

EGYPT

Velká výprava do historie měla za úkol formou her přiblížit účastníkům tábora kdysi tak slavnou a významnou říši - EGYPT. I když se počasí svou deštivostí značně lišilo od suché Egyptské pouště, bohatý zdroj informací nám umožnil připravit zajímavý program, ze kterého se jistě poučil každý z nás...

Hry byly založeny na běžných činnostech starověkých Egyptanů, z velké části pak především na pohřebním kultu, který je dodnes opředen četnými záhadami a nevysvětlenými skutečnostmi.

Celkovým cílem oddílů / egyptských měst / pak bylo získání vlády ve spojeném egyptském království.

Součástí programu pak byla také harémová slavnost, při které byli pokřtěni všichni noví účastníci tábora.

Tento tábor byl bohužel prvním, který jsme pro nedostatek oddílových vedoucích museli zkrátit pouze na 15 dní. Zaměstnavatelé vždy nejsou ochotni uvolnit pracovníka na více jak 3 týdny v kuse.

Každý oddíl nesl název jednoho významného města měl svého patrona:

1. oddíl	Veset	Amón - král bohů	zelená
2. oddíl	Heliopolis	Hór - bůh slunce a světla	žlutá
3. oddíl	Fajjúm	Usírev - bůh podsvětí	modrá
4. oddíl	Asuán	Chnúmev - stvořitel člověka	bílá
5. oddíl	Mennofer	Ptah - bůh spravedlnosti	červená

Barva oddílu byla ctěna i obarvením vlasů příslušnou barvou...

složení štábu:

hlavní vedoucí	Colonel Indy Fialka
zástupce hlavního vedoucího	Sopt'a
zásobovač - velitel knedlíkové brigády	Mrož
oddíloví vedoucí	Francis
	Bendýsek
	Pavel Mošnička
	Tomáš - Destrubčák Klábr - Kreisinger
	Bambula
zástupci VO - instruktoři	Šála - Vašek Hatlman
	Míša Čerovská
	Nela Hermanová
	Kaučák - Jirka Koucký
	Jerrys - Jirka Rys
	Helča
	Daňula
	Překoptrubka - Vítek Prokopič
	Hanka Vitingerová
	Radim
zdravotník	Zuzka
kuchyně	Dana, Pavla, Helena Vitingerová

Jednotlivé hry vypadali asi takto:

I. Transport vody

- jedna z nejčastějších a nejdůležitějších činností v Africe. Abychom se přiblížili autentičnosti přepravy nahradili jsme (pro nás nedostupné) kozí měchy kusy staré stanové plachty. Každý oddíl musel ve svém měchu nanosit stanovené množství vody, přičemž se museli vystřídat všichni členové oddílu. Někteří zvolili taktiku štafetového přesunu, někteří posílali své vodonoše jednotlivě vždy na celou trasu...

II. Král je velký vládce

- této věty bylo třeba sestavit v časovém limitu 1,5 hodiny co nejvíce slov... Nejlepší výkon podal 1. oddíl - 163 slov.

III. Pexeso - hieroglyfy

Oddíl nejprve shlédl tabuli kartiček s hieroglyfy. Jejich shodné dvojice byly označeny různými čísly. Po té bylo úkolem napsat co největší počet dvojic čísel jenž označovaly stejné symboly.

IV. Hledání bohů v posvátném háji

Oddíly museli v co nejkratší době jednotlivě vyhledat kartičky se jmény všech egyptských bohů a zaznamenat jejich jména a poslání...

V. Doprava kamenného bloku z kamenolomu k pyramidě na smyku

Velmi nelehkým úkolem se stalo dopravení kamenného bloku ze zatáčky pod Dubenskem do stráně nad táborem. Tento kámen nesměl však pod žádným úhlem propadnout skrze předem ukázanou šablonu. Vzhledem k velké fyzické náročnosti úkolu proto všechny oddíly svůj kámen raději značně předimenzovali. Velmi zajímavé byly též rozličné konstrukce transportních smyků z nichž některé byly již od počátku odsouzeny k neúspěchu...

VI. Posmrtná zlatá maska krále Tutanchamóna

Hra na principu hry Boj o totem...

VII. Zaměřování pyramid

Velký azimutový běh...

VIII. Modly božstvům

Zručnostní hra. Výroba model z dostupných materiálů...

IX. Hledání faraónových pokladů

?

X. Mnemnomovy kolosy - obětování bohům

Nutno bylo najít pět druhů rostlin a po té na obětišti zapálit obětní oheň...

XI. Sběr darů bohů

Lov plavajících pouzder ze skály shozených do Zbirožského potoka. Každý oddíl musel vylovit to své aniž by vstoupil do vody. Při vytažení jiného pouzdra samozřejmě nahrál soupeři.

Hra se konala během celodenního výletu na Skryjská jezírka.

XII. Mumifikování

Každý oddíl vyfasoval kuželku „tělo krále“, kterou bylo třeba mumifikovat. Zároveň oddíl vyfasoval šifru s azimutem. Ten označoval místo uložení destičky s Horovým okem, která je nezbytným prvkem při vlastním procesu...

Nezávislá komise hodnotila splnění úkolu podle mnoha hledisek. Např. kvalita obvazové techniky, zpracování posmrtné masky, technika postupu - vše bylo možno vyčíst v táborových novinách...

XIII. Střelba na modly

Vždy dva členové oddílu chránili oddílovou modlu svými těly před střelami proti jejímu povalení. Ostatní členové oddílu se zároveň snažili povalit modlu soupeřům. Kolem model byla samozřejmě vytyčena ochranná území do kterých střelci nesměli... Jako střelivo opět velmi dobře posloužili hadrové míčky.

XIV. Test paměti

Soubor kontrolních otázek testující znalosti načerpané četbou Javornických listů...

XV. Štafety

Velká hra na Velké louce. Členové oddílů nastoupení v zástupech se jednotlivě vydávali na trasu s několika úkoly. Po proběhnutí cílové čáry startoval další člen oddílu...

Pro velký úspěch po skončení hry startovaly týmy vedoucích včetně nejvyššího velení.

XVI. Úkoly na okruhu

Oddíly putovali v okruhu kolem tábora a plnily různé tradiční disciplíny.
(viz např. CTH 96/VII)

CTH vyhrál 2.oddíl - město Heliopolis pod vedením Destrubčáka.