

ETAPOVÁ HRA STŘEDNÍ KATEGORIE

KOHAU

RONGO RONGO



ZÁMEČEK ROŽELOV POD TŘEMŠÍNEM

10.8. – 23.8.2004

KOHAU - RONGO - RONGO

PROVEDENÍ 2004

ÚVODNÍ MOTTO

Na světě je stále ještě mnoho záhad. Jednou z nich je i záhada obrovských soch MOAÍ na Velikonočních ostrovech v Tichém oceánu. Zájem vědců se však neupíná pouze k jejich vzniku a poslání, ale také k praktikám jejich přesunů z lomů, kde byly vytesány, na pobřeží odkud hledí do mořských dálav.

Český inženýr Pavel Pavel ze Strakonice prakticky odzkoušel teorii francouzského vědce o přemísťování soch MOAÍ. Spočívá v tom, že se stojící sochy pomocí lan otáčejí a tak se mohou přesunovat na libovolnou vzdálenost. O této teorii i o svém praktickém pokusu informoval ing. Pavel Pavel norského badatele Thora Hayerdala a ten jej po čase pozval na vědeckou výpravu k Velikonočním ostrovům, aby mohl tuto teorii pohybování soch MOAÍ předvést přímo na místě.


































Při svém pobytu zde objevil ing. Pavel Pavel při prozkoumávání hory PUKU PUHIPUHI na svazích kráteru RANO KAO dřevěnou destičku KOHAU - RONGO - RONGO se záhadným nápisem. Vědci celého světa se zabývali jeho rozluštěním, avšak doposud se to nikomu na světě nepodařilo a písmo obyvatel Velikonočního ostrova zůstává stále záhadou.



Ing. Pavel Pavel nám tuto destičku do tábora zapůjčil a my máme možnost pokusit se záhadný nápis vyluštit. Protože jsou však znaky KOHAU - RONGO - RONGO podobné záznamům písma různých starých kulturních národů (např. záznamům Vikingů, staročínskému a staroindickému písmu, nápisům známým z Japonska i Austrálie a v neposlední řadě i písmu z dob Egyptských faraónů a indiánským záznamům - kipu), bude třeba, abychom společně navštívili několik zemí celého světa, poznali jejich typické, nebo i národní zvyky a tradice, které by nám mohly být užitečné při luštění záhadných znaků

KOHAU-RONGO--RONGO!!!

ZÁHADNÉ ZNAKY KOHAU RONGO RONGO

 H		 V	 Ž
 O		 U	 Á
 TU		 RA	 I
 M		 K	 B
 A			 Z
 SE		 P	 J
 D		 T	 Č
 E		 É	 ŽÍ
 L		 Ě	 KY
 N		 R	 Í
 S		 GO	 —
		 Y	

Takto byla zašifrována zpráva:

„Hotumatua seděl na svahu Ranokao v posvátné osadě Orongo. Když tu náhle upustil bůh Uoké svou hůl. Ta spadla na zem a zlomila se.

Jedna část leží v okolí tábora.

Moái hledí ze svého Ahu na nejvyšší kopec a vidí poklad boha Uoké.

Najděte ho.“

Při cestě na Velikonoční ostrovy jsme stačili navštívit 5 států světa. V každém z těchto států jsme plnili úkol, který byl pro tu kterou zemi charakteristický. Soutěžních etap bylo pět a do hodnocení byla zahrnuta i jedna mezihra.

Naše putování na Velikonoční ostrovy vedlo přes tyto země světa:

- Grónsko
- Finsko
- Egypt
- Mexiko
- Švédsko

Etapovou hru absolvovalo celkem 51 dětí z 5. až 8. oddílu, rozdělených do 7 družin.

Hlavním úkolem celé etapové hry bylo vylúštění zprávy psané pomocí znaků z Velikonočního ostrova zaznamenaných na dřevěné destičce zvané Kohau-rongo-rongo, kterou přivezl český vědec a cestovatel Ing. Pavel Pavel.

Dle umístění v jednotlivých etapách obdržely družiny příslušné body (1 – 7) a za každý bod pak i rozluštění jednoho znaku zprávy Kohau-rongo-rongo.



1. etapa

GRÓNSKO

Motto:

Své putování za odhalením nápisů tajemných destiček Kohau - Rongo - Rongo začínáme na ostrově plném ledu Grónsku, v době, kdy zde byla objevena naleziště smaragdů. Statisíce dobrodruhů opouštějí své rodiny a přijíždějí sem do pustých a nehostinných míst za vidinou zeleného bohatství. Ať je jejich charakter jakýkoliv, jedno jim nelze upřít. Jsou to všechno tvrdí a odvážní lidé. Mezi nimi je i Francis, kterému samotný boj o přežití v drsných grónských podmínkách nestačí. Je ctižádostivý, ale schopný a sebevědomý. Nebezpečné podniky ho fascinují.

Brzy se rozkřikne, že se Francis rozhodl uzavřít bláznivou sázku: cestu se psím spřežením napříč Grónskem urazí za pouhých čtyřicet dní a překoná tak nejlepší domorodce, kteří k tomu s vypětím všech sil potřebují šedesát dní. Sázka vzruší široké okolí, kdekdo si začne přísazovat na Francise či proti němu. Francis ale není blázen. Zná dokonale sebe a své možnosti. Stanovil si přesný plán, kam má který den dorazit, aby sázku vyhrál. Plán je na samých hranicích jeho sil. Aby ho splnil nesmí se přihodit nic mimořádného, žádné nepředvídané zdržení. Časová rezerva neexistuje.

Vydejme se tedy spolu s Francisem na cestu napříč Grónskem. Vždy možná právě z této země před dávnými lety přišli první obyvatelé Velikonočního ostrova pod vedením prvního náčelníka tohoto lidu Hotu Matui.

Zapřáhněte tedy svou psí smečku do saní a hurá na cestu. Ale pozor ! Psí smečka je slepá !

Provedení:

Postavená překážková dráha v areálu tábora. Start a cíl u ohniště. Jeden z družiny je vidoucí a ostatní mají zavázané oči (karnevalové masky). Vidoucí vede ostatní a pouze slovně bez dotyku navádí ostatní tak, aby bezpečně splnili zadané úkoly, které plní pouze nevidoucí.



2. etapa **FINSKO**

Motto:

V malém přístavním městě KOKKOLA ve Finsku je vždy v srpnu pořádán nezvyklý závod na počest strážců okolních majáků.

Průjezd nedalekým průlivem byl vždy nebezpečný a k orientaci plavců odedávna slouží čtyři majáky na nejnebezpečnějších útesech. Dnes je již jejich provoz plně automatizován, ale v dřívějších dobách bylo třeba každý večer a před blížící se bouří majáky objet, rozsvítit a umožnit tak všem lodím bezpečný průjezd. Dodnes se v okolí vypráví příběh o dvou strážcích majáku, kteří byli se svou loďkou vrženi na útesy, ale přesto se jim podařilo doplatit ke zbývajícím dvěma majákům, vystoupit na skálu a včas, před příchodem tmy zapálit lampy.



Na počest tohoto příběhu a statečných strážců pořádají místní námořníci každoročně závody v plavbě a plavání, spojené s rozsvěcováním majáků. Účastníci však musí prokázat plavecké schopnosti a odolnost.

Zúčastněme se tedy závodů a navažme přátelství s domorodci. Vždyť UGROFINŠTINA je velice podobná řeči původních obyvatel Velikonočního ostrova.

Provedení:

Jízda na nafukovacím člunu po dvojicích na čas - štafetový závod. Osádku tvoří vždy dva členové družiny a jejich úkolem je dojet k „majáku“ a rozsvítit petrolejovou lampou (nebo svíčku) dovezenými zápalkami a vrátit se zpět

– zápalky jsou štafetový kolík. O umístění rozhoduje celkový čas celé družiny.



3. etapa

E G Y P T

Motto:

Před dávnými časy žil v Egyptě mocný faraón AŠÓKA. V prvních letech své vlády podnikal válečné výpravy a zakrátko vybudoval ohromnou říši.

Potom se však s Ašókou stala nečekaná změna. Odložil meč, rozpustil vojska. Teď měl plnou hlavu jiných posláních: jak nasycit hladovějící, jak zabezpečit žíznící zemi dostatek vody, jak zmírnit utrpení nemocných.

Do velké říše se vrátil trvalý mír. Ašóka dal zasadit na různá místa kamenné sloupy, na nichž byly vytesány jeho příkazy a myšlenky.

Ale čas nezadržitelně plynul, Ašóka stárnul, ztrácel síly a nakonec zemřel. Jeho následovníci nedokázali plnit odkaz ušlechtilého vládce. Stará města se v nových válkách proměnila v rozvaliny, sloupy s Ašókovými nápisy pohltila džungle.

Uplynulo dvacet století, než si svět znovu všiml podivných kamenů, plných ještě podivnějších znaků, které se silně podobaly nápisům známým z dřevěných destiček Kohau - rongo - rongo nacházejících se na Velikonočních ostrovech. Vědci vytušili, že mají před sebou nesmírně cenný historický pramen. Vyslali do různých krajů hledače, aby pátrali po dosud neznámých slovech a opisovali záhadné nápisy. Ale nikdo dosud nedokázal přečíst, co je na nich napsáno. Teprve Jamesi Prinsepovi, kalkatskému úředníkovi se podařilo rozluštit první znaky. Brzy nato slyšel svět slova dávno zemřelého faraóna AŠÓKY

Provedení:

Různě šifrované nápisy faraóna Ašóky rozmístěny po lese (cca 18 druhů). Doba hledání nápisů 1 hodina. Za nalezenou zprávu 1 bod za rozšifrování 3 body.

	0	1	6	4	9
V	A	B	C	D	E
O	F	G	H	I	J
D	K	L	M	N	O
A	P	R	S	T	U
K	V	W	X	Y	Z

Mimo Ch, Q

4. etapa Š V Ě D Ů K O

Znalostně orientační závod.

Úkolem jednotlivých družin je v co nejkratším čase absolvovat vyznačenou trasu v lese – část lesa směrem od tábora k posedu (značení trasy provedeno fáborky, protože by se nám podle mapy ty dovedové ztratili).

Na trase byla umístěna kontrolní stanoviště, kde družiny plnily různé úkoly.

Jednotlivé družiny byly vypouštěny na trasu po 3 minutách. Po trati mohou být rozmístěny skryté hlídky, které udělují trestné minuty za neregulérní soutěžení a nepřístojné chování v lese.

O pořadí družin rozhodoval čas v cíli a počet správných odpovědí na kontrolní otázky.

Potřeby:

Startovní kartičky, tužky, stopky, napínáčky, fáborky, kontrolní otázky



5. etapa MEXIKO

Střelecká soutěž

**Provedení:**

Etapa se skládá ze dvou částí:

- 1) střelba ze vzduchovky na vzdálenost 10 metrů, každý člen družiny měl tři rány zkušební a 5 ran soutěžních
- 2) hod na cíl ze vzdálenosti 5-ti metrů. Každý měl 3 zkušební a 5 soutěžních ran

Prostor:

Střelba ze vzduchovky – prostor za buňkou vedoucích

Hod na cíl – dřevěná plocha před jídelnou

Hodnocení:

Výsledky členů jednotlivých družstev se sčítali v každé části etapy zvlášť. Za každou část se stanovilo pořadí. Umístění družiny v obou částech se pak sečetly a minimální součet určil první místo.

Potřeby:

Vzduchovky, diabolky, terče, tenisáky nebo kriket míčky, tužky, papíry



Jako první správně rozluštila zprávu Kohau – Rongo – Rongo bílá družina ve složení:

- Klára Navarová
- Andrea Vaverková
- Tereza Schrenková
- Barbora Heidornová
- Simona Řeháková
- Jiří Pechan
- Libor Stehlík

Po vylúštení jsme se dozvěděli, že poklad boha Uoké se nachází na vrcholu Třemšína. Po namáhavém výstupu na tento vrchol a intenzivním hledání byla však nalezena pouze další šifrovaná zpráva.

Í	Í	H	H	L	C	E	O	L	K	D	O	A	V	A	K	M	O	S	O	A	T	A
N	T	E	U	K	A	Š	D	H	Z	E	B	Z	Á	R	Z	E	S	E	S	E	I	H
Á	S	J	B	O	N	A	E	Y	Í	L	M	Ě	R	O	Í	Ř	Y	Ř	O	P	C	O
D	Ě	E	M	P	E	N	V	T	L	H	E	T	P	B	L	T	V	P	H	Z	O	B
E	T	Ř	Á	A	Ř	V	O	A	B	É	D	S	Z	Á	B	Y	Z	Í	O	E	E	D
L	Š	P	V	Z	O	O	H	CH	V	K	A	E	Í	T	O	R	Y	A	T	B	S	A
H	Ě	É	M	Ě	B	H	Í	I	E	O	L	C	Š	I	D	O	L	O	O	E	É	L
I	N	K	E	T	Á	Í	N	T	T	U	K	A	L	T	N	H	U	M	R	N	K	K
Ř	D	O	D	S	T	C	V	S	J	A	O	N	A	S	Í	É	N	Y	P	V	O	O
P	O	U	A	E	M	U	A	O	E	H	P	U	D	O	Š	K	U	CH	Í	L	U	P

Tuto družina po delší době vylústila a zjistila, že tolik hledaný poklad se nachází v táboře u chaty č. 47.

Tak tedy hurá do tábora. Jaké však bylo zklamání, když družina našla opět jen šifrovanou zprávu, která je zavedla k nejbližšímu posedu, kde byl pak poklad po delším hledání za velikého jáсотu konečně objeven.

