

## Proč SAPA?

Sapa znamená v lakotštině, ze které čerpají často svá jména příznivci indiánů, černý. Tedy černý jako Černý Vlk.




## Další schránky v Zelené zemi

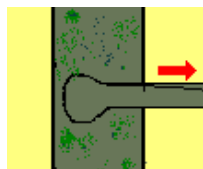
Zelená země je momentálně bílá, ale možná, že bude zase zelená než se tam dostaneš.

### U přivinuté větve

Tuto schránku připravili Marek a Šedin. Rychle se jim cestou stmívalo, takže některé podrobnosti nemusí přesně souhlasit.

*Jdeme po cestě nahoru od panelů. Jakmile se nám otevře pohled do údolí a na přehradu, odbočíme doprava. Jdeme se stráně dolů, všude kolem je pláň s množstvím překážek. Dáváme pozor, abychom nezašlápli některý z malých stromků, kterými je stráně osázena. Část stráně vyústí do kaňonu. Po levé stráně vidíme velký dub. Mírně odbočíme doprava. Všude kolem je pořád pustá pláň. Po čase dojdeme k plotu. Dále jdeme podél plotu po pěšince. Ta nás zavede do lesa. Po pravé stráně je údolí. Po chvíli odbočíme doleva. O kousek dál je hustěák. U většího stromu jsme zanechali schránku. Strom je pravděpodobně dub nebo buk.*

Tolik jejich popis. Strom je dub. Ale poznáte ho podle buku, který na něj  ukazuje podivně přivinutou větví (viz obrázek). Když jsem tam byl já a hledal skrýš, nebyl jsem tam sám. Devět kroků ode mne usilovně pracoval **strakapoud velký**. Bylo to



asi metr nad zemí na opačnou stranu než ukazuje přivinutá větev. Když odletěl, šel jsem se podívat a v dutině stromu měl zasazenou borovou šišku a tu zpracovával. Najdeš ji tam ještě?

### U vzrostlého dubu

Tuto schránku připravili Ondra a Kokino.

*Jistě si vzpomínáš na velký okruh, po kterém se běhala štafeta Pony Expressu. Pro pamětníky je to také okruh generála Custeru.*

*Půjdeš po tomto okruhu až dojdeš ke stromu, který je padlý přes cestu. Tam odbočíš po stráni dolů, až narazíš na cestu vedoucí Kočičím žlebem (spíš menší silnička). Na cestě odbočíš doleva, ujdeš asi dvacet metrů asi do míst, kde bude možné vylézt nahoru na protější svah. Mineš obrovský strom a půjdeš dál. Za nějakou dobu se svah zmírní téměř až do úplné roviny. Octl ses na hledaném místě. Asi uprostřed této plošinky (kde i v noci člověk vidí) stojí starý dub, který má u svého kmene několik dutin. V jedné z nich najdeš lahvičku s papírem a tužkou. Zde se podepiš a pořádně se rozhlédni po místě, které bude cílem ještě mnoha objevitelů a které moc lidí nezná. Mnoho úspěchů.*

Když polezeš z Kočičího žlebu do svahu bude Ti znamením mraveniště mezi vzrostlým smrkem a habrem. Blíže k habru. Plošinku asi poznáš, aniž bys musel čekat do setmění na to, jestli tam bude vidět. Pak by se Ti zase hůře hledal ten dub, který není zas tak vzrostlý, jak by se po přečtení návodu zdálo. Spíše hledej příhodné dutiny v pahýlech u pat stromů.

### Král

Už jsi našel divočáka? Pak pro Tebe určitě nebude problém najít i další skrýš:

*Od divočáka pokračuješ cestou vzhůru, až se před tebou objeví vzrostlejší hustý les. Zdá se, že cesta zde končí. Když se podíváš důkladněji, všimneš si, že zahýbá nahoru doleva. Ty se podíváš vpravo. Údolí se tam rozšiřuje jako by chtělo udělat důstojné místo urostlému buku, který tam stojí jako krásný pevný sloup spuštěný z nebe. Zkus u jeho paty najít a rozluštit něco, čím bys dokázal, že jsi místo našel.*

### U spletitého stromu

Tuto schránku založili Davy, Peťa a Tonda. Malá potíž je v tom, že cesta ke schránce je nakreslena na plánu s Davyho důkladností. Překreslení do elektronické formy by mně dalo asi dost práce a tak vám cestu zkusím popsát“

*Od našeho známého místa Na panelech se vydáte za vodárnu až objevíte cestu, která vás přivede na nedávno vykácenou pláň s výhledem na přehradu. Půjde po cestě, která vede touto plání. Vpravo od vás bude jedna školka, vlevo kus dál druhá. Pláň klesá dolů a vlevo vidíte vznikající kaňon a nad ním les. Do tohoto kaňonu se musíte dostat. Chvilí bude úzký, pak se rozšiřuje. Okolo je les. V místě*

opětného zúžení vidíte po pravé straně husták. Na jeho kraji určitě upoutá vaši pozornost spleť strom keřovitého vzrůstu. U něho je schránka.

## Jednoslabičná výprava

Zima zalézající za nehty a sníh určitě leckoho odradili. A tak se s teplem domova rozloučilo jen osm nejtvrděších chlapů: KH,FV,VA,SH,JK,MK,MN,SZ  
Výprava dostala název od hry, která nás provázela od zahájení až do oběda. Rozdělili jsme se na dvě části Jestřáby a Jeleni posílení Kamzíkem. Každá skupina měla za úkol vytvořit povídku či příběh ze samých jednoslabičných slov a naučit jej všechny své členy. V poledne se z každé skupiny vylosoval jeden zástupce, který vytvořil odříkál zpaměti. O fous vyhráli zástupci rychlých nohou nad



zástupci rychlých křídel. A nebylo snadné si celé říkání pamatovat třeba přes bojovou hru. Následující slíbené příběhy z Ajeťáku, což je časopis 6.střediska Junáka v Brně.

## Myš, pes a mrak

*Myš šla na vrch. Co tam? Tam nic. Tu je pes. Ten pes haf. Myš na to: "Co tu chceš, pse!" "Nic" řek pes "já si jdu na vrch" "A co tam?" "Nic" na to pes "Tak pojd', já tam jdu též."*  
*Tak šli. Tam byl mrak. Pes řek: "Já jdu pryč. Tu je mrak." Myš na to: "Já jdu též pryč." Tak šli.*

## Děd a pes

*Byl nám děd, a ten jen jed. Byl to žgrd, občas si grk. Když se smál, i led tál. A jak to šlo dál? Ten děd si nám tak sed, pak se hned zved a chtěl jet do vsi. Ve vsi byl pes a ten na něj štěk. Děd se lek a řek:*

*"Vlez mi na hrb!" Pes se zved a vlez mu na hrb. Děd s tím psem pak šel do vsi, pes pak slez a děd byl dead.*

Po obědě jsme zjistili, jak strašně rychle a dokonale umíme po sobě zahlazovat tábořiště a popošli kousek dál. Cestou jsme sbírali a vyráběli sněhové otisky koňských stop. Další zastávka nám poskytla místo pro míčové hry. Vyřadili jsme se v hradním pánovi a mamutech. A pak už rychle domů, protože zima už do nás začala pronikat.


## Jaké budou pocty

Leckdo se už zajímal, jak budou vypadat naše letošní pocty, co se stane s bodováním. Loni jsme získávali dolary a za ty se daly získat známky, na jwýchž výrobě se mnozí z vás úspěšně podíleli.

Ani letos nepřijdete zkrátka. Body se budou proměňovat na pocty. K získání každé pocty bude třeba určitý počet bodů, ale z té oblasti, ke které se pocta vztahuje. Když získáte nějakou poctu, dostane osm barevných nití, které budou označovat tuto poctu a vy si z ní můžete vyrobit copánek. Snažte se o pěkný vzor, protože podobně jako u loňských známek, bude možné získat další body za pěkné copánky. Doufejme, že vám copánky budou přibývat a za chvíli si z nich vyrobíte náhrdelník, který bude ukazovat, jak úspěšně si v letošní hře vedete.

## Pocty

### Služba (4x4)

 Tato pocta bude vzpomínkou na Hiawathu, jehož život nám zmizel jako zapadající slunce o těchto vánocích. Hiawatha nosil na své lodičce odznak s písmeny RS, která symbolizovala roverské heslo Sloužím. Kdo chce získat tuto poctu musí sloužit svým nejbližším. Je třeba získat čtyři čtveřice dnů. Každý den je třeba, abych doma alespoň něčím pomohl a plnil všechny požadavky, které na mne budou, s ochotou, bez jediného zareptání či odmluvy. I kdyby to třeba znamenalo vynést smetí uprostřed nejnapínavějšího filmu či nejzábavnější hry. Dny ve čtveřici musejí jít po sobě, mezi čtveřicemi dnů mohou být mezery. Když např. třetí den zkazím musím začít znovu celou čtveřici. Záznamy si píšou do tabulky v deníku.



### Zelená Země (16)

Úkolů týkajících se této pocty už bylo tímto okamžikem zveřejněno dost.

### Připravenost (16)

Sem patří zatím etapa nazvaná **boj o kroj**. Kdo tenkrát našel a oblékl kroj do tří minut má první čtyři body pro tuto poctu. Další zkoušky pro tuto etapu budou následovat a proto buď připraven (KPZ, potřeby na schůzku,...).

### Indiánská dovednost (16)




Do této pocty se budou započítávat body získané při návrzích a výrobě típí a indiánských doplňků a ozdob.

### Signalizace (16)



Příležitost bude už brzy. Body se budou získávat za příjem, u někoho i vysílání morzeovky. Nebude marné umět i jiné způsoby, třeba semafor.

Kdubychom takhle pohračkovali dále, vznikne nám **vypouklý vzor**.

5. který se dělá tak, že během omotávání vytáhneme ze svazku jednu nit,  odložíme si ji nahoru a pokračujeme v omotávání. Odloženou nit po několika málo závitěch vrátíme zpět do svazku a omotáváme dál. Pak ji zase odložíme nahoru a omotáme pár závitů bez ní. A tak dále.

### Pár tipů:

- ⇒ Pokud si pro další omotávání můžeme vybrat, volíme vždycky tu nejdelší nit.
- ⇒ Když má copánek délku, kterou si přejeme, zakončíme ho čtyřmi upevňovacími smyčkami a všechny nitě dohromady zavážeme.
- ⇒ Tvrdší copánek časem změkne, měkký se bude rozmotávat.

### Kdy bude tábor?

Podle nejčerstvějších zpráv ze střediska pojedeme na tábor **28.6.97 až 12.7.97**. Světlušky pojedou od 2.srpna.

### **Pletení copánků**

Vezmeme osm barevných nití, přehneme je na polovinu a těsně vedle přehybu uvážeme očko. Tak nám vznikne poutko, za které budoucí copánek můžeme zavěsit. Toto poutko pevně upevníme. Můžeme ho třeba nějakou malou svěrku přitáhnout ke stolu. Pramínek nití držíme v jedné ruce a druhou rukou omotáváme pramínek jednou z nití.

1. **Barevný proužek** na copánku vznikne tak, že pramínek nití omotáváme jednou nití ze svazku. Omotáváme hustě kolem zbývajících a délku si kontrolujeme měřením nebo počítáním závitů.
2. Když omotáváme pramínek dvěma nitěmi současně, vznikne nám **prstencový vzor**. Důležité je aby ty dvě nitě šly vedle sebe pořád ve stejném pořadí.
3. Můžeme také udělat barevný proužek a pak se jinou nití přes něj vrátit několika závity, které nejdou těsně vedle sebe zpět a podobně zase na původní pozici. Vzniknou nám **křížky**.
4. Pramínek začíná tím, že na něm uvážeme asi tři upevňující smyčky - obyčejná provlečená očka, jedno za druhým.