

Hejsek 8



ČASOPIS ODDÍLU *Upřed* ROČNÍK XXVII duben 2012

Pejsek štěká...

Haf! Přežili jsme studené Velikonoce. Oheň v týpku dělá divy a otáčí teplotu v náš prospěch.

Haf!!!!

Dokonce se na nás přijel podívat Bobr s Verčou, Háňa s Tomem a Mára. Uvidíme je i na táboře, tam navíc i Kvítka a Janu.

Co budeme dělat?

- 10. a 11. 4. Družinovky (16:30 - 19:00)
- 13. 4. Čaj(16:00 - 19:00)
- 17. 4. Oddílovka (16:30 - 19:00)
- 21. -22. 4. Družinové výpravy
- 24. a 25. 4. Družinovky (16:30 - 19:00)
- 27. 4. Čaj(16:00 - 19:00)
- 1. 5. Oddílovka (16:30 - 19:00)
- 8. a 9. 5. Družinovky (16:30 - 19:00)

A dále...

- 4. 5. Výprava na pruty
- 5. -6. 5. Kytičky v Srbsku
- 18. -20. 5. Štítek - oddílové hry
- 1. -3. 6. Poklad
- 15. - 17. 6. Vodohory
- 29. 6. - 1. 7. Představebka
- 2. 7. - 19. 7. Tábor



Bodování za březem

1. Pom	52	13. Esterka	24
2. Meliška	49	14. Františka	24
3. Mikulda	44	15. Mája	22
4. Štěpán	41	16. Vojta	21
5. Sára	40	17. Simča	20
6. Bahňák	39	18. Skříťa	16
7. Vašík	37	19. Kuba V.	15
8. Vosa	34	20. Jonatán	15
9. Kubík Ne	30	21. Majda	12
10. Tea	30	22. Ondra	11
11. Samara	27	23. Týna	10
12. Terka Š.	26	24. Matyáš	4

Velikonoční táboření (5.-9.4.2012)

Ve čtvrtek ráno jsme pobrali v klubovně týpko, deky, igelity, náradí a nádobí a vydali se na nádraží. Chmurným předpovědím počasí nikdo nevěřil. Přece nebude sněžit v dubnu, ne?

V Mnichově Hradišti jsme dokoupili zásoby na celé Velikonoce a popojeli domluveným autobusem do Kozmic. Dole v údolí jsme poté postavili týpíčka,



zabýdli a pochutnali si na večeři. Kromě toho jsme zjistili, že nedaleko nás mají velice podivný tvorové spoustu chorob a identifikovaly všechny příznaky.

V pátek jsme si ráno zabalili na celodenní výlet. Šli jsme přes Pytlíkovský mlýn, Vicmanovský hřbet, Mohelku a Buškovu jeskyni. Cestou jsme hráli spoustu her, které nás přibližovaly k odhalení léku. Večer jsme smažili brambory, maso, pórek a rajčata. Úplně vyčerpaní jsme si šli lehnout.

V sobotu jsme ráno cvičili ve zdravotvědě, když přišli na návštěvu Bobr s Verčou. Popovídali jsme si s nimi, pojedli oběd a pustili se do hraní lakrosu, pasáka a míčbí s ostatními oddíly - Skarabíky, Uši - X, Aráliemi a Dracem. To už počasí začínalo šlet.

V neděli jsme se probudili do sněhové vánice, kterou co půl hodiny střídalo sluníčko. Při procházce po okolí jsme zaseli novou travu na golfové hřiště vedle tábora a nabrali pruty. Tentokrát nás navštívili ještě Tom s Háňou a Mára. Odpoledne se konala celočtrnáctková hra, při které jsme měli za úkol postavit vyrovnané vědecké týmy, nasbírat sílu a v závěru zkompletovat co nejvíce sad léků a zničit viry. Večer jsme dopletli pomlázky, obarvili vajíčka a doufali ve změnu počasí.

V pondělí nás vzbudily pomlázky a křik z venku. Vstali jsme tedy, oblékli se a vyrazili ven. Každé děvče bylo zprvu zakleté a odmítalo vydávat pentličky,



dokud nebyl splněn jeho požadavek. Po hodně chvíli šlehaní se děvčata seřadila a začala křičet: „Ěnyksej!, Ěnyksej!“. Hoši se poměrně rychle dovtípili, že mají jít hledat do jeskyně. Mezitím jsme na louce zalité slunečním světlem vystrojili královskou hostinu z mazanců, beránků, vajíček, ale i párků a kyselých okurek. Po bohaté snídani jsme sbalili týpka, uklidili po sobě louku, zahladili ohniště a vyrazili zpátky, domů.

Naše oddílová knihovna

Jeden král měl tři dcery. Ta nejmladší, Psyché, byla tak krásná, že ji lidé přirovnávali k Afroditě a začali ji uctívat místo ní. Afrodita si proto zavolala svého syna Érose a dala mu úkol. Měl zasáhnout svým šípem hořkosti Psyché. Éros se ale do Psyché zamiloval, zasnoubil se s ní a mu jí vítr přinesl do jeho paláce. Psyché však nesměla Érota spatřit.

Za Psyché do paláce přijeli její dvě sestry a mnohokrát se vyptávali, kdo je její manžel. Když se dlouho vyptávali, zjistily, že ani Psyché sama neví, kdo je její manžel. Sestry jí navedly, ať se jde na manžela v noci i přes jeho zákaz podívat. Psyché šla, tedy v noci podíval ale, když uviděla krásného mladíka, ukápl jí olej z lampy na jeho rameno. Éros potom utekl ke své matce Afroditě. Psyché ho hledala, až ho nakonec našla v paláci jeho matky. Ta jí dala čtyři úkoly: roztrdit obilí a luštěniny, s čímž jí pomohli mravenci, sebrat



zlatou vlnu z ovcí, s čímž jí pomohl rákos, přinést vodu z černého pramene, s čímž jí pomohl orel a jít do podsvětí, odkud měla přinést mast v krabičce na Erotovo zranění.

S tímto úkolem jí pomohla věž, ze které chtěla skočit, aby se dostala do podsvětí. Když se ale vracela z podsvětí, tak i přes zákaz otevřela krabičku, ve které nebyla mast ale spánek. Psyché usnula, ale Éros posbíral spánek a Psyché probudil šípem. Když se Psyché probudila, utíkala za Afroditou. Ta nakonec, za přimluvení Dia, povolila jejich svatbu.

Vaše dnešní otázka zní: Jak se jmenoval vítr, který přinesl Érotovy Psyché?

Píškvorky 5.část

V tomto díle se dozvíte něco o rozehrávání píškvo-
rek. Jeden z veřejnosti nejznámějších začátků je začá-
tek klasický. Jeden z hráčů položí kámen a pak položí
kámen druhý hráč. Takto se střídají. Na turnajích se
tento začátek nepoužívá, protože začínající hráč ne-
může prohrát. Toto dokázal holandská matematik L.
Victor Allis. Bohužel, postup ale je tak složitý, že ho
dodnes nikdo přesně nedokázal aplikovat.

Mezi turnajová zahájení patří PRO, SWAP a SWAP 2.
Při PRO zahájení zahraje černý doprostřed. Bílý musí



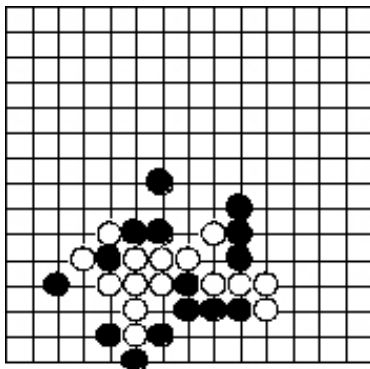
zahrát těsně vedle něj a černý pak minimálně tři pole od středu.

Při SWAP zahájení jeden hráč umístí na plochu dva černé a jeden bílý kámen. Druhý hráč si pak vybere za jakou barvu bude hrát.

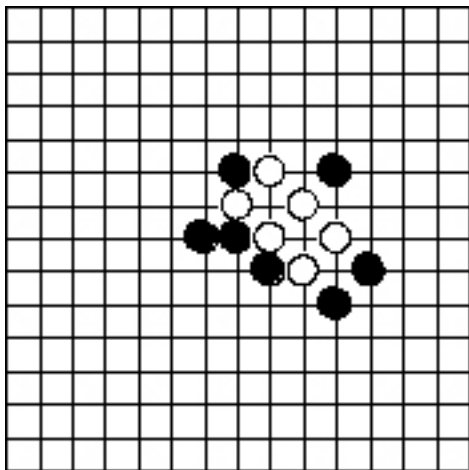
SWAP 2 se používá při zahájení na mezinárodní úrovni. Začínající hráč položí tři kameny jako u SWAP zahájení. Ale druhý hráč si buď vybere barvu, nebo na hrací desku přidá další dva kameny. Začínající hráč si pak vybírá za jakou barvu bude hrát. Všechny začátky používané na turnajích jsou vyrovnané a nezvýhodňují začínajícího hráče.

Piškvorkové úlohy

Černý je na tahu a vyhraje. Ukažte jak má hrát.



Bílý je na tahu a vyhraje. Najděte alespoň dvě vítězné cesty.



Zelí (603 478 299)
Stařec (608 297 646)
Eliška (728 467 049)

T.O. Vpřed pro vlastní potřebu.
tovpred.ctrnacka.cz

