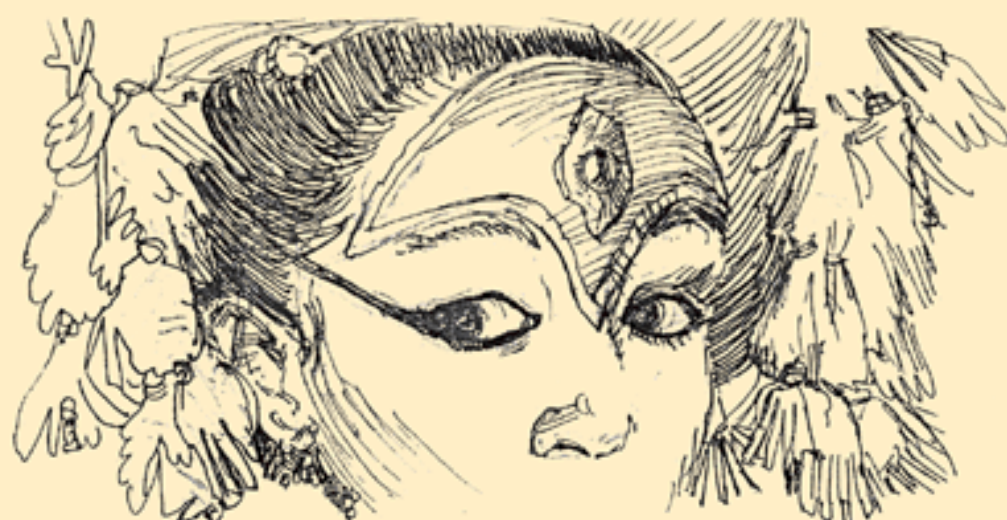


Pionýr

ETAPOVÉ HRY



Milena Kořínková a kol.

Expedice Himaláya

Expedice **HIMALÁYA**

Etapová hra – metodický materiál

*Pionýr,
Je objevitel nových cest, směrů a hlasatel pokrokových myšlenek;
značí ideu hledání, touhy po poznání;
zkráceně vystihuje zásadu být moderní, průkopnický.*

Naše sdružení chce svoji práci plně dostat významu tohoto pojmu.

Pionýr

www.pionyr.cz

ISBN 80-87031-05-9

Poznání
„Pionýr je pracovitý, učí se.“
jeden z Ideálů Pionýra

Etapové hry patří k jedné z osvědčených forem činnosti na letních táborech i během roku. Zejména tábory získávají díky nim potřebný spád a mnoho příležitostí, jak zajímavě skloubit i odlišné činnosti.

Samostatně se soutěž etapových her v Pionýru vyhlašuje od roku 2003. Hry do ní může přihlásit každá pionýrská skupina. Protože nechceme do rukopisů zasahovat více než je nezbytné, je základní podmínkou přihlášky zpracování hry do obecně srozumitelné podoby.

Publikaci je možno užít jen jako námět. Realizace hry musí vycházet z konkrétních podmínek. Je třeba zohlednit podobu tábořiště, skladbu účastníků, oddílové a táborové tradice... Konečnou podobu hry musí vytvořit tým vedoucích a instruktorů a přizpůsobit ji vlastním podmínkám. Mimo jiné i proto, aby ji mohli považovat za výsledek vlastního úsilí.

At' vám tato publikace pomůže poznávat nové věci a hledat nové nápady.

sekce projektů České rady Pionýra

Česká rada Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 30. října. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá ještě téhož roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty 10000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

1) ÚVOD

- a) jméno a příjmení autora;
- b) pionýrská skupina;
- c) místo a typ tábora, kde se hra hrála.

2) POPIS HRY

- a) název etapové hry;
- b) jména autorů (textové i ilustrační části, popř. i jejich vazba na činnost dětí a mládeže);
- c) vylíčení ústředního motivu (příběhu, dějové linky);
- d) věková kategorie, pro kterou je určena;
- e) výchovné cíle;
- f) prvky vyjadřující motivaci (oděvy, deníky,...)
- g) doporučená doba realizace.

3) PŘÍPRAVA

- a) prameny (literatura a ilustrace, ze kterých realizátor vycházel);
- b) vysvětlení pojmů a vyjasnění důležitých vztahů mezi nimi;
- c) nároky na materiální a technické zajištění (pomůcky, tisk materiálů apod.);
- d) organizace (jaké herní jednotky se hry účastní);
- e) stanovení postupových cílů - rozčlenění na jednotlivé etapy (označení klíčových etap);
- f) stanovení zásadních obyčejů, pravidel, norem,...
- g) terminologie;
- h) systém vyhodnocování;
- i) základní metodika pro vedoucí;
- j) zajištění bezpečnosti při činnostech.

4) REALIZACE

- a) úvodní motivace;
- b) zahájení hry;
- c) popis jednotlivých etap
 - i) motivace etapy (odkazy na literaturu a doporučené pomůcky);
 - ii) popis jednotlivých her, aktivit a úkolů;
 - iii) metodická doporučení pro organizátora etapy;
- d) alternativní zpracování pro případy nepříznivých podmínek (nepřízeň počasí, jiné přírodní podmínky apod.);
- e) odkazy na užité zdroje (informační, technické, materiální atd.);
- f) zapojení tradičních vrcholů – dominant (karneval, sportovní přebory,...);
- g) zakončení hry;
- h) celkové vyhodnocení.

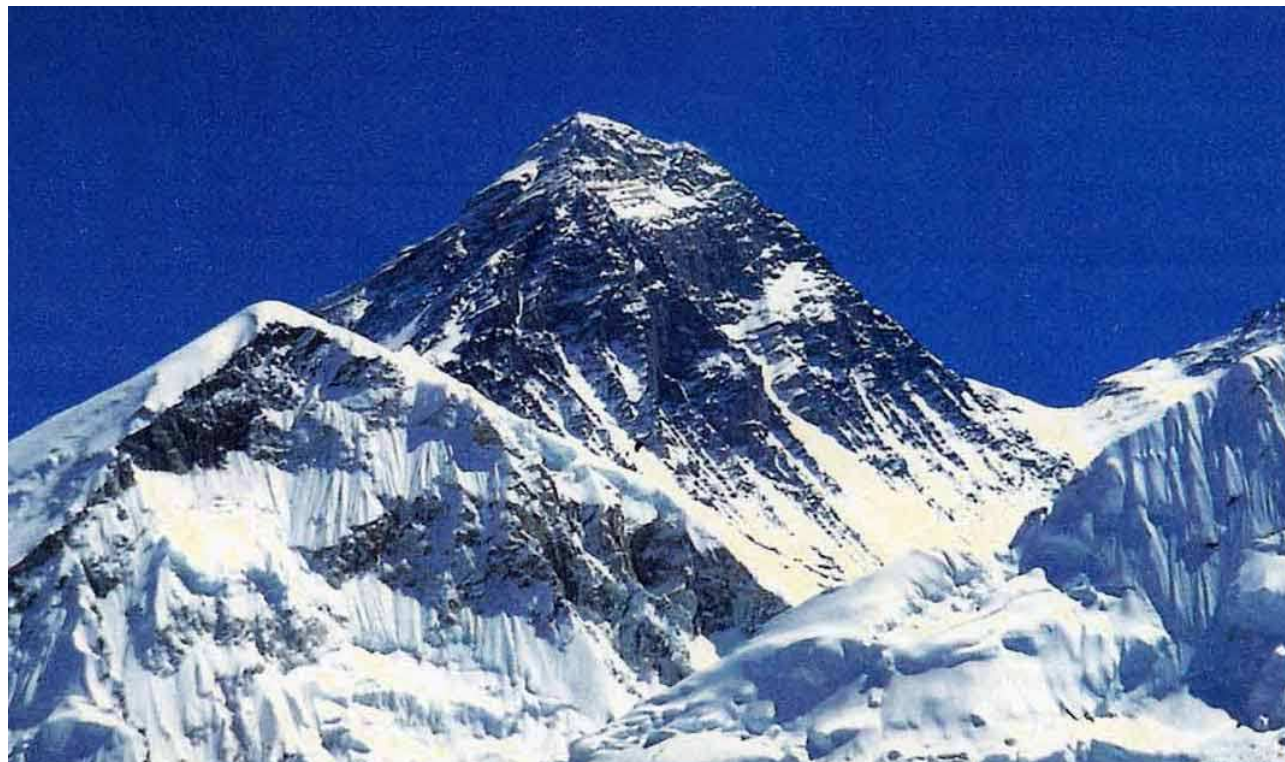
5) HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

- a) úspěšnost hry (dojmy realizátorů, dětí, případně rodičů);
- b) nástrahy, zauzlení a jejich vyzkoušená řešení;
- c) dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasníky, webová prezentace a podobně).

Pionýr
Etapová hra Expedice Himaláya

Expedice HIMALÁYA

Etapová hra – metodický materiál



Autoři: Milena Kořínková a kol.,
pionýrská skupina 211. PS Uhřetěves

Pionýr
Etapová hra Expedice Himaláya

Úvod

UNUS QUISQUE SUA NOVERIT IRE VIA KAŽDÝ AŽ ZNÁ VLASTNÍ CESTOU SVOU JÍT

Těmito slovy byly nejspíš vedeni všichni, kdo z důvodů normálním smrtelníkům nepochopitelných riskovali, riskují a riskovat budou nejen spoustu času, hromadu peněz, pověst, kariéru a kdovíco ještě a hlavně vlastní život za jeden jediný okamžik nesdělitelného štěstí a triumfu lidské vůle – za okamžik, kdy stanuli a stanou na Střeše světa, na vrcholu Bohyně Matky Země, na vrcholu Čomolungmy nebo Sagarmathy nebo Mount Everestu – jméno není důležité.

Důležité je jen to, co musí být v člověku, aby něčeho takového byl schopen.

Naše střecha bude o prázdninách 2001 na základně Olešná a i když nás nečekají vrcholné horolezecké výkony, očekáváme vrcholné výkony ve všech dalších disciplínách.

POJĎTE S NÁMI A VYZKOUŠEJTE SI, ČEHO JSTE SCHOPNI !

MESSNEROVY VRCHOLY

16. 10. 1986 se Reinhold Messner, narozený 17. 9. 1944 v jihotyrolském Brixenu, stal prvním člověkem, který vstoupil na všech 14 osmitisícových vrcholů naší planety.

Mount Everest – Čomolungma – 8 848 m

Manaslu – 8 125 m

K2 – Čogori – 8 611m

Annapurna – 8 078 m

Kančendženga – 8 597 m

Hidden Peak – 8 068 m

Lhoce – 8 501 m

Broad Peak – 8 051 m

Makalu – 8 481 m

Gašenbrum II – 8 035 m

Dhaulágiri – 8 172 m

Šišapangma – 8 013 m

Čho oju – 8 153 m

Nanga Parbat – 8 126 m





**Unus quisque sua noverit ire via Properitus
Každý at' zná vlastní cestou svou jít**

Nepál patří mezi 5 nejchudších zemí světa. Téměř žádný průmysl, jen skromný obchod, nádherné chrámy stovky let staré jsou v zuboženém stavu a stát na jejich údržbu nemá peníze, přestože je podporován UNESCO. Přesto vlastní Nepál jeden z největších pokladů světa – Himálaj.

Málokdo ví, že asi 80% státních příjmů Nepálu tvoří příjem z nadace nesoucí jméno prvního bílého muže, který stanul na vrcholu světa, na vrcholu nejvyšší hory nejvyššího pohoří, na Mount Everestu.

29. května 1953, v den korunovace britské královny Alžběty II, shlédli na svět poprvé z jeho nejvyššího bodu sir Edmund Hillary a šerpa Tenzing.

Z prostředků Hillaryho nadace bylo v Nepálu vybudováno přes 40 škol a zrestaurováno několik klášterů, mezi nimi i klášter v Tengboče, ve kterém Šerpové strážejí jako relikvii údajný skalp bájného Yettiho.

Káthmándú – hlavní město Nepálu – je zároveň hlavní město světového vrcholového horolezectví. Bez povolení zdejších úřadů se nikdo do hor Himálaje nemůže vypravit, ze zdejšího letiště startují i letadla naložená rakvami těch, kteří k vrcholu nedošli. Možná měli smůlu na počasí, možná nebyli dost dobře připraveni, možná nebyli dost pokorní před majestátem přírody.

Příroda je stále ještě silnější než člověk a je to tak dobře. V Nepálu tuto odvěkou pravdu hlídá ze všech koutů viditelná hora – symbol.

ČOMOLUNGMA – SAGARMATHA – MOUNT EVEREST – 8 848 metrů vysoká.

Popis hry

Bohyně Matka Země KAŽDÝ VELKÝ ČIN ZAČÍNÁ DĚTSKÝM SNEM A DĚTSKOU HROU

Každý z nás celý život dobývá svou horu. Někomu stačí kopec za humny, protože to není moc daleko a nechce to ani moc námahy. Pro někoho je cílem jenom Mount Everest. Ti, kdo koukají z postele nebo od piva na svůj kopec, těžko pohnou světem. Jen ti mohou svět změnit k lepšímu, kteří chtějí nejvíc.

Každý má svou střechu světa někde jinde, ale to není důležité. Jediné, co má cenu, je touha dojít až na vrchol. Jít pořád vzhůru, pečlivě vážit každý krok, nevzdávat se, spoléhat nejen na sebe, ale i na ty, s nimiž visíme na stěně na jednom laně, nezradit, nezaváhat, být ve správnou chvíli na správném místě, když partákoví praskne skoba – protože pak můžeme čekat pomoc my, až ji budeme potřebovat.

Na laně se v plné nahotě projeví lidské charaktery – tam nemají slaboši a křiváci žádnou šanci, proto je to téma tak lákavé – proto horolezci a střecha světa budou naší motivací ke hře.

Náš vrchol je jenom na výsledkové tabuli, je pouze symbolem, ale ten symbolický vrchol bude chtít skutečné úsilí. Bude chtít kázeň, souhru všech členů týmu jako na laně, potlačení sobeckých ambicí a podřízení se společnému cíli, skromnost a pořádek, odpovědnost a cílevědomost.



Tomu všemu je podřízena i struktura hry, ve které se tentokrát nevyskytují žádné soutěže jednotlivců – kromě 1. etapy, jejíž součástí je týmový konkurs na obsazení funkcí v expedici.

1. etapa – týdení..... „CESTA NA PRÁH VELEHOR“
2. etapa – odpoledne „STÁVKA ŠERPŮ“
3. etapa – odpoledne „YETI – LEGENDA NEBO SKUTEČNOST“
4. etapa – noční..... „BOURE“
5. etapa – odpoledne „KRÁLOVSTVÍ LEDU A SNĚHU“
6. etapa – noční „NOC PŘED ÚTOKEM NA VRCHOL“
7. etapa – odpoledne „NA LANĚ NA ŽIVOT A NA SMRT“
8. etapa – odpoledne „NAŠE VLAJKA NA STŘEŠE SVĚTA“

System hodnocení

Naše hra je o tom, že každý z účastníků bude mít šanci získat za 20 dní tábora tolik osobních bodů, aby se celý tým při plném nasazení co nejvíce přiblížili oné magické hranici 8 848 bodů.

V tabulkách 1 a 2 je uvedeno vše, co může být a bude průběžně bodováno včetně maximálního možného zisku bodů.

Tabulka č. 1 – „Osobní karta“

Tu povedou každému členovi týmu jeho vedoucí, zasahovat do ní mohou zástupci vedoucích týmů nebo jejich instruktoři, HV a jeho zástupci.

DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Σ	
Úklid Čistota																					
Oddílová soutěž																					
Podíl na C.H.																					
Ostatní hry																					
Prémiové body																					
Trestné body																					
Σ																					

Tabulka č. 2 – „Týmová karta“

Tu povede HV a jeho zástupci, body do ní budou přidělovány denně na večerní poradě štábu expedice.

Zvláštní kolonkou v kartách budou prémiové a trestné body. Zvláštní proto, že ty může na večerním hodnotícím nástupu navrhnout kdokoli komukoli. Rozhodnutí o přidělení nebo nepřidělení vždy přísluší štábu expedice.

Týmové karty budou veřejně vyvěšeny na nástěnce, osobní karty budou uloženy u vedoucích týmů.

Stejně jako při navrhování prémiových či trestných bodů dává tento systém šanci každému vyslovit protest proti zapsaným bodům – pouze s rizikem, že za neuznaný protest přijde navrhovatel o 10 osobních bodů. Cílem tohoto opatření je snaha naučit hráče pečlivě vážit, než vysloví nějaký soud nebo jen podezření z manipulace či nespravedlnosti. Pokud štáb protest uzná, bude protestovaný bodový zápis upraven a navrhovateli bude 10 osobních bodů přičteno.

Protest musí být podán veřejně na večerním hodnotícím nástupu.

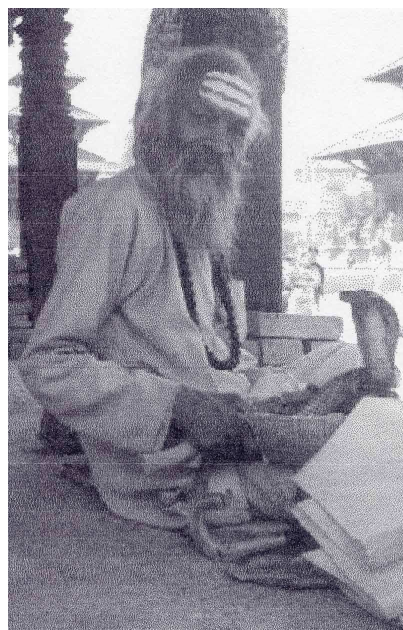


Pionýr
Etapová hra Expedice Himaláya

Týmové karty – rozpis bodů za služby a nástupy:

Služby:

- ranní hlídka
- jídelna
- koupelna
- kuchyně a sklad potravin
- společné prostory
- uklizené nářadí
- zlikvidovaný odpad, uklizené prac. ohn.
- topení
- aktuálně potřebné práce (prádlo, dřevo, drobné opravy, pomoc v kuchyni apod.)



Nástupy:

- včasnost
- s vlajkou
- čisté oblečení (event. kostýmy)
- chování
- ztráty – za každý kus bod dolů

DEN	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
SLUŽBY - 500	100				100				100				100				100			
NÁSTUPY - 950	50	50	50	50	→															
CETEH - 960	40	40	40	40	→															
á 40 OSTATNÍ SOUTĚŽE																				
POŘÁDEK - 190	10	10	11		→															
10 - 50 ČINNOST PRO TZ																				
PRÉMIE - 10 - 50																				
TRESTNÉ BODY á 10																				

1. ETAPA – TÝDEN – CESTA NA PRÁH VELEHOR

Celotýdenní etapa, ve které pod vedením OV a IN na základě jejich přípravy budou splněny dva důležité úkoly:

Složení expedice:

Oddílový přebor má za cíl každému členovi určit v expedici takovou funkci, kterou nejlépe zvládne a ve které bude svému týmu nejplatnější. K pověření schopností dětí je možné použít v podstatě jakýchkoli vědomostních a dovednostních testů, sportovních spotěží apod. Na konci týdne bude mít každý tým určené funkce v expedici, jídelníček na zbylé dny tábora vč. rozpisu zásob, plán přírodovědných výzkumů, soupis potřebné výbavy s odhadem celkové hmotnosti, záznam meteorologických pozorování s předpovědí na týden, zavedený deník expedice s mapami a výkresy z cest do Nepálu, vlajku a označení členů týmu. Aby určení funkcí nebylo samoučelné, budou jednotliví členové pravidelně nebo namátkou prověřováni a zároveň tím získají bodování pro tým i pro sebe.

Počet členů týmu:

Je velmi důležitý pro sestavování týmu a určování funkcí – minimálně potřebný počet je 5 + OV a jeho zástupce nebo IN – v této sestavě je nutné funkce kombinovat. S přibývajícím počtem členů je možné jednotlivé funkce osamostatňovat až k ideálnímu počtu 10 + 2.

organizační vedoucí týmu

Zajišťuje denní povinnosti týmu, řídí soutěže. Tuto funkci z pochopitelných důvodů převezme OV.

technický vedoucí

Jeho úkolem je vybavit vrcholový tým potřebnými pomůckami – kletry, sněžnice, cepíny – vzhledem k náročnosti úkolu i k povinnostem v dalších etapách je vhodné do této funkce jmenovat zástupce OV nebo jednoho z IN. U zhotovené výbavy bude hodnocena nejen účelnost, ale i vynalézavost a originalita.

řidič a mechanik

Prostředek k přesunu expedice si každý řidič zkonstruuje a vyrobí sám – pohotovost a technická způsobilost vozidla bude prověřována kdykoli – po vyhlášení dohodnutého signálu je řidič povinen s ním předjet k STK.

lékař výpravy

„Lékaři“ všech týmů budou podle možností volání ke každému úrazu nebo zdravotní komplikaci a jejich názory a doporučení budou hodnocena. V době volna se občas mohou zúčastnit jednoduchého neohlášeného testu. Před výstupem budou vrcholové týmy vybavovat zdravotnickým materiálem.

přírodovědec

Svá pozorování bude provádět a zapisovat podle vlastního plánu i podle jednotných zadání – záznamy budou průběžně i na konci expedice kontrolovány.

kuchař

Vždy před službou bude připravovat jídelníček na příští den vč. rozpisu surovin a pracovních postupů. Odpovídá za vybavení potravinami na každou akci mimo základní tábor.

spojář

Jeho úkolem je neustále sledovat vyhlášené signály a na nástěnce vyvěšované informace. Odpovídá za to, že každý člen jeho týmu se vždy dostaví po příslušné výzvě na štáb. Při výstupu bude zajišťovat spojení s vrcholovým týmem.

meteorolog

Od 2. týdne tábora každý večer při hodnotícím nástupu odevzdá předpověď počasí na druhý den. Následující den při nástupu budou předpovědi hodnoceny.

tlumočnick

Bude svému týmu luštit všechny zašifrované informace – může se stát, že pokyny pro tým budou vydány v „neznámém“ jazyce. Komunikace s domorodci a cizími týmy je také úlohou tlumočnicka. Prověřovat znalosti a pohotovost tlumočnicků lze kdykoli průběžně, a to slovem i písmem.

kronikář

Stejně jako u přírodovědce rozhodne pravidelnost, věcnost a originalita vedení deníku. K dobru budou kresby, mapky, plánky popř. i fotografie a články z novin a časopisů. Stejně jako u deníků přírodovědných pozorování budou body za vedení kroniky přiděleny na konci expedice.

vrcholový tým

Jeho úkoly jsou zcela specifické. Protože činnost vrcholových lezců je především fyzicky náročná, jeho členové by měli mít náročnější rozcvičky a pravidelné prověrky zdatnosti – např. po večerním nástupu – šplh na laně, steptesty, prověrky obratnosti ve visu, kondiční testy apod.

Bez úřadu to nejde:

Každý člen expedice si v průběhu prvního týdne vyrobí repliku cestovního pasu s fotografií (stačí fotokopie), letenku do Nepálu a úřední žádost o povolení výstupu na Mount Everest. Ke konci týdne se všechny týmy vypraví do nejbližšího města a postupně navštíví všechny příslušné úřady – policii, místní úřad, zdravotní středisko a nádraží – kde si každý jednotlivec nechá do svého pasu vystavit vízum do Nepálu, osvědčení o zdravotní způsobilosti a povolení k výstupu a nechá si ověřit platnost letenky. Úkol je to náročný hlavně pro vedoucí týmů, protože na jejich výmluvnosti, vytrvalosti a org. schopnostech záleží, jak a v jakém rozsahu vyjdou úřady vstříc.

Hodnocení:

V této etapě budou hodnoceny zvláště všechna dílčí zadání, a to jak na úrovni jednotlivců, tak na úrovni týmů. Navíc může nejúspěšnější tým získat body za celkové vítězství v etapě (podle osvědčeného vzorce 4 – 3 – 2 – 1 resp. X – 1).

DĚTI EVERESTU

Pojmenování Šerpa je odvozeno z tibetského shar (východ) a pa (člověk). Podle názoru antropologů je jejich kolébkou oblast ve východotibetské provincii Kham, více než dva tisíce kilometrů vzdálená od údolí Solu Khumbu, kde dnes žijí. Předpokládá se, že první vlna emigrantů přišla do Nepálu kolem roku 1530 a usídlila se ve vyšších polohách údolí jižně a západně od Mount Everestu. Devadesát procent Šerpů pochází právě z této vlny přistěhovalců. Zbytek obyvatelstva má své předky v několika skupinách, které přišly do Nepálu v posledních sto padesáti letech.

ŽIVOTNÍ STYL

Šerpové, kterých je dnes asi třicet tisíc, byli vždy velmi otevřenou komunitou. Nikdy netvořili kasty jako v Indii. Jejich náboženství je buddhismus.



Mnohoženství a mnoho mužství jsou nepálskou společností uznávány, ale nedochází k nim tak často, jako v minulosti. V dobách obchodních cest do Tibetu bylo vhodné, aby měli dva bratři jednu manželku – když se jeden z nich vydal na cesty a celé měsíce nebyl přítomen, druhý se mohl starat o rodinné hospodářství...

Starou tradici má v Nepálu chov jaků. Jako jediní jsou totiž schopní převážet náklady po vysokohorských himalájských stezkách. Pomáhají Šerpům orat pole, z jejich srsti a kůže se zhotovují pytle, provazy, oděvy i obuv. Usušená mrva je neocenitelným topivem. Maso slouží jako potravina a z jačího mléka se vyrábějí sýry a jogurty. Jačí máslo je také hlavní složkou tibetského čaje.

Šerpové odjakživa obchodovali s tibetskými sousedy. Během léta, kdy byly horské průsmyky přístupné, vyrážely směrem na sever karavany jaků, naložené ječmenem, máslem, kůžemi, cukrem a zbožím dovezeným z Indie. Zpět se vracely s vlnou a solí. Tomuto prosperujícímu obchodu učinila přítrž Čína, když v roce 1950 obsadila Tibet. Obchodování se severním sousedem dnes nahradila turistika.

HOROLEZCI

První zaměstnal Šerpy jako vysokohorské nosiče v hornatém indickém státě Sikkim doktor A. M. Kellas v roce 1907. Vynikající zkušenost si nenechal pro sebe. Díky své věrnosti a výjimečné fyzické odolnosti získávali Šerpové práci jako pomocný personál vysokohorských výprav už před druhou světovou válkou. Věhlas Šerpů se zvýšil v roce 1953, kdy šerpa Tenzing Norgay s novozélandským horolezcem Edmundem Hillarym vystoupili jako první na vrchol Mount Everestu.

Okolo roku 1960 bylo možné potkat na cestě mezi Káthmándú a úpatím Everestu třeba jen tři evropské skupiny. Dnes se cizinci počítají na tisíce a většinou se pod Everestem pohybuje více milovníků horolezectví a trekkingu než domorodců. Do národního parku Ságarmátha v sousedství Mount Everestu zavítalo v roce 1998

přes dvacet tisíc návštěvníků. O rok později to bylo téměř pětadvacet tisíc. Největší příliv turistů nastává obvykle v říjnu po skončení monzunového období. To je nejhodnější měsíc pro túry na himalájských stezkách.

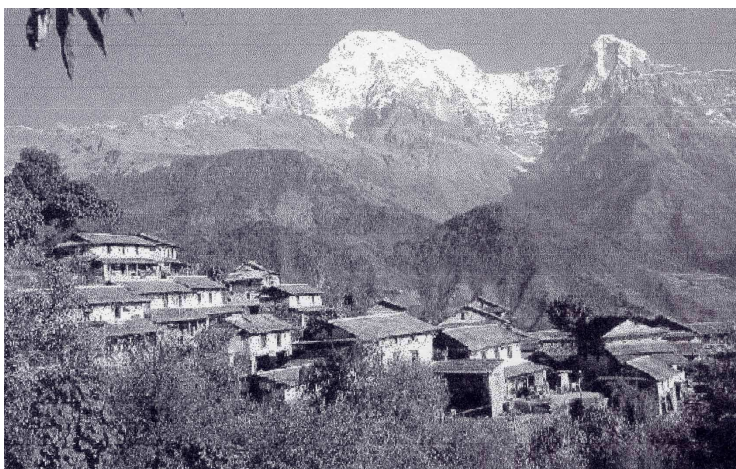
Za rozvoj turistiky zaplatil Nepál vysokou cenu. Rostoucí lidská vlna vyčerpává omezené zdroje. Ubývá lesů, protože jen sprchy s teplou vodou v jedné ubytovně pohltí několik stromů denně. Všude se hromadí odpadky. Na jižním sedle Everestu se ve výšce více než sedmi tisíc metrů hromadí použité kyslíkové láhve – snést je z takzvané zóny smrti je téměř nemožné. Bylo by třeba zorganizovat speciální výpravu, která by nechtěla dosáhnout vrcholu Everestu a jejímž jediným úkolem by byl úklid. A stejně by na to jediná výprava nestačila.

TRADICE A POKROK

Nepál s devadesáti třemi procenty rolníků zakletých v minulosti je na prahu nového tisíciletí anachronismem – místem, na něž doráží množství nejrůznějších importovaných stylů i tradičních středověkých zvyků – tradiční nápoj pivo tchang z ječmene soutěží s coca-colou. V jedné z nejvýše položených nemocnic na světě (3790 m. n. m.) v Khunde dostávají pacienti západní léky. Syntetická vlákna nahrazují vlnu a kůži, džíny jsou velmi ceněné a dokonce i mniši v kláštorech chodí v adidaskách.

CHARAKTER

Vysokohorský Šerpa, který vystoupí až do posledního horolezeckého tábora nebo dokonce na sám vrchol Mount Everestu, vydělá za tři měsíce práce pět tisíc dolarů, učitel v Nepálu vydělá měsíčně dvě stě dolarů., Majiteli většiny cestovních agentur pro horolezecké výpravy v Káthmándú jsou dnes Šerpové. Jako doprovod vysokohorských výprav však pracuje jen několik málo vyvolených.



Charakter šerpů se po staletí nemění. Jsou to pracovití, spolehliví, veselí, přizpůsobiví a iniciativní lidé s talentem pro obchod. Řada z nich dnes hovoří dvěma nebo i více světovými jazyky. Někteří využívají monzunové přestávky, aby vyměnili nepálské léto za zimu na jižní polokouli. A tak se Šerpové objevují nejnověji v Austrálii, kde jsou vyhledávanými instruktory na lyžařských sjezdových tratích.

zdroj: BLANCO Y NEGRO, MADRID
100+125/2000

2. ETAPA – STÁVKA ŠERPŮ

Úkol:

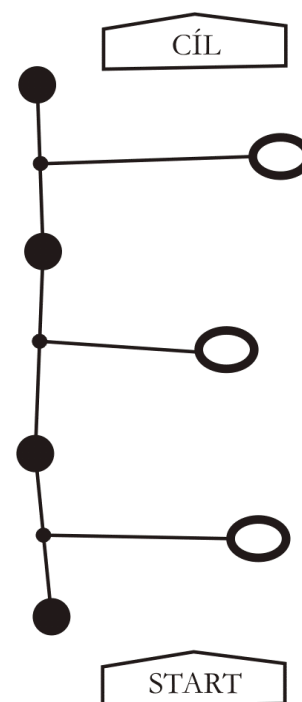
Ani naší expedici se nevyhnula situace, kdy Šerpové vyhlásili stávkou – chtějí více peněz, bojí se duchů, trápí je únava a nemoci – důvody jsou různé, ale výsledek je stejný. Expedici nezbyvá nic jiného, než aby celý tým nastoupil a na vlastních zádech vynesl celou výbavu až k útočnému táboru.

Pravidla:

- Zvolíme vhodný svah, kde není zem zanesená křovím, padlým dřívím, kameny, kořeny apod. Ideální je situace, kdy stromy na vybraném prostoru tvoří přibližně stejně dlouhé úseky.
- Jistící lano pro výstup (horolano nebo silná šňůra min. 50 m dlouhá) upevníme na stromy tak, aby tvořilo kromě startu a cíle tolik samostatných úseků, kolik může tým postavit nosičů (každý tým nechává stranou 3 osoby – organ. vedoucí, tech. vedoucí + 1 podávající). Na každém úseku bude kluzně upevněn jeden opasek s přezkou (viz obrázek).
- Na start nachystáme výbavu, samozřejmě pro všechny týmy stejnou:

3 spací pytle	3 kletry
Lihový vaříč	Kotlík
Termoska	Zápalky nebo zapalovač
Balíček pevného lihu	3 plechové hrnky
3 ešusy	3 lžíce
Vlajka týmu	Lékárna
3 konzervy	1 kg cukru
Balíček čaje	Balíček sucharů
3 tabulky čokolády (po skončení štafety určené ke konzumaci)	

- Shora uvedenou výbavu je nutné přemístit ze základního tábora (=start) do útočného tábora č.1 (=cíl) v co nejkratším čase, a to **kus po kus**.
- Poslední 3 úseky štafety obsadí členové vrcholového týmu, ostatní úseky obsadí org. vedoucí podle svého uvážení. On také bude celý přesun kaučovat.
- Odebírání předmětu v cíli zajistí tech. vedoucí týmu.
- Pokud někomu ze štafety něco upadne, je třeba „to“ dohonit a odevzdat znovu na startu (o tuto povinnost se musejí podělit 3 volní členové týmu).
- Nic se nesmí rozbít! Za rozbití předmětu bude přidělen jeden trestný bod, který se nakonec přepočítá na trestné minuty.
- Čas týmu končí, jakmile je přesunuta celá výbava a s ní členové vrcholového týmu.
- Je třeba zajistit pro všechny týmy stejné podmínky (= světlo, déšť).
- Pro zajištění přesného měření je vhodné určit předmět, který bude podáván na lano jako poslední.



3. ETAPA – YETTI – LEGENDA NEBO SKUTEČNOST

Úkol:

Žádná správná expedice by si nenechala ujít takovou příležitost – pokud by objevila stopy, určitě by se vydala Yettiho hledat – taková fotka s Yettim by byla světovou senzací. A což teprve, kdyby se povedlo rozluštit, jakým vlastně hovoří jazykem!

Pravidla:

- a) Prostor hledání bude přesně vymezen a členové expedice s ním budou předem podrobně seznámeni.
- b) Jakmile někdo objeví Yettiho, dá předem domluvený signál, kterým na určené místo svolá zbytek týmu. Org. vedoucí jako první určí toho, kdo zprávu o nalezení yettiho donese do štábu expedice. Spojář a tlumočnick rozluští poselství a org. vedoucí rozhodne který člen týmu bude plnit kterou část Yettiho poselství – tuto část etapy je možné podle okolností přesunout na odpolední program. A to i v zájmu objektivního hodnocení této části etapy.
- c) Poselství by měl opsat a vyluštit spojář nebo tlumočnick, pokud to nebude právě jeden z nich, kdo Yettiho objeví – pokud zůstane luštění na někom, kdo to zcela neovládá, riskuje tým nepřesnosti, které se mohou projevit v hodnocení. Poselství je nutné urychleně opsat a Yettiho urychleně opustit – musí zůstat na svém místě i pro ostatní týmy!
- d) O signálech a místech srazů týmů je vhodné se dohodnout předem.
- e) Klamné manévry pro zmatení soupeře při objevení Yettiho se nezakazují.
- f) Je třeba zajistit bezpečnost nejmenších dětí a dětí neznalých okolí při pohybu v neznámém terénu.
- g) Časový limit na nalezení Yettiho je přímo úměrný velikosti prostoru pro hledání a vyspělosti členů expedice – je třeba jej dohodnout a oznámit předem, stejně jako limit na splnění Yettiho poselství.

Hodnocení:

Každý tým může získat body za pořadí nálezu Yettiho, přesnost rozluštění poselství, správné splnění úkolu, dodržení časového limitu při plnění úkolu z poselství.



4. ETAPA – NOČNÍ – BOUŘE

Sebelepší výpočty a předpovědi meteorologů jsou v Himaláji jen teorie. Naprosto bez varování tam může dojít k tak zásadní změně počasí, že je výprava donucena opustit dobytý postupný či ústupný tábor a vrátit se do prostoru, kde jsou podmínky příznivější.

Malé, lehce cynické odbočení. Trasy výstupů na osmitisícové vrcholy Himaláje jsou lemovány až příliš často nepohřbenými těly horolezců, kteří zahynuli pod lavinami nebo jen upadli po zranění nebo vyčerpáním a prostě zmrzli. Expedice v těchto výškách nemají většinou síly na snášení těl a pohřbívání zemřelých – kopat hroby do skal či vršit kamenné mohyly je námaha, která se přinejmenším rovná útrapám výstupu na vrcholy. A tak těla nebožtíků leží ve sněhu, dokud je neobnaží vítr.

Naše expedice si nemůže dovolit ztratit jediného člena, proto ustoupíme síle přírody a přestože je hluboká noc, přesuneme se do bezpečí. Na takové situace musí být každý kvalitní horolezecký tým připraven.

Úkol:

Ihned po začátku „bouře“, oznámené dohodnutým signálem, je třeba probudit celý tým a přesunout se do bezpečí. Tam zbudovat bivak na zbytek noci, v případě příznivých podmínek přenocovat pod „širákem“.

Pravidla:

- a) Tým musí tábor opustit kompletní (výjimkou jsou nemocní a v případě dohody nejmenší členové týmu) a s veškerou výbavou kromě auta – vzorový seznam výbavy bude k dispozici předem.
- b) Přesun uskuteční každý tým do předem dohodnutého prostoru (stejně vzdáleného od základního tábora a stejně způsobilého k bivakování). Při přesunu tam ani zpět nesmí být ztracena žádná část výbavy – každý ztracený kus bude převeden na trestné body.
- c) Prostor, do kterého se bude tým v noci přesouvat, musejí děti znát za dne.
- d) Do deníku výpravy bude zanesen přesun vč. plánu postupu (pochodový film) a situačního plánu bivakovacího prostoru.

Hodnocení:

Týmy získají body za pořadí, v jakém budou připraveny opustit základní tábor, za uchování kompletní výbavy (každý ztracený předmět = 10 trestných bodů) a na konci tábora i za kvalitu záznamu do týmové kroniky.

5. ETAPA – CELODENNÍ – KRÁLOVSTVÍ SNĚHU A LEDU

Když v horách utichne bouře a vyjde slunce, okolní ledová pole a sněhové pláne jsou tak oslnující, že skutečně hrozí sněžnou slepotou každému, kdo si zrak velmi pečlivě nechrání. Pohybovat se v tomto obrovském bílém prostoru je složité i za normálních podmínek, v oslepení je to mnohem horší. Ale není možné zůstat na místě, aby člověk nezmrzl. Naštěstí v horách nikdo není sám a přátelé z týmu rádi postiženému pomohou – přestože cesta po ledu a sněhu vůbec není jednoduchá. Proto v této etapě čekají členy týmu 2 úkoly.

Úkol první:

Pomocí spojení všech klubíček drhacího provázku (každý účastník ho bude mít ve výbavě) postupně vytvořit jeden dlouhý pramen a pokusit se dojít až na konec do skončení časového limitu.

Pravidla:

- a) První člen týmu přiváže své klubíčko ke startovacímu kolíku, zaváže si oči šátkem, zvolí si směr a vykročí. Postupně rozvíjí své klubko až do konce, kde nastoupí další člen týmu, připojí své klubko, zaváže si oči a pokračuje po zvoleném směru. Stejným způsobem se postupně zapojují všichni členové týmu.
- b) „Oslepenému“, dělají ostatní průvodce, nesmějí mu však radit směr jeho pochodu. Pouze dohlížejí na jeho bezpečnost a v rámci dohledu mohou upozorňovat na všechna nebezpečí (pozor strom – šlapeš do vody – stůj, příkop atd.) Samozřejmě je povoleno zasáhnout a odklonit ho ze zvoleného směru v případě vážného nebezpečí.
- c) Jakkoli to nepředpokládáme, takováto činnost v terénu může svádět k obejití pravidel. Proto se v tomto případě vymění vedoucí týmů a zahrají si na rozhodčí.
- d) V okamžiku vyhlášení konce časového limitu se poslední člen týmu zastaví a na místě zastavení uváže fábor v barvě svého týmu.
- e) Tuto část etapy je možné zařadit a zvládnout v dopoledním programu.

Hodnocení:

Rozhodující v této části je počet celých klubíček + délka posledního načatého klubka. V případě rovnosti bude měřena vzdálenost dosažená od startovacího kolíku vzdušnou čarou (bude zajímavé tyto vzdálenosti změřit v každém případě pro ilustraci, jak se který tým a také jeho jednotliví členové orientují ve volném prostoru).

Úkol druhý:

Zdolat ledové pole a poté sněhovou pláň (viz plánek) na sněžnicích a s dohodnutou výbavou v krosně na zádech.

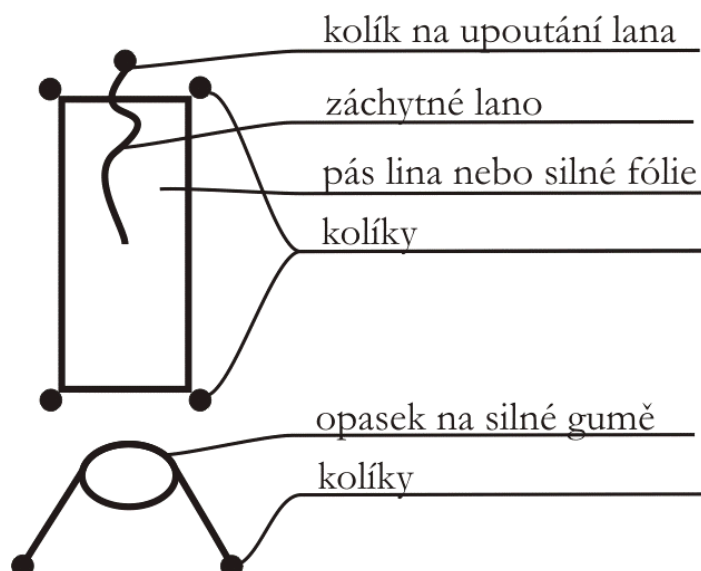
Pravidla:

- Tento úkol plní členové vrcholového týmu jako štafetu
- Druhý (a potom třetí) člen štafety se může připoutat ke startovnímu kolíku až tehdy, kdy první (druhý) běžec opustí ledové pole a připne si sněžnice. Odstartovat smí tehdy, když se předchozí běžec dotkne cílového kolíku.
- Čas se měří celé trojici i každému jednotlivci zvlášť, body získává vítězný tým a jednotlivci podle obráceného pořadí do osobní karty.
- Pořadí týmů bude určeno losem, pokud nebude řešeno dohodou.
- Je vhodné předem dohodnout obutí – neobutí a oblečení – neoblečení běžců, zvlášť na ledovém poli.
- Krosnu a sněžnice bude mít každý člen štafety své z výbavy týmu. Do hodnocení se promítne i fakt, zda krosna a sněžnice po tomto výkonu zůstanou či nezůstanou funkční.

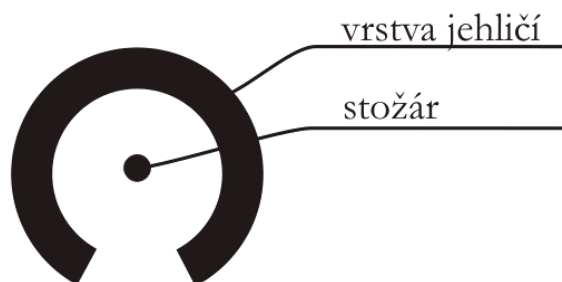
Hodnocení:

Body budou přiděleny za čas štafety a za technický stav výbavy.

Ledové pole



Sněhová pláň



6. ETAPA – NOČNÍ – BOJ O POSLEDNÍ ÚTOČNÝ TÁBOR

Okamžik pro světová média – tři muži nebo ženy a vlajka na nejvyšším bodu zeměkoule. Ti tři jsou slavní, ale k tomuto okamžiku vede trnitá cesta, na níž je nezbytný a nepostradatelný každý člen týmu.

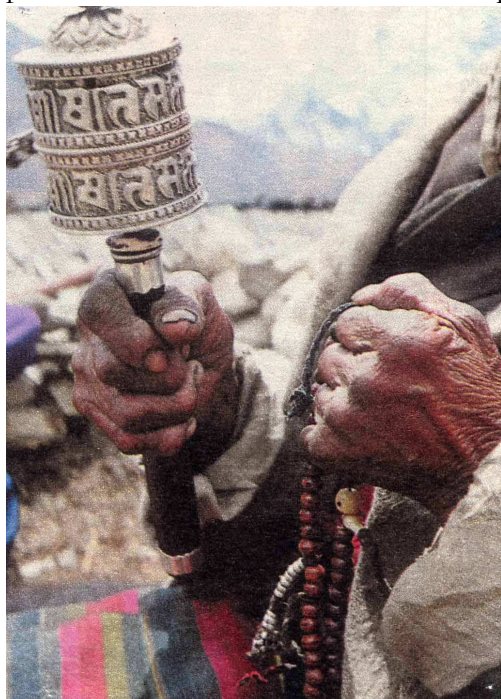
Proto i tato hra je pro celé kolektivy. Není v ní důležité, jakou měl kdo funkci a jak ji splnil. Důležitá je jen vlajka a to, který tým jí do poslední zastávky pod vrcholem dopraví jako první.

Stálo vás spoustu sil dojít až do dnešní etapy a museli jste překonat řadu překážek. Znovu si všechny připomenete, protože dnes se vám opět postaví do cesty, a všechny pěkně pohromadě.

Ale vy už víte, že cesta k vrcholu je boj – proč se tedy tohoto boje bát víc, než těch předchozích.

Úkol:

V časovém limitu 2 – max. 3 hodiny dopravit svou týmovou vlajku ze základního tábora na místo, které představuje poslední útočný tábor (je vhodné najít přírodní dominantu a umístit cíl pod jejím vrcholem), a to přes následující překážky:



1. kruh: území ovládané duchy a démony hor – to je možné projít pouze přestrojení za domorodce a za doprovodu zvuku modlících mlýnků (ty je možné vyrobit kdykoli předtím např. o poledním klidu nebo v době osobního volna)
2. kruh: území ovládané vzbouřenými Šerpy, kteří nikoho nechtějí pustit dál, aby se zalíbili svým démonům – Šerpové mohou vyřadit ze hry pouhým dotykem
3. kruh: ten je průchozí pouze vytýčenými koridory, stejně jako některá ledová pole vedoucí přes hluboké propasti
4. kruh: království Yettiho – vzhledem k málu skutečně objektivních informací o tomto tvorovi je žádoucí mít se před ním maximálně na pozoru. Proto je třeba se tímto územím pohybovat tak, aby vás Yetti ani nespatriil. Spatří-li vás a identifikuje, stačí to k vyřazení.

Pravidla:

- a) tým smí k útočnému táboru postupovat libovolnou cestou s výjimkou 3. kruhu
- b) o tom, kdo donese vlajku, rozhodují vedoucí týmů – v průběhu postupu je možné si vlajku předávat
- c) je na rozhodnutí každého týmu a všech týmů vzájemně, zda půjdou do boje o útočný tábor všichni, či postaví jen část týmů jako reprezentanty. Přednost dáváme účasti celých týmů, pouze v případě nerovného počtu členů týmů je třeba sestavy rozumnou dohodou vyrovnat

- d) prostor hry a jeho jednotlivé kruhy musí být jasně vymezeny na přehledné mapě a jasně vyznačeny v terénu
- e) po ukončení dohodnutého časového limitu ohlášeným signálem zůstanou nosiči vlajek stát na místě a rozhodčí posoudí, který z nich má k cíli nejbližší. Bude posuzována nejen vzdálenost vzdušnou čarou, ale i metráž a průchodnost terénu zbytku cesty – to vše samozřejmě u těch, kteří do skončení limitu nedojdou do cíle. Diskvalifikace hrozí tomu, kdo se po zaznění signálu pokusí o podvod
- f) týmy si mezi sebou nesmějí bránit v postupu ani brát vlajky či klást jiné překážky – horolezci jsou tím známí, že za všech okolností ctí ducha fair play
- g) pro orientaci rozhodčích i soutěžících mezi sebou v této hře budou mít všichni členku (šátek) v týmové barvě. Ta je nezbytně nutná hlavně v posledním kruhu kdy si každý musí za členku zasunout číslo, podle kterého může být Yettim identifikován. Číslo každý odhalený odevzdá Yettimu a opustí prostor hry. Číslo si musí nasadit každý v okamžiku, kdy projde některým koridorem 3. kruhu – i zde platí, že odhalený pokus o podvod bude trestán diskvalifikací jednotlivce, při druhém případě v řadách jednoho týmu diskvalifikací celého týmu
- h) Yettiho každý pozná, Šerpové budou stylově oblečení a označení zcela jednoznačně – tentokrát si na soupeře týmů zahrají jejich vedoucí, zástupci a instruktoři.

Hodnocení:

I v poslední etapě bude hodnocení kombinované:

- a) umělecký dojem z „domorodých“ kostýmů
- b) nápaditost a technické provedení „modlících mlýnků“ a také počet mlýnků na tým
- c) počet členů, vyřazených z boje Yettim, Šerpy nebo diskvalifikací
- d) pořadí v dobytí posledního útočného tábora, resp. pořadí po vzdálenosti po ukončení časového limitu
- e) ztráta nebo zničení týmové vlajky znamená diskvalifikaci celého týmu (rozumí se v této hře).



7. ETAPA – ODPOLEDNE – NA LANĚ NA ŽIVOT I NA SMRT

Nikde a nikdy není člověk s člověkem tak pevně a osudově spojen, jako na horolezeckém laně tisíce metrů nad mořem.

O horolezcích se právem říká, že jsou to ti nejspolehlivější mezi lidmi, a že přátelství uzavřená na laně nikdo kromě nich nerozbije.

Zkuste si sami, jaké to je, být s někým tak pevně spojen – být na něj odkázán a zároveň mu být oporou.

Úkol:

Přehledný nepřilíš dlouhý úsek terénu – nejlépe takový, který je přehlednutelný celý z jednoho nebo více stanovišť – projít celkem 2x. Jednou pomalu a velmi pozorně, kdy si soutěžící družstvo bude všímat každé podrobnosti, hlavně toho, kudy vede vytyčená trasa, po jakém podkladu vede, po kolika krocích, jsou na ní přirozené nebo umělé překážky apod. Rozhodující je druhý průchod územím, protože při něm budou mít soutěžící zavázané oči. Jako cílová meta poslouží např. praporek, zapíchnutý vprostřed louky – čím menší cíl, tím těžší ho bude najít.

Pravidla:

- a) soutěží tříčlenná družstva – je vhodné, aby se této soutěže zúčastnili ti členové týmu, kteří nebyli ve vrcholovém družstvu. Jednotliví členové družstva budou „lanem“ spojeni tak, že prostřední bude mít obě ruce spojené před tělem a po každé straně bude mít připojeného jednoho spoluhráče za levé a pravé zápěstí, a to na délku max. 1 m.
- b) každou soutěžní trojici provází jejich technický vedoucí (ZOV – IN) – ten však smí pouze jediné – v případě nebezpečí zastavit soutěžící slovem „Stop!“ jinak jim nesmí být ničím nápomocen.
- c) velmi důležitá je v této soutěži úloha vedoucích týmu – musí zajistit v řadách diváků pokud možno absolutní klid – náповěda z řad vlastního týmu bude potrestána trestnými minutami, při opakování až diskvalifikací.

Hodnocení:

Rozhodující je čas od vstoupení na trasu se zavázanýma očima do okamžiku, kdy se jeden z trojice dotkne cílové mety.

8. ETAPA – CELODENNÍ – VÝSTUP NA VRCHOL

Takový okamžik zažijí i zkušení horolezci jen jednou – dvakrát za život. Je naprosto výjimečný. Noc před výstupem by měl člověk spát a nabrat síly, ale nejde to, protože napětí a nervozita vrcholí.

K útoku na vrchol se většinou startuje za svítání, aby den „D“ bylo možné využít na maximum.

Ani ostatní členové expedice nejsou v této době v klidu – lékař je v pohotovosti, spojař prověřuje spojení, meteorolog bez přestání prověřuje vývoj počasí, vedoucí studuje mapy a hledá náhradní trasy k výstupu a také ústupové trasy. Všechny pokyny a dojmy se sdělují vysílačkou. Celý tým je napjatý a vzrušený – dobytí vrcholu bude i jejich úspěchem.

Úkoly:

Vrcholový tým s nutnou výbavou (bude oznámena předem) vystoupí až na nejvyšší vrchol světa v předem oznámeném časovém limitu. Spojení s ostatními bude mít pouze vysílačkami nebo světelnou signalizací (v druhém případě je nutné správně volit terén, aby to bylo proveditelné – tuto variantu lze doporučit pouze u velmi vyspělých účastníků, kteří bezchybně ovládají světelnou signalizaci). Začátek trasy je pro účel této hry umístěn v základním táboře. Vedoucí týmu společně se svým spojařem prostudují mapy a rozhodnou o optimální trase výstupu. Během dopolední přípravy si oba společně zvolenou trasu projdou a velmi podrobně zaznamenají vše, co může být při navigaci důležité. Je na nich, zda zvolí trasu delší a schůdnější, nebo těžší, ale kratší.

Pravidla:

- a) Jakmile spojař s vedoucím týmu projdou zvolenou trasu a provedou podrobný zápis, budou spojaři izolováni až do okamžiku zahájení výstupu. V době izolace pouze prověřují spojení se zbytkem týmu a posílá s vrcholovým družstvem a své poznámky z trasy převádějí do podoby pečlivě zakresleného pochodového filmu. Ten bude na konci etapy odevzdán a bude součástí hodnocení týmu. Stejným způsobem bude zpracovaná i ústupová trasa, a to jak v případě, že se vrcholové družstvo bude vracet stejnou cestou (film musí být obrácený) tak i v případě, že bude zvolena odlišná ústupová trasa – znamená to, že spojař musí vypracovat 2 – 3 filmy.
- b) V okamžiku zahájení výstupu probíhá již pouze spojení vrcholového družstva se spojařem až do okamžiku dosažení cíle – vrcholu. Tam bude pro každý tým připraven praporek v týmové barvě jako důkaz, který je nutné donést do základního tábora. Do prostoru útočného tábora (přesné místo startu) odvede vedoucí týmu vrcholové družstvo na pokyn ze štábu – vrcholová družstva opustí základní tábor postupně – vždy po návratu předchozího (ať už po úspěšném dosažení vrcholu nebo po skončení časového limitu) – pořadí je možno určit losem. Je nezbytné zajistit nepřetržitou pohotovost u vysílačky.
- c) Pro zajištění bezpečnosti doprovodí každé vrcholové družstvo při výstupu vedoucí týmu (který z pochopitelných důvodů musí znát trasu předem) – ten je

jediný, kdo smí zasahovat do radiového spojení nikoli za účelem ovlivnění navigace, ale pouze v případě ohrožení členů vrcholového družstva.

- d) Ostatní členové týmu jsou po dobu výstupu pod dozorem tech. vedoucího (ZOV – IN). Ten organizuje jejich činnost – vedou se průběžné záznamy o počasí, kronikář píše deník řidič kontroluje technický stav vozidla pro případ nutného rychlého přesunu týmu. Tech. vedoucí může sledovat u spojaře postup navigace a být první, kdo štábu expedice ohlásí dobytí vrcholu.
- e) K dokončení výstupu bude stanoven časový limit, po jehož skončení budou vrcholová družstva, která dosud nedosáhla cíle, z prostoru stažena a odvedena do základního tábora. Vedoucí bude u sebe mít také předem dohodnutou značku (fábor, šátek, cedulku), kterou v případě, že jeho družstvo nestihne časový limit, umístí na místě, kde je konec limitu zastihl. Pokud všechna vrcholová družstva limit stihnou, rozhoduje pořadí dosažení vrcholu.

Hodnocení:

V této náročné etapě bude několik hodnotících kritérií:

1. pořadí dosažení vrcholu v případě splnění časového limitu
2. vzdálenost do cíle v případě nesplnění časového limitu
3. kvalita pochodových filmů (spojař – nejúspěšnější ze spojařů může získat osobní prémiové body)
4. donesení – nedonesení cílového praporku do základního tábora
5. činnost technického vedoucího a zbytku týmu v základním táboře v době výstupu.

V případě rovnosti v čase dosažení vrcholu bude pomocným kritériem volba trasy (štáb expedice může pro tento účel vypracovat vzorovou trasu z útočného tábora, aby trasy vypracované jednotlivými družstvy bylo možné lépe hodnotit).

Pomůcky:

V následujícím přehledu není uveden materiál a inventář, který je na každém táboře běžný – např. stopky, provázky, papíry a čtvrtky, krepové fábory, fixy, kotlíky, hrnky, lžíce apod.

- ▶ centrální bodovací panel s podtiskem Mount Everestu s vyznačenými postupovými tábory
- ▶ týmové bodovací karty (podle počtu týmů)
- ▶ osobní karty (barevně rozlišené po kategoriích)
- ▶ podrobná mapa okolí TZ
- ▶ pomocná literatura
 - dopravní značky a testy
 - zdravověda a první pomoc
 - meteorologie
 - šifry
 - kuchařské normy
 - psycho a IQ testy apod.

- ▶ „pípátko“ na morseovku
- ▶ kroniky – sešity A4 nelinkované
- ▶ deníky přírodních pozorování – sešity A5 nelinkované
- ▶ deníky meteorologických pozorování – sešity A6 nelinkované
- ▶ horolana (min. 1x50m, ostatní mohou být kratší)
- ▶ opasky s přezkami a spojkami pro připojení na lano (5 – 7)
- ▶ lihový vaříč
- ▶ termosky (stačí atrapa)
- ▶ vysílačky min. 2ks
- ▶ figurína Yettiho
- ▶ vzorový soupis potřebné horolezecké výbavy na opravdovou expedice
- ▶ lino – guma – fólie 1m šíře, 10m délky
- ▶ mazlavé mýdlo (pro vytvoření ledového pole)
- ▶ guma min. šíře 2cm, délka 7 – 10m
- ▶ čísla na tuhém kartonu (podle počtu členů expedice)
- ▶ čelenky v týmových barvách (pruhy barevných látek, šátky apod.)
- ▶ stopy Yettiho – sádra, dřevo, tvrzená látka nebo papír, ?
- ▶ literatura – atlasy, slovníky, vzpomínky skutečných horolezců, veškeré dostupné materiály z tisku (mapy, fotografie apod.)
- ▶ materiál na výrobu vlajek, označení členů týmu (znaky funkcí), modlících mlýnků a stylového oblečení

Pionýr
Etapová hra Expedice Himaláya

Přílohy k textu:

- Vzory tiskovin (denní program, jídelníček)
- Rámcový plán 1. turnus LT Olešná 2001

Použité zdroje informací:

- Vycházeli jsme hlavně z článků v časopisech (ABC, 100+1 zahraniční zajímavost, Reflex) a z informací nalezených na internetu.



PROGRAM

Dopoledne

Odpoledne

JÍDELNÍČEK

S
P
O

S
L



4.7. 2001

PROGRAM

Dopoledne

Odpoledne

SLUŽBA: YETTICI

2. } DOKONČOVACÍ PRÁCE
3. } 1. ETAPY

INSTRUKTÁŽ O NEPÁLU

DTTO
2. HEZITRA

Jídelníček

Sn ROLÍK S PAŠTIKOU, ČAJ

Dř BROSKVE

O POL. KURČECÍ KREMOVA

KURĚ MUSALLAM, KARIKYŽE

SU ROLÍK, JOGURT

Č DRŮBEŽÍ JATÝKKA NA SLANINĚ, ČOLEBA

RÁMCOVÝ PLÁN - I. TURNUS LT OLEŠNÁ 2001

p	D	S	Dopoledne	Odpoledne	Večer	Noc
1	SO	/	/ /	ubytování, seznámení s TZ a okolím	oheň, úvod do CETEH	1
2	NE	1	↑			2
3	PO	2				3
4	ÚT	3		1. etapa		1
5	ST	1				2
6	ČT	2				3
7	PÁ	3	↓	odchod na bivak		1
8	SO	1	←	bivak	→	2
9	NE	2	2. etapa			3
10	PO	3	3. etapa			1
11	ÚT	1				2
12	ST	2	5. etapa 1. část	5. etapa 2. část		3
13	ČT	3				1
14	PÁ	1	výlet Tasice			2
15	SO	2		6. etapa		3
16	NE	3				1
17	PO	1		7. etapa		2
18	ÚT	2	výlet Pavlov			3
19	ST	3	softliga			1
20	ČT	1		8. etapa		2
21	PÁ	2			oheň - závěr	3
22	SO	3	úklid TZ	odjezd	/ /	/

	- OSOBNÍ VOLNO
	- ODDÍLOVÉ VOLNO
	- CETEH
	- OSTATNÍ CELOTÁBOROVÁ ČINNOST

Úvod	7
Popis hry	9
System hodnocení	9
1. ETAPA – TÝDEN – CESTA NA PRÁH VELEHOR	12
2. ETAPA – STÁVKA ŠERPŮ	16
3. ETAPA – YETI – LEGENDA NEBO SKUTEČNOST	17
4. ETAPA – NOČNÍ – BOUŘE	18
5. ETAPA – CELODENNÍ – KRÁLOVSTVÍ SNĚHU A LEDU	19
6. ETAPA – NOČNÍ – BOJ O POSLEDNÍ ÚTOČNÝ TÁBOR	21
7. ETAPA – ODPOLEDNE – NA LANĚ NA ŽIVOT I NA SMRT	23
8. ETAPA – CELODENNÍ – VÝSTUP NA VRCHOL	24

Poznámka:

Tato publikace vznikla díky soutěži etapových her vyhlášené dříve sdružením Pionýr a nakladatelstvím Mravenec. Tuto soutěž nadále vyhláší sdružení Pionýr samostatně.

Výsledky soutěže v roce 2005:

1. místo: Příběh Šedoklenotu (Ivana Průšová)
2. místo: Družina královny Elišky (Božena Klimecká)
3. místo: Dobrodružství s Vikingy (Miroslav Dvořák)
4. místo: Na jiné planetě (Věra Farská)

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

1. Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)
2. Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
3. Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na vnitřních stránkách sdružení Pionýr
<http://servis.pionyr.cz>.

Expedice Himaláya

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2006

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.pionyr.cz

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autor: Milena Kořínková a kol.

Vydání 2. (v Pionýru 1.)

Náklad 1 000 ks

Publikace byla vydána díky podpoře Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy
www.msmt.cz

ISBN 80-87031-05-9

Etapová hra Expedice Himaláya je inspirována výstupy na „osmitisícovky“ – 14 nejvyšších hor planety. Podobně jako vysokohorská turistika, klade i tato hra požadavky na fyzickou a psychickou kondici účastníků, stejně tak na jejich schopnost spolupracovat a spolehnout se jeden na druhého. Hravou formou ukazuje dětem, že horolezectví není jen dobrodružství, ale také tvrdá dřina, která však (jako v mnoha jiných činnostech) činí případný úspěch mnohem sladším.

Expedice Himaláya - etapová hra

Vydal © Pionýr jako účelovou vzdělávací a metodickou publikaci
pouze pro vnitřní potřebu

Praha 2006

2. vydání (v Pionýru 1.)

ISBN 80-87031-05-8