

Osada Koulů

Táborová hra „kouzelný Strom“

Kdo jsou to Koulové

Koulové jsou tvorové velice podobní lidem s velkými nosy a zajímavou věcičkou, s níž si stále hrají, a která je provází celý život. Jmenuje se Koulendouch. Koulové žijí ve svých osadách stranou od lidí, od nichž se liší převážně svými nosy. Mají své podivné a mnohdy nepochopitelně komické zvyky a rituály mezi než v první řadě patří štrnglání koulendouchem. V čele osady stojí Velký Koul, který občas řeší důležité, ale mnohdy hlavně praštěné a nesmyslné problémy s radou složenou z vážených a mladých Koulů. Vždy, když je nějaká slavnost či jiná událost, vykřikují Koulové slavnostně: „Koul ! Koul ! Koul !“ a stejně tak nadšeně zdraví i svého Velkého Koula. Také, když se potkají dva Koulové, zdraví se bujarým: „Koul !“ nebo veselým: „Čábr !“. Rovněž většinu slavností či podobných akcí zahajují, kromě skandování Velkému Koulovi, svým národním tancem nazvaným „Koulotanec“. Tanečník se nazývá poskok a tanečnice hopsanda. Tancuje se za zvuku různých bubínků a bubnů, které Koulové rádi vyrábějí, kupují a vlastní. Ostatní nástroje jsou pouze doprovodné.

Ráno všichni obyvatelé osady nastoupí a Malý Koul zdraví všechny slovy: „Já, Malý Koul + jméno všechny zdravím. Koul/Čábr.“ Ostatní sborově zvolají: „Koul !“

Tím je den zahájen. Jako symbol svého postavení nosí Velký Koul kromě svého koulendouchu dlouhou hůl ověšenou všim možným. Malý Koul nosí hůl maximálně do výše ramen Velkého Koula.

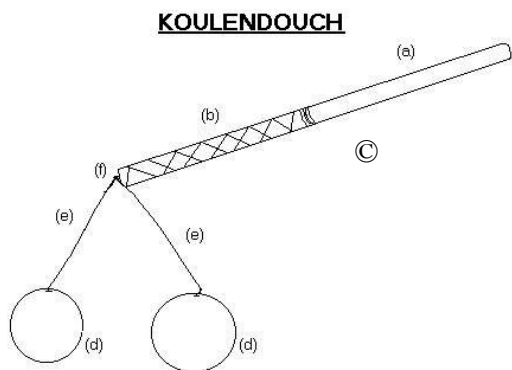
Chceš-li vypadat jako Koul,

musíš si pořídit velký nos co se dá koupit v papírnictví, nebo si takový vyrobit. Nos může být s vousy i bez vousů. Správný Koul nosí na hlavě jakýsi čepeček z travin různých tvarů a barev, který si rád a často zdobí všelijakými pery a brky, která kde najde. A samozřejmě každý Koul vlastní svůj, nebo si v osadě vyrobí, osobní koulendouch, s nímž si stále štrnglá a všude ho tahá s sebou. Někteří Koulové nosí na výpravy cestovní hůl, nijak nezdobenou a kratší než má Malý Koul. Ale to jen na výpravy, protože jinak má výsadu nosit hůl pouze Velký a Malý Koul.

Oblečení Koulů je pestrobarevné, upřednostňovány jsou pestré a syté barvy a vzory (zelená, červená, žlutá, modrá, oranžová, růžová, světle hnědá) Barvy jako fialová, černá nebo bílá se používají jen velice zřídka a kdo je nosí, ten nejde u Koulů s módou. Základním oděvem je pestrobarevné „poncho“ s mnoha vzory výrazných jasných barev.

Osady mívají zpravidla jednoduché názvy jako „Velký Koul“, „Koulendov“, „Koulouchov“, „Zelený Koul“ apod.

Co je to koulendouch a jak funguje



Stavba:

Základem koulendouchu je tyčka (c), která se dělí teoreticky na dvě části. První (a) je držadlo zvané „zdravítko“. Při štrnglání se za něj koulendouch drží. Druhá je „štrngladlo“ (b). Za něj se drží koulendouch v případě, že se jím zdraví – tzn. dva Koulové si štrngnou na pozdrav „zdravítky“ o sebe. Na tyčce je pomocí kovového oka (f) upevněn provázek čili „špagát“ (e) tak, aby na obou jeho koncích na stejné „dýlce“ visely dvě „koule“ (d).

Štrnglání:

Pokud jste někdy měli v ruce hračku zvanou „Klik klak“, tak tušíte, že princip štrnglání je podobný. Kmitáním tyčky docílujete toho, že kuličky na sebe rovnoměrně narážejí pod a nad očkem, což způsobuje ono pověstné a halasné „štrnglání“. Je to věc cviku, takže si s touto hříčkou každý člen osady dost vyhraje. Možná právě zkušenosti s „Klik klaky“ vedli předky Koulu k tomu, že přidali onu tyčku, aby je kuličky netřískaly do rukou.

Tradice

Pěkně vyrobený a udržovaný koulendouch je vizitkou každého Koula. Musí být hezký a zcela funkční. Kdo umí s koulendouchem nejlépe „štrnglat“, je v osadě velice vážený. Koulové mezi sebou samozřejmě závodí a pořádají různé turnaje nejen v koulendouchu. Ale turnaje ve „štrnglání“ jsou rozhodně nejprestižnější a mnohdy rozhodují o postavení občana v osadě.

Pokud Koul přijde o svůj koulendouch nebo je mu zabaven pro velice nezbedné (ale velice nezbedné !!) chování, je to ta největší potupa a ostuda, jaké se mu v životě mohlo dostat. Ta se s ním nese, i když svůj koulendouch opět získá. Smazat ji může snad jen vynikající umístění v turnaji „štrnglání“.

Další tradiční hrou Koulu je hra pro dvě družstva zvaná „Laptěšlap“ nebo jednoduše „Škrpál“. V každé vesnici existuje většinou několik minimálně desetičlenných družstev, která pořádají turnaje v této na první pohled komplikované hře. Je to hra cvičící v první řadě schopnost bleskurychlého rozhodování, postřeh, kolektivní spolupráci a nápaditost.

Zlouni

Pokud Kouly někdo opravdu zlobí, jsou to dozajista Zlouni. Vypadají většinou rozcuchaně, všelijak počmáraně, oblečení do podivných hadrů a cárů, ale nikdo jim neřekne jinak než Zlouni. Provádějí mnohdy jen různé srandičky, nebo i pořádně škodí a dovedou být i velice zlí a hrubí. Kdo byl někdy takovým Zlounem „oslizlý“, ví o čem mluvím. V noci se plíží okolo a jen jejich rudě žhnoucí oči je prozrazují v noční tmě. Každopádně není radno je někde potkat (mohli by vás i zbušit). Snad proto všechno co se nedaří nebo nepovede, zkazí nebo pokazí, to všechno mají podle Koulu na svědomí Zlouni. (No – většinou opravdu mají.) Všichni Koulové věří, že pokud budou mít Zlouny stále na očích, nevyvedou Zlouni nic zlého a tak si na nějaké prostranství mimo střed osady, tzv Zlouní plácek, stavějí rozmanité figury Zlounů a Velký Koul každou novou postavičku „štrngne“ koulendouchem, čímž způsobí, že dokud bude tato figurka pod dohledem jejího majitele, bude pod dohledem i jeden opravdový Zloun. Figurky mohou vypadat opravdu jakkoliv a jsou vysoké maximálně 60 cm nad zem. Rovněž mohou být vyrobeny takřka z čehokoliv. Koulové je vytvářejí zcela jednoduché a postupně je všelijak krásí a oškíví podle toho, jaký měli zrovna den a co přičítají řádění Zlounů. Když je některý Koul opravdu pořádně rozzlobený, jde na mýtinu za svým Zlounem a vypořádá si to s ním, čímž zchladne a v osadě již na nikoho nemručí a nenadává. Může také chodit ke svému Zlounovi a rozmlouvat s ním, protože Koulové věří, že opravdový Zloun je slyší, a když s ním mluví, nechodí je zlobit. Pokud mají Koulové nějaký problém, který nechtějí řešit na poradě Velkého Koula, chodí se s ním rovněž svěřit svému Zlounovi. Zloun sice problém skoro nikdy nevyřeší, ale kdo ví.

„Za to můžou Zlouni!“ – to je klasická výmluva některého Koula. Běda však, když se ukáže, že za to mohl on a ne nějaký Zloun. Velký Koul pak vyměří „spravedlivý trest“.

*Jestli opravdu stále netušíš, jak na Koula, tak si představ něco
mezi tebou a mexickoafrickým domorodcem ☺.*

O co vlastně půjde

Osada Velký Koulov si žila poklidným kouložitvotem do chvíle, než Zlouni ukradli kouzelný Strom. Nebyl to jen tak ledajaký strom. Byl to kouzelný strom, kterému nikdo neřekl jinak než „Strom“. Vždy přes noc na něm vyrostla spousta ovoce a zeleniny, takže Velký Koulov nikdy neměl nouzi o jídlo. Zlouni, kteří se stále více rozšiřovali po krajích si pochopitelně spočítali, že by nemuseli shánět tolik jídla a zbylo by jim více času na jejich lotroviny a zlé skutky. Proto jednoho podvečera, když se osada radovala z příjezdu nových Koulů, strom ukradli. Koulům nezbylo nic jiného než oprášit starý cestovní koulomobil, zajít k Mudrci Koulovi pro rady a palivo do koulomobilu a vydat se do stíhání Zlounů. Celá osada musí projet několik krajů, aby se všichni dostali do Zlouního sídliště, kde sídlí Zlouní král, který nechal Strom ukrást. Strom je třeba získat co nejdříve, aby v pochybné péči Zlounů neuschl a Koulové tak nepřišli o zásoby na zimu. V každém kraji narazí cestující osada na jednoho bájného pohádkového zástupce kraje, který je vítá, zadává jim úkol nebo je prosí o pomoc a nakonec se s nimi loučí. A aby toho ještě nebylo dost, dostávají také úkoly od Mudrce Koula, protože palivo do koulomobilu vydrží jen na dvě cesty a nové vyrábí pouze Mudrc Koul. A nedává ho zadarmo. (Za zmínku stojí ještě papoušek Dudo – zvířátko Mudrce Koula vytvořené pouze pro pobavení vedoucích a nemající s vlastní hrou žádné důležité spojení .) Koulové dojedou koulomobilem do sídliště Zlounů a zaženou Zlouního krále s jeho poskoky pryč. Pak vítězoslavně naloží Strom a odvezou ho do osady, kde ho neméně slavnostně zasadí. Do rána strom obroste ovocem a zeleninou. Předposlední den tábora proběhne ještě slavnostnější herní slavnost a nejslavnější večerní táborový oheň, kolem něhož všichni zatančí divoký Koulotanec, který se učili během celého tábora.

Zní to tak krásně a pohodlně, protože jsme se nezmínili o Zlounech. Zlouni provádějí všelijaké legrácky, které se stupňují do zlých věcí, napadání a ubližování Koulům čím blíže jsou Koulové Zlounímu sídlišti. A Zloun může mít opravdu jakoukoliv podobu a je velmi, velmi zlý a „slizký“.

Běžný chod osady Velký Koulov

Ranní nástupy:

Jako každý rok. Vedoucí dne má funkci Malého Koula a proto nosí na nástup hůl Malého Koula, kterou si vedoucí dne předávají přes noc. Tj. Současný ji postaví na určené místo a nový si ji tam ráno vyzvedne. Bude se nechávat na jednom místě a Malý Koul si ji vezme jen na potřebné příležitosti.

Večerní nástupy:

Celkem budeme mít dva druhy večerních nástupů. Jejich svolání má na triku Malý Koul a zpravidla jsou svolávány bubínky:

a) Po prvním dni v novém kraji potkávají Koulové bájnou postavu, která je uvítá a zadá jim nějakou činnost na další den. To je celé. Tzv. krátký nástup.

b) Po druhém dni v kraji bájná postava zhodnotí splnění činností a rozloučí se s Kouly. Koulové se vydávají za Mudrcem Koulem, aby zažádali o nové palivo do koulomobilu nebo mu jdou přednést splněný úkol a palivo od něho dostanou. Pak v Proximě cestují koulomobilem dál do nového kraje. Když přistanou v novém kraji, učí se a opakují si koulotanec jako oslavu toho, že dojeli zase o kus dál. To je celé. Tzv. dlouhý nástup.

Každopádně je jasné, že jednou zadává činnost bájná postava a jednou Mudrc Koul. Úkoly od bájných postav se musí splnit za jeden den. Na úkoly od Mudrce Koula mají tedy dva dny.

Koulomobil:

Vozidlo pro Velkého či Malého Koula. Veliká rekvizita podivného vozidla, do něhož se vejde Velký a(nebo) Malý Koul. Na konci nástupu u Mudrce Koula do něho Malý Koul nasedne za mohutného zdravení a jásání ostatních Koulů. Pak se posadí nebo dřepnou všichni okolo a začnou

dělat motor, který startuje, rozjíždí se a jede. Všichni se nahýbají a kývají podle řidiče vozidla. Brzda je páka s praporkem, aby všichni viděli, kdy mají začít napodobovat brzdu a kdy zastavit motor. Několik vedoucích probíhá okolo koulomobily s kulisami stromů, kopců, domků, krav, veverek... prostě všeho, co se dá cestou koulomobilem potkat. Řidič reaguje na kulisy, které se před ním a okolo něho objevují, dává povely motoru, nahlas řadí Takže bude třeba kulis kopce, stromu, srázu, krávy ...apod.

Stěhování osady:

Osadu si Koulové balí před každou cestou koulomobilem, aby ji zas pak mohli postavit na místě, kam dojeli. Zlouní plácek se pohybuje „jakoby“ za koulomobilem, protože „Zlouni běží za svými majiteli“. Na novém místě si zase všichni osadu postaví. Nakopírujeme na tvrdý papír jakousi malou chýši pro každého Koula. Koulové si ji první den vymalují a pověsí na podsadu svého stanu jako svoji chýši. Klidně by se daly nakopírovat dvě poloviny chýše a do každé umístit jmenovka. Chýše je na očko, aby se dala dobře sundávat a zase připevňovat. Může sloužit tedy i jako jmenovka na stany.

Cesta do Zlouního sídliště:

Jak se Koulové blíží k sídlišti Zlounů, jsou Zlouni dotěrnější, vlezlejší a vzteklejší a také provádějí Koulům více zlomyslností. Je třeba proto atmosféru Zlounů pozvolna stupňovat. Jednou z opravdu velikých nepříjemností Zlounů je lepkavý, hnusný sliz, který rádi a zlomyslně patlají po svých obětech, kdykoliv k tomu mají příležitost. Být oslizlý není přeci nic zábavného a příjemného. Běda Koulovi, který se dostane Zlounům do drápů (spíš do slizkých pracek ☺).

Tanec Koulů nazvaný „Koulotanec“:

Základním doprovodem jsou bubínky a jiné rytmické nástroje. Doprovodné mohou být „dýdžeryda“, píšťaly. Každý tanečník a tanečnice si vyrobí chrastítka podle našich návrhů, která se dají upevnit na nohu, aby při tanci chrastila do rytmu. Název tohoto chrastítka je „Koulochrastítko“. Jak prostě ☺.

Palivo do koulomobily

Palivo získané od Mudrc Koula se dolévá až ve chvíli, kdy předchozí dávka dojde. Proto má nádobu s palivem v opatrování vždy služební oddíl, který zodpovídá za to, že ji žádný Zloun nezničí nebo neukradne. Bez paliva se nedá cestovat. Nádobu s palivem předává poslední ranní hlídka hlídce nového služebního oddílu. Palivo do koulomobily má různou barvu podle toho, jak ho zrovna Mudrc Koul „uvařil“ a vydrží na dvě cesty koulomobilem. Protože ho ale Mudrc Koul nedává zadarmo, je třeba jít za ním ve chvíli, kdy ještě máme palivo na jednu cestu. To abychom měli dost času splnit úkol, který nám zadá.

Stálé kulisy

Osada

Jelikož se osada stěhuje celá, není třeba mnoho kulis pro další kraje. Z rákosu stačí náznaky rákosových stříšek nad dveřmi a okny jídelny, dveřmi marodky a chaty. A nápis nad dveře jídelny „Velký Koulov“.

Kraje

Jako ukazatele míst, kde projíždíme se u bran k lesu a pod věží umístí po jedné ceduli s názvem kraje a jedné s názvem osady. Tzn. zde končí hranice osady a začínají hranice kraje v němž právě cestujeme. Je tak jasně dáno, kdy Koulové opouštějí osadu a kdy se do ní vrací. Cedule vyměňuje ochotný vedoucí nebo instruktor zatímco ostatní jedou v koulomobilem. Dvě cedule vždy míří z osady ven s nápisem pro příchozí „Velký Koulov“ a dvě míří do osady s názvem kraje, kde se zrovna budeme nacházet.

Mudrc Koul

Chýše z větví, trávy a dalšího lesního neřádstva postavená bokem od tábora, která tu bude stát stále. Dá se vylepšit podle představ Mudrce Koula. Klec pro papouška je vyrobena z proutí a vysoká alespoň 180 cm a tak široká, aby se do ní pohodlně vešel celý papoušek. Makety kouloskunků v počtu oddílů. To jsou mazlíčci Mudrce Koula.

Velký zvon

V případě, že se nám podaří sehnat velký zvon, který by se mohl věšet na upravený stožár, bylo by to čupr. Zvonily by se s ním večerka, polední klid a budíček. Jeho usazování a sundávání (pokud by bylo třeba) má na starosti první a poslední noční hlídka a Malý koul.

Ukazatel cesty

Ukazatel má cedule prostrkovací skrz střední sloupek a visí na zdi boudy. Kraj, kde se právě nacházíme poznáte podle toho, že jeho ukazatel visí ve středu sloupku. Když z toho kraje odjedeme, přesune se jeho ukazatel aby ukazoval vlevo. Na ukazatelích vpravo je otazník. Ukazatelé kraje, kterými budeme projíždět nejsou pod sebou srovnány v pořadí, v jakém budeme kraji projíždět. Při cestě koulomobilem dojde i k přesunutí potřebného ukazatele zprava doleva nebo naopak (při návratu do Velkého Koulova).

Zlouni

Kybličky se Zlouním slizem a gumové tenké rukavice. Čím blíže jsou Koulové k Zlounímu sídlišti, tím odvážnější a dotěrnější jsou Zlouni. Dokonce neváhají napadnout a „osliznout“ Kouly za dne, při jejich cestě od Mudrce Koula. Ačkoliv dříve si toto dovolili jen za šera či v noci na osamocené Kouly. Obzvláště si libují patláním různobarevného slizu po zajatcích.

Postavy ve hře

Velký Koul		Vážný groteskně nafoukaný, potrpí si na projevy úcty a obdivu, většinu zařizování přenechává Malému Koulovi. Takový mexickoafrický šaman.
Malý Koul	vedoucí dne	Praktický, reálný, má o všem přehled, vedle Velkého Koula působí rozumně a „nohama na zemi“. Zařizuje vše plus to, co mu „Velký Koul nařídí.“
Mudrc Koul		Koul mnoha nálad a tváří, starý, moudrý, trochu zapomnětlivý, opakující se, muž dramatických projevů a náhlého vášně. Pokud je přítomen Koul – učedník, dává mu Mudrc Koul stále nějaké povely, aby bylo jasno, kdo je mistr a kdo učedník ☺. Mudrc Koul neustále odkudsi vytahuje všelijaké věci o nichž tvrdí, že jsou to stopy Zlounů, které Koulové sledují a tudíž jedou správně.
Koul učedník		Ačkoliv nástupy a podobné legrácky bude řídit Malý Koul, v případě potřeby bude akce hry a další drobnosti řídit Koul – učedník. Jako učedník Mudrce Koula bude mít totiž „jasno“ v tom, co podniknout a Malý Koul s ním tedy bude spolupracovat.
papoušek Dudo	kdokoliv z vedoucích	Kdokoliv z vedoucích a instruktorů – tato role nebude mít stanoveného herce. Jak si ho kdo sehraje. Bydlí v kleci u Mudrce Koula a je ozdobený erárním peřím. Postava pro případ, že by se chtěl někdo z vedoucích vyblbnout. Jiné herní opodstatnění nemá. Byla to super vděčná role.
bahňák		Bahenní bahňák jednoduchého myšlení, ale vychytralý, nadevše miluje bahno, sychravé počasí, a vše z bahna a okolo bahna, samozřejmě se mu zamlouvají zabahnění Koulové ☺
permoník		Nedá dopustit na krásu nerostného bohatství, příroda ho nebere, pokud ji nemůže překopat a najít svůj kamínek, trpělivý, rázný. Se špičatou čepičkou. Jeden ze základních rozdílů od trpaslíků je

		ten, že permoníci vůbec nemusí být vousatí. Mají však vysoké špičaté čepičky mnohdy se střapcem. A nosí lucerničku.
jednorožec		Bájný, vznešený, obdivující krásu přírody i krásu svou (mohl by být i trošičku namyšlený – ale jen trošičku) Doporučuji shlédnout film „Legenda“.
zvíře		Netvor s chováním jak hrom do police, který se vzhledl v pohádce o krásce a zvířeti a snaží se získat srdce své milované krásky, která zabloudila do jeho kraje. Snaží se být romantický a něžný, ale nějak to stále motá.
kráska		Křehká dívka, která se zvířete bojí, ale je jí ho líto, když vidí, jak se nemotorně snaží být pozorný a romantický.
d'áblík		Potměšilé, škodolibé stvoření, které se snaží co nejvíce získat za co nejmenší cenu, neustále se baví ohnivými jiskřičkami a efekty, protože teplo a jiskření ohně nadevše miluje
Velký Zloun		Nafoukaný, vychytralý a podlý král Zlounů, který si vydobyl vládu mezi ostatními Zlouny tím, že je nafoukanější, vychytralejší, podlejší a silnější než všichni ostatní Zlouni. Největší fór je v tom, že je to tentýž Zloun, který uteče první den Koulům ze zajetí. Chy, chy.
Starší Koul	---	Jiný název vedoucího či instruktora.
rodina	---	Jiný název pro oddíl.(neboli rod, klan)

Stručný přehled dnů

1. Velký Koulov – ukradení Stromu, setkání se Zlouny, koulomobil
2. Jezerní kraj – hledání Mudrce Koula, setkání s bahňákem
3. Jezerní kraj – hlína, žádost o palivo
4. Deštivé hory – živočichové, setkání s permoníkem
5. Deštivé hory – žezla pro krále permoníků, náramky, vyzvednutí paliva
6. Hustoles – kouloskunkové, setkání s jednorožcem
7. Hustoles – rostliny(kytice), žádost o palivo
8. Lidnaté pláně – rodiče, setkání s kráskou a zvířetem
9. Lidnaté pláně – písně a básně(oddílové provedení), vyzvednutí paliva
10. Zlouní vrchy – přes baziliška pro přísady, setkání s d'áblíkem
11. Zlouní vrchy – ohnivé kameny, žádost o palivo
12. Zlouní sídliště – cesta za Stromem, zasazení stromu, vyzvednutí paliva, cesta domů
13. Velký Koulov – Strom s ovocem a zeleninou, odpolední oslavy, večerní táborák s koulotancem, rozloučení
14. Velký Koulov – dobalení a odjezd Koulů z osady, odjezd Koulovedoucích koulomobilem

Jednotlivé dny:

Den první: neděle 29.6.

Místo: Velký Koulov

Denní program: Osídlení osady a ukradení Stromu

Koulové přijedou do osady dopoledne. V osadě probíhá „běžný život“ Koulů. Jsou zavedeni před Velkého a Malého Koula, kteří je přivítají, vysvětlí jim, kde se vlastně ocitli a co jsou všichni zač. Zmíní se i o Zlounech a o tom, aby Starší Koulové (vedoucí) mladým Koulům ukázali celou osadu a zavedli je na všechna důležitá místa (včetně Proximy se Stromem, Zlouního plácku a koulomobilu). Pak proběhne klasické rozdělení do oddílů - rodin a další běžný prvodenní šrumec. Všechny rodiny si během dne mohou vyzkoušet pod vedením Staršího Koula jízdu koulomobilem, protože to bude večer potřeba. A rovněž mohou podle svého uvážení fasovat materiál na výrobu koulendouchů, které mohou vyrábět dnes nebo i zítra.

Večer: V přípravě na večeri odchází vedoucí (z každé rodiny jeden) po krátkých trasách, které značkuje domluvenými značkami. Na konci několika tras mířících zhruba stejným směrem umístí Starší Koul hliněný vysušený otisk velké boty (stopa po Zlounech) a vrací se do tábora. Ostatní Starší Koulové v maskách Zlounů s kyblíčky „zlouního slizu“ se ukryjí na konci svých značených tras.

Během večere je ukraden (vykopán a odnesen) Strom z Proximy. Na konci večere s tím přiběhne kdosi ze Starších Koulů a je narychlo okolo díry po stromu svolán nástup v oblecích. Každá rodina poučena o nebezpečí Zlounů se vydává po jedné stopě na jejímž konci najdou buď hliněnou stopu nebo je napadne Zloun a oni před ním utečou do osady. Oslizlý Koul je považován za „nakaženého“ Zlouní vzteklinou a je věcí rodiny, aby si ho umyla. Podle směru stop určuje Velký Koul pravděpodobný směr úniku Zlounů, všichni si utíkají pro své chýše a vyrážejí koulomobilem stíhat Zlouny. Velký Koul se s nimi loučí a dává jim za úkol další den najít Mudrce Koula, který vždy žije kdesi poblíž osady. Koulomobil vyráží a zastavuje v místě nazvaném Jezerní kraj. (Vymění se cedule na okraji osady a nějaký dobrovolník umístí ukazatele směru a vzdálenosti na chatu.☺) Malý Koul se se všemi rozloučí s tím, že zítra musí najít moudrého Mudrce Koula. A pozor na Zlouny.

Pomůcky a vybavení:

kulisy osady – rákosové stříšky, ukazatele cesty, figurky Zlounů do Zlouního plácku, několik hotových koulendouchů, Strom zasazený v Proximě, koulomobil s jednou dávkou paliva, 5x hliněná šlápota sušená, 6x kyblíček se „zlouním slizem“, 6x tenké rukavice gumové, cedule 3x Velký Koulov a 2x Jezerní Kraj

Den druhý: pondělí 30.6.

Místo: Jezerní kraj

Denní program: Den v duchu pátrání po Mudrci Koulovi

Dnes není žádná pevně stanovená akce. Jedinou motivací dne je pátrání po Mudrci Koulovi. Je třeba, aby se aktivity všech rodin neodehrávaly v blízkosti chýše Mudrce Koula. Vedoucí rodin mohou denní činnost pojmout tak, aby dětem v rámci této činnosti předali informaci o tom, že o Mudrci ví místní postava bahňák žijící kdesi u jezera. Dnes může pokračovat rodinná výroba a zdobení koulendouchů.

Večerní nástup:

Nástup proběhne u rybníka, kde se rodiny setkají s bahňákem. bahňák sice ví, kde žije Mudrc Koulo, ale protože vidí nové tváře, nehodlá dát nic zadarmo. Navrhne Koulům, že jim poví kudy za Mudrcem Koulem, když mu do zítřejšího večera dokáží, že i oni umí pracovat s jeho nejmilejším, krásným, mazlavým „bahniškem“. Koulové musí vytvořit umělecká díla z přírodnin s využitím bláta a jílů. Tyto sochy, obrazy, vázy a jiná umělecká díla musí předat zítra večer bahňákovi jako dar.

Pomůcky a vybavení:

Materiál na výrobu koulendouchů (koule, provázky, očka – klacíky si každý najde a vyzdobí sám).

Den třetí: úterý 1.7.

Místo: Jezerní kraj

Denní program: Výroba uměleckých děl z hlíny, jílu a přírodnin

Dnes rodiny vyrábějí umělecká díla a dílka za použití jílu a hlíny, jejichž ložiska si najdou.

(Samozřejmě my je najdeme již před táborem ☺.)

Večerní nástup:

Nástup začíná u rybníka, kde Koulové předávají svá bahenní díla bahňákovi, který je velice potěšen a poví jim za to, kudy se dostanou k Mudrci Koulovi. A také, že je to velice vážený muž občas trochu podivínský, a že chová doma papouška, skunky a jinou havěť. Koulové se tedy pod vedením Malého Koula vydávají k chýši Mudrce Koula. Mudrc Koul vyslechne proč přišli a musí předat tyto informace:

- 1) upozornit na to, že každý Koul má svůj koulendouch
- 2) říct, že cesta nebude jednoduchá a vyzdvihnout nebezpečnost Zlounů a jejich slizu
- 3) poslat Kouly do Deštivých hor
- 4) nadhodit pár slov o národním vítězném tanci Koulů – koulotanci a s tím spojit možnost výroby koulochraštítek kdykoliv během prvního týdne
- 5) za to že Koulům připraví nové palivo do koulomobilu, musí Koulové probádat nový kraj, kde ještě nikdy dříve nebyli (Deštivé hory) a přinést mu výsledky svého pátrání za dva dny.

Koulové totiž mají již jen ½ láhve paliva a příprava nového dva dny trvá, takže je nejvyšší čas zažádat o novou várku, aby stačili splnit úkol a včas mohli pokračovat v cestě.

Specifikace úkolu: Každá rodina dostane od Mudrce Koula 1-3 obrázky zvířat, které musí pojmenovat a správně vybarvit, 1 obrázek stopy zvířete, které musí pojmenovat a pokud stopu odlije, dostane od Mudrce Koula malou prémii (asi sáček bonbónů nebo co nás ještě napadne) a nakonec 1 obrázek s názvem zvířete, které musí na obrázek domalovat.

Odjezd: Od Mudrce Koula všichni jdou ke koulomobilu a cestou si vezmou své chýše. Odjíždějí za mohutného jásotu do nového kraje a naši „kulisáci“ zatím mění cedule na okraji osady a ukazatele rozcestníku.

Pomůcky a vybavení:

Jíl nebo ložiska jílu, karty zvířat (6 - 18x), stop (6x) a jmen zvířat (6x), sádra (3x), chýše Mudrce, klec pro papouška, 2x cedule Deštivé Hory

Den čtvrtý: středa 2.7.

Místo: Deštivé hory

Denní program: Živočichové

Motivace činností pro dnešní den je poznávání živočichů v okolí osady a novém kraji a plnění úkolů od Mudrce Koula. A stejně jako vždy, když přijedeme do nového kraje, je vhodné občas nadhodit, že by nebylo na škodu podívat se, zda nepotkáme nějakého místního obyvatele, který by nám pomohl při pátrání po Zlounech.

Večerní nástup:

Dnes večer se Koulové setkají s permoníkem, kterého samozřejmě zajímá, kdo se mu to motá v kraji, kde si hledal své lesklé drahokamy sám. A tak se trochu bojí nekalé konkurence ze strany Koulů. Když zjistí, že jim jde o Zlouny, docela se mu uleví.

Informace, které permoník sdělí Koulům:

- 1) doporučí Koulům, aby si vyrobili všichni náramky, které budou obsahovat lesklé, kovové či pestrobarevné části, protože Zlouni jsou velice hamižní a pokud se Koul dostane do zlého zajetí Zlounů, může svou kůži vykoupit tím, že se vymění za svůj

- krásný náramek. (Kdybych si měl vybrat mezi ztrátou jednoduchého náramku a celkovým odporným osliznutím, nebudu váhat ani vteřinu ☺.)
- 2) Požádá Kouly, aby mu pomohli získat stará žezla jeho rodu, která ukradla a drží v temné sluji obluda Tlachapoud, že jim za to vylepší jejich náramky, aby připadaly Zlounům ještě více neodolatelné a překrásné.
 - 3) Na konci nástupu si nechá u sebe jen Starší Kouly, aby jim „řekl kudy se jde k Tlachapoudovi“.

Pomůcky a vybavení:

několik hotových náramků na ukázkou, provázky

Den pátý: čtvrtek 3.7.

Místo: Deštivé hory

Denní program: Žezla krále permoníků

Dnešní den rodiny vyrábějí náramky z čehokoliv podle rady permoníka. Během svých zaměstnání se postupně rodiny vystřídají v získávání žezel. Každá rodina by měla získat jedno žezlo.

Získání žezla: V lese je nataženo bludiště provázků, které má dva vstupy a jeden výstup. Uvnitř bludiště jsou umístěna žezla, která hlídá špatně vidící Tlachapoud. Proto se orientuje podle pleskání bláta, kterého má po zemi tato ponurá jeskyně dost. Všichni Koulové až na jednoho odvážlivce se tiše rozestaví po obvodu celého bludiště. Odvážný Koul má zavázané oči stejně jako Tlachapoud, který nejprve někde do středu bludiště umístí žezlo tak, aby to již hrdina neviděl. Tlachapoud tleskne a lov začíná. Koul loví žezlo, Tlachapoud Koula. Když chce Tlachapoud vědět kde je Koul, tleskne a Koul hrdina musí rovněž tlesknout. A naopak, když tleskne koulohrdina, musí tlesknout Tlachapoud. Jakmile se Tlachapoud dotkne Koula, je Koul vyřazen a nastupuje místo něho jiný Koul. Aby se koulohrdina mohl lépe orientovat v bludišti, jeden Starší Koul mu dává signály tleskáním. Když chce Koul vědět, kudy za žezlem, tleskne a Starší Koul vyše tlesknutím smluvený signál. Rodina se tedy musí dopředu domluvit, jaké signály bude používat. Jak již bylo výše napsáno, na koulohrdinovo tlesknutí reaguje Tlachapoud rovněž tlesknutím, takže našeho milého Koula mate. Ostatní Koulové nesmí tleskat. Jakmile se Koulohrdina zmocní žezla, může za ním vstupem vběhnout jiný Koul a vyvést hrdinu z bludiště dřív, než je Tlachapoud dostihne. Koulové mají na získání žezla 15 minut. Kouzelné žezlo vynesené z temnoty sluje nabude na denním světle velkou moc, takže pokud se Koulům nepodaří ani po 15ti minutách získat své žezlo, mohou požádat jinou rodinu, aby pomocí jejich žezla zahнала Tlachapouda do kouta a žezlo tak získali. Záleží však jen na té jiné rodině, zda jim pomůže, protože nic není bez rizika a kdo by chtěl strkat jednou získané žezlo zase do temné jeskyně.

Večerní nástup:

Koulové se opět sejdou u permoníka, kterému předvedou své náramky a předají stará žezla. permoník je tak nadšený, že nechá všechny Kouly, aby natáhli ruku s náramkem před sebe a všechny dokola obejde a kápne na náramek kapku kouzelného lektvaru. Další informace, které jim permoník předá:

- 1) řekne Koulům, že Zlouni tudy prošli včera a mířili do kraje, který se nazývá Hustoles
- 2) připomene Koulům, že na cestu by měli mít dostatek paliva
- 3) podotkne, že cestu dál by měl znát jakýsi Mudrc, který se nedaleko usadil i se svým podivným papouškem
- 4) poděkuje Koulům za žezla a upozorní je, že kdyby byli někdy v nesnázích, na oplátku jim pomůže

Koulové se tedy rozloučí s permoníkem a vydají se za Mudrcem Koulem, aby mu odevzdali splněný úkol (zvířata) a dostali tak od něj další zásobu paliva do koulomobilu. Mudrc Koul dál řekne:

- 1) zmíní se o krásách Hustolesa o nichž slyšel i o zákeřnosti a nebezpečnosti Zlounů
- 2) připomene Koulům, že nemají zapomínat na výrobu chraštítek

- 3) řekne, že je nejvyšší čas, aby se začali učit koulotanec, a že s tím mají začít hned dnes po příjezdu do nového kraje, aby tak oslavili to, že dojeli až sem
- 4) řekne, že je třeba bedlivě sledovat okolí a hledat stříbrné stopy jednorozce, který v Hustolese žije a bude jistě vědět, kudy dál sledovat prchající Zlouny.
- 5) nakonec je požádá, zda by mu nepomohli najít jeho domácí mazlíčky kouloskunky, kteří se mu během cestování zaběhli. Kdo by nevyhověl tomu, kdo jediný umí připravit palivo do koulomobilu – no řekněte ☺ (Princip lovu kouloskunků bude oznámen Malým Koulem druhý den)

Od Mudrce Koula se opět jede koulomobilem a následuje první ukázka a nácvik koulotance. Koul učedník upozorní všechny Kouly, že mohou tento tanec trénovat i v rámci každé rodiny, neboť Starší Koulové ho již umějí.

Pomůcky a vybavení:

provázky, gumičky, jehly a barevné lesklé cetky na výrobu lesklých náramků, 6x žezlo, velké klubo provázku na Tlachapoudovo bludiště, maska Tlachapouda, 2x šátek, lahvička kouzelného lektvaru, „dýdžeryda“, bubínky a jiné rytmické nástroje, 2x cedule Hustoles

Den šestý: pátek 4.7.

Místo: Hustoles

Denní program: Hledání kouloskunků

Dnes je na programu individuální oddílová hra „Hledání kouloskunků“, kterou může rodina sehrát v kterémkoliv zaměstnání, jak jí to bude vyhovovat. V zaměstnání před večeří budou umístěny a nalezeny stříbrné stopy vedoucí k místu, kde se večer objevuje jednorozec.

Hledání kouloskunků: Je to skoro klasická stopovačka. Tedy spíš šňupačka. Každého kouloskunka si umísťuje jeden ze Starších Koulů rodiny sám a vyznačuje k němu i trasu podle dispozic dětí v rodině a vlastního programu toho dne. Neměla by to však být stopovačka jen na pět minut a trasy si musí Starší Koulové dopředu domluvit, aby se někomu nekřížily a nedošlo tak k zmatení stopařů. Každá rodina vyfasuje dvě šňupací tyče. Jsou to tyče o přesné stejné délce. Jednu použije Starší Koul na přípravu trasy a druhou ostatní Koulové na stopování. Podle této tyče si mohou Koulové vyrobit libovolný počet vlastních tyčí. Starší Koul jde po předem promyšlené trase a ve výšce šňupací tyče dělá značky na stromech a skalách deodorantem ve spreji. Může napomoci stopařům i tak, že značku udělá ve směru svého dalšího postupu. Na konci značené trasy umístí kulisu skunka, kterého mají stopaři najít. Pokud je v rodině víc jak 10 dětí, není třeba dělat stopy „po každém metru“. Jen ať šňupají hezky všude okolo. Hlavně na turistických trasách a v jejich blízkosti vyvoláte živý zájem nechápajících turistů a výletníků.

Večerní nástup:

Během dne někdo z dětí objeví stříbrné stopy podkovy končící na krásné mýtině. Tak sem tedy chodívá v podvečer každého dne bájný jednorozec. I my se sem proto po večeří vypravíme. jednorozec je rád, že vidí nové hosty, vychvaluje krásu okolních lesů a rostlin vůbec a také nezapomene vychválit sebe a svou krásu. Samozřejmě, že tudy prošli Zlouni a on jediný samozřejmě ví, kam odešli. Ale je pod jeho úroveň jen tak to povídat kdekomu. Proto:

- 1) Pová Kouloům, že musí nejprve dokázat, zda jsou hodni toho, aby jim něco povídal. Koulové proto musí zítra k večeru donést kyticí kvítí, která se bude skládat alespoň z pěti druhů květin, které budou umět pojmenovat. Tím dokáží svůj zájem o přírodu a krásy rostlin.
- 2) Měli by také koukat, co tu v okolí roste, protože jednorozec se určitě namátkou někoho zeptá.

Pomůcky a vybavení:

6x maketa kouloskunka, stříbrný sprej + šablona podkovy nebo stříbrné podkovičky vystříhané, 6x deodorant ve spreji, 12x šňupací tyč

Den sedmý: sobota 5.7.

Místo: Hustoles

Denní program: Rostliny

Motivací dnešního dne jsou rostliny a hlavně květiny a jejich poznávání. Třeba i jejich využití k *dekoračním účelům*, protože tohle je Hustoles, kde všechno roste a krásně kvete.

Tedy pokud to tu nezapadnou svými škorněmi Zlouni vláčející ukradený Strom. Jediným úkolem Koulu je přinést večer jednorožci kytici z alespoň pěti druhů květin a vědět, jak se která jmenuje. A také se dívat okolo, co ještě tu kolem roste a kvete. Protože jednorožec se na to jistě zeptá.

Večerní nástup:

Koulové předají jednorožci kytice a on si vyzkouší, jak dobře znají jména květin, z nichž kytici vázali. Pokud budete mít v kytici nějakou neobvyklou květinu, raději jednorožce informujte, protože on by ty květiny měl přeci na nástupu poznat nejlíp ☺. Spokojený jednorožec pak pochválí Kouly a poví jim, že Zlouni utíkali směrem k Lidnatým pláním, kde žije spousta lidí. Koulové se opět vydávají za Mudrcem Koulem, aby mu předali nalezené kouluskunky a požádali ho o další palivo do koulomobilu. Mudrc Koul jim to rád přislíbí, když mu našli jeho cukroušky.

Dáleje informuje:

- 1) upozorní Kouly, že lidnaté pláně jsou plné lidí, kteří se budou chtít podívat, co že je to osada Koulů, neboť jsou velice zvědaví
- 2) že kdesi v pláních stojí starý hrad a v něm by se mohli Zlouni skrývat
- 3) že by bylo nanejvýš vhodné při vstupu do tak zalidněného kraje, zopakovat si koulotanec
- 4) že pokud se Koulům podaří získat jejich kouzelný Strom, oslaví to divokým koulotancem kolem hořícího ohně a proto by si měla každá rodina připravit k tomuto závěrečnému táboráku cca 15ti minutový program pro pobavení ostatních i sebe.

Od Mudrce nasedají Koulové opět do koulomobilu a vyrazí do Lidnatých plání, kde si po příjezdu společně zatančí svůj koulotanec a nemohou pak usnout v očekávání setkání s lidmi z plání.

Pomůcky a vybavení:

klíče na určování rostlin, „dýdžeryda“, bubínky a jiné rytmické nástroje, 2x cedule Lidnaté pláně

Den osmý: neděle 6.7.

Místo: Lidnaté pláně

Denní program: návštěvní den

Dneska je návštěvní den, takže se konají rodiče.

Večerní nástup:

Nástup ve zřícenině hradu. Koulové se zde setkávají se Zvířetem – netvorem, který je nešťastný z toho, že ho nemiluje dívka jeho snů. Poví jim:

- 1) že se jí snaží získat podle pohádky o krásce a zvířeti
- 2) že je ošklivý a proto se ho dívka bojí
- 3) že mu stále nějak nejde ji zaujmout
- 4) že někde četl, že na spanilé dívky platí poezie – verše či písně a tudíž je poprosí, aby mu pomohli a dali pro něho dohromady nějakou tu píseň či báseň, která by na dívku zapůsobila, a on jim za to poradí, kam se vydali Zlouni utíkající se Stromem

Pomůcky a vybavení:

pilulky na podporu imunity vedoucích vůči „odpolední návštěvě“

Den devátý: pondělí 7.7.

Místo: Lidnaté pláně

Denní program: básně a písně

Dnešním úkolem pro Kouly je vytvořit pro Zvíře báseň nebo píseň, která by obměkčila dívku, kterou Zvířák zbožňuje. Tento svůj výtvar pak musí na večerním nástupu dívce společně se Zvířákem přednést.

Večerní nástup:

Nástup ve zřícenině hradu, kde je přítomna nešťastná kráska. Zvířák s Kouly jí postupně přednáší to, co Koulové vytvořili. Kráska je unešena Zvířákovou snahou a je jí ho líto, takže mu jeho snahu pochválí a veřejně ho pohladí. No to je něco, co Zvířák ještě nezažil a je blahem bez sebe! Takže milerád Koulům poví, do jakého kraje zamířili utíkající Zlouni. A také je varuje, že je to kraj Zlounů a tudíž je tam nečeká nic dobrého.

A už se opět jde za Mudrcem Koulem, který vyrobil pro Kouly nové palivo a varuje před Zlouny v jejich kraji. Dále zadává Koulům důležitý úkol:

Zásoby bylin a koření na výrobu ekopaliva do koulomobilu se značně ztenčily a proto je třeba, aby se Koulové vydali nasbírat nové. Cesta není složitá, ale vede přes skalní kraj, kde sídlí nebezpečný bazilišek, pod jehož pohledem každý zkamení. Proto je třeba, aby si Koulové chránili zrak a sledovali pečlivě stopy po baziliškovi. Bez surovin nebude palivo a nedoženeme Zlouny.

V novém kraji by se měli Koulové poohlédnout po čertích kamenech. Tam snad najdou někoho, kdo jim pomůže nebo poradí. Ale Zlouní vrchy jsou nebezpečné a tvorové v nich žijící zákešní a většinou nepřátelští. Tak pozor.

Připomíná rovněž, že by Koulové po příjetí do nového kraje neměli zapomenout na svůj koulotanec. Takže po klasickém příjezdu do Zlouních vrchů se bude zřejmě opět tančit.

Pomůcky a vybavení:

kouzelná koukadla 6x,

Od desátého dne se Zlouni objevují častěji i za dne okolo osady a ráno mnohý Koul nalezne po nich slizké stopy.

Den desátý: úterý 8.7.

Místo: Zlouní vrchy

Denní program: přísady do paliva (bazilišek)

Jediný důležitý bod dnešního dne je cesta pro přísady do paliva. Vede však dvakrát přes území nebezpečného baziliška, takže si všichni musí chránit oči, kromě těch, kteří dostali od Mudrce Koula kouzelná „koukadla“ díky nimž vidí na cestu a jsou chráněni před pohledem baziliška. Kdo zkamení, nemůže utéct Zlounům. A ti se na něm vyřadí. Proto jdou přes území baziliška všichni se zavázanýma očima, jen Koul s „koukadlami“ je vede. Jedná se o hromadnou akci všech rodin, které vyrážejí každý po své trase. Tyto trasy se v jednom místě kříží v území baziliška. Když se tam potkají, nevadí, stejně jdou skoro všichni poslepu. Cílem je donést potřebnou přísadu umístěnou jejich vedoucími kdesi na konci jejich cesty. Zpět se musí vracet opět přes území baziliška. Jiná cesta není. Vedoucí, kteří trasy vyráběli, je při návratu opět ničí – sbírají rozvěšené fáborcky.

Večerní nástup:

Nástup je u čertích kamenů, kde se Koulové setkávají s d'áblíkem, který je velice potěšen tím, že vidí nové nezkušené tváře. Hned jim nabízí roztodivné drobnosti o nichž prohlašuje, že jsou kouzelné a chce je s nimi výhodně vyměnit. Jde mu o získání jejich koulendouchů, náramků a jinak potřebných věcí jako například palivo apod. Jde na to samozřejmě mazaně. Poví jim kudy dál pokud mu za to něco přinesou, něco hřejivého, ohnivého, jiskřivého... třeba křesací kameny nebo jiný dar nasycený ohněm.

Pomůcky a vybavení:

6x přísada do paliva, maska či figura baziliška, 6x kouzelná koukadla, Zlouni a jejich sliz, krepové fábročky 6 barev po 1 roli, baziliščí trus, buďto nic nebo 89 šátků či pruhů látky

Den jedenáctý: středa 9.7.

Místo: Zlouní vrchy

Denní program: ohnivé dary pro d'áblíka

Pro d'áblíka jsou jako vhodný dar křesající křemeny, v ohni očouzené kamínky s různými kresbami uhlem, něco vytvořeného v ohni či ohněm (rozhodně ne uvařená polévka, svíčka nebo žhavé dřevěné uhlíky). Takže vaší představivosti se meze nekladou. A máte dnes co dělat.

Večerní nástup:

Dáblík si vezme samozřejmě dary od všech Koulů a teprve pak, když zjistí, že nic jiného nedostane, vysouká ze sebe radu, kam cestovat dále. Pak Kouly vyhodí, protože se prý s nimi nedá rozumně obchodovat.

Koulové se tedy vypravují za Mudrcem Koulem, kteréžto setkání je velmi důležité.

Mudrc Koul jim poví, všechno důležité o zítřejší cestě do Zlouního sídliště, kde je třeba získat Strom od zlouního krále a společně se Stromem odcestovat do Velkého Koulova. Koulové dostanou od Mudrce léčivý prášek, který musí po zasazení stromu smísit s vodou a tímto roztokem strom zalít, aby se uchytil. Po té následuje odjezd koulomobilem do Zlouního sídliště a válečný tanec Koulů před rozhodujícím bojem o Strom.

Pomůcky a vybavení:

kouzelný prášek pro Strom 6x, 2x cedule Zlouní sídliště

Den dvanáctý: čtvrtek 10.7.

Místo: Zlouní sídliště

Denní program: tažení pro kouzelný Strom

Při ranním nástupu se objeví permoník a předá Koulům královská žezla, která by jim mohla pomoci v boji se Zlouny. Během dopoledne mají Koulové za úkol připravit se na odpolední tažení proti Zlounům. Musí si připravit munici – igelitové sáčky s vodou; svůj válečný pokřik a jednoduchou korouhev. Odpoledne se každá rodina vydává svou cestou k sídlišti Zlounů. Cesta není zcela bezpečná, protože Zlouni jsou obzvláště dotěrní a ani pak, když všechny rodiny dojdou pod místo, kde se nachází hlavní bašta Zlounů, není vyhráno. Zbývá utábořit se pod horou Zlounů a kouzelným žezlem si zabezpečit svůj tábor. Pak už čeká Kouly jen útok proti svahům Zlouního sídla a získání Stromu. Zlouni se budou samozřejmě urputně bránit svými slizkými střelami a tak nebude lehké je zdolat. Nakonec se náporu Koulů vzdají bílou vlajkou a Koulové si vítězně mohou odnést svůj Strom do osady, nastartovat koulomobil a vrátit se zpět do míst, kde celý příběh začal a kde Strom slavnostně zasadí. Velký Koul je uvítá a pozve na zítřejší oslavy. Neopomene připomenout koulotanec okolo táboráku a program jednotlivých rodin. Doporučuji nafouknout svaly, protože kouzelný Strom měřící cca 3 metry se i v 80ti lidech trochu pronese.

Večerní nástup:

V proximě za účasti Velkého Koula a Mudrce Koula, kteří pronesou závěrečnou řeč dnešního dne a ještě jednou všechny pozvou na zítřejší oslavy jako hosty i jako pracanty během slavnostních příprav ☺.

Pomůcky a vybavení:

Asi 120 igelit'áků, 5x malé klubko provázku nebo balíček gumiček, voda, 2 kg mouky, škrobový sliz v šesti kyblíčcích, 8x 20 ml injekční stříkačka, 2x balíček ubrousků, královská žezla, Strom, umělohmotná přepravka, bílý šátek nebo kus látky, odstřížky látek na korouhve

Den třináctý: pátek 11.7.**Místo: Velký Koulov****Denní program: bujaré slavnostnění a veselení**

Hned ráno se roznese zpráva, že Strom přes noc rozkvetl a má první plody – na Stromě přes noc vyrostou ovoce a zelenina a jakékoliv další potraviny. Což Koulové berou jako dobré znamení a dnešní oslava na počest získání Stromu a porážení Zlounů může tedy odpoledne propuknout. Dopoledne mnohde ještě probíhají přípravy na odpolední slavnost či večerní oddílový (rodinný) program k ohni. Jinde se pozvolna zakončují táborová dobrodružství. Každopádně je toto slavný den, kdy mohou být všichni veselí a spokojení. Stíhají se a chystají krepové fábory mnoha barev či pestrobarevné stuhy. Po poledním klidu nebo na jeho konci vybíhají Koulové po celé osadě a všude větší pestrobarevné fábory a stuhy. Pak může odpolední veselice začít. Po ní je jako obvykle „klid před bouří“, protože se blíží závěrečný táborák a před ním hromadné sundávání ozdobných stuh a fáborků. Něco asi končí. A nebude to jen odpolední oslava. Pak přijde táborák, kde má každá rodina nachystaný krátký program (cca 10 minut). Oficiální část programu a předávání upomínkových drobností je zakončeno společným koulotancem okolo plápolajícího ohně. Pak se ještě klidně může hrát a zpívat. Někteří chodí tu noc ještě spát.

Pomůcky a vybavení:

spousta rolí krepového papíru – maximální množství barev a odstínů, táborák, „dýdžeryda“, bubínky a jiné doprovodné nástroje, ovoce a zelenina na Strom, drobné čokopenízky či jiná podobná havěť na spodní větve pro Kouly – 100 kusů

Den čtrnáctý: sobota 12.7.**Místo: Velký Koulov****Denní program: balení a odjezd**

Dopoledne probíhá poslední dobalování a úklid osady. Koulové odjíždějí nadobro pryč. Po odjezdu Kouly nasedají Starší Koulové do koulomobilu a společně odjíždějí pryč z této táborové hry. „Howgh!“

Pokud vás napadlo, že takhle přesně to proběhnout nemuselo, je to správná úvaha. Ono se to vždycky z mnoha příčin nakonec sehraje malilinko jinak. Když lépe, je to ještě báječnější.