



CTH Trosečníci z Vlaštovky

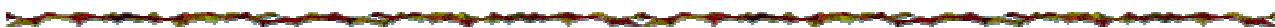
O čem to je:

Lod' „Vlaštovka“, která veze spoustu lidí na okružní plavbu po moři zabloudí a je poškozena na korálových útesech. Všichni se proto musí vylodit na nejbližším ostrově. Na tomto ostrově potkávají tito trosečníci jinou skupinu trosečníků z lodi „Šílený sokol“, kteří tu ztroskotali již dříve a za pomoci domorodců z okolních ostrovů tu žijí. Noví trosečníci jsou rozděleni do několika lodních posádek. Snaží se přežít na ostrově a za pomoci domorodců se dostat pryč.

Hra probíhá ve dvou rovinách:

- 1) Členové jednotlivých posádek se snaží různými zkouškami získat vyšší hodnost (plavčík až lodivod) a získat tak pro svoji posádku (oddíl) více guldenů (penízky ☺) denního platu člena posádky. Tyto guldeny se jim budou hodit o návštěvní neděli, na poslední cestě a na páteční pouťové veselici.
- 2) Každý večer trosečníci loví z moře láhev s úkolem, který jim zadal šaman domorodců ze sousedního ostrova. Tyto úkoly jsou hlavními tématy jednotlivých dnů. Splněním úkolu má posádka právo dostat od domorodců jednu součástku voru. Součástky si trosečníci střádají a hlídají, aby z nich na sklonku tábora postavili velký vor, který je má dovézt kus od ostrova, kde se podle starších trosečníků nachází frekventovaná lodní trasa. Je to však již mimo dosah lehkých domorodých člunů.

Druhý čtvrtek jako obvykle přijde na řadu „velká cesta“. Vor je již takřka dokončen a všichni se vydávají získat plachtu. Ten den se rovněž volí kapitán plavidla a jeho zástupci. V pátek ráno následuje vyplutí na voru, setkání se zaoceánskou lodí a návrat zpět na ostrov. S kapitánem zaoceánské lodi se totiž domluvíme, že nás v sobotu dopoledne vyzvedne záchranářská loď a dopraví nás do našich domovů. Proto následuje bujará veselice zakončená táborákem k němuž si každá posádka připraví krátký program.



Nejprve se detailně podíváme na části CTH, které je třeba rozpitvat.

1. „Stejnokroj trosečníka každý musí mít !“

Při jmenování členem posádky a předání lodního listu (po večeři) dostane každý trosečník posádkový šátek a odevzdá bílé triko navázané tak, aby při společném posádkovém batikování vzniklo pruhované námořnické tričko (s cedulkou obsahující jméno a oddíl). **Námořnickou čepici** vyrobenou podle vzoru, který je součástí této CTH a bude i součástí přihlášky na tábor, a **bílé bavlněné triko**, si **každý přiveze s sebou**.

2. „Guldeny, hodnosti, lodní list a zkoušky – tot' život námořníka !!“

Hodnosti:

Každý člen posádky není nejprve ničím, jen členem posádky. Jako takový nedostává na „palubě“ své posádky žádný denní plat. Existují však zkoušky po jejichž splnění lze získat nějakou hodnost a tím si i „platově polepšit“ ve prospěch svého oddílu. Posloupnost hodností, které mohou trosečníci získávat udává tabulka. V prvním sloupci je výše denního platu (který se vydává na ranním nástupu do společných posádkových trezorů), v druhém název hodnosti, ve třetím barva odznaku hodnosti (krátká přeložená barevná stužka na zavíracím špendlíku) a ve čtvrtém nejmenší počet dní, které musí trosečník „odsloužit“ u své posádky, aby mohl tuto hodnost získat. Takže se nám nestane, že nějaký skokan bude lodivodem hned čtvrtý den.



plat	hodnost	barva	služba
1	plavčík	bílá	1
2	lodník	žlutá	3
3	námořník	oranžová	5
4	bocman	růžová	7
5	kormidelník	červená	9
6	lodivod	fialová	11
7	kadet	světle modrá	X
8	velitel	tmavě modrá	X
X	kapitán	všechny	X

Kapitánem voru na konci tábora může být volen kdokoliv z dětí, jehož hodnost je vyšší než „námořník“. Kadet je označení pro instruktora a velitel pro vedoucího oddílu. Běžný trosečník nikdy nedosáhne vyšší hodnosti než lodivod.

Základní pravidlem hodností je, že vyšší hodnost se při nástupu na jídlo řadí v každé posádce dříve než nižší. Tzn. př. kormidelník jde na oběd dříve než námořníci jeho posádky. Konečné rozhodnutí řazení své posádky má však pevně v ruce velitel či kadet.

Guldeny:

Pokud bude u všech posádek stejný počet kadetů a velitelů, budou i oni pro svoji posádku pobírat denní plat v guldenech. Jinak budou jakoby pobírat plat pro sebe. Aby nebyl někdo znevýhodněn.

Gulden je měna, která slouží k záchraně v situacích, kdy si již nikdo neví rady. Konkrétní využití guldenů na třech místech CTH proto uvedeme rovnou.

- Návštěvní den: Pro posádky složené z rodičů a dětí bude připravena krátká trasa s několika stanovišti, kde budou soutěžit dva zástupci (rodič a dítě). Každý trosečník dostane tento den z trezoru své posádky tolik guldenů, kolik stanovišť bude. Když stanoviště zvládnou, dostanou jeden gulden, když nezvládnou, jeden ztratí. Tak společně s rodiči nebo přáteli může trosečník zvětšit (nebo i zmenšit ☺) společnou posádkovou kasu.
- Velká cesta pro plachtu: Systém cesta – stanoviště. Pokud posádka nezvládne úkol na stanovišti, může zaplatit jistou sumu guldenů, který způsobí, že posádka dostane důkaz jakoby vše zvládla.
- Před páteční poutí budou všechny guldeny směněny ve směnárně (opět podle „jistého“ námi zvoleného kurzu) za pouťovou měnu a tak nebudou trosečníci jako obvykle začínat s prázdnou kapsou, ale budou si moci koupit o nějaký ten bonbón víc.

Lodní trezor: Každá posádka má k dispozici jeden lodní trezor, protože harampádí, které starší trosečníci vytahali z různých vraků, je opravdu požehnaně. Do tohoto trezoru si posádky umísťují získané guldeny a vše co uznají za hodno trezorového zabezpečení.

Lodní list:

Je to list A4 nebo A5 se jménem trosečníka a místem odkud pochází. Dále jsou zde vypsány všechny hodnosti ve sloupečku a vedle každé dvě okénka. Do prvního dává „razítko“ velitel posádky a tím dokazuje, že trosečník splnil podmínky zkoušky na určitou hodnost. Do druhého okénka dává razítko večer na nástupu velitel dne, který tím stvrzuje, že trosečník splnil počet dní pro tuto hodnost, a že mu tedy náleží denní plat podle nové hodnosti. S tím dostane trosečník i novou „frčku“.

Zkoušky:

Jak ti již svítá (nebo ne ??), hodnocení zkoušek mají na starost velitelé a kadeti jednotlivých posádek. Oni určují, zda trosečník zkoušku zvládl či nikoliv a zda již „odpracoval“ u své posádky



dostatečný počet dní, aby mohl novou hodnotu získat. Úkoly všech zkoušek budou postupně vyvěšovány podle toho, jak nám budou naši trosečníci šplhat po žebříčku hodnot. To aby byli trošku napnutí, co je čeká. Bude-li tedy nejvyšší hodnota trosečnicků v táboře „lodník“, budou vyvěšeny zkoušky od plavčíka po námořníka. Každá zkouška sestává z hromady úkolů, z nichž jsou vždy 2 – 3 pro určitou věkovou kategorii povinné a několik dalších si může adept vybrat sám. Vždy je udáno kolik úkolů celkem musí trosečník v dané věkové skupině zvládnout, aby zkoušku udělal. Jednotlivé zkoušky a vše kolem nich je součástí přílohy s názvem „Zkoušky“.

Razítka, která jsou tištěna do lodního listu k hodnotám, vypadají následovně: tyčka velikosti tužky a na jejím konci molitanová kulička zašitá do látky. Toto molitanové razítko se namáčí do barvy a s ním se razítkuje. Velitel má jinou barvu razítka než velitel dne.

3. „Šaman je naše spása !“

Díky dobrým vztahům starých trosečnicků s některými okolními kmeny se můžeme pokusit o naši záchranu. Jakmile opravíme signální aparát (v první neděli), budeme moci vyslat signál na sousední ostrovy, z nichž k nám přijede šaman kmene. Pokud mu svou prací, pílí, houževnatostí a schopností vzájemné spolupráce dokážeme, že jsme něco víc než jen poloutopené bledé tváře, pomůže nám sestrojít veliký vor, který by nás mohl odnést z tohoto ostrova na některou z námořních tras, které vedou okolo ostrovů, ale jsou daleko na lehké čluny domorodců. Každé ráno vhodí šaman do moře láhev, která se díky mořskému proudu dostane večer téhož dne k našim břehům. V láhvi bude úkol, který musíme splnit a navíc barevné stuhu vždy jedné barvy v počtu posádek. Jakmile si každá posádka bude jista splněním úkolu, vezme svoji stuhu a přiváže ji na své lano v Proximě. A večer se může signalizovat šamanovi aby přijel. Když bude mít šaman chuť a čas, dá vědět, že přijede a objeví se na večerním nástupu. Pohlédne na lana jednotlivých posádek, zašátrá ve váčcích, které nosí sebou, a kterých je shodou okolností zrovna tolik co posádek a podle barev uzlů obdaruje jejich majitele špalíčky ve stejných barvách. Pak se všemi počtami odpluje. Za barevné špalíčky vydají domorodci trosečnickům kusy voru stylem „kus za kus“. Tyto části voru si posádky shromažďují v oplocence vedle marodky a pečlivě je evidují a samozřejmě stráží. Než nadejde velký den, kdy plán stavby bude rozluštěn a materiálu dostatek, aby se mohl postavit vor.

4. „Kdo láhev hledá – práci v ní nachází !“

Láhev vhozená časně ráno šamanem do moře bude u nás vhozena při nástupu na večeri do rybníka. Služební posádka vybere ten den čtyři až šest „dobrovolníků“ ze svých řad, kteří jdou na večeri první a hned po jídle se vrhají s loděmi a pádly na „moře“ hledat láhev. Po předchozích zkouškách, bude láhev zřejmě barevně označena, aby se vůbec našla. Láhev je skleněná zapečetěná korkovým špuntem a zalita voskem. Cedulka s číslem a datem dne je na ni připevněna reznou nití, aby šla těsně před vhozením do „moře“ utrhnout a schovat. Lahvové úkoly mají přesná kritéria pro své splnění. Jaký postup a motivaci však použijete, jak to hrou, jinou činností zaobalíte, je čistě na vás. Láhve s novým úkolem se čtou po večeri a věší na své místo bez ohledu, zda přijede nebo neprijede šaman. To je snad jasné. Vždyť je to úkol na další den. Úkoly jsou vyvěšovány na zdi jídelny, aby každá posádka měla přehled co již splnila a co jí ještě čeká. Listiny s úkoly jsou samozřejmě označeny barevnou stuhou. Posádka, která není na nástupu při čtení lahvových úkolů si ho tak může přečíst až dorazí do osady. Třeba následující den.

5. „Zákeřná choroba náhle kosí nás !“

Jednoho krásného rána se všichni na nástupu dozví, že je osada zachváčena podivnou zákeřnou chorobou z přepracování a celkové opotřebovanosti organismu. Trosečníci nejsou zvyklí na každodenní námahu vzniklou jejich nezáviděníhodnou situací a proto mnohým z nich vypovídá tělo služby. Každý člen posádky si vylosuje jeden lístek. Dva lístky v každé posádce jsou označeny černou tečkou. To jsou postižení tohoto dne, kteří postupují do druhého kola – semifinále. Zde si opět tahají kartičky a kdo má tečku je postižen slepotou (netřeba dodávat, že je to jeden z každé posádky). Ti bez tečky postupují do třetího kola – finále a napětí graduje v očekávání toho, co může



být ve finále, když semifinále bylo oslepnutí. Zde si již každý vylosuje konkrétní průběh choroby: ochromení jedné ruky, obou rukou, jedné nohy, obou noh, ztráta hlasu, opakování se, zpívání apod. Jak se choroba projevuje: Obvykle se projeví během jednoho dne a pak odezní. Dokud je postižený v klidu (nechodí, je na místě a jen v klidu mluví, volně gestikuluje) – tzn. nevykonává žádnou fyzicky náročnější práci jako např. chůze apod., nic se neděje. Jakmile postižený udělá krok, prudký pohyb, křičí, okamžitě se projeví postižení, které si ráno vylosoval. Tato choroba trvá až do večera a posádka se musí o své nemocné starat. Nemocní musí plnit denní program s posádkou. Nelze je někde odložit do „lazaretu“.

Na závěr lze zdůraznit všem trosečnickům, že tato choroba vzniká nadměrnou námahou špatně kompenzovanou odpočinkem a nesprávnou životosprávou. A proto v rámci prevence je třeba pravidelně pít, jíst, dobře spát a nezapomenout na ranní rozčvičku či hygienu. Jinak by se choroba mohla u některých opět projevit v době, kdy to budou nejméně potřebovat.

6. „Návštěvní neděle – Z okolních ostrovů všichni se sjíždějí !“

Jako kdysi dávno před lety, budeme se i letos na několik chvil věnovat přijíždějícím rodičům. Vyznačíme trasu na základně jejím opravdu nejbližším okolí a umístíme na ni několik stanovišť. Samozřejmě závisí na počasí. Mezi klasická stanoviště patří vzduchovka, granát, lanovka, lanová lávka a přidáme několik dalších zajímavostí (předem děkujeme za vaše nápady ☺). Každý dětský trosečník dostane na začátku tohoto odpoledne ze svého posádkového trezoru tolik guldenů, kolik stanovišť bude. Každý trosečník může vytvořit startovní družstvo ze sebe a svých rodičů, popř. několika svých přátel, vyzvednout si startovní kartičku a vydat se po trase. Nezáleží v jakém pořadí úkoly prochází, ale na kartičce se mu odškrtaávají ty, které již prošel ať úspěšně nebo ne. Na každém stanovišti soutěží vždy jeden trosečník a jeden rodič, sourozenec či kamarád (tedy celkem dva). Pokud tato „posádka“ úkol zvládne, dostane jeden gulden. Pokud nezvládne, jeden musí odevzdat. Tato akce by měla probíhat od 14:00 do 15:00 přesně. Pak mají konečně volno i zúčastnění kadeti a velitelé. „Uf!“ Zbylé a získané guldeny odevzdají trosečníci zpět do trezorů při nástupu na večeri naráz kadetům či velitelům, aby nebyly zmatky.

Pokud se nám bude chtít a budeme to zvládat, mohlo by se tentokrát zahájení odehrát na louce před ohništěm, protože by se mohlo zahajovat slavnostním uložením surovin do Setonova hrnce, aby se to stihlo „dovařit“ než rodičové skončí. A budou to provozovat trosečníci, aby rodičové viděli, jak jsou šikovní. Ostatně, kdo vytrvá do „otevření“ hrnce, bude moci ochutnat.

7. „Příboj moře slova tvá pohltí, však světlo tvé moře do vln nepochytá !“

Jedenáctý den po setmění se všichni trosečníci vydají na okraj ostrova (louka za Proximou), aby každá posádka přijala a dešifrovala zprávu, kterou jim posílají domorodci z protějších ostrovů. Zpráva se týká cesty za plachtou a její rozluštění je dotováno ziskem deseti guldenů. Nezáleží na rychlosti, ale na kvalitě. Úspěch dozajista kladně ocení i domorodci. Někdo z vedoucích nahoře u chat signalizuje morseovku a dole si každá posádka zapisuje. Zeleně se signalizují písmena. Červeně nebo oranžově konec slova. Kruhy oběma barvami znamenají konec zprávy. Rozluštěnou zprávu předají posádky druhý den vhozením do velikého trezoru.

8. „Společná naše cesta jest pod společnou zástavou !“

Jak probíhá získávání dílů voru, lze vznést myšlenku společného návrhu vlajky a jména naší skvělé lodi. Tedy voru. Ve volných chvílích proto mohou trosečníci tvořit návrhy vlajek a názvy lodi, které budou vhadzovat do velkého osadního trezoru. Staří trosečníci vyberou po pěti nejzdařilejších od každého a nechají k hlasování od druhé středy rána do konce poledního klidu. Pak bude vítězný návrh stvořen dobrovolníky.

9. „Do dlaní vítr nenachytáš, bez plachty lodí nedopluješ !“

Naše závěrečné cesty bývaly vyvrcholením táborové hry a tato je zřejmě něčím podobným. Vor je již takřka dostavěn, chybí jen plachta a navázat lana. Plátno je na ostrovech velkou vzácností a proto je třeba ujít dlouhou cestu a splnit mnoho úkolů, než bude moci zachytit vítr do plachty.



Posádky se proto vydávají postupně z několika stran do území, kde jsou jednotlivá stanoviště s úkoly. Pokud posádka splní úkol na stanovišti, získá obálku s několika kousky plachty. Když neuspěje, zbývají tu ještě guldeny a strážce stanoviště si řekne cenu za vydání obálky. Ceny budou na všech stanovištích stejné a takové, aby na ně měly všechny posádky. A hurá, posádka může klusat dál. Je to akce na celé odpoledne.

V rámci přípravy dostanou velitelé posádek každý jeden díl plachty (6 posádek – 6 dílů) a ten si rozstříhají na tolik dílků, kolik mají členů posádky. Tyto dílky pak zhruba rovnoměrně rozdělí do tolika obálek, kolik bude stanovišť. Každý velitel vyrábí obálky pro svoji posádku. Tak se stane, že na každém stanovišti bude mít posádka jednu obálku a nakonec dá dohromady jeden obdélník plachty. Závěrečnou čestnou akcí je sešití těchto šesti dílů do jednoho kusu a napnutí plachty na ráhno voru.

10. „Lod' bez kapitána – stádo bez pastýře !“

Již během tábora se začne proslýchat, že na plavbu vorem se bude volit kapitán a jeho pobočníci. Jeden kapitán a čtyři pobočníci. Celý druhý čtvrtek od rána do večere bude moci každý trosečník hlasovat jedním hlasovacím lístkem koho volí za kapitána voru a koho za jeho čtyři pobočníky. Kapitán může být volen pouze z okruhu dětí. Dva pobočníci z kruhu vedoucích a dva z dětí, přičemž jeden je kluk a druhý holka. Výsledek hlasování je oznámen v pátek ráno při nástupu. Každá posádka dostane hlasovací lístky předem připravené, aby měl každý trosečník pouze jednu možnost hlasování.

11. „Táborové stavby – nejlepší rozcvička !“

Celkem bude postaveno těchto sedm osadních staveb:

- a) **Signální aparát** – přístroj, kterým budeme dávat před každou večeří signál na vzdálené ostrovy, když budeme chtít, aby přijel šaman. Aparát obsluhuje služební posádka. Kadet nebo velitel dne sleduje z věže dalekohledem odpověď, zda šaman přijede či ne. Trosečníci budou trosky tohoto aparátu opravovat v neděli po příjezdu. Náskres aparátu najdeš v příloze.
- b) **Lana na zaznamenávání splněných témat barevnými uzly.** Budou viset v Proximě mezi stromy a budou vyrobena dopředu.
- c) **„Věšák“ na vylovené láhve.** Zde se budou věšet láhve, které služební posádky vyloví z moře – rybníka vždy před večerním nástupem. Bude vyroben dopředu.
- d) **Vor, který nás všechny zachrání.** Bude vyroben jako skládačka dopředu a jednotlivé díly budou označeny. Společně s ním vyrobíme i plán stavby voru. Vor rozebereme na součástky, které budou na táboře posádky získávat za splněná témata. Plán stavby dostanou jako bonus na konci návštěvní neděle popř. v sobotu večer. Doufám, že se nám podaří postavit opravdu velký vor. Hrubý náskres voru najdeš v příloze.
- e) **Velký osadní trezor** – velická krabice ztvárněna do podoby bytelného trezoru, který bude sloužit k různým účelům. Uvnitř je zabudován igelitový pytel, aby bylo možno hromadný obsah vždy celý odebrat k třídění. Budou se do něho vhazovat návrhy na vlajku, název, hlasovací kartičky na kapitána a jeho pobočníky a co nás ještě napadne. Bude vyroben dopředu.
- f) **Malé posádkové trezory** – vypadají jako velký trezor, ale jsou menší a slouží plně účelům jednotlivých posádek, které si do nich ukládají guldeny a jiné důležité předměty.
- g) **Centrální kalendář** – sloup, který bude vztyčen první den večer na slavnostním přijímacím ohýnku. Povinností služební posádky je každý den před večerkou do něho vytesat jeden zásek za uplynulý den. Je to náš ostrovní kalendář.

12. „Kdo zásob svých si nehledí, zpravidla hladov bývá !“

Další nepříjemná ranní zpráva. Část našich společných zásob byla napadena podlými hmyzími škůdci. Jestli chceme uchránit zbytek zásob na další dny, musíme odvézt napadené zásoby co nejdále od naší osady. Dopoledne věnují posádky výrobě vozítek, na nichž budou za sebou táhnout nakažené zásoby. Jako spojovací materiál mohou použít cokoliv, jako hlavní materiál však pouze



dřevo. V 13:30 vyrazí čtveřice z každé posádky s pytle naloženým na svém vozítku pryč z osady. Jde s nimi kadet, který nesmí pomáhat s transportem. Jinak může nést cokoliv. Cílem družin je dostat během 60ti minut svůj pytel zásob co nejdále od osady a tam ho zamaskovat, aby ho nikdo nenašel. Kadet zaznamená přesnou polohu zamaskovaných zásob do mapy, kterou k tomu účelu obdržel. Kdo dostane zásoby nejdále od osady obdrží odměnu v podobě několika guldenů. Odměnu dostanou všichni však kdo nejdále došel, ten odměnu dostane největší, kdo nejméně cesty zdolal, jeho odměna bude menší. Každý však bude odměněn. Hodnotí se přímá vzdálenost místa od osady.

Aby toho ještě nebylo příliš, na večerním nástupu je zjištěno, že byly omylem odvezeny jiné zásoby. Zásoby, které nám budou v nejbližších dnech chybět, pokud je nedostaneme zpět. Je na posádkách, jakou zvolí taktiku při navrácení zásob zpět do osady. Pokud posádka dopraví zásoby zpět do 24 hodin od vyhlášení tohoto nepříjemného stavu, dostane navíc několik guldenů jako odměnu.

13. „Ostrovni prasátka nejlepší jsou baštou námořníka !“

Kdesi uvnitř ostrova žijí malá ostrovni prasátka. Pochytat je a vybit by asi nebylo tak těžké, ale pro nás je daleko důležitější pochyťat je živá a nechat si je na chov, protože nevíme, jak dlouho tu budeme a jak hubené roky nás čekají. Ostrovni prasátko dobře živene bude pak naší spásou. Z každé posádky jeden velitel nebo kadet vžije se do role ostrovniho prasátka a vhodně dozdoben vydávajíc miloučké chrochtání a kvikot, vydá se do předem domluvené části „ostrova“, kde vesele vegetuje a v zemi se rochná do chvíle, kdy dorazí cizí tlupa trosečníků, kteří se ho budou snažit polapit bolou nebo šípy s uspávacím prostředkem (samozřejmě molitanové koule a žádné ocelové hroty). Pouze po čtyřech se pohybující kvičící prasátko prchá seč mu čtyři nožky stačí. Jedinou jeho obranou je útek po čtyřech nebo zranění trosečníka svými kly. Jsou to dva měkké kly dlouhé cca 40 cm, které má prasátko upevněny na hlavě. Trosečník zasažený kly se nesmí dál účastnit lovu a musí si sednout na předem domluvené místo. Bezvhládné prasátko musejí trosečníci – lovci dopravit nepoškozené do osady. To je jejich vítězství. Tuto hru může sehrát i posádka, která je mimo tábor, ale prasátko si musí tedy zahrát kadet nebo velitel dané posádky a musí počítat s tím, že prasátko musí být dopraveno do osady z místa, kde bylo chyceno. Takže až do návratu do osady je onen dobrovolník prasátkem. „Chrong, chrong !“


14. „Náš ostrov, náš dům !“

Jo, tak to je. A co teprve, když se rozšíří zpráva, že se na našem ostrově vylodila tlupa cizích domorodců, kteří nevypadají vůbec mírumilovně. Jedou jen okolo ? Chtějí nás navštívit ? Nejsou to lidožrouti ? Co když jdou po našich zásobách ? To vše se nám honí hlavou. Protože ta zpráva se objevila navečer a naši domorodí přátelé zjistili, kde se vetřelci utábořili, je na našich posádkách, aby zjistily pravý stav věci. Každá posádka má v daném časovém limitu zjistit kolik domorodců je v táboře a jak jsou vyzbrojeni. Tedy: Posádky po jedné vyrazí do terénu, námořníci se nenápadně plíží k táboru vetřelců a nenápadně zjišťují jejich počet a výzbroj (veškeré vybavení, kterého si v táboře cizinců všimnou). Mají na to pouze časový limit a cizinci je nesmí odhalit. Pokud je zvěd odhalen hlídkou cizinců (někdo z nich se ho dotkne nebo ho trefí papírovou koulí), končí, okamžitě se vrací na místo startu své posádky a výsledky jeho pátrání nesmí být zahrnuty do výsledků, které posádka získala. Posádka, která získá nejvíce pravdivých informací, získá nejvíce guldenů. Cizince budou hrát dobrovolníci z řad velitelů a kadetů. S každou posádkou půjde jeden z vedení. Kdo z vedení posádek nebude nic hrát, bude spát, aby trosečníci neznali dopředu počet cizinců a nemohli si ho tak snadno odvodit.



Povinná témata podle pořadí:

- oprava signalizace
- rohože a jiné výrobky z trav; sandály z lýka, kůry a jiného náhražkového materiálu
- rozdělání a udržování ohně na různém podkladu (sucho, voda, 5 minut hořet)
- získání pitné vody; získání soli
- pastí, léčky, lovení zvěře

- 
- vaření v přírodě (ne jen obyčejný čaj)
 - přírodní barviva na látky, tělo, kameny, dřevo a jiné materiály
 - dorozumívání na dálku, signalizace
 - uzlování – 6 základních uzlů a jejich praktické využití
-

Den po dni – téma po tématu:

Den první – sobota – 3.7.2004

Děti odjíždějí na tábor nikoliv autobusem, ale „lodí“, která se jmenuje Vlačovka. Když bohové dovolí, podaří se nám trochu autobus přizpůsobit lodi a motivovat i řidiče, včetně jeho převleku. Vlačovka ztroskotává poblíž ostrova, kam musí všichni doplovat a zásoby, které neunesou jim dovezou na člunech staří trosečníci, kteří již na ostrově žijí. V osadě je uvítají námořníci z lodí, která tu ztroskotala dříve. Po klasické prohlídce osady a vysvětlení jejího chodu jsou všichni pozváni k večernímu ohýnku, kde proběhne uvítací ceremoniál, všichni se rozdělí do posádek, jsou jim vysvětleny systémy hodnoty a guldenů. Na závěr jsou všem rozdány lodní listy a je jim vysvětlen úkol pro další den. A na úplný konec jsou jim předány jejich trezory do nichž si musejí ukládat získané guldeny.

Úkol pro další den:

Jen díky domorodcům z některých okolních ostrovů se podařilo starým námořníkům přežít a naučit se spoustu věcí na přežití. Takže jsou si zcela samostatní. S příchodem hromady trosečníků nikdo nepočítal, takže je třeba opět povolat domorodého šamana a ostatní členy kmene. K tomu se používalo signální zařízení, které je ale již nějaký čas rozbité, protože ho nikdo nepotřeboval. Posádky tedy obdrží plán tohoto zařízení a rozdělí si, která co bude opravovat, aby po večeri následujícího dne byl kompletní stroj hotov a mohl být použit.

Den druhý – neděle – 4.7.2004

Dnes se dá dělat cokoli, ale posádky musí před večerí sestavit hotový a fungující signální stroj. Pak přijde ceremoniál, který se bude často opakovat. Kadet nebo velitel služební posádky vyleze na věž s dalekohledem a posádka spustí signální stroj. Hlídka s dalekohledem hlásí, zda domorodci reagují a co odpovídají (jestli dnes navečer šaman přijede nebo nepřijede). Je zcela jasné, že dnes přijede. A to jsou večerní nástupy, které se budou konat pouze v případě, že přijede šaman. Až na drobné výjimky není nutné, aby na večerních nástupech se šamanem byly přítomny všechny posádky. Dnes ale budou. Po večerí jsou všichni předvedeni před šamana, který má velikou vážnost i u námořníků. Šaman jim vysvětlí systém láhví s úkoly, barevných mašlí a špalíků a stavbu voru. Zároveň jim zadá první lahvový úkol („lahvový úkol“ je speciální termín pro úkoly od šamana, které není třeba plnit hned následující den, ale bez nichž se nikam neodpluje).

Lahvový úkol na další den:

Nejprve je třeba zajistit si bydlení, šatstvo a vůbec zázemí pro chod života v osadě. Proto by se měli trosečníci naučit vyrábět rohože a jiné předměty z trav, lýka, kůry a jiných přírodnin. Třeba sandály. Úkol je považován za splněný, když posádka předvede jeden ozdobný a jeden užitkový předmět z těchto materiálů.

Den třetí – pondělí – 5.7.2004

Dnes se tedy bude zřejmě rohožovat, lýkovat a podobně tvořit, pokud si to někdo nenechá na jiný den. Po večerí najde služební posádka v moři (rybníce) láhev od šamana s úkolem na další den. Pokud bude třeba, proběhne před večerí signalizace zda šaman přijde nebo ne. Zda přijde nebo ne je jen na nás. Jak budeme chtít a potřebovat.

Lahvový úkol na další den:

Zima je v dešti a chladu i pod střechou. Proto je třeba naučit se rozdělávat a udržet si oheň na suchu i na vodě. K rozdělávání je třeba použít netradičních postupů (tedy žádné sirky nebo zapalovač). Úkol je splněn, když posádka rozdělává a udrží pět minut oheň na suchu a pak i na vodě.



Den čtvrtý – úterý – 6.7.2004

Dnes by se tedy měli trosečníci pokusit rozdělat a udržet oheň. Můžete nat'uknout i druhy ohňů, ale užitkové ohně si schovejte na pátek. Dnes po ránu nás však zkosí **zákeřná choroba**, která nás bude tížit zřejmě celý den. Tak s tím počítejte. Večer opět možnost signalizace před večeří. Po večeři služební posádka vytahuje další láhev a podle potřeby může být večerní nástup se šamanem. Když bude proč, a když bude mít vážený šaman chuť. Ale díky naší chorobě asi moc chuť mít nebude.

Lahvový úkol na další den:

V moři vody žijeme na ostrově. Jenže ta voda je slaná. Což se moc pít nedá. Samozřejmě existují jistě i vnitrozemní zdroje, které by nemusely být slané, ale u vody nikdo neví. A bez vody není života. Ostatně i bez soli to není nic moc. A my potřebujeme obojí. Proto se musíme naučit získávat pitnou vodu a sůl pro naši kuchyni. Pokud bude služební posádka ve svůj služební den schopna dodávat do kuchyně vlastnoručně získanou sůl, může z toho kápnout i nějaký ten gulden navíc. Uvidíme. Úkol je splněn, když posádka předloží vlastnoručně získanou pitnou vodu a vlastnoručně získanou sůl z „mořské“ vody.

Den pátý – středa – 7.7.2004

Dnes bychom se měli učit získávat pitnou vodu a sůl. Pravděpodobně je to úkol na více než jeden den, záleží na postupu, který si která posádka zvolí. Dá se jednat rychle, ale dá se i jednat pomaleji a zábavněji. Vyzkoušejme a vykoumejme co nejvíce možností. Dnes je den, kdy by se mohli objevit hmyzí škůdci v zásobách, ale vyžaduje to všechny posádky v táboře, takže uvidíme, jak se nám bude chtít. A je tu předvečeřová signalizace šamanovi, lovení láhve po večeři a možná večerní nástup se šamanem.

Lahvový úkol na další den:

Oheň by byl. Teď co na něj. Zásob pro tolik lidí není, takže se budeme muset naučit lovit. A s tím úzce souvisí všelijaké lovecké figle, pasti a léčky. Úkol je splněn, když posádka předvede jednu funkční past či léčku na chytání zvěře. Zvěř v našem případě představuje někdo z posádky. Posádka dále ví, kam takovou past umístit a co by do ní mohla chytit.

Den šestý – čtvrtek – 8.7.2004

Dnes by se měly líčit pasti, léčky a vůbec by se to mělo pohybovat okolo lovení, poznávání a stopování zvěře. I dnes je den (pokud nebyl včera), kdy by se mohli objevit hmyzí škůdci v zásobách, ale vyžaduje to všechny posádky v táboře, takže uvidíme, jak se nám bude chtít. A následuje obvyklý večerní postup. Signalizace před večeří, lovení láhve během večeře a podle situace možná večerní nástup se šamanem.

Lahvový úkol na další den:

Už máme oheň, máme i zásoby. Něco jsme si nalovili. Je nejvyšší čas umět to zpracovat a něco uvařit. Bez této dovednosti se v divočině nepřežívá. Zde můžete tedy uplatnit užitkové ohně, všelijaké závěsy, pečení, Setonův hrnc apod. Úkol je splněn, když posádka předloží jídlo nebo nápoj vlastnoručně vyrobený z přírodních zdrojů s pomocí ohně (přírodním zdrojem může být samozřejmě i brambora nebo kus masa o němž se domluvíte, že jste ho ulovili vaší pastí. Nápoj uvařený tak, že klasicky nasbíráme bylinky a chvílku je povaříme, nebude považován za splnění úkolu. Je to moc jednoduché a běžné. Pokud jste však notorici v tomto směru, zkuste s těmi bylinkami nejprve něco udělat, než je vhodíte do vody v kotlíku. Pro děti to bude jistě zajímavější.

Den sedmý – pátek – 9.7.2004

Dnes by se mělo kuchtit a vařit v míře nevídané nebo zpracovávat a sbírat přísady na vaření pro další dny. Hmyz v zásobách již není moc aktuální, protože posádky mají jiné starosti. Před večeří asi opět signalizace, při večeři vylovení láhve a po večeři možná podle potřeby nástup se šamanem.

Lahvový úkol na další den:

Nejen prací pro přežití živ je trosečník. Každý domorodec ví, že k životu patří i okrasné předměty a díla, která se dají úspěšně směnit s jinými kmeny třeba za praktické věci. Například kus voru... I



my bychom se měli naučit pracovat s barvami na látky, kůži, tělo, kámen, dřevo atd. atd. Kde jsou barvy, tam je veselo. Takové domorodé barevné masky na obličej, to je vážně něco. Nemluvíme tu samozřejmě jen o barvivech rostlin. Takové barevné hlínky, písky a podobně mají rovněž něco do sebe. Úkol je splněn, když posádka předvede praktickým důkazem, že umí získat barvy z přírodnin a využít je.

Den osmý – sobota – 10.7.2004

Tak dnes by se mělo tvořit barvami. Doufejme, že to bude barevný den. Před večeří je tu opět signalizace, během večeře lovení láhve a po večeří zcela jistě nástup se šamanem. Čeká nás totiž **celotáborová noční hra**. A dnes v noci proto, že v neděli jsou na programu rodiče a v neděli je budíček stejně o půl hodiny déle. Jedná se o noční hru popsanou v odstavci „Náš ostrov, náš dům!“ a tudíž je třeba mít na noc **všechny posádky v osadě**. V noci je rovněž vyvěšena vyhláška o *lovu ostrovních prasátek*, která mohou být lovena na chov kdykoliv během následujících čtyř dnů. Tedy do konce středy. Není to povinné, ale jsou za to guldeny. Takže hurá na prasátka. Šaman rovněž předá posádkám plán voru.

Lahvový úkol na další den:

Už jsme na ostrově tak dlouho, že se o nás doslechly snad všichni obyvatelé okolních ostrovů. Vzhledem k nutnosti navázání přátelských vztahů je třeba všechny náležitě uvítat a věnovat se jim. Úkol je splněn pro všechny posádky ve chvíli, kdy neutečeme před rodiči do lesů a skal, ale budeme se svým hostům věnovat po celé návštěvní odpoledne.

Den devátý – neděle – 11.7.2004

A je to tu. Odpolední návštěva rodičů – tedy domorodců. Speciálně pro tento den, pro toto odpoledne bude připravena odpolední hra, které se budou moci účastnit trosečníci se svými hosty. Princip tohoto odpoledního soutěžení najdete v odstavci „Návštěvní neděle“. Je to číslo šest. A je tu předvečeřové signalizování, lovení láhve při večeří a možná večerní nástup se šamanem. Zde se pronese nápad společné vlajky a možnost vyrábění návrhů na její konečnou podobu. Návrhy se odevzdávají do středečního večera. (Výrobu návrhů mohou dobrovolní návrháři klidně zvládat o poledních klidech).

Lahvový úkol na další den:

Dnešní hromadná návštěva nás jen upevnila v tom, že je třeba vylepšit dorozumívání mezi ostrovy a to nejen ve dne, ale i v noci. Jeden nikdy neví. Proto je třeba osvojit si dovednosti signalizace na dálku. Úkol je splněn, když jedni členové posádky odešlou druhým členům téže posádky zprávu, kterou jim předá šaman a tato zpráva bude správně přijata.

Den desátý – pondělí – 12.7.2004

První den v novém týdnu a s ním učení signalizace. Třeba morseovky, semaforu a jiných. Pamatujte, že splnění úkolu vyžaduje odvysílání a přijetí šamanovy zprávy. Pravděpodobně od Proximy někam na louku. Nebo spíš z louky do Proximy. Zpráva je pro každou posádku samozřejmě jiná. A před večeří opět podle potřeby signalizace. Při večeří lovení láhve a po večeří možná nástup se šamanem.

Lahvový úkol na další den:

Výroba voru není jen tak, je třeba jednotlivé díly nějak spojit. Krom několika hřebíků to chce i pevné provazy a ty správné uzly. Trosečníci by se měli naučit některé ze základních uzlů a také nějaký uzel nebo smyčku, kterými se k sobě dají svázat klády voru. Úkol je považován za splněný, když někdo z posádky předvede, že umí uvázat čtyři ze šesti základních uzlů. Nemusí vázat všechny sám. Dále musí některý člen posádky uvázat smyci nebo uzel, kterými k sobě pevně sváže dvě „klády“ kolmo na sebe nebo vodorovně podél sebe. Pevně. (Základní uzly jsou: lodní smyčka, škoťák, zkracovačka, dračí smyčka, rybářský uzel a ambulatňák – nebo-li plochá spojka.)



Den jedenáctý – úterý – 13.7.2004

Provazy a lana a uzlování. To je téma pro dnešní den. Tedy pro ty z vás, kteří si to nenechají na jindy. Ve středu jsou **závody v použití uzlů**, takže to moc neodkládejte. Nic jiného se dnes ve dne nekoná. Před večerí proběhne **jistě signalizace** a my se dovíme, že v noci bude probíhat **zkouška spojení s okolními ostrovy**. Jakmile se dostatečně setmí, vyjdou posádky za Proximu a přijmou zprávu od domorodců. Vše je popsáno v odstavci s číslem sedm. Šaman se dnes zcela jistě neobjeví.

Lahvový úkol na další den:

Již toho umíme mnoho a je nejvyšší čas pustit se do stavby voru. Úkol je splněn ve chvíli, kdy posádky dokážou, že již postavily ze získaných součástí alespoň třetinu voru. Dokáží to samozřejmě společným postavením části voru.

Den dvanáctý – středa – 14.7.2004

Dopoledne proběhne závod v uzlování. Jedná se o klasickou uzlařskou štafetu, kdy jeden závodník musí v co nejkratším čase uvázat šest základních uzlů na čtyřech uzlovačkách. Jednotlivá místa jsou oceněna guldeny a každá posádka může vyslat dva své zástupce. Pro posádku je důležitý lepší čas jednoho z nich. Za špatně uvázaný uzel je připočteno deset vteřin. Tento den se může započít se stavbou voru a to by doopravdy mělo, protože ve čtvrtek večer musí být vor hotový. Zbytek času mohou posádky trávit plněním zbývajících lahvových úkolů, které ještě nesplnily. Protože kusy voru jsou napočítány tak, aby musela každá posádka splnit všechny lahvové úkoly. Před večerí je **jistě signalizace**, během večere lovení láhve a po večerí návštěva šamana. Šaman všem poví, že ráno vhodil do moře zřejmě poslední lahvový úkol, protože pokud se jim podaří dostavět vor a napnout plachty, již se neuvidí. **Dnes jsou předány poslední kousky voru a tudíž musí být splněny všechny lahvové úkoly.** Dnes bude rovněž vyhlášeno hlasování o kapitána voru a jeho pobočníky.

Lahvový úkol na další den:

Poslední lahvový úkol. Posádky musí získat kusy plachty, sešít je v jednu plachtu a tuto plachtu vztyčit na voru. Pak je úkol splněn a všichni dohromady obdrží tyč, která bude připevněna ke stožáru a na níž bude vlát naše vlajka.

Den třináctý – čtvrtek – 15.7.2004

Ráno budou rozdány hlasovací lístky. Každý trosečník může hlasovat jedním tak, že ho vyplní a vhodí do velikého trezoru. Čekají nás dodělávky voru. Všechny součástky jsou již předány. A také je tu příprava na odpolední cestu pro kousky plachty. Proslýchá se, že budeme co nevidět zachráněni a to je důvod k oslavě, proto si již mohou posádky připravovat program k táboráku pro případ, že bychom skutečně odjeli. Odpoledne vyrážíme na **cestu pro kousky plachty** a ještě tentýž den z nich musíme sešít jednu celou plachtu, protože večer musí být vor dokončen, zvolen kapitán a pomocníci a všechno připraveno na ranní odplutí. Takže další lahvový úkol se již nekoná. Večer je tu opět signalizace a po večerí nástup se šamanem tentokrát opravdu poslední se šamanem. Domorodci se loučí a přejí mnoho zdaru. Na voru se daleko doplout nedá, ale kus cesty od ostrova je lodní trasa a s trochou štěstí tam můžeme narazit na loď, která nám pomůže.

Den čtrnáctý – pátek – 16.7.2004

Dnes dopoledne vor vyráží na cestu k lodní trase. Všichni se nevejdeme, ale kapitán, jeho pobočníci a posádka vyjíždějí na moře. Tam se setkají s lodí, která jim přislíbí, že pro ně pošle další den záchranářskou loď, která je odveze domů. V rámci humanitární pomoci jim předá balík. V něm budou trička s logem táborové hry. Po návratu posádky voru proběhne slavnostní rozdání triček a všichni jsou vyzváni na odpolední hry a trhy a večerní táborák na rozloučenou. K táboráku by si každá posádka měla připravit krátký program.

Ono vyplutí by mohlo probíhat nějak takhle:

Posádka vyráží z voru s vlajkou na tyči na louku, kde se setká s jinou lodí (divadlo), jejíž posádka (maskovaní dobrovolníci z řad vedení) předá balík a dohodne záchranu. Posádka s balíkem se vrací na vor.



Verze dvě: V „lodi“ vyrobené vedením přirazí k boku voru cizí posádka (z maskovaných dobrovolníků vedení), která předá balík a dohodne zítřejší záchranu. Pak zase odjede.

Druhá verze je rozhodně zajímavější pro ostatní členy tábora, kteří tak rovněž uvidí scénu s předáním darů a cizí posádka bude mít obecenstvo, které jistě ocení její maskování a průběh záchrany. Takže buďto se můžeme vyřadit bez obecenstva nebo s ním.

Odpoledne následují klasické hry jako obvykle. Jejich začátkem bude směnárna, kam zasedne jeden dobrovolník z vedení, který bude trpělivě směňovat guldeny za herní penízky. Aby měli všichni něco do začátku a mohli si toho víc koupit. Synchronně s tím začnou hry, kde si, doufejme, Světlušák nic nezlomí. A pak příprava na táborák. Táborák, loučení, spousty slz, útěk trosečníků, kteří nechtějí odjet, do lesů. Jejich hledání. Však to znáte.

Den patnáctý – sobota – 17.7.2004

Dnes se dobaluje, uklízí a trosečníci nasedají do záchranářské lodi, která je doveze do jejich domovů. Většina starších námořníků (jak doufáme), se rozhodne zůstat na ostrově dále ještě nějaký čas, protože si tu již zvykla a těžko se jim loučí. Pár jich ale odjede s dětmi, aby pro ty ostatní zajistila další loď. A to je konec.



Internet:

Tato tištěná podoba CTH obsahuje některé přílohy, které můžete využít při vaší přípravě programu na tábor. Hlavně při plnění lahvových úkolů. Materiály, které zde nejsou najdete na internetové stránce věnované této celotáborové hře. Tamní materiály se budou neustále doplňovat a rozšiřovat, jakmile nás nebo vás něco nového napadne. Takže se na ty www.občas.cz mrkněte.

Adresa: www.xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Ještě bychom rádi uvedli seznam alternativních témat:

- výroba svící, loučí, kahanů či pochodní
- šifrování
- orientace v terénu, azimut
- stopování
- výroba šperků z přírodních materiálů
- boj s lidožrouty (štíty, papírové koule – systém dřevárny)
- horkovzdušný balón se zprávou pro záchranné týmy

Aby si na své přišli skoro všichni, lze si k povinným tématům ještě přidat alternativní témata, která sice nejsou nijak hodnocena, ale jistě rozšíří škálu činností jednotlivých posádek.

Spaní v buši:

Jak jste si jistě všimli, není vždy povinností posádky být na večerní nástup v osadě, takže budete moci vyrazit na celý den pryč, přespát někde jinde a druhý den zase dorazit. Téma lahvového úkolu si přečtete až dorazíte do osady. V tabulce CTH jsou tmavě vyznačeny ty dny a noci, kdy musí být všechny posádky v osadě, protože probíhá nějaká celotáborová akce. Je tedy možnost takový den začít příchodem z přespání.

Na ztroskotání se těší: xxxxx, xxxxx, xxxx, xxxxxxxxxxx

PS: Ještě taková drobnost – šamana hraje Xxxxxx.





Pomůcky a vybavení na jednotlivé dny a úkoly:

- Námořnická čepice a triko pro řidiče autobusu, cedule s nápisem „Vlaštovka“.
- Šátky jedné barvy pro všechny trosečníky, barvy na batikování 80ti bavlněných trik (námořnická modř), provázky na svázání trik před batikováním.
- Šátky jiné barvy pro staré trosečníky (vedení).
- Barevné stuhy na frčky pro trosečníky (bílá, žlutá, oranžová, růžová, červená, fialová, světle modrá, tmavě modrá).
- Peníze „guldeny“ hodně moc.
- Malé lodní trezory pro každou posádku a jeden velký lodní trezor táborový – vyrobeno z krabic.
- Lodní listy namnožené pro všechny trosečníky. Tiskátka z dřívka a molitanu pro každého velitele posádky a jedno táborové.
- Listiny s popisem všech zkoušek na jednotlivé hodnosti, které se budou vyvěšovat.
- 11 skleněných lahví na lahvové úkoly, které se budou vhadzovat do rybníka. 11 barev stuh po sedmi kusech od jedné barvy.
- Signální zařízení.
- Barevné špalíčky pro šamana – 11 barev po šesti kusech od jedné barvy.
- Losovací lístky na chorobu.
- Zdroj červeného a zeleného světla na signalizaci morseovkou.
- Plachta na vor, která bude rozstříhána na kousky a na konci zase sešita a napnutá.
- Lana na zaznamenávání splněných témat barevnými uzly.
- Věšák na vyrobené láhve.
- Vor, který nás všechny zachrání, a který se bude skládat dohromady.
- Centrální kalendář – velký kůl.
- 6 x pytel sena nebo hrabanky.
- 6x kly pro ostrovní prasátka, 6x otrávený šíp s bambulí na konci.
- Provázky a špagátky na výrobu rohoží, sandálů apod., herkules pro každý oddíl
- Funkční nástroj na rozdělání ohně třením + sušený mech a troud.
- Igelitová plachta černá, 6-12x plastová láhev na slanou vodu, 1 kg kuchyňské soli.
- Kotlíky, ešusy, funkční jáma na Setonův hrnec
- Uzlovačky alespoň 4x.
- Lana, a cokoliv na Finskou stezku.
- Na vyzdobení osady cokoliv, co může pocházet z vraků ztroskotaných lodí.

Pokud kdokoliv z vás zajistí nějaké vybavení, které by jemu i ostatním usnadnilo některý z lahvových úkolů nebo doplnilo inventář tábora, budeme jedině rádi.

Povinné vybavení vedoucích a instruktorů:

- námořnická čepice podle nákresu
- námořnické tričko nebo bílé bavlněné, které se obatikuje na pruhovano
- spousta nápadů, her a činností spolu s notnou dávkou trpělivosti a chutě do práce s dětmi

Pokud někdo z vás zapracuje na kostýmu námořníka, bude to jen dobře, ale není to povinné. Triko a čepice stačí, protože budeme nosit všichni starší námořníci námořnické šátky jedné barvy.

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.