

NOUZOVSKÝ ŽURNÁL 4

ročník IX

9. července 1995

CELOTÁBOROVÉ HRY

Pitras jako Gandalf Šedý - Pán prstenů - 1994



Co najdete uvnitř

	Informační servis informace o tom, co bude	2
	Ztracená výprava Šedřova výprava do Chrudimi a Slatiňan	3
	Zápisy z nočníku zápis z loňské hlídky Petrušky a Herouše	7
	Doplňovačka výsledek oblíbené hry z loňského roku	10
	Celotáborové hry (8) Pán prstenů 1994	11
	Slavné výroky nejoblíbenější rubrika Nouzovského Žurnálu	16

uzávěrka 25. 6. 1995



INFORMAČNÍ SERVIS

◆ Termíny výprav (bez záruky):

23. září

7. října

21. října

4. listopadu

18. listopadu

2. prosince

16. prosince

23. prosince - vánoční besídka

◆ Nouzovský Žurnál vyjde:

č. 5 - 29. září

č. 6 - 1. prosince



ZTRACENÁ VÝPRAVA

Výpravu v sobotu 3. června do severovýchodní části Železných hor u Chrudimi pořádal Šed'a. Narozdíl od většiny svých výprav v předchozích letech, byla tato pojata klasicky, tedy jako stopovací. Šed'a si přizval ke spolupráci Ještěrku a Jarušku, která se ale nakonec nemohla zúčastnit.

Ještěrka dorazila na nádraží 5 minut před odjezdem vlaku již tradičně zkratkou přes koleje. Tvářila se jakoby nic, ale přitom už měla za sebou jeden nervák při vstávání, kdy si myslela, že zaspala. Zřejmě to na ní zanechalo stopy, protože si po zaplacení zapomněla v pokladně jízdenku. Rychlík v 7:46 neodjel, protože ještě nepřišel. Nový jízdenní řád už zřejmě počítal s tratí rekonstruovanou na rychlost 160 km/h, protože všechny vlaky na trati Praha - Česká Třebová mají pravidelně několikaminutové zpoždění.

„Tak kde je ten rychlík?“ zlobí se Ještěrka, nemusela tolik pospíchat.

Její slova zanikla v hukotu příjíždějícího vlaku. Pak už šlo všechno ráz na ráz. Za 25 minut v Pardubicích a za dalších 20 minut v Chrudimi. Počasí se po deštivém týdnu podstatně vylepšilo. Je sice chladněji, ale frontová oblačnost odchází na východ a za ní je modrá obloha.

Na nádraží nechávají Ještěrka a Šed'a první dopis, ve kterém zadávají Průzkumníkům první úkol, test předvídatosti. Každý si měl tipnout barvu tří aut, která pojedou kolem. Za každé uhodnuté měl 3 body.

„Já bych si vsadil všechna auta červená, těch je nejvíc, nějaké by se určitě ujalo,“ vysvětluje Šed'a svoji taktiku.

„Bílá auta taky jezděj často,“ odporuje Ještěrka. „A třetí bude modrý.“

Vyrazili tedy na cestu. Šed'a dělá značky křídou. První auto, které projelo okolo, bylo červené.

„Tři body!“ hlásí Šed'a.

„No dobře,“ nevzdává se Ještěrka, ještě má dvě šance.

Na blízkou křižovatku přijelo modré auto, ale zastavilo, aby dalo přednost bílému a zařadilo se pak za něj. V takovém pořadí projela auta kolem.



„Šest bodů, vyhrála jsem!“ raduje se Ještěrka.

Po necelých 200 metrech tedy byla hra u konce. Prošli okrajovou čtvrtí Chrudimi a vydali se po silnici na Seč. Poslední mraky odešly, sluníčko začalo svítit naplno a Ještěrka vytáhla sluneční brýle. Cestou se Ještěrka a Šed'a připravují na Zálesáka a určují okolní rostliny. Tedy především Ještěrka. Šed'a ji sleduje, ale nemá strach, že by si to zapamatoval. V lese odbočují na lesní cestu. Čas od času zanechají na místě šifrovanou zprávu namotanou na cívce záznamového zařízení. Nálada je výborná. Ještěrka se vyžívá v uměleckém ztvárnění značek. Rozmísťování obrázků zvířat, která měli Průzkumníci sbírat a poznávat, doprovází patřičnými komentáři. Občas jí některé zvíře někoho připomíná. Nebudeme jmenovat. Svě dílo korunuje umístěním kapra do louže. Aby se nerozmočil, položila pod něj list.

Zanedlouho dorazili k prvnímu ze třech rybníků, kde předpokládali cíl dopolední části výpravy. U cesty nechali poslední dopis s otázkou, která řeka protéká Chrudimí.

„Chrudimka, ne?“ říká Ještěrka nejistě, protože v tom čeká nějaký háček.

„Samozřejmě,“ souhlasí Šed'a. „Je to jednoduchý, ale uvidíš, že se dozvíme zajímavé věci,“ dodal a nemýlil se.

Šli dál po asfaltové cestě okolo rybníků. Voda lákala, ale počasí na koupání nebylo. Ještěrce se líbí louka na protějším břehu posledního rybníka. Jdou tedy tam. Na místě je však čeká nemilé překvapení. Ještěrka, která vyráží na průzkum jako první, zapadá do bažiny. Louka, která zdálky vypadá tak hezky, je zarostlá a bažinatá. Chvíli tam oba bezradně stojí, pak se vrací zpět na asfaltku a končí na břehu rybníka. Rozložili se na kraji vyhřátého asfaltu, obědvají a relaxují. Okolo pobíhají mravenci, na druhém kraji asfaltky mají dálnici. Teď okolo pochoduje jeden supermravenec, který měří něco kolem 1,5 cm.

Průzkumníci měli na nádraží sraz v 8 hodin. Protože je čekala pomalejší cesta osobními vlaky, měli být v Chrudimi hodinu po Ještěrce a Šed'ovi. Šed'a odhadoval, že k rybníkům dorazí asi tak kolem 12. hodiny. Blíží se 13. hodina a Průzkumníci nikde. U rybníka vládne idylka. Sluníčko, klid a Ještěrka dohání spánkový deficit. A stále nic.

V půl druhé jim vyřázejí naproti.

„Co když je nenajdeme?“ ptá se Ještěrka.

„Tak jsme si udělali soukromý výlet,“ krčí Šed'a rameny. „Oni se



o sebe postarají.“

Z lesa z místa, kde ležel poslední dopis, se ozývají známé hlasy. Ještěrka a Šed'a vypočítávají, koho slyší, a vypadá to na slušnou účast. Náhle je jim líto, že idylka skončila. Takový tu byl klid.

A pohroma je tady. 24 dětí a s nimi Šárka a Lucie, obě mírně na prášky, zejména Lucie, která se tím netají, a dále bezstarostní Herouš s Ještěrem. A už jeden přes druhého vyprávějí, co se jim přihodilo.

Když přijeli vlakem do Pardubic, samozřejmě se zpožděním, šli na 1. nástupiště, kde byl napsaný vlak do Chrudimi. Tam čekali, koukali, kde je vlak, okolo nádražáci posunovali vagóny, ale jinak se nic nedělo. Pak se Šárka od jednoho pána dozvěděla, že malý motoráček před dvěma minutami odjel ze slepé koleje z nástupiště 1A za rohem nádražní budovy. Za tento přehmat Šárka opravdu nemohla, takže její vztek na České dráhy byl celkem oprávněný. Nicméně děti hodinové čekání na další vlak přijaly dobře, zvláště když objevily, že zde mají dobrou zmrzlinu.

To však ještě nebylo všechno. Chrudim se jim dalším vlakem podařilo přejet přes Petrovo upozornění, že už jsou tady. A tak skončili ve Slatiňanech. Naštěstí se zde vlaky křížovaly, a tak Šárka duchapřítomně nahnala Průzkumníky do vlaku, který jel zpátky. Podtrženo, sečteno, časová ztráta téměř 2 hodiny.

Teď byli konečně u cíle a dožadovali se na Šed'ovi pravdivé odpovědi na otázku, jaká řeka teče Chrudimí. Šed'a předpovídal dobře. Odpovědi na tuto otázku byly skutečně zajímavé. Někteří tipovali Labe, vyskytla se i Ohře. Ovšem co je to všechno proti Holcmošově Temži.

Vzhledem k nabouranému časovému plánu Šed'a změnil trasu a zavedl Průzkumníky nahoru do lesa, kde se najedli a zahráli si hru na luštění tajné zprávy s kódy hlídanými strážci. Když už luštění trvalo moc dlouho, Šárka, která měla honění dost, sedla, vymyslela klíč přidělování kódů a zprávu vyluštila.

Největší atrakce Průzkumníky čekala ve Slatiňanech. Krásní černí koně ve výběžích, to byl pro všechny zážitek. A co teprve, když si je mohli pohladit. Šed'a zpočátku Průzkumníky uklidňoval, aby koně nezjančili, ale koně byli na něco takového asi zvyklí a koukali se na to hemžení pěkně svrchu. To bylo něco jiného, než huculští koníci v Adršpachu, kterým jste hleděli z očí do očí.

„Mám vytáhnout občanku?“ napařuje se Herouš.



„No asi ne,“ rozmyslel si to při pohledu na koně, kteří na něj hleděli značně spatra.

Největším problémem bylo dostat Průzkumníky od koní, protože vlak nepočká. Některé jedince bylo nutné odtáhnout násilím. Pak prošli parkem okolo zámečku, kde se natáčel televizní seriál o koních Dobrá Voda, a dále přes městečko až k nádraží, kde už to všichni až na Ještěrku a Šed'ů znali.

Zpáteční cesta proběhla už celkem v klidu. Vlakový personál byl příjemný a dokonce pustil Průzkumníky do vagónu pro cestující s dětmi do deseti let. Průzkumníci koneckonců podmínky splňovali, i když těch cestujících bylo o dost více než skutečných dětí do deseti let.

Křečci během zpáteční cesty nelenili a uzavřeli hned dvě svatby. Petr si vzal Sysla a Tomáš Elišku. Někteří zlí jazykové pak sice tvrdili, že to místy nemělo s dobrovolností moc společného, ale lidi toho napovídají. Pravdou však je, že když pak v Kolíně Sysel začal úkolovat Petra, co všechno má v domácnosti udělat, Petrovi pomalu, ale jistě ztuhly rysy. Eliška se zatím marně snažila Tomášovi vykrotit.

„Mně neutčeš,“ prohlašuje Tomáš vítězně. „Poznám tě podle pachů!“

Co k tomu všemu dodat? Raději už nic.



ZÁPISY Z NOČNÍKU

Jistě je vám známo, co je to nočník. Samozřejmě jde o noční obdobu deníku a je to sešit, kam zapisují noční hlídky své poznatky z průběhu hlídání. Občas se lze v něm dočíst zajímavé věci, různé básničky, vtípky a kresby. Hlídky se nudí a nehlídají. Výsledkem je pak ztráta vlajek, seker nebo se dokonce hlídka stane rukojmím. Ale to všechno k táboru patří.

Podívejme se teď na jeden zápis z tábora 1994, kdy ráno 11. července od 5 do 7 hodin hlídali Herouš a Petruška.

5.00 - Už je světlo, takže vidíme, že nás nikdo nepřepadává, z čehož máme jistě ohromnou radost. Cípa je tady ještě s námi a debatujeme o čtení a psaní a „že prej maj ve třídě kluka, kterej má čočky jak dalekohled a že prej čte 1 centimetr nad tištěným textem“.

5.03 - Cípa šel spát a tak jsme zbyli sami jen s Petruškou.

5.16 - Sněd jsem další chleba. Zatím nás nikdo nepřepad (Vše je K.O.).

5.23 - Oheň už nehoří, jenom sálá, ale teplo od něj je, to je základ. Zkonzumoval jsem další chleba. Zase nás nikdo nepřepad (asi z nás mají strach).

5.35 - Žijem!!!

5.45 - Z Ještěrova chrápání ani nemůžu pořádně spát. Chleby v kuchyni mizej. Zatím se nic zajímavého a nezajímavého neděje.

5.53 - Za chvilku půjdem vykopat Jarušku ze spacáku (že prej jede do Kolína).

5.57 - Jako jdu vzbudit Jarušku, trmácím se takovou dálku k nim do stanu, no a když už jsem před jejich stanem, tak vona vyleze a začne se na mě smát. Kam ta civilizace spěje - nikam, protože civilizace má vybráno. Jediný, kdo se může uplatnit, je jedinec - já!

6.00 - Na dámské latríně je nával. Tři osoby se šly odlehčit. Takže už máme hodinku hlídky za sebou. Pánové, to je kalba. Normálně mě je kosa a hrozná a mám na sobě třináct svetrů a holínky.

6.05 - Jaruška se vrátila z návštěvy obytné budovy na hnojní materiál a furt se směje (asi si přeležela zuby).

6.07 - Za osm minut jdu vykopat Dášu ze stanu a jestli už bude vzhůru, tak jí ještě nakopu.



6.10 -Není nám zima, to je hlavní, ale zubama klepu furt. A na to znám jeden fôr:

Přijde chlap (pán) do ordinace a doktor se ho ptá:

„Je vám v noci zima?“

Pán: „Nevím.“

Doktor: „A klepou se vám zuby?“

Pán: „Já nevím, já je mám ve sklenici.“

Ha, ha, ha, ha, ha, ha

6.15 - Jdu na tu Dášu.

6.17 -Dáša je vzhůru. No a my za chvíli půjdem zatopit do brutaru, aby měli táborníci a tábornice horkou vodu.

6.18 -Z Vavřince sem doléhají roztodivné zvuky a pazvuky, buď nějaký strejc chrápe, nebo mu spadla stodola i s koňma.

6.21 - Petruška šla vzbudit Krtečka (teda doufám, že vstane).

6.22 - Jdem zatopit v brutaru.

6.35 - Oheň v brutaru hoří, jsem bůžek. Holky (Dáša s Lenkou) šly na nákup do Církvice. Ještě před tím jsem jim došel za dlouhého přemlouvání hroznou dálku do starý kuchyně pro dva metry igelitu. Zrovna dávám instrukce Petrušce jak obíhat stany a jak správně kopat do obyvatel stanů a spacáků.

6.40 -Za deset minut se táborem ozve rezonance kolejnice a lidé se budou mlátit ve stanech o holínky, budou se oblékat dva do jedněch trenek. Prostě zmatky.

6.45 -Napětí vrcholí, vzrušení stoupá, tlak 180, tepy 120. Vylezlé oční bulvy, kladivo v ruce, rozmáchlou ruku, křeč, kladivo padá na nohu, výkřik, zděšení, poskakování na jedné noze, úder hlavy o kolejnici, dutý zvuk, temno před očima, záklon, nádoba s čajem padá na druhou nohu, no a pak vozejk, vobě nohy a hlava v gypsu, a tak asi vypadá každodenní buzení a přetrhávání snů o krásných dívčinách a sličných mužích.

6.50 -BUDÍČEK - ZMATKY

Půlka lidí zase nevstala.





DOPLŇOVAČKA

Tuhle hru určitě všichni dobře znáte. Do neznámého textu byla doplněna nahodile vymyšlená slova (vyznačená kurzívou). Výsledek z loňského tábora je tento:

Všichni máte jistě ve své *idolské* paměti loňský *kytarový* tábor, kdy *stanový mor hismajsedmpětinově* sklátil *záchodovou* polovinu *neinteligentních* táborníků. Byla to *táborová* situace. *Zelený* tábor *blátotlačkově* vymíral a *ohnivé* družiny se *teple* scvrkly na *ružovou* hrstku *srubových* jedinců stěží schopných *týmové smradlavé* práce. *Ošklivým* důvodem této *zheblé* epidemie bylo *hovňouské* oslabení *jetého* organismu *podělaných* táborníků prudkou *znásilněnou* změnou *bláznivých* teplot *běžového* vzduchu. *Ohryzaní* pamětníci něco takového *hybridoidního* nepamatují na žádném předchozím *shnilém* táboře.

Letos je *maskovaná* situace *hruškově* příznivější. *Rozverné* počasí je stále a *láskyplné* a případné *prašivé* výkyvy *severoamerických* teplot nestačily *vadně* napáchat tolik *obtloustlé* škody, protože *nejtondovatejší* táborníci si už na *tábornický* pobyt v *hromosvodné* přírodě *trávníkově* zvykli a *stroměčkově* vydrží víc.

Takže po této *zaláskované* stránce tento *tasmánský* tábor nebude nijak *nenormálně* vyjímečný.



CELOTÁBOROVÉ HRY (8)

9. Pán prstenů

Celotáborovou hru v roce 1994 inspirovanou knihou J. R. R. Tolkiena Pán prstenů připravovali Kuba a Buggy. Vymysleli celkem 13 etap, ale v některých museli být trochu přibrždění v rozletu. I tak to nebyla hra po nějaké měkoty.

Úvod vymysleli Kuba a Buggy efektní. V noci bude vyhlášen nástup, družiny odejdou pod skálu, kde se v ohnivě záři objeví Gandalf v šedé kápi se svíci a přednese své poselství. Celé představení zakončí ohňostroj na louce.

Šedá je teorie, zelený strom života. Nahrávka Gandalfova poselství nebyla připravena a natáčela se na poslední chvíli s otcem Kuby v sobotu při příjezdu táborníků. V neděli večer před akcí pak Kuba udílí pokyny:

„Pitras si vezme kápii ...“

„Já žádnou papriku nechci,“ protestuje Pitras a všichni se smějí.

Slon s Pitrasem podporují návrh, který se osvědčil při Taraque, kdy byl tábor vzburzen zvukem bubnu. Pitras se těší, jak si zabubnuje, a jde si vyrobit paličky. Čert bude zapalovat okolo Pitrase ohnivě sloupy a pak pustí magnetofon. Starosta se postará o ohňostroj.

Během večerního táboráku šli Pitras, Čert a Starosta ke skále instalovat sud a ohnivě sloupy. Po večerce jsou vedoucí ve srubu, mají poradu. Ve 23 hodin je buzena první hlídka, Pitras a Čert odcházejí.

„Starosto, běž si to připravit,“ radí už poněkolikáté Kuba.

„To zvládám,“ tvrdí Starosta. „Jak ten projev trvá dlouho?“

„Asi 10 minut,“ říká Kuba.

„Maximálně 5,“ nesouhlasí Šed’a.

„To zvládnou,“ stojí Starosta na svém.

Ve čtvrt na dvanáct přichází do srubu člen hlídky Petr a s klidem Angličana oznamuje, že za potokem něco bouchá. Zatímco se Pitras snaží, Petr buší do kolejnice a vyhlašuje nástup. Temné údery do sudu nepřestávají. Pitras se snaží tolik, že přerazil paličku.

„Já věděl, proč jsem si udělal dvě,“ chlubí se později.



Družiny vyrážejí za zvukem pod skálu, kde se vzápětí rozhořely tři ohnivé sloupy okolo temné postavy s hořící svící v ruce. Čerta zradila dobrá kvalita pyrotechniky. Sloupy se rozhořely tak rychle a takovým jasem, že nestačil utéct, aniž by nebyl spatřen. Navíc ho jasné světlo zmátlo tolik, že zapomněl, kudy chtěl utéct, takže chvíli zmateně pobíhal okolo. Pitrase zas vyděsil žár, který začal z ohňů sálat. On mě snad chce upálit, myslí si zděšeně a hvízdání jisker mu připomíná vojenské zážitky. To už sloupy pomalu zhasínají a Čert na skále zapíná záznam. Slyšitelnost byla dobrá, protože suchý splav nerušil. A tak i Starosta na louce slyšel Gandalfova poslední slova a strašně se zpotil, protože měl v tu chvíli nainstalovanou teprve třetinu ohňostroje a zbytek po kapsách („To nebyly ani 3 minuty,“ nadával pak Kubovi). Táborníci už přecházeli přes splav a Starosta začal odpalovat světlice. Po skončení poněkud kratšího ohňostroje (něco přes polovinu) se vrátili do tábora a Starosta uklízel, když najednou zjistil, že jdou holky na latrínu. Skončil v kopřivách.

I přes dílčí nespokojenost byl však celkový dojem dobrý.

V první etapě družiny pomocí hádanky získaly kouzelný prsten a následovaly etapy další.

Táborníci ovšem často překvapovali tím, že reagovali jinak, než se očekávalo. V jedné etapě byli zástupci družin představující hraničáře vysláni do lomu pro bylinky. Když u lomu potkali Pitrase, předpokládali, že od něj bylinky dostanou. Nechápatý výraz jim z tváře nezmizel ještě chvíli potom, co je Pitras připoutal ke stromu. Přestavoval totiž zlého skřítku. Nikdo z hraničářů se nemohl na sebemenší obranu, což se nečekalo a původně měl být Pitras posílen ještě Starostou.

V následující etapě pak družiny vařily z bylinek čaj, ale musely nejdříve přenést oheň z tábora



Gandalfova pečeť



na tábořiště Stopařů. Zatímco vedoucí předběžně probírali teorie přenosu žhavých uhlíků v ešusu, táborníci se s něčím takovým vůbec nezatežovali, zapálili v táboře oheň a přenesli jej na různých podlážkách. Jen jedna družina přenášela oheň pomocí svíček, ale díky vlastní nešikovnosti si jej uhasila u Stopařů, protože neměla dostatečně jemné chrástí na podpal.

Jak už bylo řečeno, některé etapy byly umírněny. Například jedna etapa představující přechod pouště spočívala v tom, že každý s sebou stále nosí igelitový pytlík s vodou. Protože to bylo příliš dlouhé a pro malé děti náročné, došlo ke změně pojetí a etapa spočívala v co nejrychlejším přenesení 3 litrů vody bez pomůcek. Vedoucí počítali s tím, že táborníci budou přenášet vodu v ústech. Průběh soutěže je ale vyvedl z omylu. Táborníci přenášeli vodu i v botách, namáčeli si trička, košile a čepice (všechno oblečení však museli mít při přenášení na sobě), takže to za chvíli vypadalo jak při velkém prádle. Přenesená voda vypadala podle toho. Šedozeleně zakalené tekutiny by si nelokl snad ani vyžiznivělý velbloud. Spotřeba vody byla úžasná, téměř 100 litrů na čtyři družiny!

Přesně podle původních představ přenášela vodu v puse malá Petruška. Brzo se však stala středem pozornosti vedoucích, kteří soutěž sledovali. Petruška nabrala vodu do pusy, uběhla 10 metrů a vyprskla smíchy. Když to udělala potřetí, mlátili se smíchy už skoro všichni vedoucí.

„Prosím vás, pojd'te někam stranou, nebo to chudák nedonese,“ strkala Ještěrka mezi záchvaty smíchu ostatní vedoucí za stany.

Netrvalo dlouho a Petruška sklídila zasloužené ovace za úspěšné přenesení vody.

Nicméně Kuba musel konstatovat, že tahle etapa se trochu vymkla, když viděl po boji celé mokré táborníky. Shodou okolností se tato etapa konala v jednom ze dvou nejchladnějších dnů tábora, jinak byla tropická vedra.

Další drsnou etapou bylo noční bourání stanů. Táborníci dostali od Gandalfa varování, že je chtějí přepadnout obři, kteří hledají kouzelné prsteny. Mají tedy jít spát do lesa. Původně měly být během nepřítomnosti táborníků zbořeny čtyři stany těch, kteří zrovna u sebe měly prsteny, a družiny je pak v noci měly znova postavit na čas. Po námitkách, že se podsady zničí a že je každý stan trochu jiný a v neposlední



řadě že je to příliš surové někomu zrušit stan, byly použity malé turistické stany. Družiny si je večer postavily, šly spát do lesa, vedoucí stany zbourali, vyhlásili v noci poplach a družiny stany znova postavily na čas.

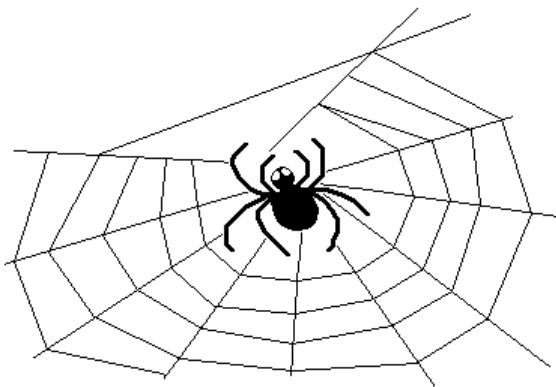
Jedna z posledních etap odehrávající se opět v noci představovala přechod mrtvých močálů. Družiny šly potokem vybaveny dvěma svíčkami a procházely okolo bludných světélek (svíčky) a umrlců (nafouknuté balónky a gumové rukavice jako hlavy a ruce utopenců). Zlatým hřebem byl ovšem obří pavouk vyrobený Heroušem, který se po laně spouštěl nad hlavy překvapených táborníků, když jim předtím zničehonic přehradila cestu síť. Pavouk byl velký asi metr a svítily mu oči. Zahnala ho jen modrá záře z kouzelné trubičky, kterou dostaly družiny během jedné z předchozích etap. Na to však museli táborníci sami přijít.

Jaké byly reakce na objevení pavouka? V době hororů a akčních filmů na videu těžko někoho vyvedete z míry. Na hryzelských táborech by se to možná povedlo, ale tady šlo maximálně o krátkodobé leknutí, když se náhle z vody zvedla síť. Bylo možno spatřit spíš reakce překvapení, údivu i pobavení.

„To je bůh!“ smála se Lucie na celé kolo, když pavouka spatřila.

Někteří si ho div nepohladili.

Nicméně závěrem všichni uznali, že hra byla zajímavá a že se přes drobné zádrhele celkem povedla. Když pak na dvoudenní výpravě páli-li kouzelný prsten, aby zničili zlo, které by mohl v nepravých rukou napáchat, těžko se s ním loučili.





10. Závěrem

Jistě jste si všimli, že zde zdaleka nebyly jmenovány všechny celotáborové hry. To ani nebylo cílem tohoto seriálu. Chtěli jsme spíš ukázat, že příprava dobré celotáborové hry je náročná, a ne vždy všechno klape, jak má. Ale to je vlastně na druhou stranu dobře. Na co bychom pak vzpomínali?



SLAVNÉ VÝROKY

Eliška Syslovi: Posad' se a stůj.

Křečci hrají na chodeckou babu.

Ještěrka: Martine, proč běháš?

Holcmoš: Protože se nesmí běhat.

Dáša: Nebaví mě poslouchat ty držky, jak se na sebe blbě tvářej.

Herouš: Já jsem lev králů, teda salónů.

Ještěr: Mám v písku ucho.

Ještěrka: Co mi to leze po zádech? Není to Lucie?

Slon: Tohle auto má přednost? Asi proto, že je červený.



Sysel a Tomáš jako hraničáři
chycení zlým skřítkem

Lucie střílí na Gluma

