

Karaí Pukú

soutěžní hra pro kluky a holky - pravidla a úkoly

říjen 2015 - duben 2016

pořádá Sdružení přátel Jaroslava Foglara, z. s.

Año XIII - Vol. XXIV

NOVIEMBRE 2015

Núm. 146



ZALOŽTE SI KLUB

1. Pokud jste nejméně tři kamarádi mladší než 18 let, založte si klub! Vymyslete si název a vyberte si jeden z typů klubů:

Klub Bobří stopy (KBS): Tyto kluby se zajímají o přírodu, podnikají výpravy, čtou dobrodružné knihy, táboří v divočině a hrají různé hry.

Bratrstvo talismanu (BT): Mají rádi vše záhadné a tajemné. Čtou sci-fi či fantasy knihy nebo sledují seriály a filmy v tomto duchu.

Akční tým (AT): Akční klubaři pořád něco podnikají, milují sport, tanec a pohyb, pouští se do věcí jako parkour, airsoft nebo paintball.

2. Podobně, jako jste si sami vytvořili osobní účet na Iklubovně, registrujte na **iklubovna.cz /kluby/zalozit-klub** i profil svého klubu. Získáte vlastní klubovní stránku, kam můžete vkládat fotky a kronikové zápisy.

3. Napište a pošlete přihlášku. Měla by obsahovat následující:

Název klubu, datum vzniku, zvolený typ klubu.

Dopisovací adresa klubu.

Seznam členů s údaji: jméno, příjmení, adresa, datum narození a podpis (můžete přidat i kontakt).

Klidně nám napište i něco o každém z vás, jací jste a co vás baví.

Dopisovací adresou klubu je adresa klubovny nebo některého člena, třeba vedoucího nebo písaře klubu. Na tuto adresu vám budeme posílat všechny zásilky - nejprve vám pošleme zakládací listinu, průkazky pro členy a přivítáme vás mezi kluby, poté vám budeme posílat časopis Bobří stopa, materiály k dlouhodobé hře a odpovídat na vaše hlášení. Jakmile obdržíme vaši přihlášku, přidělíme vašemu klubu také číslo. Od členů klubů nebudeme vybírat žádné příspěvky, také předplatné Bobří stopy je pro kluby zdarma.

Svou přihlášku pak pošlete na jeden z kontaktů uvedených na konci tohoto sešitu - buď e-mailem, nebo klasickou poštou.

Nenašli jste zatím kamarády pro založení klubu? Pošlete nám přihlášku sami za sebe a hrejte dlouhodobku jako jednotlivci, kterým říkáme stopaři. Čtěte víc na konci herního sešitu!



ETAPA

MUŽ JMÉNEM KARAÍ PUKÚ

Neobyčejné osudy neobyčejného člověka.

První úkol máte možná již splněný. A pokud ne, bude pro vás jistě jednoduchou rozcvičkou. Požaduje od vás, abyste si založili klub (pokud už klub máte, nezakládejte nový) a přihlásili jej do hry Karaí Pukú na webové stránce www.iklubovna.cz. Počet bodů za úkol můžete zvýšit tím, že nám napíšete přihlášku a seznam členů klubu také poštou!



Splnění druhého úkolu vás posune blíže k poznání toho, o čem hra Karaí Pukú bude. Zkuste hledat v knihovně a na internetu a zjistěte, kdo se touto zvláštní přezdívkou honosil, kde a kdy žil a co ve svém životě dokázal. Pošlete nám odpověď, kde shrnete o lovcích co nejvíc informací a popíšete, čím byl zajímavý a v čem by nás mohl inspirovat v dnešní době.



ÚKOL č. 3



Podivná dvě slova: Karaí Pukú. Ačkoliv tak na první pohled nezní, pocházejí z indiánského jazyka. Ale jakých Indiánů! Nepředstavujte si Siouxy uhánějící na koních po stepích Severní Ameriky. Přezdívku Karaí Pukú dali lovcům z daleké ciziny Indiáni jihoameričtí, žijící v pralesech a na pláních nazývaných španělsky campo. V první etapě se snad dozvíte víc!



ETAPA

LOVEC KAKTUSŮ

Pocházejí z Ameriky, ale jméno mají řecké.

ÚKOL č. 4



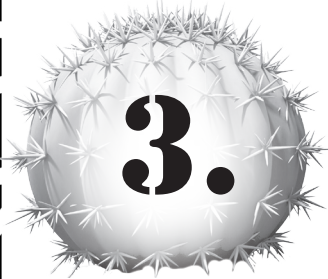
ÚKOL č. 5



Každý klub si může na emailové adrese redakce požádat o zaslání semíněk neznámého kaktusu. Jejich vypěstování není nic jednoduchého a protože 6. úkol rovněž 1. úkolem bonusovým. Rozhodnete-li se provýsev hned v listopadu, budete potřebovat umělé světlo. Jakmile malý kaktusek vyraší, vyfoťte jej a pošlete nám fotku - body za úkol vás neminou!



Ještě jako kluk jezdíval do Německa určovat botanikům dodané kaktusy, protože je znal lépe než oni. Brzy se stal jedním z předních odborníků na kaktusy - pěstoval je, obchodoval s nimi a především nacházel nové a nové druhy v Jižní Americe. Několik kaktusů je přímo po něm pojmenováno. Podívejte se na ně s námi podrobněji také vy!



ETAPA

PRALES, POUŠŤ A PRÉRIE

Dvanáct let na cestách dalekou divočinou.

ÚKOL č. 7



Do Jižní Ameriky se asi hned tak nepodíváte, ale zkuste si najít svůj kousek jihu v okolí. Nejprve vyrobte jednoduchou klubovní vlajku, kterou označíte dosažené území. Poté naleznete její jižnější cípek okresu, ve kterém leží vaše město/obec, a ve vhodný den vyražte na klubovní výpravu. Až dosáhnete místa, zatlučte vlajku do země a pošlete nám svoji fotku!



ÚKOL č. 9



Karaí Pukú podnikl celkem osm velkých cest. Kromě jedné návštěvy Mexika a USA mířil vždy do jižní části amerického kontinentu. Celkem na cestách strávil dvanáct let. Většinou sám nebo s průvodci z některého indiánského kmene. V jihoamerických praleších zažil neuvěřitelná dobrodružství, občas velmi nebezpečná.



ETAPA

ÑUQA ATINI RUNASIMI RIMAYTA

Národy, jazyky a kultury Jižní Ameriky.

ÚKOL č. 10



ÚKOL č. 11



Ve dvanáctém úkolu se pokuste přeložit větu, která je názvem 4. etapy. Ať už se vám to podaří hůře nebo lépe, zjistěte také, v jakém jazyce je věta zapsána a kde se mohl Karaí Pukú setkat s mluvčími takového jazyka. Odpověď na dvanáctý úkol není nutné posílat poštou, body získáte rychleji, pokud nám pošlete odpověď emailem.



Jestli něco Karaí Pukú na Jižní Americe zajímalo ještě víc než kaktusy, byl to život a kultura domorodých Indiánů, kteří neměli zkušenosti s koloniální civilizací. Přátelil se s mnoha kmeny, sbíral o nich informace, zapisoval jejich zvyky a řeč, naslouchal jejich příběhům. Pojdme se v lednu vydat kousek po jeho stopách.



ETAPA

NEMOC ZVANÁ CHUKCHU

Karaí Pukú jako evropský i domorodý lékař.

Třináctý úkol zní jednoduše, ale jeho splnění vám možná dá zabrat a bude dlouho trvat, než nám budete moci poslat hlášení o úspěchu. Chce po vás, abyste sehnali lék na obávanou tropickou nemoc malárii. Tento lék se jmenuje chinin. Pošlete nám fotografii léku, který jste sehnali, a popište průběh vašeho pátrání.



ÚKOL č. 14



ÚKOL č. 15



Sám trpěl léta malárií a také vyzkoušel přímo na sobě, jak zastavit působení nebezpečného jedu kurare. Zajímal se o domorodou medicínu, nicméně když onemocněl kmen Čamakoků podivnou neznámou nemocí, vzal jednoho z nich až do Evropy, aby zjistil, jak jejich potíže léčit, a na radu mladého pražského studenta jim dovezl správné léky.



ETAPA

ČERVÍČKŮV PRŮVODCE

Neuvěřitelné příhody Indiána v srdci Evropy.

Čerwuišův kmen miloval knoflíky a on je chtěl přivést přátelům jako dary. Proto se také vy pokuste nasbírat co nejvíc knoflíků (nepočítají se našité na oblečení, jen u vás ve sbírce), avšak tak, aby každý byl jiný než ostatní! Nestříhejte knoflíky z ještě používaného oblečení, ani knoflíky nekupujte. Pošlete nám fotku a popis vašeho sbírání.



ÚKOL č. 17



ÚKOL č. 18



Jednou z nejznámějších etap života Karaí Pukú byl jeho pobyt v Praze společně s Čerwuišem - Červíčkem z kmene Čamakoků. Původně přijeli jenom kvůli nemoci, jež postihla Červíčkův kmen, ale zůstali v Evropě přes rok a on tak mohl velmi dobře poznat evropskou civilizaci. To, co vyprávěl kmeni po návratu domů, mu však nikdo nechtěl věřit.



ETAPA

SPISOVATEL I HRDINA KNIH

Největším dobrodružstvím je skutečnost sama.

ÚKOL č. 19



Dvacátý úkol vás zavede do knihovny. Najděte v knihovně a půjčte si některou z knížek pro děti, jejichž byl Karaí Pukú autorem a knížku si celou přečtete. Poté nakreslete obrázek některého místa nebo postavy z knihy nebo alespoň mapku území, kde se příběh odehrává. Svůj výtvar nám pak pošlete do redakce.



ÚKOL č. 21



Ani po svém posledním návratu Karaí Pukú nezahálel. Nadále psal pojednání o kaktusech, soubory poznatků o Indiánech i dobrodružnou literaturu - vyprávění o vlastních příhodách určené dětem a mládeži. Nejznámějšími jeho knihami jsou Strýček Indián, Dlouhý lovec a Mezi Indiány, které by měl znát každý z účastníků naší hry.

PRAVIDLA HRY

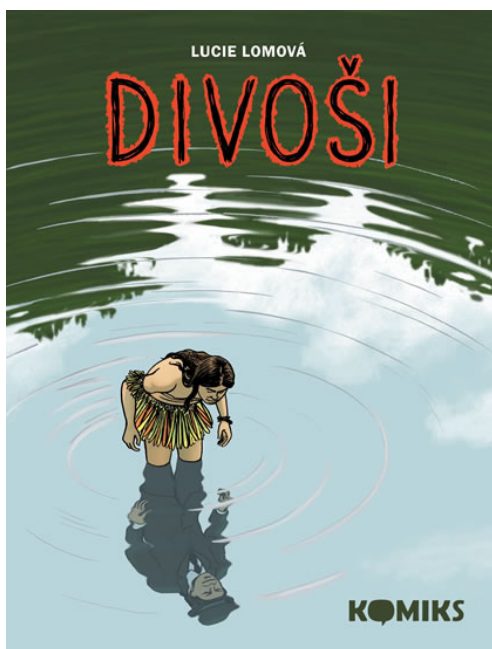
Soutěžní hra Karaí Pukú je tady pro všechny kluky a holky do 18 let, kteří chtějí poměřit síly s ostatními, vyzkoušet si netradiční zážitky při plnění soutěžních úkolů a třeba se seznámit s kamarády z nejrůznějších koutů naší země nebo vyhrát některou zajímavou cenu.

Soutěže se mohou zúčastnit jak jednotlivci - kluci a holky - tak soutěžní týmy - kluby. Výhodou soutěžení v klubu je, že můžete dát dohromady své zkušenosti a síly a navíc budou mít kluby přednost v květnu 2016 při výběru cen ze soutěže (ze zveřejněného seznamu cen si budou vítězové vybírat v pořadí podle umístění ve hře).

Hra se skládá ze 7 etap, které začínají vždy v určitý den (většinou 1. den v měsíci) a trvají obvykle jeden měsíc. Během etapy vyjdou vždy 3 úkoly - celkem tak jde o 21 úkolů, každý honocený 0 až 10 body.

Zadání některých úkolů je uvedeno přímo v tomto sešitku, další úkoly budou vycházet postupně na webové stránce www.iklubovna.cz v období od 28. října 2015 až do 30. dubna 2016, kdy hra končí. Protože hra začíná až na konci října, jsou v 1. etapě dva úkoly již zveřejněné a třetí vyjde poslední říjnový den na iklubovně.

Čtyři úkoly v průběhu hry budou označeny jako bonusové - za takové úkoly může-



te kromě bodů do soutěže získat navíc speciální cenu - komiksovou knihu na stejný námět, jako má hra. Cenu získají dvě nejlepší odpovědi na bonusový úkol, které přijdou do SPJF před koncem etapy, ve které byl úkol zadán. Ukázku z úžasného komiksu od Lucie Lomové najdete na poslední stránce tohoto sešitku - jistě stojí za to, vyhrát jej celý.

Úkoly jsou přiřazené k etapám, ale je možné je plnit kdykoliv od začátku hry až do jejího konce 30. dubna 2016 - znevýhodnění tedy nejsou ani soutěžící, kteří se přidají ke hře až v jejím průběhu (na podzim 2015 či v zimě 2016), budou mít pouze na plnění úkolů kratší dobu.

Doklad o splnění úkolu zasílají soutěžící kdykoliv v průběhu hry-poštou (nebo e-mailem, pokud je to přímo v textu úkolu uvedeno) na adresu pořadatele (Sdružení přátel Jaroslava Foglara, zkráceně SPJF), kontakty jsou uvedeny ve spodní části této stránky.

Na e-mailu karaipuku@spjf.cz se můžete zeptat na podrobnosti, posílat svoje náměty a dotazy k úkolům a případně fotografie z plnění úkolů, které vyvěsíme na iklubovně a facebookovém profilu hry www.facebook.com/dlouhodobka.

Stránka s podrobnými pravidly, zadáním úkolů a pořadím:
www.iklubovna.cz

Adresa pro posílání odpovědí na soutěžní úkoly:

SPJF

Bobří stopou

PO box 245

658 45 Brno

E-mail pro odeslání vyjmenovaných úkolů, dotazy a náměty:

karaipuku@spjf.cz

Facebooková stránka pro sdílení příspěvků ke hře:

www.facebook.com/dlouhodobka



TEĎ PROMLUVÍ AIÓTA,
STARÝ ŠAMAN. POVÍDÁ SE,
ŽE TO ON PŘIVOLAL
NEMOC, PROTOŽE JAKO
CHLAPEC ŽIL DLOUHO
S TUMRAHY A ZNÁ RŮZNÁ
JEJICH KOUZLA.



STOJÍM
BEZBRANNÝ
A KOUKÁM DO TMY,
DUCHA NEMOCI
NEVIDÍM. JE ZÁLUDNÝ
A UMÍ SE SKRÝVAT,
NEMŮŽU S NÍM
BOJOVAT.



VÍM, CO SE POVÍDÁ. ALE JÁ
JSEM TU NEMOC NEZAVINIL.
JESTLI MI NEVĚŘÍTE,
MŮŽETE MĚ ZABÍT.
TŘEBA TO POMŮŽE,
NEVÍM...



NA MÉM ŽIVOTĚ UŽ
NEZÁLEŽÍ! SPALTE MĚ
TĚLO A ANI MÁ DUŠE
VÁM NEBUDE MOCI
UBLÍŽIT!

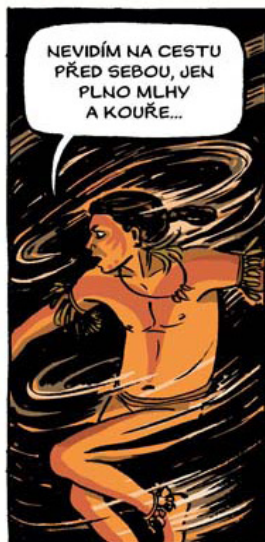


PŘESTAŇ, AIÓTO, NIKDO
TĚ NECHCE ZABÍJET!

CO SI
MYSLÍŠ TY,
WEDWÉ?



NEMOC NEPŘIVOLAL AIÓTA
ANI JÁ. SAMI JSME PŘECE
NEMOCNÍ! VYDAL JSEM SE HLEDAT
DUCHA NEMOCI, ALE TAKÉ JSEM
HO NENAŠEL. MOŽNÁ JE TENHLE
DUCH JINÝ, NEŽ BÝVALI DŘÍV. VÍTR
NÁM FOUKÁ DO OČÍ HUSTÝ KOUŘ,
JSME POPLETENÍ JAKO OMÁMENÁ
JAKUTINGA.



NEVIDÍM NA CESTU
PŘED SEBOU, JEN
PLNO MLHY
A KOUŘE...



ONO HO
TO PŘEJDE,
NEBOJ.