



KARAVANA SNŮ

námětová příručka pro kluby



KROK 1: VYBER SI SVŮJ KLUB

Pokud jste alespoň tři, nebojíte se nových zážitků a neočekávaných dobrodružství, tak si založte klub a staňte se opravdovými podnikavci. Jako klub se můžete přihlásit do naší dlouhodobé hry a vyhrát pěkné ceny nebo dokonce letní tábor na dva týdny zdarma.



KLUBY BOBŘÍ STOPY

Členové těchto klubů se zajímají o přírodu, rádi vyráží do lesa, čtou dobrodružné knihy, táboří v divočině a hrají různé hry. Jsou velice podnikaví – stále vymýšlejí zajímavé akce a činnosti pro svůj klub.



BRATRSTVA TALISMANU

Kluci a holky, kteří jsou členy těchto klubů, mají rádi záhady, pátrání po utajovaných skutečnostech a staré opuštěné budovy. Čtou sci-fi či fantasy nebo sledují seriály a filmy v tomto duchu.



AKČNÍ TÝMY

Jak název napovídá, akční klubaři pořád něco podnikají a ani nemusí opustit skatepark nebo fotbalové hřiště. Pouští se do věcí jako parkour, airsoft nebo paintball a nic pro ně není dost rychlé či vysoké.

KONTAKTNÍ POŠTOVNÍ ADRESA:

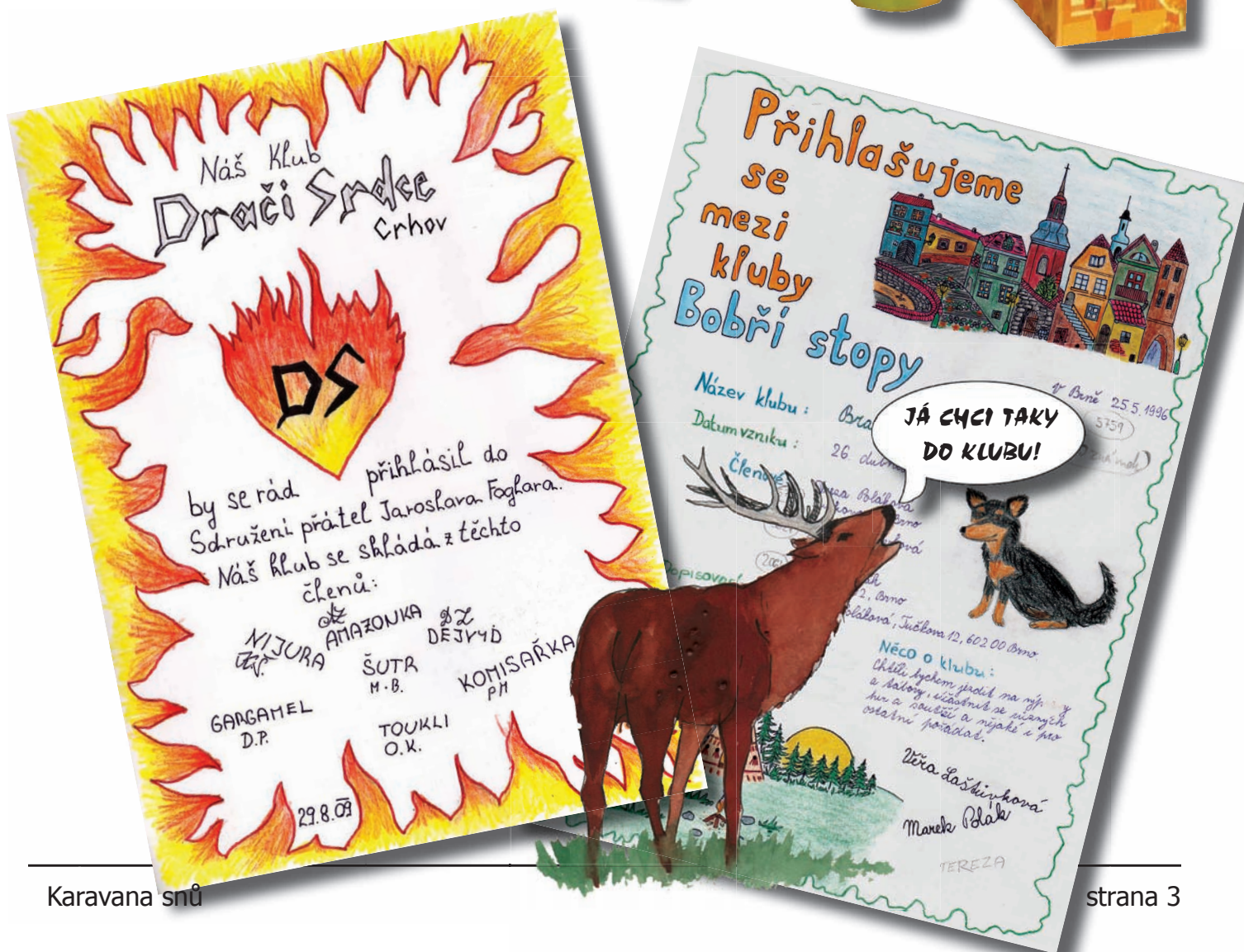
Jiří Kalina – Čáp
Zahradní 2
Adamov 679 04

KROK 2: POŠLI PŘIHLÁŠKU

Pokud už jste si vybrali, který typ klubu se vám nejvíc líbí, je na čase napsat přihlášku! A co má taková přihláška obsahovat? Název klubu a typ, který jste si vybrali (viz předchozí strana), jména, adresy a data narození všech členů. Můžete taky přidat krátký text o tom, jak jste klub založili, co znamená váš název, co vás baví a co vás naopak vůbec nebaví. Šikovnější klubaři mohou přihlášku ozdobit vlastními ilustracemi nebo fotkami.

Jakmile dojde přihláška do redakce, přidělíme vám číslo a pošleme zakladací listinu, průkazky a první číslo Bobří stopy, která vám od té chvíle bude do klubu chodit zdarma.

Tip: Nepište přihlášku na počítači, není moc pěkná a stejnou může vytvořit kdokoliv. Zkuste ji napsat vlastní rukou, aby bylo vidět, že je opravdu vaše a jedinečná!



KROK 3: ROZJEĎ DALŠÍ ČINNOST



A co vlastně v klubu dělat? Pořádejte pravidelně schůzky jednou či dvakrát týdně. Můžete je nějak slavnostně zahajovat – třeba klubovním pokřikem. Na schůzce se řeší klubovní záležitosti a plány, hrají se různé hry, soutěží se a také se řeší úkoly dlouhodobé hry. Po velkou část roku je možné scházet se venku, ale pro některé aktivity a pro případ deště či sněhu se hodí nějaká vlastní nebo zapůjčená místnost. Nemusí být velká, upravíte-li ji si ji podle svého vkusu (nástěnky, malby, vlastní výtvary), bude útulná a určitě se do ní budete rádi vracet.

Vypravujte se také na výpravy do okolí svého města, kde se dá objevit spousta zajímavých míst a zažít mnohá dobrodružství, je to výborná příležitost zahrát si hry, na které není v klubovně místo. Několikrát do roka jsou pro kluby pořádány víkendové srazy a další akce – bezva nápad, kam vyrazit.

Svou činnost si každý klub připravuje sám podle zájmů jeho členů. Některé baví sport, jiní radši tvoří a vyrábějí, pro každý klub však platí – čím pestřejší váš program bude, tím lépe. Nebojte se občas vyzkoušet i nějakou netradiční aktivitu. Klubovní činnost by měla být smysluplná a vést k nějakému cíli, třeba zdokonalování členů nebo prospívání okolí. Hlavní je, aby vás bavila – aktivitě se meze nekladou.

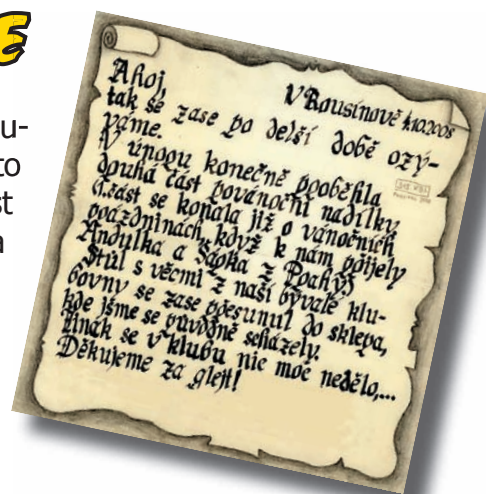
VAŠE HLÁŠENÍ DO REDAKCE



Vybrali jste si typ klubu a tím je rozhodnuto, kdo s vámi bude komunikovat. Tímto člověkem je stovkař, který má na starost kluby jednoho druhu, odpovídá jim na hlášení a je-li to potřeba, radí a pomáhá s problémy. Jak by mělo vaše hlášení (taktéž zvané depeše) vypadat? Každý dopis uveďte číslem a názvem klubu a datem napsání, je dobré přidat i zpáteční adresu.

Posílejte ho jednou za měsíc či dva a pište v něm

o všem, co váš klub zažívá, co jste podnikli, co vás těší i trápí, čím teď váš klub žije. Za každé hlášení dostáváte ve stovkařových odpovědích speciální kartičky Ulčovky, které můžete sbírat a vyměňovat s jinými kluby a přijde jich vám tolik, kolik vás je dohromady členů. Zkrášlete depeši rámečkem, obrázky, fotografiemi a dalším, za obzvlášť pěkná hlášení se vám totiž může podařit získat bonus – dvojnásobný počet Ulčovek. A to za to stojí!



KROK 4: HRAJ DLOUHODOBKU

Každý rok, od října do května, probíhá částečně na internetu a částečně ve skutečnosti napínavá strategická hra pro kluby, do které se můžete přihlásit ihned po odeslání přihlášky. Na webové stránce **www.dlouhodobka.cz** se zaregistrujte do hry a můžete hned začít plnit úkoly a získávat drahocenné body k postupu. Navíc, i když nebudete zrovna u počítače, několik bodů vám přibude každý týden, takže čím dříve se přihlásíte, tím víc bodů můžete získat!

Dlouhodobka vám umožní změřit své síly s desítkami klubů ze všech možných koutů, vyzkoušíte si věci, o kterých jste doteď ani nevěděli, že existují, něco nového se naučíte, poznáte nové kamarády a kamarádky a také můžete vyhrát zajímavé ceny.



Jenom klikání myší a sezení před monitorem vám ale stačit nebude! Na první místa se proboují pouze ty kluby, které dovedou dobře zvládnout lehčí i těžší zadání úkolů – od sportovních disciplín, přes hlavolamy, podivuhodné výrobky až po výpravy a pátrání po záhadách a zajímavostech.

V posledních letech se kluby vypravily do pouští střední Asie, do tajemné továrny, do budoucnosti na planetu Tauris, s kapitánem Cookem do Tichomoří, nebo do temných uliček staré městské čtvrti. A co víc! Každý rok vychází k dlouhodobé hře originální komiks, který najdete na zadní stránce Bobří stopy a který vám také pomůže při plnění úkolů.

Na nejlepší kluby čekají knížky, sportovní vybavení, deskové hry ale hlavně a nejvíc – letní tábor na Vysočině s ostatními týmy zdarma! Nezapomeňte – přihlaste se na **www.dlouhodobka.cz** ještě dnes.

BODUJTE SVOU ČINNOST

Bodování je základ každého pořádně a kvalitně fungujícího klubu. Bodujte včasný příchod na klubovní schůzku či akci, hry, které hraje-
te, zápisy do klubovní kroniky, úklid klubovny...

Za body, které takto získáte, si pak můžete koupit třeba pěkně kreslenou klubovní nálepku (viz text vpravo) či další věci, o kterých se dozvíte dále v této příručce.

Vyrobte si tabulku, kam budete své body zapisovat. Dejte si záležet na tom, aby bodování bylo přehledné a pěkné, aby byl každý hrdý na případné vítězství měsíčního bodování.

A jak by měla taková tabulka vypadat? Inspirací vám může být tento obrázek:

KLUBOVNÍ NÁLEPKY

Kreslete a sbírejte pěkné klubovní nálepky. Každá taková nálepka vypovídá o něčem, co ve vašem klubu podnikáte, kam rádi chodíte, jaký je váš oblíbený předmět či písnička a podobně.

Nálepky jsou očíslované, aby jste je mohli v klubu sbírat, třeba za body, které získáte ve hrách či za pravidelnou docházku.



HRA ZA POCHODU: LETADLO

Na výpravě vedoucí vyhlásí hru a ostatní sledují bedlivě terén. V nestřeženou chvíli vedoucí začne počítat od desíti k nule, přičemž zavře oči, aby neviděl na ostatní.

Hráči zahodí věci a střemhlav se snaží ukrýt v čemkoliv, co je v okolí. Když vedoucí dopočítá, otevře oči a hledá jimi ostatní, aniž by se hnul z místa. Kdo je objeven, má trestný bod. Hra pokračuje dalšími koly, ale v tom příštím vedoucí počítá jen od devíti...

KLUBOVNÍ RAZÍTKO

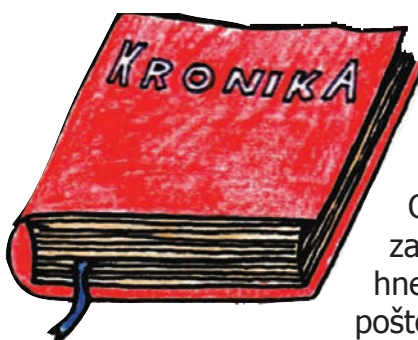
Při psaní hlášení neboli depeše do redakce by nemělo chybět vaše klubovní razítko. A nejen na nich – razítkem byste si měli označit své další klubovní dokumenty a listiny. Razítko obsahuje většinou číslo a název klubu, ale také třeba klubovní znak.

Klubovní razítko si můžete opatřit různě, ale ty nejzajímavější a nejcennější razítka jsou ta vlastnoručně vyrobená. Na výrobu můžete využít gumy, linolea, do kterých lze vyřezávat žiletkou či nožem a nejlepší je použití speciálního rydla, které jistě seženete ve výtvarných potřebách.

A pozor. Obrázek je třeba vyrýt zrcadlově obráceně, aby se razítko vytisklo správně!



ZALOŽTE SI KRONIKU



Ke každému správnému klubu patří také kronika. Hodí se pro ni silný sešit s tvrdými deskami formátu A5 či A4. Jeho první stránka patří názvu a číslu klubu (např. 501. KBS Odvážná srdce), na další list nalepte zakládací listinu, kterou vám pošleme, hned jakmile se přihlásíte, tedy pošlete poštou papírovou přihlášku.

Ostatní stránky pak jistě zaplní zápisy ze schůzek, výprav a klubovních srazů. Číslováte-li klubovní podniky, začněte každý zápis tímto číslem a datem. Stojí za to pohrát si s nadpisem a rámečkem stránky, používejte různé barvy a styly, zapojte svou fantazii.

Kronice jistě prospěje, když přidáte vlastnoručně nakreslené obrázky, fotografie z akcí, lístečky z her atd. Může se stát, že tímto lepením se sešit nechtěně nafoukne, někteří proto používají pořadač, do kterého se dají vkládat jednotlivé děrované listy. Pověřte někoho z klubu funkcí písaře či kronikáře, který se bude o kroniku starat. Neznamená to, že by ji celou psal sám, měl by spíš zajišťovat, aby byla pravidelně doplňována – je dobré, když do kroniky přispívá každý z členů, bude pak o to víc pestřejší.



PAINTBALL JEDNODUŠE: BAREVNÁ PŘESTŘELKA

Na tričko nalepte zevnitř izolepou čtyři malé hromádky jedlého barviva. Každý bojovník se vybaví stříkácí pistolí na vodu nebo alespoň injekční stříkačkou a po hrací ploše se rozmístí dostatek kbelíků s vodou.

Kdo je zasažen a potřísněn barvou na všech třech místech zepředu a jednom zezadu, končí hru a musí opustit území. Můžete třeba dobývat věznic.



KRABIČKA POSLEDNÍ ZÁCHRANY

Pradávný vynález spisovatele Jaroslava Foglara je stále živý a hlavně užitečný. Na KPZetku budete potřebovat nějakou menší krabičku, nejlépe plechovou, třeba od bonbónů či vitamínů. Do ní byste si měli vměstnat: zavírací špendlík, kousek provázku, škrátka a několik zápalek, jehlu a nit, kousek drátu, malou ořezanou tužku, dvacetikorunu, březovou kůru, úlomek křídly a papírek se jménem a adresou. Věci z krabičky poslední záchrany, jak už o tom sám její název vypovídá, byste měli použít až je budete doopravdy potřebovat, nikoliv při jakékoliv sebemenší příležitosti. Uvidíte, že nastanou situace, kdy budete rádi, že jste si tu poslední zápalku v krabičce tak dlouho šetřili...

SLOŽTE POKŘÍK

Stejně jako sportovci nebo dávní bojovníci, i každý správný klub by měl mít svůj pokřik. Heslo nebo několik veršů, kterými společně a pořádně nahlas zahájíte klubovní akce, by mělo vyjadřovat nejen sílu a odhodlání, ale také nějakým způsobem představovat vaše zájmy a činnost. A nezapomeňte – není nad to být originální!

**My jsme šavle ostré,
říkáme to posté,
bobříky lovíme
a přírodu chráníme.**

**Jestřábi, náš čestný klub,
ve znaku má statný dub,
v něm jsou sami hoši činu,
co maj' rádi hry i psinu.**

**Mají rádi přírodu,
kterou taky chrání,
plní známou zásadu,
že slabé před tyrany brání.**



HRA DO VLAKU: MÁVANÁ

Rozdělte se na dvě družstva, přičemž každé obsadí jednu stranu vlaku. Za jízdy mávejte z okýnka na kolemjdoucí. Za každého člověka, který na dané straně vlaku zamává, získává družstvo bod.

Můžete na lidi mávat, usmívat se nebo šklebit či volat. Nezapomeňte ale, že hlučnost má své hranice a ve vlaku necestujete sami! Mávat se také nesmí ve stanicích a zastávkách.



VYROBTE SI VLAJKU

Najděte si látku takové barvy, která se hodí k vašemu klubu, a vystřihněte z ní základ vlajky – trojúhelník, obdélník či jiný tvar. Pak už stačí jen dostat na vlajku váš klubovní znak – použijte barvy na textil, vyšijte ho nebo vyzkoušejte jinou techniku.

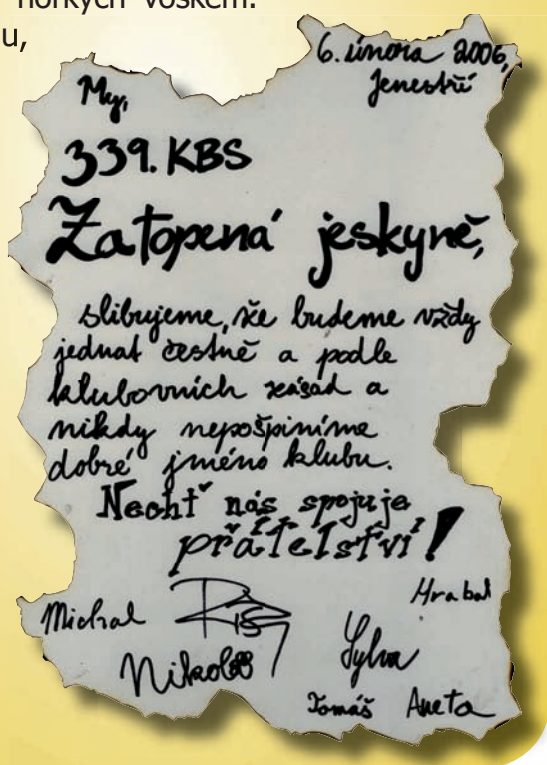


VYDEJTE SE ZAKOPAT LISTINU VĚRNOSTI

Vyrazte ve svém okolí na místo, které se vám líbí, ke kterému máte nějaký pěkný vztah. Tam někam na bezpečné místo zakopejte listinu věrnosti. Na kus papíru napište slib, že svůj klub nikdy nezradíte, a že budete dobrými kamarády. Všichni se podepište, vložte listinu do láhve, hrdlo ucpěte zátkou a zalijte horkých voskem.

Vyhrabte jámu, vložte do ní láhev a co nejlépe zamaskujte.

A pokud k vám do klubupřijde někdo nový, kluk nebo holka, kterým se dá věřit, listinu slavnostně vykopejte a nováčka tam nechte podepsat.

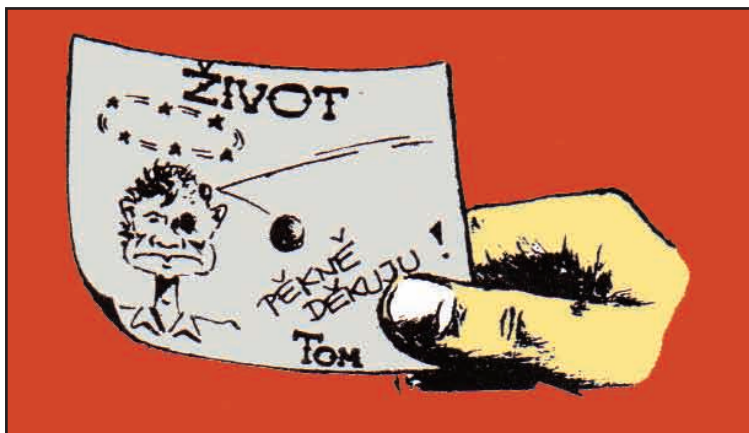


HRA DO JAKÉHOKOLI TERÉNU: BALÓNKY

Každý hráč si nafoukne jeden barevný balónek, zaváže jej tkaničkou a tu si připevní druhým koncem k opasku nebo poutku na kalhotách.

Po odstartování hry se hráči snaží prasknout balónky ostatních – buď jen holýma rukama nebo bezpečným předmětem (klacík, špendlík). Bránit se smí hráč pouze uhýbáním a útekem, ne přímým kontaktem s protihráčem. Kdo vydrží nejdéle s balónkem vcelku, vítězí! Zkuste si hru zahrát i v závějích sněhu.

BITVY S PAPIROVÝMI MÍČKY



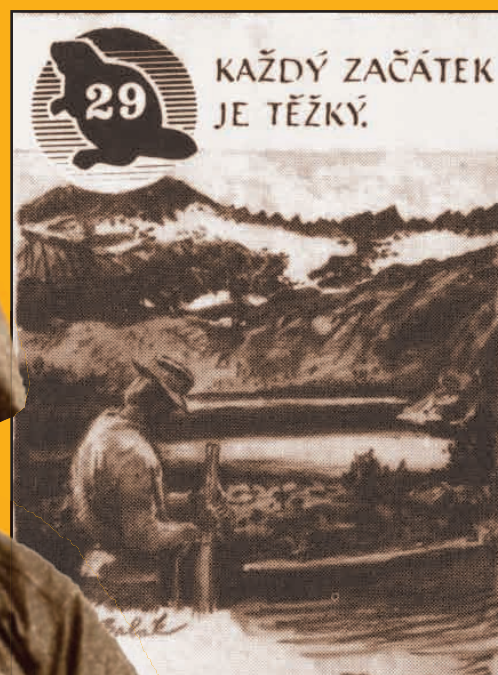
Hry s papírovými míčky jsou daleko bezpečnější než se šíškami. Míčky si zhotovíte snadno ze starých novin, které necháte rozmočit na kaši ve vodě s bramborovým škrobem na prádlo. Rozmočené noviny vytvarujete do tvaru míčku velikého asi jako tenisák a nechte je pořádně proschnout. Pokud potřebujete míčky pro hru rychleji a nemáte čas na „škrobovou výrobu“, zmuchlejte arch novin a kouli potom pořádně obmotejte lepicí páskou.

Boje s míčky mohou mít mnoho variant-jeden proti jednomu, bitvy ve skupinkách, s jedním nebo více životy, o dobytí pevnosti nebo získání vlajky. Záleží jen na vás-tyto papírové bitvy jsou jednou z nejlepších zkoušek hbitosti i míření. Při hrách s papírovými míčky však vždy dbejte na bezpečnost a ohleduplnost.



LOVÍTE BOBŘÍKY? NAPIŠTE SI O KARTIČKY!

Kartičky bobříků nakreslil přímo pro klubáře malíř Libor Balák a možná vás překvapí, že jich není 26 (stejně jako Foglarových bobříků), ale 32. Zbývajících šest kartiček lze získat za zvláštních podmínek, jednou z nich je ta pro začínající lovce s nápisem „každý začátek je těžký“. A jak lze takové bobříkovské kartičky získat? Je to více než jednoduché – do hlášení vašeho klubu uvedete, které bobříky se vám podařilo splnit, napíšete krátce něco o průběhu svého podařeného lovu a v odpovědi na depeši se už můžete těšit na kartičky příslušného čísla. Takže hurá na lov, dvakrát třináct hřebíků čeká na své trofeje!



HRA PRO VOLNOU CHVÍLI: KAMENNÁ TVÁŘ

Vybraný hráč se posadí na židli do středu klubovny a tváří se vážně. Ostatní hráči se jej v určenou chvíli snaží rozesmát. Mohou použít jakékoliv techniky od vtípků po pitvoření, jen se jej nesmí dotknout! Pokud se hráč „kožená tvář“ vydrží celé dvě minuty nerozesmát, vítězí. V opačném případě končí a nastupuje další odvážlivec.

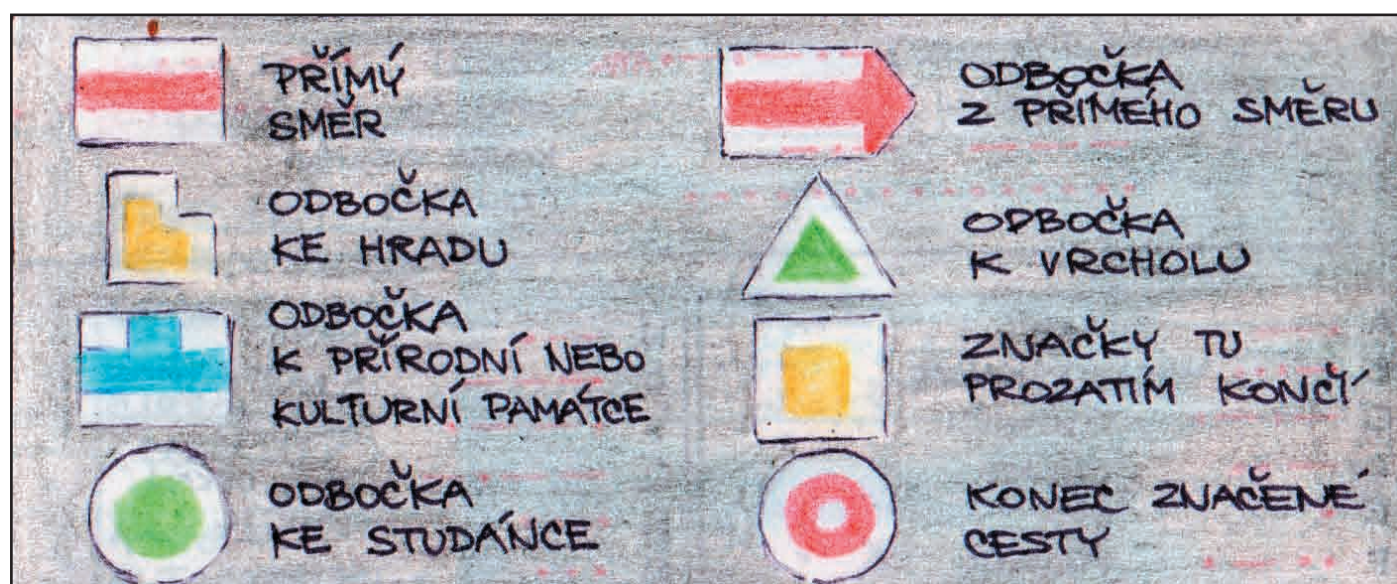
KLUBOVNA

Sehnat pro klub místo, kde by mohl přebývat, kam by si mohl schovávat svoje kroniky, talismany, kde by členové mohli hrát hry a třeba si i v zimě zatopit, není vůbec snadné. Ale nebojte se! Dokázala to už spousta klubů před vámi. Dejte se do pátrání, vlastní klubovna za tu námahu určitě stojí!

Nejčastěji klubaři nacházejí útočistě ve sklepeních domů nebo naopak na půdách, možná že má ve vašem městě volné prostory třeba nějaká skautská organizace... Třeba má někdo nějakou kůlnu, kterou už nepoužívá a rád uvidí, že to v ní žije. Někdy klubu pomůžou i rodiče a postaví s nimi klubovnu na zahradě.



CO ŘÍKAJÍ TURISTICKÉ ZNAČKY



HRA DO SNĚHOVÝCH ZÁVĚJÍ: BLUDIŠTĚ

Nejprve vyšlapejte na poli či louce zamotané bludiště uliček ve sněhu. V bludišti se pak hraje obyčejná honička, nikdo ale nesmí vkročit mimo vyšlapané cestičky. Ani přeskakování z jedné do druhé není povoleno. Babu přebírá ten, kdo je chycen, ale dobrovolně si ji bere také každý, kdo omylem vykročí z uličky nebo skočí mimo vyšlapané bludiště.

VYDEJTE SE S KLUBEM NA VÝPRAVU

Aby se pro vás nestala klubovní činnost příliš nudnou a nezáživnou, naplánujte si cestu ven z klubovny a jeho nejbližšího okolí. Pořádná klubovní výprava do přírody vaši činnost i společné vzpomínky obohatí více, než si myslíte. Po letech vám klubovní schůzky splynou v jednu, ale zážitky z dobrodružných výprav zůstanou navždy ve vašich myslích.

Pokud vás doma pustí, rozhodně neváhejte a vyražte na výpravu vícedenní, minimálně

dvoudenní. Zpívání u večerního ohně s kytarou vám nahradí máloco. A pokud vás rodiče pustí jen na jeden den, sbalte si do batohu něco, co si můžete jednoduše a rychle uvařit na ohni (čočku, ovesné vločky, těstoviny nebo alespoň čaj) a na místě vhodném k posezení si oheň po poledni rozdělte a uvařte si jednoduchý, ale chutný oběd. Vaší výpravě to přidá opravdu tu správnou atmosféru.

Do batohu si s sebou na výpravu berte jen to nejn nutnější, správný klubař si v přírodě vystačí s málem, obrovské těžké batohy nosí jen nezkušení nováčci, kteří s velkým nákladem jen zdržují ostatní.

Nikdy byste ale neměli zapomenout na KPZetku, nůž, mapu, zápalky, lékárničku, láhev s pitím a něco k snědku.

Co se týče programu, pokud jste pozorní a všímaví, tak ten vám připraví samo okolí, a pokud by vám to přesto nestačilo, tak spoustu inspirace můžete najít na různých místech v této příručce.



HRA POSLEPU: ZAMINOVANÉ ÚZEMÍ

Hráči vytvoří dvojce, jeden z hráčů má šátkem zavázané oči. Na volném prostranství (nejlépe na louce) se předem rozníší překážky, které představují miny. Můžete použít například kolíky, dřevěné desky, kusy oblečení,... Hráč se zavázanýma očima má za úkol projít co nejrychleji zaminované území, při tom mu pomáhá jeho spoluhráč, který ho od startovní čáry naviguje. Měří se celkový čas a za každý dotyk miny si připočtete pět trestných sekund. Komu se podaří projít územím nejrychleji?

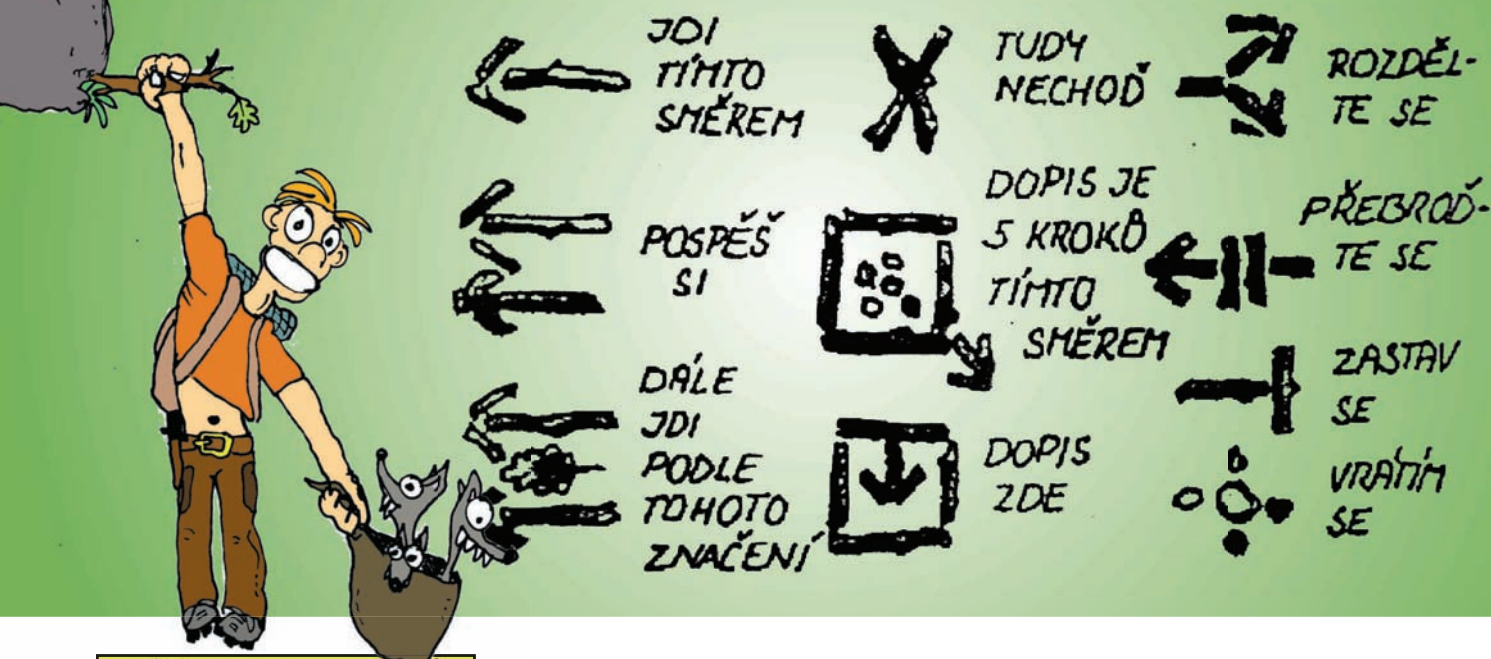
MÁLO ČLENŮ? – DEJTE O SOBĚ VĚDĚT!

Chybějící vám členové a zájemci o činnost? Nebo jen chcete ukázat, že si sami dokážete smysluplně vyplnit volný čas v klubu? Udělejte to! V menších městech často vycházejí různé druhy regionálních novin. V těch větších fungují zpravodaje, informující o dění ve vaší čtvrti. Nestyděte se je oslovit - osobně nebo e-mailem - jestli by vám jednou za měsíc nedovolili otisknout krátkou zprávu o vaší činnosti. Přiložte i povedené fotky z vašich akcí. Takové zpravodaje bývá většinou těžké naplnit nějakým smysluplným obsahem a nejspíš budou rádi, že jim v tom pomůžete. Nebo zkuste také rovnou přislíbit pomoc při úklidu parku či jiného veřejného prostoru. Jistě si tak získáte náklonnost dospělých a jako klub tak splníte dobrý skutek.

A když je vše domluveno, zkuste na schůzce napsat krátkou reportáž z výpravy nebo jiné ojedinelé klubovní akce. Opět platí, že přidáte-li fotku, nebo kresbu někoho zručného z vašich řad, nic tím nezkažete.



NA STOPĚ: PÁTRÁNÍ PO ZMIZELÉM KAMARÁDOVI



HRA DO TERÉNU: STOPOVANÁ

Jeden člen klubu vyrazí dopředu trasou, pro ostatní předem neznámou. Cestu ostatním prozrazuje pomocí speciálních značek, které buďto nakreslí křídou nebo třeba vyznačí dřívky či kamínky. Po trati klade také různé zprávy a úkoly, které musí ostatní vyplnit. Po trase jdou buď všichni ostatní členové klubu záraz nebo každý sám. Plní úkoly z dopisů, luští zprávy a na konci trasy hledají tvůrce hry samotného, třeba podle indicií, které našli v dopisech a zprávách.

OTEVÍRÁNÍ STUDÁNEK

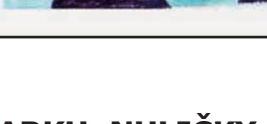
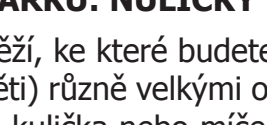
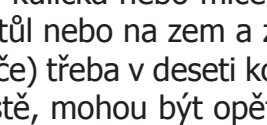
Pěknou klubovní tradicí může být každoroční otevírání studánky. Hned zjara se vydejte k některé studánce, třeba podle značky v turistické mapě.

Vyčistěte ji od listí, větvi a nepořádku. Postarejte se o to, aby dobře odtékala a pramen se nezanášel blátem. Můžete si i vymyslet nějakou „otevírací formuli“.

Že nevíte ve vašem okolí o žádné studánce? Tedy se vydejte se proti proudu potoka a zkuste dojít až k jeho prameni.



TIP NA VÝPRAVU: ODHADNETE VZDÁLENOST?

	5000	VRCHOLKY KOPCŮ OBRYSY DOMŮ
	4000	SILNICE DOMY
	3000	KOMÍNY NA STŘECHÁCH
	2000	OSAMĚLÉ STROMY POSTAVY VE VOLNÉM TERÉNU
	1000	KMENY VZROSTLÝCH STROMŮ TELEGRAFNÍ TYČE
	700	RYCHLÝ POHYB ČLOVĚKA
	500	ZŘETELNÉ LIDSKÉ POSTAVY OKNA A DVEŘE DOMŮ
	400	VĚTVE VĚTŠÍ ČÁSTI ODEVŮ
	300	OVÁL OBLIČEJE NESENÉ PŘEDMĚTY (HŮL, BATOH, KOŠ...)
	200	OBRYSY PAŽÍ A NOHOU TAŠKY NA STŘECHÁCH
	100	LISTÍ NA STROMECH KAMENY NA CESTĚ
	70	NOS, OČI



HRA DO PARKU: NULIČKY

Jsou soutěží, ke které budete potřebovat krabici či bedničku s několika (třemi až pěti) různě velkými otvory. Ten nejmenší by měl být jen o málo větší než je kulička nebo míček, kterým se hráči trefují do otvorů v krabici. Bednu nebo krabici postavte na stůl nebo na zem a z určité vzdálenosti kutálejte nebo hažte v sadách (tři až pět střel na každého hráče) třeba v deseti kolech. Odražené nebo z krabice vykutálené míčky v jedné sadě nechávejte na místě, mohou být opět sraženy do některého z otvorů. Úspěšné zásahy si zapisujte a bodujte, nejvíce bodů by samozřejmě mělo být za trefu nejmenšího otvoru.

AKCE SPORTÍK

S klubem můžete pořádát rovněž akce, zaměřené pouze na sport. V našem klubu jsme je nazvali sportík. Chodíme na hřiště, kde hrajeme fotbal nebo vybíjenou, běháme - buď pro zábavu nebo si plníme bobříky či soutěž tělesné obratnosti, o které je článek vedle. V zimě si domlouváme propůjčení školní tělocvičny s ředitelem školy. Vždy se za nás ale musí zaručit u pana ředitele některý z našich rodičů, že tam nic neprovedeme a že za nás berou zodpovědnost. A v tělocvičně se dá dělat také všechno! Atletika, posilování, florbal, basketbal... Není třeba více vypisovat, každý to asi známe.



SOUTĚŽ TĚLESNÉ OBRATNOSTI

Tuto soutěž vymyslel Jaroslav Foglar – Jesťráb a popsal ji ve své knize Náš oddíl. Ale proč by měla být tato soutěž určena jen pro oddíly, když při ní vůbec nezáleží na počtu lidí, kteří se jí zúčastní? Stačí se jen s kamarády domluvit, jaké disciplíny a cviky budete plnit – cviků je nepřeberné množství, mohou to být cviky ven i do tělocvičny – různé běhy, skoky, šplh, hody, cviky na protažení těla (ne každý si dostane rukama na špičky nohou bez pokrčení kolenní, až po gymnastické cviky, jako je stojka, přemet, salto, atd. Záleží jen na vás, co všechno si vymyslíte. Na cviky si připravíte tabulku, která bude kromě cviků obsahovat i vaše jména. To abyste si mohli odškrtnávat, kdo z vás si už některé disciplíny splnil.



HRA DO KLUBOVNY: BOJ O LÁHEV

Všichni hráči dostanou na začátku hry stejný počet sirek – zpravidla deset, a rozsadí se kolem stolu, na kterém je umístěna láhev s užším hrdlem. Postupně kladou vždy jednu sirku na hrdlo láhve. Sirku umísťují tak, aby zůstala ležet na předchozích sirkách, ale také aby její postavení ztížilo hru ostatním hráčům. Vzniká tak prapodivná sirková stavba. Nešťastník, kterému sirka nebo celá část věže spadne, si musí všechny popadané sirky vzít a opět se jich postupně zbavovat. Vyhrává ten, kdo se jako první zbaví všech sirek.

OSLAVTE KLUBOVNÍ SVÁTKY

VEČER SVĚTEL

Každý rok nastává ten kouzelný večer 17. prosince, kdy všechny kluby slaví svůj svátek. Slaví se na paměť dávné události, kdy si stínadelští vymohli povolení ke stavbě vytouženého hřiště lampiónovou slavností, události kdy za každým oknem v uličkách vzplál malý plamínek symbolizující soudržnost mládeže ve Stínadlech, soudržnost, která dala vzniknout Vontské organizace. A proč se slaví zrovna 17. prosince? Tohoto dne totiž roku 1938 v časopisu Mladý hlasatel vyšel první příběh Rychlých šípů. V posledních letech se stalo dobrým zvykem připomínat si tento svátek. Oslavte ho i vy. Večer 17. prosince umístěte za okno malou lampičku či lampíonek. Tradičně se pak kluby v tento den setkávají na některém tajemném místě v nejstarší části města odkud se vydávají na společnou výpravu večerním městem. Uvidíme v kolika oknech se světélko ukáže.

SVÁTEK KLUBŮ

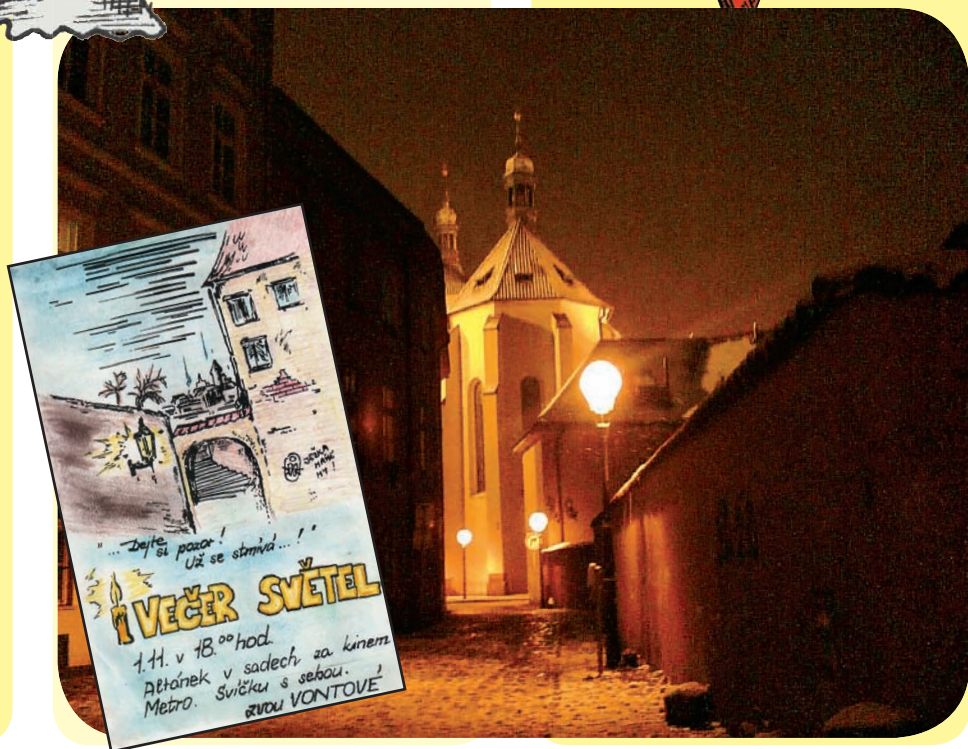
Svátek klubů se slaví 8. května v den, kdy se na stránkách časopisu Mladý hlasatel v roce 1937 poprvé Jaroslav Foglar zveřejnil výzvu k zakládání klubů. Každý klub si může vymyslet vlastní způsob oslavy a vzpomínky na našeho oblíbeného spisovatele.



VÝROČÍ KLUBU

Každý klub byl někdy založen. Někdy je datum přesně známé, jindy není docela jisté a musí se určit přibližně nebo poslouží den, kdy byla odeslána přihláška do štábu klubů. Můžete své výročí, vlastně jakési narozeniny klubu, oslavit v úzkém kruhu přátel, třeba schůzkou na památném místě, nebo pozvat kamarády z okolních klubů.

Klub



HRA NA LOUKU I DO LESA: KLUBOVNÍ MINIGOLF

Postavte si vlastní minigolfově hřiště! Zkuste se zeptat známých, zda nemají staré pneumatiky, roury, trubky, desky,...zkrátka věci, které už nepotřebují a chystají se je vyhodit. Právě z těch si můžete trať sestavit – rozmístěte je na nevelkém prostoru, přidejte malé branky z drátů a sežeňte si tenisák a hokejku nebo dobře zahnutou větev. Hřiště můžete různě obměňovat, vymýšlet nové překážky, přebudovávat ty staré. Vyzkoušejte si některé osvědčené disciplíny – projítí dráhy v předem daném časovém limitu a nebo za pomoci co nejméně úderů.

SYMBOL ŽLUTÉHO KVÍTKU

Znalci foglarovek si jistě vzpomenou na ušlechtilého Vojtěcha Vonta, který se v knize Stínadla se bouří pokusil zabránit velké bitvě mezi kluky ze Stínadel. Při jedné bitvě dvou soupeřících táborů se stalo něco, co se nikdy stát nemělo. Kdosi použil v bitvě kámen, i když to pravidla zakazovala. Robert Komour toto nečestné chování zaplatil životem. Kluci a holky ze Stínadel potom zasypali hrob drobnými žlutými kvítky na důkaz toho, že už nedovolí, aby se podobná věc neopakovala. Chlapci z tajemné čtvrti Stínadla si pak začali říkat Vontové, podle hocha, který byl od začátku proti násilí. Žlutá se stala jejich barvou a žlutý kvítek je symbolem všech kluků a holek, kteří dávají přednost kamarádství před nepřátelstvím, podnikavosti a tvořivé činnosti před nudou a nicneděláním, pomoci druhým před nevšímavostí a leností.

7 ZÁSAD ŽLUTÉHO KVÍTKU

ZÁSADA PŘÁTELSTVÍ

Bud' dobrým přítelem všem, kteří o přátelství usilují. V přátelství bud' svorný, věrný a ohleduplný.

ZÁSADA SLUŠNOSTI

Vyvaruj se hrubých a neslušných činů, jednej čestně a poctivě a nepoužívej sprostá slova.

ZÁSADA OCHOTY

Bud' ochotný a zdvořilý k ostatním lidem. Snaž se každému vždy pomoci nebo poradit, zejména pak starým lidem, malým dětem a rodičům s dětmi.

ZÁSADA PROSPĚŠNOSTI

Snaž se být prospěšný svému okolí. Pokus se udělat každý den alespoň jeden dobrý skutek.

ZÁSADA BOJE PROTI ZLU

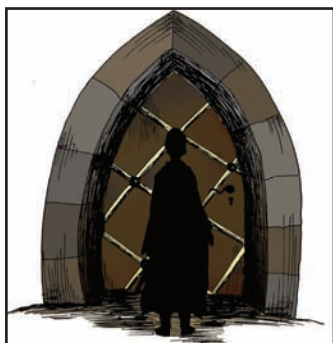
Nikdy nepřehlížej bezpráví. Snaž se bojovat proti zlu v klubu, na hřišti i ve škole. Zastávej se slabších a bojuj proti šikaně a jiným nedobrým činům.

ZÁSADA SPRÁVNÉHO VYUŽITÍ VOLNÉHO ČASU

Neztrácej čas lenošením nebo lacinou zábavou. Snaž se svůj volný čas využít co nejlépe třeba při klubovní činnosti. Bojuj proti nudě a bezúčelné činnosti.

ZÁSADA ZDRAVÉHO ŽIVOTA

Snaž se žít zdravě, sportovat, jíst pestrou stravu a vyvarovat se všeho, co škodí organismu, zejména kouření, pití alkoholu a jiným drogám.



HRA NA VÝPRAVU: ZKOUŠKA VNÍMAVOSTI

Zkuste si tuto jednoduchou hříčku třeba na výpravě. Každý člen klubu si během výpravy pozorně všímá okolí, různých pozoruhodností, lidí nebo i běžných drobností. Vedoucí hry nebo třeba i každý člen si připraví několik otázek pro ostatní ze svých poznatků. Například: „Jakou barvu měla turistická značka, po které jsme šli v lese?“ „Gotický kostel ve vesnici se nacházel na levé nebo pravé straně silnice ve směru naší cesty?“ Hráči odpovídají ústně – bod získává ten, který odpoví jako první správně.

Klubovní srazy aneb setkání patří k nejzábavnějším klubovním podnikům. Na srazích se hrají hry, kluby si vzájemně vyměňují zkušenosti, každý klub si na sraz může přivést svou kroniku, vlajku a další symboly. V poslední době se konají tyto srazy třikrát ročně, přesná data se dozvíte, když budete pravidelně sledovat server www.iklubovna.cz.



NAPIŠTE KNIHU NA POKRAČOVÁNÍ



Parta Ontário, která vystupuje ve foglarovce Dobrodružství v Zemi Nikoho, měla zajímavý koníček. Její členové na společně psali dobrodružný román, jehož stránky pak vyvěšovali na své nástěnce. Co je zkusit napodobit? Pořídte si silnější sešit a na další schůzce zkuste vymyslet, o čem by taková kniha měla být. Řiďte se přitom zásadou, že takovouhle knihu byste vy sami měli mít chuť číst (může to být fantasy, příběh z budoucnosti, nebo kniha o klucích/holkách jako jste vy) a na-

stiňte si hlavní dějovou linii. Pak promyslete charakter hlavních postav. Vše sepište a zvolte si prvního člena klubu, který začne první kapitolou. Ať sešit přinese na příští schůzku a předá jej dalšímu. Pokud tento systém bude fungovat, můžete přepsat první stránky na čistý papír, ozdobit ho a pak ho vyvěsit na vaší nástěnce, máte-li ji. Pokud ne, dejte příběh na internetové stránky, nebo ho pošlete nám a my ho uveřejníme na iklubovně.

Co tím získáte? Budete mít další zajímavou činnost, která bude jistě zaplňovat vaši mysl i ve chvílích, kdy se psaní nevěnujete. Můžete se na výpravách bavit, kam se bude román ubírat dál a diskutovat o vstupu nových postav do děje.

Taky se jistě brzy zlepšíte ve svých spisovatelských dovednostech, což není vůbec k zahzení. A kdo ví, třeba jednou dopadnete jako Christopher Paolini, který svůj první román vydal v osmnácti letech!



HRA PODEZŘELÝCH: TAJEMNÝ AGENT

Vedoucí hry si připraví stejný počet lístečků jako je hráčů. Na jeden z nich napíše: „A“ a jednoduchý úkol, který má tajný agent splnit (např. nakreslit křídou někde na zem značku,...). Papírky rozdává hráčům, ten který si vytáhne lísteček s písmenem A se stává agentem a musí splnit daný úkol. Hráči se potom rozejdou. Jejich úkolem je vypátrat, kdo je tajným agentem a nebo dokonce zjistit, co je jeho úkolem.

PAMĚTNÍ CAMRÁTKA: DŘEVĚNÉ PLACKY S VLASTNÍM PŘÍBĚHEM

Pod tímto zajímavým názvem se neskrývají cukrovinky z pouti, ale vzpomínková dřívka, která se stala nejen na akcích SPJF legendárním pojmem. Netradiční název získali od svého tvůrce – pana Vládi Mráze – Camra. Tyto zdobené šikmo seříznuté plátky z březové kulatiny se rozdávají účastníkům nejrozličnějších akcí (táborů, výročních ohňů, ...) jako symbolická vzpomínka a památka.

Vyrobte si je i vy jako připomínku na významné klubovní akce, výročí nebo výpravy. Camrátko se vyrábějí z březových větví, ze kterých se příčně a trochu zešikma řežou oválné placky jako na obrázcích.

Po obou stranách je ohoblujte smrkovým papírem – dávejte si však pozor, abyste neponičili krásnou březovou kůru na okraji. Na jednu stranu camrátko nakreslete či vypalte motiv, který je typický pro akci, ke které se camrátko váže – je dobré uvést i název a datum akce (abyste si po letech vzpomněli, kdy jste camrátko získali), či ho pouze vyzdobte dle vlastní fantazie. Takto uprave-

nou placku potřete bezbarvým lakem (pro lepší trvanlivost a vzhled). Pokud používáte na zdobení barvy, nechte je řádně oschnout, abyste si obrázek nerozmazali. V horní části camrátko vyvrtejte malou díрку, kterou protáhnete kousek provázku, za který si můžete sbírku camrátek pověsit třeba v klubovně.



LETNÍ TÁBORY KLUBŮ

Získat pravé camrátko přímo od pana Camra není zas tak složité. Stačí se totiž zúčastnit letního tábora Bobří stopy, pořádaného pro kluby a klubaře. O táborech se dozvíte vždy s dostatečným předstihem, když budete pozorně sledovat server www.iklubovna.cz.



HRA NA PROCVIČENÍ SLOVNÍ ZÁSObY: TISKÁRNA

Připravte si asi 150 malých papírků, na které napíšete různá písmena abecedy-i s háčky a čárkami. Lístečky zamíchejte a položte na stůl lícem dolů. Každý hráč si vylosuje deset kartiček a na znamení je otočí a musí do jedné minuty sestavit z vylosovaných lístečků co nejvíce slov, přičemž může použít každé písmeno jen jednou. Hraje se na předem určený počet kol a složená slova se zapisují a sčítají. Při shodném počtu slov rozhoduje jeho délka-čím delší, tím lepší. Slovo již jednou zapsané se nepočítá-je tedy třeba pozorně sledovat i slova soupeřů. Tiskárna je vynikající hrou na procvičení slovní zásoby.

GINGO – POSVÁTNÝ STROM VONTŮ



Každý, kdo četl knížku Stínadla se bouří a slyšel někdy o Vontech, si určitě vzpomene na tajemný strom gingo. Rostl v jedné zahradě – Svatyni Uctívačů Ginga a byl obestřen celou řadou záhad. Gingo – už jen z tohoto slova je cítit vůně křivolakých uliček...

Ve skutečnosti se jmenuje ginkgo biloba, česky jinan dvoulaločný. Do Evropy byl dovezen kolem roku 1730 z Japonska a Číny, kde je stromem posvátným. Jeho zvláštní listy jsou odznakem Uctívačů Ginga a jedním ze symbolů Vontů. Na zimu opadávají a mají zvláštní tvar. Jsou vějířkovité, zpravidla dvoulaločné a jejich žilnatina je velice výrazná.

Ginkgo je japonské slovo odvozené z čínského slova yinsing a znamená „stříbrná meruňka“. V roce

1771 nazval švédský botanik Carolus Linnaeus tento strom Ginkgo biloba, tedy „gingko se dvěma laloky“, protože jeho listy – laloky jsou drážkou rozděleny na dvě části.

Strom ginkgo se na Zemi poprvé objevil asi před 200 miliony lety, a je tak nejstarším existujícím druhem stromu. Dříve bývalo 15 druhů stromu ginkgo, ale dnešní druh je jediný, který přežil do dnešní doby.

Ginkgo je uctíváný strom také pro to, že je léčivý v mnoha směrech. Číňané užívají ovoce, listy a kůru stromu již více než pět tisíciletí. A co všechno ginkgo umí? Předchází stárnutí kůže a ztrátě zraku a sluchu. Zlepšuje krevní oběh. Po jaderné katastrofě v Černobylu bylo podáváno lidem jako lék na ozáření a pomáhalo zmírnit následky. Ginkgo také působí proti depresi a zlepšuje paměť a myšlení. Z ginkga existuje mnoho výrobků, jako třeba čaje, limonády, vitamíny, šampóny či krémy, takže si stačí jen vybrat!

KLUBOVNÍ SBÍRKA STROMŮ GINGO

Založte si v klubu sbírku posvátných stromů ginga. Pátrejte po těchto stromech ve vašem okolí, nejlépe s fotoaparátem v ruce, abyste si mohli pořídit jejich fotografie.

Ty pak vlepíte do knihy speciálně k tomu určené. K fotografii pak doplňte ještě další údaje, aby byla sbírka opravdu zajímavá. Důležité je, kde a kdy jste strom našli, kolik měří v obvodu a můžete také zkusit změřit jeho výšku, pomocí nějaké metody, popsané v každé správné tábornické příručce.

Pátrání po stromech zpestří vaši činnost na výpravách či schůzkách, jistě objevíte také místa, kam byste se jinak nepodívali.



ZAHRAJTE SI A-Z KVÍZ

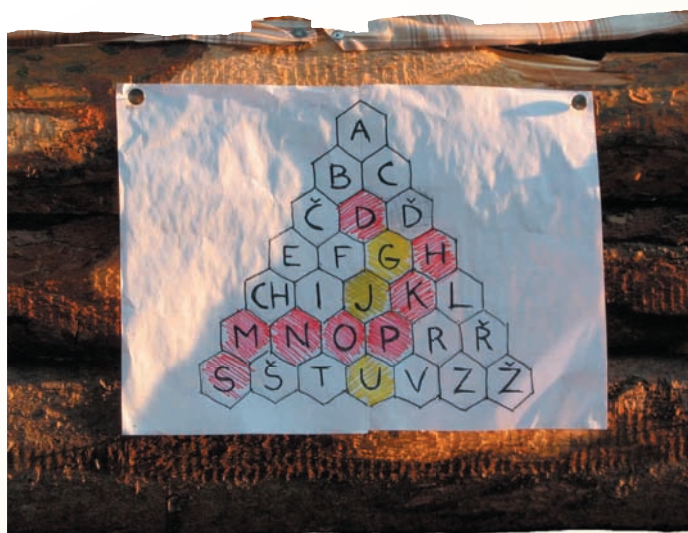
Tuto hru jistě znáte z televize. Už drahně let ji vysílá ČT1 a její popularita neklesá, protože představuje zajímavý systém soutěže, založený krom rozmanitých znalostí, i na taktice a kombinatorice. A co víc, je možné si A-Z kvíz zahrát i v pohodlí vaší klubovny.

Na silnou lepenku, nebo - ještě lépe - dřevěnou desku namalujte trojúhelníkové pole, vyplněné šestiúhelníky, tak jak vidíte na fotce níže. Potom do každého šestiúhelníku vepište písmena české abecedy. Vynechejte Q, X, Y, protože se k nim těžko vymyslejí otázky a z písmen s háčky využijte Č, Ř, Š, Ž. Následně vystříhejte z tvrdého papíru větší množství šestiúhelníků. Část jich namalujte na červenou, část na zelenou a část na šedo. Ty se budou připevňovat po zodpovězení či nezodpovězení otázky na pole s písmeny. Způsob je na vás. Nejjednodušší je použít špendlíků, ale lepenka i papír se tak brzy opotřebují. Radíme spíš využít suchého zipu. Když z něj vystříhnete čtvereček a nalepíte ho na každé hrací pole



desky a totéž učiníte s druhou, přílnavou stranou zipu, kterou přilepíte k papírovým hexagonům, bude manipulace s hrou mnohem snadnější.

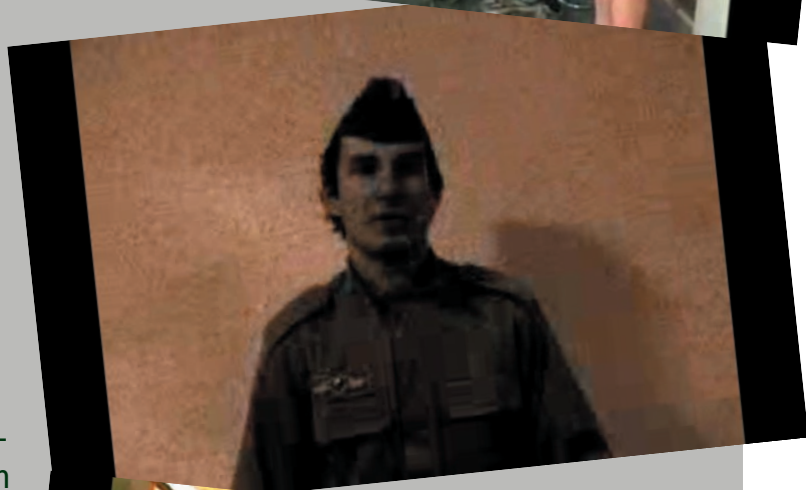
Pak už je k soutěži jen kousek. Stačí, aby každý člen klubu vyrobil jednu až dvě série otázek. Mohou být všeobecné a týkat se různých oblastí vědy, umění a lidské činnosti, ale nebojte se vymyslet ani specifický kvíz. Pokud vás baví zeměpis, můžete porovnávat znalosti v něm. Podstatné ale je, že jedna série otázek musí obsáhnout každé písmeno z desky právě jednou (na toto písmenu musí samozřejmě začínat jednoslovná odpověď). Poté už nic nebrání v začátku napínavé hry. Ten, kdo vymyslel otázky, většinou soutěž vede a v duelu proti sobě stojí dva jiní členové klubu. Pravidla jistě znáte z televize. Úkolem soutěžícího je propojit tři strany trojúhelníku šestiúhelníky své barvy, přičemž políčko získává za správně zodpovězenou otázku. Pokud odpoví špatně, může hádat jeho soupeř, má-li zájem. Pokud jej nemá, pole se vybarví šedě a v budoucnu se o něj dá losovat (ideálně použít kámen-nůžky-papír). Nezapomeňte na stanovení časového limitu pro hádání jedné otázky.



NATOČTE FILM!

Dejte na schůzce hlavy dohromady a vymyslete scénář krátkého třeba pětiminutového snímku. Téma je jenom na vás. Můžete klidně využít prostředí z vašeho oblíbeného filmu. Takových fanouškovských pokusů je plný internet. Rozdělte si role a klidně přiberte i kamarády mimo klub. Něco tak atraktivního si přece málokdo nechá ujít. Potom zkuste sehnat kameru. Natáčí někdo z vašich známých třeba dovolené? Zkuste ho poprosit, aby vám kameru na pár odpolední svěřil. V krajní situaci lze použít i video na fotoaparátu. Pečlivě si naplánujte, jaké scény a kdy budete točit. Sepište si před každým setkáním, kdo přinese jakou rekvizitu, kdo ušije jaký kostým a mějte na paměti, že byste také měli mít rozmyšleno, kde budete točit.

Až budete mít veškerý materiál natočený, nechte někoho dospělého, ať vám převede film do počítače a pustě se do stříhu. Ten nejspíš zabere tolik času, jako samotné natáčení, ale je to neuvěřitelná zábava. Střihových programů existují spousty. Nejčastěji se pro podobné účely používá software Adobe Premiere, nebo Pinnacle studio. Ty jsou ovšem poměrně drahé a také vyžadují specifické znalosti. Pro vaše účely bezpečně postačí Windows Movie Maker, který je součástí operačního systému většiny počítačů. Můžete v něm vyrobit i jednoduché titulky a používat množství přechodů mezi záběry. Až bude film odpovídat vašim představám, uložte jej do počítače jako filmový soubor ve formátu avi. Pak můžete uspořádat projekci pro své známé a rodiče nebo jej uložit na server YouTube, kde si jej budou moci prohlédnout všichni zájemci. Pokud vás to bude bavit, můžete v budoucnu třeba vyrobit videopozvánku na akci, kterou budete pořádát pro ostatní, uvidíte jak to zvýší účast!



BUDKA ČI DALMATIN?

Nejoblíbenější částí schůzky jsou tresty. Kruté, trýznivé a propracované k dokonalosti. Nevěříte?

Skoro každý se dopustí čas od času nějakého prohřešku. Zapomene udělat zápis do kroniky, uklidit v klubovně nebo dokonce může pronést nějaké neslušné slovo.

Aby vás tresty bavily, pořídte si budku nebo dalmatina. Ne, nejde o psa, kterého budete za trest krmit, ale o sešit plný úkolů, jež je třeba splnit pro blaho klubu.

Vyrobít novou nástěnku, umýt podlahu v klubovně nebo třeba spravit rozvrzaný stůl. Kromě obvyklých úkolů nezapomeňte ale přidat také „úlety“ jako zatelefonovat mamince nebo vypít dva litry vody. Úkoly můžete napsat i na kus papíru a vhodit do takzvané budky, což může být stejně dobře ptačí budka jako obyčejná krabice. Hříšník si pak trest z budky losuje a musí jej splnit do příští schůzky.



CO DĚLAT VE VLAKU? ZKUSTE MATEMATIKU!

Opět další hra vhodná zejména do klubovny pro pošmourné podzimní večery. Dopředu si musíte připravit sadu karet s čísly od 1 do 13. Sady budete potřebovat čtyři, to znamená, že lístečků bude celkem 52. Každý hráč si na papír nakreslí tabulku 5x5 políček. Všechny lístečky vložte do neprůhledného sáčku nebo třeba do klobouku. Jeden hráč lístečky postupně vytahuje a nahlas čte vylosovaná čísla. Hráči si čísla zapisují do svých tabulek tak, aby měli ve sloupci, řádku či hlavních úhlopříčkách co nejvíce stejných čísel nebo postupku. Po vytažení dvacátého pátého čísla si každý vyhodnotí svoji tabulku: dvě stejná čísla-10 bodů, 2+2 stejná čísla-30 bodů, tři stejná čísla-30 bodů, 3+2 stejná čísla-80 bodů, čtyři stejná čísla-100 bodů, postupka-50 bodů. Za vytvoření kombinace v hlavních úhlopříčkách je navíc bonus 10 bodů. Vyhrává samozřejmě ten hráč, který získá nejvíce bodů.

	50	30	0	30	0
10 €	↑	↑	↑	↑	↑
10 €	5	10	10	7	12
30 €	3	8	3	7	3
100 €	2	8	2	2	2
10 €	4	10	4	11	6
0 €	6	1	8	7	11

CELKEM: 270 b.



KARAVANA SNŮ – NÁMĚTOVÁ PŘÍRUČKA PRO KLUBY

Vydáno s podporou programu Make a connection nadace NROS.

Obálka vznikla s použitím kreseb Anny Zlámalové a Vladimíra Schmida.

Autoři textů: Adéla Vožechová – Bublina, Jiří Kalina – Čáp, Kamil Albrecht – Soki, Kateřina Sloupová – Drobek, Martin Svatoň – Svišť 2, Petr Kuběnský – Čiki, Renata Chlopková – Ovce, Vojtěch Hanuš

Autoři kreseb a fotografií: Anna Zlámalová – Anara, Jiří Kalina – Čáp, Vladimír Schmid – Stopař, Iva Kapounová – Kawi, Vojtěch Hanuš, Milan Ducháček, Jiří Petráček – Oskar, Jiří Filípek, Jan Hora – Mauglí, Eva Poláková – Žabka, Jarda Šimon – Turlogh a také samotní klubaři

Tisk: Reprocentrum Blansko – říjen 2010

Cena: zdarma

Vydání 1.