říjen 2014 | ročník 57

# skaut

junák

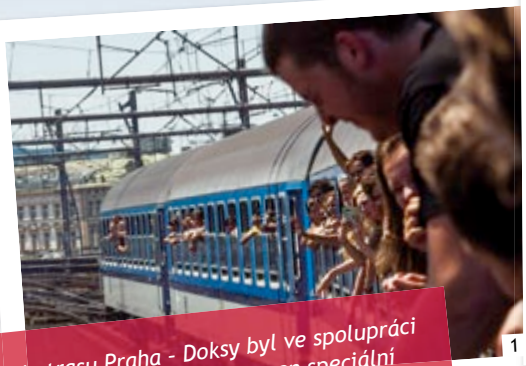
## CEJ2014

## Sítotisk

## Zelí

krouháme, šlapeme...

## ZAPLACKY



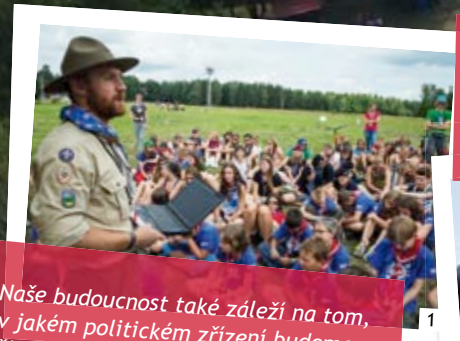
Na trasu Praha - Doksy byl ve spolupráci s Českými drahami vypraven speciální vlak, určený pouze pro účastníky CEJ. Pro mnohé z nich tak jamboree začalo již v Praze!

I díky tomu všichni v pořádku dorazili a v neděli večer si mohli užít atmosféru zahajovacího ceremoniálu.

Při úvodní hře bylo úkolem vytvořit umělecké ztvárnění budoucnosti, ale nakonec se nemalovalo jen na plátna...

Víte, že se v České republice o prázdninách uskutečníla velká skautská mezinárodní akce? Dvanácté Středoevropské Jamboree bylo určeno hlavně pro skauty a skautky z Česka, Slovenska, Polska a Maďarska. U severočeských Doks se ale nakonec setkalo na tisíc účastníků z více než desítky zemí z celého světa. Pod heslem „Prepared for the future“, tedy „Připraven na budoucnost“, se v týdnu od 3. do 9. srpna věnovali tématu budoucnosti ze všech možných úhlů a v nejrůznějších aktivitách. Ale hodně času patřilo i doprovodným programům – sportům, hrám, kinoprojekcím, koncertům, a hlavně seznamování se se skauty ze zahraničí.

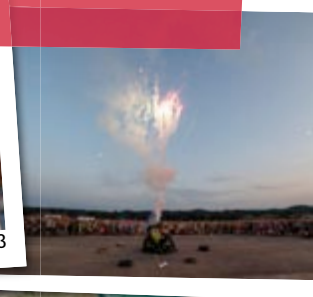
# CEJ2014



Naše budoucnost také záleží na tom, v jakém politickém zřízení budeme žít. Nad tím se účastníci zamýšleli v rámci Budoucnosti demokracie.

Řešila se i budoucnost Země, budoucnost skautingu... a také Moje budoucnost, ve které si mohli účastníci zkusit i svatbu!

Jedním z vrcholů celého CEJ byla velká hra Atlantis v areálu bývalého vojenského letiště.



2

1

Budoucnost technologií: tento programový blok seznamoval účastníky s nejnovějšími vymoženostmi a s jejich fungováním.

1

Naopak budoucností bez technologií, náměty a tipy k přežití v divočině, se zabývala Budoucnost v přírodě.

A když skončily oficiální programové bloky, vždy bylo na výběr z široké nabídky doprovodných programů a aktivit, koncerty - jako například Voxela na obrázku - nevyjímaje. Na CEJ se zkrátka nikdo nenudil!

1

Ve čtvrtek se uskutečnil Festival kultur, na kterém všechny kontingenty předvedly své národní zvyky a zvláštnosti ve stánku i na jevišti.

1

1

Připravil: Jakub Ambrozek - Mravenec

Foto: 1 - Štěpán Hašek - Jmelí, 2 - Dominik David - Hraboš, 3 - David Urban - Ňuf

# Příběhy

## našeho světa

Tentokrát se zkusíme v části věnované plnění skautské stezky podívat na nedávnou historii naší země, o které se příliš často nemluví, a je to škoda. Ono je někdy těžké najít ty, komu by se chtělo vyprávět. A jindy je zase těžké pochopit a uvěřit. Ale jen tak, že se budeme ptát a snažit se chápat odpovědi, se můžeme poučit. A proč? Protože skauti a skautky by měli být ti, kdo nejlépe rozumí slovům pravda, slušnost a porozumění. Protože každý lidský život je příliš krátký na to, abychom v něm stihli udělat chyby, které udělali lidé před námi.

*A protože je mi jasné, že tenhle filozofický úvod nám nic neřekl, tak se pojďme podívat na nějaká fakta:*

Po krutých časech druhé světové války stihli lidé v Československu přijít k volbám, kde mohli volit toho, koho opravdu chtěli, jen jednou, v roce 1946. Další svobodné volby čekaly naše předky až v roce 1990. Dvě generace dětí vyrostly a dospěly v prostředí, kde byla omezována lidská práva. I když už od té doby uteklo mnoho let, jisté stopy a rány si nese naše země dodnes. V době, kdy u nás vládli komunisté, nemohli lidé nejen vyjadřovat většinu svých politických názorů, ale byl omezován také společenský projev, umění, cestování. Lidé nemohli svobodně podnikat. Některé věci si nemohli koupit ne proto, že by byly drahé, ale prostě proto, že jejich dovoz nebo prodej byl omezený nebo úplně nemožný. A je toho mnohem více.

Dnešním úkolem pro vás bude zjistit něco o tom, jak se tehdy žilo. A co na to budete potřebovat? Tedy spíše koho. Najděte ve svém okolí někoho, komu je alespoň 50 let, ale klidně víc. Třeba svoje prarodiče, známého oldskauta, staršího učitele – prostě nějakého „pamětníka“. Zeptejte se ho na pár otázek podle bodů níže, udělejte si k odpovědím poznámky a přibližte některé obzvlášť zajímavé příběhy družině. Diskutujte, a pokud dojdete k nějakým závěrům, nebojte se je probrat s někým dospělým, vůdcem nebo se svým „pamětníkem“.

## Stezka ohně

***Sám nebo s družinou se zamyslím, co musel člověk za komunismu udělat, když chtěl sehnat lego, hi-fi věž, cement na stavbu domu, běžky, nové auto, pomeranče, když chtěl jet do Itálie, co mohl dělat, když nesouhlasil s výstavbou továrny před svým domem. Libovolnou formou to přiblížím družině, oddílu nebo spolužákům.***

Zamysli se nejprve sám a pak popros svého „pamětníka“, ať ti s odpověďmi pomůže.

Lego: .....

.....

Cement: .....

.....

Běžky: .....

.....

Nové auto: .....

.....

Pomeranče: .....

.....

Zájezd do Itálie: .....

.....

Nesouhlas s výstavbou továrny: .....

.....

Nezapomeň se zeptat, jestli ví, jak to v té době bylo v zahraničí, třeba v Německu. Zeptej se také, jestli nemá tvůj „pamětník“ nějaký příběh o tom, jak mu byla některá z těchto věcí (nebo třeba jiná věc) nespravedlivě odepřena kvůli tomu, že neměl protekci na správném místě, nebo třeba kvůli nevhodným názorům.

## Knižní čtvrtky

***(příběhy od mojí maminky z 60. a 70. let.):***

*„Když jsem byla malá holka, měla jsem nejlepší kamarádku Evu. Její babička už byla v důchodu a my jsme si k ní občas chodily hrát. Jednou, to nám bylo asi tak deset, se nás babička zeptala, jestli bychom si chtěli přečíst Vinnetoua. Samozřejmě jsme chtěli, ale moc jsme nevěděli, jak nám ho babička plánuje sehnat. Druhý den, když jsme přišly zase s Evou na návštěvu k její babičce, skutečně tam na nás čekala kniha o Vinnetouovi. Eva byla tak skvělá kamarádka, že mi ji půjčila jako první. A pak Vinnetoua půjčila každému ze třídy. A jak babička k té knize přišla? Nové knihy se přivážely do knihkupectví vždy ve čtvrtek v osm hodin ráno. Ale mnoha oblíbených knih bylo jen pár kusů. Polovinu si jich rozebraly prodavačky, a tak se do prodeje dostaly ten týden třeba tři kusy. Tiskly se samé „Leninovy spisy“ a „Jak zakalit ocel“ a na to, co chtěli lidé číst nejvíc, nezbýval papír. Kdo měl štěstí a přišel jako první, na toho se dostalo. Ale někdy taky ne, když se přivezlo málo kusů, skončily pod pultem všechny. Na Vinnetoua pro nás šla Evina babička čekat v půl čtvrté ráno. Ten, kdo musel ráno do práce, měl prostě smůlu.“*

*„Později, v mé první práci, jsme měli skvělou partu. Mimo jiné mi kolegové půjčovali knihy od svých kamarádů. Jeden měl kamarády vojáky, kteří na vojně opsali na psacím stroji Švandrlíkovy Černé barony. Ta kniha byla zakázaná a nesměla se tisknout. Opis byl plný chyb, ale byl také neskutečně cenný. Kdyby mi kolega tolik nedůvěřoval, nikdy by mi knihu nepůjčil. Přijít o takový poklad by byla veliká škoda i nebezpečí.“*

**Tip:**
Zeptej se také na knihy zahraničních autorů, filmy, časopisy! Byly u nás k sehnání? Proč ano nebo ne? Kniha nebo lístek do kina přece nebyly tehdy nedostupně drahé...

# Stezka vody

***Sám nebo s družinou se zamyslím, co všechno z toho, co jsem za poslední rok dělal, bych nemohl dělat, kdyby u nás stále byl komunismus, a libovolnou formou to přiblížím družině, oddílu nebo spolužákům.***

Zamysli se nejprve sám a pak popros svého „pamětníka“, ať ti s odpověďmi pomůže.

*Byl jsi třeba na dovolené v zahraničí?*
*Koupil sis něco dovezeného z USA?*
*Byl jsi na výletě u německých nebo rakouských hranic?*
*Sledoval jsi v televizi výsledky voleb a povídal sis o nich s rodiči nebo kamarády?*
*Řekl jsi něco ošklivého o některém politikovi?*

Zeptej se, co z toho nebylo možné a co za určitých podmínek ano. Jaké to byly podmínky? Co mohlo člověku hrozit, pokud se pokusil o některou z věcí, které se dnes už smí?

Zkus to také obráceně. Zjisti, co bys za minulého režimu musel dělat, protože to bylo povinné. Pokud si nejsi jistý, požádej o pomoc rodiče či prarodiče. Dvě věci ti také napoví ilustrační fotografie.

## Automatická pračka

***(příběh od mého táty z roku 1988):***

*„Než ses měla narodit, rozhodl jsem se tvojí mamince koupit automatickou pračku (to znamenalo takovou, která uměla mimo praní i předepírat a trochu ždímat prádlo). Vždy, když se tyhle pračky přivezly do obchodu, bylo jich jen pár kusů a byly okamžitě vyprodané. Nedovážely se a u nás se jich vyrábělo málo. Tak jsem si šel kolem třetí hodiny ráno stoupnut do fronty, abych zkusil, jestli se na mě ten den nedostane řada. Byl konec listopadu a samozřejmě mrzlo. V šest mě na chvíli přišla vystřídat maminka, abych si mohl dojít aspoň na záchod a trochu se protáhnout. Ten den dopoledne, když pračky přivezli, jsem měl velké štěstí, protože jsem byl poslední, na koho se dostalo.“*

# Stezka země

***Zjistím, jaké hry hráli moji prarodiče, když byli malí (nebo jaké měli hračky nebo jaké byly jejich domácí povinnosti).***

*Jaké byly jejich oblíbené hračky, stavebnice apod.?*
*Jaké pohádky a filmy sledovali v televizi nebo si pamatují z kina?*
*Jaké hráli hry a do jakých chodili kroužků? Chodili do pionýra, jiskřiček, turistického oddílu? Nebo na skauta?*
*S čím museli doma pomáhat?*

Samozřejmě že hračky a hry se od těch dnešních lišily. Zkus se zeptat, co z toho bylo dané tím, že dnes už jsou dostupné úplně jiné technologie. A jaké hračky byly třeba prarodičům odepřeny, protože jejich rodiče neměli známé ve správných obchodech? Jaké pohádky a filmy tehdy dávali v televizi nebo v kině? Byly to jen české (polské, maďarské, východoněmecké …) pohádky a filmy, nebo i nějaké americké? Jak se tehdy lišily kroužky od těch dnešních? Měli prarodiče nějakou podobnou partu, jako máš ty ve skautském oddíle?

*Nenašel jsi tu svoji **Stezku vzduchu?** Nezoufej! I ty máš ve stezce podobný bod, jen není směřovaný na život za komunismu, ale za druhé světové války.*

*„Zjistím, jak žila moje rodina za války“*

*Zeptej se někoho z rodiny, kdo si ještě válku pamatuje, na to, kde a jak žil. Jak bydlel, kam chodil do školy, co se doma vařilo, kde pracovali jeho rodiče. Jistě i ty najdeš nějaký zajímavý příběh, který můžeš přiblížit kamarádům v družině nebo vůdci, aby ti mohli bod stezky podepsat.*

*Připravila: Terka,*
*foto: archiv Klubu za historickou Polnou*

# Hurvínkovy příhody

## 9. díl: Nikdy nepotrestané zločiny

Nacisti odbojáře Hurvínka nedostali, komunisti ho za nerozdané letáky zavřeli na dlouhá léta do kriminálu. A estébáci si pak na něm zkoušeli různé způsoby mučení duše i těla.

Hurvínek přetrpěl všechno to týrání celkem bez následků. Nejhroznější podlost a surovost však spáchali komunisté na jeho mamince.

Není divu, že se psychicky zhroutila, těžce onemocněla a brzy na to zemřela.

# Hurvínkovy příhody

## 10. díl: Sběratel příběhů

Od nešťastné nehody s výbušninou v kamnech trpěl častými záněty uší. Ve vězeňské nemocnici tak trávil celé týdny. Bavil tam ostatní veselými historkami, ale zároveň vyslechl i mnoho osudů umírajících, kteří tušili, že už se z komunistického vězení nikdy nedostanou...

Můj tatínek pocházel z proletářské rodiny. Po válce k němu přišli a řekli: „Hynku, tvůj kluk byl v odboji, ty jsi proletář. Pojď k nám do komunistické strany."

Ale chodíš do kostela. To přestane.

Sotva skončila válka, už mi zase bude někdo poroučet?!

Mému strýci říkali: „Pojď mezi nás, takové lidi tam potřebujem."

A na co?

Abychom měli mezi sebou takový statečný, odvážný, co dělali odboj.

Ale, soudruzi, vždyť je to moc tvrdé na vytření...

HA HA HA HA HA HA HA HA HA HA

Pánové, vy se tu bavíte, přitom vedle leží Rudolf Beran, bývalý ministerský předseda.

Myslím, že umírá.

Já jsem se obětoval za protektorátu, stal se premiérem a teď mě mají bolševici soudit?

Přitom mě v dubnu 1942 v Berlíně zatklo gestapo a odsoudili mě za napomáhání velezradě.

Měl by tyhle osudy někdo sepsat.

Někdo, kdo má šanci, že se odtud dostane živý.

Já už se třeba z kriminálu nikdy nedostanu. A jak se lidi dozví, že jsem nebyl žádnej zločinec?

Jeden Hurvínkův příbuzný ve straně byl. Přestože se za svou rodinu styděl, prosadil po letech obnovení procesu a Leopoldovo předčasné propuštění...

S čím Hurvínek v kriminále začal, v tom pokračoval i na svobodě.

Objížděl kraj a sbíral osudy obyčejných lidí.

Můj manžel byl tehdy tady v Lipové kovářem. Jako mnoho ostatních i on byl v odboji.

Konec

# O Hurvínkovi

Desetidílný komiks nás provedl životní cestou Leopolda Färbera – Hurvínka. Pomocí různých aktivit a námětů na zamyšlení jsme vám chtěli přiblížit dobu i klíčové momenty Hurvínkova života, a tím i určitou část naší historie. Historie totiž není jen přehledem dat a událostí. Jsou to především osudy jednotlivých lidí, na nichž můžeme pochopit co, proč a jak se odehrávalo.

Poselství tohoto příběhu, jak ho chápeme my, shrnul výstižně David Bartoň: „Ve vazbě a v kriminále nedospěl k závěru, že po propuštění je třeba rychle zapomenout a myslet už jen na budoucnost – naopak pochopil, že to, co prožili jeho spoluvězni, je nutno uchovat, protože to má velkou cenu.“(postbellum.cz)

Ať chceme nebo ne, minulost se týká nás všech. Můžeme v ní hledat inspiraci i poučení. Stejně jako všechny předchozí aktivity je i tato, poslední, určena pro celou družinu. Měla by vycházet z družinových zájmů a odrážet družinového ducha. Zkuste společně propojit minulost se současností. Jak to uděláte, je jen na vás.

Můžete se přidat k již probíhajícím projektům, např.: Skautské století (Skautský institut A. B. Svojsíka)

***Nebo zkuste vymyslet něco nového, co má vztah k vaší družině, oddílu, středisku, obci. Nabízíme několik námětů:***

- *výpravy za střediskovými/ oddílovými místy*
- *puťák inspirovaný cestou na historický tábor (na stejné místo vlakem, autobusem, na kole, s trakařem, pěšky - zrealizovat v kronice popsanou cestu)*
- *orienťák po skautských klubovnách (i bývalých)*
- *(nejen) skautská móda v průběhu dějin*
- *beseda s některým z oldskautů, vždyť možná byl jeho osud v mnohém podobný životu Hurvínka*

A poznámka závěrem – není třeba hledat jen v předválečných kronikách a poslouchat vzpomínky popisující dění před půl stoletím, vždyť historií jsou již 90. léta!

*Za programovou sekci Skautského institutu A. B. Svojsíka*
*Hana Dubská - Baki a Tereza Štolbová -Tété*
*Foto: Archiv SI ABS a J. Bláhy - Řešetláka*

skautské století

www.teepek.cz/hurvinek

# FARMA ZVÍŘAT

## Všechna zvířata jsou si rovna, ale některá jsou si rovnější.

**George Orwell dokončil svůj alegorický román Farma zvířat na počátku roku 1944 a přesně o deset let později se jeho dílo dočkalo zfilmování. Farma zvířat byla prvním britským celovečerním animovaným filmem, který navíc nebyl zaměřen na dětské publikum.**

Děj filmu (i knihy) je podobenstvím o vzniku totalitního státu. Konkrétně pak Orwell pomocí bajky převyprávěl události v Rusku mezi vítěznou bolševickou revolucí (1917) a koncem druhé světové války. Jednotlivá zvířata nejenže mluví a jednají jako lidé, ale navíc mají svůj předobraz v reálných historických postavách. Tak majitel farmy pan Jones odkazuje na cara Mikuláše II., starý kanec Major připomíná svými proslovy Marxe a Lenina a éra násilí reprezentovaná vepřem Napoleonem nese jasnou shodnost rysů se Stalinovou hrůzovládou. Krom samotného děje a historických odkazů jsou u Farmy zvířat zajímavé také okolnosti vzniku samotného filmu. Americká CIA (Ústřední zpravodajská služba) se dlouho snažila získat práva k Orwellově knize, aby její zfilmování mohla využít coby anti-komunistickou propagandu. Práva získala až od Orwellovy vdovy, která si výměnou za ně vymínila setkání se svým idolem, hereckou hvězdou tehdejšího Hollywoodu - Clarkem Gablem. CIA se následně podílela na financování vzniku filmu (zaplatila 2/3 celkového rozpočtu) a také zasáhla do samotného konce snímku, který se s vyzněním knihy rozchází. Narozdíl od bezvýchodné situace, kterou Orwell zakončuje své podobenství, film vyznívá pozitivně a dává pracujícímu lidu naději, že totalitní tyranii lze úspěšně svrhnout.

Klíčovým bodem filmu je stavba mlýnu, projektu faraónských rozměrů, který při své realizaci zbankrotuje celou farmu. Podíváme-li se na Ceauceskův palác v Bukurešti nebo megalomanské stavby v Čínské lidové republice či Severní Koreji, můžeme na stavu tamější společnosti vidět, jak moc je Orwellův popis fungování komunistického režimu i po více než půl století po jeho napsání stále aktuální.

*Na Farmu zvířat se můžeme jednoduše dívat jako na pohádku, která nám chce předat poselství, že každý násilný převrat v důsledku nastolí ještě horší režim, než byl ten předchozí. Ale pokud si najdeme dostatek času a sami si o situaci v Rusku těchto let něco zjistíme, případně se na film podíváme s rodiči, může celé dílo sloužit jako cenný exkurz do historie.*

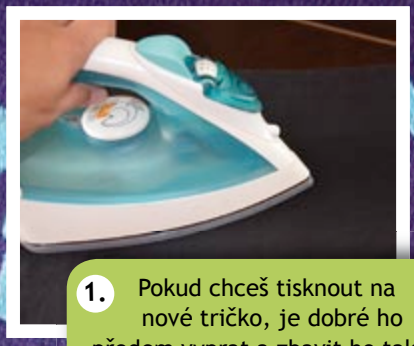
**ZAMYSLETE SE:** Pozorujte v průběhu filmu jeho barevné ladění a všimněte si, že barevnou rozjásanost, na kterou jsme běžně u animovaných filmů zvyklí, zde nahradilo tmavé tónování. Teprve když zvířata vyženou svého tyranského pána a nastolí nový, sociálně spravedlivější režim, barvy se projasní. Jakmile ovšem začne být zřejmé, že se k neomezené moci prodrala nová skupina prasat v čele s Napoleonem (který si osvojil lidské neřesti, jimiž dříve sám opovrhoval), opět nastupují barvy a výjevy, jež v divákovi vzbudí lítost.

*Připravil: Ondra Sloup*

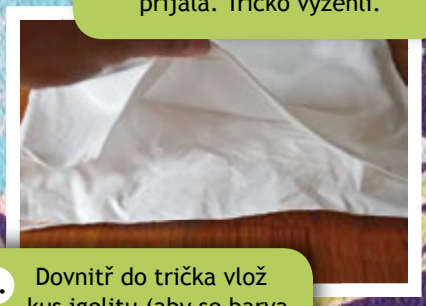
# Sítotisk

Vyzkoušejte sítotisk a vyrobte si družinová trička, dárek pro kamarádku, mamku nebo jen tak pro radost... Sítotiskové barvy jsou krycí, takže můžete potisknout i tmavou látku...

**Budeš potřebovat:** sítotiskovou šablonu (My style nebo se prodávají i sítotiskové sady, kde si šablonu můžeš vytvořit sám), sítotiskové barvy na textil, tričko, kus igelitu, plastovou stěrku, flitry.



1. Pokud chceš tisknout na nové tričko, je dobré ho předem vyprat a zbavit ho tak apretury, aby látka lépe barvu přijala. Tričko vyžehli.



2. Dovnitř do trička vlož kus igelitu (aby se barva nepropila na zadní stranu).

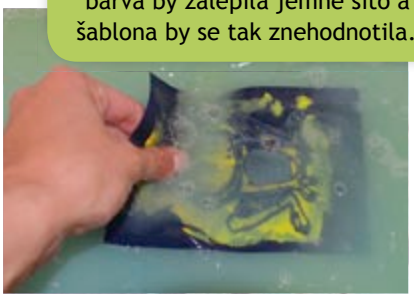
3. Šablonu přilep na tričko.

4. Okolo motivu nanes zvolené barvy.

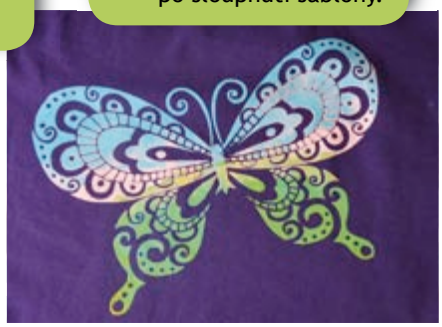
5. Stěrkou rozetři barvu přes motiv.

6. Nikde nesmí zůstat ani místečko nepokryté!

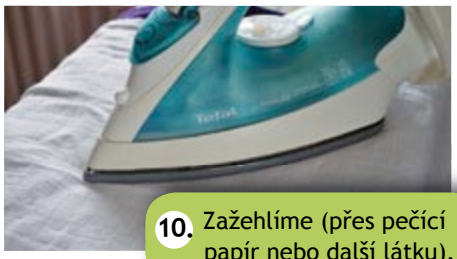
**7.** Šablonu sloupni a vlož do teplé vody s kapkou jaru, umyj. Nesmí zaschnout, protože barva by zalepila jemné síto a šablona by se tak znehodnotila.



**8.** Takhle vypadá motiv po sloupnutí šablony.



**9.** Do mokré barvy nasypeme flitry. Necháme 24 h zaschnout.



**10.** Zažehlíme (přes pečící papír nebo další látku).

**11.** Hotovo!

*Připravila: Sojka*

inzerce

iQLANDIA
SCIENCE CENTER LIBEREC

Moderní science centrum se stovkami interaktivních exponátů, 3D planetáriem a spoustou živých programů.

2D a 3D planetárium s filmy: Úsvit kosmického věku, Přírodní výběr a nově Planety
Science show – ohnivé a mrazivé experimenty s šílenými vědci
Experimentování v laboratoři
Denně tematické aktivity v expozicích: recyklace elektrospotřebičů, testování lidských smyslů, Teslův transformátor, show s robotem, experimentování s minerály a horninami, výroba nanovláken aj.
Jediný humanoidní robot v ČR

Dětský oddíl jen 70 Kč/os.

U NÁS SE VÁM ROSZVÍTÍ!

Víkend 25. – 26. října patří iQLANDIA deskovým hrám s MINDOKEM. Přijďte a vyzkoušejte se zkušeným lektorem.

# Buď připraven na film!

# OBRÁZKOVÝ TRAILER

Že byste se lekli, potkat Bubáka s kapačkou uprostřed polí? Je to ale jen skaut Kolečko v zápalu natáčení.

**Prázdniny jsou za námi, ale nezoufejte, protože to pravé dobrodružství zažijeme už říjnu při premiéře filmu Buď připraven na film!**

*V minulém čísle jste se mohli dozvědět, že za podpory mladých nadšenců nejen z řad skautů právě vzniká nový skautský film, který snad brzy uvidíme v televizních stanicích a na filmových festivalech. V létě běželo natáčení na plné obrátky a tak tu máme malou ochutnávku našeho snažení. Můžeme tomu třeba říkat obrázkový trailer.*

Vypadá to jako velké drama z hlavních večerních zpráv, ale nebojte. To opět jen odvážný skaut Kolečko trpělivě vyčkává, až se rozblikají kamery, aby mohl být konečně vysvobozen. Poblíž je přitom trať, takže při každém přejetí vlaku musí chudák trpět...

Zanedlouho přicházejí na scénu i ostatní skauti coby záchranný tým. Na celou akci navíc dohlíží zkušený horolezec a skautský vedoucí v jedné osobě.

Ani při záběrech ve vodě to neměli kluci zrovna jednoduché.

Ale rozhodně to byla zábava.

## Takže... Buď připraven na film!

Všichni skauti byli moc šikovní. I po nabitém táborovém programu jim zbyly síly na večerní výstup před kamerou, což velmi oceňujeme. Vedoucím děkujeme za trpělivost!

A konečně – natáčení sice vyčerpává, ale výsledek bude stát určitě za to!

*Připravila: Leona Maťhová,*
*foto: Vojtěch Nekvapil a Radim Pešák*

12
www.pegi.info

Nintendo

# SUPER SMASH BROS. for NINTENDO 3DS™

©2014 Nintendo. Original Game: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAINAMCO Games Inc. Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are a trademarks of Nintendo. ©2014 Nintendo.

**EXKLUZIVNÍ OBSAH:** *Jedinečné módy a arény pouze na **Nintendo 3DS!***

## LEGENDÁRNÍ SOUBOJ!

KOMPATIBILNÍ TAKÉ PRO NINTENDO 2DS

Bojujte za nejoblíbenější postavu nebo **své Mii!**

**Přizpůsobte si** schopnosti svého bojovníka

www.mojenintendo.cz

/nintendoclubcz

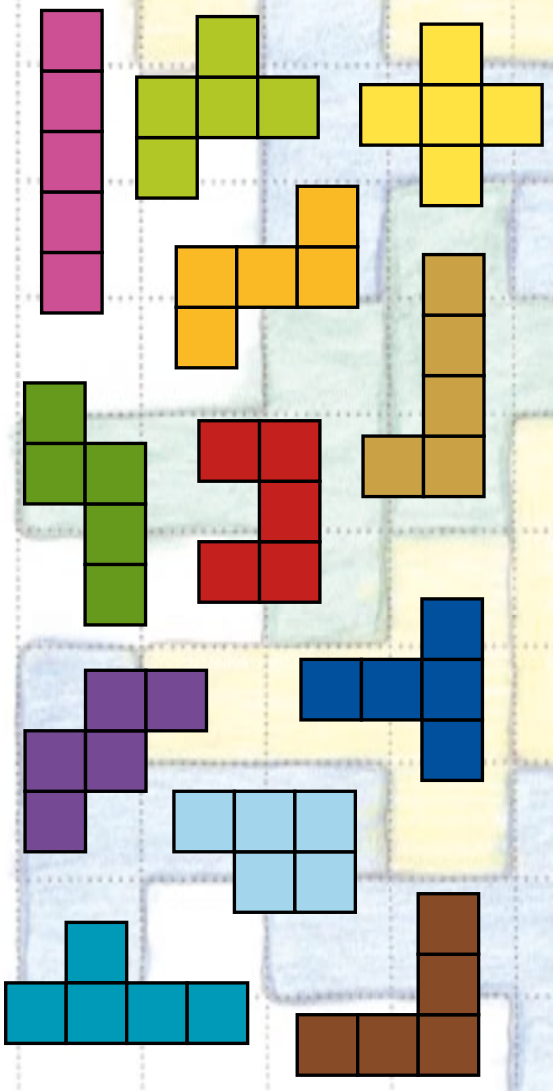
CONQUEST entertainment

NINTENDO 2DS. NINTENDO 3DS. XL

# PENTOMINO

Jako pentomina se označuje dvanáct různých útvarů, které vzniknou poskládáním z pěti stejných čtverců, které na sebe navazují vždy celými stranami.

Se sadou dvanácti pentomin pokryj každý obdélník tak, aby se žádná dvě pentomina nepřekrývala a aby byly pokryty všechny čtverečky obdélníku. Pentomina můžeš libovolně otáčet a převracet. Můžeš si je vystřihnout rovnou z časopisu – stranu podlep čtvrtkou a po zaschnutí vystřihni.



Obdélník 5x12 čtverečků

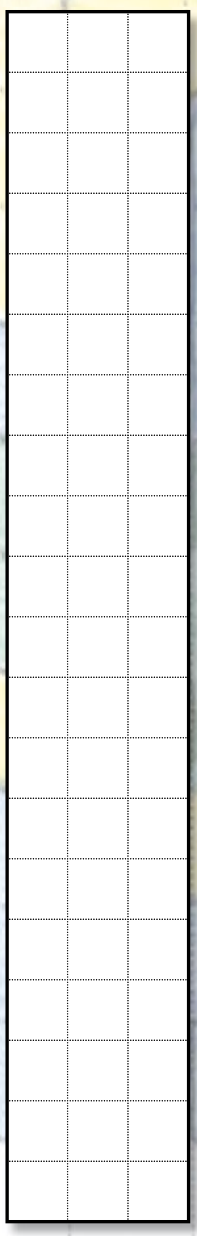
Obdélník 4x15 čtverečků

Obdélník 6x10 čtverečků

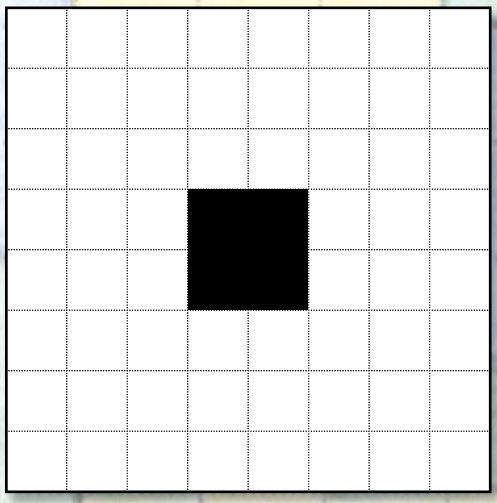
Z následujících množství řešení jednotlivých úkolů je vidět jejich obtížnost. Řešení, která vzniknou jedno z druhého pomocí zrcadlového překlápění nebo otočení, se považují za stejná

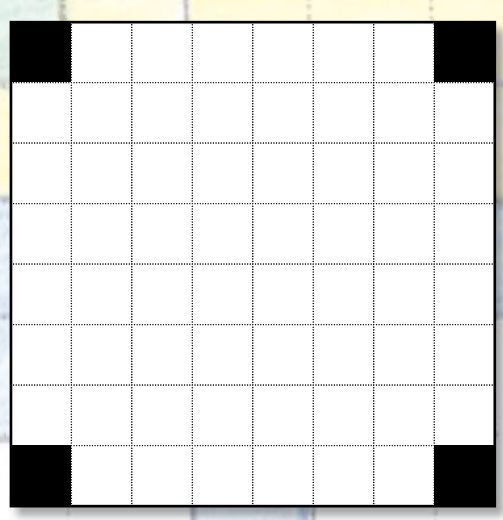
- **OBDÉLNÍK 6X10 MÁ 2339 RŮZNÝCH ŘEŠENÍ**
- **OBDÉLNÍK 5X12 MÁ 1010 RŮZNÝCH ŘEŠENÍ**
- **OBDÉLNÍK 4X15 MÁ 368 RŮZNÝCH ŘEŠENÍ**
- **OBDÉLNÍK 3X20 MÁ 2 RŮZNÁ ŘEŠENÍ**

Obdélník 3x20 čtverečků



Vyzkoušej pokrýt i následující čtverce. Na černá pole pentomina nepokládej.





## *PENTOMINO SI MŮŽETE ZAHRÁT I V DRUŽINĚ JAKO TURNAJ...*

*Pentomino se hraje ve dvou hráčích na šachovnici (8x8 čtverců). Hráči střídavě kladou na šachovnici kostky pentomina tak, aby jejich strany splývaly se stranami čtverců šachovnice. Nesmí se tedy pokládat „napříč“ hracím polem. Zároveň se žádná dvě položená pentomina nesmí překrývat a nesmí ani vyčnívat některým čtvercem ven ze šachovnice.*

*Vyhrává ten hráč, který položí pentomino na šachovnici tak, že soupeř již nemůže na šachovnici ze zbylých pentomin žádné přidat. Vyzkoušejte přísnější pravidla pro pokládání - pravidla lze omezit tak, že položená pentomina se nesmějí dotýkat stranou nebo dokonce ani rohem jiného čtverce*

*Hru lze hrát na větší šachovnici - například na šachovnici s 12 x 12 čtverci pro hru go. Lze také předem označit několik čtverců šachovnice vybraných třeba náhodně, na které se během hry nesmí pentomino umístit.*

soutěž

**O HODNOTNÉ CENY SE SUPER SMASH BROS.!**

**Hrajeme o:**
1. Super Smash Bros. hru a tričko
2. SSB tričko a psí známku
3. SSB potítko a klíčenku

**Pro slosování stačí najít odpověď na otázku:**
Kdy vyšla nová hra Super Smash Bros. pro rodinu konzolí Nintendo 3DS?

**Nápovědu hledej na www.mojenintendo.cz.**
**Správné odpovědi posílejte na *skautjunak@junak.cz* s předmětem SUPER SMASH BROS.**

inzerce

# TIPY na výpravy

Léto a tábory jsou za námi, ale čeká nás celý další skautský rok a s ním další dobrodružství a poznání na výpravách do všech krajů Česka a nejrůznějších koutů Čech, Moravy i Slezska. Pořád na vás čeká spousta míst, která jste neviděli – a přitom za vidění a návštěvu rozhodně stojí. Budeme rádi, když vás naše tipy zaujmou a budou inspirovat při rozhodování, kam s oddílem či střediskem zamířit.

*Připravila: Lenka Šablová, foto: internet*

## Vodopád dírka

Nejkrásnější a nejvyšší vodopád Plzeňska se nachází vzdušnou čarou pouhých 14 km severovýchodně od Plzně. Dojít k němu můžete po červené turistické značce z Chrástu u Plzně, Smědčic, Sedlecka nebo přímo z Darovanského Dvora. Zde se vydejte směrem ke Korečnému mlýnu, asi po půl kilometru narazíte na Divecký potok. Pokračujte poté lesem podél potoka po jeho proudu a asi po 200 metrech dojde tek horním kaskádám, pod kterými se nachází vodopád Dírka, vysoký 3,1 metru. Vodopád má poměrně stabilní průtok díky vodě čerpané z bývalých dolů u Břas.Tato voda obsahuje hodně železa, a tak má potok i vodopád načervenalou barvu.

Plzeňský kraj

## Labyrinty na zámku Loučeň

Zámek Loučeň se nachází pár kilometrů severně od Nymburka a určitě se vám tam bude líbit – ve velké zámecké zahradě na vás totiž čeká LABYRINTÁRIUM, a to hned největší v Evropě. Výprava to tím pádem bude zajímavá i pro vlčata nebo světlušky, neboť prohlídka zámku je samozřejmě možná, ale vůbec ne nutná. Labyrinty jsou nejrůznějšího druhu a téměř všechny se dají proběhnout, přeskákat, přelézat, podlézat či jinak zdolat a překonat. Kromě „klasických“ živých bludišť z tisu či buxusu tu najdete bludiště dlaždicové, světelné, travnaté, kamenné, palisádové či provazové. Během některých víkendů navíc v zámecké zahradě probíhají divadelní představení a další akce (které s sebou však samozřejmě nesou i možnou větší návštěvnost zámku v tom kterém termínu). Kromě labyrintů je zajímavý i samotný park založený v anglickém stylu, ve kterém najdete mnoho druhů listnatých a jehličnatých dřevin i krajinných prvků.

Středočeský kraj

## Historická mačkárna Korálek

Když se řekne Jablonec nad Nisou, tak asi každému z nás naskočí slovo bižuterie. Pojďme se ale podívat zblízka na to, jak se „korálky“ dříve vyráběly, nebo si to dokonce zkusit! Možná si teď říkáte, že to bude výprava hlavně pro holky, ale tak to není – vždyť sklářské řemeslo kromě zručnosti a fantazie vyžadovalo také sílu a vytrvalost. Při návštěvě „Korálku“ si budete moci prohlédnout funkční technické vybavení sklářské dílny, včetně sklářského náčiní, mačkadel a dalších pomůcek. Během exkurze uvidíte spoustu praktických ukázek doprovázených slovem průvodce. Svůj um si můžete vyzkoušet při praktické ukázce výroby vinuté perle.
**Pozor – na exkurzi je třeba se předem objednat!**

Liberecký kraj

## Dělostřelecká tvrz Stachelberg

Dělostřelecká tvrz z let 1935-1938 na Babí u Trutnova měla být po svém dokončení největší dělostřeleckou tvrzí československého pevnostního systému. Pevnost s expozicí a zajímavým podzemím je přístupná pro návštěvníky v pěchotním srubu T-S 73, jediném vybetonovaném objektu na pevnosti. Základ expozice tvoří výkresy, plány a dobové i současné fotografie. K vidění jsou tu také pěchotní zbraně a modely pevnostních objektů. Součástí výstavy je také plastický stůl o rozměrech 8x2,5 metru, zachycující dělostřeleckou tvrz Stachelberg po dostavbě. Zážitky doplní i trasa naučné stezky po blízkých pevnostních objektech, které zde tvoří kompaktní linii se značnou vojensko-historickou hodnotou. Podzemí Stachelbergu představuje svým rozsahem naprosto unikátní systém – jedná se celkem o 3,5 km podzemních chodeb a sálů v hloubce 25 až 60 m pod povrchem. Návštěvník zde má ojedinělou příležitost vidět část rozsáhlých podzemních prostor v různých fázích výstavby – od zahájení výlomových prací až po betonáže chodeb a sálů.

Královéhradecký kraj

## Rozhledna Mařenka

Rozhlednu s něžným dívčím jménem najdete na Třebíčsku nedaleko obce Štěmechy a dojít k ní můžete po modré turistické značce. Své jméno získala po dívce Marianě (Mařence), kterou loupežníci v r. 1689 zamordovali nedaleko od místa, kde leží smírčí kámen s křížem. Původní rozhledna, která stejně tak sloužila poutníkům k výhledu do širokého a dalekého okolí, byla dřevěná a spadla při bouřce. Novou věž tvoří devítimetrový podstavec obložený kamenem, na něm stojí kovové schodiště doplněné dřevěnými prvky. Na vrchol věže vás vyvede konstrukčně vydařené schodiště s nízkými nášlapy a 156 schody. Vstup na rozhlednu je zdarma.

Vysočina

Hlavní město Praha
**Letecké muzeum ve Kbelích**

Karlovarský kraj
**Naučná stezka Jáchymovské peklo**

Jihočeský kraj
**Rašeliniště Červené blato**

Ústecký kraj
Klopotský vodopád

Pardubický kraj
Muzeum řemesel v Letohradě

Jihomoravský kraj
Větrné mlýny

Olomoucký kraj
Po stopách úzkokolejky

Zlínský kraj
Ekopark Starý Světlov

Moravskoslezský kraj
Zřícenina hradu Vikštejn

Více na teepek.cz/vylety

# Na výpravě

**Některé z vás možná už samotná zmínka o dějinách a historii znudí až běda, ale nemusí tomu tak být vždy. Ostatně na družinové výpravě lze snadno a vtipně zpracovat útržky z historie tak, aby byly atraktivní a hezky se pamatovaly. Vše, co k tomu potřebujete, je pár nápadů a myšlenek, které vám nahodí inspiraci...**

## A ty jsi kdo?

Ještě před družinovkou, kterou budete mít před výpravou, si nachystejte seznam lidí, v našem případě historických osobností, o kterých se chcete něco dozvědět. Pokud budete dělat výpravu tématickou, například o historii vašeho města nebo třeba o husitských válkách, stačí pouze vybrat zajímavé postavy z daného tématu. Na samotné družinovce si pak každý člen družiny vylosuje jednu osobnost. Její jméno si nechá pro sebe, a doma si zjistí, o koho jde a čím je důležitý. Na samotné výpravě pak stačí udělat prostor pro trošku divadelního umění. Cílem každého člena družiny je co nejpřesněji napodobit onu osobnost. Povoleny jsou jak mluvené repliky, tak kostým. Po každém krátkém představení ostatní členové zkusí uhádnout, o koho se jedná (můžete dát k dispozici seznam jmen, pokud nepůjde o příliš známé osobnosti).

**Rady:**

- Hru vždy zatraktivníte, když do toho půjdete taky, takže si taky jednu osobnost nachystejte.
- Dobrá motivace, ať už body do hry nebo něco hmatatelného, dělá divy. Nezapomeňte na odměnu pro herce. :)

## Moment, takhle to přece nevypadalo!

Tato hra se nám dobře osvědčila, když jsme putovali historií našeho města, ale lze aplikovat téměř kdekoliv. Základem přípravy je sehnat si historické fotografie města, v němž chcete hru hrát. S velkou pravděpodobností se místa, která jsou na fotografiích zobrazena, budou v mnohém lišit od reality dneška. A v tom je skryta myšlenka celé hry. Družinu rozdělte na zhruba stejně velké a silné týmy, pokud z toho tedy chcete udělat závod, a každé dejte malý paklík těchto starých fotografií. Jejich úkolem je zjistit, které místo fotografie zobrazuje a jak se liší od dnešního pohledu. Pokud hrajete v neznámém městě anebo jde o opravdu záludnou fotografii, poraďte dnešním názvem ulice a hodnoťte pouze druhou část úkolu. Družina se samozřejmě může ptát místních lidí, jestli místa nepoznávají.

**Rady:**

- Nejlépe si zahrajete v menších městech, velkoměsta mají totiž, kromě své velikosti, nevýhodu v tom, že se jejich centra co se týče vzhledu zase tak moc v posledním století nezměnila. Nebo to alespoň z fotografie nelze rozeznat. Popravdě však záleží město od města.
- Příjemné oslazení by mohlo být na závěr posezení s kronikářem nebo zaměstnancem muzea. Tito lidé jsou většinou moc rádi, když se o historii někdo zajímá, a tak vám určitě řeknou nějaké věci, které jste sami netušili (a nemusí být to být jen nudné povídání, schválně se ho zeptejte, kde bylo např. popraviště a ať vám k němu řekne nějakou strašidelnou historku).
- Opatrnost a bezpečnost především, pokud budete pobíhat po velkoměstě, mějte jasně domluvený čas a místo srazu po konci hry.

# Za dějinami

## Historický klip

Možná se vám už párkrát stalo, že jste měli výpravu přes nějaký státní svátek, vy se jen tak mimoděk zeptáte, co je dneska za den a kupodivu nikdo neví. Existuje způsob, jak si určitou událost dobře zapamatujete, užijete kopec srandy, pomůžete propagaci své družiny, ale zároveň se asi zapotíte. Nejdříve si vyberte nějakou událost, kterou chcete zpracovat. Doporučuji nějakou, která je dobře zpracovatelná s dostatkem postav. Vaším úkolem jako družiny je natočit krátký klip o tom, jak mohl ten slavný den vypadat. Pokud se opravdu cítíte, můžete to zpracovat jako televizní reportáž, kdy jeden člověk bude dělat hlas hlasatele, a ostatní budou hrát. Sehnat kvalitní videokameru nebude v dnešní době problém, zvlášť když už i mobil dokáže dobře snímat. Až budete video upravovat, můžete zkusit přidat nějaký efekt (může být např. černobílé). No a na závěr se samozřejmě nezapomeňte pochlubit na oddílových nebo střediskových stránkách.

**Rady:**

- Nezapomeňte, že každý člen družiny by měl mít svou roli, kterou bude plnit při natáčení. Aby se nikdo necítil mimo partu, každý člověk se k něčemu „na place“ hodí.
- Neváhejte požádat o pomoc nějakého rovera, pokud máte problém např. s technikou.
- Styl onoho klipu je skutečně na vás, ale pokud chcete pobavit starší diváky, např. rodiče, můžete zkusit probrouzdat archív ČT, kde zjistíte, jak vypadaly zprávy za minulého režimu. Nenechte si do toho ale povídat, je to vaše video.☺

## Jiné pexeso

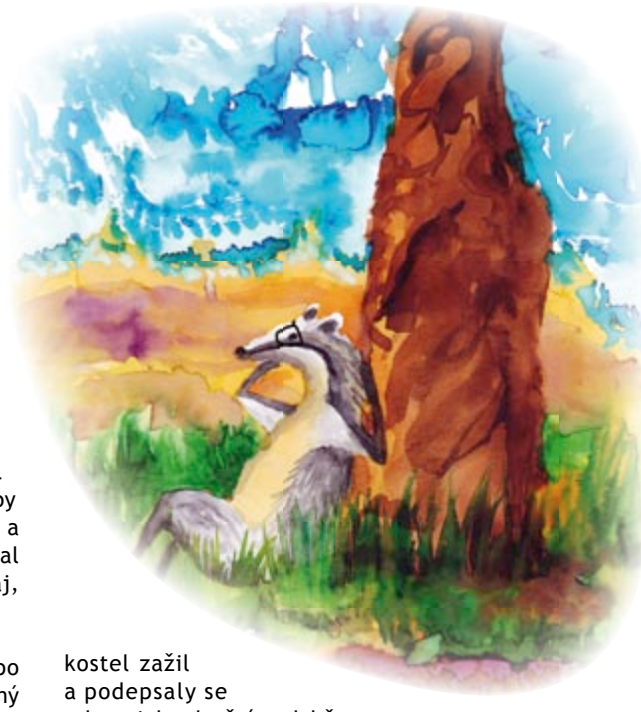
Všichni jsme občas hráli pexeso, takže asi žádné překvapení, že jsme k němu zabrouzdali i zde na této dvoustraně. Pokud si ho chcete zahrát trošku jinak a více poučně, tak zkuste vytvořit vlastní sadu, u které ale místo klasických obrázků budou některé zajímavé historické osobnosti nebo události. Jakmile budete chtít hrát, stačí sadu jen nachystat a říct členům družiny, že oproti normálnímu pexesu přibývá pravidlo, že pokud někdo najde dvojici, tak ji získá tak, že řekne, co se na kartičkách nachází. Stačí jen pár slovy, ale aby vystihly to nejdůležitější. Pokud to dotyčný neřekne, dá se možnost ostatním. Ten, kdo se přihlásí první a řekne správnou odpověď, získává dvojici. Dobrým trikem na prozkoušení se je dát si hned po první partičce druhou. Informace se pak dobře uloží a budete si je déle pamatovat.

**Rady:**

- Pokud vás začne nové pexeso bavit, zkuste přidávat nebo obměňovat dvojice, aby nezačalo být nudné.
- Po první hře si nezapomeňte říct, co který obrázek znamená.

*Připravil: Mačo*

# DOVOLENÁ PANA JEZEVCE



„Konečně! Konečně si od všeho a od všech odpočinu," liboval si pan Jezevec, když zahlédl moře. Krásné, modré, posílající na břeh hravé vlny. Včera večer dorazil do francouzského letoviska La Baule s krásnou písečnou pláží a už se nemohl dočkat, jak se po ní bude procházet bosými tlapkami. Samozřejmě se tady nebude jenom válet na pláži. Celou rodinu nechal doma a vyrazil za krásami jižní Bretaně nejen, aby viděl Atlantik, ten klidný na pláži a ten mocný a divoký, který se tříští o skály na pobřeží. Vybral si tuhle oblast ale i proto, aby poznal zdejší kraj, historii a vyhlášenou kuchyni.

Na výlety se tedy vydával každý den. Vyrážel po pobřeží a užíval si, že je sám. Opíraje se o dávný menhir pozoroval plachetnice a rybářské bárky na neklidném moři. Také se proplétal spletitými uličkami středověkých městeček. Pln obdivu zvedal oči k bílým kamenným domkům, jejich černým střechám z břidlice a modrým nebo červeným okenicím rámujícím okna plná květin. To vše vytvářelo neuvěřitelně malebnou, až pohádkovou atmosféru. Taková městečka tady byla na každém kroku. Některá měla mohutné bytelné hradby, jiná malý přístav či majestátný kostel se štíhlou gotickou věží. Všude byly slyšet racci a cítit sůl nejen od moře, ale i ze zdejších salin, jednoduchých nádrží na získávání soli z mořské vody. Všechno fotil, aby měl památku a mohl doma všechno vyprávět své rodině a kamarádům. Jednou zabloudil do městečka Batz-sur-Mer a vystoupal na věž zdejšího kostela. Kochal se krajinou a prohlížel si vše z výšky. Byla to paráda. Cítil se jako pán, jak byl svět pod ním maličký. Když potom sešel dolů, zlákala ho mohutná kostelní vrata. Vklouzl dovnitř a ocitl se v prostředí různých historických období, která tento kostel zažil a podepsaly se tak na jeho dnešní podobě, když mu padl zrak na dřevěnou sošku. Zarazil se a chvíli mu trvalo, než mu došlo, co se mu na té sošce z poloviny dvacátého století nezdá. Zobrazovala Marii a Josefa, který objímal Marii v pase a v náručí držel Ježíška. To bylo něco, co ještě neviděl. Na všech sochách i obrazech přece drží to nemluvně Marie? Tohle byl pro něj úplně nový, netradiční pohled. Zaujatě se podíval na štítek pod soškou v touženém očekávání nějakého vysvětlení, ale na štítku stála jen tato dvě prostá slova: „St. famille" a rok, kdy soška vznikla. V tu chvíli ho zachvátil obrovský stesk a pocit osamělosti, jak se mu spustil proud asociací: 'Svatá rodina... posvátná rodina... rodina je posvátná... moje rodina' a vzpomněl si na svoji rodinu a kamarády, na blízké, které zanechal doma. Nikoho s sebou nevzal, aby se s ním podělil o zážitky. V tu chvíli si uvědomil, jak moc mu všichni chybí. Tak málo času jim v poslední době dával.

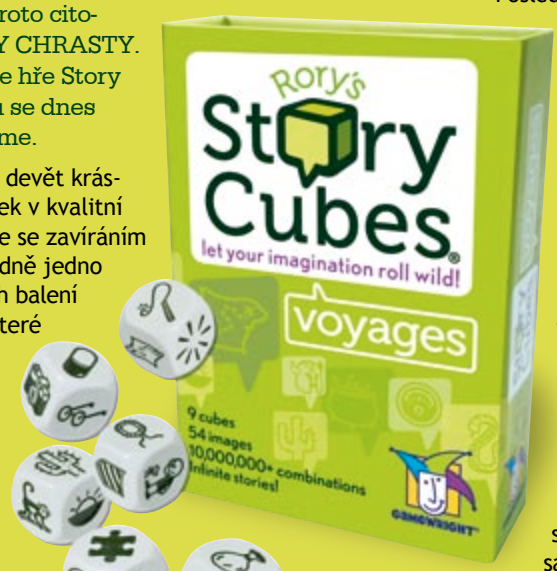
Nebylo už na co se dívat a na co čekat. Než zapadlo slunce, měl pan Jezevec zabalené kufry a z okýnka sledoval červánky za vzdalující se věží kostela a jejich odraz v mořské hladině na horizontu. Jel za svou rodinou.

***Kde je pro tebe doma?***
***A co pro tebe znamená rodina?***

*Připravil: Tibor Parák, ilustrace: Tereza Němcová*

# Rory's Story Cubes®

Kdo četl Barvu kouzel (myslím, že Pratchett byl aspoň v Čechách mezi skauty vždycky docela populární), určitě si pamatuje, jak je rafinovaným rámováním narace veškerý děj, drobné pinožení a vůbec prostě životní peripetie bizarních hrdinů, převáděn na svůj božský základ: půtky podivné nebeské partičky, děsné parodie klasického řeckého dodekatheonu. No a narozdíl od Homéra líčí Pratchett tyhle půtky jako potrhlou hru v kostky. Nečekané události v životě Mrakoplašově, Dvoukvítkově, Hrunově a tak dále mají proto citoslovce CHRASTY CHRASTY. Ne nepodobně ve hře Story Cubes, na kterou se dnes společně podíváme.




Story Cubes, to je devět krásných těžkých kostek v kvalitní kartonové krabičce se zavíráním na magnet. Rozhodně jedno z mála originálních balení společenské hry, které nejen krásně vypadá, ale je i praktické a ... inu, to zaklapávání magnetického víčka mi působí slast, která se asi dá přirovnat k praskání bublinkové balicí fólie. Ale dost už řečí: co doopravdy jsou Story Cubes?

Na šestistěnných kostkách nenajdete žádná čísla. Dokonce ani písmena (srv. Amos), nebo mozky (Zombie Dice). Na devětkrát šesti stěnách kostek je devětkrát šest různých obrázků se vším možným. Co se s tímhle zázrakem dělá, je nasnadě. Kdo je na řadě, hodí si kostkou a naváže na společně vyprávěný příběh tak, aby použil motiv na obrázku. Záleží na stylu hráče, jestli se v příběhu zadání vtělí jako doplněk či kuriozita, nebo hlavní hybný princip děje. Očividně, nebo mezi řádky.

Auto může projet na obzoru, přivézt nečekanou návštěvu nebo přejet hlavního hrdinu, to je jasné, možná si ale hrdina jen na nějaké auto vzpomněl, po nějakém autu zatoužil... Možná auto do příběhu nevjede, ale spíš v něm najednou začne chybět. Vypočítávám ty možnosti, aby bylo jasné, že tahle hra, i když vypadá jednoduše na hádání „co je to“ pomocí otázek na ano-ne, je vlastně dost fikaná... jako hádání „co je to“ pomocí otázek na ano-ne.

Zároveň je celkem jasné, že pravidla se mohou volně upravovat podle preferencí hráčů nebo situace. Může se třeba hodit všemi kostkami najednou s tím, že na začátku svého tahu si mohu vybrat, kterou použiji, nebo třeba kostku, kterou musím použít, vybere hráč po mé pravici.

Poslední věc, kterou musím zmínit, je, že kromě základní sady, která se jmenuje jednoduše Story Cubes a je v oranžové krabičce, jsou ještě sady Actions v modré a Voyages v zelené krabičce. Netřeba zvlášť zmiňovat, že jednotlivé sady lze libovolně kombinovat podle jakéhokoli pravidla, které vás napadne.

Co se mně týče, nejvíc jsem si zatím užil Voyages, které vedou vaše vyprávění zadáními, jako jsou truhla, pyramida a podobně. Naopak musím říct, že jsem tak úplně nepřišel na kloub Actions, která se opravdu snaží zadávat slovesa, jenže většina jich je poněkud abstraktních, vlastně se zdá, jako by se zadávaly spíš předložky. Základní sada je pro mě někde mezi.

*Zjevnou slabinou hry zůstává, že s devíti kostkami jde vyprávět jen velmi krátký příběh. Na hráčích je, zda své vyprávění počtu kostek přizpůsobí a budou prozkoumávat možnosti žánru takovéhle miniatury, nebo budou navazovat další devítikostkovou sérii atd. Jakkoli tuhle hlavní slabinu Story Cubes nechci nijak relativizovat, zapadá dobře do toho, co se mi na téhle hře naopak líbí: zkoušení různých možností, jak drobnými pravidly hru vylepšit.*

*Připravil: Adam*

# Zelí – krouháme,

Nakrájené hlávky připravené na krouhání

***Podzim není jen doba pouštění draků, ale také čas, kdy je potřeba si udělat zásoby na zimu. Tradiční českou pochoutkou se spoustou vitamínu C, která vydrží celou zimu, je kysané zelí. Dá se sice koupit v supermarketu, ale domácí zelí chutná určitě líp a navíc si při jeho šlapání užijete spoustu legrace!***

***Při kysání zelí probíhá za nepřístupu vzduchu tzv. mléčné kvašení. Ne proto, že by vznikalo mléko, ale proto, že vzniká kyselina mléčná. Ta zelí konzervuje a dává mu charakteristickou chuť. Na kysání zelí je nejlepší použít kameninový zelák se žlábkem na vodu, který zabrání přístupu vzduchu.***

## Postup

### Příprava zelí

Hlávky zelí zbavte polámaných listů, rozkrojte na půlky nebo čtvrtiny a vykrojte košťál. Zelí nakrouhejte na plátky široké 2–3 mm. Pořádně vydrhněte vanu, nasypte do ní zelí, prosolte a přidejte kmín. Pak si umyjte nohy a přichází nejzábavnější část – šlapání zelí! Šlapejte do té doby, dokud zelí nezkřehne a pustí spoustu šťávy.

Krouhadlo bývá široké akorát, takže se dá krouhat rovnou do vany

**TIP:** Pokud neseženete krouhadlo na zelí, dá se v obchodě koupit už nakrouhané zelí.

Bezesporu nejzábavnější je šlapání zelí!

**TIP:** Pokud se vám nechce šlapat bosýma nohama, pomůžou vám nové umyté holínky.

VYSOKÁ ŠKOLA CHEMICKO-TECHNOLOGICKÁ V PRAZE

# šlapeme, kysáme

### Plnění zeláku

Zelí vrstvěte a zalévejte uvolněnou šťávou. Každou vrstvu pořádně ušlapte, abyste vypudili bublinky vzduchu. Nakonec je třeba zelí zatížit plochým kamenem a dolít tolik šťávy, aby bylo všechno zelí pod hladinou.

### Kysání

Zelák přiklopte víkem a do žlábku nalijte vodu. Nechte asi 3 dny rozkvasit při 20 °C. Pak zelák přesuňte třeba do sklepa a nechte kysat 4—6 týdnů. Zelí občas zkontrolujte — musí být stále pod hladinou. V případě potřeby dolijte solným roztokem, také ve žlábku musí být pořád voda!

*Při plnění zeláku také sešlapujeme, abychom vypudili bublinky vzduchu*

Dobrou chuť

**Příště:** *Vánoční prskavky*

*Připravil: Petr Holzhauser, Jan Havlík*

## SUROVINY

**(na 30litrový zelák)**

30 kg zimního zelí na krouhání, ¾ kg soli, 70 g (2 pytlíky) celého kmínu, solný roztok na dolévání (20 g soli na litr vody), kopr, cibule, mrkev a zimní jablka podle chuti

## POMŮCKY

velký ostrý nůž, prkýnko, krouhadlo na zelí, zelák 30 litrů, plochý kámen na zatížení

## TIP:

Při plnění je zelí možné prokládat půlměsíčky cibule, plátky mrkve nebo jablek (pozor, musí být určena na zimní uskladnění!). Kdo má rád, může přidat také kopr.

# Tipy a triky na správnou schůzku

Je září, začátek školního, ale i skautského roku. Máme nové členy, nové družinky, někdy i nové rádce. V tomto článku si tedy připomeneme, jak má vypadat kvalitní družinová schůzka a jak na její přípravu včetně různých tipů a triků.

## Harmonogram dobré schůzky

**1.** Na začátku by měl být **jasný začátek**, aby všichni věděli, že teď už se nesvačí, nekecá a neběhá po všech čertech. Začátek může mít různé podoby; např. družinový pokřik, rituál, zvonění na zvonec, zapalování svíčky,…

**2.** Poté by na řadu měla přijít, krátká **„vyblbovací hra“**, odborně se jí říká iniciační. Musí být akční a musí všechny strhnout tak, aby přestali myslet na to, že dostali pětku ve škole nebo na to, že jim nechutnal oběd.

**3.** Následuje hlavní část, **hlavní téma schůzky**. Může to být plnění bodu do stezky, aktivita k etapové hře, naučení se nové dovednosti. U toho členové družiny musí používat mozek a po chvíli je to přestane bavit…

**4.** Proto je fajn zařadit zase nějakou **hru na odreagování**, odpočinek, pobavení.

**5.** Pak je vhodné znova **zopakovat hlavní téma**, zrekapitulovat výsledky a shrnout, co jste se dnes naučili.

**6.** Těsně před závěrem by měla být **aktivita na konec**, něco klidného a společného, co uzavře celý děj schůzky. Můžete malovat, zpívat, zapisovat kroniku, říci si o následující výpravě apod.

**7.** A na **úplný konec** zase musí přijít jasné gesto, rituál…, aby všichni věděli, že už je ten správný čas sbalit batoh a vyrazit domů…

Při každé přípravě jakéhokoli programu či aktivity je důležité vědět, **proč ho dělám**. Jako správní rádci byste měli vědět, co s družinou chcete dělat a hlavně proč. Mít cíl, který zapadá do činnosti oddílu popř. „vyšších cílů oddílu“ stanovených oddílovou radou, a k němu teprve vymýšlet program. Například v září může takovým cílem být „seznámit členy nové družinky mezi sebou“, takže hrajeme hry na seznámení.

Hrajeme hry na seznámení… Ale jaká hra bude nejlepší? A to je další věc, nad kterou se správně máme zamýšlet. Musíme vědět, **pro koho** program připravujeme. Vědět počet účastníků, jejich věk, kluci/holky, kolik mám času, místo a prostředí (klubovna/hřiště), nováčci/stálí členové, atp. Když si tohle všechno ujasním, tak není problém vymyslet hru či aktivitu přímo na míru.

Velkou vychytávkou je **rádcovský zápisník**. Teď je dostupný i ve skautském obchodě, ale pokud si ho nechcete kupovat, založte si svůj vlastní. Dobrý zápisník obsahuje informace o členech družiny a kontakty na rodiče i vedoucí oddílu, plány na schůzky, program družiny (plán) po celý rok, soubor her a fitek k okamžitému použití, „připravenou záložní schůzku“, místo na poznámky a nápady a všechny možné další věci, co potřebujete a co vás napadnou.

Nezapomínejte na tzv. **dramaturgii**.
To znamená, že např.

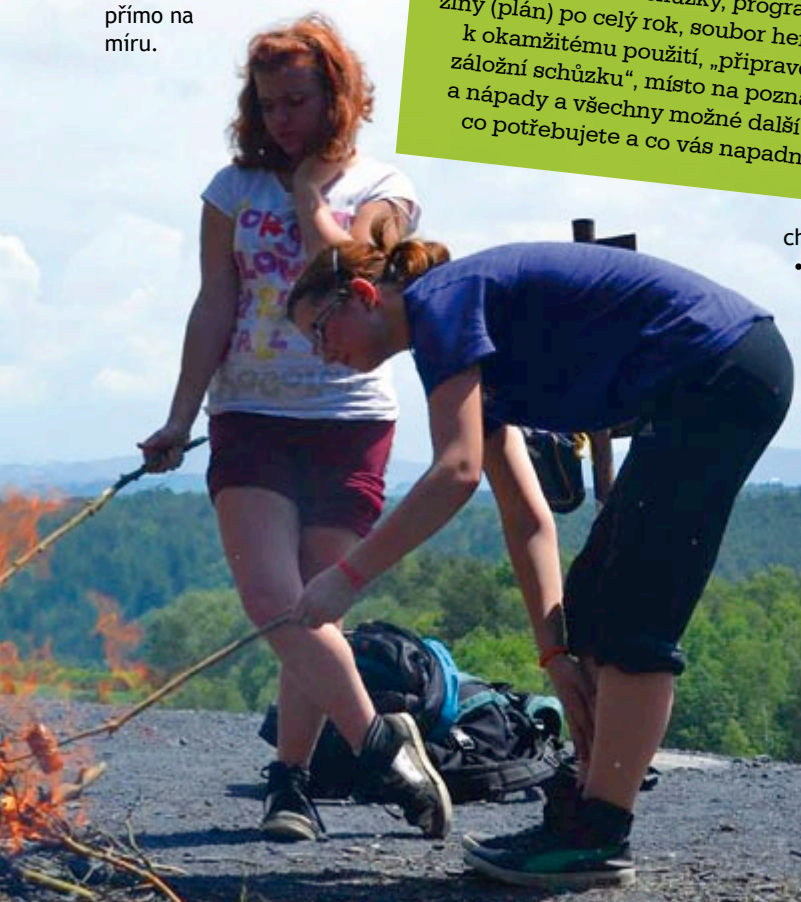
- příliš často neopakujte stejné hry, i když se všem líbí
- mějte vyvážený program (běhací/sedavý)
- střídejte formy (hry, soutěže, exkurze, diskuze, čtení, modelové situace)
- nebojte se jednorázových netradičních schůzek (bazén, inline, kola, divadlo, kino, zoo, laser-game, centrum ekovýchovy, lanové centrum,…)
- pracujte s prostředím (uvnitř/venku/zajímavá a dechberoucí místa)
- tvořte atmosféru (pomocí scének, hudby, kostýmů)
- nebojte se pozměňovat pravidla her
- vymýšlejte symbolické rámce, rituály, tradice,…

Nezapomínejte, že spousta podnětů k nápadům se ukrývá právě v bodech skautských stezek.

**Hledejte inspiraci!**

- Existuje mnoho knížek i internetových portálů s hrami a aktivitami.
- … zapisujte si, když vás něco napadne na procházce v lese či cestou do školy.
- Sdílejte své nápady s ostatními rádci a vyměňujte si zkušenosti.
- Velkou dávku inspirace a motivace přinášejí rádcovské kurzy a tábory, kterých je celá řada. Nebojte se jich a určitě na nějaký vyražte!

A poslední, co vám chci říct, milí rádci, nezapomínejte na to, že v tom **nikdy nejste sami**. Když něco nevíte, nestíháte, nemůžete…, jděte za vedoucími nebo za ostatními rádci a komunikujte spolu, povídejte si, sdílejte své problémy i úspěchy. Tak vykročte tou správnou nohou! Ať se daří!



*Připravila: Monika Formánková - Móňa, Rádcovský tábor Hradiště, Foto: David Fiedler - Fido*

# KDO SEBRAL KOČKU?

*Připravil: Vezír, ilustrace: Oskar*

*Koho Figl podezírá a proč? Odpověď hledej na*

teepek.cz/detektivka

JUNSHOP.CZ
100% skautský obchod

Prodejna: Haškova 7, Praha 7
obchod@junshop.cz, tel.: 773 294 840 (STS)

NAJDI SI NÁS NA facebooku
a získej další výhody

Husky Maestro -7°C
~~1.490,- Kč~~
1.312,- Kč
s členskou slevou

mapa KČT
95,- Kč

buzola
195,- Kč

tužka
morseovka
24,- Kč

dětská krojová košile,
od 122cm
499/549Kč

propisky skautský zákon
16,- Kč

Ušetři i ty díky členské kartě nebo JUNkartě až 15%
*sleva 5-10% na celý sortiment, 12% na značku Husky, 15% na značku Asolo*
přehled slev a návod jak slevu uplatnit na www.junshop.cz/slevove-karty

NOVÉ VYDÁNÍ!

LEGENDÁRNÍ PÁRTY HRA

www.MINDOK.cz

# Zaplacky

## Ukaž, co dokážeš!

**Chtěl by ses zlepšit v některé oblasti? Chtěl bys ostatním ukázat, že v tomhle oboru jsi profík a největší třída? Chtěl bys speciální odznak, který bys mohl nosit na batohu, mikině či kroji?**

**Zapoj se společně s námi do velkého projektu Zaplacky! Časopis Skaut a Teepek si pro všechny skauty a skautky připravili na tento ročník pět oblastí, ve kterých se můžeš předvést, zlepšit se a dokázat všem, že v tom a tom jsi odborník na slovo vzatý.**

### Jak to bude vypadat?

V každém čísle SKAUTa, od září až do tábora, bude vždy jedna oblast, za kterou můžeš zaplacku získat. Tentokrát je to fotograf, ale můžeš se těšit i na oblasti sportovní, rukodělné, výtvarné či psavé.

Každé téma obsahuje i seznam minimálních požadavků, které bys měl zvládnout, pokud zaplacku chceš získat.

### Chtěl bych to zkusit, ale nezvládnu to...

Přijdou ti požadavky složité? Nevíš ani, jaký je rozdíl mezi expozicí a kompozicí? Ale toho se vůbec neboj! Naopak. Pokud tě téma zajímá, tak do toho jdi.

Zatímco v časopise vyjde především téma a požadavky, na Teepkovi najdeš další články, které ti vše vysvětlí a ukáží. Není tedy problém, že teď ještě nezvládneš udělat fotomontáž, protože se to s námi naučíš.

### Co ještě je důležité?

Za každou oblast můžeš získat vlastní zaplacku. To znamená, že to nemusíš zkoušet pokaždé. Veškeré další informace najdeš na Teepek.cz/zaplacky. Přehled témat, články k jednotlivým oblastem, testy, místo pro dotazy a především formulář, který Ti umožní si o zaplacku požádat. Ale pozor! Články na Teepkovi vycházejí postupně, je třeba ho tedy bedlivě pozorovat neustále.

### A co že jsou to ty "zaplacky"?

Zaplacky jsou speciální buttonky vyrobené pro každou oblast zvlášť. Dokazují, že jejich majitel je velká ryba v dané oblasti a že tomu vážně rozumí. Navíc, kromě zaplacky dostanete i speciální elektronický odznak a najdete své jméno na čestné stránce nositelů zaplacek. Nejlepší vaše výtvory vzniklé při plnění zaplacek navíc uveřejní SKAUT a Teepek.

skaut

*Nejstarší vycházející časopis pro mládež u nás. Založen A.B.Svojsíkem v roce 1915, obnoven 1945, 1968, 1990.*

říjen 2014 (57, č. 1) Vychází 5× ročně. Praha 1.10.2014. Vydává Tiskové a distribuční centrum Junáka, Senovážné nám. 24, 116 47 Praha 1, tel.: 234 621 223, fax.: 234 621 399, email: tdc@junak.cz, http://www.skaut.cz/tdc, IČO 64934926, Šéfredaktor: Zdeněk Chval, Grafická úprava a DTP: Miroslav Zrubák, Foto na titulní straně: Kačer - Martin Junek. Popisek: Divadelní odpoledne na táboře Šedé Střelky oživil i mim., Předplatné zajišťuje Send Předplatné, s.r.o., Pro registrované členy Junáka předplatné řešeno v rámci on-line registrace. Více info na www.skaut.cz/casopisy. Příjem reklamací: tel.: 234621223, email: tdc@junak.cz,Redakce: tel.: 739 429 970, email.: skautjunak@skaut.cz. Inzerce: tel.: 234 621 223, email: tdc@junak.cz, Tisk: Tiskárna POLYGRAF, s.r.o., Zaslané rukopisy, kresby a fotografie se archivují a vracejí se jen na vyžádání odesílatelů. Neoznačené texty a fotografie jsou redakční.

ISSN 1211-5231 a MK ČR 5329

### A co teď?

Pročtěte si požadavky první zaplacky. Mrkněte pro další podrobnosti na Teepek.cz/zaplacky, dozvíte se přesné podmínky ke každému bodu zaplacky. Dejte vědět ostatním z družiny, že do toho jdete. Koukněte se na první článek k fotografické Zaplacce na další straně!

# Fotograf

## První Zaplacka

### POŽADAVKY

1. ☐ Má vlastní foťák a správně se o něj stará.
2. ☐ Zná základní fotografické pojmy.
3. ☐ Rozumí základům expozice.
4. ☐ Zná správné zásady kompozice snímků.
5. ☐ Průběžně dokumentuje činnost své družiny či oddílu.
6. ☐ Umí fotografie upravit.
7. ☐ Zvládne vytvořit fotomontáž.
8. ☐ Zná zásady správné archivace svých děl a činí tak.
9. ☐ Fotky průběžně sdílí na web.
10. ☐ Zvládne nechat vyvolat fotky pro nástěnku či kroniku.
11. ☐ Uspořádá vlastní výstavku.
12. ☐ Sepíše pro Teepka recenzi na jím navštívenou výstavu fotografií.
13. ☐ Vytvoří si vlastní fotoaparát.

Po splnění požadavků se o ZAPLACKU žádá na webu teepek.cz/zaplacky

Po splnění si příslušný bod odškrtni.

Pošli tři dvojice fotografií – před a po úpravě.

Pošli sérii deseti fotek z minimálně pěti různých akcí (schůzky, výpravy) různých družinových činností (žádná se nebude opakovat) v tiskové kvalitě. Fotky nehledej ve svém archivu, ale začni fotit!

Fotografie (odkaz na jejich stažení) za oba úkoly pošli najednou do 30.11.2014 na skautjunak@skaut.cz. Do předmětu zprávy napiš - Zaplacka fotograf. Do zprávy nezapomeň uvést své jméno a adresu.


Skautské náušnice

skaut.cz/obchod

novinka! náušnice s kamínkem

inzerce

# Základy expozice

**Dneska fotí každý, ale ne každý focení rozumí. A pokud chceš opravdu fotit, a nejen lapat obrázky do krabiček na mýdlo, chce to focení alespoň trochu rozumět. Teď se mrkneme na základy expozice. Pokud jim porozumíš a projdeš na konci jednoduchým testem, můžeš si odškrtnout jednu část z požadavků na fotografickou zaplacku.**

## CO JE TO EXPOZICE?

Focení funguje v základu vždy stejně – a je jedno, jestli fotíš na mobil, drahou zrcadlovku nebo starý foťák na film. Pokaždé je nějaké místo (světlocitlivý čip, film), který se musí osvětlit. To znamená, že na něj musí dopadnout světlo. Tomu, že onen světlocitlivý povrch vystavíme světlu, se říká expozice.

Fígl je ale v tom, kolik světla necháme na plochu dopadnout!

Když bude světla hodně, bude fotka přeexponovaná (moc světlá), pokud málo, bude podexponovaná (moc tmavá). Kolik světla na plochu dopadne, ovlivňují tři okolnosti:

- **kolik světla je venku,**
- **na jak dlouho se otevře „závora“ (clona), která světlo pustí dovnitř,**
- **jak hodně se clona otevře (jestli světlo dopadne malou, nebo velkou dírkou).**

Je důležité, aby světla vždy dopadlo přiměřeně. Kolik je světla venku, moc neovlivníme (kromě blesku nebo jiného nasvícení). Ale můžeme ovlivnit, kolik světla dopadne na plochu – a to tím, na jak dlouho a jak moc clonu otevřeme.

Jenže, co když je světla opravdu hodně málo? Máme zase tři možnosti:

- **Přesunout se někam, kde je světla víc.**
- **Přisvětlit si scénu (bleskem, jiným světlem).**
- **Zvýšit ISO.**

? Aha. A co že je to ISO?

To je označení pro citlivost. Čím vyšší ISO máme, tím méně světla potřebujeme, aby fotka byla správně exponovaná (ani světlá ani tmavá). Za slunečného počasí fotíme na ISO 100, v místnosti na ISO 200, maximálně 400. Protože čím vyšší ISO je (a tady mluvím o číslech od 800 do třeba 6400), tím víc je fotka zrnitá (flekatá). Proto se vždy snažíme fotit na co nejnižší ISO. Vyšší čísla volíme jako nouzovku. A čím lepší foťák máme, tím vyšší ISO může být, aniž by fotka byla zrnitá.

### Když tohle víš, znáš základ. Abys byl opravdový frajer ve focení, ještě věz, že...

... čím delší čas, tím se fotka může víc rozmazat

... čas se značí třeba 1/100, 1/10, 1´10, což znamená popořadě jedna setina (1 sekunda děleno 100), jedna desetina, jedna sekunda a deset setin k tomu.

... z ruky udržíš 1/40 maximálně, pak už je potřeba použít (něco jako) stativ

... čím větší je clona, tím méně na plochu dopadne světla

... clona se značí třeba f2,8 (malá clona, dopadne hodně světla) až třeba f22 (velká clona, použiju, když je venku hodně světla)

... čím je clona nižší, tím je pozadí rozmazanější

... čím víc zazoomuji (přiblížím) na foťáku, tím je clona vlastně větší (dopadne tam méně světla, objektiv je totiž delší)

... pokud chci na fotoaparátu zkoušet měnit clonu a čas, jdu do režimu M, kde můžu nastavit oboje. Případně zkusím režim S nebo M, kde můžu měnit buď clonu nebo čas, to druhé foťák sám dopočítá.

# TEST

Teď si můžeme hrát. Zkus správně odpovědět na následující otázky týkající se fotek. Podaří-li se ti odpovědět správně, expozici rozumíš a můžeš si ji v požadavcích na zaplacku odškrtnout. Odpovědi ověř na Teepkovi (teepek.cz/zaplacky).

1.

2.

3.

4.

**1. Fotka potoka je přeexponovaná, protože....**

a. clona byla moc velká
b. clona byla moc malá
c. byl příliš dlouhý čas
d. bylo vysoké ISO

**2. Fotka z nástupu ve tmě je podexponovaná. Aby se tak nestalo, bylo by nejlepší...**

a. Použít blesk
b. Zvolit menší clonu
c. Zvolit delší čas
d. Zvolit vyšší citlivost

**3. Abychom takhle vyfotili Pána vod v kloubouku, museli jsme...**

a. Nastavit velmi krátký čas
b. Zvolit hodně vysoké ISO
c. Zvolit co nejmenší clonu
d. Nastavit krátký čas a vysoké ISO

**4. Fotka z roverské akce se mázla. Pro ideální výsledek bys příště...**

a. zkrátil čas expozice
b. zkrátil čas expozice a zvýšil citlivost
c. zvýšil citlivost
d. použil stativ

**5. Podařilo se nám vyfotit kluka, který točil s barevnými světly na tyči. Jak jsme to udělali?**

a. Nastavili krátký čas, vyšší ISO a malou clonu
b. Zvolili dlouhý čas, vyšší ISO a malou clonu
c. Použili stativ, dlouhý čas a vyšší ISO
d. Použili stativ, krátký čas, velmi malou clonu a velmi vysoké ISO

**6. Boční stěna stanu je z části ostrá, z části rozmazaná. To proto, že jsme...**

a. Zvolili malou hloubku ostrosti, tedy použili malou clonu (f2,2)
b. Zvolili malou hloubku ostrosti, tedy použili velkou clonu (f18)
c. Zvolili velkou hloubku ostrosti, tedy použili velkou clonu (f2,2)
d. Zvolili velkou hloubku ostrosti, tedy použili malou clonu (f18)

**7. Peníze na fotce ze Svojsíkáče jsou rozmazané. Pokud bych se tomu chtěl vyhnout, musel bych ideálně jen...**

a. Zvolit kratší čas
b. Použít stativ
c. Použít blesk
d. Zvýšit citlivost

**8. Pokud fotíš krajinku, chceš, aby bylo ostré popředí i pozadí. Proto vždy volíš...**

a. vysoké ISO
b. krátký čas
c. velkou clonu
d. automat :-)

Otázky si pořádně pročti, klidně ještě jednou. Pokud váháš, podívej se do úvodního textu.
Na Teepkovi najdeš tento test interaktivní, pokud se někde spleteš, rovnou se dozvíš, proč tomu tak není.

**Věřím, že tě focení nadchne, že se pustíš do plnění zaplacky a že z tebe bude jednou dobrý fotograf. O své fotoúlovky se můžeš podělit na Teepkovi ve fotoalbech. Těšíme se na příspěvky!**

*Ahoj a dobré světlo*
*Teepek a Vojta, foto: archiv autora*

5.

6.

7.

8.

Dnes jsme si do redakce přizvali někoho, o kom jste už možná slyšeli, ale stále moc nechápete, kdo to je a co vlastně dělá. No, řekli jsme si, kdo jiný než on sám by nám byl schopen lépe vysvětlit, co je vlastně zač? Tak jsme vyrazili do sítě internetu a zeptali jsme se ho. Tak osobně, jak to jen šlo.

# Rozhovor s Teepkem

**Ahoj, Teepku. Co zrovna děláš?**
Čau! Zrovna si tu čtu recenzi jedné skvělé karetní hry jménem Evoluce. Je to docela fascinující hra, řeknu vám. Dost dobrá na nějakou družinovku. Zkuste ji!

**A máš i nějaké další tipy, co dělat na schůzce?**
Ty jo, ty seš tady asi úplně novej, co? Jasně, že mám. Ostatně, program na schůzky, to je moje podstata. Mám tu hromady her na družinovky, spoustu nápadů, kam vyrazit na výlet. Viděl jsem hromady filmů, co zrovna letí, a můžu ti o nich vyprávět.

**To já vím. Ale abych pravdu řekl, stejně moc nevím, proč tu jsi…**
Hmm. Tak já to zkusím jinak. Znáš Světýlko, co chodí vlčuškám? Tak to je další skautský časopis. Není totiž jen Skaut. Krom Světýlka tu máme i Skauting, který je pro vedoucí, Roverský kmen pro rovery a roverky a Skautský svět pro všechny skautské příznivce. A starší skauti a skautky, rádci a rádkyně především, mají také vlastní skautský časopis. Mě.

**Tebe?**
Ano! Teepek.cz je speciální časák pro všechny, kteří už jsou na SKAUTa moc velcí, nebo kteří vedou svoji družinu. Sice nechodím každé dva měsíce až domů do schránky, ale zas mám spoustu výhod, které jen internetový magazín mít může.

**Třeba které?**
Tak Teepek není jen hromada článků. Je to především prostor pro všechny, kteří ho chtějí tvořit. Mám tu databázi akcí (blíží se Cintra a Tři jezy), videa z akcí (třeba teď ze středoevropského jamboree) nebo různé ankety. Taky je to prostor pro celé družiny, můžou si zde nahrávat a komentovat fotky z akcí, vytvářet vlastní skupiny a inspirovat se ostatními.

**To zní zajímavě. A co dalšího chystáš?**
Chystám toho mnoho, ale ještě jsem jednu zásadní věc neřekl. Máme tu i fóra - to je speciální prostor pro ty, kteří se chtějí vypovídat a především, kteří chtějí inspirovat ostatní.

**Aha. Tam si můžu povídat o čemkoli?**
Jo, víceméně jo. Ale aby toho nebylo málo, část slouží jako speciální poradna. Pokud máš nějaký problém, můžeš se tam svěřit, i anonymně. Ostatní, včetně našich odborníků, ti poradí. A je jedno, jestli to je nějaký problém se školou, rodiči, nebo se to týká třeba vedení družiny či nějakého kamaráda. Poradíme se vším.

**To zní důležitě. Když jsem rádcoval, nikdy jsem nevěděl, jak se s tím vším poprat.**
No vidíš. A proto je tady Teepek. Aby každému rádci pomohl s jeho družinou, aby mu byl oporou i inspirací. Aby rádce věděl, co a jak, mohl se inspirovat u ostatních a sám i inspirací pro jiné byl.

**Díky. Na závěr nám řekni, co nás tedy letos na Teepkovi čeká.**
Za rok je tu další Svojsíkův závod, tak se budeme především soustředit na něj, aby si v něm každá družina dokázala poradit. Kromě něj nás čekají „zaplacky“, což jsou důkazy, že v některé z oblastí, ať už focení, výtvarna či sportu, jste vážně dobří. No a kromě toho se můžeme těšit i na hromady dalšího, co vás zajímá. A v rukávu máme ještě pár es, které ale raději nebudeme prozrazovat. Pokud se ale vydaří, budou stát za to!

*Tak to jsem vážně zvědavý. A snad i ostatní. Díky za rozhovor a pokud zaujal i vás, čtenáře, mrkněte na web www.Teepek.cz a řádně ho prozkoumejte. Je tu přímo pro vás!*

# Ideální parťák na hory

## LOAP St. Moritz evo

Termoizolační náplň PolyPlus Extreme **z dutého vlákna** má **skvělou úroveň loftu**, která chrání i při vysoké vzdušné vlhkosti. Vlákna jsou vyrobena ze silikonizovaného 100% PES a získávají tím **nezaměnitelnou měkkost a hebkost** podobnou peří. Spacák po namočení **rychle schne**, **vyniká tvarovou pamětí**. Hmotnost 1750 g, XXL rozměry 220 x 80 x 55 cm.

Více spacáků a vybavení do hor i města najdete na **www.loap.cz**

LOAP