vytažené všechny části mostu, pomocí provázku je sváže dohromady tak, aby držely pohromadě a zanesle je k potoku (vedle mostku do tábora). V tu chvíli pro družinu hra končí. Komu se vše povede jako první, vyhrává, získává 4 body, druhá skupina 3 body, třetí 2 body a poslední skupina 1 bod. Je možné jednotlivé části hry rozdělit, v tom případě je potřeba vždy zapsat časy skupin v jednotlivých částech a dle rozdílů je pouštět do navazujících částí.

Zamyšlení k 1. etapě: PŘILBA SPASENÍ (PŘILBA)

Přilba



zbraně jako
smrt. Nemít
vlastně
udělal

je důležitou ochranou výzbroje vojáka, protože chrání to nejdůležitější – hlavu. Bez ruky, nohy se dá žít, ale bez hlavy ne. Chránit hlavu je to nejdůležitější. Dnes se přilba používá hlavně ve sportu (jízda na kole, lyžování, jízda na kolečkových bruslích).

V Bibli je přilba (helma) přirovnána k záchráně (spasení). Dříve se bojovalo muž proti muži (žádné bomby nebo granáty) a tak se používaly ruční meč, sekýra apod. Jedna rána do hlavy mohla znamenat chráněno to nejdůležitější – hlavu, znamenalo nemít chráněný vlastní život. V Bibli se píše, že Pán Bůh člověka a dal mu k životu krásnou zahradu, kde mohl

v klidu a míru žít a radovat se z krásné přírody. Bůh člověka stvořil se svobodnou vůlí (můžeme se sami rozhodovat, co uděláme). K tomu, aby mohl tuto svobodnou vůli použít, mu dal zákaz jezení z jednoho stromu v zahradě – mohl tak ověřit, zda se člověk rozhodne poslechnout Boha, nebo si projeví vlastní vůli. Vše šlo dobře, až do doby, kdy se ve formě hada objevil Boží nepřítel, který nabádal člověka pomocí lži k tomu, aby z toho stromu pojedl, že to, co říká Bůh není tak úplně pravda. Člověk se rozhodl poslouchat toho Zlého, a ne Pána Boha. Jenže za to byl trest, kterým je smrt. Proto lidé umírají. V Bibli se píše, že odplatou za odvrácení se od Pána Boha (hřích) je smrt (Římanům 6,23). Lidé ale nechtějí poslouchat Pána Boha, který to s námi lidmi myslí dobře. Ale Bůh má každého člověka natolik rád, že sám přichází vzít trest smrti na sebe, a přichází na Zemi v podobě Ježíše Krista, v lidské podobě, abychom mu mohli rozumět. Kdo uvěří v Ježíše Krista, ten získává záchranu od smrti – je to jako ta helma. Zlý na nás už nemůže, nemůže nás zabít. Když Ježíše nemáme, nevěříme v něho, nebo věříme jen proto, že věří rodiče, nebo že jsme slyšeli, že se to má, pak je to jako bychom neměli tu helmu a ten zlý na nás může útočit. Když poprosíme Ježíše, aby vedl náš život, pak získáváme ochranu před Zlým, a i když jednou umřeme, budeme zase žít, protože Ježíš přemohl i tak silného nepřítele, jakým je smrt.

Hlavní myšlenka (přínos helmy spasení): ZÁCHRANA OD SMRTI DÍKY VÍŘE V JEŽÍŠE KRISTA

Aplikace: Jak jsi na tom ve vztahu k Pánu Bohu? Kým je pro tebe? Chceš ho poznat? Už o něm víš, ale chtěl bys ho poznat více?

Šifra pro děti: ZREÁTŽCIÍHDŠRÍEAKKNYRAVIOÍSDŘTSEAMV

Nápověda k řešení šifry: Piš postupně (čti zleva doprava) každé třetí písmeno (1., 4., 7. atd.), když se dojede nakonec, postupuje se (počítá) opět od začátku.

ETAPA 2: ŘETĚZ PŘES MOST A VOLOVÉ

2.1 Druhá etapa začne tím, že skupina bude muset „zprovoznit“ uzamčený most (most je uzavřen pomocí řetězu). Pokud nemáme k dispozici řetěz, je možné použít také provaz. Každá družina bude muset nejprve rozplést zasukovaný provaz (klasické uzly, ale hodně – cca 50-100). Provaz by měl být o průměru cca 0,5-0,7mm (něco jako prádelní šňůra). Tento provaz je nutný pro další část hry.

2.2 K provazu bude nutné ještě získat kotvu (háček ze silnějšího drátu). Kotva bude uschována ve vymezeném území (cca 15 x 15 m). Území ale bude stráženo strážci hory, kteří budou pomocí papírových koulí (každý má k dispozici tři) chodit do území a házet na kandidáty. Když je kandidát strefen, je z kola vyřazen a musí za sebe vyslat dalšího člena skupiny. Ve vymezeném území je také ukryt pátý symbol sošky.



Obrázek 7: Pátý symbol sošky

2.3 Když skupina najde kotvu, naváže si ji na šňůru, kterou rozvázali v předchozí části etapy. Pak se odeberou na určené místo (vhodné okolí tábora), kde pomocí této kotvy a provazu budou mít za úkol získat obrázky meče. Těchto obrázků bude jako členů skupiny (6). Obrázky meče budou na kouscích polystyrenu (desek, hrubého kartonu) s drátěnými oky. Vzdálenost na házení kotvy dle schopnosti (věku) dětí a velikosti drátěných ok, cca kolem 5 metrů (případně se dá po časových intervalech vzdálenost vždy 1 metr zkrátit). V házení se musejí hráči pravidelně střídat, každý musí házet minimálně 1 minutu.



Obrázek 8: Symbol meče

Šestý symbol bude někde zespodu na polystyrenu (desce) s meči.



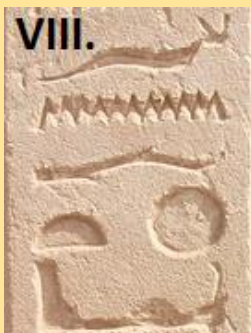
Obrázek 9: Šestý symbol sošky

2.4 Jakmile se skupině podaří získat všechny meče, odeberou se do tábora, kde bude jejich úkolem přeseknout 6 různě tlustých klacků (klád). Každý člen skupiny musí přeseknout pomocí mačety (meče) - eventuálně lze použít také sekeru jeden klacek (kládu). Když si klády ve skupině rozdělí, není možno se již během sekání měnit. Na jedné z klád bude umístěn (připíchnut) další symbol sošky.



Obrázek 10: Sedmý symbol sošky

2.5 V poslední části etapy – **Volové**, když se skupině podaří přeseknout všechny klády (klacky), bude mít za úkol skupina „vyhnat voly z ohrady“. Bude vyznačeno území (pruh úzký cca 5 metrů a dlouhý cca 30-40 metrů), přičemž na jedné jeho straně bude umístěno 100 šišek (či jiný drobný materiál, např. víčka od PET láhve aj.), které budou symbolizovat voly. Je možné také obrázky volů natisknout a zalaminovat. Ty budou muset hráči přenášet na druhou stranu vymezeného území. Přenášet najednou mohou všichni kandidáti ze skupiny. Celý proces přenosu budou komplikovat vedoucí (strážci hory), kteří budou na hráče útočit papírovými koulemi (nesmí vstupovat do území při střelbě na hráče). Když bude hráč trefen, jde na 1 minutu do vězení (hlídá a měří čas jeden vedoucí). Do vězení může jít maximálně 5x, potom již definitivně v této etapě končí. V území, kde se bude přenášet, bude umístěn osmý symbol sošky. V etapě vyhrává ta družina, které se jako první podaří přenést všech 100 volů. Pokud budou náhodou všichni členové družiny vyřazeni dříve, budou si moci „dokoupit“ voly a to tak, že za každou minutu, kdy přišli na chytání volů, dříve než poslední skupina, si budou moci koupit 1-2 voly (dle situace). Pakliže ani přesto nebude mít 100 volů, rozhoduje celkový počet volů.

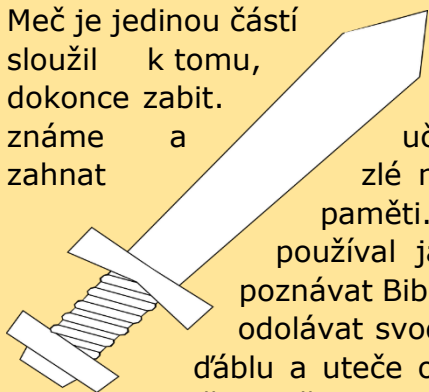


Obrázek 11: Osmý symbol sošky

Skupina kandidátů, která etapu vyhraje, získává 4 body, druhá skupina 3 body, třetí 2 body a poslední skupina 1 bod. Je možné jednotlivé části hry rozdělit, v tom případě je potřeba vždy zapsat časy skupin v jednotlivých částech a dle rozdílů je pouštět do navazujících částí.

Zamyšlení ke 2. etapě: MEČ DUCHA

Meč je jedinou částí sloužil k tomu, dokonce zabít. známe a zahnat



výzbroje vojáka, která má útočný charakter. Meč aby jím byl nepřítel zraněn, zahánán pryč nebo Bible nazývá mečem Bibli, Boží slovo, které, když učíme se, co je v něm napsané, nám může pomoci zlé myšlenky a zlé skutky, které nám ten Zlý dává do paměti. Sám Ježíš, když ho Ďábel pokoušel na poušti, tak používal jako obranu proti jeho svádění Boží slovo. Znat a poznávat Bibli je pro člověka, který věří v Pána Boha možností, jak odolávat svodům zlého. V listu Jakubově 4,7 se píše: Vzepřete se ďáblu a uteče od vás. Meč ducha znamená, že to není hmatatelná zbraň, ale že ta zbraň je v naší hlavě. V listu Židům si čteme, že Slovo Boží (bible) je živé, mocné a ostřejší než jakýkoli dvousečný meč; proniká až na rozhraní duše a ducha, kostí a morku, a rozsuzuje touhy i myšlenky srdce.

Když máte nějakou oblíbenou hvězdu (zpěvák, sportovec, herec), tak se jej snažíte co nejvíce poznat, zjistit si o něm, možná máte doma jeho plakáty, znáte jeho písně nebo filmové role nazpaměť. Pokud věříme Pánu Bohu a chceme jej v životě poznávat, je potřeba číst Bibli a učit se verše nazpaměť, aby ta slova přebývala v našem srdci (=hlavě). Například, když máme myšlenku něco ošidit, a známe Bibli, pak víme, že se tam píše, že všechno máme dělat poctivě. Prostě máme v Bibli návod, jak žít kvalitní život, ten život, který chce Zlý zničit. Můžeme se také modlit k Bohu (mluvit s Bohem) - modlitba má velkou moc v boji se zlými myšlenkami. Když se ti do mysli vkrádá něco zlého, můžeš prosit Pána Boha, aby to vzal pryč.

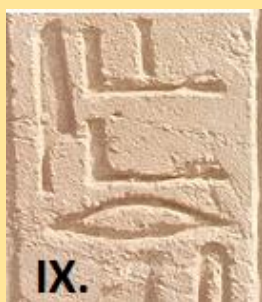
Hlavní myšlenka (přínos meče ducha): Meč ducha – Boží slovo umožňuje útočit proti zlým myšlenkám.

Aplikace: Čti si pravidelně Bibli – Boží slovo, skrze něho budeš poznávat Boží myšlení a budeš vědět, jak se správně zachovat, když na tebe budou útočit zlé myšlenky nebo co dělat v různých situacích. Řešení morseovky (v sešitku pro děti): číst bibli a učit se ji nazpaměť

ETAPA 3: CHYBĚJÍCÍ MOST A DOBÝVÁNÍ SLOUPŮ

3.0 Ještě před začátkem celé etapy si kandidáti budou muset vyrobit štít. Použijeme k tomu karton, nůžky (nůž) a provázek (gumu). Každý hráč si vyrobí vlastní štít. Z kartonu vystříhneme požadovaný tvar (kruh/obdélník), uděláme dvě díry pro protažení gumy (provázku). Možností je štít barevně dotvořit. Každá skupina si musí vyrobit minimálně tři, maximálně pět štítů.

3.1 Úkolem kandidátů je dostat z řeky „50kilogramový díl mostu“, který předtím strážci strhli. Aby mohli pokračovat k cestě za pokladem, je nutné tento díl vytáhnout z potoka a dát jej na určené místo. Hra začne u mostku k táboru a skupiny musejí potokem koulet kámen (přibližně 15 kg těžký – vzhledem k věku dětí). Na kandidáty útočí šiškami (nebo papírovými koulemi) strážci hory. Pokud je hráč strefen, skupina získává penalizaci (přibližně 30 s, dle situace). Trasa je dlouhá od 50 do 100 m. Kámen by měl být tak těžký, aby jej děti nezvedly, ale byly schopny koulet. Když kámen doválí do určeného cíle, získávají symbolicky 1. díl mostu. Bude se měřit čas s tím, že družiny, co budou rychlejší, budou mít výhodu ve třetí části etapy. Někde na trase bude v potoce opět ukryt jeden symbol, tentokrát deváté sošky.



Obrázek 12: Devátý díl sošky



Obrázek 13: První část mostu (levá)

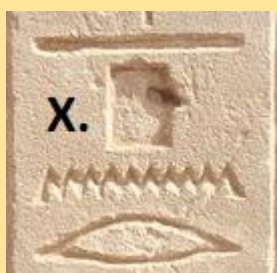
3.2 Nepropustní bratři. Druhý chybějící díl mostu získají skupiny tak, že budou muset přetáhnout strážce hory. Každá skupina bude jako celek tahat lano proti dvěma (případně) jednomu vedoucímu. Bude se měřit čas, který v součtu s časem z předchozí části určí výhodu družin do třetí části této etapy. Pokud budou rozdíly

při přetahování malé (v sekundách), je možno je vynásobit (např. 10x čili 10 s by bylo 100 s). Když přetáhnou strážce hory, získají symbolicky druhou část mostu.



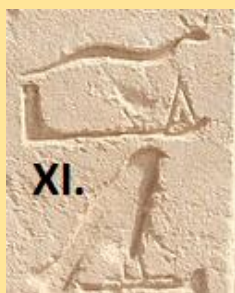
Obrázek 14: Druhá část mostu (pravá)

Někde u hranice, přes kterou budou muset skupiny přetáhnout strážce hory bude položen (uschován) již 10 symbol sošky.



Obrázek 15: Desátý symbol sošky

3.3 Etapa bude dále pokračovat **Dobýváním sloupů**. Mezi dvěma stromy bude natažena šňůra, na níž budou zavěšeny na další šňůře pytlíky s hlínou (pohyblivé sloupky). Ve vzdálenosti několika málo metrů bude kladina (kmen), po kterém budou muset kandidáti přejít. Strážci hory však budou přejítí komplikovat tím, že budou pouštět na kandidáty pytle s hlínou zavěšené na provaze. Když kandidát spadne, ať už vlivem shoení pytle, nebo neudržením vlastní rovnováhy, musí jít znovu a znovu. Navíc každý kandidát musí odvázat část skládačky, kterou potom bude muset celá skupina poskládat. Časy kandidátů v jednotlivé skupině se vždy sečtou. Od celkového času se pak odečtou bonusové časy z předchozích dvou částí třetí etapy. Někde na kládě bude navíc umístěn jedenáctý symbol sošky.



Obrázek 16: Jedenáctý symbol sošky

Skládačka bude věta, rozstříhaná na jednotlivá slova: STŮJTE TEDY VŽDYCKY SE ŠTÍTEM VÍRY, JÍMŽ BYSTE UHASILI VŠECHNY OHNIVÉ STŘELY TOHO ZLÉHO.

Sestavení této skládačky pošle skupiny (i s různým časovým zvýhodněním) do poslední části třetí etapy.

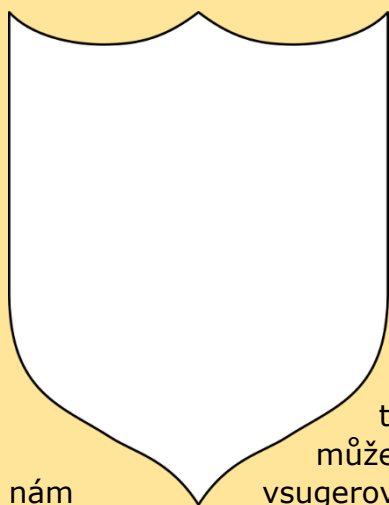
3.4 Vodní pole. Úkolem skupiny je projít vytyčeným územím vodního pole, a to s plamenem hořící svíčky. Útočí opět strážci hory, kteří se snaží pomocí stříkaček (pistolí) s vodou plamen svíčky zhasnout. Každá družina má celkem tři svíčky. Při průchodu územím jim musí vydržet hořet alespoň jedna (zapalování od hořících není povoleno). Pokud se stane, že skupině zhasne i třetí svíčka, pak se musí vrátit na samotný začátek trasy, kde jim vedoucí znovu zapálí všechny tři svíčky. Svíčky není možno chránit tělem (utvořit kruh z hráčů), ale pouze pomocí štítů (natažených rukou se štíty). Trasa bude dlouhá kolem 100 m, označena může být barevnými fáborky. Strážci hory se mohou přibližovat ke kandidátům zhruba na vzdálenost 2 m. s plamenem. Někde na trase je umístěn symbol dvanácté sošky.



Obrázek 17: Dvanáctý symbol sošky

Do poslední části této etapy vstupují skupiny v časových intervalech z předchozích částí hry. Vyhrává ta skupina kandidátů, která jako první pronese hořící svíčku vyznačeným územím do cíle. První skupina získává do celkového bodování opět 4 body, druhá 3 body, třetí 2 body a poslední skupina 1 bod.

Zamyšlení k 3. etapě: ŠTÍT VÍRY



nám

vsugerovat strach, neposlušnost, pochybnost o Pánu Bohu, špatné myšlenky. Někdy je těžké vnímat to, že Bůh nás má rád, že nás slyší, když k němu voláme a on neodpovídá, ale vždy tomu lze věřit. Víra není o tom sedět někde v kostele, je úzce spjatá z našim praktickým životem. V listu Židům,

Štít byl důležitou obrannou složkou výstroje vojáka. Umožňoval mu odrazit šípy nepřítele. Štítem chráníme zpravidla důležitou část těla (okolí srdce, hrudník). Bible používá štít ve výstroji vojáka v souvislosti s vírou. Víra je spolehnout se na to, co ještě není vidět. (Židům 11, 1: Věřit Bohu znamená spolehnout se na to, v co doufáme, a být si jist tím, co nevidíme.). Díky víře se můžeme spolehnout, že to, co Bůh řekl, se stane. Můžeme také vědět, že i když ten zlý v našem životě útočí, přicházejí zkoušky, těžké situace, tak nás to nemusí zlomit, nemusí nás ten šíp smrtelně ranit, ale můžeme být kryti. Satan se snaží naši víru zničit, snaží se

v kapitole 11, která je popisem lidí, kteří Bohu věřili, a proto něco udělali. Víra je (má být) spojená se skutky, s činy. Satan se snaží nás znejistět, zasít do nás to, že Boha pro život nepotřebujeme. Přirovnání k ohnivé střele navíc ukazuje na to, že pokud už nás ten Zlý zasáhne, mívá do strašlivé následky (i jedna malá ohnivá střela dokáže zapálit celý hrad). Víra je o důvěře v Pána Boha, že nebudeme věřit tomu, co nám nalhává ten zlý, ale budeme důvěřovat Pánu Bohu, že je správné to, co říká on.

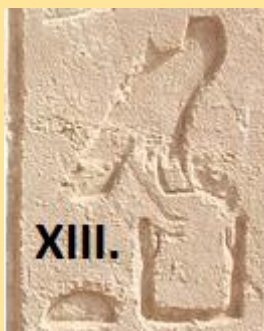
Hlavní myšlenka: Štít víry odráží lži zlého a působí důvěru v to, co Bůh říká.

Aplikace: Spolehnout se na to, co říká Pán Bůh v jeho slově, i když situace vypadá špatně.

Ilustrace: Dítě si stoupne na lavičku a má za úkol padat volně dozadu, kde je vedoucí, který ho chytá. Pokud dítě důvěřuje vedoucímu, bude padat bez pokrčení nohou rovně „jako deska“. Pro ztížení může vedoucí jako odejít.

ETAPA 4: KŮLOVÝ RANČ A XAPATÁNSKÝ VÁLEC

4.1 Kůlový ranč. Cesta kandidátů do jeskyně s pokladem tentokrát vede přes cestu zatarasenou kůly – kůlový ranč. Ve vymezeném úseku lesa bude ohrazena úzká část (cca 5 až 10 metrů) dlouhá okolo 100 m. V prostoru budou zapíchnuty kůly (klacky) označené např. kouskem fáborku, provázkem apod. Úkolem hráčů bude získat (ukořistit) co nejvíce těchto kůlů. Po hranicích však budou strážci hory (vedoucí), kteří budou na kandidáty útočit papírovými koulemi, případně šíškami. Do území mohou najednou maximálně tři hráči z jedné skupiny. Na základě počtu kůlů pak budou určeny rozestupy do další části hry. V území s kůly bude také uschována kartička se 13 symbolem sošky.



Obrázek 18: Třináctý symbol sošky

Pokud bude hráč strefen strážcem hory, bude muset jít na 1 minutu do vězení (hlídá vedoucí).

4.2 Dle počtu získaných kůlů, vzniknou časové odstupy (kůl cca 1 minuta nebo 30 s – vzhledem ke konkrétní situaci). Skupiny se pak vydají na trasu po symbolu stop. Cestou budou muset dávat dobrý pozor, neboť někde po trase se budou ukrývat 3 symboly sošek (14. - 16. symbol sošky).



Obrázek 18: Symbol stop – pro značení trasy



Obrázek 19: Čtrnáctý až šestnáctý symbol sošky

4.3 Na konci trasy budou muset skupiny nastříkat do PET lahve vodu, aby jim vyplula zpráva (bude na kousku polystyrenu a musí se dotknout obráceného hrdla lahve). PET lahev bude mít uříznutý vršek, který bude obrácen vzhůru nohama a zasunut do lahve a z něj bude trčet (přilepený izolepou) ještě kus plastu, do kterého se bude střílet a voda po něm bude stékat do PET lahve. Mířit se bude ze vzdálenosti přibližně 2 až 3 metry.

Zpráva bude obsahovat instrukci: V okolí 20 kroků hledejte zašifrovanou zprávu, kterou budete muset rozluštit.

4.4 Zašifrovaná zpráva bude popisem vojenské výbroje obra Goliáše: Na hlavě měl bronzovou přilbu a byl oděn do šupinatého pancíře; váha pancíře byla pět tisíc šekelů bronzu. Zpráva bude zašifrována do obrázkové šifry:



Obrázek 20: Obrázkové šifra

Klíč skupina obdrží až potom, co přinesou 50 klacků uvedené délky (přibližně 50 cm o tloušťce minimálně 1 cm).



Obrázek 21: Klíč k obrázkové šifře

4.5 Strašlivý xapatánský válec. Po vyluštění šifry půjde skupina na určené místo, kde je svah (např. průsek nedaleko tábora), kde dole každá skupina dostane přibližně stejně těžký kámen, který budou muset válet do kopce průsekem nahoru. Aby to nebylo tak jednoduché, ve vzdálenosti asi 3 až 5 metrů od hranice průseku budou opět strážci hory, kteří budou moci na kandidáty házet papírové koule (eventuálně šišky). Kandidáti se budou moci bránit pancířem (jeden větší kus kartonu okolo 0.75 až 1 m²). Bude však pouze jeden pancíř na skupinu.

Vítězem této etapy se stává skupina, která jako první doválí xapatánský válec (kámen) do cílového prostoru. Délka trati v desítkám metrů, max. 100 m, záleží také na hmotnosti kamene, který nesmí být ani příliš těžký (že by s ním nešlo hnout), ani příliš lehký (aby šel zvednout ze země). První skupina obdrží 4 body, další vždy o jeden bod méně.

Zamyšlení k 4. etapě: PANCÍŘ SPRAVEDLNOSTI



Pancíř je ta část výbroje vojáka, kterou má na těle, aby chránila především jeho vnitřní orgány – po hlavě nejdůležitější orgány nutné k životu, resp. některé stejně důležité, zejména srdce. Pancíř býval železný nebo drátěný, aby dokázal otupit strelu, šíp, či meč protivníka. Dnes se místo pancíře používá neprůstřelná vesta.

V Bibli je pancíř přirovnáván ke spravedlnosti. V Bibli se pojem spravedlnost vykládá jako věrnost ve vztahu. Bůh je spravedlivý, protože je věrný a můžeme se na něho spolehnout, splní to, co zaslíbili. Když uvěříme v Ježíše (Boha), tak můžeme vstoupit do vztahu, kde nás ten druhý nezklame. Lidská přátelství jsou fajn a jsou důležitá, ale člověk nás dříve nebo později zklame, zraní, naruší naši důvěru. Kdežto Pán Bůh k nám má dokonalý vztah, zná nás lépe, než my sami sebe (dokonce si v Bibli čteme, že jsou spočteny všechny vlasy na naší hlavě). Pán Bůh je dobrý (to je lidé mu

dávají za vinu zlé věci, které si způsobili sami, nebo je jejich původce ten Zlý, ďábel), ale svoji lásku k člověku Bůh prokázal tím, že za nás umřel. Kdo by umřel za někoho, kdo je dokonce náš nepřítel? Zemřel za nás proto, abychom mohli mít s ním důvěrný vztah. Tento spravedlivý vztah se pak může odrážet i v našem jednání ke druhým lidem a pomáhá nám jednat správně. Být věrný ve všem, i v maličkých věcech. Někdy (a docela často), nás napadají zlé myšlenky (jak třeba něco ukrást, jak odmítnout rodičům, nadávat učitelům) a často to pak také uděláme. Nejsme věrní (spravedliví) před Pánem Bohem. Ale naštěstí, díky tomu, že Ježíš za nás zemřel, tak nás oblékl do jeho spravedlnosti – Bůh se na nás dívá jako na Ježíše.

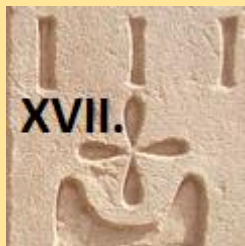
Ilustrace: Pomačkaný a děravý kelímek, ze kterého teče voda dát do pevné skleněné sklenice, která ochrání pomačkaný kelímek a naplní jej vodou.

I když věříme v Ježíše a máme s ním vztah, jako lidé děláme chyby, ale je to Boží věrnost k nám, která, když: „vyznáváme své hříchy, on je tak věrný a spravedlivý, že nám hříchy odpouští a očišťuje nás od každé nepravosti.“ (1. Janova 1, 9)

Noe (muž, kterého Bůh jako jediného se svou rodinou v tehdejším světě) zachránil před potopou ve veliké lodi, byl spravedlivý a bezúhonný – byl věrný Pánu Bohu a věřil mu, i když všichni okolo si z Boha dělali legraci. To mu zachránilo život. Boží spravedlnost (věrnost ve vztahu) je dokonce tak veliká, že nabízí záchranu života nejen lidem jako Noe (poslušným), ale i těm neposlušným, jakým byl i lotr na kříži vedle Ježíše, který mu řekl, ať na něho pamatuje, až bude v nebi. A ten lotr, který si za své činy zasloužil smrt, se do nebe dostal – díky Ježíšově spravedlnosti.

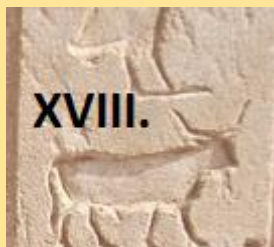
ETAPA 5: SLALOM MEZI PYTLI, ODKLÍZENÍ OTÝPEK A ZÁVORA BARBARA NEGRA

5.1 Slalom mezi pytli. Prvním úkolem družiny bude přejít po kládě, nad níž budou viset pytle (sáčky) s trochou hlíny, který hráč bude muset obejít, aniž by se jich dotknul nebo spadl z klády. Pokud se tak stane, musí se vrátit na start, přičemž má maximálně 3 pokusy. Časy jednotlivců ve skupině se sčítají. Pokud někdo i napotřetí neprojde, jeho skupina dostane časovou penalizaci, resp. půjde jako poslední (pokud neprojde více členů, pak na tom tato skupina bude ještě hůře) do další části etapy. Někde na kládě bude umístěna kartička se 17. symbolem sošky.



Obrázek 22: Sedmnáctý symbol sošky

5.2 Odklizení otýpek. Nyní bude muset každá skupina odklidit otýpky (šišky) a to tak, že pro každou šišku bude muset běžet do vyznačeného území. Hráči jsou atakováni (chytáni – plácnutím) strážci hory. Někde v území otýpek (šišek), které bude zřetelně označeno (např. provázkem, fáborky) bude uschován 18. symbol sošky. Odklizení otýpek začne skupina s nejlepším časem z předchozí části hry, postupně se přidají další skupiny. Skupina musí za celkový časový limit cca 15 až 20 minut (od začátku hry poslední družiny) nanosit (odklidit z území) co nejvíce šišek.



Obrázek 23: Osmnáctý symbol sošky

5.3 Závora Barbara Negra. Podle počtu nasbíraných šišek vznikne časová diferenciací skupin. Za každou šišku méně bude penalizace cca 15 sekund až 1 minuta (dle aktuální situace). Tyto časové odstupy pak budou odečteny od celkového času ve třetí části etapy. V té bude muset skupina, jež bude k sobě přivázána provazem (za pás a bude tvořit kruh) projít vytyčenou trasu přes překážky, jež budou tvořit „závory“ z klacků (na přelézání i podlézání). Za každý dotyk závory bude penalizace 10 sekund. 19. a 20. symbol sošky bude někde na trase (buď na závorách nebo v blízkém okolí). Vzniklé časové odstupy pak poslouží k závěrečnému luštění zašifrované zprávy.

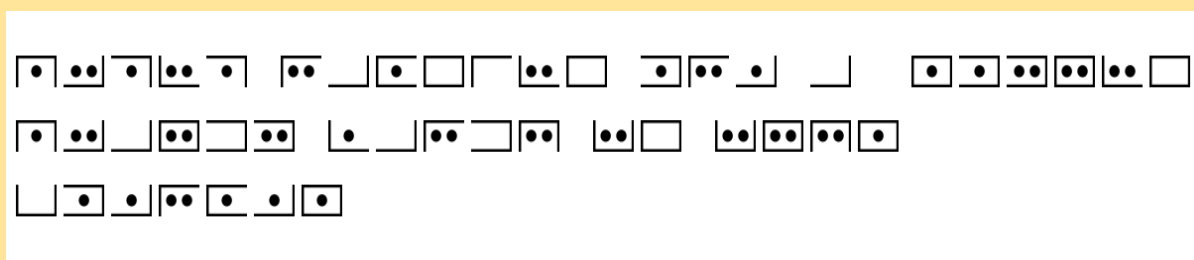


Obrázek 24: Devatenáctý a dvacátý symbol sošky

5.4 Po projití trasy a spočítání výsledného času skupiny v této etapě v daných odstupech dostane skupina závěrečný úkol – vyluštit zašifrovanou zprávu, která hovoří o jedné vlastnosti, která je důležitá v lidském životě a zároveň je jednou částí Boží výzbroje. Klíč k řešení bude muset družina najít v okolí 10 metrů od místa zadání zprávy.

Půjde o část verše z Efezským 4,25: „Proto zanechte lži a ,mluvte pravdu každý se svým bližním.“

Zpráva bude zašifrována v šifře zvaná hebrejšťina:



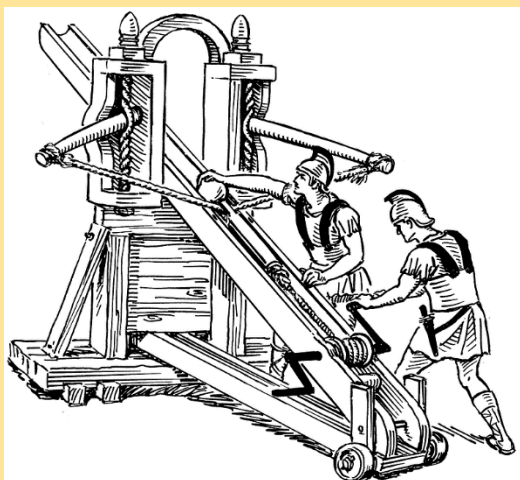
A	B	C	I	J	K	R	S	T
D	E	F	L	M	N	U	V	W
G	H	CH	O	P	Q	X	Y	Z

● ● ●

Obrázek 25: Šifra „hebrejšťina“ a klíč k řešení

Etapu vyhrává družina, která první vyluští šifru a získá tím 4 body do celkového bodování, druhá skupina získá 3 body, třetí 2 body a poslední skupina 1 bod. Jednotlivé části etapy se dají hrát i samostatně (může být mezi nimi časový odstup).

Zamyšlení k 5. etapě: PÁS PRAVDY



Pás na první pohled vypadá, že to není žádná zbraň, ale spíše módní doplněk. Ovšem u starověkého (římského) vojáka to byla velmi důležitá součást výbroje. Držela vojákovu oblečení a hlavně meč (či i jinou zbraň) pohromadě. Pokud voják přišel o pás, pak byl vlastně „svlečený“. Byl jako nahý, neschopen boje. Bible přirovnává tuto část výbroje (pás) k pravdě. Pravda je tvrzení nebo skutečnost, která existuje, bez ohledu na naše názory, na to, zda tomu věříme, nebo ne. Pravda popisuje to, co je tak, jak to je, a nepopisuje to, co není. Dříve byla

pravda objektivní a slovo mělo váhu. Když se dva muži na něčem domluvili, podali si ruce a platilo to, ať se dělo cokoli. Dnes žijeme v době, kdy pravda ztrácí na významu – pravda se relativizuje, to znamená, že už neplatí pro všechny a za každé situace, ale každý má svou pravdu. To je ale potom chaos. Důležité je být v životě pravdivý. Jedno přísloví praví: Lež má krátké nohy. Aneb když v životě lžeme, dříve nebo později nás to dostihne. Lež je jako malá sněhová koule, která se začne nejprve velmi nepozorovaně a pomalu kutálet ze svahu a my jí utečeme snadno, postupně se však nabaluje (musíme lhát stále dál a více lidem) a ta koule se stává těžší a těžší a zrychluje, až nás dožene. A má to špatné důsledky. To, že jsme pravdiví, také přidává na naší lidské hodnotě. Ježíš sám o sobě říká, že na svět přišel, aby vydal svědectví o Pravdě, říká: Já jsem ta cesta, pravda i život. Člověk se ptá po smyslu svého života, hledá pravdu o sobě samém – a skutečná pravda proč tu jsem a kam směřuji lze nalézt jedině v Pánu Bohu. V praktickém životě máme být pravdiví, říkat pravdu a nelhat, protože lež dříve nebo později praskne a ponese si neblahé důsledky. Ale i když říkáme pravdu, nemusíme to mít v životě jednoduché, zvláště v dnešní době, kdy je pravda pošlapávaná. Ale tomu bylo už celá staletí. Mistr Jan Hus a s ním i další jeho přátelé (např. Jeroným Pražský) se drželi pravdy v Bibli, protože tehdejší katolická církev si bibli nahradila vlastními pohledy, a za tu pravdu byli upáleni. Pravda a pravdivý život možná nebude jednoduchý, ale naplňuje nitro člověka a činí jeho život hodnotným, zatímco ten, co se plácá ve lži, se na první pohled může mít lépe, ale jeho život je povrchní a když pak umírá, zjišťuje, že žil jeden velký omyl.

ETAPA 6: CESTA ZA POKLADEM

6.1 Běh ke dveřím v plotě. Etapa začne tím, že družiny si vzájemně vyberou jednoho člena, který bude mít specifické postavení (čtvrtá družina v průběžném pořadí vybere kandidáta z družiny první, třetí z druhé, druhá z třetí a první ze čtvrté). Úkolem skupin bude dostat se po dané trase (na parkoviště, a ještě kousek dále podél potoka) boso. Vybraný kandidát ponese skupině boty.

6.2 Výběr správné sošky. Na základě předchozích etap by měla mít družina k dispozici 20 symbolů sošek. Nyní bude muset pomocí speciálního kruhu přijít na to, která soška z těch dvaceti obsahuje poklad Xapatanu. Toto se dozví od vedoucího na základě vyřešení manipulační šifry a řešení hesla (věty o čtyřech slovech).

Heslo: B O Ž Í Z B R O J D Á V Í T Ě Z S T V Í.

Obrázky sošek budou nalepeny na papíru (nikoliv popořadě, ale na přeskáčku) a bude u nich místo pořadového čísla vždy jedno písmenko (viz tabulka níže). Hráči tak postupně dle dříve získaných symbolů porovnají obrázek, určí pořadové číslo a tím i písmeno. Tzn. nejprve najdou obrázek prvního symbolu a uvidí, že u něj je písmeno B, u druhého bude písmeno O atd.

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.	VII.	VIII.	IX.	X.
B	O	Ž	Í	Z	B	R	O	J	D
XI.	XII.	XIII.	XIV.	XV.	XVI.	XVII.	XVIII.	XIX.	XX.
Á	V	Í	T	Ě	Z	S	T	V	Í

Tabulka 2: Klíčová věta – rozmístění písmen k soškám dle pořadí

 Í	 O	 D	 B
 Z	 V	 J	 T

T			
			
V	S	Z	Í
			
R	T	Ě	Í
			
O	Á	B	Ž

Tabulka 3: Tabulka se symboly sošek k rozluštění věty

Pokud skupina nebude mít všechny sošky a ani větu nevylušit „tipováním“ chybějících, tak bude muset za každý chybějící symbol naházet do čtverce z klacků (symbolizují dveře) 10 kamenů (počítá se, když spadne do čtverce a poté se odrazí ven, opačně ne).

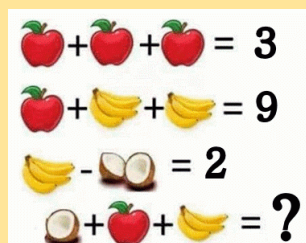
6.3 Cesta k jeskyni. Po sdělení věty bude skupina vyslána na parkoviště a dále po trase značené přírodním materiálem (šipky z klacků, kamenů apod.). Na trase bude šest zastavení, která budou označena obrázkem vojáka. Na každém z těchto šesti zastavení bude muset družina splnit úkol.



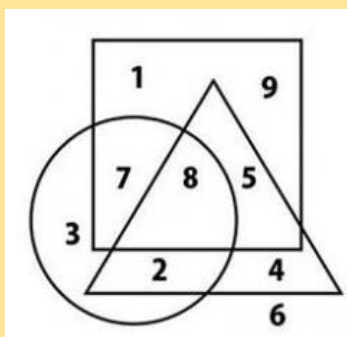
Obrázek 26: Voják – ke značení zastavení při cestě za pokladem

Zastavení první – PŘILBA SPASENÍ (ZÁCHRANY). Zde bude skupina řešit hlavolamy:

- Jaké číslo doplníme místo otazníku? Nutno zdůvodnit!
- Jaký je součet čísel, která jsou zároveň ve čtverci i trojúhelníku a nejsou v kruhu?
- Na obrázku vidíte dva sloupce čísel, jimž je přiřazeno nějaké číslo. U posledního čísla jsou jen otazníky. Vaším úkolem je přijít na to, jaké číslo patří místo otazníků.
Nápověda: Tvar čísel.



A



B

8809 = 6	5555 = 0
7111 = 0	8193 = 3
2172 = 0	8096 = 5
6666 = 4	1012 = 1
1111 = 0	7777 = 0
3213 = 0	9999 = 4
7662 = 2	7756 = 1
9313 = 1	6855 = 3
0000 = 4	9881 = 5
2222 = 0	5531 = 0
3333 = 0	2581 = ???

C

Obrázek 27: Hlavolamy⁴

Zastavení druhé – ŠTÍT VÍRY. Zde bude úkolem skupiny střílet šipkami na terč. Ve střílení se musí členové skupiny popořadě střídat. Celkem musí nastřílet 600 bodů (lze upravit v závislosti na typu terče a vzdálenosti, případně aktuální situaci). Pokud nebude k dispozici terč a šipka pro každou skupinu, pak čas, který

⁴ Zdroj hlavolamu A: <https://hadanky-a-hlavolamy.webnode.cz/products/obrazkovy-hlavolam-ovoce/>

Zdroj hlavolamu B: <https://hadanky-a-hlavolamy.webnode.cz/products/obrazkovy-hlavolam-ctverec-trojuhelnik-kruh/>

Zdroj hlavolamu C: <https://hadanky-a-hlavolamy.webnode.cz/products/obrazkovy-hlavolam-cisla/>

bude muset skupina čekat, než dostřelí skupina předchozí se zaznamená a na konci etapy odečte od celkového času.

Zastavení třetí – PANCÍŘ SPRAVEDLNOSTI. Zde bude úkolem skupiny najít v okolí smrkovou šišku (šišky), oloupat z nich jednotlivé části (nažky) a ty pomocí oboustranné lepicí pásky nalepit na papír (celkem 500 „šupin“, nebo dle situace). Lepit se bude po 20 na jeden řádek kvůli rychlejšímu počítání. Celkový počet „šupin“ se vydělí počtem členů a každý musí nalepit stejný počet.

Zastavení čtvrté – PÁS PRAVDY. Zde bude úkolem skupiny uvázat pás z malých provázků. Každá skupina bude mít k dispozici 100 malých provázků a pomocí klasických uzlů je naváže jako dlouhý provaz, jehož konce pak sváže ještě dohromady (vznikne kruh). Teprve pak může pokračovat dále.

Zastavení páté – BOTY EVANGELIA. Zde bude úkolem každého člena skupiny (štafetovým způsobem) navázat tkaničku (provázek) do připravené „boty“ (karton s dírami – simulace boty) a to vše pomocí pouze jedné ruky. Nakonec zavážou (oběma rukama) jako by si vážali boty.

Zastavení šesté – MEČ DUCHA (BOŽÍ SLOVO). Zde bude úkolem družiny se zpaměti naučit biblický text o boží zbroji. Zapojit se musí určitou částí každý člen.

Text k zapamatování (Efezským 6,10-17): „A tak, bratří, svou sílu hledejte u Pána, v jeho veliké moci. Oblečte plnou Boží zbroj, abyste mohli odolat ďáblovým svodům. Nevedeme svůj boj proti lidským nepřítelům, ale proti mocnostem, silám a všemu, co ovládá tento věk tmy, proti nadzemským duchům zla. Proto vezměte na sebe plnou Boží zbroj, abyste se mohli v den zlý postavit na odpor, všechno překonat a obstát. Stůjte tedy ,opásáni kolem beder pravdou, obrnění pancířem spravedlnosti, obuti k pohotovému službě evangeliu pokoje' a vždycky se štítem víry, jímž byste uhasili všechny ohnivé střely toho Zlého. Přijměte také ,přilbu spasení' a ,meč Ducha, jímž je slovo Boží'."

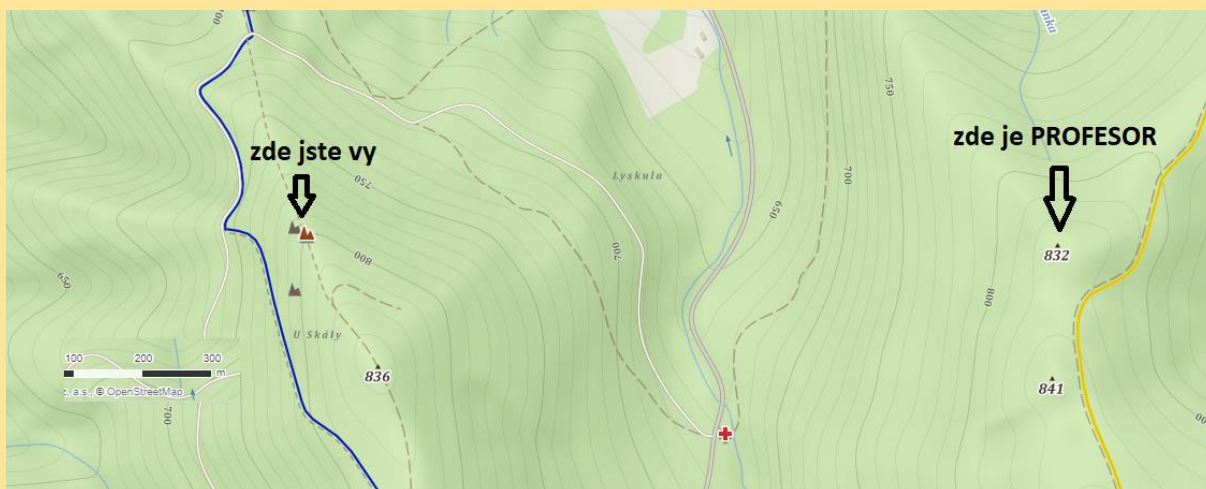
Po absolvování celé trasy dojdou k jeskyni (skále), kde budou muset vybrat obrázek správné sošky.



Obrázek 28: Obrázek symbolu sošky s pokladem

6.4 Cesta na nádraží. Se správným symbolem sošky (obrázkem) budou nyní skupiny muset dojít k profesoru archeologie, který jim dá šek na proplacení hodnoty sošky. Profesor archeologie se bude nacházet asi 1 km na kopci, na kótě 832 m n.m. Skupina dostane mapu, podle které se tam bude muset dostat.

Vedoucí může poradit jen když si skupina nebude vědět rady a rozhodne se jít špatně. Šek bude poukázkou k odběru cen při závěrečném ohni.



Obrázek 29: Mapa k profesorovi⁵

Skupina, která přijde se správným symbolem sošky jako první získá v této etapě 8 bodů, druhá skupina 6 bodů, třetí skupina 4 body a poslední skupina 2 body.

Dle celkového součtu bodů za všechny etapy získá skupina hodnotnější ceny.

Zamyšlení k 6. etapě: BOTY EVANGELIA

V dobách Ježíše museli nachodit každou bolest, kamenitých a byla



Boty chrání vojákova chodidla, umožňují mu běh, rychlý přesun. bývaly armády hlavně pěší, vojáci spoustu kilometrů. Bez boty cítíme každý kámen (tehdy chodili hlavně po prašných cestách). Chůze bez bot nepříjemná. Kdyby měl voják sebelepší vybavení, ale neměl boty, tak by byl v boji jen těžko použitelný – nemohl by dohnat nepřítele ani mu utéct.

V Bibli jsou boty Božího vojáka přirovnávány k evangeliu. Evangelium znamená „dobrá zpráva“. Dobré zprávy máme rádi. Říkáme: mám dvě zprávy dobrou a špatnou, kterou chcete slyšet jako první? Většinou lidé odpovídají tu špatnou, aby si pak mohli tou dobrou zpravit náladu. Ta nejdůležitější dobrá zpráva, kterou můžeš za svůj život slyšet je ta, že Bůh tě miluje takového, jaký jsi a přišel na místo tebe umřít a nabízí život s ním v nebi. Jako lidé umíráme (což je důsledek naší neposlušnosti Pánu Bohu, chceme si jít vlastní cestou), ale Ježíš vzal naši smrt na sebe, a to je ta nejlepší zpráva, kterou stačí přijmout a uvěřit jí. Lidská pýcha však touto dobrou zprávou pohrdá. A možná až stojí člověk na sklonku svého života, když umírá a dívá se, že všechno pro něj končí, vše, co nashromáždil, zde zanechá, tak to v řadě lidí působí velký strach a nejistotu. Dobrá zpráva je, že

⁵ Zdroj: www.mapy.cz

pokud uvěříme v to, co Ježíš pro nás udělal a svěříme mu svůj život, budeme znovu žít, už bez bolesti a trápení v nebi. Ale mohou být i další dobré zprávy, mohou to být jakákoli slova povzbuzení druhému člověku. Dobrá zpráva přináší pokoj. Můžeme být nositeli pokoje, když máme boty evangelia. Můžeme tuto dobrou zprávu šířit dále. Dnes je doba špatných zpráv – množí se zprávy o válkách, o vraždách, o kolapsu světové ekonomiky, o nemocech, které se nedaří zastavit. Špatnou zprávou je, když živitel rodiny ztratí práci, nemá z čeho zaplatit účty, přichází exekutor atd. Naopak Ježíš přichází se slovy povzbuzení: *Matouš 6,31-33: Nemějte tedy starost a neříkejte: Co budeme jíst? Co budeme pít? Co si budeme oblékat? Po tom všem se shánějí pohané. Váš nebeský Otec přece ví, že to všechno potřebujete. Hledejte především jeho království a spravedlnost, a všechno ostatní vám bude přidáno.* Dobrou zprávou je i slovo povzbuzení, pochvaly, ujištění. Boty evangelia symbolizují tuto připravenost nést druhým povzbuzení a naději, pokud věříme v Ježíše, pak i tu naději, která překračuje smrt. V Římanům 10:10 se píše: Jak vítaný je příchod těch, kteří zvěstují dobré věci!

V Ropici, červen 2018

Ondřej Šimik



Podmínky copyrightu: CC 4.0 (Uveďte původ - Neužívejte dílo komerčně - Zachovejte licenci)