

Odysseovy sny

- ✓ **jak to všechno začalo? Pro nás v září u „Kněžky z Atlantidy“:** Poutníci, mé jméno je Aeris, v době, ze které přicházím, jsme ovládli čas. Tedy mysleli jsme si, že vládneme času, že skokem mimo naši dobu, budeme-li pozorní, nezpůsobíme více škody, než užítka. Jak jsme se mylili! Když jsme si uvědomili, jak měníme historii vlastního rodu, bylo již na záchranu pozdě. Alespoň jsme mohli dát poučení těm, co přijdou po nás, mohli jsme je varovat a také odkázat technické vynálezy, vědecké objevy a vše, co tvořilo naši společnost. Schopnost cestovat časem jsme svěřili pouze nejstaršímu z mágů. Jen ten mohl rozhodnout, kdo se stane skokanem a jestli zvolený časoprostor je ten správný. Náš svět zmizí (pro někoho již zmizel), ale potřebujeme ty, co se odváží vydat s námi na cestu... Jste to vy? Pokud ano, vydejte se na cestu, znamení není daleko. Aeris.
- ✓ tehdy jsme přivedli zpátky na svět mága zvaného Chronos a ten nás povodil po časoprostoru. Získali jsme informace o různých dobách a příbězích v nich, hromádku kamenů s řeckou abecedou a žádné atlantské relikvie. Ty nás čeká získávat zde.
- ✓ Na začátku se setkáme se třemi postavami (detaily jak a kde přijdou později) a to:
 - ❖ S Aeris, která je kněžkou z Atlantidy a vyzve Chronose, aby k nám přivedl Odyssea
 - ❖ S Chronosem, který „probudí“ Odyssea a přivede ho tak zpátky do života, aby byl průvodcem po příbězích svého (řeckého) národa. Chronos nám přitom vytvoří z tábora jakési místo mimo prostor a čas, kam se budeme odkudkoliv vracet
 - ❖ S Odysseem, který dlouho spal a měl spoustu snů, příběhů, které nám postupně začne přinášet
- ✓ Kolem nás je tedy starověké Řecko, do jehož příběhů a mýtů budeme vstupovat a nacházet v nich stopy po dávné Atlantidě
- ✓ Odysseus, Aeris a Chronos budou našimi hlavními informátory co, kde a kdy:)

Dvě části tábora

- ✓ **První** je krátká, několikadenní, jen pro ty ze „skalních“ Poutníků, kteří budou mít zájem. Tahle část nemusí mít nic společného s dějem, který bude následovat v Keblově, nebo může být částí, v níž bude motiv toho, co bude následovat. Ale tak, aby nikdo, kdo bude začínat v Keblově, nebyl v nevýhodě.
- ✓ **Druhá** část je samotný tábor v Keblově, čili „Odysseovy sny“.

Etapy – kdo kdy co

29.7.2012, neděle	1	Probuzení Odyssea	Michal
30.7.2012, pondělí	3	U Kyklopa	Maverick a Světlana
	4	U Aiola	
	5	Ostrov Lastrigonů	
31.7.2012, úterý	6	Čarodějka Kírké	Žwejkal
	7	V podsvětí	
1.8.2012, středa	8	Sirény	Hugo
	9	Plankty	
	10	Skyla a Charibda	
2.8.2012, čtvrtek	11	Héliúv ostrov	Yellen
	12	Na ostrově Kalypsó	
3.8.2012, pátek	14	Kdo bude králem Ithaky?	Bláťa
	15	Návrat Odyssea	
4.8.2012, sobota		Úklid, balení, vyhodnocení, ocenění, odjezd	Všichni:)

29.7.2012, neděle

Michal

(1) Probuzení Odyssea

Odpoledne:

Přijedeme odpoledne (13:31 u PRSu), ubytování, první nástup, zatím bez kostýmů, základní (organizační) informace.

Před nástupem rozmístit v lese lístečky.

Z nástupu odcházíme na hru, která rozdělí děti do týmů (nejsou všechny děti zařazené, takže pokud to nedáme dohromady teď, budu tu hru mít připravenou jen z části a jen tam něco připišu, až bude jasno...). Hra to bude v lese, kartičky na stromech se jmény a dalšími informacemi. Když se vracíme, na vratech visí svítek, na kterém je svrchu napsáno něco ve smyslu: Svolejte se ke stožáru a přečtěte tuto listinu!

Někdo přečte nahlas svítek, obsahuje informaci – časové přenesení a do kterých dob a kam. Když si toto přečteme, přichází k nám Aeris a hlavně pro ty, kdo nevědí, říká, kdo je a jak nás kdysi oslovila s přáním, abychom se vydali časem a sbírali „odkaz Atlantidy“. Když tohle vypoví, přichází k ní Chronos a Aeris jej vyzve, aby na svět znovu přivedl Odyssea, protože bez něj se v téhle starověké době ztratíme. Chronos souhlasí, ale říká, že na to bude potřeba nějaká větší příprava a že to není jen tak někoho probudit z dlouhého spánku. Aeris si do Chronose rejpe, že přece i on takhle vstoupil do světa a on na to, že něco jiného je budit čas, který je vlastně všude a v každé době a něco jiného budit člověka, který žil jen v době své. Ale souhlasí. Jen říká, že bude potřeba nanosit hodně dřeva, smůly, připravit hranici, pochodně a pak, když se oheň rozhoří, bude možné probudit Odyssea. Takže hybaj na dříví, holoto :)

Zajištění:	Michal
Kostýmy:	Chronos, Aeris
Materiál:	Lístečky, lístečky, lístečky ;)) Nejen...

Večer:

Předem se vydáme ke Gattakově tunelu, kde bude Odysseovo místo věčného odpočinku. S sebou: starou podlahku, kterou zakryjeme vchod do tunelu a možná něco, čím podlahku překryjeme, aby to nevypadalo jako obyčejná podlahka (něco, co púda dá). Půjčíme si přilbici od Pallas Athény a na vhodném viditelném místě tam bude ležet, možná viset nad hrobkou. Po stranách 2 pochodně, zatím nezapálené, soptíci zatím nesoptíci...

Slavnostně zapálíme oheň a po nějaké blíže neurčené době (dle situace a času) nás Aeris (nebo někdo jiný, i bez kostýmu) vyzve, abychom šli probudit Odyssea (těsně před tím musí na místo odejít Chronos a Odysseus).

Cesta ale nebude tak jednoduchá. Protože jde o tajné místo, musí si všichni zavázat oči a jsou vedeni až k tunelu (podle toho, jak ta cesta bude dolů zarostlá, nemusí jít poslepu až do strže – posoudit na místě). Tam stojí Chronos. Pozdravíme se a Chronos začne s probouzením Odyssea... Soptíky. Když hoří, ozývá se bubnování (z tunelu). Soptíci dohoří, Chronos zapálí po stranách pochodně, odstoupí do bezpečné vzdálenosti... a osloví Odyssea. Ozve se zase bubnování. Pak ho vyzve (pomohou i děti) – Odyssee, vstaň!! Odysseus s výkřikem vyrazí podlahku a postoupí o pár kroků blíž k ostatním. Nedůvěřivě se rozhlíží, Chronos vysvětlí situaci, Odysseus se rozhodne provést nás svou dobou a poprvé se zmíní, že měl nějaký sen, že spal velmi dlouho a bylo těch snů vlastně hodně, že souvisely s tím, co zažil a že nás do těchto snů zavede.

Necháme Odyssea odpočinout po náročném probuzení, jdeme zpátky k ohni a nakonec spát!)

Zajištění:	Michal
Kostýmy:	Chronos, Aeris, Odysseus
Materiál:	Stará podlaha + přehoz na ní, pochodně, soptíci, sirky, přilba, bubínek

30.7.2012, pondělí	Maverick a Světlana
---------------------------	----------------------------

Dopoledne:

(3) U Kyklopa

Už celé dlouhé týdny Odysseovy posádky brázdlí moře a snili o pevnině. Spatřili na obzoru několik úrodných ostrovů. Zamířili k jednomu z nich. Při prohlídce ostrova našli velkou jeskyni. V ní byl prostřený stůl. Bez rozmyšlení se hladově pustili do hostiny. Později přišel pán jeskyně. Byl to Kyklop (jednooký obr) Polyfemos. Obhlédl mlsné námořníky, kteří mu připadali chutnější než zpola snědené dobroty ze stolu. Přihnal své stádo ovcí dovnitř, vešel do jeskyně a vchod zatarasil velkým balvanem. Rozhodl se ponechat si Odyssea společně s ostatními lidmi jako potravu! Odysseus se představil jako „Nikdo“ a snažil se vetřít do Polyfemovy přizně, aby se dozvěděl cokoli, co by všem umožnilo dostat se z jeskyně ven, protože obří balvan lidé nedokázali odvalit. Polyfemos vypil všechno Odysseovo víno a ten dosáhl jen toho, že mu Kyklop slíbil, že jej sní jako poslední. Omámený vínem však usnul. A v hlavách mořeplavců se zrodil plán. K ránu obra oslepili. Ten strašlivě zařval, že se seběhl k jeskyni ostatní Kyklopy a ptali se Polyféma, kdo mu ubližuje. A on jim skrz balvan odpověděl, že Nikdo! Rozešli se proto do svých jeskyní, mysleli si, že se mu jen zdál nějaký divoký sen. Když nastal den, byl čas vyhnat ovce na pastvu. Odysseus vymyslel další plán. Přivázal své druhy i sebe na břicha ovcí a tak se dostali ven, aniž by to oslepený Polyfemos hmatem zjistil. Když byli všichni námořníci na lodi, Zakřičeli na oslepeného Kyklopa, že ne Nikdo, ale Odysseus jej obelstil. Tím si však rozhněvali samotného Poseidóna, protože ten byl Polyfemovým otcem...

Etapa A – Kyklop (Skrytá hrozba, Kyklop útočí)

Připraví se snídaně, ale nezazvoní se. Až se děti bez „povolení“ nasnídají, vběhne dovnitř Kyklop, trochu je seřve, zavře dveře a řekne jim, že si jde lehnout, a že až se vzbudí, tak je sežere. Půjde do kuchyně a zatáhne závěs. Pravděpodobně předem odemkneme okno, aby ho potom mohl Odysseus otevřít zvenčí. Děti vylezou ven skrz okno. Ody jim řekne, že se musí dostat pryč, ale že se na to musí opatrně, protože Kyklop má „oči všude“. Musí se ho nejdřív nějak trvaleji zbavit. Pošle je pro lístečky poschovávané po táboře (a okolí?), což mu prý umožní pokračovat. Pak je můžeme poslat na dřevo (hodí se i na etapu B). Všechny „oči“ napícheme Odovi na jeden klacek, skrz okno se vrátíme a Ody oslepí Kyka, který je potom bude hledat poslepu (děti zticha). Po chvíli otevře dveře a děcka vyběhnou na svobodu, Ody křičí na Kyka, že byl přelstěn Odym.

Zajištění:	Maverick a Světlana
Kostýmy:	Kyklop, Odysseus
Materiál:	

Odpoledne:

(4) U Aiola

Poseidón byl velice rozzloben, že Odysseus ublížil jeho synovi. Lodě se sotva udržely na hladině, plachty měly potrhané, vesla se lámala, lidé byli tak znavení, že museli co nejdříve k nějakému břehu a tam si odpočinout. Spatřili pevninu. Byl to ostrov boha Aiola - boha všech větrů od vánku, po nejstrašnější hurikán. Ten je vlídně přijal, pohostil, nechal je odpočinout a navíc jim daroval měch, v němž byly spoutány všechny větry, mimo jediného, který bude nadouvat plachty správným směrem. Dokud byl měch uzavřen, nemuseli se bát žádné bouře. Rozvázat jej měli, až doplují domů. Lodě se přibližovaly k domovské Íthace, ale někteří námořníci byli příliš zvědaví a když Odysseus usnul, uzel na měchu rozvázali. V tom okamžiku se strhla nejstrašnější bouře, jakou kdy na moři zažili. Zanesla je zpátky k ostrovu Aiola. Ale ten je tentokrát odmítl přijmout, protože se nechali unést zvědavostí a měch zbytečně rozvázali. Museli na rozbouřené moře, vydáni na pospas rozzlobenému Poseidónovi.

Etapa B – Aiol (Pomsta Poseidona, Nová naděje)

Děcka seženou klacky, vytvoří loď pro dva (max tři). Vydají se na „pout' rozbouřeným mořem“ = fáborky + obálky s úkoly. Cíl žele-zele. Tam čeká Aiol, bůh větrů (jeho ostrov pluje na vodě chráněn měděnými hradbami). Za příběhy o válce a lodích dostal Odysseus dar v podobě měchu, ve kterém byly uvězněny všechny nepříznivé větry (lehce ucházející balónek?) a pošle je domů na bezpečnou cestu. Až to praskne, tak půjdou zpátky pro nový, ale on je pošle pryč se slovy „Kdo dokáže obrátit proti sobě přátelský dar, nemá v co doufat - jistě je odporný bohům.“

Zajištění:	Maverick a Světlana
-------------------	---------------------

Kostýmy:	Aiolos
Materiál:	

Večer:

(5) Ostrov Laistrygonů

Na moři posádka nečekala nic dobrého. Mohutný vítr nesl lodě daleko od Ithaky, až k ostrovům Laistrygonů. Tito obři neměli dobrou pověst, ale zmožení mořeplavci přesto u břehu zakotvili. Jen Odysseova loď zůstala dál od břehů, raději na bouřícím moři. Lidé z kotvicích lodí šli na zvědy a potkali se s Laistrygony. Byli opravdu velcí a nezdáli se zlí. Zavedli lidi ke svému králi a ten je nečekaně kázal zajmout, že z nich budou chutné pokrmy! Jediný mořeplavec se dokázal ze zajetí vyprostit a běžel rychle k pobřeží zmobilizovat ostatní. Jestli se podaří námořníky dostat ze spárů lidožroutských Laistrygonů, to bude záležet na tvůrci této etapy.)

Etapa C – Laistrygoni (Laistrygoni vrací úder, Návrat posádky)

Po několika dnech se dostávají k ostrovu Laistrygonů, lidožravých obrů podobných Titánům. Ti sežerou/zabijou Odysseovu posádku 11 lodí. Přežila pouze Odysseova loď a část posádky (46 lidí z 642).

Tady bych na to šel tak, že se plavíme s Odym na lodi, a přijde jeden „přeživší“ (pustili ho, aby nás tam přišlo víc) ten řekne, že zajali zbytek posádky „u krmelce“. Jdeme tam a budeme „zachraňovat“ (pronášet) papírové panáčky (posádku) do baráku/dřevařského koutku. Podle dětí a toho jak to půjde, to odhaduju na 100 (200?) členů posádky. Dospělí chytaj, počet přeživších = skóre. GG

Zajištění:	Maverick a Světlana
Kostýmy:	Laistrygoni – skupina velkých
Materiál:	

31.7.2012, úterý	Žwejkal
-------------------------	----------------

Dopoledne:

(6) Čarodějka Kirké

Nevlídné moře zaneslo lodě ke břehům na pohled rajského ostrova jménem Aiaia. Mořeplavcům vyšla vstříc krásná žena, která se představila jako Kirké. Pozvala je do svého příbytku na hostinu. Vydali se všichni, mimo Odyssea a jeho kormidelníka Eurylocha, který zůstal na stráž a pozoroval, co se stane. Námořníci procházeli nádhernou zahradou, kde bylo kupodivu množství růžových vepřů, ale slastně a spokojeně chrochtajících. Námořníci společně s Kirké usedli v zahradě k prostřené tabuli a začali hodovat. Jakmile pozřeli prvních několik soust, proměnili se také ve vepře! Ale zdáli se být šťastní a hodovali dál. Také Kirké zářila štěstím. Jakmile to spatřil na lodi hlídající Eurylochos, běžel to říct Odysseovi, který neváhal a vydal se svým druhům na pomoc. Cestu mu v lese zastoupil Hermés, posel bohů a předal mu zázračnou bylinu, která jej ochrání před proměnou. Kirké také Odyssea pozvala k hodování a k jejímu překvapení kouzlo proměny neúčinkovalo. Divila se, jak je to možné, proč nechce přijmout tu sladkou růžovou podobu. Nemyslela to zle, jen považovala čuníky za nejšťastnější bytosti a proto se každého přichozícího snažila proměnit. Po rozmluvě s Odysseem pochopila, že má co dělat s člověkem, který je v přízni olympských bohů. Vrátila mořeplavcům jejich lidskou podobu a navíc mu poradila, kudy se vydat dál.

Po snídani přijde Odysseův posel a řekne dětem, že viděl jak čarodějnice Kirké proměnila Odyssea a jeho posádku v prasata (v legendě je to sice trochu jinak, ale tak aby měli motivaci..) řekne jim ať se vydají za ní (sdělí jim polohu kde bude – Asgard) a zkusí jí přesvědčit aby je vrátila do původní podoby. Cestou narazí na Herma, který jim poví, že potřebují kouzelnou bylinu, která je ochrání proti jejímu kouzlu. Každá skupinka se vydá na jedno místo (nebude moc vzdálené), kde najdou rostlinu, vrátí se ke Kirké. Čarodějnice jim nabídne jídlo (sušenku) a bude se divit, že se nemění v prasátka. Děti jí sdělí, že chtějí, aby vrátila Odyssea i jeho posádku do lidské podoby. Kirké odvětví, že chtěla jenom, aby byli šťastní a že je vrátí zpět, pokud jí dokážou, že existuje i jiný druh štěstí, každé dítě bude mít za úkol jakýmkoli způsobem štěstí vyjádřit, můžou nakreslit obrázek, napsat básničku, sehrát scénku (to budou moci i ve větším počtu). Kirké potom osvobodí Odyssea a řekne jim, že musí do podsvětí najít Teresia.

Zajištění:	Žwejkal
Kostýmy:	Kirké, Hermés
Materiál:	

Odpoledne:

(7) V podsvětí

Kirké poradila Odysseovi, ať se vydá do podsvětí a vyhledá tam věstce Teresia. Ten bude vědět jak a kudy dál bezpečně do Ithaky. Odysseus ji poslechl a vydal se k branám podzemní říše mrtvých. K Odysseovi se přidal i Hermés, aby mu dodal odvahy. V temném místě číhal trojhlavý pes Kerberos. Hlídal vchod do podsvětí - Hádovy říše. Troufal si na Odyssea ale před poslem bohů Hermem se ztišil. Do podsvětí se vstupuje přes řeku Styx - řeku ledových slz. Přes ni převáží prevozník Cháron. Toho je třeba uplatit. Za touto řekou je Asfodelova louka, kde mrtví čekají na soud. Ty hlídá bůh smrti Thanatos. Za touto loukou je další řeka: Acherón - řeka vzdechů. Do ní jsou svrženi všichni, kteří se za života jen lehce provinili. Za touto řekou sídlí soudci a sám Hádes. Za jeho sídlem je poslední řeka podsvětí. Říká se jí Ohnivá řeka. Za ní je pravě peklo - Tartaros, kde navždy trpí ti nejhorší hříšníci. Celým podsvětím prošel Odysseus a hledal věstce Teresia. Ale nedařilo se. Zatím.

Hádés sledoval putování Odyssea, ale teprve jeho manželka Persefóna se slitovala a ukázala mu cestu. Vedla přes krajinu, kde se potkal se svými mrtvými druhy od bitvy o Tróju, především s Achillem. Ten mu řekl, že je lepší být posledním na zemi, než prvním tady. Setkal se i s Agamemnónem, čemuž se divil, protože ten při bitvě nezemřel a dozvěděl se, že byl zrazen po návratu domů. Nakonec našel slepého Teresia.

Přinesl mu oběť - dar a vyslechl jeho moudré rady. Teresius mu řekl, že ač je slepý, vidí víc, než ostatní. A pošeptal mu, co musí vykonat, aby se vyvaroval všech nebezpečí na moři, které ho ještě potkají = **tři Teresiovy rady**. Odysseus poděkoval a pod ochranou Herma se vrátil zpět mezi živé.

Odpoledne:

Po odpoledním klidu přijde Odysseus a řekne jim, že nyní musí projít podsvětím, ale aby se tam dostali musí získat mince na uplacení převozníka. Bude se hrát klondaik (tuším, že se to tak jmenuje ne? :D)

K večeru:

Po skončení hry se vydají po skupinkách k molu, cestu bude strážit tříhlavý pes, kolem kterého budou muset proběhnout. U mola dají minci převozníkovi, na druhé straně je bude čekat Hermes. S Hermesem dorazí na Asfoledovu louku, kde jim vysvětlí, že zde je posmrtný soud. Velcí zde vždy pro každý tým sehraji menší ukázkou soudu, dále budou pokračovat sami, půjdou po znameních a dojdou k Hádově manželce, která jim řekne, ať se vrátí do tábora a že až přijde čas, ukáže jim správnou cestu k Teresiovi.

Zajištění:	Žwejkal
Kostýmy:	Cháron, Hermés, Thanatos, Persefóna, Teresius
Materiál:	

Večer:

Snad bude dobré počasí a dáme táborák. Jakmile padne tma, přijde Persefona (Hádova manželka) a řekne jim, že je ten správný čas, půjdou po jednom po svíčkách a cestou budou potkávat mrtvé duše (velcí v bílých maskách) přijdou k němu a dostanou rady, jak jít dál vrátí se společně všichni do tábora a buď ještě oheň nebo spacák. KONEC.

Zajištění:	Žwejkal
Kostýmy:	Persefóna
Materiál:	

1.8.2012, středa	Hugo
-------------------------	-------------

Dopoledne:

(8) Sirény

První Teresiova rada.

Cestou po moři se posádky blížily k ostrovu Sirén. Byly to nádherné ženy od hlavy do pule těla, ale dál s tělem a křídly orlů. Tu Odysseus poslechl první věštcovu radu. Nařídil všem mořeplavcům, aby si zalili uši smůlou, protože jinak by podlehli nádhernému zpěvu Sirén, vydali by se za nimi, ale Sirény by je roztrhaly. Sám Odysseus byl však zvědavý na sirénní zpěv a proto se nechal pevně přivázat ke stěžni a dal všem přísný rozkaz, že i kdyby dělal cokoli, dokud nebudou z dosahu ostrova, nesmí jej nikdo rozvázat. Když se přiblížili k ostrovu a Odysseus přivázaný ke stěžni uslyšel překrásný zpěv, nepřál už si nic jiného, než plout blíž a blíž. Spílal mořeplavcům, křičel na ně, ať napnou všechny plachty a obrátí kormidlo k ostrovu, ale nikdo jej neslyšel. Námořníci veslovali jako o život, stačilo jim, že vidí, jak Sirény vábí napůl lidským tělem a rozpínají křídla a přitom stojí na kostech svých obětí. Když byli daleko od ostrova, dostal se Odysseus z nebezpečného opojení a ostatní jej odvážali.

Hra:

Ráno po nástupu se dostaví Odysseus a řekne dětem, aby použily první radu (ty 3 rady si představuji jako nějaké tři svítky, které budou očíslované, aby bylo jasné, která rada je první) v ní bude napsáno, že až budou proplouvat okolo sirén, tak že si mají zavázat oči, protože jsou strašně krásné a oni by chtěli za nimi, což by znamenalo smrt. Poté co si radu přečtou, jim Odysseus řekne, že už se pomalu blíží k onomu ostrovu, a proto si před odchodem musí zavázat oči. On se ale chce podívat, jak Sirény vypadají, a proto jemu zůstanou oči otevřené a povede je, nebo si vymyslím nějakou podobnou lež. Bude to něco jako **den trfidů**. Půjde se zavázanýma očima po nějaké dráze, kde budou různé úkoly jako prolézání sítí za asistence vedoucího a jeho rad; zdolávání překážkové dráhy, opět jenom podle toho co uslyší; jít za hlasem vedoucího, zatímco nějaký další na ně budou pokřikovat něco ve smyslu, ať jdou k nim; a nakonec bych je nechal projít vcelku velkým bludištěm z provázku. Ve chvíli kdy všichni překonají bludiště budou si moct rozvázat oči protože už budou v dostatečné vzdálenosti od ostrova Sirén.

Zajištění:	Hugo
Kostýmy:	Odysseus
Materiál:	

Odpoledne:

(9) Plankty

Druhá Teresiova rada.

Cesta mořeplavce vedla mezi skalnaté ostrovy, kterými museli proplout. Byly tak rozsáhlé, že je nešlo z některé strany obeplout. Uprostřed těch skalisek čnicích z moře byly dvě mohutné a ostré, které se pohybovaly k sobě a od sebe, jako by dýchaly. To byly Plankty. Skrze ně

se posádky musely dostat. Jinudy to nešlo. Odysseus poslechl druhou věštcovu radu: vypustit holubici. Pokud ta stihne proletět mezi skalami, než se zavřou, dokážou proplout i lodě. Holubice to stihla jen tak tak, jen několik per z jejího ocasu zůstalo mezi skalami. Odysseus pochopil, že je může od zkázy zachránit pouze rychlost. Postupně všechny lodě se snažili co nejrychleji a rytmicky veslovat, bylo potřeba síly i umu každého mořeplavce. Nakonec se každá z lodí dostala skrze Plankty, ale žádná nevyvázla bez šrámu. Stejně jako holubice. Nezbylo než u jednoho skalnatého ostrůvku zakotvit a pustit se do oprav. Tím spíš, že Odysseus věděl, co je čeká dále a že bude potřeba lodě zpevnit.

Hra: Děti si buď vyrobí lodě(klasické klacky svázané okolo nich), nebo si vezmou již vyrobené lodě (Maverickova hra). Otevře se druhá rada a v ní bude psáno něco o tom ať se i s loděmi někam dostaví a tam dobře sledují holubici (holubice bude nějaký vedoucí v bílém který jim předvede co dělat). Před nimi bude překážková dráha kterou budou muset v lodích překonat. Ten vedoucí to proběhne a na konci jej nějakým způsobem skřípne podsádkami nebo mezi nějaké dvě klády (samozřejmě jenom trošku:D) no a potom přijde řasa na děti. Vždy to proběhnou a ke konci je trošku sejmemme abychom jít pokud možno trošku přirozbili ty lodě. Podle mě to bude celkem rychlá hra takže potom odpoledne zbyde čas na dřevo koupání fotbálek a tak dále :D

Zajištění:	Hugo
Kostýmy:	
Materiál:	Provázky, šátky

Večer:

(10) Skyla a Charibda

Třetí Teresiova rada.

Odysseus byl zachmuřený. Přemýšlel, co říci po opravě lodí před další plavbou. Čekala je úžina, která na dálku vypadala bezpečně, ale hrdina si dobře pamatoval, co mu v podsvětí řekl věštec Teresius. Věděl, že na lodí číhá v úžině Charibda - strašlivý vír strhávající lodě do hlubin a lidožravá Skyla - šestihlavá saň, která neopatrné námořníky lovila přímo z palub lodí. Rozhodl se, že nebude zbytečně strašit své posádky. Když se blížili k úžině, začal být zřetelný velký vír po pravé straně. Proto poručil plout podél skal vlevo. Podle rady Teresia si vzal těžkou zbroj, štít a meč, přikázal totiž svým nejuvěřitelnějším, ostatní veslovali ze všech sil. Byl připraven na náhlý útok šestihlavé Skyly a nemýlil se. V okamžiku nejvypjatějším, kdy lodě proplouly nejužším místem a jen tak tak, že nebyly strženy vírem Charibdy, vrátilo se odkudsi ze skal všech šest obludných hlav na paluby. Ozvaly se výkřiky zděšení a do nich křik Odyssea na veslaře, aby se nepřestali věnovat své práci a na bojovníky, aby překonali ohromení a strach a začali bojovat o život. Byla to hrozná řež, ale po chvíli pominula. Poničené lodě a ranění bojovníci se vzdalovali od strašlivých nestvůr a počítaly ztráty... Přes všechno bylo to vítězství a další plavba měla podle věštců z podsvětí proběhnout v poklidu, pokud si nerozhněvají některého z dalších bohů.

Hra: Navečer se jim zjeví Pallas Athéna a řekne jim, aby otevřeli třetí radu, ve které bude psáno o tom, že musí porazit monstrum zvané Skylla, aby mohli plout dál. K porážení Skyly ovšem potřebují božský nástroj. Ten však nedostanou zadarmo. Bude chtít božskou manu, která bude namíchána přesně, jak řekne (směs nějakých barevných vodiček které budou různě v okolí). Za manu od ní dostanou „Kouzelné čepele“ (jediná věc co porazí Skyllu a budou to ty nůžky u stromu) a „Lektvar znovuzrození“ (když je Skylla sejme tak se napijou a ono je to uzdraví nebo něco čeho se dotknou nebo tak). Potom se vyrazí společně s Odysseem na Skyllu. Skylla budou vedoucí na provázcích (hlavy) přivázaní na nějakém stromu (tělo) děti je musí odřezat čímž uříznou celou jednu hlavu. Vedoucí budou mít nějak nabarvené ruce třeba červeně, a když na někoho šáhnou tak je zraněný a musí se jít napít lektvaru od Athény. Potom, co zabijeme všechny hlavy, můžeme plout dál do spacáků

Zajištění:	Hugo
Kostýmy:	Pallas Athéna, Skyla (stačí jenom nějaké černé, zelené oblečení a zmalované xifty)
Materiál:	Barvičky, provázky, potravinářské barvivo na lektvary, něco na Skylliny ruce

2.8.2012, čtvrtek	Yellen
--------------------------	---------------

Dopoledne:

(11) Héliův ostrov

Příběh:

Po dalších nekonečných dnech se před přídílí lodí objevil ostrov slunečního boha Héliá. Přestože se blížila bouře, chtěl Odysseus raději plout dál, protože tušil, že by se jeho posádky mohli dopustit nějakého prohřešku a rozhněvat si dalšího boha, to opravdu nechtěl. Ale dal se umluvit. Lodě zakotvily a mořeplavci vystoupili na pevnou zem. Měli hlad, žízeň, potřebovali doplnit zásoby. Vydali se na průzkum ostrova a objevili stádo volně se pasoucích krav. Odysseus je varoval, ať se žádné z těch krav ani nedotknou. Ale jako naschvál rozmístěné pasti na divokou zvěř zely prázdnou a ani rybolov se nedařil. Hladoví námořníci pošilhávali po kravách a když Odysseus usnul, rozhodli se, že raději budou čelit hněvu boha Héliá, než aby pomřeli hladu. Několik krav ulovili, dosyta se najedli a napekli maso i do zásoby. Kostí zahrabali. Jaké bylo jejich zděšení, když se Odysseus probudil a současně se ostrovem neslo nařikavé bučení bílých koster, které běhaly po pastvinách a vzhlížely k nebi. Nešťastný Odysseus přikázal ihned vyplout a prosil Héliá za odpuštění. Ale bůh slunce ve svém hněvu žádal samotného Dia, aby mořeplavce potrestal, jinak spálí svým žářem celou zemi. Diovi nezbylo než slíbit potrestání, ale hledal vhodný okamžik, než tak učinil. Vítr nesl řecké lodě po moři a jen Zeus věděl, že je to cesta vstříc jiné bezpečné pevnině. Pak zasáhl. Mohutnými blesky rozmetl řecké lodě, splnil tak slib, zachránil svět před spalujícím žářem a Odysseovi a jeho druhům dal šanci doplatit až ke břehu pro ně neznámé země.

Realizace:

Velcí si secvičí divadlo již ve středu večer na poradě, aby ho mohli sehrát ve čtvrtek po ranním nástupu. Děti ho shlédnou a následně dostanou papírky s příběhem a budou jim upřesněny instrukce. Každý tým vytvoří vlastní představení a bude za to bodově ohodnocen. Na přípravu budou mít dopoledne, samotné předvádění proběhne o poledňáku.

Zajištění:	Yellen
Kostýmy:	všechny
Materiál:	papírky s příběhem, pro každý tým jeden (vytisknu)

Dopoledne:

(12) Na ostrově Kalypsó

Příběh:

Všem mořeplavcům se zprvu rajský ostrov zamlouval. Celí zbídačení a znavení doplvali z posledních sil, kde se jich ujaly služebnice Kalypsó a plnili každé jejich přání. Také Odysseus již svým nerozumným druhům odpustil ulovení posvátných krav boha Héliá a pookřál v péči ostrovanek. Ale čím déle byli lthačané na rajském ostrově, tím se jim víc stýskalo po domově. Několikrát se sám Odysseus pokusil dostat ke stromům, které by porazil a postavil vor, ale vždy byl vlídně, ale neoblomně odveden do paláce Kalypsó. Stále víc bral ostrov ne jako ráj, ale jako vězení. Toužil dostat se domů víc a víc. Zželelo se Pallas Athéně Odyssea a uprosila svého otce Dia, ať zařídí, že se Odysseus a jeho posádky vydají na cestu domů. Zeus se nechal oblomit, když se ujistil, že i hněv Héliá již pominul a vyslal svého posla ke Kalypsó. Hermés se objevil na ostrově a Odysseus a jeho posádky začaly se stavbou nových lodí. Kalypsó posmutněla a nakonec se s Odysseem a jeho bojovníky loučila jako s přáteli. Žádný z nich už nechtěl na rajském ostrově zůstat. Žili na něm celých sedm let!

Realizace:

Děti se vydají s Odysseem do lesa (stačí okruh běžce) a až se vrátí, bude jim oznámeno, že jsou na ostrově Kalypsó a jejich služebnic (označené např. šátkem). Ty budou dětem a Odysseovi plnit všechna přání po dobu, co uznáme za vhodnou. Mezitím se bude Odysseus snažit dostat se do lesa a bude pořád dětem připomínat, že je to tu sice fajn, ale měli by se pokusit nějak odsud dostat. Služebnice ho však budou neustále odvádět zpět. Až nastane správný čas, přijde do tábora Hermés, promluví si s Kalypsó (děti nebudou slyšet o čem) a následně se vydá za Odysseem a ostatními. Těm poví, že je potřeba aby si v týmu postavili vor, který je uveze na vodě. Každý tým dostane materiál a do večere (popř. chvíli po ní) se budou stavět vory (klasicky svázat k sobě klády/klacky provázkem a dospod připevnit několik PET lahví).

Zajištění:	Yellen
Kostýmy:	Kalypsó + služebnice, Odysseus, Hermés
Materiál:	PET lahve, provázek, popř. izolepa

Večer:

Večer budou závody vorů v zátoce. Podle toho jak budou vory vypadat, jaké bude počasí apod. se určí, zda budou všechny týmy závodit společně nebo postupně na čas a také vzdálenost. Týmy budou bodově ohodnoceny.

Zajištění:	Yellen
Kostýmy:	
Materiál:	vory

3.8.2012, pátek

Bláťa

Dopoledne:

(14) Kdo bude králem Ithaky?

Zatímco byl Odysseus z paláce pryč, sjelo se na jeho dvůr množství bohatých a silných mužů, kteří prohlašovali, že Odysseus dávno zahynul a že Penelopa, Odysseova manželka, musí jednoho z nich pojmout za muže, aby měla Ithaku opět krále. Penelopa se snažila vymýšlet různé úkoly pro nápadníky a oddalovala tak své rozhodnutí, protože věřila i po letech, že se Odysseus vrátí. Věřil tomu i jeho syn Telemachos, který z chlapce vyrostl v mladého muže a rozhodl se na nic nečekat a otce najít. Dostal se poměrně daleko, až jedné noci se mu zjevila Pallas Athéna a vyzvala jej, ať se ihned vrátí na Ithaku, ale ať si dá pozor na proradné nápadníky, kteří jej chtějí zabít.

Hra: Děti budou mít úkoly na zručnost a zároveň na přemýšlení. Chtěla bych, aby na začátku dne přišla Pallas Athéna a Telemachos a setkali se tak, aby to děti viděli (nejlépe na nástupu). Pallas Athéna tam řekne informace, co se děje v Ithace a pošle Telemachose zpět. Ten se poté sebere a odejde. Pallas Athéně, ale při odchodu vypadne svitek na kterém bude psáno něco ve smyslu, ať se všichni připraví na duchovní i silový souboj a odeberou se na dvůr Ithaky, kde se budou ucházet o ruku Penelopy. Ženy se však musí převléknout tak, aby nikdo nepoznal, že nejsou mužského pohlaví. Až se převléknou a budou připravení, přijde krásná Penelopa, uvítá je na trunaji o její ruku. Řekne jim, že v první části se bude jedna o duchovno a důmyslnost každého z nich.

Představuju si, že vyrobím mapu, kde budou stanoviště, kam mají jít a po jednom (nebo dvou, podle toho kolik

bude děti) budou chodit a plnit úkoly.

1. **Sbírání smůly** – budou mít určitou dobu na to, aby nasbírali co nejvíce smůly. Poté se to musí pomoci nějakých vah zvážit a napíše se výsledek do jejich archu.
2. **Tahání klád z lesa** – budou mít za úkol v co nejkratším čase přitáhnout kládu z lesa (podotýkám ne živý strom, ale soušku), pro silnější to budou až 3 kusy(a stanoviště by mělo být třeba nad sklípkem ☺)
3. **Přišívání knoflíku** – na čas budou přišívát knoflík k nějakému hadříku
4. **Qvíz** – udělám něco málo otázek, aby si trochu zopákli, co se to tu vlastně vše dověděli
5. **Zapamatování oslavné básně pro Dia** – něco si vymyslím nebo stáhnou
6. **Splnutí s přírodou** – poznávačka listů, jehličí, šišek, hub, cokoliv, co je přírodní
7. **Poznávačka** – zavázané oči a poznávat předměty

Zajištění:	Blát'a
Kostýmy:	Penelope, Pallas Athéna, Telemachos
Materiál:	Věci na smůlu, Knoflík, jehly, nitě,šátek

Dopoledne:

(15) Návrat Odyssea

Odysseovi, který putoval ostrovní říší, zastoupila cestu Pallas Athéna a proměnila ho ve starce, v kterém by jen málokdo tušil lthackého krále. Takto změněn odešel k pastýři Eumaiovi a dozvěděl se o nápadnících na svém dvoře. Telemachos také spěchal za pastýřem a tak se otec se synem po deseti letech setkali a vymysleli plán. Telemachos se vrátil do paláce a ve starce změněný král chvíli po něm. Na vlastní kůži pak okusil zpupnost nápadníků. Jejich posměšky zarazila až Penelopa, Odysseova manželka, která nařídila staré služce o starce se postarat. Ta podle jedné z jizev na noze Odyssea poznala. Byla by vykřikla štěstím, ale Odysseus jí umlčel. Ještě nenadešel ten pravý čas. Telemachos i stařec se vmísili mezi hodující nápadníky. V síni byl i starý pes, který zavětlil a také poznal svého pána. Jeho radost málem Odyssea prozradila. Pak se nápadníci přeli, co udělají, aby se konečně Penelopa rozhodla, kdo se po jejím boku stane lthackým králem. Ta přišla s novou zkouškou. Jediným šípem prostřelit oka dvanácti seker postavených za sebou. Kdo se chce vyrovnat Odysseovi, musí umět to, co on. Žádný z nápadníků to nedokázal. A pak se luku a šípů chopil stařec. Všichni se smáli, ale smích jim ztuhl na tvářích, když se jedinou střelou starci povedlo to, co nikomu jinému. Náhle se starce dotkla Pallas Athéna a v hodovní síni stál Odysseus v plné své síle. Společně se svým synem nikoho nešetřili a palác zbavili všech, kdo se pokoušel násilím a neprávem získat trůn. Odysseus byl opět doma a ujal se vlády, aby uvedl vše do pořádku.

V této legendě bychom měli nakonec vyprovodit Odyssea zpátky do jeho času..!

Hra: Uvedení do děje bude takové, že Pallas Athéna se setká s Odyssem a Telemachosem, se kterým už budou spolu a promění ho ve starce. Telemachos a Odysseus se dohodnou, že každý půjde do lthaky sám, aby nikdo nabrahl podezření, v tu chvíli scéna končí a začne odpolední program běžcem a Penelopou, která bude mít řeč. Odpoledne se bude pořádat olympiáda, takže budu potřebovat běžce z Olympie, co mi zapálí slavnostní oheň☺ Potom Penelopa vyhlásí, že 3-5 nápadníků, kteří se umístí na nejvyšších místech bude moci bojovat o její ruku v závěrečném úkolu. Takže odpoledne bude plně házení oštěpů, házení disku(létajícího talíře), sprintu, běhu na dlouhou trať, plavání(pokud bude dostatečné teplo), skoku do dálky, hod na cíl.

Až se všechny děti vystřídají všude, bude se vyhodnocovat, velice rychle a jednoduše a Penelopa vyhlásí výsledky, Ti nejlepší se připraví na závěrečný úkol, kterého se zúčastní již Odysseus jako staře(Hugouš). Asi mě nenapadá nic jiného, než tahání špatlu na špaleko jako tomu bylo před x lety, což bylo velice účinné. Musí vyhrát Hugo, nic jiného neexistuje!!! Poté bude velká oslava návratu Odyssea do svého království(slavnostní večeře s dortem). A potom až v noci bych dala Odyssea spinkat na věky ☺

Zajištění:	Blát'a
Kostýmy:	Odysseus, stařec, Pallas Athéna, Telemachos, Penelope
Materiál:	Oštěp, létající talíř, míček

Večer:

Slavnostní závěr...

- ✓ Někdy klidně odpoledne, bude-li čas – sbírání smůly na pochodně, dříví na oheň, příprava ohniště
- ✓ Večeře – hostina, dort
- ✓ Slavnostní oheň

Zajištění:	Všichni – to sice vypadá jako nikdo, ale domluvíme se co a kdo:)
Kostýmy:	Chronos, Odysseus
Materiál:	

4.8.2012, sobota

Dopoledne, odpoledne:

Možná i hry, ale hlavně...

Oddíl
Poutníci

Rámčák letního tábora 2012
Strana: 7

- ✓ Úklid, balení
- ✓ Vyhodnocení, ocenění
- ✓ Odjezd

Zajištění:	Všichni:)
Kostýmy:	
Materiál:	

Týmy – děti, velcí, barvy triček

Barva týmu: zelená	Barva týmu: modrá	Barva týmu: červená			
Jméno:	Jméno:	Jméno:			
Hugo, Chumba	Maverick, Žwejkal	Bláťa, Yellen			
Zdenda Hrabák	16	Tomáš Nový (Hajnej)	16	Eva Dědičová (Ronja)	14
Lukáš Tesařík (Luky)	9	Jakub Pečený	10	Josef Hrabák (Krték)	12
Anna Melvaldová (Anče)	12	Leona Čapková	8	Jakub Čapek	11
Magda Tesaříková (Majda)	4	Daniel Beneš	9	Denisa Hájková	9

Zatím nezařazené děti: Lukáš Koukol, Eliška Koukolová – oba 8 let

Barvy triček dětí dle týmů, dospěláci: jednotná barva – žlutá.

Postavy a kostýmy

Tahle tabule obsahuje všechny postavy uvedené ve všech etapách (doufám;)

Postava:	Jaká	Kdo	Kostým
Odysseus	Král Ithaky	Hugo	barevné výrazné šaty, zlatá zbroj, meč
Aeris	Kněžka z Atlantidy	Bláťa	
Chronos	Mág času	Michal	Černý plášť
Cháron	převozník na řece Styx	Žwejkal	
Pallas Athéna	bohyně modrosti, dcera Dia, pomáhala Odysseovi	Bláťa	výrazné barevné zlatem zářící šaty, doplněné bojovou přílbicí, mečem a štítem
Hermés	posel bohů	Yellen	
Kirké	čarodějka, vládkyně ostrova Aiaia		
Kalypsó	nymfa, vládkyně ostrova, kde se každému splní jeho přání	Světlana	oděv ve stylu Tahiti, Hawaii, vlasy propletené květy
Služebnice Kalypsó		Světlana	
Telemachos	syn Odyssea, který bránil otcův trůn	Chumba	kostým královský, ale lehký, prostý, žádné těžké brnění, krátký meč u boku
Penelope	Žena Odyssea		
Kyklop	Jednooký obr	Michal	
Aiolos	Bůh větru	Žwejkal	
Hélios	Bůh slunce	Maverick	
Persefóna	Dcera Dia, manželka vládce podsvětí – Háda	Bláťa	
Thanatos	bůh smrti, vládce podsvětí	Yellen	
Teresius	slepý věštec, který po smrti sestoupil do podsvětí, do služeb boha Háda	Michal	
Kerberos	Trojhlavý pes, který hlídá vchod do podzemí	Maverick	

Bodovací systém – jednoduchý...

Bodují se jednotlivci v týmech

Velcí přidělují body ve stupnici: -2, -1, 0, 1, 2, 3

Body se vepisují do bodovacího archu, materiál za ně se shromažďuje ve váčcích

Materiál za body: Mince (nebo jiný materiál)

Dále se udělují hodnosti:

Hodnost	Co udělat	Mincí zaplatit	Výhoda
Plavčík:	Nic	Nic	Nic
Bubeník:	Rytmická sestava do 1 minuty	2	Přednost ve frontě na jídlo
Tesař:	Lodičku ze dřeva (kůry)	2	Může poslední z dětí z vody
Kadet:	Postavit stan do 5-ti minut	3	Sleva v krámku koruna na položku
Kormidelník:	Naviguje slovně vedoucího se zavázanýma očima terénem	4	Večeřka o hodinu delší

Bodují se týmy

Toto bodování vyplyne z jednotlivých etapovek jako pořadí posádek. Vepisuje se do bodovací tabule.

Boduje se úklid ve stanech

Znamé pořadí: A, B, C, BŽ, FŇ (nutné dětem pořádně vysvětlit)

Velcí bodující úklid se střídají (arch bodujících, dohodou mezi dospěláky)

Malí bodují úklid velkých ;)

Režim dne

Budíček pro služební posádku: 6.40.

Budíček pro ostatní: 7.15.

Vodník, rozcvička, mytí, úklid (rozcvička a vodník si nesmí konkurovat!)

Snídaně: 8.00. – 8.30.

Ranní nástup: 8.30.

Po nástupu bodování úklidu, dopolední program

Oběd: 12.30. – 13.00.

Polední klid: 13.00. – 14.30.

Odpolední program

Večeře: 18.30. – 19.00.

Vracenda, cecanda: 19.00. – 19.30.

Večerní nástup: 19.30.

Večerní program

Mytí služební posádky a zájemců: 20.30. začátek

Osobní hygiena

Mytí služební posádky a zájemců: 21.30. konec

Příprava na večerku: 21.30.

Večeřka: 22.00.

Noční hlídky – nebudou pravidelné, děti si je jen zkusí:

Hlídá se v jídelně a po cca 15 min. intervalech se prochází táborem a kontroluje, zda je vše v pořádku. Hlídky jsou celkem čtyři, v rozumném složení (2 větší děti samy, 2 malé + 1 velký, atp.) – za to ručí strážce.

Hlídky je při hlídání v tichosti tak, aby na sebe neupoutávala pozornost vetřelců, ani spících!

Hlídkají vždy členové služební posádky, v případě nutnosti lze dohodnout jinak.

1. hlídka: 24.00 – 01:40

2. hlídka: 01:40 – 03:20

3. hlídka: 03:20 – 05:00

4. hlídka: 05:00 – 06:40

Kdo – co:

Séf:	Michal
Zdravotník:	Světlana
O včasný přísun proviantu se stará:	Yellen, Dana
Kuchyně:	Jarča
Auto v táboře:	Yellen, Dana
Vedoucí dne:	Ten, kdo má etapu

Materiál

Lékárna:	Dohodnout se s cyklisty
Talismany mušle:	Hugo
Bodovací archy:	Bláťa
Arch na bodování úklidu (seznam bodujících dohodou):	Bláťa
Tisk zákonů, služby, režimu dne:	Michal
Pamětní listy:	Michal tvoří, Dana tisk
Cedulky na stany včetně obalů na ně:	Bláťa
Malovátka na xicht:	Michal
Mince za body:	Michal
Váček nebo krabičky na mince:	Říct/napsat dětem, ať si každý vezme
Artefakty a jiné odkazy z Atlantidy:	Michal, ale kdo má něco hodícího se, tak řekněte!

Zbylé kameny:	Michal
Kameny u dětí:	Říct/napsat jim, ať je vezmou...!
Papkoule:	Na místě (noviny, izolepy)
Krepáky:	Bláťa
Vodovky:	Bláťa
Fixy obyčejné:	Bláťa
Fixy lihové:	Bláťa
Sešívačka:	Bláťa
Alobal:	Bláťa
Nůžky:	Bláťa, Michal
Štětce:	Bláťa, Michal
Bubínek:	Michal
Svíčky:	Bláťa
Ťuflíky:	Bláťa
Kotlíky 2ks:	Michal
Čelovky, baterie:	Bláťa
Buzoly:	Bláťa
Sádr.obvazy, indulony:	Bláťa
Čtvrtky:	Michal (jen tak, když se hodí...)
Sádra obyčejná:	Michal (jen tak, když se hodí...)
Sádrové masky:	Světlana (pro „V podsvětí“)
Samolepící štítky obecně:	Michal (má od Bláti)
Papíry:	Dana
Barevné papíry:	Bláťa
Řeč pro palivce:	Michal
Izolepa:	Bláťa
Lepidla:	Bláťa
Špendlíky spínací:	Bláťa
Pochodně + petrolej:	Bláťa
Provázky přírodní slabé i silnější:	Bláťa
Provas na uzlovačky:	Michal
Sirky:	Bláťa
Jar, savo, hadry, houbičky:	Bláťa
Škrabky na brambory:	Bláťa
Terakotové schránky:	Hugo
Odměny (plyšáky, knížky, čoko, další věci):	Bláťa (a já něco posbírám)
Škrob + potr.barvivo:	Bláťa
Bílé vousy:	Žwejk
Duše:	Michal – domluveno, v pondělí přiveze Beruna
Celty:	Michal
Lana:	Co najdeme na půdě
Trička a barvy na batik:	Bláťa
Talismány:	Hugo
Knížka Odyssea a zpěvník:	Michal/Dana
Znak oddílu, logo na trička a vlajka:	Michal
Kartičky „Běžec, Samson, vodník“:	Leda na místě, pokud se rozhodneme, že ano
Hry na volné chvíle:	Všichni...

Velcí na celý týden:

Bláťa, Hugo, Yellen, Žwejkal, Světlana, Maverick, Jarča, Michal, Dana, Míra, Chumba. To je celkem 11 velkých.

Poznámky na závěr

- ✓ Rozcvičky? Jakže jsme se to domluvili?
- ✓ Co Běžec/Samson/Vodník – kartičky?
- ✓ U Penelope chybí, kdo ji hraje, o některých postav kostýmy – ale na tom nesejde:)

Odysseovy sny

Rámcák LDT Zátoka pláňat, 29.7.-4.8.2012

Kontakt na oddíl:

Michal Vitouš, telefon: 777334383, mail: xargosovo@centrum.cz

Oddílové stránky: <http://poutnici.tulaci.eu/>

Působíme pod MOP Tuláci: <http://www.tulaci.eu/>

Fotogalerie na rajčeci: <http://poutnicipraha.rajce.idnes.cz/>

Facebook: <http://www.facebook.com/oddil.poutnici/>