

SKOTSKO

K myšlence uspořádat tábor jako cestu za poznáním Skotska nás inspiroval film Statečné srdce / Brave heart / s M. Gibsonem v hlavní roli Williama Wallaceho. Přenesli jsme se proto na přelom 13. a 14. století a bojovali za nezávislost na Anglii a obnovení skotského království.

Ač s nahým zadkem pod kostkovanou sukni a s lahví skotské whisky (případně s lahví tuzemského rumu) v ruce byl sir Mac Noha jediný proti heslu: „Utnout hlavu hnusnému anglánovi“ a stále hájil zájmy anglické koruny...

Po dvou letech veliké nepřízně nám tento rok počasí „relativně“ přálo o něco více a tak bylo možno zařadit do programu i koupání v Berounce a vodní hry v Javornici.

Nesmazatelně se také do historie zapsal výpravný historický Javornický seriál o Skotsku s názvem: „ O Aničce dojičce, Pepíčkoví oráčkoví a králi Hevnstounovi“. Každý večer předvedl jeden oddíl svůj díl a další den pak další oddíl navazoval...

Pojmenování oddílů bylo tentokrát klanové:

1. oddíl	O`NEILL	žlutá	Destrubčák
2. oddíl	Mac KENZIE	zelená	Pavel
3. oddíl	Mac INTOSH	červená	Noha
4. oddíl	LAMOND	modrá	Petra

složení štábu:

hlavní vedoucí	Colonel Indy Fialka - externě
zastupující hlavní vedoucí	Sopt'a
programový vedoucí	Francis
zásobovač	Mrož
oddíloví vedoucí	Destrubčák - Klábr
	Pavel
	Noha
	Petra
zástupci VO - instruktoři	Kaučák
	Nela
	Helča
	Jerrys
	Daňula
	Překoptrubka
	Aleš Holub
	Míša
zdravotník	Zuzka
kuchyně	Dana, Hanka

Jednotlivé hry vypadali asi takto:

I. Přesun terénem

Klany se musely v co nejkratším čase přesunout vytyčenou trasou. Na cestě jim však překážela různá zavazadla (vojenský materiál) jako např. rozbalený spacák, špalek, různé krabice a další neforemné věci.

II. Lov zvířete

Ve vytyčeném území bylo rozházeno větší množství barevných kartiček s obrázky zvířat. Všechny klany pak najednou vtrhly do oblasti lovu a záleželo pak na rychlosti a bystrosti lovců kolik bodů každý klan získá. Podle barvy kartiček byla jednotlivá zvířata bodově rozdílná.

III. Loch Ness

Soutěž zručnosti. Klany musely v oblasti Čertovce ulovit a do tábora dopravit známou jezerní příšeru Nessi. Nezávislá komise pak vyhodnotila jednotlivé „úlovky“ a dle svého uvážení obodovala.

IV. Pašování whisky

Každý klan dostal láhev na whisky a hůl na opírání. První pašíř vyběhl z bodu A do bodu B. V bodě B byla připravena přesná dávka tekutiny. Podle zručnosti pašíře bylo množství přelito do láhve a pašíř se vracel jinou trasou do bodu A, kde předal láhev i hůl dalšímu... Takto se pokračovalo až do úplného naplnění lahví. Rychlejší samozřejmě vyhrál.

V. Město s 12 branami

Úkolem bylo pronést oj vozu vytyčenými bránami v Oslím lese v určitém pořadí. (viz CTH 95/VIII.)

VI. Plavení ohně

Klany měly nejprve asi 3/4 hodiny na přípravu plavidla, na kterém by bylo možno bez vstoupení do vody přeplavit planoucí oheň z jednoho břehu Javornice na druhý...

VII. Znalost historie

Hra se odehrávala v prostředí zříceniny hradu Týřov, který jsme navštívili během celodenního výletu. Úkolem bylo zodpovědět kontrolní otázky z historie Skotska, čímž byly prověřeny znalosti čerpané z Javornických listů.

VIII. Macbath

Na louce poblíž Skryjských jezírek byly rozházeny kousky rozstříhané legendy o králi Macbathovi. Po složení listu dostali klany odpověď na zadané otázky. Se svými odpověďmi pak vyslali posla, který musel doběhnou náčelnictvo, zvolna krácející k táboru.

IX. Souboj s pamětí

Hra na způsob Kimovky. Předměty však byly rozděleny do tří skupin od sebe vzdálených. Klany si samy zvolily buď možnost jít všichni na všechny tři stanoviště, anebo na každé stanoviště poslat část oddílu. Po opuštění lokality byl dán 20 minutový limit k sepsání zapamatovaných předmětů - i v jednotlivých skupinách.

X. Křižník Edinburgh

Vodní hra. Osobní vana náčelníka MacSopti byla přestavěna na bojový křižník. Posádku tvořili 4 členové oddílu - dva bidlaři, plavčík a potápěč. Po odstartování se posádka nalodila, křižník musel doplout do oblasti pokladu, kde musel potápěč vylovit stříbrnou cihlu. Čas byl stopnut v okamžiku, kdy byl křižník zakotven a poslední člen posádky opět nastoupen na mole.

XI. Těžba stříbra

Vodní hra. Sbíráání stříbrných valounů v Javornici.

XII. Pes Baskerwillský

Noční hra.

a/ Bylo nutno najít obraz ukrytý v lese, zjistit že je na něm podobizna psa a nápis: „Against your will help you Baskerwill“, který bylo nutno si zapamatovat.

b/ Cesta k cíli byla vytyčena dlouhým lanem, na kterém byly navázány rozličné předměty. I tyto předměty bylo nutno většinou jen podle hmatu rozeznat a zapamatovat si...

(viz CTH 95/VII.)

XIII. Krokot

Na louce za táborem bylo třeba prohnat kouli za pomoci hole 12 brankami...

Účastnili se všichni členové oddílu a počítány byly vždy 3 nejlepší výkony. Absolutně nejlepší výkon předvedl Zdeněk Mašat z klanu MacKENZIE, který úkol splnil v čase 28,34 vteřiny.

XIV. Destilace

Klany dostaly za úkol vydestilovat skotský mok z předem vlastnoručně nasbíraných a naložených surovin dle návodu v Javornických listech. Hra zároveň prověřila také chemicko-alkoholické znalosti vedoucích oddílů, což zejména Nohovi nečinilo velké potíže a hru s přehledem znalce jednoznačně vyhrál. Součástí destilace byla také výroba viněty a pouzdra na láhev.

Nezávislá komise posléze hodnotila: funkčnost destilačního zařízení, zručnost při destilaci, barvu a aroma moku, čirost tekutiny, výtvarné provedení obalů a konečné vydestilované množství.

XV. Pakárna

Tradiční Javornická hra, jejíž výsledky jsme tentokrát započítali do CTH. Princip hry spočívá v tom, že běžec z oddílu vyběhne do prudké stráně, kde si vylosuje obvykle velmi záladnou otázku a neví-li odpověď, seběhne dolů a zjistí si ji. Jakmile ví odpověď běží s ní opět do stráně. Zatímco členové vlastního oddílu se snaží s odpovědí pomoci, ostatní včetně vedoucích obvykle zákeřně blafují...

Vítězí oddíl, který jako první zodpoví všechny otázky na seznamu. / pakliže přežije /

XVI. Skotské stříky

Jako základ posloužil opět slavný křižník Edinburgh. Na každém jeho rohu byl umístěn dřevěný špalík, který chránil svým tělem jeden člen posádky. Soupeřící oddíl byl rozmístěn v pravidelných rozestupech podél břehu a jeho členové si předávali hadici s útočným proudem vody, kterým bylo nutno buď shodit špalíky nebo alespoň nastříkat co nejvíce vody do plavidla a ztížit a zpomalit tak jeho plavbu. Za spadlý špalík se případně připočítal k cílovému času také čas trestný...

Ač celý tábor poslední, klan MacINTOSH pod vedením sira MacNohy nakonec po obdivuhodně usilovném boji s mnoha nezdary v CTH zvítězil.