



SLIZKEJ SLIMÁK

námětová příručka pro kluby



KROK 1: ZALOŽ SI SVŮJ KLUB

Pokud jste alespoň tři, nebojíte se nových zážitků a dobrodružství, založte si klub a staňte se opravdovými podnikavci.

Jako klub se můžete přihlásit do dlouhodobé hry a vyhrát superceny, můžete si postavit či sehnat vlastní klubovnu, zakopat listinu věrnosti, psát kroniku, tvořit web, soutěžit, bojovat a poznávat nové kamarády ze všech koutů naší země.

Nejlepší kluby se dokonce dostanou na letní tábor na dva týdny zdarma.



ZE TŘÍ BAREVNÝCH PROUŽKŮ SI VYBERTE TYP KLUBU, KTERÝ SE VÁM NEJVÍCE ZAMLouvÁ:



KLUBY BOBŘÍ STOPY

Členové těchto klubů se zajímají o přírodu, rádi vyráží do lesa, čtou dobrodružné knihy, táboří v divočině a hrají různé hry. Jsou velice podnikaví – stále vymýšlejí zajímavé akce a činnosti pro svůj klub.



BRATRSTVA TALISMANU

Kluci a holky, kteří jsou členy těchto klubů, mají rádi záhady, pátrání po stopách neobjasněných událostí a staré opuštěné budovy. Čtou sci-fi či fantasy nebo sledují seriály a filmy v tomto duchu.



AKČNÍ TÝMY

Jak název napovídá, akční klubaři pořád něco podnikají a ani nemusí opustit skatepark nebo fotbalové hřiště. Pouští se do věcí jako parkour, airsoft nebo paintball a nic pro ně není dost rychlé či vysoké.

KONTAKTNÍ POŠTOVNÍ ADRESA: SPJF

**P.O.BOX 245
Brno 658 45**

mail:
kbs@spjf.cz

internetové stránky:
www.iklubovna.cz

KROK 2: PŘIHLAŠ SE NA NETU

Když jste tři a máte vybraný typ i název klubu (viz předchozí stránku), je na čase klub přihlásit! K tomu je potřeba připojení k internetu (nejlépe, když se sejdete ve škole, knihovně nebo u jednoho z vás doma) na kterém najdete webovou stránku www.iklubovna.cz.

Pro založení klubu stačí kliknout na velké žluté tlačítko, vyplnit základní údaje o klubu a členech, zvolit si heslo a pak už jen počkat, než se vám ozve stovkař. Pokud zadáte emailovou adresu, napíšeme vám mailem, když zadáte adresu klasickou, přijde vám do týdne dopis poštou. Registrace klubu je samozřejmě zdarma.

Každý přihlášený klub získá vlastní virtuální klubovnu, kroniku a taky zakládací listinu, průkazky a nejméně na půl roku časopis **Bobří stopa** zdarma. Své uživatelské jméno a heslo můžete navíc využít i na stránce www.dlouhodobka.cz, kde na vás čeká napínavá dlouhodobá hra pro kluby a týmy.



**ZALOŽ SI KLUB
HNED TEĎ!**

Adresa:
www.iklubovna.cz

Tady najdete novinky z klubovního hnutí a můžete psát vlastní reportáže.

Tady zaregistruj název svého klubu, jeho členy a dopisovací adresu.

Zde může být fotka i z vaší schůzky!

Hry jako komiksy pro každou příležitost.

Pořád živý chat, kde můžeš pokecat s kluky a holkami z jiných klubů.

Odkaz na dlouhodobou hru.

www.IKLUBOVNA.CZ

Portál pro kluby, na kterém se nudit nebudete!

KROK 3: POŠLI PŘIHLÁŠKU

Po přihlášení na internetu byste měli napsat ještě opravdovou papírovou přihlášku. V té by neměla chybět, jména, adresy a data narození všech členů. Můžete taky přidat krátký text o tom, jak jste klub založili, co znamená váš název, co vás baví a co vás naopak vůbec nebaví. Šikovnější klubaři mohou přihlášku ozdobit vlastními ilustracemi nebo fotkami.

Jakmile dojde přihláška do redakce, přidělíme vám číslo a pošleme zakladací listinu, průkazky a první číslo Bobří stopy, která vám od té chvíle bude do klubu chodit zdarma.

Tip: Nepište přihlášku na počítači, není moc pěkná a stejnou může vytvořit kdokoli. Zkuste ji napsat vlastní rukou, aby bylo vidět, že je opravdu vaše a jedinečná!



PŘEZDÍVKY

Je hezké, když mají členové klubu vlastní přezdívky, které mohou, ale nemusí vyjadřovat zájmy, povahu nebo vlastnosti svého nositele.

Často vznikne přezdívka ze jména či příjmení nositele nebo je inspirována zvířecí říší. Nikdy však nesmí urážet, zesměšňovat nebo zraňovat.

NÁZEV KLUBU

Podle názvu klubu vás bude vnímat vaše okolí, kamarádi i dospělí lidé.

Vyberte proto takový název, na který budete hrdí, který vás dobře vystihuje, ale neobsahuje násilná, negativní, nesrozumitelná nebo hanlivá slova.

ZNAK KLUBU

Klubovní znak by neměl být složitý, ale měl by souviset s názvem vašeho klubu a jeho zaměřením.

Jednoduchý ornament s nápisem si můžete nechat vyšíť na vlajku, domovenku nebo ztvárnit jako pěkné razítko.

FUNKCE

Chcete-li, můžete si v klubu rozdělit funkce. Kromě vedoucího, kterého můžete volit nebo se v jeho roli střídat, může mít klub také kronikáře, pokladníka či fotografa.

Nejoblíbenější funkcí je dopisovatel, který píše a posílá hlášení.



KROK 4: ROZJEĎ DALŠÍ ČINNOST



A co vlastně v klubu dělat? Pořádejte pravidelně schůzky jednou či dvakrát týdně. Můžete je nějak slavnostně zahajovat – třeba klubovním pokřikem. Na schůzce se řeší klubovní záležitosti a plány, hrají se různé hry, soutěží se a také se řeší úkoly dlouhodobé hry. Po velkou část roku je možné scházet se venku, ale pro některé aktivity a pro případ deště či sněhu se hodí nějaká vlastní nebo zapůjčená místnost. Nemusí být velká, upravíte-li ji si ji podle svého vkusu (nástěnky, malby, vlastní výtvary), bude útulná a určitě se do ní budete rádi vracet.

Vypravujte se také na výpravy do okolí svého města, kde se dá objevit spousta zajímavých míst a zažít mnohá dobrodružství, je to výborná příležitost zahrát si hry, na které není v klubovně místo. Několikrát do roka jsou pro kluby pořádány víkendové srazy a další akce – bezva nápad, kam vyrazit.

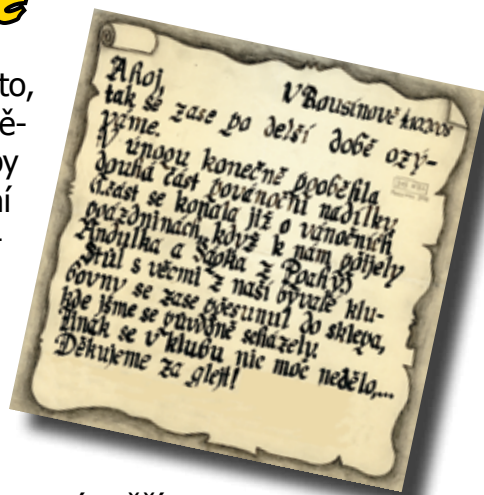
Svou činnost si každý klub připravuje sám podle zájmů jeho členů. Některé baví sport, jiní radši tvoří a vyrábějí, pro každý klub však platí – čím pestřejší váš program bude, tím lépe. Nebojte se občas vyzkoušet i nějakou netradiční aktivitu. Klubovní činnost by měla být smysluplná a vést k nějakému cíli, třeba zdokonalování členů nebo prospívání okolí. Hlavní je, aby vás bavila – aktivitě se meze nekladou.

VÁŠE HLÁŠENÍ DO REDAKCE



Vybrali jste si typ klubu a tím je rozhodnuto, kdo s vámi bude komunikovat. Tímto člověkem je stovkař, který má na starost kluby jednoho druhu, odpovídá jim na hlášení a je-li to potřeba, radí a pomáhá s problémy. Jak by mělo vaše hlášení (taktéž zvané depeše) vypadat? Každý dopis uveďte číslem a názvem klubu a datem napsání, je dobré přidat i zpáteční adresu. Posílejte ho jednou za měsíc či dva a pište v něm o všem, co váš klub zažívá, co jste podnikli, co vás těší i trápí, čím teď váš klub žije.

Za každé hlášení dostáváte ve stovkařových odpovědích speciální kartičky Ulčovky, které můžete sbírat a vyměňovat s jinými kluby a přijde jich vám tolik, kolik vás je dohromady členů. Zkrášlete depeši rámečkem, obrázky, fotografiemi a dalším, za obzvlášť pěkná hlášení se vám totiž může podařit získat bonus – dvojnásobný počet Ulčovek. A to za to stojí!



KROK 5: HRAJ DLOUHODOBKU

Každý rok, od října do května, probíhá částečně na internetu a částečně ve skutečnosti napínavá strategická hra pro kluby, do které se můžete přihlásit ihned po odeslání přihlášky. Na webové stránce **www.dlouhodobka.cz** se zaregistrujte do hry a můžete hned začít plnit úkoly a získávat drahocenné body k postupu. Navíc, i když nebudete zrovna u počítače, několik bodů vám přibude každý týden, takže čím dříve se přihlásíte, tím víc bodů můžete získat!

Dlouhodobka vám umožní změřit své síly s desítkami klubů ze všech možných koutů, vyzkoušíte si věci, o kterých jste doteď ani nevěděli, že existují, něco nového se naučíte, poznáte nové kamarády a kamarádky a také můžete vyhrát zajímavé ceny.



Jenom klikání myší a sezení před monitorem vám ale stačit nebude! Na první místa se proboují pouze ty kluby, které dovedou dobře zvládnout lehčí i těžší zadání úkolů – od sportovních disciplín, přes hlavolamy, podivuhodné výrobky až po výpravy a pátrání po záhadách a zajímavostech.

V posledních letech se kluby vypravily do pouští střední Asie, do tajemné továrny, do budoucnosti na planetu Tauris, s kapitánem Cookem do Tichomoří, nebo do temných uliček staré městské čtvrti. A co víc! Každý rok vychází k dlouhodobé hře originální komiks, který najdete na zadní stránce Bobří stopy a který vám také pomůže při plnění úkolů.

Na nejlepší kluby čekají knížky, sportovní vybavení, deskové hry ale hlavně a nejvíc – letní tábor na Vysočině s ostatními týmy zdarma! Nezapomeňte – přihlaste se na **www.dlouhodobka.cz** ještě dnes.

BODUJTE SVOU ČINNOST

Bodování je základ každého pořádně a kvalitně fungujícího klubu. Bodujte včasný příchod na klubovní schůzku či akci, hry, které hraje, zápisy do klubovní kroniky, úklid klubovny...

Za body, které takto získáte, si pak můžete koupit třeba pěkně kreslenou klubovní nálepku (viz text vpravo) či další věci, o kterých se dozvíte dále v této příručce.

Vyrobte si tabulku, kam budete své body zapisovat. Dejte si záležet na tom, aby bodování bylo přehledné a pěkné, aby byl každý hrdý na případné vítězství měsíčního bodování.

A jak by měla taková tabulka vypadat? Inspirací vám může být tento obrázek:

DOCHÁZKA	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.	CELKEM BODŮ
MIŠA	10 10 10 10 10 10 20 20	151 bodů
KATĀ	10 10 10 10 10 10 20 20	151 bodů
HANKA	10 10 10 10 10 10 20 20	157 bodů
KPZ	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.	MÍSTO
MIŠA	1 1 1 1 1 1 2 2	2.
KATĀ	1 1 1 1 1 1 2 2	2.
HANKA	1 1 1 1 1 1 2 2	1.
ZÁVODY	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.	
MIŠA	5 2 1 2 5 5 5 10	
KATĀ	5 1 2 2 3 4 6 10	
HANKA	5 2 2 2 4 12 10 4	
DOBROV.	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.	
MIŠA	2 4	
KATĀ	2 2 4	
HANKA	2 4	

DU BEZ
mésíc Trávy



KLUBOVNÍ NÁLEPKY

Kreslete a sbírejte pěkné klubovní nálepky. Každá taková nálepka vypovídá o něčem, co ve vašem klubu podnikáte, kam rádi chodíte, jaký je váš oblíbený předmět či písnička a podobně.

Nálepky jsou očíslované, abyste je mohli v klubu sbírat, třeba za body, které získáte ve hrách či za pravidelnou docházku.



HRA ZA POCHODU: LETADLO

Na výpravě vedoucí vyhlásí hru a ostatní sledují bedlivě terén. V nestřeženou chvíli vedoucí začne počítat od desíti k nule, přičemž zavře oči, aby neviděl na ostatní.

Hráči zahodí věci a střemhlav se snaží ukrýt v čemkoliv, co je v okolí. Když vedoucí dopočítá, otevře oči a hledá jimi ostatní, aniž by se hnul z místa. Kdo je objeven, má trestný bod. Hra pokračuje dalšími koly, ale v tom příštím vedoucí počítá už jen od devíti...

KLUBOVNÍ RAZÍTKO

Při psaní hlášení neboli depeše do redakce by nemělo chybět vaše klubovní razítko. A nejen na nich – razítkem byste si měli označit své další klubovní dokumenty a listiny. Razítko obsahuje většinou číslo a název klubu, ale také třeba klubovní znak.

Klubovní razítko si můžete opatřit různě, ale ty nejzajímavější a nejcennější razítka jsou ta vlastnoručně vyrobená. Na výrobu můžete využít gumy, linolea, do kterých lze vyřezávat žiletkou či nožem a nejlepší je použití speciálního rydla, které jistě seženete ve výtvarných potřebách.

A pozor. Obrázek je třeba vyřít zrcadlově obráceně, aby se razítko vytisklo správně!



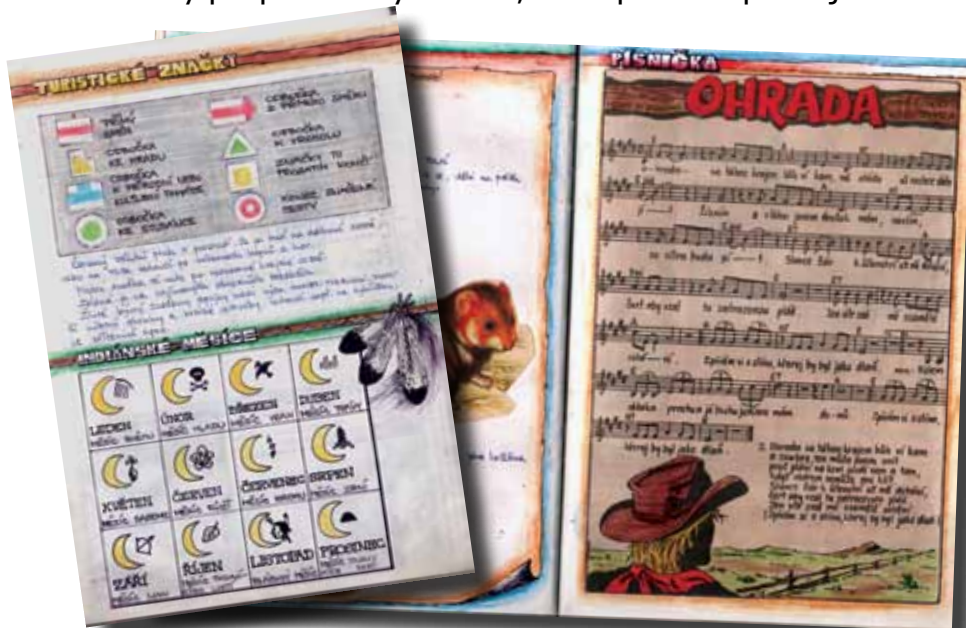
ZALOŽTE SI KRONIKU



Ke každému správnému klubu patří také kronika. Hodí se pro ni silný sešit s tvrdými deskami formátu A5 či A4. Jeho první stránka patří názvu a číslu klubu (např. 501. KBS Odvážná srdce), na další list nalepte zakládací listinu, kterou vám pošleme, hned jakmile se přihlásíte, tedy pošlete poštou papírovou přihlášku.

Ostatní stránky pak jistě zaplní zápisy ze schůzek, výprav a klubovních srazů. Číslováte-li klubovní podniky, začněte každý zápis tímto číslem a datem. Stojí za to pohrát si s nadpisem a rámečkem stránky, používejte různé barvy a styly, zapojte svou fantazii.

Kronice jistě prospěje, když přidáte vlastnoručně nakreslené obrázky, fotografie z akcí, lístečky z her atd. Může se stát, že tímto lepením se sešit nechtěně nafoukne, někteří proto používají pořadač, do kterého se dají vkládat jednotlivé děrované listy. Pověřte někoho z klubu funkcí písaře či kronikáře, který se bude o kroniku starat. Neznamená to, že by ji celou psal sám, měl by spíš zajišťovat, aby byla pravidelně doplňována – je dobré, když do kroniky přispívá každý z členů, bude pak o to pestřejší.



PAINTBALL JEDNODUŠE: BAREVNÁ PŘESTŘELKA

Na tričko nalepte zevnitř izolepou čtyři malé hromádky jedlého barviva, které koupíte v každé drogerii. Každý bojovník se vybaví stříkací pistolí na vodu nebo alespoň injekční stříkačkou a po hrací ploše se rozmístí dostatek kbelíků s vodou.

Kdo je zasažen a potřísněn barvou na všech třech místech zepředu a jednom zezadu, končí hru a musí opustit území. Můžete třeba dobývat věznici nebo se snažit projít z jedné strany území na druhou.

KRABIČKA POSLEDNÍ ZÁCHRANY

Vynález spisovatele Jaroslava Foglara je stále živý a hlavně užitečný. Na KPZ budete potřebovat nějakou menší krabičku, nejlépe plechovou, třeba od bonbónů či vitaminů. Do ní byste měli vměstnat: zavírací špendlík, kousek provázku, škrátka a několik zápa-
lek, jehlu a nit, kousek drátu, malou ořezanou tužku, stokorunu, březovou kůru, úlomek
křídly, svíčku, náplast, obvaz a papírek se jménem a adresou. Věci z krabičky poslední zá-
chrany, jak už o tom sám její název vypovídá, byste měli použít, až je budete doopravdy
potřebovat, nikoliv při jakýchkoliv sebemenších potížích. Uvidíte, že nastanou situace,
kdy budete rádi, že jste si tu poslední zápalku v krabičce tak dlouho šetřili...

SLOŽTE POKŘÍK

Stejně jako sportovci nebo dávní bo-
jovníci, i každý správný klub by měl mít
svůj pokřik. Heslo nebo několik veršů,
kterými společně a pořádně nahlas za-
hájíte klubovní akce, by mělo vyjadřo-
vat nejen sílu a odhodlání, ale
také nějakým způsobem
představovat vaše
zájmy a činnost.
A nezapomeňte
– není nad to být
originální!

**My jsme šavle ostré,
říkáme to posté,
bobříky lovíme
a přírodu chráníme.**

**Jestřábi, náš čestný klub,
ve znaku má statný dub,
v něm jsou sami hoši činu,
co maj' rádi hry i psinu.**

**Mají rádi přírodu,
kterou taky chrání,
plní známou zásadu,
že slabé před tyrany brání.**



HRA DO VLAKU: MÁVANÁ

Rozdělte se na dvě družstva, z nichž každé obsadí jednu stranu vlaku. Za jízdy mávejte z okénka na kolemjdoucí, dopěle i děti na zahrádkách, v krajině, vesnicích i městech podél trati. Za každého člověka, který vám na dané straně vlaku zamává, získává družstvo bod.

Můžete na lidi mávat, usmívat se nebo šklebit či volat. Nezapomeňte ale, že hlučnost má své hranice a ve vlaku necestujete sami! Mávat se také nesmí ve stanicích a zastávkách, kde vlak zastavuje.



VYROBTE SI VLAJKU

Najděte si látku takové barvy, která se hodí k vašemu klubu, a vystřihněte z ní základ vlajky – trojúhelník, obdélník či jiný tvar. Pak už stačí jen dostat na vlajku váš klubovní znak – použijte barvy na textil, vyšijte ho nebo vyzkoušejte jinou techniku.

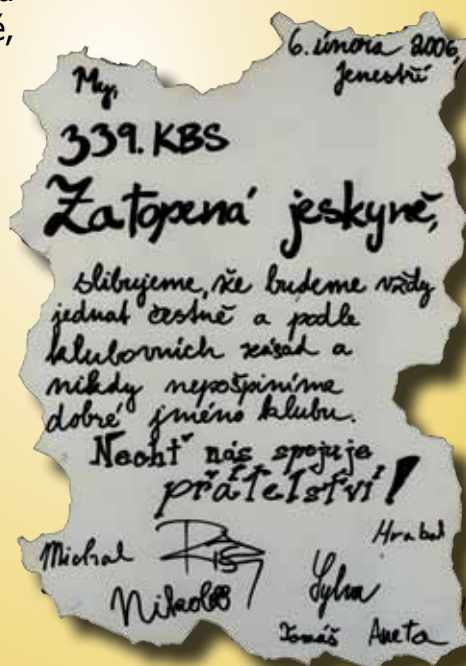


VYDEJTE SE ZAKOPAT LISTINU VĚRNOSTI

Vyrazte ve svém okolí na místo, které se vám líbí, ke kterému máte nějaký pěkný vztah. Tam někam na bezpečné místo zakopejte listinu věrnosti. Na kus papíru napište slib, že svůj klub nikdy nezradíte, a že budete dobrými kamarády. Všichni se podepište, vložte listinu do láhve či plechovky, hrdlo ucpěte zátkou a zalijte horkým voskem.

Vyhrabte jámu (nejlépe na místě, které si dobře zapamatujete), vložte do ní láhev a co nejlépe zamaskujte.

A pokud k vám do klubu přijde někdo nový, kluk nebo holka, kterým se dá věřit, listinu slavnostně vykopete a nováčka tam nechejte podepsat.



HRA DO JAKÉHOKOLIV TERÉNU: BALÓNKY

Každý hráč si nafoukne jeden barevný balónek, zaváže jej tkaničkou a tu si připevní druhým koncem k opasku nebo poutku na kalhotách.

Po odstartování hry se hráči snaží prasknout balónky ostatních – buď jen holýma rukama nebo bezpečným předmětem (klacík, špendlík). Bránit se smí hráč pouze uhýbáním a útekem, ne přímým kontaktem s protihráčem. Kdo vydrží nejdéle s balónkem vcelku, vítězí! Zkuste si hru zahrát i v závějích sněhu.

BITVY S PAPIROVÝMI MÍČKY



Hry s papírovými míčky jsou daleko bezpečnější než se šíškami. Míčky si zhotovíte snadno ze starých novin, které necháte rozmočit na kaši ve vodě s bramborovým škrobem. Rozmočené noviny vytvarujete do tvaru míčku velikého asi jako tenisák a nechte je pořádně proschnout. Pokud potřebujete míčky pro hru rychleji a nemáte čas na „škrobovou výrobu“, zmuchlejte arch novin a kouli potom pořádně obmotejte lepicí páskou.

Boje s míčky mohou mít mnoho variant – jeden proti jednomu, bitvy ve skupinkách, s jedním nebo více životy, o dobytí pevnosti nebo získání vlajky. Záleží jen na vás – tyto papírové bitvy jsou jednou z nejlepších zkoušek hbitosti i míření. Při hrách s papírovými míčky však vždy dbejte na bezpečnost a ohleduplnost.



LOVÍTE BOBŘÍKY? NAPIŠTE SI O KARTIČKY!

Kartičky bobříků nakreslil přímo pro klubáře malíř Libor Balák a možná vás překvapí, že jich není 26 (stejně jako Foglarových bobříků), ale 32. Zbývajících šest kartiček lze získat za zvláštních podmínek, jednou z nich je ta pro začínající lovce s nápisem „každý začátek je těžký“. A jak lze takové bobříkovské kartičky získat? Je to více než jednoduché – do hlášení svého klubu uvedete, které bobříky se vám podařilo splnit, napíšete krátce něco o průběhu svého podařeného lovu a v odpovědi na depeši se už můžete těšit na kartičky příslušného čísla. Takže hurá na lov, dvakrát třináct hřebíků čeká na své trofeje!



HRA PRO VOLNOU CHVÍLI: KAMENNÁ TVÁŘ

Vybraný hráč se posadí na židli do středu klubovny a tváří se co nejvážněji. Ostatní hráči se jej v určenou chvíli snaží rozesmát. Mohou použít jakékoliv techniky od vtípků po pitvoření, jen se jej nesmí dotknout!

Pokud se hráč „kožená tvář“ vydrží celé dvě minuty nerozesmát, nemluvit a nevydávat žádné zvuky, vítězí. V opačném případě končí a nastupuje další odvážlivec.

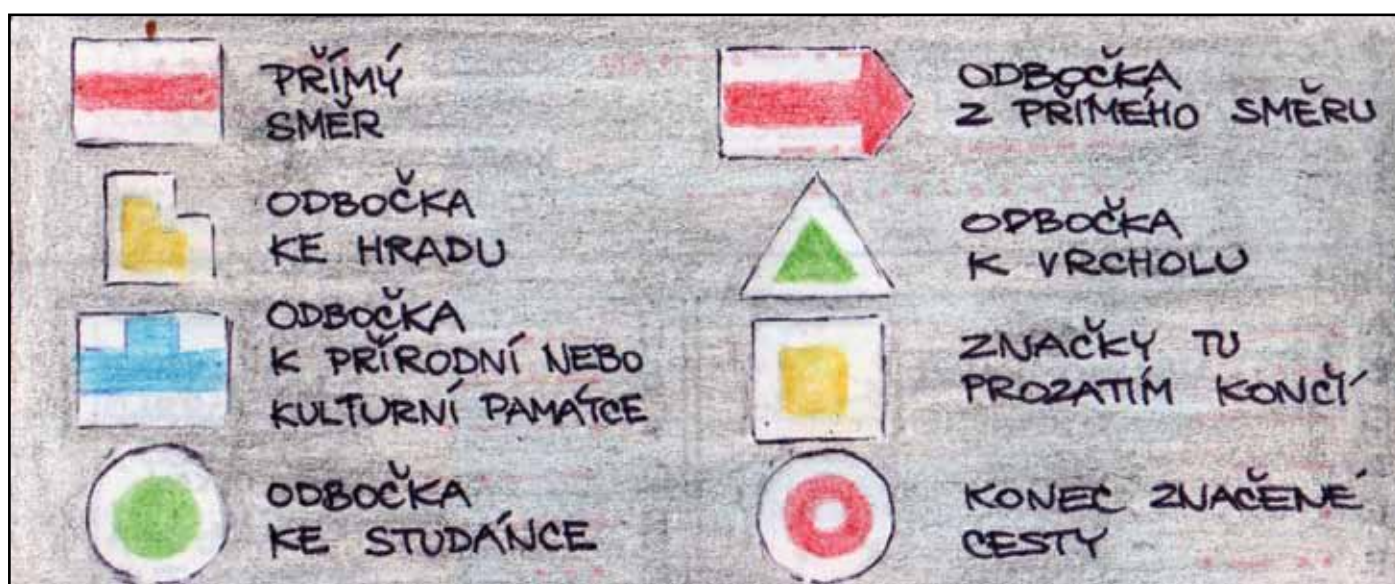
KLUBOVNA

Sehnat pro klub místo, kde by mohl přebývat, kam by si mohl schovávat svoje kroniky, talismany, kde by členové mohli hrát hry a třeba si i v zimě zatopit, není vůbec snadné. Ale nebojte se! Dokázala to už spousta klubů před vámi. Dejte se do pátrání, vlastní klubovna za tu námahu určitě stojí!

Nejčastěji klubaři nacházejí útočistě ve sklepeních domů nebo naopak na půdách, možná že má ve vašem městě volné prostory, třeba skautská organizace... Možná má někdo nějakou kůlnu, kterou už nepoužívá a rád uvidí, že to v ní žije. Někdy klubařům pomůžou i rodiče a postaví s nimi klubovnu na zahradě.



CO ŘÍKAJÍ TURISTICKÉ ZNAČKY?



HRA DO SNĚHOVÝCH ZÁVĚJÍ: BLUDIŠTĚ

Nejprve vyšlapejte na poli či louce zamotané bludiště uliček ve sněhu. V bludišti se pak hraje obyčejná honička, nikdo ale nesmí vkročit mimo vyšlapané cestičky. Ani přeskakování z jedné do druhé není povoleno.

Babu přebírá ten, kdo je chycen, ale dobrovolně si ji bere také každý, kdo omylem vykročí z uličky nebo skočí mimo vyšlapané bludiště.

VYDEJTE SE S KLUBEM NA VÝPRAVU

Aby se pro vás nestala klubovní činnost příliš nudnou a nezáživnou, naplánujte si cestu ven z klubovny a jeho nejbližšího okolí. Pořádná klubovní výprava do přírody vaši činnost i společné vzpomínky obohatí více, než si myslíte. Po letech vám klubovní schůzky splynou v jednu, ale zážitky z dobrodružných výprav zůstanou navždy ve vašich myslích.

Pokud vás doma pustí, rozhodně neváhejte a vyražte na výpravu vícedenní, minimálně

dvoudenní. Zpívání u večerního ohně s kytarou vám nahradí máloco. A pokud vás rodiče pustí jen na jeden den, sbalte si do batohu něco, co si můžete jednoduše a rychle uvařit na ohni (čočku, ovesné vločky, těstoviny nebo alespoň čaj) a na místě vhodném k posezení si oheň po poledni rozdělejte a uvařte si jednoduchý, ale chutný oběd. Vaší výpravě to přidá opravdu tu správnou atmosféru.

Do batohu si s sebou na výpravu berte jen to nejn nutnější, správný klubař si v přírodě vystačí s málem, obrovské těžké batohy nosí nezkušení nováčci, kteří s velkým nákladem zdržují ostatní.

Nikdy byste ale neměli zapomenout na KPZ, nůž, mapu, zápalky, lékárničku, láhev s pitím a něco k snědku.

Pokud jste pozorní a všímaví, připraví vám program samo okolí, a kdyby vám to přesto nestačilo, můžete najít spoustu inspirace na různých místech v této příručce.



HRA POSLEPU: ZAMINOVANÉ ÚZEMÍ

Hráči vytvoří dvojice, jeden má šátkem zavázané oči. Na volném prostranství (nejlépe na louce) se předem rozmístí překážky, které představují miny. Můžete použít například kolíky, dřevěné desky, kusy oblečení,...

Hráč se zavázanýma očima má za úkol projít co nejrychleji zaminované území, při tom mu pomáhá jeho spoluhráč, který ho od startovní čáry naviguje. Měří se celkový čas a za každý dotyk miny si připočtete pět trestných sekund. Komu se podaří projít územím nejrychleji?

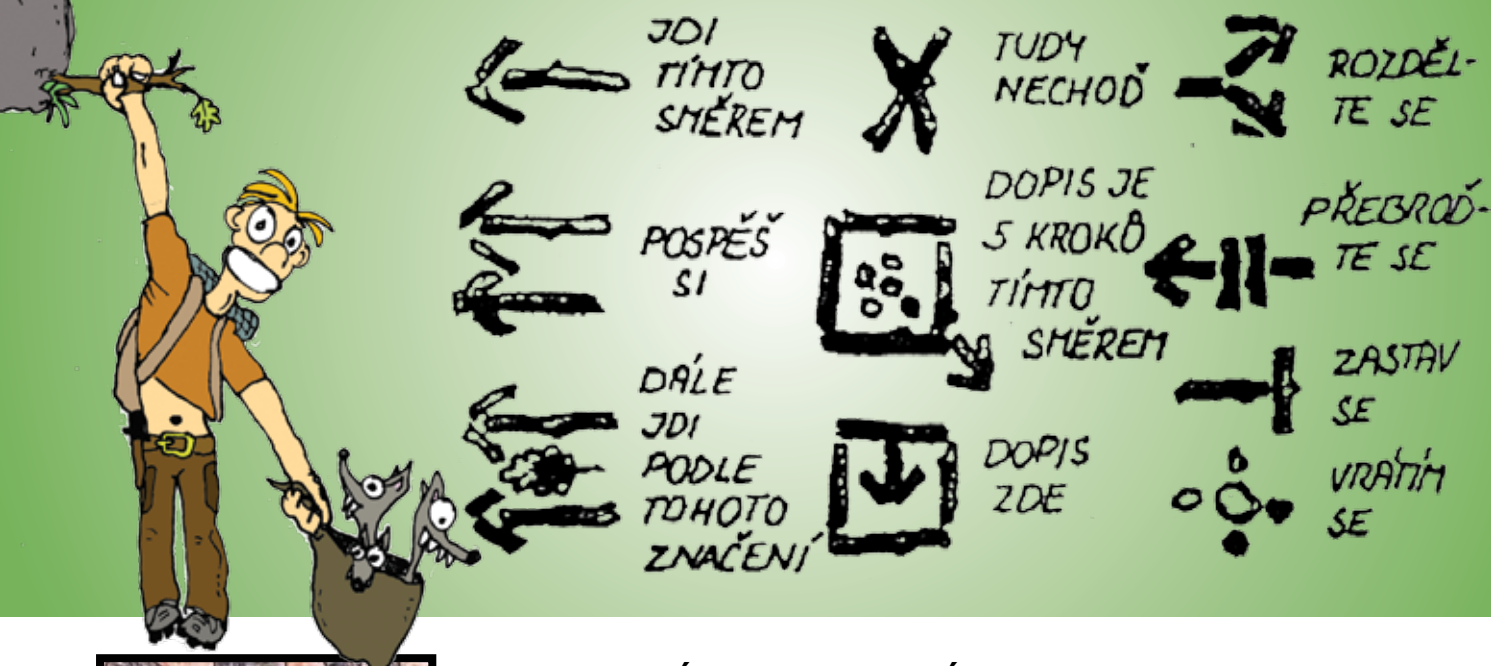
MÁLO ČLENŮ? DEJTE O SOBĚ VĚDĚT!

Chybějící vám členové a zájemci o činnost? Nebo jen chcete ukázat, že si sami dokážete smysluplně vyplnit volný čas v klubu? Udělejte to! V menších městech často vycházejí různé druhy regionálních novin. V těch větších fungují zpravodaje informující o dění ve vaší čtvrti. Nestyďte se je oslovit - osobně nebo e-mailem - jestli by vám jednou za měsíc nedovolili otisknout krátkou zprávu o vaší činnosti. Přiložte i povedené fotky z vašich akcí. Takové zpravodaje bývá většinou těžké naplnit nějakým zajímavým obsahem a nejspíš budou rádi, že jim v tom pomůžete. Nebo zkuste také rovnou přislíbit pomoc při úklidu parku či jiného veřejného prostoru. Jistě si tak získáte náklonnost dospělých a jako klub tak splníte dobrý skutek.

A když je vše domluveno, zkuste na schůzce napsat krátkou reportáž z výpravy nebo jiné ojedinělé klubovní akce. Opět platí, že přidáte-li fotku, nebo kresbu někoho zručného z vašich řad, nic tím nezkaží-



NA STOPĚ: PÁTRÁNÍ PO ZMIZELÉM KAMARÁDOVI



HRA DO TERÉNU: STOPOVANÁ

Jeden člen klubu vyrazí dopředu trasou pro ostatní předem neznámou. Cestu ostatním prozrazuje pomocí speciálních značek, které buď nakreslí křídou, nebo třeba vyznačí dřívky či kamínky. Po trase klade také různé zprávy a úkoly, které musí ostatní vyplnit, za ním jdou buď všichni ostatní členové klubu najednou nebo každý sám.

Plní úkoly z dopisů, luští zprávy a na konci trasy hledají tvůrce hry samotného, třeba podle indicií, které našli v dopisech a zprávách.

OTEVÍRÁNÍ STUDÁNEK

Pěknou klubovní tradicí může být každoroční otevírání některé studánky ve vašem okolí. Pramenitá čistá voda je jedním z nejcennějších darů přírody a bez ní by nebylo života, proto je dobré si jí vážit.

Hned zjara se vydejte k některé studánce, třeba podle značky v turistické mapě nebo podle vyprávění rodičů či prarodičů, vezměte si s sebou hrábě, lopatku a třeba i další náčiní.

Vyčistěte studánku od listí, větví a nepořádku. Postarejte se o to, aby dobře odtékala, pramen byl chráněný a nezanášel se blátem. Můžete si i vymyslet nějakou „otevírací formuli“, kterou nakonec při otvírání pronesete. Vše zdokumentujte v kronice.

Že nevíte ve vašem okolí o žádné studánce? Tedy se vydejte se proti proudu potoka a zkuste dojít až k jeho prameni.



TIP NA VÝPRAVU: ODHADNETE VZDÁLENOST?

	5000	VRCHOLKY KOPCŮ OBRYSY DOMŮ
	4000	SILNICE DOMY
	3000	KOMÍNY NA ŠTŘECHÁCH
	2000	OSAMĚLÉ STROMY POSTAVY VE VOLNÉM TERÉNU
	1000	KMENY VZROSTLÝCH STROMŮ TELEGRAFNÍ TYČE
	700	RYCHLÝ POHYB ČLOVĚKA
	500	ZŘETELNÉ LIDSKÉ POSTAVY OKNA A DVEŘE DOMŮ
	400	VĚTVE VĚTŠÍ ČÁSTI ODĚVŮ
	300	OVAL OBLIČEJE NESENÉ PŘEDMĚTY (HŮL, BATOŮ, KOŠ...)
	200	OBRYSY PAŽÍ A NOHOU TAŠKY NA ŠTŘECHÁCH
	100	LISTÍ NA STROMECH KAMENY NA CESTĚ
	70	NOS, OČI



HRA DO PARKU: NULIČKY

Jsou soutěží, ke které budete potřebovat krabici či bedničku s několika (třemi až pěti) různě velkými otvory. Nejmenší by měl být jen o málo větší než je kulička nebo míček, kterým se hráči trefují do otvorů v krabici.

Bednu nebo krabici postavte na stůl nebo na zem a z určité vzdálenosti kutálejte nebo hažte v sadách (tři až pět střel na každého hráče) třeba v deseti kolech. Odražené nebo z krabice vykutálené míčky v jedné sadě nechávejte na místě, mohou být opět sraženy do některého z otvorů.

AKCE SPORTÍK

S klubem můžete pořádát rovněž akce, zaměřené pouze na sport. Jeden klub z Cerekvice nad Bystřicí jen nazval jednoduše Sportík. Chodíme na hřiště, kde hrajeme fotbal nebo vybíjenou, běháme - buď pro zábavu nebo si plníme bobříky či soutěž tělesné obratnosti, o které je článek vedle. V zimě si domlouváme propůjčení školní tělocvičny s ředitelem školy. Vždy se za nás ale musí zaručit u pana ředitele některý z našich rodičů, že tam nic neprovedeme a že za nás berou zodpovědnost. A v tělocvičně se dá dělat také všechno! Atletika, posilování, florbal, basketbal... Není třeba více vypisovat, každý to asi známe.



SOUTĚŽ TĚLESNÉ OBRATNOSTI

Tuto soutěž vymyslel Jaroslav Foglar – Ještěrák a popsal ji ve své knize Náš oddíl. Ale proč by měla být tato soutěž určena jen pro oddíly, když při ní vůbec nezáleží na počtu lidí, kteří se jí zúčastní? Stačí se jen s kamarády domluvit, jaké disciplíny a cviky budete plnit – cviků je nepřeberné množství, mohou to být cviky ven i do tělocvičny – různé běhy, skoky, šplh, hody, cviky na protažení těla (ne každý si dostane rukama na špičky nohou bez pokrčení kolenní, až po gymnastické cviky, jako je stojka, přemet, salto, atd. Záleží jen na vás, co všechno si vymyslíte. Na cviky si připravíte tabulku, která bude kromě cviků obsahovat i vaše jména. To abyste si mohli odškrtnout, kdo z vás si už některé disciplíny splnil.



HRA DO KLUBOVNY: VĚŽ NA LÁHVI

Všichni hráči dostanou na začátku hry stejný počet sirek – zpravidla deset – a rozsadí se kolem stolu, na kterém je umístěna láhev s užším hrdlem. Postupně kladou vždy jednu sirku na hrdlo láhve. Sirku umísťují tak, aby zůstala ležet na předchozích sirkách, ale také aby její postavení ztížilo hru ostatním hráčům.

Vzniká tak prapodivná sirková stavba. Nešťastník, kterému sirka nebo celá část věže spadne, si musí všechny popadané sirky vzít a opět se jich postupně zbavovat. Vyhrává ten, kdo se jako první zbaví všech sirek.

OSLAVTE KLUBOVNÍ SVÁTKY

VEČER SVĚTEL

Každý rok nastává ten kouzelný večer 17. prosince, kdy všechny kluby slaví svůj svátek. Slaví se na paměť dávné události, kdy si stínadelští vymohli povolení ke stavbě vytouženého hřiště lampiónovou slavností, události kdy za každým oknem v uličkách vzplál malý plamínek symbolizující soudržnost mládeže ve Stínadlech, soudržnost, která dala vzniknout Vontské organizaci. A proč se slaví zrovna 17. prosince? Tohoto dne totiž roku 1938 v časopisu Mladý hlasatel vyšel první příběh Rychlých šípů. V posledních letech se stalo dobrým zvykem připomínat si tento svátek.

Oslavte ho i vy. Večer 17. prosince umístěte za okno malou lampičku či lampiónek. Tradičně se pak kluby v tento den setkávají na některém tajemném místě v nejstarší části města odkud se vydávají na společnou výpravu. Uvidíme v kolika oknech se světélko ukáže.

SVÁTEK KLUBŮ

Svátek klubů se slaví 8. května, v den, kdy na stránkách časopisu Mladý hlasatel v roce 1937 poprvé Jaroslav Foglar zveřejnil výzvu k zakládání klubů. Každý klub si může vymyslet vlastní způsob oslavy a vzpomínky na našeho oblíbeného spisovatele.



VÝROČÍ KLUBU

Každý klub byl někdy založen. Někdy je datum přesně známé, jindy není docela jisté a musí se určit přibližně nebo poslouží den, kdy byla odeslána přihláška do štábu klubů. Můžete své výročí, vlastně jakési narozeniny klubu, oslavit v úzkém kruhu přátel, třeba schůzkou na památném místě, nebo pozvat kamarády z okolních klubů.

Klub



HRA NA LOUKU I DO LESA: KLUBOVNÍ MINIGOLF

Postavte si vlastní minigolfově hřiště! Zkuste se zeptat známých, zda nemají staré pneumatiky, roury, trubky, desky,... Zkrátka věci, které už nepotřebují a chystají se je vyhodit. Právě z těch si můžete trať sestavit – rozmístíte je na nevelkém prostoru, přidejte malé branky z drátů a sežeňte si tenisák a hokejku nebo dobře zahnutou větev. Hřiště můžete různě obměňovat, vymýšlet nové překážky. Vyzkoušejte si některé osvědčené disciplíny – projítí dráhy v předem daném časovém limitu a nebo za pomoci co nejméně úderů.

SYMBOL ŽLUTÉHO KVÍTKU

Znalci foglarovek si jistě vzpomenou na ušlechtilého Vojtěcha Vonta, který se v knize Stínadla se bouří pokusil zabránit velké bitvě mezi kluky ze Stínadel. Při jedné bitvě dvou soupeřících táborů se stalo něco, co se nikdy stát nemělo. Kdosi použil v bitvě kámen, i když to pravidla zakazovala. Robert Komour toto nečestné chování zaplatil životem. Kluci a holky ze Stínadel potom zasypali hrob drobnými žlutými kvítky na důkaz toho, že už nedovolí, aby se podobná věc opakovala. Chlapci z tajemné čtvrti Stínadla si pak začali říkat Vontové, podle hocha, který byl od začátku proti násilí.

Žlutá se stala jejich barvou a žlutý kvítek symbolem všech kluků a holek, kteří dávají přednost kamarádství před nepřátelstvím, podnikavosti a tvořivé činnosti před nudou a nicneděláním, pomoci druhým před nevšímavostí a leností.

7 ZÁSAD ŽLUTÉHO KVÍTKU

ZÁSADA PŘÁTELSTVÍ

Bud' dobrým přítelem všem, kteří o přátelství usilují. V přátelství bud' svorný, věrný a ohleduplný.

ZÁSADA SLUŠNOSTI

Vyvaruj se hrubých a neslušných činů, jednej čestně a poctivě a nepoužívej sprostá slova.

ZÁSADA OCHOTY

Bud' ochotný a zdvořilý k ostatním lidem. Snaž se každému vždy pomoci nebo poradit, zejména pak starým lidem, malým dětem a rodičům s dětmi.

ZÁSADA PROSPĚŠNOSTI

Snaž se být prospěšný svému okolí. Pokus se udělat každý den alespoň jeden dobrý skutek.

ZÁSADA BOJE PROTI ZLU

Nikdy nepřehlížej bezpráví. Snaž se bojovat proti zlu v klubu, na hřišti i ve škole. Zastávej se slabších a bojuj proti šikaně a jiným nedobrým činům.

ZÁSADA SPRÁVNÉHO VYUŽITÍ VOLNÉHO ČASU

Neztrácej čas lenošením nebo lacinou zábavou. Snaž se svůj volný čas využít co nejlépe třeba při klubovní činnosti. Bojuj proti nudě a bezúčelné činnosti.

ZÁSADA ZDRAVÉHO ŽIVOTA

Snaž se žít zdravě, sportovat, jíst pestrnou stravu a vyvarovat se všeho, co škodí organismu, zejména kouření, pití alkoholu a jiným drogám.



HRA NA VÝPRAVU: ZKOUŠKA VNÍMAVOSTI

Zkuste si tuto jednoduchou hříčku třeba na výpravě. Každý člen klubu si během výpravy pozorně všímá okolí, různých pozoruhodností, lidí nebo i běžných drobností. Vedoucí hry nebo třeba i každý člen si připraví několik otázek pro ostatní ze svých poznatků. Například: „Jakou barvu měla turistická značka, po které jsme šli v lese?“ „Gotický kostel ve vesnici se nacházel na levé nebo pravé straně silnice ve směru naší cesty?“ Hráči odpovídají ústně – bod získává ten, který odpoví jako první správně.

Klubovní srazy aneb setkání patří k nejzáživnějším klubovním podnikům. Na srazích se hrají hry, kluby si vzájemně vyměňují zkušenosti, každý klub si na sraz může přivést svou kroniku, vlajku a další symboly. V poslední době se konají tyto srazy třikrát ročně, přesná data se dozvíte, když budete pravidelně sledovat server www.iklubovna.cz.



NAPIŠTE KNIHU NA POKRAČOVÁNÍ



Par-ta On-táριο, která vystupuje ve foglarovce Dobrodružství v Zemi Nikoho, měla zajímavý koníček. Její členové na společně psali dobrodružný román, jehož stránky pak vyvěšovali na své nástěnce. Co je zkusit napodobit? Poříd'te si silnější sešit a na další schůzce zkuste vymyslet, o čem by taková kniha měla být. Říd'te se přitom zásadou, že knihu byste vy sami měli mít chuť číst (může to být fantasy, příběh z budoucnosti, nebo kniha o klucích/holkách jako jste vy) a nastiňte si hlav-

ní dějovou linii. Pak promyslete charakter hlavních postav. Vše sepište a zvolte si prvního člena klubu, který začne první kapitolou. Ať sešit přinese na příští schůzku a předá jej dalšímu.

Pokud tento systém bude fungovat, můžete přepsat první stránky na čistý papír, ozdobit ho a pak ho vyvěsit na vaší nástěnce, máte-li ji. Pokud ne, dejte příběh na internetové stránky, nebo ho pošlete nám a my ho uveřejníme na iklubovně.

Co tím získáte? Budete mít další zajímavou činnost, která bude jistě zaplňovat vaši mysl i ve chvílích, kdy se psaní nevěnujete. Můžete se na výpravách bavit, kam se bude román ubírat dál a diskutovat o vstupu nových postav do děje.

Taky se jistě brzy zlepšíte ve svých spisovatelských dovednostech, což není vůbec k zahzení. A kdo ví, třeba jednou dopadnete jako Christopher Paolini, který svůj první román vydal v osmnácti letech!



HRA DO KLUBOVNY: MLČ, KRESLI A NECH HÁDAT

Vedoucí napíše na kousky papíru nejrůznější slova. V každém kole si jeden hráč vylosuje nějaké slovo a má za úkol nakreslit je na papír nebo tabuli. Nesmí přitom mluvit a ani nic psát, pouze kývat na odhady ostatních, kteří se snaží přijít na předepsané slovo.

Hráči se snaží dopídit, oč jde a vítězem kola se stane ten z nich, který první odhalí, co na papír kreslil.

PAMĚTNÍ CAMRÁTKA: DŘEVĚNÉ PLACKY S VLASTNÍM PŘÍBĚHEM

Pod zajímavým názvem camrátko se neskrývají cukrovinky z pouti, ale vzpomínková dřívka, která se stala legendárním pojmem.

Zdobené šikmo seříznuté plátky z březových větví jsou upomínkou na slavnostní ohně, setkání kamarádů, tábory či výpravy. Z jedné strany bývají zdobeny barevnou kresbou či malbou nebo vypalovaným ornamentem s určitým významem, z druhé strany pak bývá datum, název akce a místo, kde se konala.

Camrátko vynalezli trampové, kteří je vyráběli jako upomínku na své indiánské sešlosti - potlachy. Vytvořte si je i vy pro příležitost významných klubovních akcí, výročí nebo výprav.

Oválné placky nařežete příčně ze šikma z březových větví, tak aby padly tak akorát do dlaně jako na obrázcích. Po obou stranách je pak ohoblujete smirkovým papírem – dejte pozor, abyste neponičili krásnou březovou kůru na okraji. Na jednu stranu camrátko nakreslete či vypalte motiv, který je typický pro akci, ke které se camrátko váže – na druhou stranu nezapomeňte uvést název a datum akce (abyste si po letech vzpomněli, kdy jste

camrátko získali).

Nakonec je potřete bezbarvým lakem (pro lepší trvanlivost a vzhled). Pokud používáte na zdobení i barvy, nechte je řádně oschnout, abyste si obrázek nerozmazali. V horní části camrátko vyvrtejte díрку, kterou protáhnete provázek, za který si můžete sbírku camrátek pověsit na krk, košili nebo třeba na stěnu - patří pak k nejhezčím částem klubovny.



LETNÍ TÁBORY KLUBŮ

Získat pravé camrátko přímo od slavného pana Camra není zas tak složité. Stačí se zúčastnit letního tábora Bobří stopy, pořádaného pro kluby a klubaře. O táborech se dozvíte vždy s dostatečným předstihem, když budete pozorně sledovat server www.iklubovna.cz.



HRA NA PROCVIČENÍ SLOVNÍ ZÁSoby: TISKÁRNA

Připravte si asi 150 malých papírků a napište na ně různá písmena abecedy – i s háčky a čárkami. Lístečky zamíchejte a položte na stůl lícem dolů. Každý hráč si vylosuje deset kartiček, na znamení je otočí a musí do jedné minuty sestavit z vylosovaných lístečků co nejvíce slov, přičemž může použít každé písmeno v jednom slově jen jednou. Hraje se na předem určený počet kol a slova se sčítají. Při shodném počtu slov rozhoduje jejich délka – čím delší, tím lepší. Slovo již jednou zapsané se nepočítá.

GINGO – POSVÁTNÝ STROM VONTŮ



Každý, kdo četl knížku Stínadla se bouří a slyšel někdy o Vontech, si určitě vzpomene na tajemný strom gingo.

Rostl v jedné zahradě – Svatyni Uctívačů ginga a byl obestřen celou řadou záhad. Gingo – už jen z tohoto slova je cítit vůně křivolakých uliček...

Ve skutečnosti se jmenuje jinan dvoulaločný a do Evropy byl dovezen kolem roku 1730 z Japonska a Číny, kde je stromem posvátným. Jeho zvláštní listy jsou odznakem Uctívačů ginga a jedním ze symbolů Vontů. Na zimu opadávají a mají zvláštní tvar. Jsou vějířkovité, zpravidla dvoulaločné a jejich žilnatina je velice výrazná, proto v roce 1771 nazval švédský botanik Carl Linné

tento strom ginkgo biloba, tedy „ginkgo se dvěma laloky“.

Ginkgo je japonské slovo odvozené z čínského slova yinsing a znamená „stříbrná meruňka“. Strom se na Zemi poprvé objevil asi před 200 miliony lety, a je tak nejstarším existujícím druhem. Dříve existovalo 15 druhů stromu ginkgo, ale biloba je jediný, který přežil do dnešní doby.

Ginkgo je uctíván také pro své léčivé vlastnosti. Číňané užívají ovoce, listy a kůru stromu již více než pět tisíciletí. A co všechno ginkgo umí? Předchází stárnutí kůže a ztrátě zraku a sluchu, zlepšuje krevní oběh. Po jaderné katastrofě v Černobylu bylo podáváno lidem jako lék na ozáření a pomáhalo zmírnit následky. Ginkgo také působí proti depresi a zlepšuje paměť a myšlení. Z ginkga se vyrábí mnoho výrobků, například čaje, limonády, vitamíny, šampóny či krémy, takže si stačí jen vybrat!



KLUBOVNÍ SBÍRKA STROMŮ

Založte si v klubu sbírku stromů ginga. Pátrejte po nich ve svém okolí, nejlépe s fotoaparátem v ruce, abyste si mohli pořídit jejich fotografie.

Ty pak vlepíte do knihy speciálně k tomu určené nebo umístíte na webovou stránku. K fotografii pak doplňte ještě další údaje, aby byla sbírka opravdu zajímavá. Důležité je, kde a kdy jste strom našli, kolik měří v obvodu a můžete také zkusit odhadnout jeho výšku. Pátrání po stromech zpestří vaši činnost na výpravách či schůzkách, jistě objevíte také místa, kam byste se jinak nepodívali.



HRA NA LOUKU I DO PARKU: NA KRÁLE

Pro hru je třeba alespoň sedm hráčů. Hráči si rozmístí do kruhu kameny (každý jeden) a postaví se k nim - první je král, dalších několik hráčů představuje šlechtu, potom poddané a úplně na konci (opět nejbližší králi) jsou otroci. Král vyhazuje tenisák - pokud jej určený hráč chytí, může házet na dalšího hráče, pokud jej nechytí, musí pro míček běžet, uvolní tak svoje místo a ostatní se dají do pohybu - snaží se v hierarchii postoupit co nejvýše. Každý smí házet na hráče z nižších a o jednu vyšší skupiny.

ZAHRÁJTE SI A-Z KVÍZ...

A-Z kvíz jistě znáte z televize. Představuje zajímavý systém soutěže, založený krom rozmanitých znalostí i na taktice a kombinatorice. A co víc, je možné si A-Z kvíz zahrát i v pohodlí vaší klubovny, na výpravě nebo táboře.



Na silnou lepenku nebo dřevěnou desku namalujte podle obrázku pole z šestiúhelníků. Potom do každého šestiúhelníku vepište písmeno české abecedy. Vynechejte Q, X, Y, protože se k nim těžko vymýšlejí otázky a z písmen s háčky využijte Č, Ř, Š, Ž. Následně vystříhejte z tvrdého papíru

šedesát šestiúhelníků. Dvacet jich namalujte na červenou, dvacet na zelenou a dvacet na šedo. Ty se budou připevňovat po zodpovězení či nezodpovězení otázky na pole s písmeny. Nejjednodušší je použít špendlíky, ale lepenka i papír se tak brzy opotřebují, proto radíme spíš využít suchého zipu, který nalepíte na hrací desku i kartičky.



Otázky mohou být všeobecné z různých oblastí vědy, umění a lidské činnosti, ale nebojte se vymyslet ani specifický kvíz třeba na klubovní historii. Podstatné ale je, že každá série otázek musí obsahovat všechna písmena z hrací desky.

Ten, kdo vymyslel otázky, většinou soutěž vede a v duelu proti sobě stojí dva jiní členové klubu. Úkolem soutěžícího je propojit tři strany trojúhelníku šestiúhelníky své barvy, přičemž políčko získává za správně zodpovězenou otázku. Pokud odpoví špatně, může hádat jeho soupeř, má-li zájem. Pokud jej nemá, pole se vybarví šedě a v budoucnu se o něj dá losovat (ideálně použít hru telefonky). Nezapomeňte na stanovení časového limitu pro hádání jedné otázky.

...NEBO NATOČTE FILM!

Dejte hlavy dohromady a vymyslete scénář krátkého, třeba pětiminutového snímku na libovolné téma.

Rozdělte si role a klidně přiberte i kamarády mimo klub. Potom zkuste sehnat kameru, třeba vypůjčenou od rodičů nebo známých. V krajní situaci lze použít i video na fotoaparátu. Pečlivě si naplánujte, jaké

scény a kdy budete točit. Sepište si před každým setkáním, kdo přinese ja-

kou rekvizitu či kostým a rozmyslete si, kde budete točit.

Natočte každý záběr několikrát a pak poproste někoho dospělého, ať vám převede film do počítače a pusťte se do střihu. Ten nejspíš zabere víc času než samotné natáčení, ale je to neuvěřitelná zábava.

Nejčastěji se pro střih používají programy Adobe Premiere, nebo Pinnacle studio, ale postačí i Windows Movie Maker, který je součástí

operačního systému většiny počítačů. Můžete v něm vyrobit i jednoduché titulky a přechody mezi záběry.

Až bude film hotový, uspořádejte projekci pro kamarády a umístěte jej na web YouTube, kde se na něj podívají stovky diváků.



KERAMIKA

Výroba vlastních keramických nádob může být zajímavým nápadem na delší schůzku nebo výpravu. Potřebovat budete hrnčířskou hlínu (tu můžete koupit v prodejně výtvarných potřeb) nebo alespoň podobný materiál, kterým je světlý mazlavý jíl. Ten se můžete pokusit nakopat někde na louce či pastvině, najdete ho také pod břehem potoka. Vyzkoušejte různé druhy hlíny a jílu, dokud nenajdete tu nejlepší.

Protože nejspíš nemáte k dispozici hrnčířský kruh, zkuste tradiční způsob výroby nádob z hadů uválených z hlíny, které spirálovitě navíjíte do tvaru budoucí nádoby. Když je základ hotový, mokřýma rukama a dalším jemným jílem uhladíte její stěny a případně je vyzdobte ornamenty. Před vypálením nechte nádoby několik dní důkladně proschnout v klubovně.



Vypálení provedte v ohni, pod nímž necháte malou prohlubeň na nádoby. Hořet by měl alespoň dvě hodiny a nádoby vytáhněte, až dokonale vychladnou.



CO DĚLAT VE VLAKU? ZKUSTE MATEMATICO!

	50	30	0	30	0
10	5	10	10	7	12
30	3	8	3	7	3
100	2	8	2	2	2
100	4	10	4	11	6
0	6	1	8	7	11

CELKEM: 2706

Matematico je hra vhodná zejména do vlaku, autobusu nebo do klubovny pro pošmourné podzimní večery.

Dopředu si musíte připravit sadu kartiček s čísly od jedničky do třináctky. Sady budete potřebovat čtyři, to znamená, že lístečků bude celkem 52. Každý hráč si na papír nakreslí tabulku 5×5 políček.

Všechny lístečky vložte do neprůhledného sáčku nebo třeba do klobouku, ze kterého bude možné je losovat. Jeden hráč (nebo všichni hráči střídavě) lístečky postupně vytahuje a nahlas čte vylosovaná čísla. Hráči si čísla zapisují do svých tabulek tak, aby měli ve sloupci, řádku či hlavních úhlopříčkách co nejvíce stejných čísel nebo postupku. Po vytažení dvacátého pátého čísla si každý vyhodnotí svoji tabulku:

2 stejná čísla v řádku či sloupci:	10 bodů;
2+2 stejná čísla v řádku či sloupci:	30 bodů;
3 stejná čísla v řádku či sloupci:	30 bodů;
3+2 stejná čísla v řádku či sloupci:	80 bodů;
4 stejná čísla v řádku či sloupci:	100 bodů;
postupka 5 čísel za sebou:	50 bodů.

Stejně kombinace jako v řádcích a sloupcích platí v hlavních úhlopříčkách, navíc s bo-

nusem 10 bodů. Vyhrává samozřejmě hráč s nejvyšším počtem bodů.



HRA RYCHLOSTI A NÁHODY: TELEFUNKEN

Hru hrají dva týmy proti sobě. Na vzdálenost asi třiceti metrů se seřadí na dvě čáry proti sobě a na znamení vybíhá z každého týmu jeden hráč vstříc protějšimu. Na místě, kde se oba hráči potkají, se zastaví a soupeři ve známé hře kámen-nůžky-papír. Namísto těchto slov ale hlasitě vykřikují čtyřslabičné slovo **TELEFUNKEN**. Jeho význam se můžete pokusit odhalit. Hráč, který vyhraje běží vpřed, druhý se musí vrátit na konec svého týmu. Vítězí družstvo, jehož hráč doběhne až k protějšimu týmu.



SLIZKEJ SLIMÁK – NÁMĚTOVÁ PŘÍRUČKA PRO KLUBY

Obálka vznikla s použitím kreseb Anny Zlámalové a Ivy Kapounové.

Autoři textů: Adéla Vožechová – Bublina, Jiří Kalina – Čáp, Kamil Albrecht – Soki, Kateřina Sloupová – Drobek, Martin Svatoň – Svišť 2, Petr Kuběnský – Čiki, Renata Chloupková – Ovce, Vojtěch Hanuš – Měřák.

Autoři kreseb a fotografií: Anna Zlámalová – Anara, Jiří Kalina – Čáp, Vladimír Schmid – Stopař, Iva Kapounová – Kawi, Vojtěch Hanuš – Měřák, Milan Ducháček, Jiří Petráček – Oskar, Jiří Filípek, Jan Hora – Mauglí, Eva Poláková – Žabka, Jarda Šimon – Turlogh a také samotní klubáři

Tisk: Reprocentrum Blansko – březen 2011

Cena: zdarma Vydání 2.



ISBN: 978-80-88-8956-23-X

Vydáno s podporou programu Není nám to jedno organizátorů Henkel & Ahold.

Vydalo Sdružení přátel Jaroslava Foglara v roce 2011.
Kontakt: SPJF, PO box 245, 658 45 Brno, spjf@spjf.cz, <http://spjf.cz>.

