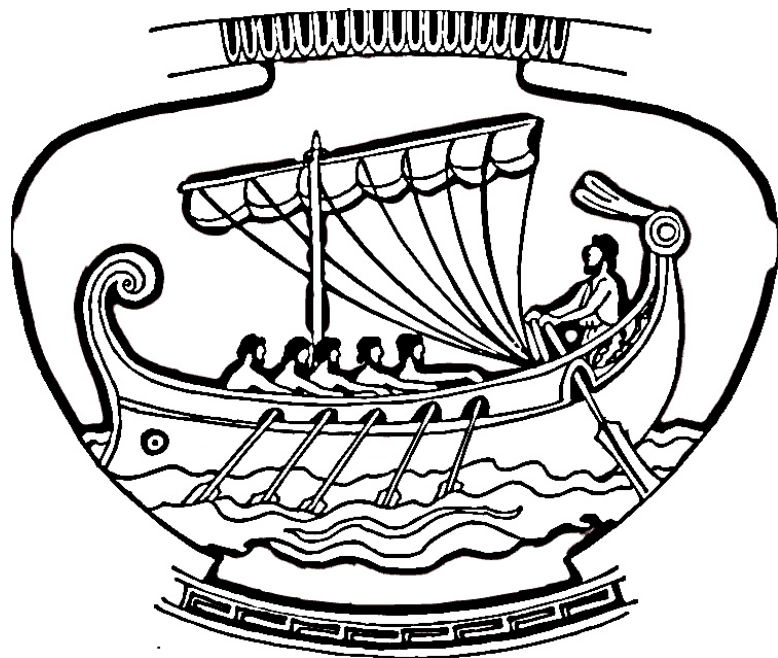


NOTES TÁBORNÍKA



ZÁMEČEK
ROŽELOV 2011

OBSAH

	str.
ÚVOD	2
ORIENTACE V PŘÍRODĚ	3
Bez mapy a buzoly	
Mapa, buzola, azimut	
Mapové značky	
ODHAD VZDÁLENOSTI A MĚŘENÍ V PŘÍRODĚ	5
JAK ZVÍRATA PŘEDPOVÍDAJÍ POČASÍ	5
POCHODOVÉ ZNAČKY	6
STAVBA STANU	7
PRÁCE SE SEKEROU	8
OHNĚ A VAŘENÍ	9
Zásady výběru místa pro ohniště	
Úprava ohniště a druhy ohňů	
Druhy ohňů	
Vlastní rozdělování ohně	
Příprava jídel	
KRABIČKA POSLEDNÍ ZÁCHRANY	13
ŠIFROVÁNÍ ZPRÁV	14
Morseovka	
Šifrování bez morseovky	
TAJNÉ PÍSMO	26
OBRÁZKOVÉ PÍSMO	25
LANA A PROVAZY – UZLOVÁNÍ	27
* Očko	* Osmička
* Volné ouško	* Liščí smyčka
* Lodní smyčka	* Kravská smyčka
* Pevné poutko	* Dračí smyčka
* Včelka	* Křížová spojka
* Ambulanční spojka	* Škotová spojka
* Zkracovačka	* Rybářská spojka
* Uherský uzel	* Turbánek
ODYSSEOVA CESTA V OBRAZECH	32
ŘEČTÍ BOHOVÉ	37
ZÁVĚREM - RADY MOUDRÉ BOHYNĚ PALLAS ATHÉNY	38

OSTŘÍLENÍ TÁBORNÍCI I ZELENÁČI!

Už je tady zase náš sůváký letní tábor, tentokrát ve znamení Odysseových cest a Antického Řecka.

Kdo to vlastně byl Odysseus a čím se vůbec zapsal do dějin tohoto světa ?

Odysseus Laertiadés (řecky Οδυσσεύς Λαερτιάδης Odysseus, syn Láertův) neboli krátce Odysseus je postavou řecké mytologie a jako Ulysses nebo Ulixes vystupuje též v mytologii římské. Podle řeckého historika Homéra znamená jeho jméno „syn bolesti“, ale jeho význam se dá odvodit také z řeckého ὁδῆγος (hodégos, vůdce, ten, který ukazuje cestu).

Odysseus byl synem hrdiny Laërta a jeho manželky Antikleie. Byl králem jednoho z řeckých ostrovů - Ithaky, manželem Penélopy a otcem Télemacha.

Jako smělý a silný bojovník vytvořil hlavního hrdinu Homérova eposu Illias. I když proslul účastí v trojské válce a skvělými nápady (viz Trojský kůň), slávu mu přineslo spíše desetileté bloudění po válce.

Celý ten příběh začal tím, že syn trojského krále Priama, Paris, unesl spartskému králi Meneláovi jeho ženu, krásnou Helenu. Pohaněný Meneláos vyzval proto všechny řecké vládcy k vojenské výpravě proti Troji. Vrchním velitelem válečné výpravy se stal Meneláův bratr Agamemnón, král mykénský.

Město Tróju deset let obléhali řečtí bojovníci. Proslavilo se tu mnoho hrdinů, ale nejvíc ze všech statečný a důvtipný Odysseus. Jen díky jeho lsti s dřevěným koněm se Řekům podařilo překonat hradby města. Válka skončila a jen dýmající trosky slavného města Tróje připomínaly deset let urputných bojů. Stejně jako ostatní se ani Odysseus nemohl dočkat, kdy spatří domov, ženu Penélopu a syna Telemacha. Vál příznivý vítr a hrdina byl přesvědčen že zanedlouho přistane na rodném ostrově Ithace...,

Ale cesta byla tak dlouhá a namáhavá, že ithacký hrdina spatřil svou zemi až po dalších 10 letech. Při putování zažil Odysseus se svými druhy mnoho dobrodružství, která znamenala smrt pro celou výpravu kromě něho. Na ostrově obrů ztratilo život 6 kamarádů. Oslepení obra Polyféma, syna boha Poseidona, naznačovalo, že cesta domů nebude nijak jednoduchá. Poseidon, bůh mořských vod, chystal řeckým lodím nástrahy na každém kroku, ovšem Odysseus jim se ztrátami ale přece odolával. Projeli šťastní kolem lákavých pěvkyně Sirén, kolem saně se psími hlavami, i kolem Poseidonovy dcery chrlící vodu. Ale to již z 12 lodí plula jen jedna. Ostatní potopili obrovití lidé. Ale ani poslední přátelé z Odysseovy lodě se domů nevrátili. Nechali se zlákat božskými stády a byli potrestáni.. Tak zůstal Odysseus sám a po dlouhém putování konečně spatřil břehy své Ithaky. Musel však ještě se svým synem Telemachem pobít nápadníky své ženy a pak teprve se dočkal šťastného a klidného stáří.

My se letos společně vydáme po stopách Odyssea a jeho odvážných mužů. K překonání všech nástrah bude třeba nejen rychlost, chytrost, ale i odvaha, týmový duch a trocha přízně řeckých bohů.

Abyste se na cestě neztratili, přináší tento tábornický notes pár znalostí předků.

ORIENTACE V PŘÍRODĚ

Orientace podle kompasu je docela snadná. Kompas se položí na vodorovný podklad (nejlépe na rozevřenou dlaň, není-li na blízku nic jiného), a tam, kam ukazuje modře zakalená špička kompasové stříelky, tam je sever. Druhý konec stříelky ukazuje k jihu. Kolmo vpravo od takto ukazující stříelky je vždy východ, vlevo západ.

Orientace podle hodinek. Namíříme malou ručičku hodinek k Slunci. Úhel, který ručička svírá s dvanáctkou na ciferníku, rozpůlíme myšlenou přímkou nebo třeba i rovným stéblem, jež na hodinky přiložíme. Směr, který příмка či stéblo ukazuje, vede mezi Sluncem a dvanáctkou k jihu, na opačnou stranu pak k severu. Pamatujte si: dopoledne půlíme úhel od malé ručičky vlevo, odpoledne vpravo! Pozor na letní čas, protože podle středoevropského času (a ten je pro určení rozhodující) je o hodinu více.

Orientace podle mapy. Všechny dnešní mapy jsou kresleny tak, že na jejich horním okraji je vždy sever. Jestliže na mapě dovedeme ukázat místo, kde skutečně stojíme a někde v okolí vidíme význačný objekt (např. kostelík, nádraží, vesničku...) a najdeme tento objekt na mapě, otáčíme mapou tak, aby naše stanoviště na mapě a význačný objekt na mapě byly ve stejném směru s našim skutečným v terénu.

Orientace podle přírodních jevů a lidského díla.

- * **Podle stromů** - osamělé stromy mívají kmen ze **S** či **SZ** strany porostlý lišejníkem nebo mechem. Tyto osaměle stojící stromy mají na **SZ** i hrubší kůru. Koruny těchto stromů jsou nakloněny na **JV**. Toto je dáno tím, že zde převažují **SZ** větry. Z této strany jsou tedy stromy chráněny lišejníky, na této straně mají rozpraskanou kůru a na opačnou stranu mají vlivem větrů skloněnou korunu. Z toho samého důvodu se střechy horských chalup dělají na **SZ** až k zemi. V horách mají stromy vlivem větrů na **SZ** straně větve řidší a olámané.
- * **Podle pařezů** - pařezy stromů mají své kruhy ("léta") na **S** straně hustší, na **J** straně řidší a větší (protože z **J** přichází ke stromu více slunečního tepla). Tento jev není vždy směrodatný, selhává v údolích, lesích aj., kde vlivem terénu přírodní vlivy na strom nepůsobí tak jako na rovině.
- * **Podle sněhu** - sněh se na jaře déle udrží na stráních obrácených k **S**.
- * **Podle slunečnic** - ty otáčejí své žluté hlavy za sluncem, i když je zamračeno.
- * **Podle mravenišť** - mraveniště má srážnější spád k **S** straně, zatímco k jihu, kde je tepleji jsou pozvolné. I tady platí to, že je-li mraveniště na kraji lesa, nemusí tato zásada platit. Bude-li mraveniště na **J** kraji lesa bude buď souměrné a nebo může být tvarované obráceně. Proč? To je celkem jasné. Toto mraveniště je lesem chráněno a naopak **J** strana je pro něj drsnější. To samé platí o **pařezech**.
- * **Podle kostelů** - kostely stojí věží či hlavním vchodem na **Z**, oltáře na **V**.
- * **Podle včelínů** - Včelíny směřují k jihu (jsou otočeny česlem k jihu).
- * **Podle ptačích budek** - ty se umísťují otvorem k **V**.

Orientace podle hvězd

Na obloze si najdeme Severku, která je na severu. Najdeme ji, když pětkrát prodloužíme vzdálenost zadních kol Velkého vozu. Venuše je při východu Slunce na východu a při západu Slunce na západu. Také se jí říká Jitřenka nebo Večernice. Je to nejjasnější hvězda na obloze.

Orientace podle slunce

Ráno je slunce přibližně na **V**, v poledne na **J** a večer zhruba na **Z**. Přibližně v hodinách můžeme světové strany stanovit takto: v 6 hod ráno na **V**, v 9 hod na **JV**, ve 12 hod na **J**, v 15 hod na **JZ** a v 18 hod na **Z**. Opět musíme dát pozor na letní čas, protože podle středoevropského času (a ten je pro určení rozhodující) je o hodinu více.

Orientace podle busoly

Busola je zdokonalený kompas. Kdybych měl volit mezi busolou a kompasem, vždy se rozhodnu raději pro busolu, protože jí lze změřit úhel mezi **S** a přímkou, vedoucí k vytčenému cíli. Tento úhel se jmenuje azimut. Umožňuje jít k cíli bezpečně, bez uchýlení, a to i za tmy, v mlze a v naprosto nepřehledném terénu.

Orientace mapy podle busoly - Otáčíme stupnicí tak dlouho, až písmeno **S** (**N**) (což je zároveň nultý stupeň) se ocitne u ukazatele. Pak položíme busolu její záměrnou hranou na pravý okraj mapy. Potom otáčíme celou mapou (a samozřejmě i busolou na ní) tak, že magnetka se ocitne svou šipkou přesně u ukazatele.

Mapa, buzola, azimut

Při přípravě výprav, ale i na cestách nebo na letním táboře, pomůže mapa. Samozřejmě jen taková, která je vhodná pro pěší turistiku, na níž jsou vyznačeny turistické cesty. Před výpravou si můžeme podle mapy zvolit trasu plánovaného pochodu a měřit jeho délku. Z výchozího místa (např. z tábořiště) si zvolíme příslušnou turistickou značkou značenou cestu do jednotlivých míst naší cesty.

Podle měřítka zjistíme, jakou vzdálenost představuje na mapě 1 kilometr a pak pomocí např. papírového měřítka měříme jednotlivé krátké úseky cesty.

Na výpravě musíme ovšem nejdříve mapu zorientovat. To znamená podle buzoly či jiným způsobem určit sever a pak mapu položit správným směrem.

Není-li na mapě orientační růžice, je sever vždy na horním okraji mapy, západ vlevo, východ vpravo. Nejpřesněji mapu zorientujeme, když levý okraj mapy bude rovnoběžný se střílkou buzoly. Nerovnosti zemského povrchu se na mapě znázorňují kótami, které označují nadmořskou výšku daného místa, nebo vrstevnicemi, což jsou křivky spojující místa se stejnou nadmořskou výškou. Co lze z mapy vyčíst?

- Vzdálenost jednotlivých míst a jejich vzájemnou polohu;
- charakter krajiny (kopcovitá-rovinná, lesnatá-holá, rybníkatá apod.);
- turisticky zajímavá místa;
- místa vhodná k táboření a přenocování;
- průběh cesty (kdy půjdeme do kopce, kdy z kopce apod.)

Mapové značky - Bývají uvedeny na okraji nebo na rubu mapy. Některé z nich se na jednotlivých mapách nepatrně liší.

Buzola - je zdokonalený kompas. Lze jí měřit mezi **S** a přímkou vedoucí k vytčenému cíli (azimut). Určení světových stran je stejné jako u kompasu.

Azimut - Azimut na mapě (už správně zorientované) určíme tak, že záměrná hrana musí směřovat k cíli, pak otáčíme stupnicí, dokud nám šipka nespočine na **S**. Číslo úhlu, který se objeví u ukazatele, je azimutem. V terénu bez mapy uchopíme buzolu podélnou hranou, zaměříme cíl, udržujeme polohu a na stupnici posuneme **S** k hrotu magnetky. Úhel na ukazateli je pak azimutem pochodu k cíli.

ODHAD VZDÁLENOSTI A MĚŘENÍ V PŘÍRODĚ

Odhad vzdálenosti:

není zcela přesný, závisí na zkušenosti, ale pro orientaci stačí. **Když jsou vidět:**

Vrcholky kopců, obrysy domů	5000 metrů
Silnice, domy	4000 metrů
Postavy ve volném terénu, osamělé stromy	2000 metrů
Telegrafní tyče, kmeny stromů	1000 metrů
Zřetelné lidské postavy, okna a dveře domů,	500 metrů
poznáme zda postava jde k nám či od nás	
Větší části oděvů, větve	400 metrů
Ovál obličejů, nesené předměty (hůl apod.)	300 metrů
Listí na stromech, tašky na střechách, obrysy paží a nohou	200 metrů
Podrobnosti obličejů, kameny na cestě	100 metrů

Míry:

Nejčastěji budeme **měřit v krocích**. Délku 1 kroku si vypočítáme tzv. průměrnou desítkovou metodou - uděláme 10 kroků, změříme tuto vzdálenost, vydělíme 10 a dostaneme délku 1 kroku.

Zjistíme si a pamatujeme: šířku rozpažených paží, vzdálenost mezi ukazovákem a prostředníkem, délku ukazováčku a délku své stopy. Jako pomůcka slouží provázek dlouhý aspoň 4 m, rozdělený uzlíky po ½ m a 1. půlmetr rozdělený na decimetry.

Měření pomocí tužky

Vezmeme ji do prstů, dáme do vzdálenosti 60 cm od očí a držíme ve svislé poloze. Její hrot zaměříme jedním okem na cíl, jehož vzdálenost chceme změřit, pak oko zavřeme a otevřeme druhé, aniž bychom tužkou pohnuli. Tužka jako by se přemístila, náš pohled směřuje nyní na jiný cíl. Odhadněme vzdálenost mezi oběma body (tedy šířku), například podle výšky postavy, tento odhad násobíme deseti a máme vzdálenost od nás k cíli. Místo tužky stačí zápalka nebo stéblo slámy.

JAK ZVÍŘATA PŘEDPOVÍDAJÍ POČASÍ

Příroda vždy byla lidem rádcem a učitelem. Z přírody dovedeme vyzorovat, jaké bude počasí, a to tak, že si budeme všimnout chování zvířat. Třeba ptáci zpívají jinak před deštěm, než v dobrém počasí. **Jen všeobecné poznatky jsou tyto:**

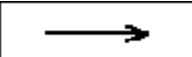


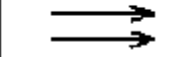
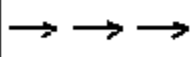

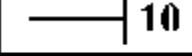
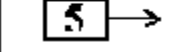
Stálé a suché počasí prorokují:


- * Poletující mraky komárů
- * Na pasekách se vyhřívají hadi a ještěrky
- * Rosničky vylézají do stromů
- * Pavouci tkají své sítě
- * Vlaštovky létají vysoko

Deště a bouře ukazují:

- * Komáři, kteří divoce bodají
- * Vlaštovky létají nízko při zemi
- * Krtci vyhazují hromádky hlíny.
- * Pavouky není vidět
- * Raci jsou na březích

POCHODOVÉ ZNAČKY

	jdi rovně
	odboč vlevo
	odboč vpravo
	pospěš si
	jdi velmi rychle
	tudy nechod'
	čekej 10 minut
	dopis 5 kroků tímto směrem

	dopis zde!
	pozor překážka
	tábor tímto směrem
	rozdělte se!
	odešel jsem tudy
	přebrod' se
	vrátím se!
	jdi podle značení
	končím značení

STAVBA STANU

Nejdůležitější z celé činnosti, která končí postavením stanu, je výběr místa pro stanování. Stanuje se na veřejných tábořištích. Další možností je vyhledat vhodné místo a vyžádat si souhlas od majitele popřípadě správce pozemku (např. místní úřad).

Místo pro postavení stanu by mělo mít tyto vlastnosti:

- * suché, rovné, s mírným sklonem, otevřené na **JV** (ranní slunce rychleji vysuší stan),
- * v blízkosti zdrojů nezávadné pitné vody a zdrojů dřeva jako paliva.

Vyhýbáme se tedy stavbě stanů:

- * v hlubokých údolích, kde se drží mlha, vlhkost a chlad,
- * na břehu řek, kde nás může ohrozit rozvodněná řeka,
- * v dolíku, jsme sice chráněni před větrem, ale v dešti se z něho stane jezero,
- * pod strmými svahy, kde může dojít k uvolnění zeminy,
- * vyhýbáme se osamělým stromům, které za bouřky plní funkci bleskosvodu,
- * přímo v lese, kde bývá chladno a nemáme zde možnost rozdělávat oheň.

Pozornost musíme věnovat i vlastnímu povrchu místa, kde bude stan stát, abychom ho nepostavili do mraveniště, na kořeny nebo kameny. Je dobré se vyhnout i spadnému listí, kde můžeme očekávat větší výskyt klíšťat.

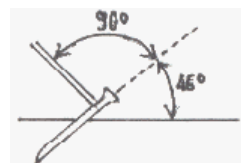
Součástí stanování je i likvidace stanů. O existenci zlikvidovaného tábořiště by měla svědčit pouze pošlapaná tráva (ta se poměrně rychle zotaví). Proto:

- * odstraníme nebo na veřejných tábořištích srovnáme nespálené dřevo,
- * spálíme odpadky a zbytky jídel, co se nedá spálit (konzervy) zakopeme,
- * vytáhneme všechny stanové kolíky,
- * vykopané drny z ohniště a stružek vrátíme zpět a zalijeme vodou,
- * projdeme prostor tábořiště a odstraníme vše, co by nás připomínalo.

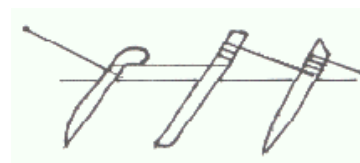
Pro kotvení stanů používáme především kolíky. Ty mohou být buď dřevěné, zhotovené přímo na místě a sloužící pouze pro jedno použití nebo kolíky zhotovené z hliníkových slitin. Pro tyto kolíky platí pravidlo, že se nezatloukají, ale zašlapují (při zatloukání totiž dochází k deformaci nebo praskání). Ve skalnatém terénu poslouží k zakotvení i kameny.

Různé způsoby kotvení:

v pevné půdě



v písčité půdě



na skalnatém terénu



Několik zásad k ošetřování stanů:

- * stan skládáme vždy suchý (výjimkou jsou stany z materiálu typu silon aj.),
- * před delším skladováním stan důkladně očistíme od všech nečistot (bláta, trávy, jehličí, mastnoty apod.),
- * po delším používání stan vypereme a znovu naimpregnujeme,
- * vyspravíme roztržená a proražená místa, přišijeme utrhaná poutka a nahradíme chybějící vypínací šňůry,
- * při delším skladování stan občas rozbalíme a necháme provětrat.

PRÁCE SE SEKEROU

Odsekávání větví



Větve odsekávejte po směru, kterým větev z kmene vyrůstá (a) a nikoliv proti němu (b).

Přesekávání klád

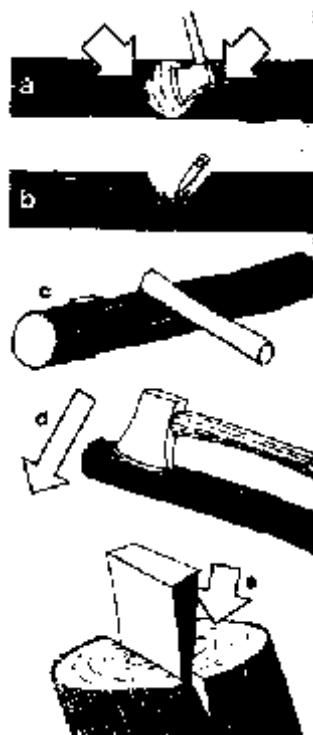
Postavte se za kládu se široce rozkročenými nohama. Sekejte shora do strany, která je od vás odvrácena (a).

NESEKEJTE přímo dolů (b).

Při přesekávání menšího polena jej opřete o jiné (c). NEDÁVEJTE NA NĚJ NOHU.

Také můžete přitisknout polínko k ostří sekyry a společně jimi uhodit o větší poleno (d). (Kvůli bezpečnosti to nezkoušejte s příliš krátkým polínkem).

Pokud si nejste jisti, štípejte větší polena klínem a kamenem (e) PŘI SNAZE ROZŠTÍPNOUT POLENO SEKEROU HO NEDRŽTE V RUCI.



OHNĚ A VAŘENÍ

Bez ohně by nebylo života. Provázel lovce, zálesáky i táborníky nejen v okamžicích slavnostních, při přátelských posezeních, ale sloužil jim především jako zdroj tepla a bezpečí i k přípravě stravy.

Zásady výběru místa pro ohniště

Dříve, než zapálíme oheň, musíme zajistit několik činností pro bezpečnost. První a nejdůležitější činností je výběr místa pro ohniště. Výběr se řídí několika zásadami:

- * nebudujeme ohniště a ani nerozděláváme oheň blíže jak 50 m od hranice lesa,
- * existuje-li v prostoru starší ohniště, nebudujeme nové, ale využijeme stávající,
- * z místa a bezprostředního okolí ohniště odstraníme snadno zápalný materiál (suché listí, suchou trávu apod.),
- * zkontrolujeme, zda nestavíme ohniště na kořenech stromů nebo na rašelině (po uhašení ohně tento materiál prohořívá do hloubky a může způsobit požár),
- * místo volíme tam, kde máme v blízkosti zdroj vody na uhašení ohně.

Podobně jako likvidujeme místo po táboření, musíme zlikvidovat i ohniště. Provedeme to podle těchto zásad:

- * uhasíme oheň (pomocí vody, písku, hlíny apod.),
- * popel odstraníme do předem vykopané jámy,
- * z prostoru kolem ohniště odstraníme všechno nespoteřované palivo, kameny ohraničující ohniště apod.),
- * ohniště zamaskujeme pískem, hlínou, kamením - to v případě, že bylo na písčitém, hlinitém nebo kamenitém podkladu. Bylo-li zbudováno v trávě, přiklopíme na něj zpět drn, který přimáčkneme a zalijeme vodou,
- * jako poslední prohlédneme znovu celé místo kolem ohniště a odstraníme ještě vše, co by připomínalo naši přítomnost (papíry, zbytky jídla apod.).

Úprava ohniště a druhy ohňů

Další činností při přípravě ohniště je jeho úprava. Ideálním místem pro budování ohniště je hlinitý, kamenitý nebo písčité podklad. V tomto případě ohniště pouze ohraničíme kameny. Velikost a tvar ohniště dle účelu, ke kterému má oheň sloužit.

Budujeme-li ohniště na trávě, musíme nejprve z prostoru vlastního ohniště odstranit drny. Nejlepší je pomocí lopatky odloupnout vrstvu drnu 5 až 10 cm silnou a odložit tuto vrstvu někde stranou (dále od ohniště) na travnatou zem, popř. zalít vodou (při likvidaci ohniště se drn usadí zpátky na místo odkud byl vyjmut). Místo je vhodné ohraničit kameny. Nesmíme zapomenout na bezpečnost, protože i při dodržení všech zásad se může stát, že se nám oheň vymkne z kontroly. Proto musíme mít po ruce dostatek vody, písku, hlíny pomocí nichž oheň uhasíme. Před zapálením ohně si zajistíme dostatečnou zásobu paliva. Množství však zbytečně nepřeháníme, při likvidaci je třeba ho uklidit.

Druhy ohňů

Ohniště a ohně dělíme dle účelu, ke kterému mají sloužit na:

- * ohniště užitková (vaření, sušení, ohřívání),
- * ohniště hlídková (slouží jako zdroj tepla při nočních hlídkách),
- * ohniště besední (výhodné pro večerní posezení menších skupin),
- * ohniště táborová (slouží k slavnostním účelům).

Pyramida

nařezaná polena složíme do pyramidy a obdobným způsobem i přikládáme. Dostaneme vysoký jasný plamen, který osvětlí celý prostor kolem táboráku, takže se nejen pěkně povídá či zpívá, ale podaří se i zábavné výstupy, hry apod.



Pagoda

je to složitější ohniště, vyžaduje hodně dřeva a pracné je i řezání paliva. Polena klademe ve tvaru čtverce - konce křížíme - od nejsilnějších ke kratším, takže se ohniště směrem vzhůru zužuje.



Hranice

je to rovněž slavnostní ohniště. Podobá se pagodě, stavba je však jednodušší, protože nemusíme přiřezávat, vybírat a skládat polínka podle tloušťky. Hranice má nahoře i dole stejné rozměry. Hoří mnohem déle.



Strážní oheň

zakládáme ho nejčastěji v noci pro táborové hlídky. Má dávat při co nejmenší spotřebě paliva dost tepla, ale ne příliš moc světla a kouře. Nejjednodušší typ je ze tří silných polen paprskovitě složených. Hoří odprostředka, a jak dřevo uhořívá přistrkujeme je dopředu.



Oheň na sněhu

Tento oheň zakládáme v zimě, když je hodně sněhu. Pokud je sněhu málo, můžeme ho odhrnout a rozdělat klasický oheň. Ale pokud je sníh hluboký, nasbíráme si silnější polena a vyskládáme z nich podklad (dřevěný rošt), na kterém potom postavíme příslušný oheň.



Závěs

kotlík je zavěšen nad ohništěm na kovovém podstavci, který se dá koupit v železářství nebo prodejně sport. potřeb. Pokud ho nemáme, poslouží nám silnější větve.



Závěs pro 2 kotlíky

ten se podobá předchozímu, dává však při vaření větší možnosti. Příkladáme nakrátko polámané suché větve.



Rožně

je to jednoduchý přírodní gril, stačí zapíchnout do země dvě vidlice, na ně položit živý prut (zbavený kůry) s nabodnutým masem a můžeme opékat.



Pečení na kamnech

Pečení na kamnech nebo na žhavém popelu má také dobré výsledky. Na kameny, kterými je obloženo ohniště, můžeme postavit kotlík, pánev apod. Nejlépe se vaří na ohništi postaveném z cihel.



Vlastní rozdělování ohně

Oheň může představovat hranici mezi životem a smrtí. Poskytuje teplo, ochranu, způsob signalizace, uvádí vodu do varu a umožňuje přípravu a uchování potravy, může vysušit oděv a zajistit pohodlí. Dokáže zahnat nebezpečná zvířata a jeho kouř udrží obtížný hmyz v uctivé vzdálenosti.

Stojí za to si zapamatovat trojúhelník ohně. Jeho tři strany představují VZDUCH, TEPLA a PALIVO. Pokud začne jedna ze stran chybět, trojúhelník se zhroutl a oheň uhasne.

Pozor!!! - Poblíž ohňů nekladte mokré nebo porézní kameny, zvláště ty, které byly ponořeny ve vodě – při zahřátí mohou vybuchnout. Vyhněte se užití břidlice či jiné měkké horniny a ostatní vyzkoušejte úderem o sebe. Nepoužívejte ty, které prasknou, znějí dutě nebo ty, od nichž se odštěpují šupinky. Pokud obsahují vlhkost, bude se voda roztahovat rychleji než kámen a může ho roztrhnout, přičemž vyletí nebezpečné úlomky, jež vám mohou, jste-li blízko ohně, způsobit vážné zranění očí.

Troud

Troud je jakákoliv látka, kterou lze zapálit jen minimálním teplem. Dobrému troudu stačí k zapálení jen jiskra. (z přírody např.: březová kůra, suchá tráva, suchý mech, rozmělněné jedlové šišky, borové jehličí, třísky z vnitřku polena a sušené houby, jsou-li pořádně rozmělněné). Ať použijete jakýkoliv troud, **MUSÍ BÝT SUCHÝ**.

Podpal

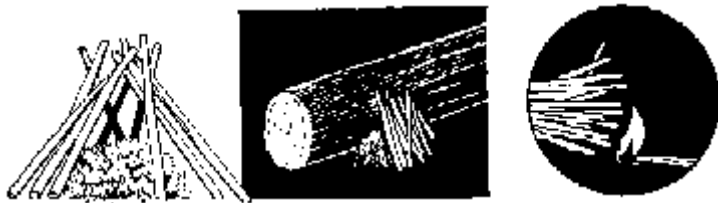
Podpal je dřevo užívané k rozdmýchání plamenů z troudu tak, aby bylo možné pálit větší a méně hořlavé látky. Nejlepší podpal je tvořen malými suchými větvičkami, přičemž jsou vhodnější měkčí dřeva, protože se rychle rozhoří. Ta, která obsahují smůlu, hoří snadno a rozdělení ohně je pak hračkou. *! Nesbírejte podpal přímo ze země, je téměř vždy vlhký. Odlamujte ho ze stojících soušek. Je-li povrch vlhký, oškrábejte ho, dokud nenarazíte na suchý střed!*

Palivo

K rozhoření použijte dřevo ze stojících stromů. Když se pořádně rozhoří, můžete používat zelenější dřevo nebo sušit vlhké dřevo. Velikost a žár ohně se řídí množstvím a hrubostí přikládaného dřeva nebo druhem (tvrdostí) dřeva. Pro rychlé svaření vody potřebujeme prudký žár, kterého docílíme přikládáním tenkých větviček z měkkého dřeva (jehličnaté stromy), pro déletrvajícím vařením jsou vhodnější silnější polena tvrdého dřeva (dub, buk, javor), které dává dostatek popela a má velkou výhřevnost, se používá při pečení. Všeobecným pravidlem je, že čím je dřevo těžší, tím více vydá tepla.

Rozdělování ohně

Položte na zem vrstvu troudu a kolem ní vytvořte kužel z podpalu (za silného větru opřete podpal o poleno na závětrné straně). Zapalte troud. Když podpal chytne, přiložte silnější klacky. Také můžete vzít svazek větviček, ne silnějších než zápalka, zapálit je a potom je vložit do kuželu.



Zápalky

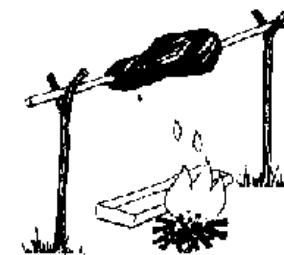
Zápalky představují nejjednodušší způsob zapálení ohně. Zabalte je do vodotěsných obalů a tak, aby nemohly chřastit, třít se o sebe a náhodně se vznítit. Zakapání voskem obě záležitosti zajistí. Jsou-li zápalky vlhké a máte-li suché a nepřilíš mastné vlasy, zaviňte zápalku do nich. Elektrostaticky by se měli vysušit.

Příprava jídel

Pamatujte si! Nikdy nenechávejte oheň při vaření bez dozoru. Když už oheň hoří, **VŽDY** na něm nechte ohřívát vodu (pokud jí není nedostatek), protože horká voda je vždy užitečná: horké nápoje vždy povzbudí nebo pomoci ní sterilizujeme zranění.

NEPOKLÁDEJTE nádoby jen tak na oheň – pokud se převrhne, mohla by oheň uhasit. Nádoby pokládejte na pevné kameny nebo je zavěšujte nad oheň.

Opékání: Nejjednodušším způsobem je nabodnout maso na rožeň a otáčet ho nad horkými uhlíky nebo vedle plamenů, kde je dostatečné teplo. Neustálým otáčením stéká tuk po povrchu. Opékáním se připraví velmi chutné jídlo, ale má dvě nevýhody. Pokud se pod rožeň nepoloží odkapávací táč, ztrácí se cenný tuk. Maso tukem z tácu pravidelně potírejte. Opékáte-li nad prudkým ohněm, může se opéct, a tím uzavřít vnější část a maso uvnitř zůstane syrové. Lepší je opékat pomalu a po odříznutí masa z vnějšku, se může maso uvnitř opékat dál.



Grilování: Je nejrychlejší způsob jak upravit velké množství potravy, ale vyžaduje podložku (např. drátěnou mříž) položenou na kamenech nad horkými uhlíky. Mělo by se používat pouze pokud je dostatek potravy, protože se z masa ztrácí téměř všechný tuk. Jako plochy na grilování se mohou použít také kameny po stranách ohniště nebo se potrava nabodne na klacek a drží nad ohněm.

KRABIČKA POSLEDNÍ ZÁCHRANY - KPZ

Málokdo ví, že ji vlastně vymyslel Jaroslav Foglar. A co tato krabička obsahuje? Různé maličkosti, které mohou být potřebné, ale většinou je jinak sebou nemáme:

- * kousek svíčky,
- * svinutý drátek a provázek,
- * kousek březové kůry
- * náplast (čistě zabaleno!),
- * 2 - 3 hřebíky různé velikosti,
- * malá ořezaná tužka,
- * jehla, nit a knoflík,
- * poštovní známky,
- * gumu na mazání,
- * křída (pečlivě zabalená, jinak nám pokřídí a znehodnotí jiné věci),
- * škrťátko a několik zápalek,
- * gumičku na převázání,
- * gumová ampulka s benzínem
- * obvaz (čistě zabaleno!),
- * několik napínáčků,
- * špendlíky obyčejné i zavírací,
- * drobné mince,
- * žiletku,
- * složený lístek čistého papíru.

Pro peníze a zápalky do KáPéZetky nejdeme při každé příležitosti, ale jen tehdy, když je náhodou zapomeneme. Samozřejmě je možné si krabičku vylepšit o novodobější součástí jako např.:

- * malá baterka,
- * zapalovač,
- * magnet.
- * jízdenka na MHD

Celé vybavení je vhodné umístit do co nejmenší krabičky – třeba od vitamínů.

Krabičku v případě potřeby zajistíme gumičkou, aby se nám v batohu neotevřela

ŠIFROVÁNÍ ZPRÁV

MORSEOVKA

Morseova abeceda je kód, který reprezentuje latinskou abecedu a umožňuje převod jednotlivých písmen na sekvenci krátkých a dlouhých signálů, což umožňuje komunikaci i přes relativně primitivní formy informačních kanálů, jako je například telegraf nebo světelný signál. Americký fyzik Samuel Morse, vytvořil Morseovu abecedu v polovině 19. st.. Koncem 19. a v průběhu 20. st. našel tento kód obrovské využití v telegrafické komunikaci. Až koncem 20. století byla Morseova abeceda plně nahrazena modernějšími formami komunikace. Dnes má Morseova abeceda uplatnění v krizových situacích, kdy není možné využít jiný způsob komunikace.

Princip

Jednotlivé písmena slov jsou nahrazena krátkými nebo dlouhými signály (tečka, čárka - viz převodní tabulka). Písmena se oddělují lomítkem (pauzou), slova dvěma lomítky a věty třemi lomítky.

A	•-	akát	M	--	mává	X	-••-	xénokratés
B	-•••	blýskavice	N	-•	nástup	Y	-•••	ýgar mává
C	-•••	cílovníci	O	---	ó náš pán	Z	-•••	známá žena
D	-••	dálava	Ó	----•		1	•-----	
E	•	erb	P	•---•	papírníci	2	••----	
F	••••	filipíny	Q	--•-	kvílí orkán	3	•••---	
G	--•	grónská zem	R	•••	rarášek	4	••••-	
H	••••	hrachovina	S	•••	sobota	5	•••••	
CH	-----	chléb nám dává	T	-	trám	6	-••••	
I	••	ibis	U	••-	uličník	7	-••••	
J	•---	jasmín bílý	Ů	••---		8	----••	
K	-•-	krákorá	V	•••-	vyučení	9	-----•	
L	•-••	lupíneček	W	•---	wagón klád	0	-----	

Pomocná tabulka k morseovce

T				E			
M		N		A		I	
O	G	K	D	W	R	U	S
Ch	Q	Z	Y	C	X	B	J
							P
							L
							F
							V
							H

každé tmavé políčko znamená čárku, světlé tečku a písmenka se "čtou" odshora dolů

DALŠÍ KOUZLA S MORSEOVKOU

Opačná morseovka

v opačné morseovce píšeme místo teček čárky a naopak

-./-----/.../-...// = AHOJ

Číslo

místo teček píšeme čísla od 0 do 4 a místo čárek čísla 5 až 9.

16;0403;676;2579 = AHOJ

místo teček píšeme lichá čísla jednomístná čísla a místo čárek sudá.

16;1357;446;4773 = AHOJ

obě varianty můžeme samozřejmě použít i opačně

Písmena

místo teček napíšeme samohlásky a místo čárek souhlásky

AV;IYOU;BLM;EFHK = AHOJ

místo teček píšeme malé písmena a místo čárek velká

vlaK jEdE tAm a Sem = VPŘED

tyto dvě varianty jdou také použít opačně

Grafická morseovka

morseovku lze nakreslit jako:

a) trsy trávy



b) zuby na pile



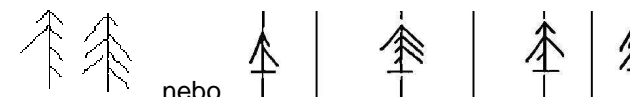
c) diagram



d) čáry



e) stromy v lese



OBRÁZKOVÁ MORSEOVKA

a) Perský koberec (kolečka a křížky)

OX OOOO XXX OXXX AHOJ

b) Uzlíky na šňůrce (samostatný uzlík = tečka, 3 uzlíky u sebe = čárka)

••• ••••••• ••••••••• AHOJ

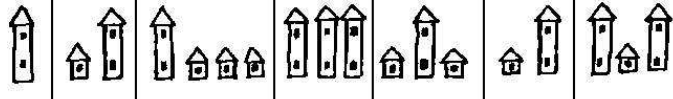
c) noty (tečka = plná nota, čárka = prázdná nota)



d) smíšený les (listnáč = tečka, jehličnan = čárka)



e) Vesnice (špičatá střecha = tečka, plochá střecha = čárka), (malý domek = tečka, velký domek = čárka)



f) ptáci



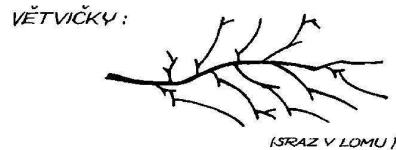
g) stromy



h) slunce a mraky



i) větvička



MORSEOVKA VE FORMĚ CIZÍHO PÍSMÁ

a) čínské písmo I.



(ŠANGHAI)

b) indické písmo

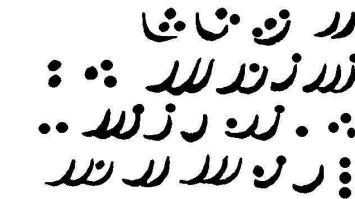


c) islandské písmo



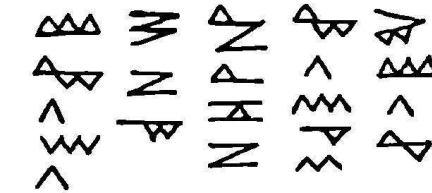
d) arabské písmo

- písmena čteme zprava doleva



e) egyptské písmo

- písmena čteme shora dolů, text psát do sloupců



f) klínové písmo

- písmena čteme zleva doprava nebo shora dolů



g) hlaholice



Г И : Л И М . Т
 Н Л Н : + Л Т

h) řecké písmo

ニ
 三
 十
 一
 二
 三
 四
 五
 六
 七
 八
 九
 十
 十一
 十二
 十三
 十四
 十五
 十六
 十七
 十八
 十九
 二十

i) čínské písmo II.

- písmena čteme shora dolů

DALŠÍ MOŽNÉ ZPŮSOBY PSANÍ MORSEOVKY:

- a) Kluci (vlasy na hlavě)
- b) U řeky (vrby, vlnky, rákosí)
- c) Broky (černá kola = tečka, bílá kola = čárka)
- d) Opeření šípů (malá a velká pířka na konci šípů)
- e) Ohňové poselství (malé a velké plamínky ohníčků)
- f) Vlaštovky na drátě (malá vlaštovka = tečka, velká = čárka)
- g) Ovoce - hrušky a jablka (jablko = tečka, hruška = čárka)
- h) déšť
- i) sirky (samotná sirka = tečka, překřížené sirky = čárka)

Existují samozřejmě spousty dalších možností, které si lze jenom představit.

ŠIFROVÁNÍ BEZ MORSEOVKY

1) USCHOVÁNÍ ZPRÁVY V TEXTU

A) ob několik písmen

Za každé písmeno vkládat stejný znak - třeba A (či dvojici písmen)

DANAEASA JAEA PAĚAKANAĚA

Nebo mezi dvě písmena zprávy napíšeme vždy určitý počet písmen. Ten počet může být pořád stejný nebo podle zadaného klíče se může měnit.

B) ob 2 písmena

AJKHZVOBGJNGVML0DHD LKNRKIQAKBNU

C) podle klíče 213

ANJHTONMGJBNVNOFRGDMNTISEDKGFU

D) vždy 2 písmena ze zprávy a 2 jiná ...

AHKLOJNNVŠIJICJHHNLKI

E) mezi písmeny slovo

Mezi každé dvě písmena zprávy napíšeme nějaké krátké slovo

ADUBHDUBODUBJDUBVDUBODUBDDUBNDUBIDUBKDUBU

F) po určitém písmeni

V textu jsou písmena ze zprávy jen po určitém písmeni. Např. po písmenu X.

BNXAMNBXHGZIXOKXJNMMNXVXOGHGXDMXNWXIXKMNXU

G) první zepředu druhé zezadu

Písmena se čtou střídatě z obou konců zprávy. První písmeno je první druhé je poslední třetí je druhé a čtvrté předposlední a tak až doprostřed.

AOVD0UAZJSEIKJKNOJH

H) velká písmena

Ve zprávě platí jen velká písmena, popřípadě malá nebo jinak odlišná.

Dvě Oči Pro Ira z ceSty = DOPIS

I) začáteční písmena

Při delším textu podškrtnáváme začáteční písmena a pak text přečteme

PAVEL LUBOŠ ANNA VÁCLAV EVA CELER

vyluštění „PLAVEC“

J) další možnosti

* jednotlivá slova pozpátku (SEND EJ ĚNKĚP = DNES JE PĚKNĚ)

* celou zprávu psát pozpátku (ĚNKĚP EJ SEND=DNES JE PĚKNĚ)

* spojit všechna slova dohromady (DNESJEPĚKNĚ)

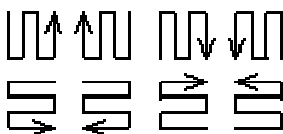
* zpřeházet libovolně slova a na konci uvést číselný kód

(POČASÍ DNES VELMI JE PĚKNĚ - 2, 4, 3, 5, 1)

2) RŮZNÉ PSANÍ ZPRÁV

A) hadovka

Šifruje a čte se v dohodnutém směru. Zde jsou čtyři základní možnosti. Další možnosti by šli v řádkách.



B) sloupec

Píše se do sloupců. Další varianta je, že bude jeden sloupec platit druhý ne atd. To samé lze udělat v řádkách, ale musí se psát odzadu jinak by to moc šifra nebyla.



C) šnek

Začátek je v prostředku a zpráva se píše dokola, konec zprávy nemusí být na první řádce, záleží na tom jak je zpráva dlouhá

D) šikmé sloupec

Zpráva se píše šikmo, začíná se jednom rohu a v protilehlém rohu se končí.



E) klikatice

Zpráva se píše střídavě do 1. a 2. sloupce. Takže to vypadá asi takhle, zpráva se tedy píše do sudého počtu sloupců. Možností takto šifrovat je zase spousta, podle místa, kde se začne šifrovat. Dost obtížně se na to přichází, není od věci při 1. použití dát jako náповědu podobný náčrtek.



F) dvojřádky

Zpráva psána současně do dvou řádků. (Nazdar kamarádko !)

N	Z	A	K
A	D	R	A
M	R	D	O
A	Á	K	!

ŠIFRY SE ZÁMĚNOU NEBO POSOUVÁNÍM PÍSMEN

A) místo písmen čísla

Jedna z nejjednodušších šifer místo písmen se do zprávy napíše čísla A=1 B=2 ... Jednotlivá čísla se oddělují středníkem. Jiná možnost je čísla psát římskými čísly. Také je možnost čísla neoddělovat středníkem, ale potom se luštění značně zkomplikuje.

A	B	C	D	E	F	G	H	CH	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27

AHOJ VODNÍKU = 1;8;16;11; 23;16;4;15;10;12;22

B) A = ?

Do první řádky se napíše celá abeceda a do druhé se napíše abeceda posunutá. Pod písmeno A se napíše to písmeno o které je to posunuto (např. A=M znamená, že a v šifře se rovná M ve skutečnosti). Při šifrování se hledá ve spodní řádce a do šifry se píše to z horní řádky a při luštění se v horní řádce hledá písmeno v šifře a v dolní je písmeno ze zprávy. Pro A=M vypadá tabulka takto :

A B C D E F G H Ch I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
M N O P Q R S T U V W X Y Z A B C D E F G H Ch I J K L
potom: NUCX ICQBWYCh je AHOJ VODNÍKU

C) substituce pomocí slovního klíče

Je to vlastně složitější varianta předchozí šifry. Jednotlivá písmena budou posouvat různě např. A=AHoj tzn., že pro první písmeno je posun A=A pro druhé A=H až pro čtvrté A=J a od pátého písmene se to opakuje.

ANDT VVRXIRI = AHOJ VODNIKU při klíči A=AHoj

D) posun abecedy s pomocným slovem

Na první řádek si napíšeme normální abecedu. Do spodního řádku pak napíšeme nejprve klíč a po něm po řadě písmena, která se v klíči nevyskytují.. Tím získáme převodní tabulku. Musí se použít slovo ve kterém se neopakují písmena a nejlepší je co nejdelší aby byly písmena víc zpřeházené

A	B	C	D	E	F	G	H	Ch	I	:	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
R	E	P	U	B	L	I	K	A	C	D	F	G	H	Ch	J	M	N	O	Q	S	T	V	W	X	Y	Z

Potom slovo AHOJ vypadá asi takhle : ChMRO

E) 386 01

Číslo nad šipkou určuje o kolik jsou písmena v abecedě posunuta. To znamená, že první písmeno je posunuté o 3 písmena druhé o 8 až páté o 1 písmeno od šestého písmene se to opakuje až do konce zprávy. Šifruje se proti směru šipky abychom zprávu mohli ve směru šipky luštit.

XZIJ ULVChIJR = AHOJ VODNÍKU

F) mezerová šifra

Další velmi jednoduchá šifra, která se dá luštit i bez tabulky. Stačí vědět jak na to. Píšeme najednou do dvou řádek přičemž v první řádce je písmeno, které je v abecedě před tím co chceme zašifrovat a v druhé je písmeno, které je v abecedě po něm. Kdo mě nechápe ihned pochopí z ukázky.

S Z A N P
U B C P S

Je zašifrované slovo TÁBOR

Samozřejmě by šlo napsat to i takhle :

SU ZB AC NP PS

G) záměna písmen

Každé písmeno se nahrazuje vždy jiným pokaždé stejným.

PWDY QDQD = AHOJ BOBO

A = P	F = U	K = Z
B = Q	G = V	L = A
C = R	H = W	M = B
D = S	I = X	N = C
E = T	J = Y	O = D

H) záměna některých písmen

Zvolí se takový klíč, ve kterém se písmena neopakují a je dost dlouhý.

Poté se písmena v klíči očíslovají a místo písmen se do zašifrované zprávy píše příslušné písmeno.

klíč O R I G A N U M
1 2 3 4 5 6 7 8

Potom VETS365 1BYV5TEL PL56ETY 65P1K25J3 ZH217CE63
je VETSINA OBYVATEL PLANETY NAPOKRAJI ZHROUCENI
dost slov se dá domyslet i bez klíče, otázka je zdali to při hře vadí.

ŠIFRY S TABULKAMI

A) hebrejščina

Šifruje se podle následující tabulky.

Místo písmene, které chceme zašifrovat nakreslíme čáry, které jsou okolo písmene. Abychom odlišili

písmena, které jsou v jiné tabulce, ale na jiném místě píšeme doprostřed tečky u 1. tabulky žádnou u druhé jednu a u třetí dvě tečky.

Takto potom vypadá zašifrované slovo **A H O J**:

A	B	C	I	J	K	R	S	T
D	E	F	L	M	N	U	V	W
G	H	Ch	P	Q	X	Y	Z	



B) kříž (velký polský kříž)

Kříž je velmi podobný hebrejštině, ale všechno je v jedné tabulce. Poloha tečky určuje, které písmeno ze tří platí.

V této šifře vypadá slovo **A H O J** takto:



ABC	DEF	GHC
IJK	LMN	OPQ
RST	UVW	XYZ

C) malý polský kříž

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

v této šifře vypadá takhle

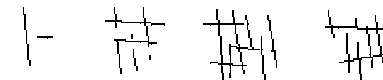
slovo: **moudrost**



D) čínština

Čínština je šifra, která se podobá čínským znakům, ale v žádném případě není tolik složitě se ji naučit. Písmeno (např. N), které chceme zašifrovat, si najdeme v tabulce (N je ve čtvrtém sloupci a ve třetí řádce) a podle toho v kolikátém je sloupci tolik napíšeme svislých čar a podle řádek napíšeme vodorovné čáry. Čáry ale nepíšeme stejně dlouhé, protože by šifra vypadala spíš jako plot. V každé tabulce se musí vynechat alespoň 2 písmena, ty se dohodnou buď předem, nebo je pak pod zašifrovanou zprávou napsáno, které písmena v tabulce nejsou.

Slovo **A H O J** vypadá v čínštině takto:



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

Mimo Ch, Q

E) šifrovací čtverec

Š	Z	E	D	M
D	L	Í	V	I
T	CH	E	I	J
O	O	R	N	K
E	A	T	O	P

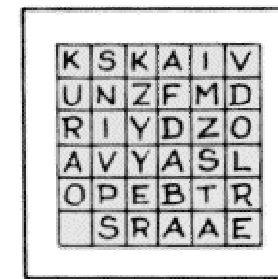
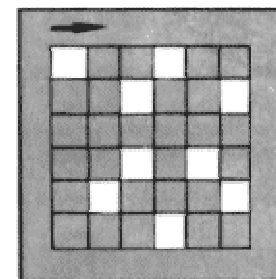
7	1	25	16	18
19	21	2	6	11
3	9	15	8	14
20	13	4	10	23
17	5	24	22	12

Číslo v pravé tabulce udává pořadí písmena ve větě.

"ZÍTRA VŠICHNI POJEDEM DO LOKTE"

F) šifrovací mřížka

Šifruje se tak, že se píšou písmena skrz tabulku na čistý papír, pak se tabulka otočí v dohodnutém směru o 90° a píšeme dál. Luští se úplně stejně. Při výrobě tabulky je třeba dát si pozor na to, co se má vyříznout. Vždy po vyříznutí nového otvoru na čistý papír proškrtejte ty body, které už nemůžete použít. Nejlepší je první tabulku dělat na průhledný papír, aby bylo vidět co jste již zaškrtnuli. Každý otvor pokrývá 4 místa tak je třeba si to uvědomit. Ukázka tabulky a s ní zašifrované zprávy:



G) zlomky I.

Používá se stejná tabulka jako u čínštiny, tedy 5x5 políček, vynechávají se 2 písmena. Souřadnice šifrovaného písmene se píšou jako zlomek, první se udává číslo sloupce a druhé číslo řádky. Příp. lze použít i takovéto tabulky.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	1					2					3					4					5			

Větička AHOJ VODNÍCI je pak takto (Při použití tabulky mimo Ch, W).
1/1 3/2 5/3 5/2 2/5 5/3 4/1 4/3 4/2 3/1 4/2

H) zlomky II.

Abecedu rozdělit do hloučků po pěticích. V každé pěticí očíslovat jejich pořadí od 1 do 5. každou pěticí označit římským pořadovým číslem.

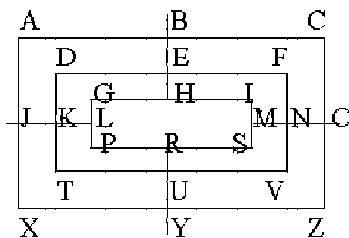
ABCDE	FGHCh	JKLMN	OPRST	UVWYZ
<u>1 2 3 4 5</u>	<u>1 2 3 4 5</u>	<u>1 2 3 4 5</u>	<u>1 2 3 4 5</u>	<u>1 2 3 4 5</u>
I	II	III	IV	V

Pak zašifrování vypadá takto:

4/I, 5/III, 5/I, 4/IV 1/III, 5/I, 2/IV, 5/I, 2/III, 5/III, 5/I
D N E S J E P E K N E

I) pavoučí síť

Místo písmen ze zprávy se píšou 2 písmena sousední buď ve sloupci nebo v řádku. V každé tabulce musíme vynechat minimálně 3 písmena. Ty jsou předem dohodnuté a nebo jsou napsány za zašifrovanou zprávou.



Pak napíšeme AHOJ VODNICI takto:

BC EB MN KL NF ZC KT MO MS AB GH

Mimo Ch, O, W

J) šifrovací tabulka

Tabulka je velmi podobná čínštině a zlomkům. Šifruje se stejně jako u zlomků, ale místo souřadnic písmene v číslech se píšou písmena a čísla (písmeno od řádky a číslo od sloupce). Slova nebo čísla ve sloupcích a řádcích musí být předem dohodnuta jako to, která písmena v tabulce chybí.

Při tabulce bez Ch, Q znamená

V0 O6 D9 O9 K0 D9 V4 D4 O4 V6 O4

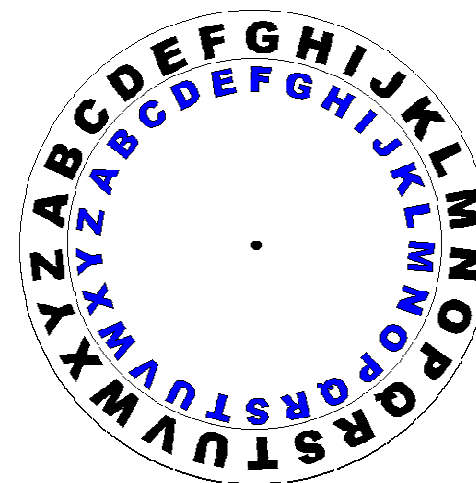
	0	1	6	4	9
V	A	B	C	D	E
O	F	G	H	I	J
D	K	L	M	N	O
A	P	R	S	T	U
K	V	W	X	Y	Z

Mimo Ch, Q

AHOJ VODNÍCI

K) šifrovací kolo































Uděláme 2 kroužky z papíru s napsanou abecedou, uprostřed je spojíme nýt看 nebo sešijeme. Pak stačí zadat písmeno. Pod ně (černé písmenko na větším kruhu) nastavíme **modré A** a můžeme psát. Na obrázku dole je **A** umístěno pod **B**. Pak už jen píšeme - zase směrem **zvenčí dovnitř** - vnější písmenka jsou ty, co chceme, vnitřní jsou ty zašifrované. Pokud postup obrátíme, dostaneme **jiné** znaky, proto je třeba se nejdříve dohodnout.



TAJNÉ PÍSMO

- 1) Psaní mlékem, citrón. šťávou, octem, šťávou z cibule - perem na bílý papír.
Čtení - zahřátím papíru.
- 2) Psaní roztokem 10 g zelené skalice ve 100 g vody.
Čtení - potření roztokem 10 g žluté krevní soli ve 100 g vody - modré písmo
- 3) Psaní roztokem 2 g fenolftaleinu ve 50 g lihu.
Čtení - potření roztokem sody - červené písmo
- 4) Psaní rozředěným rozvařeným škrobem.
Čtení - potření jodovou tinkturou - fialové písmo.

OBRÁZKOVÉ PÍSMO

A  Amplion	B  Blesk	C  Cibule	Č  Čtyřlístek	D  Dům
E  Erb	F  Fleret	G  Glóbus	H  Hřib	CH  Chléb
I  Indián	J  Jablko	K  Kruh	L  List	M  Měsíc
N  Nůžky	O  Oko	P  Pila	R  Ryba	Ř  Řípa
S  Strom	Š  Šíp	T  Terč	UÚÚ  Ústa	V  Větvička
W  Dvoj- větvička	Y  Yard	Z  Zvonek	Ž  Žalud	

LANA A PROVAZY - UZLOVÁNÍ

Snad každý člověk alespoň jednou v životě potřebuje provaz. Provaz je naším dobrým a spolehlivým pomocníkem při mnoha příležitostech. Je však s podivem, jak mnoha lidem se ten kousek "špagátu" změní v rukou v neposlušného hada, se kterým si nevědí rady, natož aby na něm uvázali správný a pevný uzel.

S provazy a lany se dá dělat mnoho zajímavého. Pro naši potřebu není však nutné znát množství uzlů, ale pouze těch několik, které se používají nejčastěji.

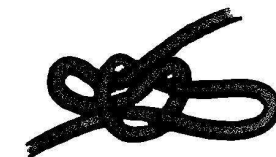
- OČKO** - Je nejjednodušší uzel. Váže se na konci provazu, aby se netřepil, aby se nevyvlékal z otvorů. Jako stupně na laně (asi ve vzdálenosti 40 cm od sebe) usnadňuje šplh.



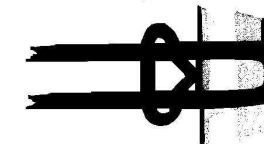
- OSMIČKA** - Je jednoduchý základ pro vázání dalších uzlů. Užití je obdobné jako u "očka". Lze ji použít i jako ozdoby.



- VOLNÉ OUŠKO** - Váže se uprostřed lana. Slouží k uvazování lodí, je začátkem při pletení řetízků.



- LIŠČÍ SMYČKA** - Slouží k přivazování pevných kruhů uprostřed lana, háků a kulatin. Důležitá v horolezectví.



- KRAVSKÁ SMYČKA** - Hodí se k uvazování lan ke kruhům a kúlům a k uvazování domácích zvířat.



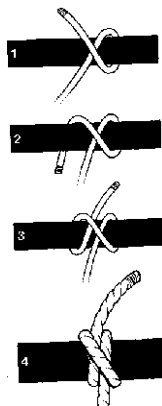
- PEVNÉ POUTKO** - Užívá se v horolezectví, ve vodáckém sportu k upevňování vlečné šňůry, k upevňování lana na háky, na laně vedle sebe jako žebřík.



- KŘÍŽOVÁ SPOJKA** - Slouží ke spojení dvou stejně silných provazů či lan, pevný spoj, špatně se však rozvazuje.

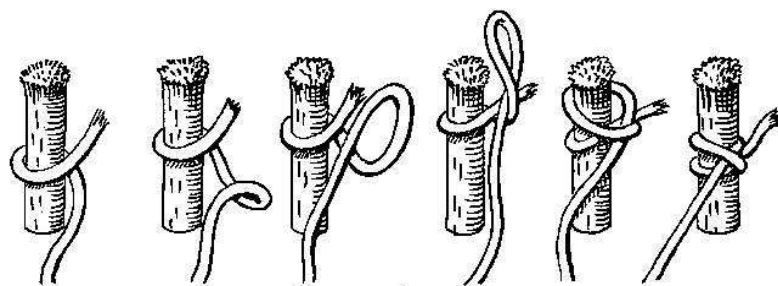
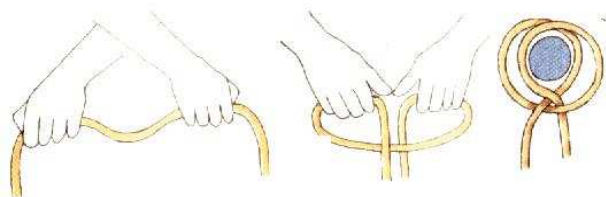


8. LODNÍ SMYČKA - Je velmi jednoduchá a přitom naprosto spolehlivá. Používá se k přivazování lodí, napínacích lan stanů, kotev, kůlů. Váže se přímo nebo se také nahazuje na kůl. Čím se provaz více napíná, tím je uzel pevnější.



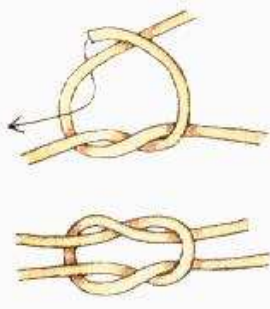
Vázání:

1. Volný konec otočte shora kolem tyče.
2. Volný konec ved'te přes pevnou část a opět otočte kolem tyče.
3. Protáhněte volný konec zesponu pod provazem podél pevného konce, ale proti jeho směru.
4. Stáhněte oka k sobě a utáhněte.



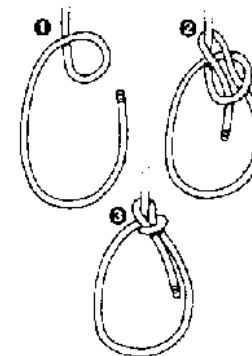
LODNÍ SMYČKA

9. AMBULANČNÍ SPOJKA - Nazývá se také plochá spojka. Je to uzel vhodný k zavazování obvazů a třícípých šátků protože je plochý, souměrný a netlačí. Slouží také ke spojení stejně nebo přibližně stejných provazů – ale zde není příliš spolehlivý.



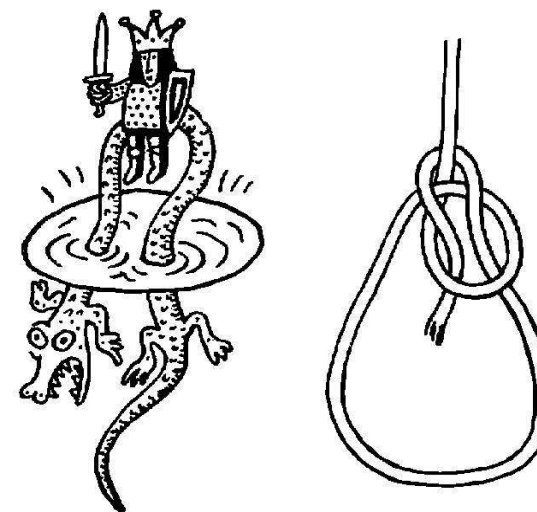
Vázání: přeložte PRAVÝ konec přes LEVÝ (a) a obtočte ho (b). Potom přeložte LEVÝ konec přes PRAVÝ (c) a obtočte ho (d). Uzel zkontrolujte – smyčky by po sobě měly klouzat. Pokud jste konce překřížili špatně, vznikne „křížák“, který nemusí dobře držet a při stažení se obtížně rozvazuje.

10. DRAČÍ SMYČKA - Nejpevnější smyčka vůbec. Je základním horolezeckým uzlem. Používá se ke spouštění břemen a ke slaňování. Výhoda – nestahuje se. Byl jsem přesvědčen, že spolehlivě člověka udrží, ale kamarád - horolezec mě poučil, že se spolehlivostí tohoto uzlu to není tak. Přesvědčilo se o tom pár lidí, kteří ale tuto zkušenost již nesdělí. Proto je dobré jistit tento uzel ještě dalším - např. osmičkovým uzlem.

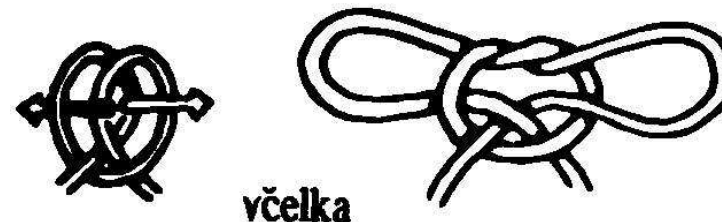


Vázání:

1. Kus od konce lana vytvořte smyčku.
2. Volný konec protáhněte skrz ni, kolem pevné části a zpět do smyčky.
3. Utáhněte tahem za pevnou část a uzel vytvarujte. Můžete zakončit okem.



10. VČELKA - používá se např. ke svazování a následnému tažení dvou klád. Může také sloužit jako provizorní pouta

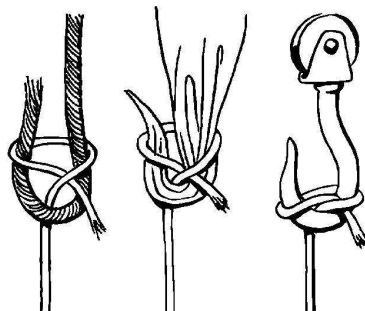
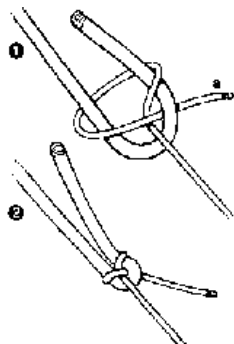


včelka

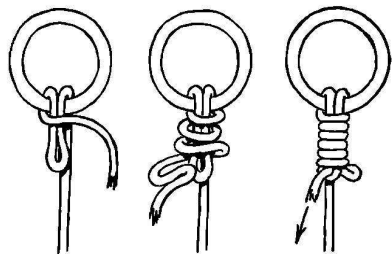
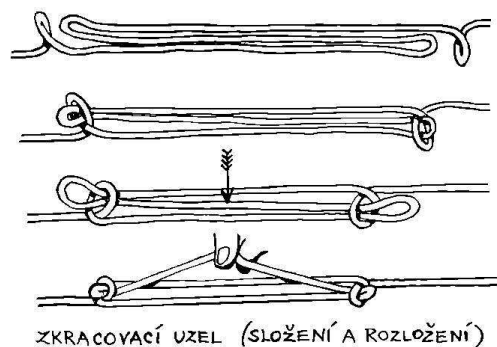
12. **ŠKOTOVÁ SPOJKA** - Je jediný uzel kterým lze spolehlivě spojit plátno a provaz. Používá se ke svazování provazů nestejné síly, k uvazování lana do pevného oka nebo háku, plachty. Říká se mu také tkalcovský uzel.

Vázání:

1. Jedno lano ohněte. Volný konec druhého provazu (a) obtočte kolem ohybu, vpředu pevnou část druhého provazu překřížte a volný konec protáhněte smyčkou prvního.
2. Zatáhněte a upravte tvar uzlu.



13. **ZKRACOVAČKA** - Slouží k libovolnému zkrácení dlouhých lan nebo provazů, napínacích lanek stanů. Jednoduchým pohybem jej lze uvolnit.



UHERSKÝ UZEL

14. **UHERSKÝ UZEL** - Je úhledný, pevný a přitom se dá poměrně snadno rozvázat, necháme-li si delší zakončení

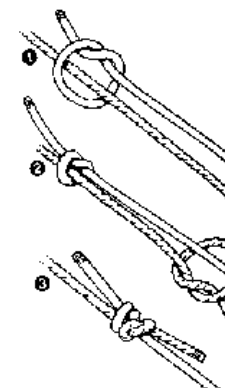
15. **RYBÁŘSKÁ SPOJKA** - spolehlivý uzel vhodný ke svazování tenkých lan, provazů, kluzkých vláken z umělých hmot a rybářských vlasců atd.. Spolehlivě spojí i tenké materiály. Jsou to vlastně 2 ambulanci uzly, zapadající do sebe. Tato spojka je volná smyčka, kterou můžeme na pevné části stahovat a na volné povolovat.



Vázání:

1. Položte provazy vedle sebe tak, aby konce směřovaly do opačných směrů. Volný konec jednoho provazu přeložte přes druhý a udělejte obyčejné očko.
2. Totéž zopakujte s volným koncem druhého provazu.
3. Uzly částečně utáhněte a stáhněte je k sobě. Vytvarujte je, aby k sobě přiléhaly, a dotáhněte.

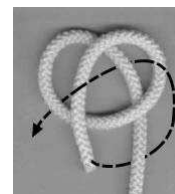
Pohádka: Dva úhoři pluli proti sobě. První kamaráda dlouho neviděl a proto ho objal. Druhý se ohlédl a objal svého kamaráda také. Když si popovídali a chtěli se rozloučit, už to nešlo. A nový uzel byl na světě.



16. **TURBÁNEK** - je zhotoven z kůže nebo i jiného přírodního materiálu, může být jakéhokoliv typu (jednoduchý, složitý) a provedení (pletený, vyřezávaný) a může být doplněn pod ním visícími symboly užívanými na turbánku (dřívka, dřevěné korálky). Tímto ozdobným uzlem se zavazuje šátek na krk. Je to rozhodně lepší, než používat např. krabičky od sirek

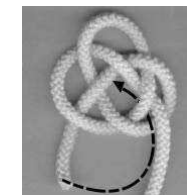


Pletení turbánku:



1. Přeložíme přes sebe 2 horní závitky, volný konec podsuneme pod pevným a podle šipky provlékneme oběma závitky.

2. Středem uzlu (tam, kde končí na obrázku šipka) prostrčíme prst a dle šipky zdvojíme nebo ztrojíme opletení.



3. Výsledný turbánek.



ODYSSEOVA CESTA V OBRAZECH



Mapa antického Řecka (vlevo Ithaka, vpravo Trója)



Trójané táhnou dřevěného koně do města



Odysseus nalévá Kyklovi silné víno



Odysseus oslepuje jednookého Kyklopa



Hrdinové od Tróji (Menelaos, Paris, Diomedes, Odysseus, Nestor, Achilles, Agamemnon)



Král Laistrygónů, zabíjí Odysseova posla



Král Aiolos – vládce všech větrů



Odysseus u kouzelnice Kirké



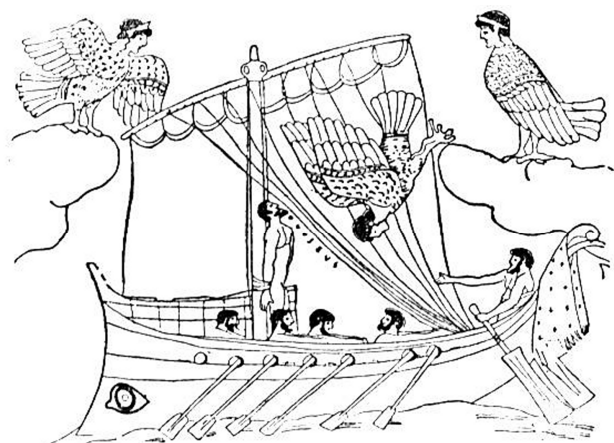
mořská nestvůra Skylla



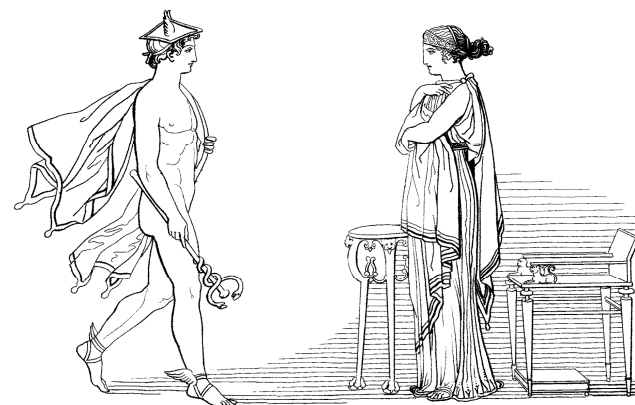
Odysseus sestupuje do podsvětí a hledá věstce Teirésia



Posádka zabíjí jednoho ze stáda bílých volů boha Héliá



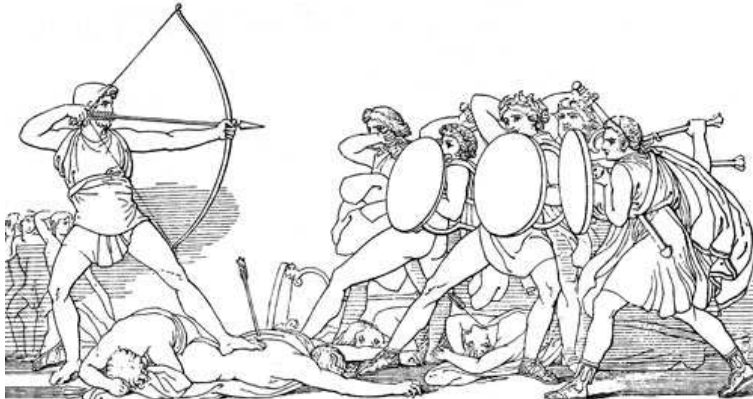
Sirény vábí Odyssea svým zpěvem



Božský posel Hermés u nymfy Kalypsó



Nausikáa vede Odyssea do paláce svého otce Alcinóa



Odysseus se vypořádává s nápadníky Pénélopy



Setkání Odyssea a Pénélope po 20-ti letech

ŘEČTÍ BOHOVÉ



Hélios



Pallas Athéna



Hádes



Hermés



Poseidón



Zeus



Artemis



Afrodité



Héra

ZÁVĚREM

Rady moudré bohyně Pallas Athény

Při dlouhém pochodu nikdy nepijeme naráz velké množství tekutiny zejména za horkého počasí. Osvěžíme si rty a ústa jen malým douškem vody nebo čaje. Pít je však nutné, jinak hrozí dehydratace.

Na které ovoce nelze pít? Na hrušky, třešně, švestky, pomeranče. Zapití tohoto ovoce vodou nebo dokonce mlékem zpravidla vyvolá těžké zažívací potíže, někdy velmi nebezpečné. Možná pít teprve asi za hodinu po požití. Najdou se lidé, kterým napití ihned po požití tohoto ovoce nevádí. To však jsou výjimečné případy. Nezkoušejte to !

Následky včelího nebo vosího píchnutí zmírníme a opadnutí otoku urychlíme studeným obkladem.

Čtení na prudkém slunci poškozuje silně zrak. Právě tak je velmi škodlivé zraku číst vleže, ať již za světla denního, nebo umělého.

Skvrny od smůly na rukou zmizí umytím rukou mýdlem v roztoku terpentýnu. Nemáme-li terpentýn, musíme ruce drhnout pískem a mýdlem, což ovšem trvá déle a není tak účinné.

Pokud **najdeme na zemi mládě**, nedotýkáme se ho! Když matka, která je jistě nedaleko, ucítí náš pach, nebude se už o něj starat.

V lese se chováme tiše - ztišíme hovor, nezpíváme, nepískáme. Tak spíš uvidíme mnoho zvířat, která by jinak prchla. Když chceme pozorovat zvířátka, musíme k nim jít proti větru, aby nás neucítily. Pohybujeme se pomalu, protože rychlý pohyb zvíře uvidí a poleká se. Pokud si myslíme, že jsme prozrazeni, zůstaneme nehybně stát, zvířata se často uklidní. Pozor na ptáky! - Spatří-li nás sojka, straka nebo datel, můžeme pozorování většinou nechat, neboť tyto lesní strážci spustí takový povyk, že na nás upozorní celý les.

Mokrý zápalky usušíme nejrychleji ve vlasech, kam si na chvíli několik zápalek zastrčíme. Vlasy vytáhnou ze zápalkové hlavičky vlhkost a ta po škrtnutí vzplane. (Musíme mít ovšem vlasy naprosto suché!)

Do otevřeného ohně neházíme slupky od salámů, kosti, vaječné skořápky, staniol od sýrů, gumu, hadry (látky). Všechny tyto věci v ohni silně páchnou, znečišťují vzduch do dalekého okolí a kazí i chuť k jídlu.



*Pro vnitřní potřebu účastníků LDT DDM Rozmarýn, Litoměřice
Zámeček ROŽELOV 6. – 19. srpna 2011*

Pomocí zdrojů z webových stránek

Zpracoval: Μαρωτιν