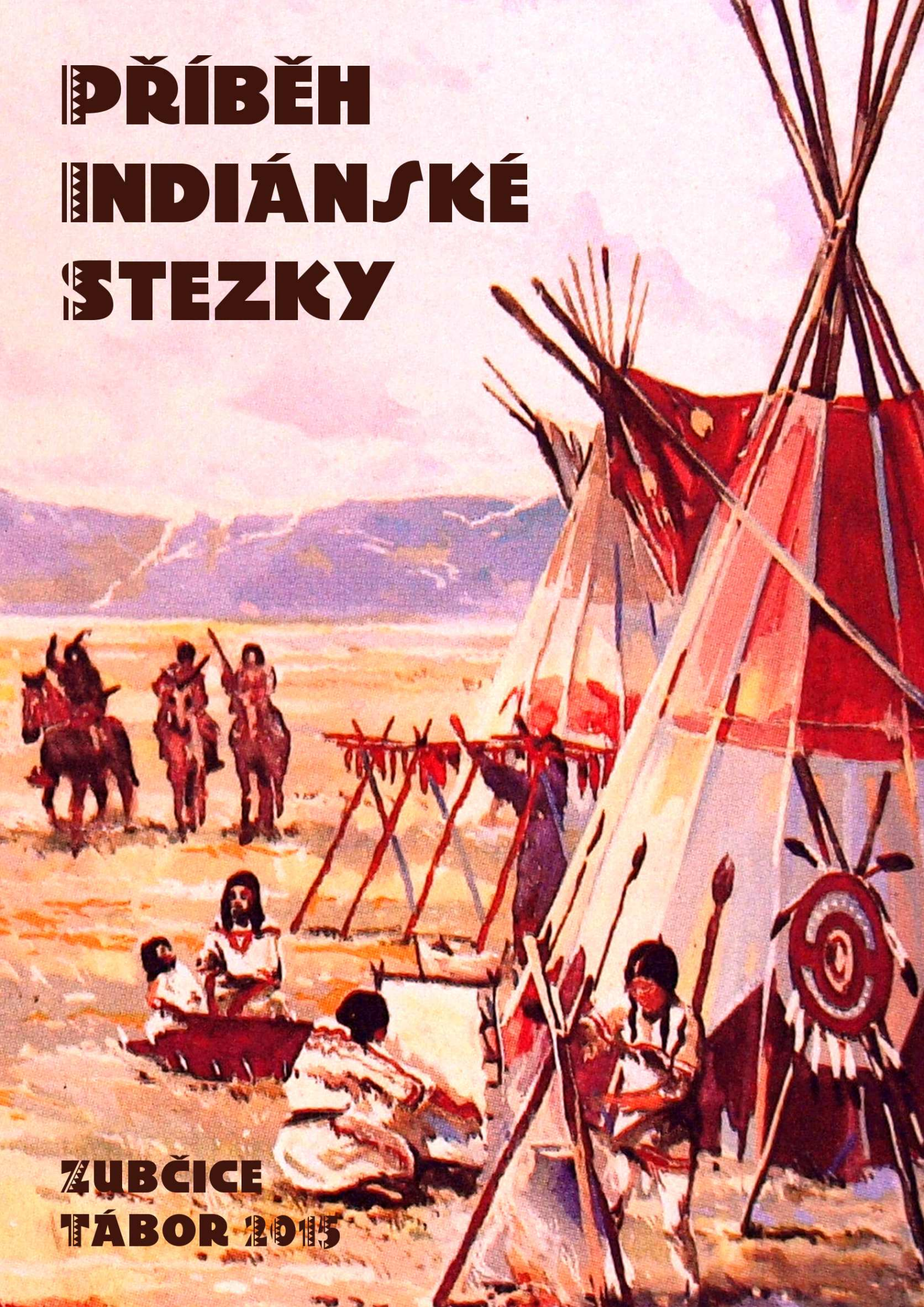


PRÍBĚH INDIÁNSKÉ STEZKY



ZUBČICE
TÁBOR 2015



PŘÍBĚH INDIÁNSKÉ STEZKY

STANDA KRYSA PIKULA

3. LEDNA 2016



V roce 2015 náš oddíl organizoval tábor na indiánské téma. Od 2. do 16. srpna jsme strávili v době panujících veder příjemných 14 dní v polostínu u potoka nedaleko Zubčic u Českého Krumlova.



Základní motivace tábora

Děti byly rozděleny do pěti družin, které byly Lakotskými kmeny (jinými indiány označovaní jako Siouxové¹). Lakotské kmeny žily zejména na prériích (my jsme spali v teepee, takže indiáni z prérií byli jasná volba, protože pouze oni spali v teepeech).

Pět družin po zhruba 6 dětech reprezentovalo kmeny zapojené v konfederaci Pěti poradních ohňů². Vedoucí družiny byl náčelníkem svého kmene. Oddíloví vedoucí byli Velká rada konfederace a měli tak větší práva než běžní indiáni i než běžný kmenový náčelník.

Nejstarší část vedení (18+) byli Rada starších - rozhodovali o herních „zvykových“ záležitostech a předsedou rady starších byl „velkonáčelník“ (hlavní vedoucí).



Velké Slunce, zástupce Velkonáčelníka, odchází od rozdělávání do družin

Celotáborovka stručně

Indiánské kmeny se po přezimování sešly a vrátily se na letní loviště. Velkonáčelník konfederace, Šedá Krysa, měl dorazit později, takže správa konfederace byla svěřena do rukou jeho dcery, Velkého Slunce. Po několika dnech indiáni zjistili, že Šedivá Krysa nedorazil a vydali se ho hledat mimo jiné do nedalekého indiánského sídliště, Čejenského (Českého) Krumlova. Po návratu a dalších peripetiích nakonec zjistili, že Šedivá Krysa byl unesen a díky věštbě šamana Sedícího Býka byl i osvobozen. Oslavou skončil první týden.



pohled na tábořiště z horní louky

Začátkem druhého týdne byl Šedivá Krysa zabit, zřejmě bělochy. Vlady se chopil mladý synovec velkonáčelníka, Černý Jestřáb. Ten dal všem pořádně do těla (pod jeho krutovládou proběhl důkladný úklid, velké tahání dřeva apod.). Hned večer po uzurpování moci byl však velkou radou Černý Jestřáb sesazen a poprvé v historii (a navzdory tradici) byla velkonáčelníkem určena žena - Velké Slunce.

Jako pomstu smrti Šedé Krysy vykopala konfederace Pěti poradních ohňů válečnou sekeru a bojovala proti bělochům. Podařilo se nám zničit železnici i sklady ohnivé vody. Avšak následně byla většina tábora vylákána na tajemné zprávy, které zanechával „Young Shatterleg“³ a během toho zmizela radě starších mapa ke zlatému prachu.

¹Siouxové znamená v překladu „malé zmije“, jak by sám sebe zřejmě nikdo neoznačoval

²taková konfederace nikdy neexistovala, ale pro naši potřebu byla inspirována Irokézskou ligou

³Opak Old Shatterhanda



trénink boje na život a na smrt

Po stopách zlodějí mapy se vydali prakticky všichni rozdělení na tři skupiny podle věku. Během vícedenního putování se podařilo získat zpět celou mapu. V závěru byla u Little Bighornu velkolepě poražena i přitáhnoucí armáda generála Custra a mohlo se tedy slavit vítězství indiánů. Při oslavě se ještě proslechlo, že v tábořišti musí být zrádce a díky lsti se podařilo odhalit, že za všechny potíže, včetně zmizení mapy zlatého prachu či smrti Šedé Křesy, ve skutečnosti může Černý Jestřáb a jeho pravá ruka, Vlčí Tlapa.

Bohužel Černý Jestřáb zmizel již před bitvou u Little Bighornu. Vlčí Tlapa byla po prozrazení všech špatností a zřeknutí se Černého Jestřába propuštěna od mučícího kůlu. A tak jsme se mohli v poklidu rozejít do teepee a sbalit se na cestu na zimní loviště, po naprosto pohodově stráveném létě.

Bodování

Děti získávaly králíčí kůže (body) a za každých 20 králíčích kůží měly dostat jednu fyzickou bizoní kůži (malou kůžičku), kterou si měly připevnit ke kmenovému (družinovému) totemu. Bohužel kvůli komplikacím nakonec bodování probíhalo pouze na papíře.

Králíčí kůže děti získávaly za zásluhy o růst komunity (za táborové služby a tábornickou činnost), za hledání velkonáčelníka a za boj proti bledým tvářím (za hry).

Body za hry byly přidělovány tradičně dle velikosti hry:

- malá hra = „krátká drobnička“ (body: 5-4-3-2-1)
- střední hra = hra na jeden 90 minutový blok (10-8-6-4-2)
- velká hra = např. šifrovačka na celé odpoledne (20-16-12-8-4)

Protože byla často v době hry jedna družina přítomna v kuchyni jako služba, její body byly odvozovány od jejího bodování kuchyně, což jsme na konci tábora zhodnotili jako nevhodné a v budoucnu plánujeme „sázení“ kuchyňské služby na jinou družinu.

Králíčí kůže navíc děti získávaly za dosažené hodnosti: tři hodnosti (lovec - válečník - zvěd) postupně získávaly (1 - 2 - 3) králíčí kůže denně (tedy v zásadě každá dosažená hodnost = tolik bodů, kolik zbývá dní do konce tábora).



někdy si vedoucí lámali hlavu, jaké body komu přidělit



Rozdělení družin

Vedoucím družin se náhodně přidělil jeden z pěti indiánských symbolů: Ota = spirála, Ondatra = znak teepee, Ola = oko, Honza = šíp a Terka = had. Na prvním rozkazu dětem pro rozdělení pomohly šamane ukázaná znamení na hřišti (oblázky s jménem na jedné straně a znakem kmene na druhé).

U klubovny si dle rychlosti seřazení děti vybraly název družiny (vybíraly podle originálu, dále jsme používali české překlady)⁴:

- Itazipčové (Bez luků)
- Oohenunpové (Dva kotlíky)
- Sihasapové (Černonožci)
- Bruléové (Spálené hýždě)
- Oglalové (Roztroušení)
- Wahpekutové (Střelci v listí)

Až na tábořišti v rámci prvního celého dne proběhla hra, během které družiny teprve získaly svou barvu a kmeny si tak mohly nabatkovat trička.



náčrt kmenových znaků z přípravné víkendovky před táborem



vybírání názvů družin na prvním rozkazu před klubovnou

⁴Jeden název zůstal plánovaně nevyužit, aby i poslední družina měla možnost výběru. V našem případě si nikdo nevybral Oglaly (Roztroušené).

Družiny a umístění

Jako každý rok jsme před táborem strávili nemalý čas rozdělováním všech účastníků do družin - tentokrát kmenů. Letos poprvé jsme se rozhodli pro kmenů pět. Dříve se tradičně dělilo do čtyř kmenů. Nové rozdělení nám vyhovovalo.

Dobře se nám podařilo také vyvážit jednotlivé kmeny. Ještě po půlce tábora byl rozdíl mezi nejlepším a nejhorším zanedbatelný. Rozhodující body pro konečné pořadí nakonec zajistilo plnění hodnotí ve kterém měl kmen Střelců v listí hned dva výrazné zástupce (Otu a Haničku) a díky tomu vyhrál celotáborovou hru. Těsnost bodování podtrhuje dělené druhé až třetí místo.



těžký výběr z mnoha hezkých cen

Umístění	Družina	Členové	Umístění	Družina	Členové
1.	Střelci v listí	Ota Hanička Sovík Janinka Tomáš Hvězdička	2.-3.	Dva kotlíky	Ola Jenda Škabetka Lukáš V. Katka D. Anežka Martin V.
			2.-3.	Černonožci	Honza B. Nela Eva Eliška Svízel Míša D.
4.	Spálené hýždě	Ondatra Mirek Anička V. Rarášek Amálka Karolínka	5.	Bez luků	Terka Kulihrášek Lucka F. Tadeáš Katka R. Ráda



Vedoucí

Na táboře bylo celkem patnáct vedoucích. Poměrně příjemné číslo, takže když bylo potřeba s něčím pohnout, ruce se našly. Občas se něco nedařilo dle představ, ale to už v takovém počtu snad ani jinak nejde. Poslední den ale všichni odjížděli z tábora pozitivně naladěni, což je hlavní. Vedoucí a jejich herní i táborové funkce shrnuje tabulka níže:

Indiánské jméno	jméno	funkce	indiánská funkce
Velké Slunce	Sluníčko	hlavní vedoucí	členka Velké rady konfederace, členka Rady starších, zpočátku zastupující Velkonáčelníka a následně Velkonáčelnice
	Bětka	Zdravotník	člen Velké rady konfederace, člen Rady starších a Medicinman
Vlčí tlapa	Vlk	hospodář	členka Velké rady konfederace, členka Rady starších a pomocník hlavního záporáka
Šílený kůň	Kláďa	hlavní programák	člen Velké rady konfederace a člen Rady starších
Sedící býk	Chemik	hlavní programák	člen Velké rady konfederace a člen Rady starších a šaman
	Elf	vedoucí, řidič	člen Velké rady konfederace a člen Rady starších
Šedivá Krysa + Bizoní Krysa	Krysa	vedoucí	člen Velké rady konfederace, člen Rady starších a zpočátku nepřítomný Velkonáčelník a následně mrtvý Velkonáčelník + bratranec mrtvého velkonáčelníka
	Honza	vedoucí	člen Velké rady konfederace a člen Rady starších
	Cvrček	instruktor	členka Velké rady konfederace
	Adam	instruktor	člen Velké rady konfederace
	Martin	instruktor	člen Velké rady konfederace
	Lukáš	instruktor	člen Velké rady konfederace
	Ondra	instruktor	člen Velké rady konfederace
Černý Jestřáb	David	instruktor	člen Velké rady konfederace a hlavní záporák
	Tomáš	instruktor	člen Velké rady konfederace

Hodnosti

Za plnění „indiánských stop“ (úkolů) mohly děti získat hodnosti. Děti měly dostávat ozdoby na čelenky, ale kvůli komplikacím se bohužel čelenky nevyrobily :(Získaná hodnost znamenala osobní privilegia a také body pro kmen, což se ukázalo jako zásadní pro finální umístění družin.

Plnit hodnosti bylo možné dle domluvy, zejména byly vyčleněny programové bloky, ve kterých byla spousta prostoru pro učení se a plnění indiánských stop. Celkem bylo patnáct úkolů, které byly rozděleny mezi 5 vedoucích, kteří kontrolovali jejich plnění. Nezrealizovaným nápadem bylo chodit na přídávky podle hodností.



předpříprava ukořistěných surovin na vaření na ohni

Popis hodností

Bylo možné postupně získat až 3 hodnosti. Hodnost zvěda se nepodařilo získat nikomu:

Lovec: stal se jím ten, kdo splnil 5 indiánských stop. Přijetí mezi dospělé indiány.

Válečník: bylo možné se jím stát za splnění 10 indiánských stop. Pouze od hodnosti válečník bylo možné zúčastnit se noci mimo tábor. Navíc mohl dotyčný po každém ohni zůstat 15 minut déle (a navíc s druhou večerí).

Zvěd: až splněním všech 15 indiánských stop se bylo možné stát zvědem. Výhodou zvěda bylo, že jednou nemusí jít na noční hlídku a jednou nemusí jít na rozvíčku.

Indiánské stopy

Zejména zpočátku probíhalo učení i plnění vložněji, na což by bylo dobré více děti motivovat. I odstupňováním by bylo zřejmě vhodnější, aby pro dané výhody stačilo méně splněných stop a za splnění všeho zavést čtvrtou hodnost.

Každý úkol mohly děti splnit druhý den po tom, co jim ho někdo vysvětlil nebo co byly u toho, když jej někdo plnil nebo nejdříve den po vlastním neúspěchu. Samozřejmě bylo možné úkol splnit rovnou bez vysvětlení, pokud si dotyčný věřil a vše znal.



indiánské tance



Jednotlivé úkoly vysvětlovali a kontrolovali:

Kdo	indiánské stopy
Lukáš	Zvířata, Kimovka, Mrštnost
Bětka/Krysa	Rostliny, Léčitelství, Švihadlo
Chemik	Hvězdy, Náradí, Oheň
Vlk	Morseovka, Knoflík, Orientace

Popis konkrétních indiánských stop:

Indiánská stopa	popis
Střelba z luku	ze 4 střel se 2 krát trefit do terče
Uzlování	6 základních uzlů (ambulák, dračák, škoťák, loďák, autička a zkracovačka)
Čistota	mít alespoň 8 bodů v bodování stanů 3 dny po sobě, + 1 z těchto dní si vyprat 3 ks oblečení; párové = 1 ks
Zvířata	z 30 obrázků vylosovat 15 a z nich 10 poznat
Kimovka	2 minuty pozorování, 3 min zápis, 20 předmětů, zapsat 10/13/16 předmětů (do 9/12/15 let)
Mrštnost	5 angličáků, kotoul, 10 sedlehů, 5 kliků, běh/sprint
Rostliny	poznat z 15 rostlin 10
Léčitelství	jak ošetřit 4 situace (puchýř na noze, spáleninu 1. stupně, klíště, drobnou krvácející ranku)
Švihadlo	35 přeskoků za minutu
Hvězdy	poznat 5 základních souhvězdí
Náradí	bezpečnost a péče o sekeru a pilu (nenechávat na dešti, teoreticky povědět + prakticky předvést řezání a sekání)
Oheň	vytvořit si ohniště, do 5 min vlastnoručně nasbírat materiál a rozdělat oheň na 3 sirky, aby slušně hořel, uhasit a zahladit ohniště
Morseovka	celá s čísly, překlad
Knoflík	přísít
Orientace	zorientovat mapu bez buzoly (vědět kde je na tábořišti S,J,V,Z) a s buzolou, určit pod jakým azimutem je daná věc ve skutečnosti i na mapě, co mám pod azimutem X ve skutečnosti a na mapě

Výsledná tabulka hodností:

Pořadí	Jméno	Hodnost	Stop	Stopy
1.	Ota	Válečník	11	Uzly, Morseovka, Knoflík, Švihadlo, Orientace, Mrštnost, Oheň, Nářadí, Luk, Kimovka, Zvířata
2.-4.	Hanička	Válečník	10	Uzly, Morseovka, Knoflík, Švihadlo, Orientace, Mrštnost, Čistota, Léčitel, Rostliny, Zvířata
2.-4.	Ola	Válečník	10	Uzly, Morseovka, Knoflík, Švihadlo, Orientace, Mrštnost, Oheň, Nářadí, Kimovka, Zvířata
2.-4.	Ondatra	Válečník	10	Uzly, Knoflík, Švihadlo, Orientace, Mrštnost, Oheň, Nářadí, Léčitel, Kimovka, Zvířata
5.-6.	Honza B.	Lovec	7	Uzly, Morseovka, Švihadlo, Mrštnost, Nářadí, Kimovka, Zvířata
5.-6.	Eliška	Lovec	7	Knoflík, Švihadlo, Mrštnost, Oheň, Léčitel, Rostliny, Zvířata
7.	Anežka	Lovec	6	Knoflík, Orientace, Mrštnost, Oheň, Léčitel, Zvířata
8.-11.	Terka	-	4	Švihadlo, Nářadí, Léčitel, Rostliny
8.-11.	Hvězdička	-	4	Knoflík, Švihadlo, Mrštnost, Kimovka
8.-11.	Eva	-	4	Morseovka, Knoflík, Švihadlo, Rostliny
8.-11.	Jenda	-	4	Švihadlo, Oheň, Nářadí, Kimovka
12.-18.	Lukáš V.	-	3	Knoflík, Orientace, Zvířata
12.-18.	Ráďa	-	3	Mrštnost, Oheň, Zvířata
12.-18.	Kulihrášek	-	3	Mrštnost, Kimovka, Zvířata
12.-18.	Škabetka	-	3	Knoflík, Nářadí, Zvířata
12.-18.	Míša D.	-	3	Nářadí, Kimovka, Zvířata
12.-18.	Rarášek	-	3	Knoflík, Švihadlo, Zvířata
12.-18.	Lucka F.	-	3	Mrštnost, Kimovka, Zvířata
19.-22.	Amélie	-	2	Rostliny, Zvířata
19.-22.	Mírek	-	2	Léčitel, Zvířata
19.-22.	Honza F.	-	2	Oheň, Zvířata
19.-22.	Nela	-	2	Švihadlo, Kimovka
23.-26.	Janinka (Zvířata), Katka (Zvířata), Anička V. (Švihadlo) a Sovík (Léčitel)			
27.-31.	Tomáš, Katka R., Tadeáš, Karolínka a Martin V. [0 stop]			



Rituály

Každý den večer se do každého Teepee posadil jeden vedoucí a měl 15 minut na rituál. Každý vedoucí dělal svůj rituál podle vlastního gusta a velikosti dětí. Nejčastěji se povídaly pohádky, rozdělával se oheň v ohništi, dělalo se hodnocení proběhlého dne, či se debatovalo o tom, co se indiáni během dne dozvěděli. O rituály byl velký zájem nejen od dětí, ale také od vedoucích, kteří se velmi ochotně hlásili do služby na rituálu.



večerní zábava u ohně

Noční hlídky

Součástí táborových funkcí je i noční hlídka. Většinou dětí neoblíbená, ale zejména jako asistence pro nejmenší, kteří mohou mít v noci problém třeba trefit na záchod se noční hlídka může hodit.

Vedoucí noční hlídky byl určen předchozí večer na poradě, před hlídkovací poradou nachystal hlídkovací deníček, sepsal do něj harmonogram hlídky a nachystal jídlo pro hlídku. Ve 21:15 se sešli vyzubení a odklíštění hlídači s vedoucím noční hlídky na rozdělení hlídky. Vedoucí noční hlídky zdůraznil, že noční hlídka je asistence pro lidi co budou mít případně problém (nemůžou najít baterku, spadne jim, nemůžou trefit na záchod apod.) - ať se nebojí, nic se nemůže stát.

Když byl problém, budila hlídka vedoucího noční hlídky (byl v teepee vedoucích). Hlídkalo se v intervalu 23-7, ten se rozdělil na počet dílů dle členů družiny + vedoucí noční hlídky (cca 60-90 minut). Poslední interval měl vedoucí noční hlídky, děti si vybírají pořadí od nejmladšího po nejstaršího, kdy chtějí hlídat. Vedoucí noční hlídky vysvětlil předávání hlídky: probudit dalšího hlídajícího, počkat až vyleze ze stanu, dojít s ním k hlídacímu deníku, nechat ho podepsat, že přebírá svoji hlídku, nová hlídka doprovodí původního hlídajícího do teepee.



po vyhlášení výsledků celotáborovky

Pro zajištění nutnosti obcházet tábořiště byly rozmístěny totemy, které musela hlídka kontrolovat a měla zaznamenat, když nějaký zmizel (bylo kontrolováno a bodováno včasné zaznamenání). Mizení totemů se dělo ale většinou jen na prvních dvou hlídkách, na což si děti na konci tábora stěžovaly :)

Po vysvětlení poslal vedoucí noční hlídky hlídače spát a utíkal na poradě. Vedoucí noční hlídky si zajistil budík, kdyby se náhodou přerušila noční hlídka, aby v 7 měl vše nachystané, protože poslední hlí-

dající (instruktor) vzbudil kuchyň a už pro ni měl roztopená kamna a na nich vodu na čaj, následně v 7:15 vzbudil přednostně vedoucího dne a další vedoucí a mohl si jít do snídaň odpočinout.

Nástupy a kostýmy

První rozkaz proběhl tradičně u klubovny, kde byly děti rozděleny do družin.

Dopolední rozkaz probíhal tradičně krojovaný. Před kostýmovaným ohněm (2., 7. a 13. den) se děti oblékaly do kostýmů a navíc byly kostýmy povinné i na některé hry.

Kostým na tábor byl zcela v režii rodičů, pouze byly doporučeny některé vhodné střihy. Mimo kostýmu si na táboře družiny ještě batikovaly a nastříhávaly trička jako dle kmene barevný kostým.



nástup u klubovny

Režim dne

- 7:30 budíček
- do 7:50 rozcvička
- 7:50-8:15 hygiena, úklid
- 8:15 snídaň
- 9:00 rozkaz
- 9:30-11:00 dopoledne 1
- kolem 11:00 přesnídávka
- 11:00-12:30 dopoledne 2
- 12:30 oběd
- 13:30-15:00 poledňák
- 15:00-16:30 odpoledne 1
- kolem 16:30 svačina
- 16:30-18:00 odpoledne 2
- 18:00-18:30 osobní volno
- 18:30 večere
- 19:15-20:45 večerní program (nejmenší případně kontrola klíšťat, mytí a spát)
- 20:45-21:15 kontrola klíšťat, mytí
- 21:15 rituál, hlídkovací porada
- 21:30 večerka
- (21:45 - 23:00 porada vedoucích)
- 23:00 začátek noční hlídky



ZENová rozcvička na louce



Celotáborovka den po dni

Klubovna (první rozkaz)	<ul style="list-style-type: none">• indiáni se po přezimování schází (k tanci slunce?) u klubovny• protože si mnozí nepamatují v jakém byli kmeni, znamení (na hřišti na kamíncích) jim napoví
1. den	<ul style="list-style-type: none">• putují (jedou vlakem) na letní loviště, zabydlí se
2.-3. den	<ul style="list-style-type: none">• sžijí se s vesnicí (batika, sázení řeřichy, sběr, lov, učení lakrosu apod.)
3. den večer	<ul style="list-style-type: none">• zjistí, že nedorazil velkonáčelník (předseda konfederace Pěti poradních ohňů)• synovec velkonáčelníka (David) se prohlásí novým velkonáčelníkem, ale rada starších ho upozorní, že zvoleným zástupcem velkonáčelníka při jeho nepřítomnosti je Velké Slunce (pouze pokud by byl původní velkonáčelník prokazatelně mrtev - nenápadná poznámka synovce „A co když je mrtev?“)• zbytek 1. týdne pátrají po velkonáčelníkovi (ve skutečnosti ho unesli nepřátelští indiáni, které vyprovokoval hlavní záporák)
4. den	<ul style="list-style-type: none">• nejdříve jdeme na výlet do Čejenského (Českého) Krumlova (velkého sídliště indiánů), abychom zjistili víc - dozvíme se, že ho unesla nepřátelská skupina indiánů
5. den	<ul style="list-style-type: none">• vykopeme válečnou sekeru a napadneme Irokézy, v boji zajmeme jednoho jejich bojovníka a u mučícího kůlu se dozvíme, že skutečně unesli našeho velkonáčelníka, ale on jim zvládl utéct
6. den	<ul style="list-style-type: none">• velká rada si nechá čas na rozhodnutí, co podniknout dále a následně Sedící Býk oznámí, že nám může v transu vyvěstit, kde je náčelník, ale musíme mu sehnat suroviny a předměty na uvedení se do transu• shánění surovin a předmětů = LARP• následně se uvede Sedící Býk do transu a my čekáme - může to trvat dlouho, tak jdeme spát a chvíli po večerce oznámí Sedící Býk směr a vzdálenost → noční hra při které osvobodíme znovu zajatého velkonáčelníka (bude přivázan u stromu a u něj jeden nepřátelský indián jako hlídka a druhý se zrovna vrací z průzkumu kudy je bezpečné ho vést pryč)• osvobozený velkonáčelník nám vysvětlí, jak byl zajat, jak utekl a znovu byl chycen kousek od vesnice
7. den	<ul style="list-style-type: none">• jsme šťastní, hrajeme lakros a připravujeme velkou oslavu, kde bude vyhlášeno, kdo nejvíce přispěl k záchraně velkonáčelníka
8. den	<ul style="list-style-type: none">• děti přítomné jen na 1. týden odjedou• příběhne posel, že se blíží běloši [bude to někdo, kdo se bude tvářit, že jde taky doprovodit malé na vlak, ale nakonec doběhne zpět] (moc bledých tváří - tisíce - sami Siouxové to nezvládnou) → zasedání velké rady → velkonáčelník jede na vyjednávání s dalšími kmeny (samotná konfederace pěti poradních ohňů na to nebude stačit)• využije toho hlavní záporák a zabije velkonáčelníka → příběhne pomocník záporáka, že viděl, jak zabili velkonáčelníka → běžíme ho najít a najdeme mrtvolu

	<ul style="list-style-type: none"> • synovec velkonáčelníka (záporák) se prohlásí velkonáčelníkem a udělá nám tříhodinové peklo (masivně spojené s úklidem a sběrem dřeva, případně dalšími neoblíbenými činnostmi) • následně zasedne rada starších a zruší pravidlo, že velkonáčelníkem je přednostně synovec mrtvého velkonáčelníka před jeho dcerou → velkonáčelníci je znovu Sluníčko
9. den	<ul style="list-style-type: none"> • pomocník záporáka označí chlupatá ústa (bledé tváře) za viníka smrti původního velkonáčelníka a ti v hojném počtu nedaleko něco budují → je potřeba jim to překazit, ale není nás dost na přímý útok → sabotáž železnice • v noci nedaleko přenocuje skupina bílých opic (bledých tváří), budeme muset zjistit co mají za lubem = noční hra
10. den	<ul style="list-style-type: none"> • dorazí bratranec mrtvého velkonáčelníka - jdeme s ním lovit bizony • odpoledne získáme dopis od neznámého → šifrovačka po stopách Young Shatterlega → jen nás chtěl odlákat od tábořiště • během naší nepřítomnosti nám ukradli tři části mapy, na kterých jsou zaznačena místa kde země skrývá zlatý prach → velká rada rozhodne, že další den vyrazíme po stopách zlodějů
11. den	<ul style="list-style-type: none"> • průzkumem okolí se zjistilo, že zloději se rozdělili na 3 skupiny → puták podle věkových kategorií (ve skutečnosti je ukradl záporák, aby podryl autoritu Sluníčka a mapy dal 3 skupinám zlatokopů, aby je odnesli pryč) • nejmladší se z putáku vrátí ještě večer a přespí u ohně • střední půjdou dál a vrátí se další den kolem poledne • velcí jdou nejdál a vrátí se až další den odpoledne
12. den	<ul style="list-style-type: none"> • dopoledne program jen pro nejmladší (případně další půldenní výlet - ať mají pořádný puták???) • odpoledne koupání nejmladších a postupně dorazivších středních a starších
13. den	<ul style="list-style-type: none"> • Sedící Býk nám vyvěští, že se blíží velká armáda → přepadneme sklad zbraní a ohnivé vody • připravujeme se na boj
14. den	<ul style="list-style-type: none"> • dopoledne bitva u Little Big Hornu proti generálu Custerovi (Custer = „Žlutý vlas“) + zajmutí bělocha • odpoledne oslava + vyhodnocení • večer se jen mezi dětmi od jednoho vedoucího roznese, že máme mezi sebou zrádce • po cestě k mučicímu kůlu jednomu vedoucímu (Bizoní Krysa) bledá tvář prozradila, že jeden z nás bělochům nabízel pomoc a informace • informace se nesmí dostat k velké radě, protože zrádce je určitě z ní, děti se sejdou za tábořištěm, vyšlou velkonáčelníci na oko k jinému kmeni, budou ji sledovat a dopadnou záporáka (Davida) s pomocníkem (Vlkem) jak chtějí velkonáčelníci přepadnout a zřejmě zabít • přivážeme zrádce ke kůlu a budeme mučit :o)
15. den	<ul style="list-style-type: none"> • nakonec odjíždíme po létu opět na přezimovací loviště



Cesta na/z tábora

Na i z tábora se tradičně jelo vlakem a z nejbližší vlakové zastávky bylo nutné dojít ještě pár kilometrů pěšky. Cesta do Jižních Čech zabere vlakem dlouhých 5 hodin. Naštěstí kufry a táborové potřeby jsme vezli dodávkou, takže cesta vlakem mohla probíhat jen se svačinou v batůžcích.



naložená dodávka před odjezdem z tábořiště

Úklid teepee

Pomlčky znamenají, že dotyčný byl celý den mimo tábořiště a neměl tedy šanci si uklidit.

pořadí	jméno/den	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	10.	11.	13.	průměr
1	Sovík	9	9	6	9	10	10	10	9	6	9	8,70
2	Hanička	9	9	7	10	8	10	10	-	6	9	8,67
3-5	Mirek	10	10	9	9	6	6	10	-	8	9	8,56
3-5	Kulihrášek	9	10	8	10	7	8	10	-	7	8	8,56
3-5	Katka R.	8	6	10	7	9	10	10	-	8	9	8,56
6	Anička V.	10	10	9	7	9	8	8	8	6	8	8,30
7	Eliška	8	9	7	10	9	10	0	10	9	10	8,20
8	Ola	9	10	6	10	9	5	8	-	5	8	7,78
9	Škabetka	9	9	7	8	5	8	8	7	7	9	7,70
10	Ota	9	10	6	9	6	6	9	-	6	7	7,56
11	Eva	10	10	5	9	8	6	9	7	6	5	7,50
12	Honza B.	9	9	7	9	7	8	6	-	5	7	7,44
13	Ondatra	10	10	6	10	6	6	6	-	5	7	7,33
14	Rarášek	8	8	6	7	7	6	10	6	7	8	7,30
15	Nela	9	6	8	7	5	4	8	-	8	9	7,11
16	Anežka	6	9	6	8	7	6	7	5	10	7	7,10
17	Tomáš	8	7	7	7	7	6	-	-	-	-	7,00
18	Hvězdička	8	8	6	9	8	4	10	4	6	6	6,90
19	Janinka	8	7	6	6	7	8	4	5	9	8	6,80
20	Amélie	1	8	6	6	7	5	8	7	8	7	6,30
21	Jenda	8	9	8	7	5	3	9	3	4	5	6,10
22-23	Martin V.	10	9	4	5	6	2	-	-	-	-	6,00
22-23	Lucka F.	9	9	6	8	6	4	3	4	6	5	6,00
24	Míša D.	7	8	5	6	5	4	5	6	7	5	5,80
25	Terka	0	0	8	8	7	6	9	-	6	8	5,78
26-27	Katka R.	3	6	6	4	7	7	-	-	-	-	5,50
26-27	Ráďa	10	7	5	3	9	6	0	5	7	3	5,50
28	Tadeáš	9	9	5	2	5	1	0	3	5	7	4,60
29	Karolínka	5	3	5	4	5	4	-	-	-	-	4,33
30	Lukáš V.	9	7	4	4	5	3	0	3	3	5	4,30
31	Honza F.	4	7	3	3	4	3	0	1	3	3	3,10



Tabulkový rozpis naplánovaného programu

den	dopoledne 1	dopoledne 2	odpoledne 1	odpoledne 2	večer	noc
1.	cesta	cesta	cesta	osadnické práce	osadnické práce	
2.	boj o barvy	batika	sázení řeřichy + indiánské hry	shánění surovin na vaření	indiánské divadlo	
3.	hodnosti	učení se lakrosu	zápasy lakrosu	zápasy lakrosu	psychomotorika	
4.	výlet do Českého Krumlova	výlet	výlet	výlet	oheň	
5.	vykopání válečné sekery + shánění zbraní	vaření na válečné stezce	boj s nepřáteli + zajmutí nepřátelského indiána	koupání	ubongo	
6.	boj	lakros	hledání surovin na věštbu (LARP)	hledání surovin na věštbu (LARP)	Molkky + Ubongo	nalezení velkonáčelníka
7.	lakros	lakros s vedoucíma	hodnosti	válka dvou dcer	oslava nalezení velkonáčelníka + oheň	
8.	odjezd malých + odchod velkonáčelníka + indiánské hry	nalezení mrtvého velkonáčelníka	Peklo!	Peklo! + zasedání rady	Ubongo + Molkky + koupání	
9.	sabotování železnice	sabotování železnice	lov bizonů			
10.	dopoledne naruby	dopoledne naruby	šifrovačka	šifrovačka	hodnosti	
11.	puťák	puťák	puťák	návrat mladších	odpočinek	
12.	koupání	návrat středních	koupání	návrat starších	koupání	
13.	ničení ohnivé vody	zápasy u kůlu	příprava na boj	příprava na boj	oheň	
14.	bitva u Little Bighornu	bitva u Little Bighornu	oslava + vyhodnocení	oslava + vyhodnocení	past (sledování slunce) + mučení Vlka	
15.	odjezd	na cestě	na cestě	doma		



48. PŤO STEZKA



STEZKA.ORG

