

Alvarez

Podstatu hry jsme okopírovali z knihy Jaroslava Foglara „Devadesátka pokračuje“. Jaroslav Foglar, přezdíváný Jestřáb, zde vypráví o činnosti a dobrodružné hře jednoho skautského chlapeckého oddílu, jenž po celý rok napínavě sleduje stopy a osudy Alvarez. Alvarez byl dobrodruh, který se mnoho let po té co Cortéz zničil aztéckou říší snaží tajné pokladnice s nesmírným bohatstvím Aztéků...

Vždy večer se pravidelně zjevoval Alvarezův duch, který vždy naznačil další pokračování tajemné výpravy, jenž čekalo táborníky další den. Alvarez - Colonel Indy Fialka samozřejmě oděn v autentický španělský oděv a doprovázen světloňosem přečetl v každém zjevení část Alvarezova deníku, stránku jejíž obsah jsme si také vypůjčili ze zmiňované knihy. Některé epizody CTH jsme okopírovali, jiné jsme vymysleli a upravili dle potřeby...

složení štábu:

hlavní vedoucí
zástupce hlavního vedoucího
zásobovač

Colonel Indy Fialka
Sopt'a
Mrož

oddíloví vedoucí

Bambula
Bobánek
Radka
Francis
Noha - Vítek Nohejl

zástupci VO - instruktoři

Pavlína
Petra
Daňula
Helča
Gábina

zdravotník

Robin Jelínek

kuchyně

Jana, Hanka, Káča, Zuzka, Dana
- střídavě...

Oddíly pak byly pojmenovány dle jihoamerických indiánských kmenů:

1. oddíl	Toltékové	- Bambula
2. oddíl	Zapotékové	- Bobánek
3. oddíl	Aztékové	- Radka
4. oddíl	Mayové	- Francis
5. oddíl	Olmékové	- Noha

Takto probíhaly jednotlivé úkoly CTH:

I. Písmena

Nejprve se jednotliví členové oddílu střídavě trefovali hadrovými míčky do terče a za každý přesný zásah obdržel oddíl jednu kartičku s písmeny. Střelba trvala tak dlouho dokud oddíl nezískal všechny potřebné kartičky aby mohl složit danou zprávu. Pak dle znění zprávy bylo třeba najít označený strom na okraji paseky od něhož byla vidět na opačné straně údolí jiná deska s nápisem **Q u e t z a l c o a t l**. Tento nápis bylo třeba si zapamatovat a co nejrychleji jej sdělit v jídelně colonelovi.

II. Za penízem průkazním

Po půlhodinových intervalech obdržely oddíly šifrovanou zprávu. Po jejím rozluštění bylo třeba se řídit jejím obsahem a v určeném bodě se musel celý oddíl zapsat na připravený pergamen. Po splnění úkolu bylo nutno se co nejrychleji vrátit do tábora. Jen tak oddíl získal „**peníz průkazní**“ - tak nezbytný pro další putování...

III. Pamatovačka

Mnohokrát osvědčená hra zkoumající postřeh a paměť. Otázky se týkaly prohlídky hradu Krakovec jenž jsme ten den výletem navštívili...

IV. Poznamenání ohněm

Peníz průkazní bylo třeba patřičně označit...

V. Pouzdro ve vodě

V divokých vodách Javornice bylo třeba nalézt kovové pouzdro a zjistit jeho obsah...

VI. Hledání kartiček

Hra založená na principu azimutového orientačního běhu, při níž bylo třeba především předložit správné matematické řešení čísel na jednotlivých kartičkách a také sestavit rozptýlenou zprávu...

VII. Mezi poštovními běžci

Hra nebyla na čas. Oddíly se přesunovaly mezi jednotlivými stanovišti, kde plnily stanovené úkoly. Součet dílčích výsledků rozhodnul o konečném pořadí hry.

Úkoly byly tyto: řezání špalíku, rozstříhaná zpráva v terénu, střelba ze vzduchovky, kimovka, hod na cíl, Ferriho ohníčky, skládání sirek, sekání lana, řetěz z oblečení, štafeta.

VIII. Klášter němých

Celodenní hra počínající budíčkem. Všichni museli mlčet - při promluvení vedoucí zaznamenal čas provinilce. Součtem všech zaznamenaných časů byl určen vítěz.

Nejlepšího času dosáhli Toltékové, kteří dokázali mlčet celých 37 hodin a 55 minut. Nejlepší osobní čas docílila Nela Hermanová, která nepromluvila vůbec.

IX. Popis náhrobní desky v Palenque

V časovém limitu 45 minut bylo úkolem sestavit nápis náhrobní desky, který musel obsahovat alespoň 50 slov začínajících písmeny P nebo K. (Slovo muselo obsahovat alespoň dvě slabiky)

Hodnoceno bylo: splnění limitu 50 slov, věrnost popisu, bohatost textu, originalita, délka - počet slov celkem.

X. Přenášení ohně přes dravou řeku

V co nejkratším čase přeplavit hořící oheň přes brod k Berouňákům. Úkol splnili pouze Zapotékové, ostatním oheň uhasl či uplavál.

Pokus většinou nebylo možno opakovat, neboť plamen mohl být zapálen pouze od posvátného ohně který však hořel jen určitou dobu na odlehlém místě.

XI. Měsíční kámen

Pro měsíční kámen bylo třeba spustit člena oddílu na vlastním připraveném laně ze skály k potoku v místech poblíž brodu ke Komančům.

Při hře nesmazatelně zaperlil Šála, který v púlce skály spouštěného jedince pustil se slovy: „Sorry vole, je to krátký.“

XII. Ochrana ohně

Dva členové oddílu museli co nejdéle ochránit plamen svíčky svými těly před proudy vody ostatních oddílů. Ostatní členové se samozřejmě snažili uhasit svíčku ostatním...

XIII. Fernándezův hrob

- **noční hra.** Za svitu Luny bylo potřeba nalézt náhrobní kříž, pod ním vykopat bednu s ostatky a opět zahladit stopy.

XIV. Lov zlatých rybek

Každý kmen měl vlastní prostor k lovu...

/ sbírání zlata v Javornici /

XV. Rodrigo chytá klíč

Na zřícenině poblíž Chříče se konala napínavá závěrečná hra. Jeden vybraný člen oddílu musel přehodit hadrový míček přes zeď tak, aby jej mohl chytnou druhý vybraný člen ve vytyčeném území...

Oba vybraní na sebe vzájemně neviděli - házeč měl dva pokusné míčky a chytač ho informoval o přesnosti hodů. **Třetí míček rozhodnul o všem!**

CTH vyhráli Toltékové

•

Součástí tábora byly pochopitelně také oblíbené hry jako **Pakárna** a **velký orientační závod**. Tradičně se také konaly meztáborová sportovní klání s Komanči.

S táborem Staropramenu jsme také společně uspořádali **Velký zálesácký běh**.