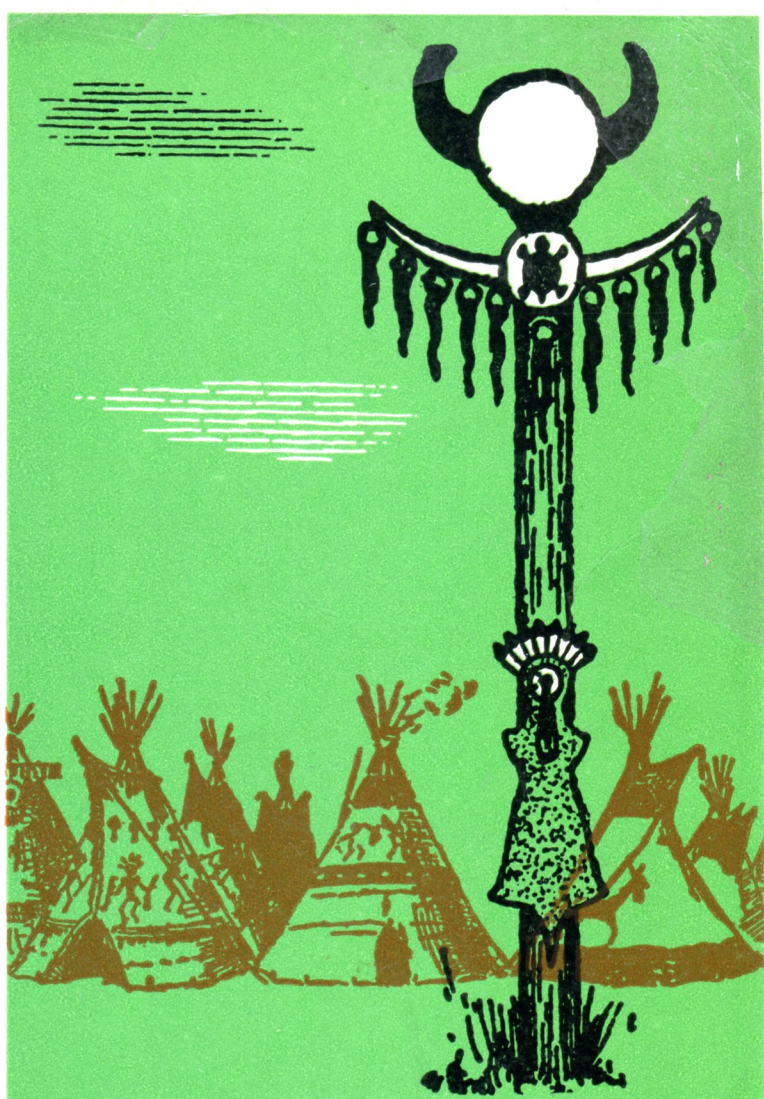


NE
O
T
S
S
I
S



kniha lesní



moudrosti



ERNEST THOMPSON SETON

Kniha
lesní
moudrosti

ERNEST THOMPSON SETON

*Kniha
lesní
moudrosti*



OLYMPIA PRAHA

Poselství Černého vlka

Podle bystriny v borovém lese se vine jelení stezka, mezi olšemi probleskuje vodní tíň a v trávě svítí hvězdy, vysoká stinná skála zve k polednímu odpočinku a kdesi tiše trylkuje zvonek.

Vždycky jsem tam rád chodíval, když mi to život dovolil. Ale dlouho jsem nemohl objevit cestu, která tam vede, a nebyl bych ji našel bez vůdce. Marně jsem ji hledal, moje srdce nadarmo toužilo a bloudilo. Doufal jsem, že tu cestu najdu, a bál jsem se, že se mi to nikdy nepodaří. A tu se mi jednoho dne zjevila podivuhodná bytost. Víím, že byla hodně stará, ale zdála se velice mladá, svěží, plná síly a měla laskavé oči. Řekla mi: „Milý hledači, viděla jsem, s jakým úsilím se snažíš najít cestu. Víím, že budeš mít rád všechno, co tam uvidíš. Proto ti ukážu stezku, která tě zavede tam, kde poznáš tisíc milých přátel, uzdravující moc slunečních paprsků, mír noci, potěšení z hluboké vody, kde získáš pružné tělo a nevyčerpatelnou sílu, kde pochopíš dobrodružství deště, příběhy vyprávěné stopami, tajemství bažin, vznešenost vědění, kde se naučíš poznávat ptáky podle zpěvu a kde se naučíš znát věci, které se ve školách nikdy neučí; kde získáš vladařskou korunu a malé království, úměrné tvým schopnostem, ale které bude patřit jen tobě.


To všechno ti nabízím, protože jsi byl vytrvalý, ale pod jednou podmínkou: Až odhalíš vlastnosti některého stromu, smlouvu mezi včelou a květem, podstatu některého tajemství, až poznáš, jak pozoruhodný je močál a jak milý je i malý rybníček, musíš si to nějak zaznamenat a sdělit to některému jinému poctivému hledači, aby se ryzí zlato neproměnilo v tvých rukou v bezcenné kamení; neboť ti, kdo získali moc, musí nést i odpovědnost.“

Hledači lesní moudrosti, i na tebe čeká tahle dobrá víla zjara hned nad břehem zarostlým jivami, čeká ve svěžím stínu letních olší, i později, když javory rudě zbarví bažiny. Je to Příroda, matka svobodných tvorů a lesní moudrosti. Ochotně ti ukáže tu stezku, máš-li dobré jádro. To ona mi řekla, abych napsal tuto knihu a splnil tak

slib, který jsem jí dal před čtyřiceti lety, když přede mnou rozhrnula křoviny a já uviděl na stromě záblesk směrové značky. Ne že bych potřeboval k psaní nějaké pobízení, neznám větší potěšení než ukazovat druhým věci, které pro mne tolik znamenají. Možná že i ty je budeš považovat za nejlepší a nejtrvalejší věci v životě; a pochopíš, proč jsem napsal ve Dvou divoších:

„Protože jsem poznal trýzeň žízně,
chtěl bych vyhloubit studnu, z které by mohli pít i jiní.“

Ernest Thompson Seton



ERNEST THOMPSON SETON
ČERNÝ VLK

KNIHA
LESNÍ MOUDROSTI

Indiáni — učitelé lesní moudrosti

Žádné světové hnutí až dosud nevzniklo jen jako abstraktní nauka. Každé musí mít nějaký ušlechtilý vzor; živou, přítavnou osobnost, člověka, na kterého bychom mohli ukázat a říci: „Tohle tedy myslíme.“ Všechna velká světová náboženství takového člověka mají a mnohé velké, dokonalé myšlenkové systémy zanikly bez povšimnutí právě proto, že neměly takového představitele.

Abych mohl hnutí lesní moudrosti doložit názorným příkladem, musím mít člověka, který žil v této zemi a v tomto podnebném pásmu, který měl krásné tělo, byl čistý, štědrý, velkomyslný, statečný, malebný, dokonale ovládal lesní moudrost a který je kromě toho už dobře znám. Byl bych rád přijal jako vzor člověka naší rasy, ale žádného jsem nenašel. Rollo — pán moří, král Artuš, Leif Ericsson, Robin Hood, Kožená Punčocha se sami nabízeli, ale nikdo z nich podle mého soudu nesplňoval podmínky. Většinou to jsou jen nezřetelné stíny a lidé je vůbec neznají. Všechno ukazovalo stejným směrem. Jen jediná postava se zdála odpovídat všem uvedeným podmínkám: ideální Indián Fenimora Coopera a H. W. Longfellowa.

Právě proto jsem se rozhodl pro praobyvatele Ameriky a nazval jsem svou organizaci Woodcraft Indians — Indiáni lesní moudrosti. A přece mi lidé říkají, že předsudky spojené se slovem Indián hnutí těžce poškodily. Je-li to skutečně tak, stalo se to jen proto, že nevíme, kdo vlastně Indián byl. A právě to si беру s takovým zpožděním za svůj smutný i nadějný úkol — aby si lidé uvědomili, kdo Indián skutečně byl.

Dnes toho víme o Indiánech mnohem víc než dříve. Ještě na konci minulého století jsme o nich nevěděli skoro nic. Tehdy se nám nabízely dva obrázky: jeden — ideální divoch, jak ho vykreslil Longfellow, primitivní člověk s tak ušlechtilou

povahou, že nebyl schopen ničeho nízkého, sprostého a zlého; druhý obrázek pocházel od těch, kdo toužili po Indiánově majetku, a aby svou krádež ospravedlnili, vykreslili Indiána jako špinavého, necudného, sešlého darebáka, krutého a zbabělého ďábla neschopného lidských citů a dobrého jen po smrti.

Který z těchto obrázků je pravdivý? Prozkoumejme v klidu stránky dějin a seznámme se s tím, co řekli Indiáni i běloši, přátelé i nepřátelé Indiánů, a budme připraveni udělat konečný úsudek naprosto shodný se skutečností, ať už bude takový nebo onaký.

Začněme tím, že uznáme jako správné ukázat filosofii a dobré vlastnosti Indiánů na nejlepších příkladech, jaké může rudé plémě poskytnout. My bychom také dali přednost tomu, aby nás představoval Emerson, Tolstoj, Lincoln nebo Whitman spíš než dobrodruzi z pohraničtí a zákonem stíhaní psanci, kteří byli mezi Indiány hlavními představiteli našich mravů.

Připusťme, že ve všech kmenech a ve všech dobách byli zvrhlíci a ničemové, kteří znamenali hanbu pro všechny — tak jako my máme mezi sebou vyvrhly, tuláky, opilce a zločince. Těmi však opovrhovali i jejich vlastní lidé a sotva k nim bývali shovívaví.

Indiány, jejich způsob života a myšlení, musíme posuzovat poctivě a jako příklad si vybírat nejlepší osobnosti. Hiawatha, Wapasha I., Mato Topa, Tekumseh, Kanakuk, náčelník Josef, Tupý nůž, Washakie a mnozí jiní jsou skutečně světlé osobnosti, milovali svůj lid a nebyli v ničem ovlivněni názory bělochů. Jestliže shromáždíme jejich vyznání víry, učení a myšlenky, kterými se řídili ve svém životě, můžeme oprávněně předpokládat, že jsme v hlavních rysech načrtli životní kredo nejlepších Indiánů.



INDIÁNOVO POSELSTVÍ

Indián nám zanechal toto poselství:

1. Byl velký prorok života v přírodě. Měl sílu, dokud žil na slunci, a když se pod nátlakem přestěhoval do domu, stal se z něho Samson s ustríženými kadeřemi. Správnost tohoto způsobu života dokázal dokonalostí svého těla. Byl živoucím protestem proti životu v domech. Může nám ukázat lépe než kdokoli jiný, jak mít potěšení ze života ve volné přírodě a jak se vyhnout jeho nebezpečným úskalím.

2. Byl mistrem lesní moudrosti, nejstarší ze všech věd; té, která především pěstuje mužné vlastnosti. K lesní moudrosti patří síla, rychlost, obratnost, odvaha, znalost lesů a lesních tvorů, hvězd, vod, umění pěstovat rostliny a všechno, co zdatného člověka přivádí do těsného tvořivého styku s čistou přírodou pod modrou oblohou. A v tom nám může být vůdcem Indián spíš než kterýkoli jiný člověk.

3. Hlásal posvátnou povinnost ctít, zkrášlovat a zdokonalovat své tělo.

4. Hledal ve všem krásu. Učí nás, že když máme v sobě ducha krásy, můžeme vnést krásu do všeho kolem sebe. Naučil nás, jak udělat krásným každý nástroj, každou nádobu, část oděvu i dům, dokonce i každý pohyb. Jeho písně, legendy, tance, obřady a zvyky dokazovaly v každodenním životě, jaký je jeho duch. A tak krásné stany, pokrývky, košíky a kánoe snad neumí vyrábět nikdo jiný na světě. Tyto věci jen vyjadřovaly Indiánovu rozšířenou víru, že Velký Duch je ve všem, všude a ustavičně.

TEEPEE

Mnoho slavných táborníků prohlásilo, že indiánské teepee je nejlepší přenosný dům na světě. Je prostorné, má dobré větrání, vítr ho nemůže strhnout a je to jediný stan, v němž může planout otevřený oheň.

Proč tedy teepee neuzívají všude? Protože s opěrnými ty-



Indiánská teepee

čemi jsou jisté neszaze. Táboříte-li na prérii, musíte nést tyče s sebou. Jste-li v lesích, musíte je uříznout a osekat znovu na každém tábořišti.

V dobách, kdy v Severní Americe žila velká stáda bizonů, dělávali Indiáni teepee z bizoní kůže; dnes se zhotovují z některých druhů plachtoviny nebo plátna, ale zdobí se většinou ve starém stylu.

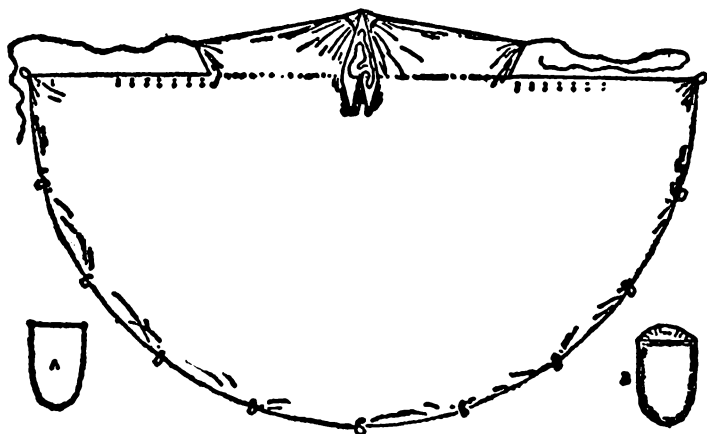
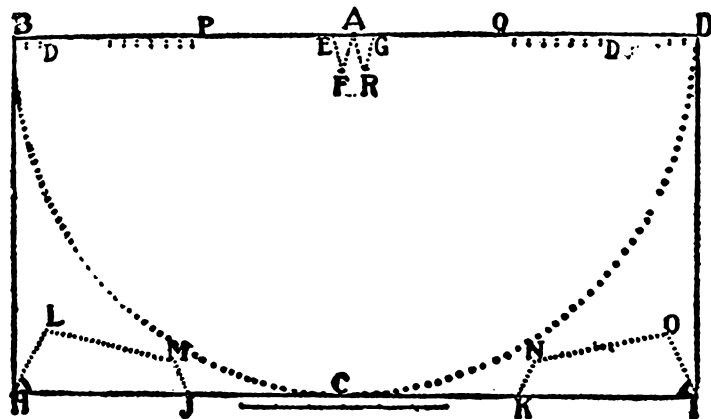
Snažil jsem se opatřit nějaké zvlášť dobré teepee vyrobené přímo Indiány; měl to být především vzor pro chlapce z Ligy lesní moudrosti, ale zjistil jsem, že je nelze tak snadno sehnat. Nemohl jsem se vypravit mezi rudochy a objednat je jako někde v obchodě.

Nakonec jsem ty obtíže vyřešil tak, že jsem koupil jedno hotové teepee od Hřmíčšho býka, náčelníka Čejenů. Vidíte je na levém okraji obrázku. Měří v průměru 6 metrů a je tak prostorné, že v něm může tábořit 10 chlapců. Velké teepee se snáze udržuje bez kouře, ale chlapci většinou dávají přednost menšímu, které se lépe stěhuje, lépe staví a je lacinější. Proto zde uvádím plán na výrobu nejprostšího teepee, které měří v průměru 3 metry. Materiál k jeho výrobě nepřijde tak draho.

Je k němu třeba 18m² pevného plátna (čím širší, tím lepší, není s ním pak tolik práce), 30 m prádelní šňůry silné 5 mm a provázek na přišíť konců šňůry.

Často lze ovšem získat materiál už použitý nebo partiový. Teepee se může ušít ze staré vozové plachty nebo z několika starších prostěradel. Nevadí, když mají záplaty, indiánská teepee jsou často vyspravovaná v místech, kde jimi prolétly střely nebo šípy.

Předpokládejme, že budete pracovat s novým materiálem. Dejte ho sešít na stroji do pásu dlouhého 6 m a širokého 3 m. Pak plachtu rozestřete na dokonale rovném místě (obrázek na této straně). Ke kolíčku nebo hřebíku v bodě A uprostřed delší strany lehce upevněte třímetrovy provaz; do oka jeho volném konci vsuňte ohořelou hůlku a tou nakreslete polokruh BCD. Pak vyznačte dva malé trojúhelníčky pod bo-



Obrys teepee a kouřových křidel vyznačený na plachtě, dole vystřižený tvar teepee s přišitými kouřovými křídly, A dveřní rám, B hotové dveře

dem A. Vzdálenost AE je 15 cm, AF a EF po 30 cm. Druhý trojúhelník ARG má stejné rozměry. Rozstříhnete plátno v místech, kde jsou tyto tečkované čáry. Z částí plátna, které odpadnou, vystříhnete dvě kouřová křídla, jak ukazuje obrázek. Na oba vnější rohy (H na křídle č. 1, I na křídle č. 2) musíte přišít malý trojúhelníček — vznikne tak kapsa pro špičku tyče.

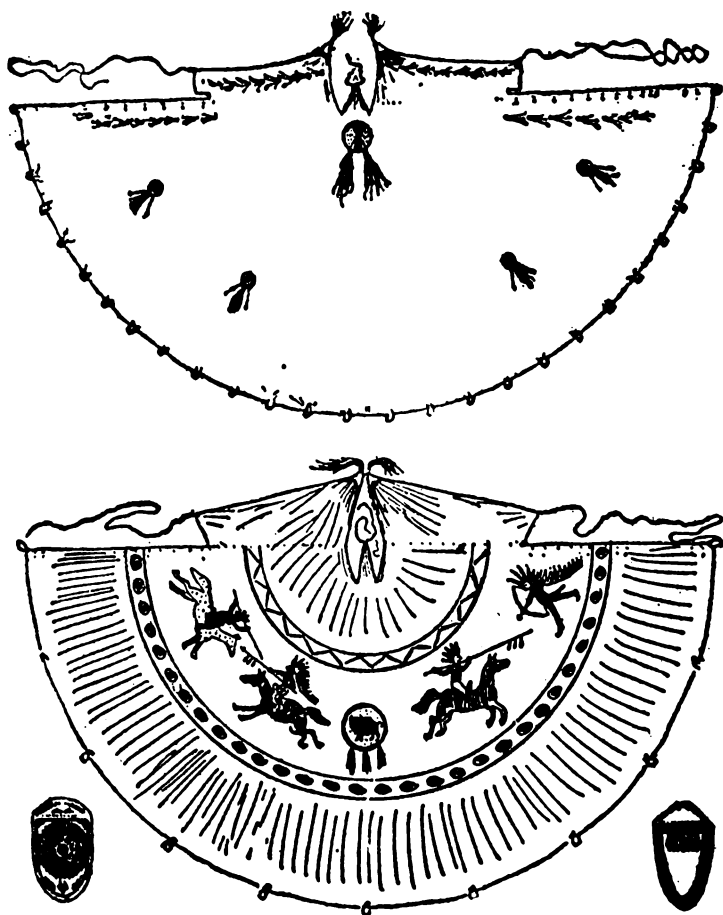
Pak přišijte kouřová křídla k plachtovině tak, že strana označená u křídla č. 1 ML je čistě upevněna k PE a strana označená NO u křídla č. 2 k QG.

5 cm od kraje BP udělejte dvě řady dírek; každá dírka je 37 mm od druhé dírky v páru a každý pár dírek je 12,5 cm od dalšího páru — jen na místě, kde budou dveře, nejsou žádné dírky; není jich tu třeba.

Dírky na druhé straně — QD — musí být přesně ve stejných místech.

Ve středním bodu A uvažte velmi důkladně provaz dlouhý 120 cm. Konec jednoho třímetrového provazu upevněte k J a druhého ke K. Celý dolní okraj BCD olemujte provazem. Nastříhejte 12 kousků provazu, každý dlouhý 42,5 cm; jeden důkladně upevněte k plátnu v místě B, druhý v bodě D a ostatní v pravidelných odstupech k provazu, který tvoří lem mezi body B a D — budou z nich očka pro kotevní kolíky. A stěna teepee je hotová.

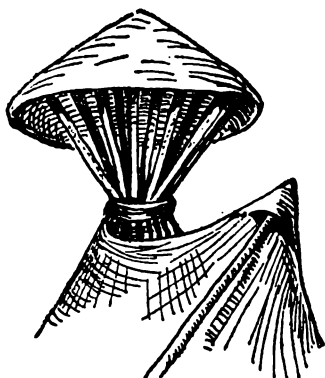
Na dveře (někdo je vůbec nedělá) vezměte pružný prut silný 20 mm, dlouhý 165 cm a druhý prut dlouhý 55 cm. Delší prut ohněte do podkovy a k jeho koncům upevněte kratší prut (A na obrázku na straně 13). Natáhněte na ně plátno a nahoře nechte stříšku s dvěma dírkami ve středu (B na obrázku na straně 13) sloužícími k zavěšení dveří na šněrovací kolíček. Šněrovacích kolíčků je potřeba devět. Jsou hladké, rovné, s kulatým průřezem, z tvrdého dřeva, 30 cm dlouhé a 6 mm silné.



Teepee Hřmíciho býka se skalpy z koňských žíní, výzdoba teepee a dvě ukázky dveří

DEŠŤOVÝ KRYT

Za dlouhotrvajících deštů nebo při prudkém lijáku může vniknout do teepee hodně vody kouřovým otvorem nebo stěci po tyčích. Indiáni z kmene Missouri proto užívali okrouhlého krytu z nevydělané kůže na kostře z vrbových prutů.



Nasazený dešťový kryt

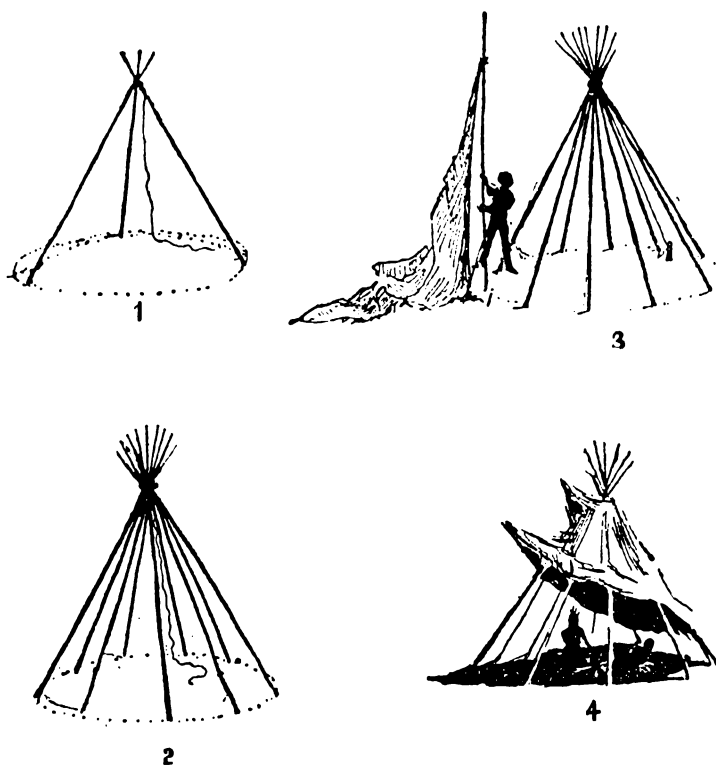
Pro teepee o základně 360 cm má být dešťový kryt velký v průměru asi 120 cm a 45 cm hluboký, z plátna na okraji olemovaného. V lemu je ohebný prut, který má udržovat okrouhlý tvar. Kryt se obvykle nasazuje volnou tyčí a sedí na špičce tyčí, jak ukazuje obrázek. V případě potřeby se upevňuje provázky.

Tyče mají být všechny stejně vysoké a přechýleny jen málo, aby kryt dobře seděl.

STAVĚNÍ TEEPEE

Je k tomu třeba 12 tyčí. Měly by být co nejrovnější a nejhladší; křivé, drsné tyče prozrazují špatného tábora. Podle tyčí u teepee se mezi Indiány pozná, jaká žena tam bydlí. Tyče mají být 390 nebo 420 cm dlouhé a u špičky asi 25 mm silné. Dvě z nich jsou určeny pro kouřová křídla, ty mohou být tenčí než ostatní. Na konec nasekejte dvanáct silných kolíků dlouhých asi 40 cm a silných 4 cm. Teď už máte všechny nutné části teepee.

Indiánský stan se staví takto (viz obrázek na straně 17): Svažte tři tyče dohromady (někdo váže čtyři, je prý to pevnější) v bodu, který je asi 30 cm nad plátnem, roztáhněte je do trojnožky ve správných odstupech; pak přistavte mezi ně ostatní tyče (kromě tří, z nichž dvě jsou ty tenčí) tak, aby jejich dolní konce vytvořily malý kruh. Všechny je dohromady svažte provazem a konec provazu nechte viset dovnitř dolů — tím teepee zakotvíte. Pak uvažte dva provazy z A (obrázek na straně 13) na silnou tyč, kterou jste zatím ponechali stranou, k bodu v třímetrové výšce. Tuto tyč postavte na její



Stavění teepee: 1. nejdřív postav trojnožku, 2. pak postav a svaž dalších 6 tyčí, 3. nakonec postav 10. tyč s plachtou přivázanou k ní provazem. 4. Za teplého počasí zvedni plachtu.

místo a s ní i plachtu právě na opačné straně, než je předpokládáný vchod. Obě křídla stanu přetáhněte kolem, až zcela pokryjí tyče, a spojte je šňorovacími kolíčky. Na vnější straně teepee do každé kapsy v kouřovém křídle vsuňte konec tenčí tyče. Přikolíkujte dolní okraj plátna ve všech očkách. Napněte plátno tím, že roztáhnete tyče. Dveře zavěste na vhodný šňorovací kolíček. Uvnitř teepee zatlučte silný kolík, přivažte k němu kotevní provaz a — může začít pršet. Uprostřed vykopejte jamku pro ohniště širokou 45 cm a hlubokou 15 cm.

Oheň, to je velká přednost teepee. Zkušenosti vám ukáží,

jak si počínat s kouřem. Udržujte kouřový otvor natočený po větru. Někdy musíte nechat dveře pootevřené nebo na návětrné straně trochu nadzvednout plachtu. Jestliže vám při tom moc táhne na záda, napněte uvnitř teepee v těch místech, kde je plachta nadzvednuta, kus plátna mezi dvě nebo tři tyče, aby dosahoval až na zem. Proud vzduchu se za ním zvedne vzhůru.

Těmito opatřeními můžete zajistit, aby dým odcházel kouřovým otvorem. Ale nejdůležitější je přece jen správné topení nejlepším a nejsušším dřevem, které čistě hoří. Ve výši 210 až 240 cm nad zemí bude v teepee vždycky nějaký kouř, ale ten nikoho neobtěžuje a zahání komáry.

TEEPEE CHLUPATÉHO VLKA

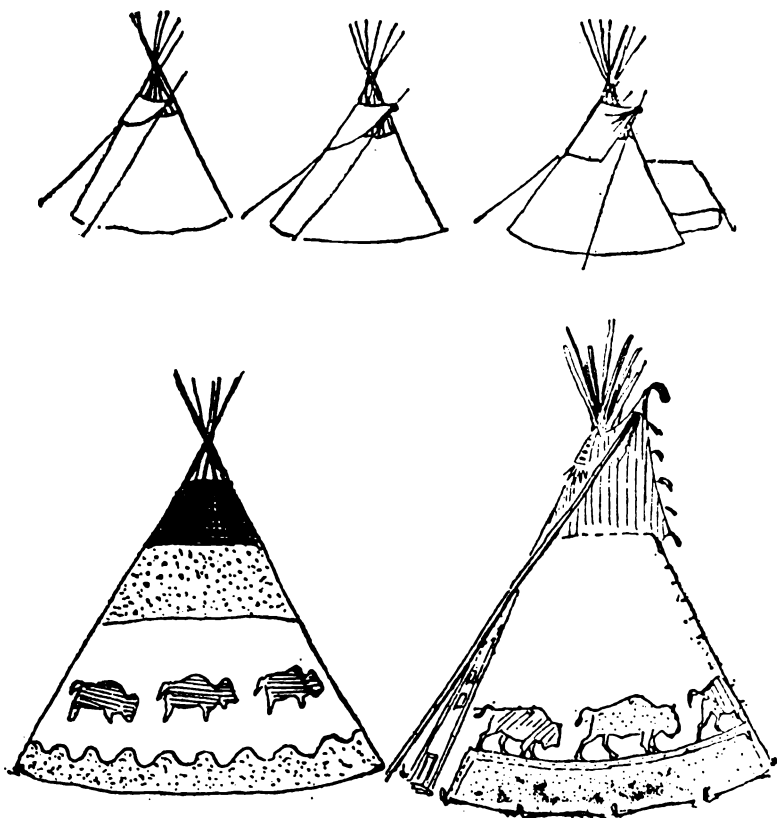
Na obrázku na straně 12 uprostřed, označeno dýmkou míru, je teepee Chlupatého vlka. Narazil jsem na ně na horním toku Missouri v roce 1897. Bylo to nejnádhernější teepee, jaké jsem kdy na prérii viděl; na jasně červeném plátněm podkladu byly totémy a kouzelné znaky namalované žlutou, modrou, zelenou a černou barvou. Toho dne, když jsem si je nakreslil, jednotka Spojených států z vyššího rozkazu odvedla násilím dvě děti, „aby je poslala do školy, jak přikazuje zákon“. Chlupatý vlk se proto hned chystal k odchodu a ani nepostavil svůj stan. Jeho dcerka Srnka se na mne dívala se strachem, myslela, že jsem přišel, abych ji odvedl do školy. Snažil jsem se jí zalichotit a pak jsem jí dal čtvrt dolar. Usmála se, protože věděla, že si za něj může koupit cukroví.

Pak jsem jí řekl; „Malá Srnko, běž za tatínkem a pověz mu, že jsem jeho přítel a rád bych si prohlédl jeho velké červené teepee.“

Srnka se vrátila a řekla: „Můj tatínek tě nenávidí.“

„Řekni tedy mamince, že jí zaplatím, když postaví teepee.“

Srnka šla ke své matce, trochu vylepšila moji nabídku a řekla jí, že „ten blběj muž ti dá moc peněz, když bude moct vidět červené teepee postavené“.



Čipevajská teepee s odděleným kouřovým křídlem, dole teepee Černonožců

Indiánka vyhlédla. Zvedl jsem do výšky dolar a sklidil jsem za to jen pohrdavý pohled, ale pak se objevila jiná žena. Po kratším handrkování jsme se dohodli, že postaví teepee za tři dolary. Tyče už stály. Indiánky rozbaly velké plátno a obratně je natáhly, netrvalo to ani 20 minut, ale vůbec se nesnažily upevnit kotevní provaz, protože půda byla na zatloukání kolíků příliš tvrdá.

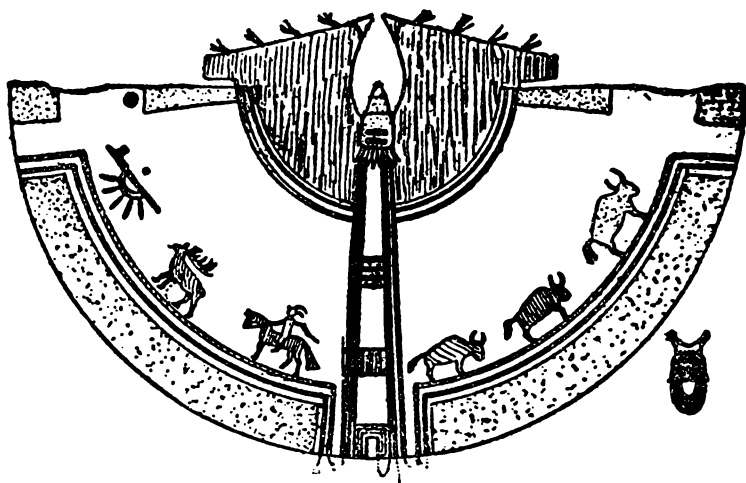
Měl jsem kresbu zcela hotovou, když starší žena zavolala tu mladší a ukázala k západu. Chvilí spolu něco mlely a pak začaly teepee bourat. Měl jsem námitky. Zlostně ukázaly

k západu a pokračovaly ve skládání. Protestoval jsem, že jsem zaplatil a mám právo dokončit kresbu; ale mladší žena přesto vyšplhala jako opice po předním kůlu, vytahala šněrovací kolíčky a teepee bylo v deseti minutách strženo a sbaleno.

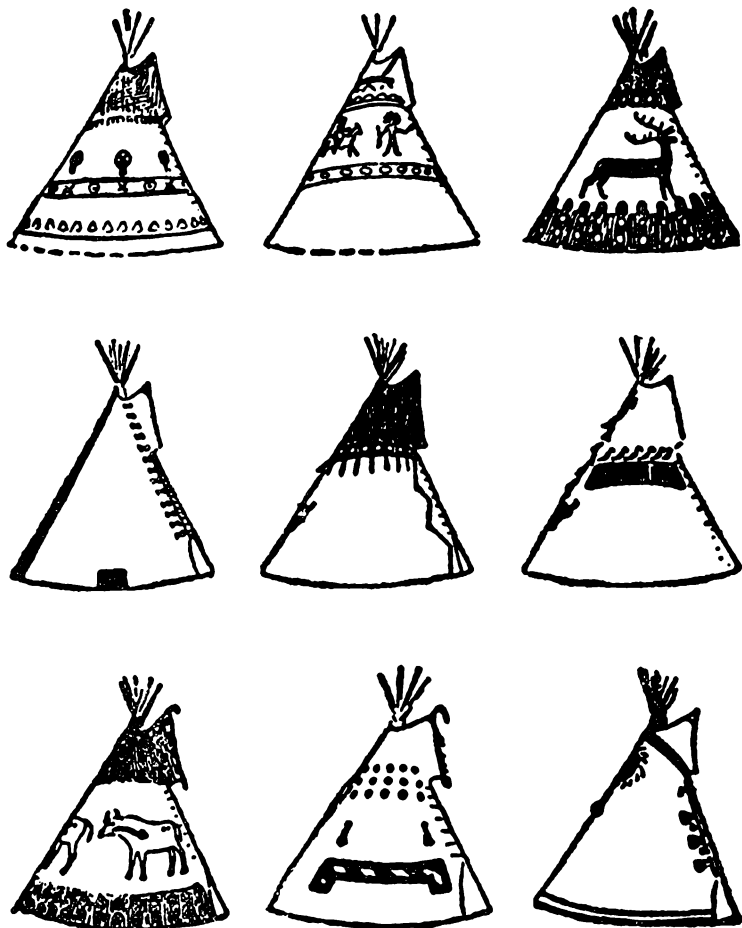
Nerozuměl jsem tomu, proč ukazují k západu, ale pět minut po tom, co bylo teepee složeno, se objevil tmavý obláček. Pak se z něho stal mrak a zakrátko jsme se octli uprostřed smršťe, která strhla všechna nezakotvená teepee. Červené teepee by bylo jistě také poškozeno, kdyby stará Indiánka nebyla tak pozorná a prozíravá.

ŽDOBENÍ

Každý, kdo studuje indiánské umění, se s uspokojením přesvědčí, že v něm jsou základy něčeho, co se může rozvinout ve významnou a originální uměleckou školu. Protože jsme dosud nepochopili všechny tradice, zvyky a vnitřní podněty,



Příklad rozvržení barev na výzdobě teepee



Různá teepee bez kouřových tyčí

máme za to, že v současné době uděláme nejlépe, když budeme zachovávat a věrně napodobovat nejlepší věci, které skutečně vytvořili Indiáni.

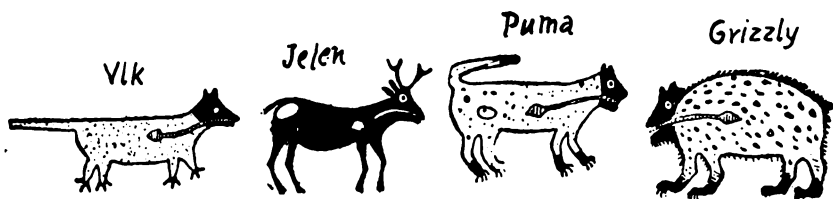
Při zdobení teepee i při jiných příležitostech tedy jen přesně kopírujeme pěkné indiánské vzory.

ČERVENÉ jsou všechny části označené na tomto obrázku svislým šrafováním. Kouřová křídla a vršek teepee, trubel

dýmky, nižší polokruh pod dýmkou, střední část hlavičky dýmky, rána v losově boku, krev kapající na stezku; kůň, prostřední bizon, dva vnitřní proužky na cestě směřující vzadu vzhůru; také krátké tmavé příčné proužky; skvrna uprostřed dvou dveřních závěsů, třepení totemu nahoře nad cestou a dvě černé linie na vchodu.

ŽLUTÉ jsou všechny části označené tečkováním. Hořejší polokruh pod troubelí dýmky, horní polovina každého péra na dýmce; jezdec s uzdou, sedlo a jedna zadní noha koně; největší bizon, vnější přímka cesty směřující vzhůru; podkladová barva totemu; tečkované příčné proužky na cestě; 4 plošky nahoře; 2 plošky nad vchodem a kroužky dveřního závěsu.

ZELENÉ jsou všechny části označené šikmým šrafováním. Hlavička dýmky a ploška nad ní: špičky per, los, první bizon, střední čára po obou stranách cesty a kolem špičky teepee, dva příčné pruhy na totemu a příčné pruhy na cestě, pruh, po němž kráčí kůň; dolní okraj a řada plošek na horní části dveří.



Kresby zvířat kmene Žuňi

INDIÁNSKÁ POSTEL Z VRBOVÝCH PROUTKŮ

Jediná postel, o níž víme, že je lehká, přenosná, skutečně zálesácká, vyrobená z přírodního materiálu, že ji lze opatřit všude a nestojí nic než trochu práce — je postel z vrbových proutků. Říká se jí také préríjní postel a používají jí préríjní Indiáni.

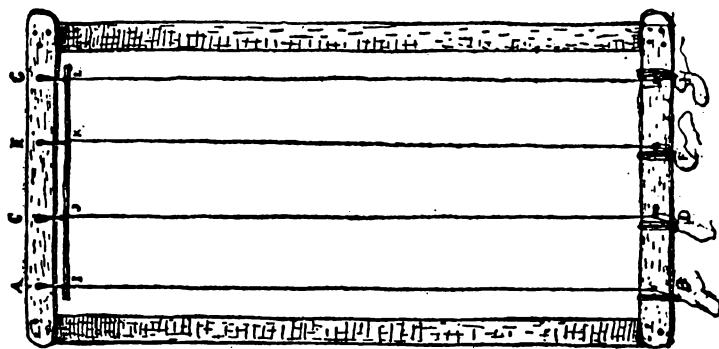
Na první vycházce do přírody zajděte k nějakému potoku, močálu nebo rybníku a nařežte tam sedmdesát rovných prout-

ků z vrby nebo z keřů, které mají rovné větve. Každý prut má být po oloupání silný asi jako tužka až na pár větších a tlustších (síla do 12 mm). Všechny pruty jsou dlouhé 75 cm. Pevně je svažte několika provazy do otýpky a nechte je tak do té doby, než se dáte do práce. Olupejte je, udělejte mělký zářez do každého prutu 18 mm od silnějšího konce a můžete začít vyrábět postel.

Zde snad mohu říci, že někteří lidé se nedostali do přírody pro pruty, a proto použili k výrobě obyčejných bambusových tyčí. Nařezali je na kusy dlouhé 75 cm a našťípali z nich patričně tenké dílky; z dolního, tlustého konce se dají udělat čtyři štěpiny, nebo dokonce i pět, horní konec se ponechá v celku. Tento způsob docela vyhovuje a ze tří tyčí je dost materiálu na celou postel. Nemáme proti tomu žádné námitky, protože i když bambus neroste v našich lesích, přece jen to je přírodní materiál.

Pak si vezměte klubko provazu, který snese tah aspoň 12 kg, klubko dobré konopné niti, kus ševcovského vosku — a máte pohromadě všechny potřebné věci.

Venku můžete natáhnout provazy mezi dva stromy, které jsou od sebe vzdálené 210 cm, ale mnohem snazší práci budete mít, když si někde v místnosti zhotovíte hrubý rám z latěk nebo tyčí velký 210×90 cm, a budete pracovat na něm.

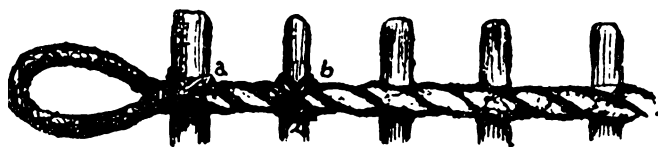


Hrubý rám k výrobě postele z vrbových proutků s jedním upevněným prutem

Uřízněte z klubka čtyři provazy, každý dlouhý asi 6 m. Přeložte je napůl a uprostřed uvažte pevnou smyčkou velkou 7,5 cm. Zdvojené provazy pak zkrutě a upevněte je k rámu (obrázek na straně 23) na hřebíky A B, přebytečný konec namotejte na rám; další upevněte na C D — E F — G H.

Veźměte jeden z nejsilnějších prutů, například ten dvanáctimilimetrový, a s ním začněte. Hůlkou seříznutou do špičky rozevřete dva prameny zkrouceného provazu a prut vložte mezi ně těsně k uzlům I J K L.

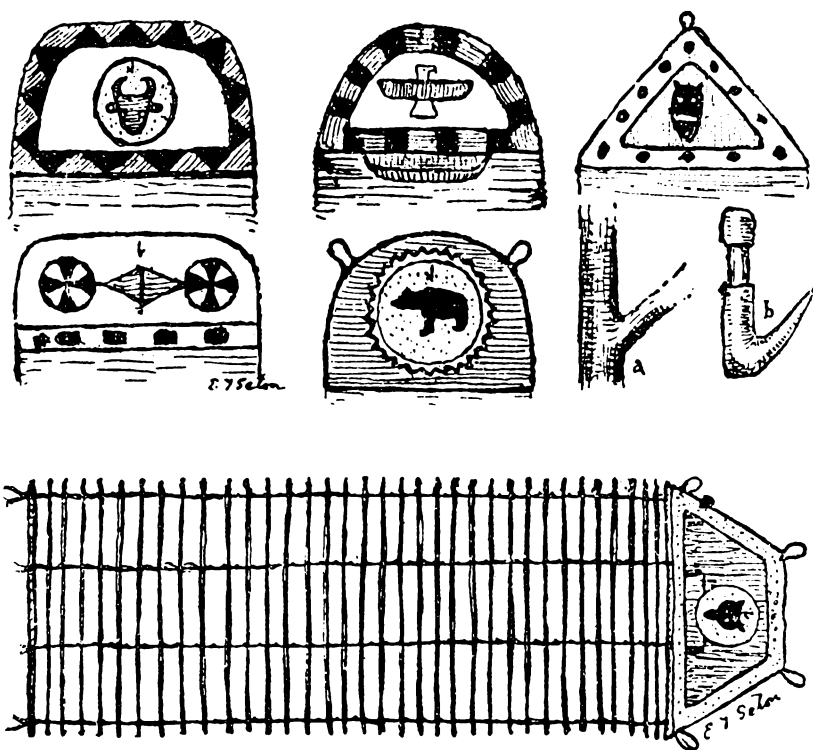
Potom vsuňte druhý prut mezi provazy jako první. Dbejte na to, aby mezi dvěma pruty byly odstupy asi 25 mm a provaz vždy dvakrát zkroucený. Pruty vsunujte střídavě silnějším a tenčím koncem. V každém průsečíku prutu s provazem, to znamená u každého prutu na čtyřech místech, převažte prut a provaz, aby držely pohromadě. Viděl jsem postele, kde byl každý prut převázan jen na dvou místech, ale převázání na čtyřech místech je jistější a bezpečnější.



Všechny pruty mají být převázány jako u a, b

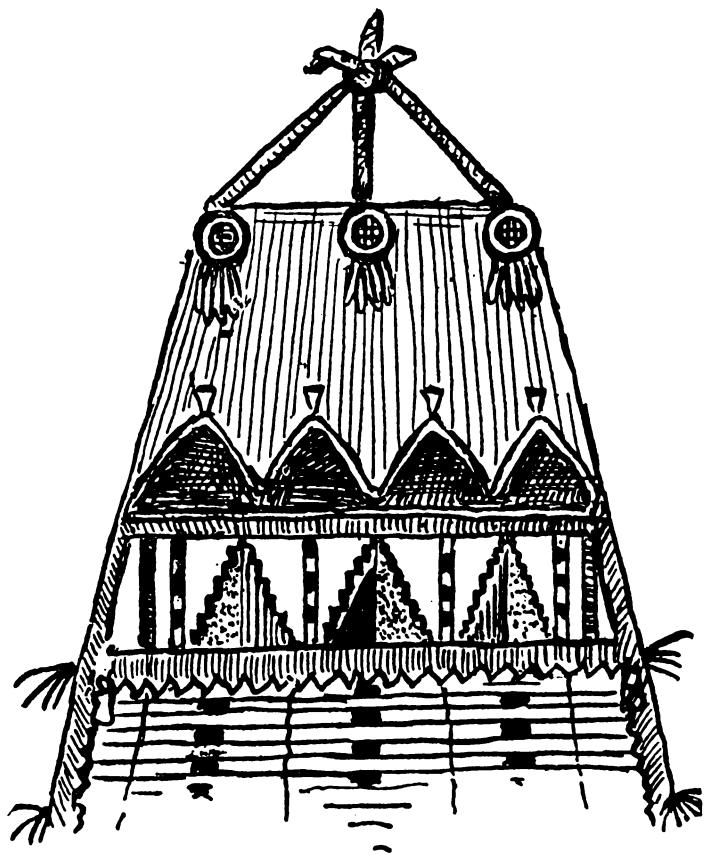
Když máte proutky uvázané v délce 180 cm, měli byste začít postel zužovat. Dejte na konec silný prut a uvažte ho k provazům pevným uzlem. Pak berte kratší pruty a dělejte z nich užší část pro hlavu, vysokou asi 45 cm. Nakonec ji pokryjte kouskem hnědého plátna nebo látky, které můžete ozdobit kmenovými barvami a totemem malovaným, vyšitým nebo aplikovaným (aplikace je technika, při níž se našívají na podklad barevné kousky plátna — obrázek na straně 25). Výhodný je i dřevěný háček, na který v noci zavěšujeme hodinky (a, b na téměř obrázku), a kapsa na zápalky, peníze a podobné drobnosti.

Indiáni na stálých tábořištích dělali tyto postele často velmi pečlivě. Každý prut pozorně vybírali, musel být dokonale rovný, na silnějším konci jej ztenčili, aby byl po celé délce stejný; jeden zvláštní kus přidali do nohou, druhý k hlavě a kolem nich postel stáčeli. Horní část — opěradlo pro hlavu — pracně ozdobili symboly z perliček. Na obrázku na straně 26 je perličkami pěkně ozdobená horní část postele, kterou mám ve sbírce. Nejen tento díl, ale i okraj celé postele je ovázán červeným flanelem.

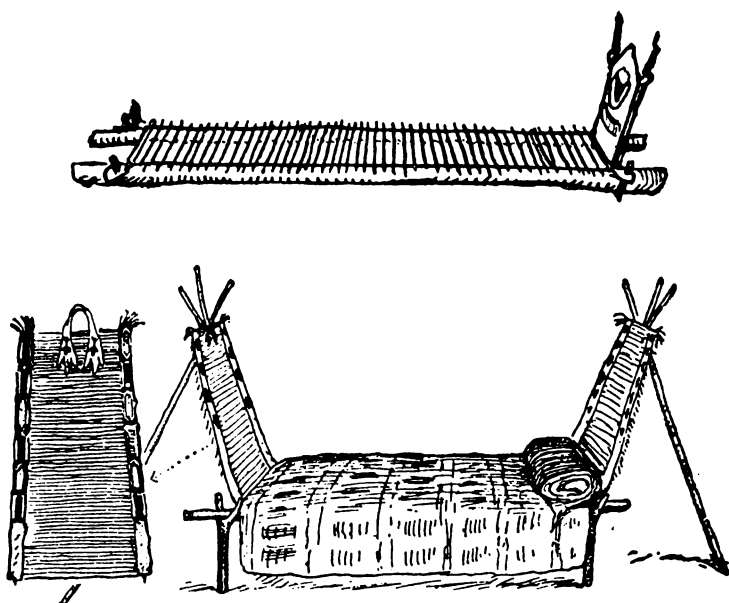


Různá čela postelí. Pruty jsou pokryty plátnem. Dole postel s totemem Černého vlka

Postel, které se skutečně používá, leží koncečky prutů na dvou tyčích, silných 10 cm, upevněných 65 cm od sebe; v rozích je očky navlečena na kolíky, které ji přidržují. Na obrázku na straně 27 je pěkná ukázka postele kmene Arapaho připravená k použití. Pokud si nemůžeme připravit tyče, položíme na zem dvě prkna nebo pruty, které ponесou konec postele, a uprostřed mezi nimi vykopeme hlínu. Dva kůly udržují horní část postele v šikmé poloze. Když postel chceme složit, stočíme ji. Váží asi 2,5 kg.



Horní část postele zdobená perličkami



Instalovaná postel, dole postel z vrbových proutků kmene Arapaho

Na indiánské posteli musíte nastlat ovšem právě tolik pod sebe jako na sebe. Když ulehnete na takovou pružnou přírodní matraci, jako je postel z vrbových proutků, vyspíte se naprosto pohodlně.

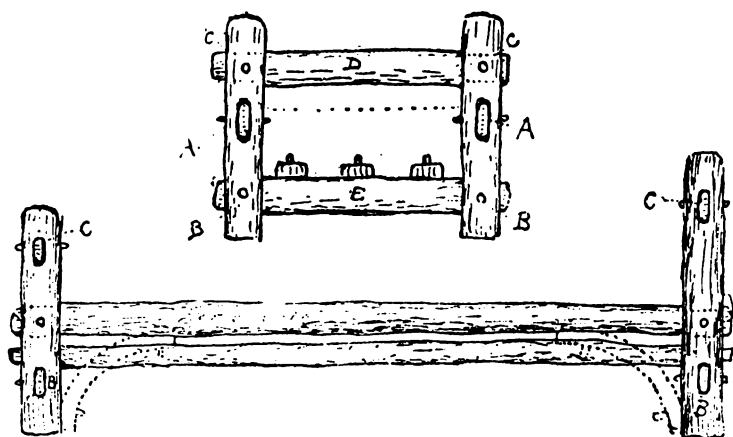
Kdo chce mít ještě přepychovější postel, přidá k ní rohož utkanou z trávy nebo ze sítí na táborovém stavu.

Při delším užívání se vrbová postel prohne. Abychom tomu zabránili, vždycky po několika dnech ji obrátíme.

RÁM NA INDIÁNSKOU POSTEL

K úplnému vybavení postele z vrbových proutků patří rám z tyčí a kůlů, jaký vidíte na obrázku na straně 28.

Opatřte si čtyři kůly z měkkého pevného dřeva, každý asi 10 cm silný, dva z nich dlouhé 60 cm a dva 75 cm; pět tyčí



Rám na indiánskou postel

silných asi 7,5 cm a dlouhých 210 cm; čtyři tyče silné asi 7,5 cm a dlouhé 90 cm, na obou koncích několik centimetrů stesané; dřevěný špalíček z dubového jádra dlouhý 15 cm; z něho naděláte 18 kolíků silných 1 cm a dlouhých 15 cm. Z nářadí potřebujete pilu, ostrou sekerku, dobrý nůž a kolo-vrátek s pětadvacetimilimetrovým a dvanáctimilimetrovým nebozezem.

Do všech kůlů vyvrtejte 25 cm od země otvor 7,5 cm × 2,5 cm (pětadvacetimilimetrovým nebozezem — na obrázku označené AA). V pravém úhlu k nim ve stejných kůlech, ale jen 10 cm od země vyvrtejte pětcentimetrový otvor (BB) a stejný otvor vyvrtejte 10 cm od horního okraje (CC); tj. v každém kůlu tři otvory, střední v pravém úhlu k ostatním dvěma. Do horního a dolního otvoru (BB a CC) upevněte otesané konce tyčí silných 7,5 cm (DE) tak, aby kůly byly od sebe 90 cm (měřeno z vnějšku). Ve spojích je zajistěte dubovým čepem, který vedete kůlem i tyčí.

Čelná břevna spojte stejně. Do otvorů AA upevníte postranní tyče tak, že osekáte jejich konce. Čím těsněji do sebe zapadnou, tím pevnější bude postel. Do každého spoje stačí jeden čep.

Na dolní tyči (E) spočívají tři kratší tyče. Mohou ležet ve žlábcích nebo být sesazeny nebo jen svázány. Jsou-li osekané a dobře sesazené, postel je velmi pevná.

Všeobecně řečeno — čím lepší spoje, tím lepší postel. Lůžka na čepy s čtvercovým průřezem dodávají spojům pevnosti. Vklají-li se, mohou být zdola od kúlů k bočním tyčím upevněny podpěry z přirozeně ohnutého dřeva — jak ukazují tečkované čáry na obrázku. Někdy se užívá v rozích výztuh ze surové kůže.

Dubové čepy by měly být po dohotovení vysušeny u zdroje tepla dost silného, aby se jejich konce opálily. To jim dodává značné tvrdosti a vjedou do měkkého dřeva i bez napřed vyvrtné díry.

Postel z vrbových proutků spočívá na postranních tyčích. Dolní tyče, o 10 cm níže, mají podepřít ty proutky, které by se prohuly víc, než je bezpečné, ve chvíli, kdy celá váha náhodou spočine na jednom místě.

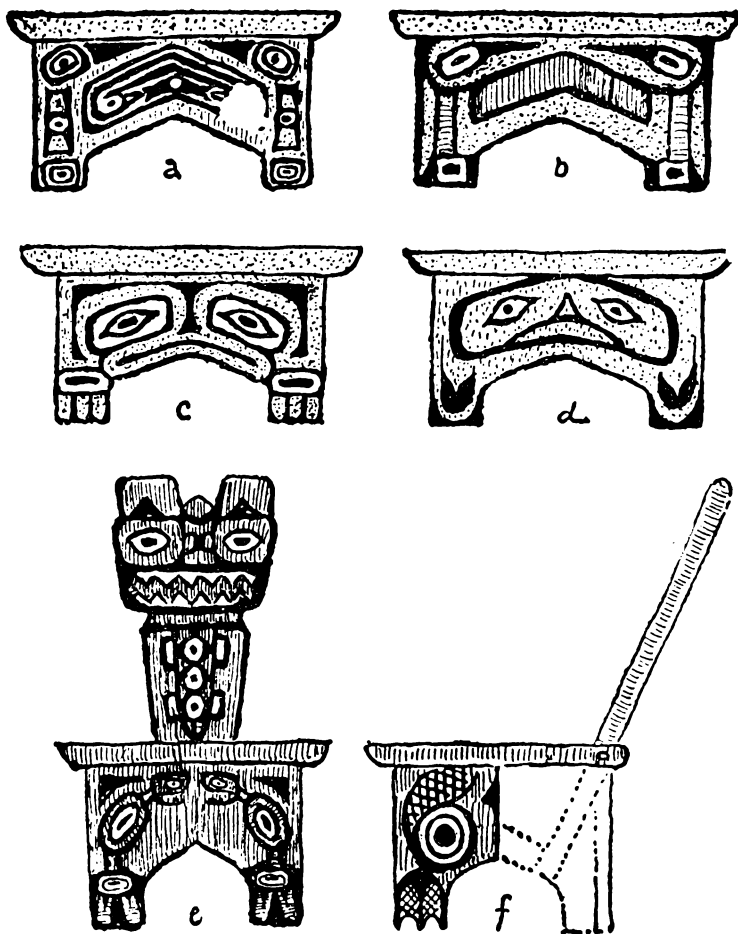
Rám indiánské postele je hotov a může na něj být hned upevněna postel z vrbových proutků — pokud ho nechcete ještě ozdobit. Dobře vypadají řezby na kulech a barevné kruhy a čtverce. Všechny ozdoby by však měly být velmi prosté. Vyhněte se realistickým obrázkům a květinovým ornamentům a rám nezdobte na místech, která není odnikud vidět.

INDIÁNSKÁ SEDÁTKA

Můžeme bezpečně prohlásit, že všechno, co v táboře potřebujeme, od hřebenů až po postele, pokrývky a vývěsky, dělali Indiáni mnohem originálnějšíм způsobem, než to kdokoli z nás dokáže bez cizí pomoci.

Málokterí préríjní Indiáni zhotovovali nábytek v tom smyslu, jak tomu slovu rozumíme, ale na západním pobřeží ho dělali. Mnoho jejich výrobků můžeme přesně napodobit.

K nejprostším a nejužitečnějším věcem patří nízká sedátka. Řadu druhů ukazují obrázky na straně 30 a 31. Tyto vzory



Indiánská sedátka

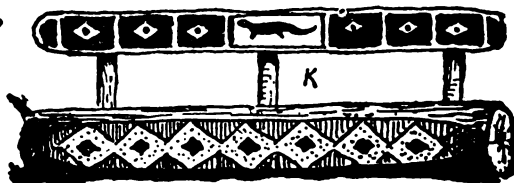
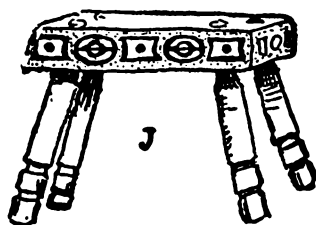
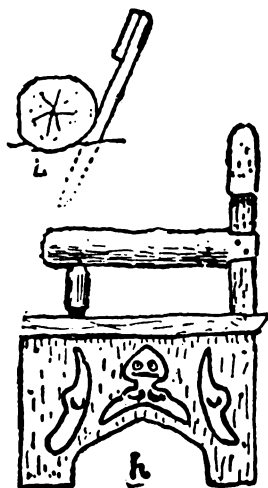
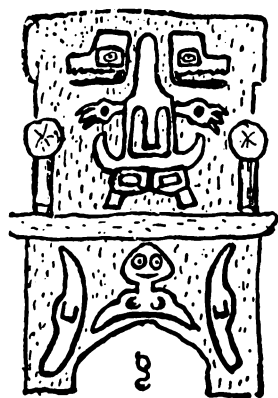
jsou přesně okopírovány od Indiánů ze západního pobřeží, i když se jich původně užívalo ke zdobení krabic.

Náčelnické křeslo (e, f, g, h) je pěkný kus nábytku vhodný především do klubovny, v táboře zřídka vidíme něco tak pracného. Málokdo rád vyrábí v lesích tak dokonalé věci, v táboře přece nejsme kvůli tomuhle. Pro náčelníka jsme několikrát postavili krásné křeslo z neopracovaných kamenů;

ukázka je na obrázku (i). Sedátko by nemělo být nad zemí výš než 60 cm a už tak vysoké by mělo mít podnožku.

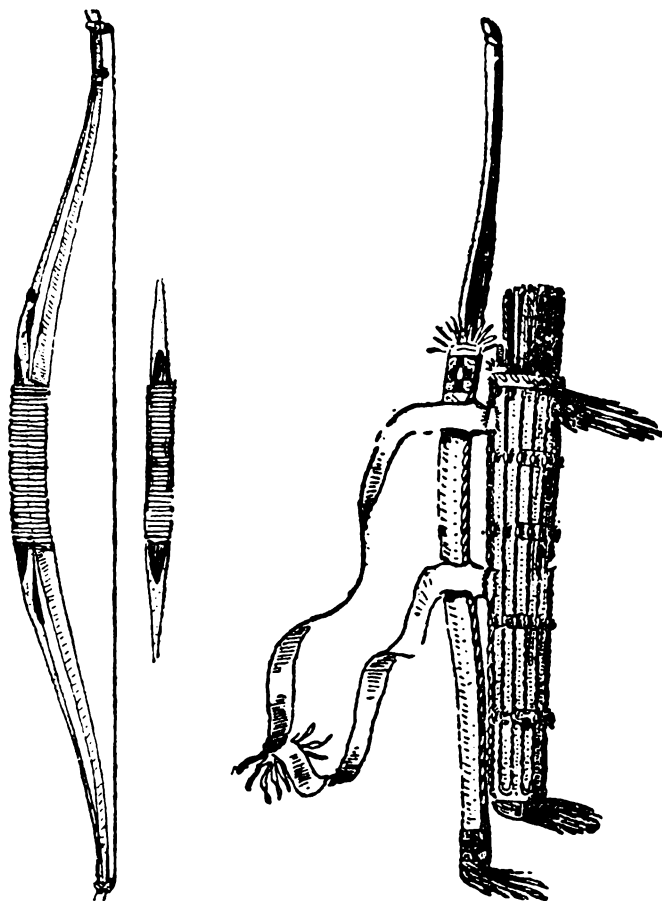
Stoličku (J) vyrobil běloch, ale je ozdobena indiánským způsobem, černě, červeně a bíle.

Lavice z klády (K) je užitečná věc a každý kmen by si ji měl vyrobit do sněmovního kruhu. Je to obyčejná kláda, vpředu a nahoře otesaná naplocho. Prkenné opěradlo je upevněno na dvou nebo třech kúlech (L). Tato lavice je určena Vydrám.



VÁLEČNÝ LUK PENOBSCOTŮ

Tento válečný luk Tong-bi mi ukázal Velký hrom, náčelník kmene Penobscot, na bostonské sportovní výstavě v prosinci roku 1900. Náčelníkovi bylo tehdy 77 let, měl dokonale vzpřímenou postavu a měřil 190 cm.



Válečný luk Penobscotů, vpravo luk a toulec kmene Omaha

Řekl mi, že jeho kmen má tento luk přes dvě stě let; před padesáti pěti lety mu ho předal strýc, zemřelý náčelník John Nepta.

Je zhotoven ze dvou volně spojených kusů habrového dřeva a vpředu má přídatný kousek, k němuž jsou připojeny dva dlouhé řemínky z nevydělané kůže karibu. Tento zvláštní kus je přivázán k ramenům luku jakýmsi volným vinutím ze surové kůže.

Tětivu tvoří tři proužky nevydělané kůže, z nichž dva jsou volně zkrouceny a třetí je kolem obou pevně obtočen.

Luk měří 169 cm a nemá větší tah než 12 kg, možná dokonce necelých 10 kg. Zdálo se mi, že z něho šíp letí velmi pomalu. A přece mi náčelník řekl, že touto zbraní bylo zabito mnoho lidí i zvířat. V nedávné době s ním střelil dvouletého losa.

Los si vždycky lehne na poraněné místo, řekl náčelník, aby se ránou dotýkal země, ale tím víc si do ní šíp zaráží.

Nevydělaná kůže karibu se prý ve vlhku napíná a habr je prakticky nezničitelný a neztrácí věkem své vlastnosti.

Šíp, který mi ukázal, byl bez opeření a měl kamennou špičku. Velmi mělký zárez nasvědčoval tomu, že lukostřelec musí držet šíp zvláštním způsobem mezi palcem a ukazováčkem. Šíp měřil 81 cm, ale Penobscotové je dělali až 85 a 90 cm dlouhé, obvykle opeřené. Šíp se držel mongolským způsobem, jak ukazuje obrázek (na straně 35).

Dřív to býval jediný způsob držení šípu u jejich kmene, ale v poslední době začali užívat jiného způsobu.

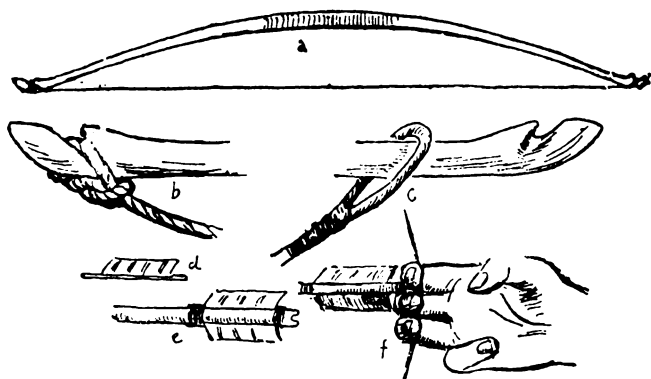
JAK SI UDEĚLAT LUK

Vezměte rovný, zdravý kus cedrového, habrového, tisoového, morušového, jabloňového, akátového, jasanového, jilmového, ořešákového nebo jedlového dřeva (z jedle kanadské). Usekněte jej tak, aby byl napůl z okraje kmene a napůl z jádra, osekejte ho na okrajové straně naplocho (vpředu) a zakulaťte na vnitřní straně (vzadu). Uprostřed by měl být silný asi

25 mm a postupně zeslaben na obou koncích až na 19 mm. Udělejte v něm dva zářezy a upevněte na ně silný provaz, buď koupenuou tětívu, nebo provaz z mnoha kroucených lněných vláken. Na jednom konci ho uvažte uzlem, na druhém udělejte pevné očko a zaklesněte je do zářezu (b, c na obrázku.)

Když je tětíva napjatá, má být od luku asi 12,5 cm.

Šípy mají být 65 cm dlouhé a 10 mm silné. Vyrábíme je z borovice nebo z jasanu. Východní Indiáni je dělávali obvykle ze šípového dřeva — dřínu květnatého (*Cynoxylon floridum*) nebo z výhonků kaliny zubaté (*Viburnum dentatum*).



- | | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| a) luk s napjatou tětívou | d) pírko připravené k uvázání |
| b) upevnění tětívy na dolním konci | e) uvázaná pírka |
| c) tětíva s očkem na horním konci | f) držení tětívy se šípem |

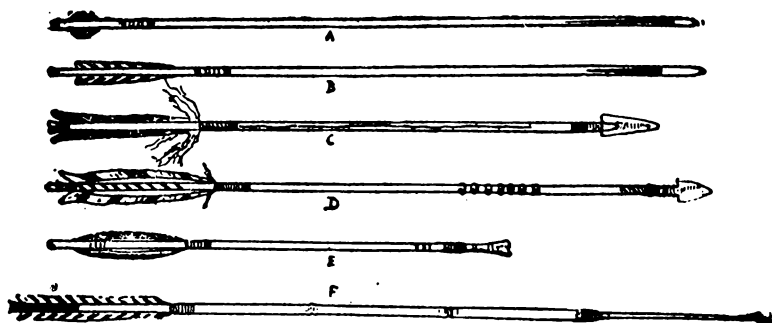
Každý šíp má mít kuželovitou ocelovou špičku a tři pírka, která správně usměrňují let šípu. Pírka jsou přivázána (d, e na obrázku).

Na obrázku vidíte šest ukázek šípů s různým opeřením.

A — dalekonosný šíp s krátkým opeřením a ocelovým hrotem, dobře létá za větru.

B — další znamenitý šíp s hrotem z rohoviny, za bezvětří létá ještě lépe než šíp A.

C — šíp kmene Omaha, válečný a k lovu vysoké zvěře.



Šest šípů s různým opeřením

Hrot i opeření jsou přivázány šlachou. Dlouhé chomáče chmýří byly ponechány na opeření proto, aby se šíp lépe hledal. Jsou sněhobílé a ve větru se třepotají. Špička má vzadu hroty proto, aby zasažená kořist víc krvácela a lépe se stopovala. D — jiný šíp kmene Omaha se zvláštní vlastnickou značkou — s kruhy vyřezanými uprostřed.

E — šíp na ptáky s kostěnou špičkou. Výrobek Indiánů od řeky Mackenzie.

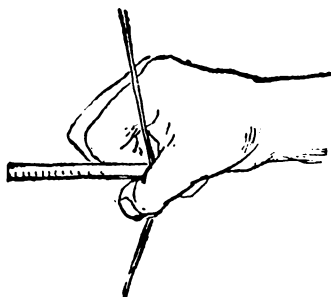
F — válečný šíp zhotovený Geronimem, slavným apačským náčelníkem: Dvě třetiny s třemi dříčky, špička z tvrdého dřeva s ostrým křemenným hrotem; všechno je svázáno dohromady šlachou.

DRŽENÍ A NAPÍNÁNÍ LUKU

Velký význam má správná technika střílení. Je třeba ji uplatňovat od samého začátku a nikdy ji neměnit, jen tak se můžete stát dobrými lukostřelci.

Uchopte luk levou rukou. Pravou rukou vložte šíp na tětívu. Tři prostřední prsty na tětívě ohněte, jeden nad šípem,

Mongolský způsob držení šípů Penobscotů



dva pod ním. Malíček a palec nedělají nic (f na obrázku na straně 34).

Postavte se naprosto zpříma, levým bokem k terči, paty asi 30 cm od sebe a v přesně stejné linii s terčem. Luk držte svisle, šíp po jeho levé straně spočívá na ruce. Natáhněte tětivu, až se špička šípu dotýká luku a horní článek palce spočívá v koutku vašich úst. Mířit do směru musíte podle šípu, ale odhadem stanovte nutné převýšení. Držte luk napjatý vteřinu.

Pak vypusťte šíp tím, že narovnáte prsty a současně ruku odtáhněte dozadu, ale horní článek palce nechte v koutku úst. Levou rukou nepohněte ani o vlásek, dokud šíp nevyletne.

Začněte cvičit střelbu na velmi krátkou vzdálenost a vzdálenost zvolna prodlužujte, až na obvyklých 40 m.

Když luku neuvolníte, uvolníte jeden konec tětivy.

Každý bojovník by měl mít luk s tahem aspoň 5 kg; pro chlapce do 16 let máme spolehlivé měřítko: půl kilogramu na každý rok věku. K lukostřeleckému vybavení patří aspoň 6 šípů a toulec. Šípy jsou dlouhé 65 cm, mají 3 pířka a železný nebo ocelový kuželovitý hrot; mosazné hroty jsou bezcenné. Nutný je též chránič levého zápěstí a většina chlapců si opatří i rukavici, která má chránit prsty pravé ruky.

Luky lze koupit ve sportovních prodejnách, ale mnohem účtyhodnější je luk, který si vyrobíte sami.

TERČ

Každý kmen lesní moudrosti by měl mít dva terče obvyklých rozměrů. Jeden široký v průměru 122 cm, okrouhlý, zhotovený ze slámy a pokrytý tenkým voskovaným plátnem s vyznačenými deseti kruhy v pěti barvách. Druhý terč měří v průměru 80 cm.

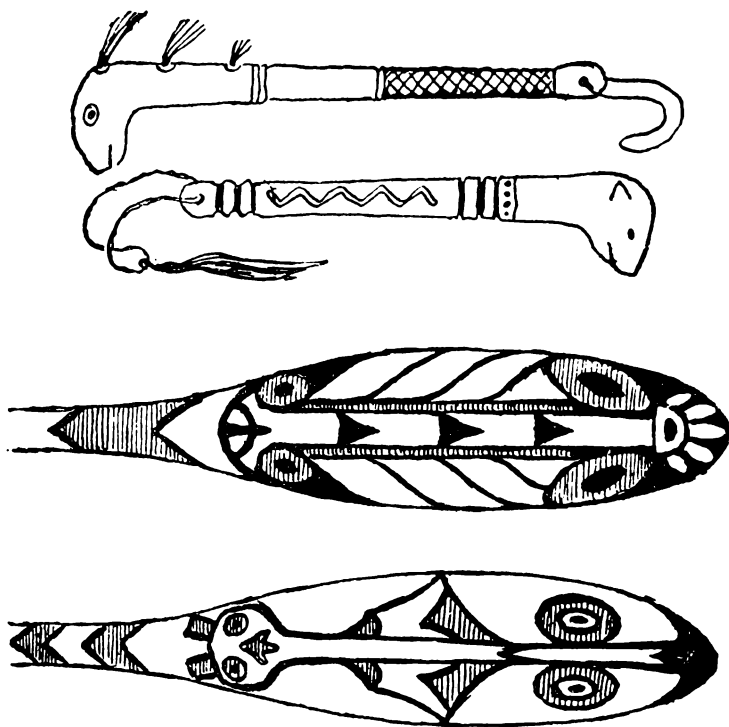
Terč můžeme udělat i z pytle velkého asi 150×150 cm. Nacpeme ho senem nebo slámou, pak ho dlouhou jehlou prošijeme několika stehy a tím ho zploštíme. Na pytel namalujeme terč s přesnými rozměry.

VÁLEČNÍ KYJE

Užíváme ho jen při indiánských tancích a obřadech. Nej-
snadněji se vyrábí ze dřeva — měl by být dlouhý asi půl
metru. Kyje pomalované obyčejnými olejovými barvami a
ozdobené svazečky koňských žíní nebo per vypadají neoby-
čejně zajímavě.

PÁDLA

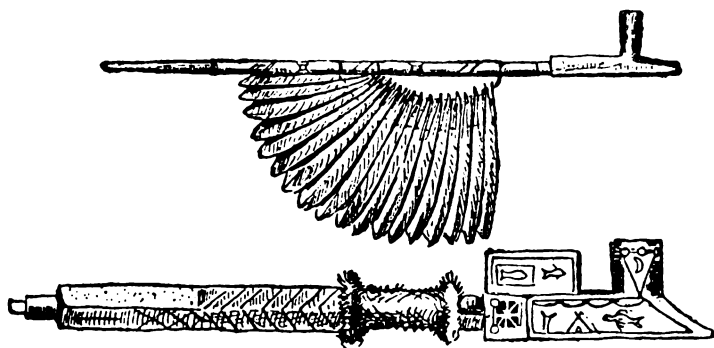
Nejlépe ozdobená pádla mají Indiáni ze západního pobřeží.
Pádla na obrázku mají tři barvy — černou, bílou a červe-
nou. Červené části jsou vyčárkované.



Zdobené válečné kyje a pádla

DÝMKA MÍRU

Nejoblíbenější byla dýmka míru z červeného dýmkovce, ale viděl jsem jich hodně vyřezaných ze dřeva. Ty dvě na obrázku mám ve sbírce.



Dýmky míru

BUBEN

Některé kmeny si vyrábějí indiánské bubny z dílu dutého stromu (popřípadě z malého soudku) pokrytého nevydělanou telecí kůží. Kůže se předtím máčí, až změkne, seškrabou se z ní chlupy a potom se pevně natáhne přes oba konce dutého kmene. Jak postupně vysychá, scvrkává se, silně se napíná a vydává správný zvuk. Před použitím se obvykle doladuje nahřátím nad ohněm.

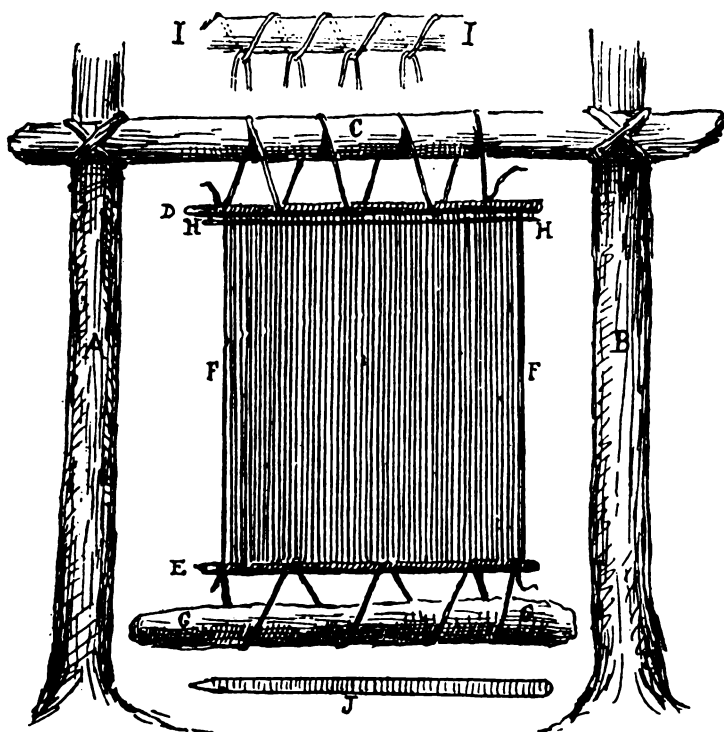


Indiánský buben

INDIÁNSKÝ STAV (KMEN NAVAHO)

Tkaní rohoží a koberečků ze zelené (vnitřní) kůry, hadříků a jiného materiálu na hrubém indiánském stavu je v táboře užitečná zábava.

Nejprimitivnější typ indiánského stavu ukazuje obrázek a postavíme ho za hodinu. Zjistil jsem, že se na něm mohou dobře tkát rohože i koberečky. (A a B) — dva stromy nebo kůly. (C) — příčný trám. (D) — horní osnovní tyč, spirálovitě po celé délce omotaná provázkem. (E) — dolní osnovní tyč, také obtočená provázkem. (F F) — pevné



Indiánský stav kmene Navaho

provazy nesoucí rám; osnova je natažena mezi oběma tyčemi. (G G) — zavěšené zatěžkávací poleno. (H H) — hůlka s kulatým průřezem provlečená mezi osnovou — liché osnovní provázky jsou na jedné straně, sudé na druhé; tato hůlka má rozvírat osnovu, dokud není rohož dohotovena, a vytáhneme ji, teprve když se k ní útek přiblíží asi na 2,5 cm.

Pak pomocí jehly začneme napínat osnovní přízi nebo provázek mezi oběma tyčemi jako nepřerušované vlákno. Přesný postup ukazuje ve zvětšeném měřítku kresba nad stavem (I I). Laťka čili rozpěrka (J) je kus lehkého dřeva o šířce 5 cm a síle 12 mm, s rovnými hranami, na jedné straně zakončená ostrou špičkou a dlouhá přibližně jako osnovní tyče.

A můžeme začít. Provlékněte laťku mezi osnovou pod hůlkou (H H). Pak ji stáhněte až dolů a otočte naplocho, tím se osnova rozestoupí do dvou řad. Položte proužek měkké kůry, proužek látky nebo jiný druh útku mezi rozevřenou osnovu na laťku tak, aby na obou koncích přečnivala aspoň o 5 cm. Tyto přečnívající konce obtočte dvakrát kolem silných provazů (F F), a pak je veďte zpátky mezi osnovou. Dále vytáhněte laťku a útek silně stlačte dolů.

Potom provlékněte laťku znovu mezi osnovou, ale opačně než předtím. Tentokrát to půjde pomaleji, protože vám není nic platná hůlka (H H), která nahoře rozvírá osnovu. (Mnohem rychleji byste to dokázali pomocí protivodného prutu, tj. vodorovného tenkého prutu, k němuž je nahoře u vršku stavu každé druhé osnovní vlákno volně upevněno smyčkou průběžného provázku. Když zatáhnete tímto prutem kupředu, dvě osnovní řady se překříží a můžete mezi ně snadno vsunout laťku.) Když je osnova znovu rozevřená, položte mezi ni další útek jako předtím. Až rohož dotkáte nahoru a k hůlce (H H) bude chybět několik posledních centimetrů, hůlku vytáhněte a zaplňte zbývající část osnovy.

Nakonec přeřízněte a vytáhněte na obou tyčích spirálovitě ovinutý provázek. Hotovou rohož tím uvolníte. Chcete-li, můžete ji ještě olemovat nebo ozdobit.

Kdo má zájem o nejlepší druhy stavů kmene Navaho a postupy při tkaní, najde podrobné informace v článku dr.

Washingtona Matthewa Tkalcí kmene Navaho v knize 3rd Annual Report, Bur. of Ethnology, 1881 — 2, Washington 1884. (Tato kniha je ve fondech pražské univerzitní knihovny.)

INDIÁNSKÁ KERAMIKA

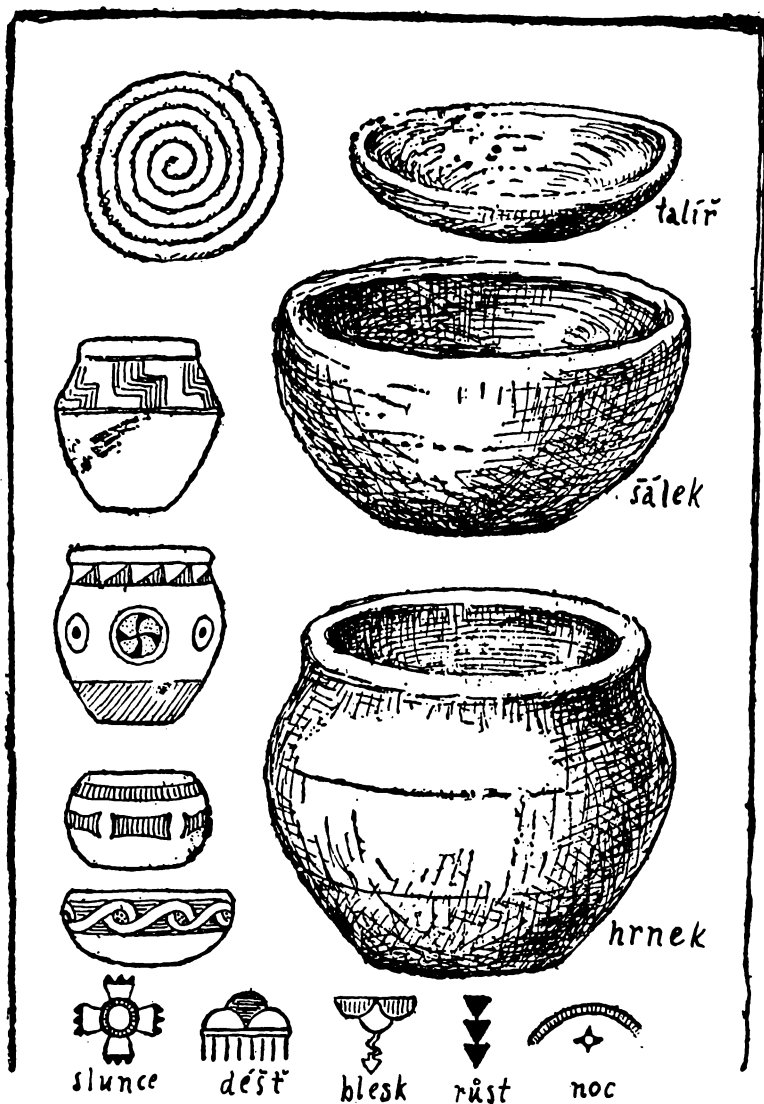
K hrnčířskému umění patří dvě dobře známé prosté pracovní metody; při první se užívá hrnčířského kruhu, při druhé se pracuje bez kruhu. První pracovní postup je rychlejší, druhý primitivnější, ale také jednodušší a lacinější. Dokáže to každý člověk, i ti docela malí, a všichni, i náčelník, by měli vyrobit z hlíny aspoň jednu nádobu.

Ze všeho nejdřív si musíte opatřit zásobu dobré, vazké hrnčířské hlíny, důkladně ji propracovat a odstranit z ní všechny nečistoty — kamínky, stébla apod. Hrnčíři obvykle smíchají hlínu s vodou, až je z ní řídká kaše, pak ji protlačí jemným sítem a nechají odpařit přebytečnou vodu. Hlína se upravuje mísením s jílem, čistým pískem nebo s kousky vypálené keramiky rozemletými na jemný prášek.

Po důkladném prohnětení vyvážejte z hlíny válečky silné asi jako tužka a nožem je rozřežte na kousky dlouhé asi 30 cm. Namočte si prsty ve vodě a stáčejte jeden váleček tak, jak je vidět na obrázku na straně 42. Jednotlivé závitky spojíte vodou vtíranou mezi styčné plochy. Pokračujte ve stáčení, tvarování a potírání vodou, až získáte talíř velký v průměru asi 7 cm a silný 6 mm. Položte ho někam do stínu, aby trochu proschl a zatvrdl; jinak by se zborstil vlastní vahou.

Asi za hodinu navlhčete okraj a začněte na něm stavět válečky stále dokola podobnou technikou jako předtím, až se talíř promění v pohárek široký asi 10 cm a vysoký zhruba 7 cm. Pak ho odložte, aby zatvrdl. Potom dokončete tvar dalšími válečky, poněkud kratšími, aby se hrdlo nádoby trochu zužovalo. Když nádobka trochu proschne, rozdělejte s vodou jemnou hliněnou kaši a vymažte jí nádobku uvnitř i vně; urovnavejte ji prsty a nožem, až je docela hladká. Když jste hotovi, vyryjte ostrým hrotem do stěny nádoby

některé z indiánských ornamentů, jaké ukazuje obrázek. Střnování provádějte čárkováním a tečkováním. Na stěny hotové nádoby můžete i malovat barvami. Běžné hníčírské barvy jsou



Indiánská keramika

k dostání jen v některých prodejnách pro výtvarné umělce. Indiáni však užívali k výrobě černé barvy dřevěného uhlí nebo sazí z dna hrnců, červené hlíny k výrobě červené barvy, sádry nebo rozemletého křemene k výrobě bílé barvy. Tyto barevné odstíny dobře ladily se zemitou barvou hlíny a vypadaly velmi pěkně. Někdy byla celá nádoba omalována bílou nebo žlutou podkladovou barvou.

Barvy se smíchají s vodou a nanášejí štětcem. Potom musí nádoba znovu důkladně proschnout. Kdyby zůstala hlína jen trochu vlhká, nádoba by se roztrhla při poslední pracovní operaci — vypalování.

Uložte nádobu někde do stínu a nechte ji tam postupně vysychat. Dobré místo je vysoko nad kamny v kuchyni — nesmí to však být blízko kouřové trubky. Po čtyřadvaceti hodinách ji přisuňte blíž ke zdroji tepla. Po dalším dni ji vstrčte do trouby. Nakonec dokonale vyschlou nádobu vypalte — to je ze všeho nejtěžší.

Postavte nádoby do řad na zem, jednu od druhé asi 15 cm. Mezi řady položte poleno o něco vyšší, než jsou nádoby. Pak nad nádobami opatrně vybudujte z malých kousků suchého dřeva, kůry apod. hranici vysokou 90—120 cm. Zapalte ji a nechte ji naplno hořet dvě hodiny. Pak z ní zbude jen hromada žhoucích uhlíků a postupně se začnou objevovat nádoby. Některé budou možná popraskané, ale ty správně vysušené a nepoškozené padajícím dřevem obvykle ohňovou zkoušku přečkají a vyjdou z ní dokonalé a pevné, s nesmazatelným vypáleným vzorem.

Nechte je postupně vychladnout s vyhasínajícím ohněm. Kdybyste je vytáhli dočervena rozpálené, náhlý styk s chladným vzduchem by způsobil, že by se rozpadly na kousky.

Nízké ploché misky a talíře jsou výrobně nejsnazší, ale vysoké nádoby jsou krásnější.

Nádoba se zhotovuje ze země a ukládají se do ní věci, které také pocházejí ze země a dávají život, živí a udržují nás. Proto byste na ně měli vyrýt symboly těchto věcí. Některé z nich vidíte na obrázku.

INDIÁNSKÁ PARNÍ LÁZEŇ

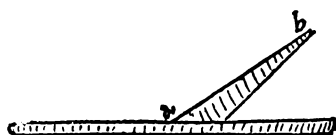
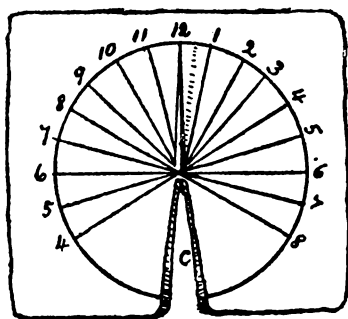
Parní lázeň v lesích — to je zajímavý nápad. Indiáni jí vždy užívali jako léčebného prostředku. Odedávna dbali na naprostou čistotu, a když to okolnosti dovolovaly, jednou týdně chodívali do parní lázně.

Postavili malou chatrč s kulatou střechou vysokou asi 150 cm a právě tak velkou v průměru. Postupovali při tom tak, že ohnuli řadu dlouhých vrbových tyčí a na obou koncích je zapíchli do země. Napříč k nim přivázali několik tenčích tyčí a tak vznikla kupolovitá kostra. Tu pak pokryli mnoha příkrývkami, nepromokavou plachtovinou nebo něčím podobným. Při jedné straně vykopali mělkou jámu. Kdo chtěl podstoupit lázeň, svlékl se a vstoupil dovnitř. Předtím někde poblízkou rozdělali oheň a v něm zahřívali spoustu kamenů. Když byly kameny pořádně rozpálené, nakouleli je do dolíku pod střechu lázně. Uvnitř bylo vědro vody a hrníček. Vodu zvolna lili na horké kameny, takže se vytvořila hustá pára a plnila chatrč. Stoupající teplotu bylo možno libovolně regulovat. Čím víc vody se lilo na kameny, tím byla pára hustší. Mezi tím také pili vodu a brzy se začali silně potit. Většinou lidí stačil půlhodinový pobyt v parní lázni. Pak vyšli ven, částečně se namasírovali a skočili do studené vody nebo ji na sebe vyli. Potom dokončili masáž, zabalili se do pokrývky a na hodinu ulehli. Někdy házeli na kameny aromatické rostliny nebo listy, aby zesílili léčebný účinek.

SLUNEČNÍ HODINY

K výrobě indiánských slunečních hodin si připravte prkénko s úhlopříčkou asi 42 cm a nakresleným kruhem rozděleným čtyřřadvaceti paprsky na stejné části. Položte je na rovný pevný kůl nebo pařez na volném místě. V noci natočte číselník tak, aby čára označující dvanáctku směřovala přesně k severu, k Polárce, a prkénko přibijte. Pak přiložte hůlku horním okrajem na střed a natočte ji tak, aby uka-

zovala přesně k Polárce (a b) — to znamená, aby svírala stejný úhel, jako je místní zeměpisná šířka — a dobře ji upevněte. Možná že bude třeba udělat v destičce zárez (c). Dílky označující čas mezi osmou večer a čtvrtou ráno můžeme černě zamalovat. Tyto sluneční hodiny budou ukazovat čas dost přesně. Indiáni se ovšem řídili jen podle stínu stromu nebo podle slunečního paprsku, který padal na podlahu obydlí kouřovým otvorem.



Sluneční hodiny

INDIÁNSKÁ PINZETA

Táborník často potřebuje pinzetu nebo jemné klíštky, aby si vytáhl trn nebo zachytil nějaký malý koneček. Jestliže takový nástroj nemá, může ho nahradit indiánskou pomůckou — dvěma mušličkami nebo malými škeblemi, které mají čisté okraje a dobře drží pohromadě.

INDIÁNSKÁ STUDNA

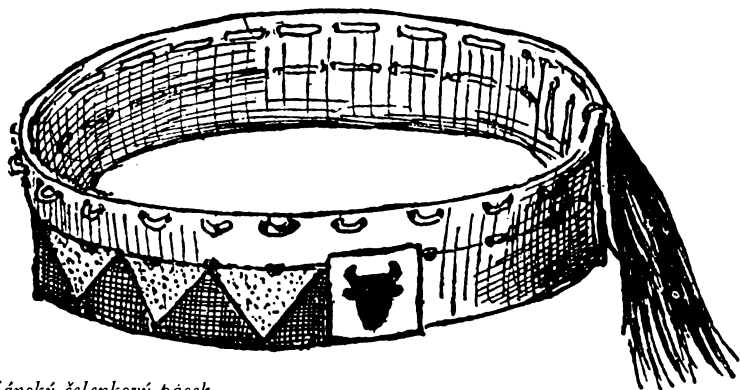
U mokřiny nebo u rybníka, kde není pitná voda, můžete za půl hodiny vykopat indiánskou studnu. Je to obyčejná jáma mající v průměru asi 45 cm a tak hluboká, aby v ní bylo asi 15 cm vody. Vyberte z ní rychle vodu; pak ji nechte, až se znovu naplní, a vyberte ji podruhé. Když se naplní potřetí, bude v ní filtrovaná voda bez příměsí — až na ty látky, které jsou v ní rozpuštěny.

Dnes už víme, že obvyklé rostlinné látky nevyvolávají nemoci. Škodlivé látky bývají živočišného původu, z odpadků

nebo výkalů. Proto je indiánská studna bezpečným zdrojem vody jen ve skutečné divočině v horách a kopcích, kde není proti proudu říčky nebo potoka žádné lidské stavení ani pastvina.

ČELENKOVÝ PÁSEK

Každý indiánský bojovník potřebuje čelenkový pásek. Do něho zasunuje péra, která získal, a pokud nosí skalp, upevňuje ho dozadu k pásku. Čelenkový pásek se zhotovuje z pruhu měkké kůže dost dlouhého, aby obepnul hlavu a přesahoval ještě asi o 5 cm; vzadu je spojen šněrováním na čtyři dírky. Vpředu ho zdobí perličkové ornamenty, které někdy po stranách končí širším vzorem. Je v něm místo pro 24 per (ocasní péra ze dvou orlů). Do čelenky se dávají bílá orlí péra, jejichž špička je namočená do tmavě hnědé nebo černé barvy; ke konci každého péra je přivázáno kožené očko, kterým se připevňuje k čelence. Každé péro symbolizuje významný čin a je udělováno sněmem. Kousek od horního konce je přilepen oválný papírek se symbolem hrdinského činu, který péro připomíná. Když to byl velký čin nebo vysoká pocta, péro mělo na špičce upevněn svazec červených žíní.



Indiánský čelenkový pásek

INDIÁNSKÁ ČELENKA A JEJÍ VÝZNAM

Typického Indiána vždycky ukazují s čelenkou z orlích per. Tuhle ozdabu hlavy každý dobře zná podle vidění, ale jak jsem zjistil, jen málokdo rozumí jejímu smyslu a ví, proč je na ni Indián tak hrdý.

V dobách, kdy rudoši nebyli ještě zasaženi vlivem bělochů, bývalo každé péro, které měl bojovník v čelence, udělováno velkým sněmem za nějaký znamenitý čin, obvykle válečný. Těmto činům se teď říká coup (vyslov ku). Jsou-li zvlášť výjimečné — velký coup — orlí péro má na vršku upevněn svazeček žíní nebo chmýří. Nejen že se každé péro udělovalo za nějaký čin, ale péra byla označována tak, aby z nich bylo jasné, o jaký čin šlo.

Starý muž z prerie vykreslil vzrušující obraz ze života Indiánů po návratu z úspěšné válečné výpravy. Všichni se shromáždí ve vesnické sněmovní lóži. Nejdřív vstane ten, kdo vedl výpravu, v rukou nebo blízko sebe má skalpy nebo jiné dobyté trofeje a hlasitě řekne:

„Velký náčelníku a sněme mého lidu, žádám velký coup, protože jsem šel sám do tábora nepřátel a zjistil jsem tam jejich plány, a když jsem odcházel, střetl jsem se s jedním a zabil jsem ho v jeho táboře.“

Jestliže všichni svědkové zabručí a řeknou: „Hu!“ nebo „Hau! Hau!“ (Ano, je to tak!), sněm udělí válečnickovi orlí péro s červeným svazečkem a s velkou červenou skvrnou na praporu péra, která říká, zač bylo péro uděleno.

Válečník pokračuje: „Žádám velký coup, protože dřív než jsem nepřítele zabil nožem, udeřil jsem ho rukou do tváře.“ (To pro něj bylo varování a zvýšilo se tím riziko.)

Hlasitě sborově „Hau! Hau! Hau!“ podporuje jeho žádost a je mu uděleno další orlí péro se svazečkem.

„Žádám velký coup, protože jsem sebral jeho koně před očima dvou jeho přátel.“

Snad se ozve z řad svědků nesouhlas; kdosi jiný prohlašuje, že to je také jeho dílo. Začne spor a možná že dostanou oba coup, ale jeden ani druhý nedostanou velký coup. Na pérech

bude vyznačena koňská podkova, ale bez červeného svazečku.

Za zabití jednoho nepřítele může být uděleno péro čtyřem různým mužům — tomu, kdo ho zasáhl první, druhý a třetí, a tomu, kdo ho skalpoval.

Po vůdci výpravy předstupují postupně všichni bojovníci se svou žádostí a je jim uděleno orlí péro. Zasloužené pocty pak mohou nosit vždy při určitých příležitostech. Všechny pocty uděluje a všechny spory řeší sněm a nikoho ani nenapadne, aby byl tak pošetilý a nosil poctu, která mu nebyla udělena, nebo aby nějak popíral rozhodující úlohu sněmu.

Ve světle těchto poznatků získává členka slavného indiánského bojovníka novou zajímavost, zejména když to je kruh orlích per se svazečky žíní obepínající jeho hlavu a k němu připojený pás, v němž je sto nebo i víc dalších per a který dosahuje až na zem nebo se vláčí za ním po zemi. Víme, že to jsou podobně jako řady medailí na vojákově hrudi záznamy o vykonání skvělých činů a že každé péro bylo získáno patrně s nasazením života. Není se tedy co divit, když nám dnes cestovatelé, kteří putují prériemi, říkají, že si Indián cení ze všeho nejvíc své členky. Obvykle by se raději rozloučil se svým koníkem a teepee, než by se vzdal ozdoby z orlích per, jediného viditelného záznamu o hrdinských činech, které vykonal v minulosti.

MNOHO PER

Živě si pamatuji výjev, jehož svědkem jsem byl před lety na americkém západě. Moje pozornost byla tehdy silně zaměřena k smyslu členky. Žil jsem mezi Indiány jistého kmene a jednoho dne je malicherností urazil jakýsi nerozumný misionář, který to však s nimi myslel dobře. Nedaleko tábořily dva jízdní pluky armády Spojených států, a protože sem tedy sahala platnost zákona, misionář měl také moc zákon prosazovat. Ale tato událost byla posledním článkem v řetězu hloupých malých útoků proti neškodným zvykům Indiánů a vyvolala mezi nimi, zejména mezi mladšími, hluboké pobou-

ření. Byl svolán velký sněm. Vstal jeden bojovník a silně, jasnými slovy apeloval na jejich mužnost — byl to ohromně působivý projev. Všechny tím rozjitřil tak, že byli ochotni vytáhnout na válečnou stezku s ním v čele jako vůdcem. Cítil jsem, že mému skalpu hrozí vážné nebezpečí; zdálo se, že vzpoura vypukne co nevidět. Ale tu se zvedl muž s hranatou bradou, který až dosud mlčky kouřil. Pronesl velmi krátkou řeč. Byla naprosto jasná a rozumná. Řekl jim, co věděl o armádě Spojených států — oč je mocnější než všechny indiánské

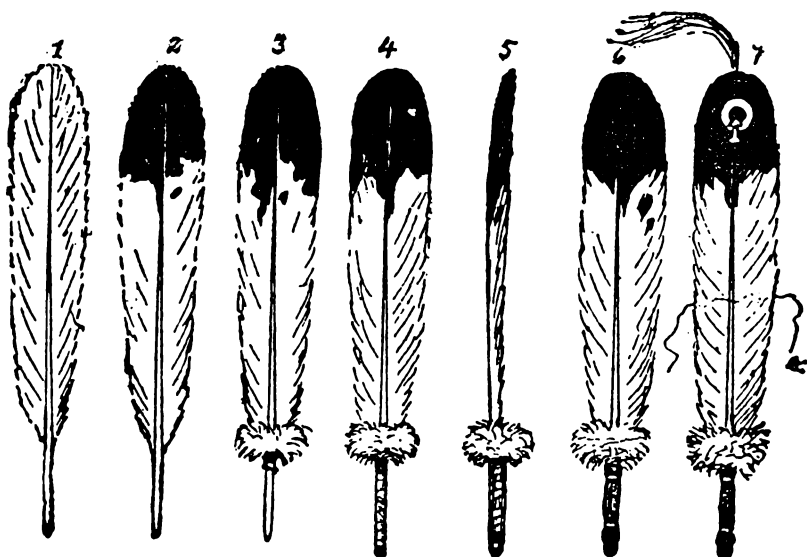


Indián s válečnou čelenkou

kmeny dohromady, jak beznadějný je boj proti ní — a vybídl je, aby si dali zajít chuť na válečnou výpravu. Jeho řeč se nedala srovnat s řečí jeho předchůdce. Neměl ten oheň a tak vzletná slova — netěšil se ani všeobecným sympatiím, a přece několika větami potlačil vzrušení. Jak jsem tak přihlížel, pomalu se mi rozbřesklo, proč má takovou moc. Nadaný řečník, který užíval velkých slov, měl ve vlasech jen jedině orlí péro bez svazečku, ale ten druhý, muž s hranatou bradou, měl orlí péra kolem celé hlavy, táhla se mu po zádech dolů a ještě asi půl metru po zemi a na každém byl světlečervený svazeček koňských žíní. Pochopil jsem, že naslouchám hlasu nejslavnějšího náčelníka na horním Missouri, který se jmenuje Mnoho per, a uvědomil jsem si, že několik slov muže činu má větší moc než vzrušující řeč člověka, který za sebou nemá žádné statečné činy, jež by dodaly váhy jeho hrozbám i ohnivým prohlášením.

Podrobnosti na válečné čelence (obrázek na straně 50 a 51):

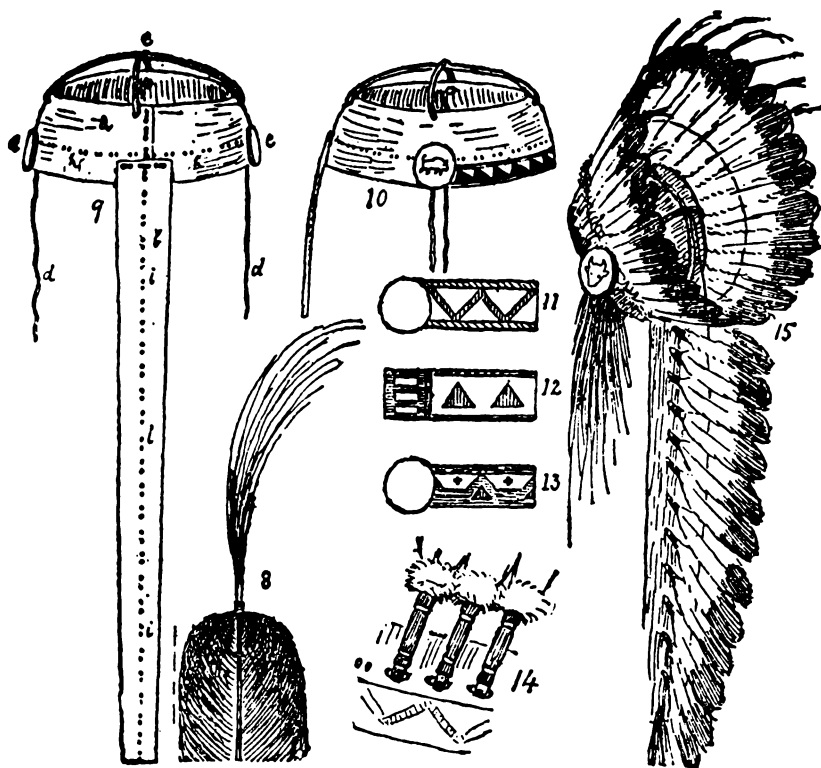
1. Hladké husí nebo krocení péro.
2. Stejně péro se špičkou zbarvenou černě.



Různé druhy válečných per

3. Stejně péro s prstencem bílého chmýří přivázaným dratví.
4. Stejně péro s přivázaným koženým poutkem pro upevňovací šňůrku.
5. Totéž péro při pohledu z boku.
6. Stejně péro s červeným flanelovým obalem přivázaným k dřívku. Je to péro za vykonaný čin.
7. Stejně péro se svazečkem červených zíní přivázaným ke špičce na znamení „velkého činu“ a (a) nit protažená středem dřívku, která udržuje péro v čelence na správném místě. Toto péro je označeno symbolem „velkého činu“ udělovaného v Lize lesní moudrosti za střílení do terče.
8. Špička péra, na níž je vidět, jak se přivazuje svazeček zíní tenkou dratví.
9. Základ čelenky zhotovený z jakéhokoli druhu měkké kůže; a) široký pásek, který obepne hlavu, spojený vzadu šňěrováním nebo sešitý; b) široký pás splývající vzadu dolů — bývá tak dlouhý, jak nositel čelenky potřebuje, aby se na něj vešla všechna jeho péra; c) dva kožené řemínky

nebo šňůrky křížem přes vršek; d) kožená šňůrka, která se zavazuje pod bradou; e) knoflíky, ušní nebo boční ozdoby z mušlí, stříbra, rohoviny nebo dřevěné kotouče a malá zrcátka a kroužky z perliček; někdy ušní ozdoby úplně chyběly; mohou nést majitelův totem; po obou stranách čelenky přímo pod ušními ozdobami visel obvykle svazek hranostajích ocasů, stačí však i svazek žíní; hh) dírky v kůži pro upevňovací šňůrku k pérům; do úplné čelenky je třeba 24 per — zadní pás do toho nepočítáme; proto jsou péra řazena vedle sebe v méně než dvouapůlcentimetrových odstupech; ii) dírky pro upevnění per;



Podrobnosti na válečné čelence

pás je tak dlouhý, jak to vyžadují nositelova péra; někteří bojovníci zadní pás nikdy nemají.

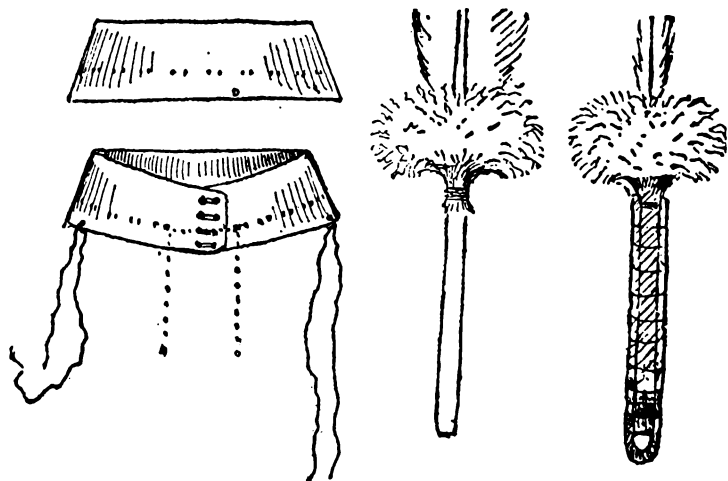
10. Boční pohled na kožený čelenkový pásek; je tu vidět vzorek, jakým někdy bývá čelenka vpředu ozdobena.
11. 12. 13. Perličkové ozdoby vpředu na čelenkovém pásku; všechny mají bílý základ. Č. 11 (kmen Arapaho) — zelený pruh nahoře i dole, červená lomená linie. Č. 12 (kmen Ogallala) — nahoře i dole modrý pruh, modré trojúhelníky; ušní ozdoba modrá s třemi bílými proužky, od pásku ji odděluje červený proužek. Č. 13 (Siouxové) — úzký pruh nahoře a široký pruh dole modrý, trojúhelník červený a dvě hvězdičky modré se žlutým středem.
14. Dolní konce tří per, na nichž je vidět, jak šňůrka vystupuje z koženého pásku, prochází očkem nebo smyčkou na dolním konci péra a znovu vstupuje do pásku.
15. Dokončená čelenka, na níž je vidět, jak by měla být péra v koruně roztažena; je tu vidět i nit, která prochází středem každého péra na vnitřní straně a udržuje péro na správném místě; jiná nit prochází z bodu, kde se stýkají dva řemínky (c na témž obrázku), dolů každým pérem v zadním pásu.

VÝROBA INDIÁNSKÉ ČELENKY

Většina nových čelenek má prstence z plstěného klobouku, to je základ, ale v dřívějších dobách se užívalo širokého jelecnového pásku, jak ukazuje obrázek.

Ocasní péra z orla byla kdysi považována za nezbytnou podmínku, ale dnes se užívá mnoha jiných per. Bylo by mi líto, kdybych měl zvýšit poptávku po orlích pérech, která by zesílila pronásledování tohoto nádherného ptáka, jemuž stejně už hrozí vyhubení.

Posloužit mohou i bílá husí brka. Když jejich špičky obarvíme na hnědo, nahradí docela dobře orlí péra. A podobat se jim budou ještě víc, když k nim dolů přivážeme trochu bílého chmýří z bílé slepice.



Zhotovení válečné čelenky

Jak se přivazuje kožené očko dratví k dříku a jak se upevňuje červený svazček žíní za velký čin na vršek péra, ukazují obrázky.

INDIÁNSKÝ KROJ

Válečnická halena je vedle čelenky nejpůsobivější část indiánského oděvu. Může být ušita z kůže, z látky khaki nebo z vlněného sukna. Nejlepší bývají haleny z vydělané jelenice, ale ty přijdou hodně drahé. K našemu účelu právě tak dobře stačí hnědožlutá vydělaná teletina nebo ovčí kůže, jaké lze koupit v obchodě. K výrobě haleny je třeba dvou i tří kůží. Ještě levnější je však pevná látka barvy khaki.

Střih válečnické haleny se hodně podobá střihu obyčejné košile, ale rukávy jsou volné a bez manžet. Při šití se do každého rukávu vsadí dlouhý pruh kůže široký 7—10 cm, z něhož se později nastříhá třepení. Dolní okraj haleny je také ozdoben třepením.

Halena nejstaršího střihu se u krku stahovala a zavazovala šňůrkami, ale někteří Indiáni začali užívat knoflíků, když viděli, jak je to pohodlné.

Nejindiánštější jsou na ní ozdoby. Obvykle se užívá dvou druhů: první je vyšívka nebo perličková ozdoba, druhý figurální malby. Oběma způsoby lze dosáhnout pěkného účinku.

První obrázek ukazuje válečnickou halenu zdobenou perličkami. Pruhy s perličkami se zhotovují na perličkových stávcích a později se našívají. Na druhém obrázku je vyšívaná halena.

To jsou ovšem jen naše návrhy. Každý si je může libovolně obměnit, i když se vždycky nejlépe osvědčí užít perliček jen v několika málo barvách. Nezkoušené ruce svedou dvoubarevný perličkový vzor lépe než vzor čtyřbarevný.

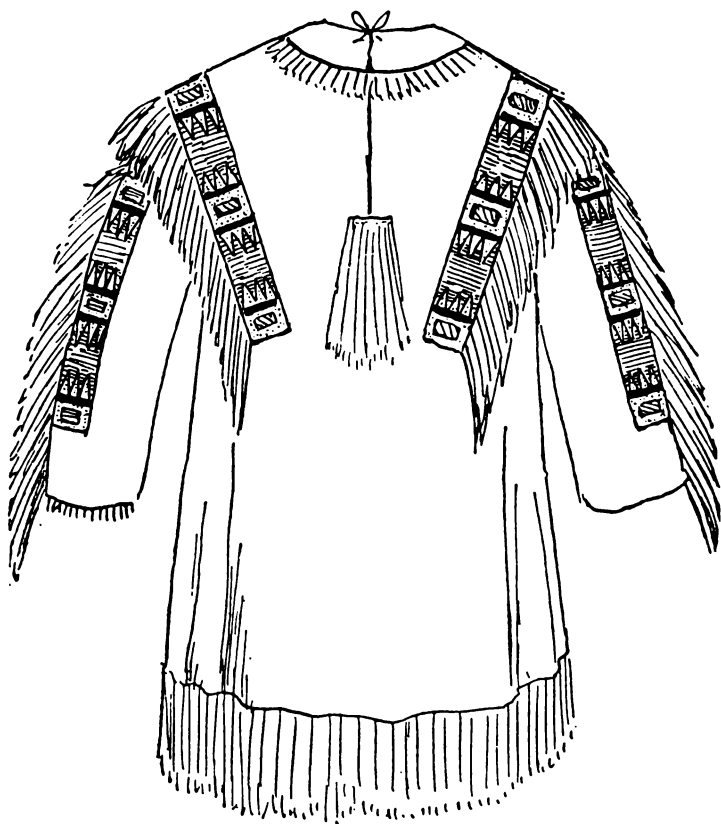
Pásky vyšívané perličkami se mohou přišít u každého ramena na vnější straně před třepením, ale i kolem vnější poloviny dolního okraje obou rukávů nebo se mohou úplně vynechat a ozdoby se provedou jen barvami. Indiáni užívali přírodních barviv rozetřených ve směsi pryskyřice a tuku. Černou barvu vyráběli ze sazí seškrabaných ze dna nádob.



Válečnická halena s ozdobou z perliček a kožené kalhoty

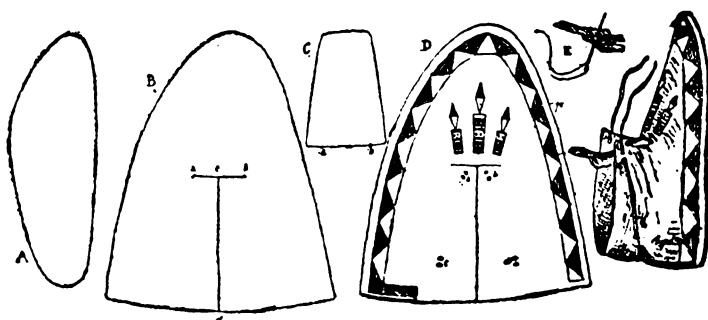
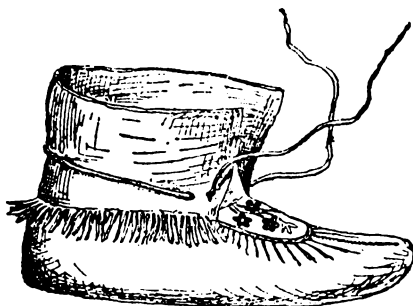
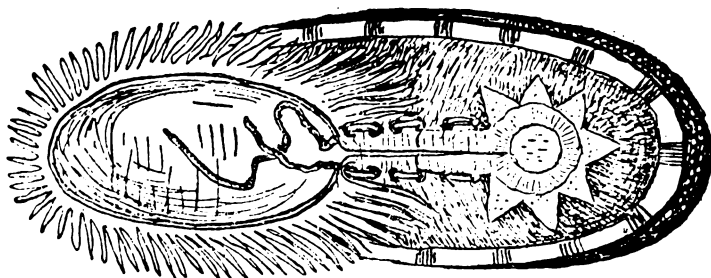
Červenou, žlutou a bílou dělali z hlíny, kterou pražili a pak roztloukli na prášek. Nám však dobře poslouží obyčejné malířské olejové barvy rozředěné terpentýnem.

Oděvů z bavlněné látky se užívá velmi často na divadle ve scénách, kde vystupují Indiáni. Když v Dakotě tančili Siouxové duchový tanec pod vedením Sedícího býka a Malého býka, skoro každý tanečník se objevil ve válečnické haleně z pomalované bavlněné látky, kterou v některých případech získali ze starých bavlněných pytlů.



Vyšívaná válečnická halena

Leginy — kožené kalhoty ušijte jako obyčejné kalhoty a po stranách je ozdobte třepením a perličkami.
 Mokasíny. Jejich tvar a střih ukazuje obrázek.



Mokasín zhotovený z koupené boty s gumovou podrážkou, mokasín vpředu nabíraný (odžibvejský vzor) a postup výroby mokasínu

INDIÁNSKÉ BARVY

Tělové barvy se mísí s tukem nebo lojem z některého zvířete. Barvy na zdobení šatů se míchají s vodou.

Barvy na zdobení chat, totemových kůlů apod. získávaly trvanlivost pomalým rozpouštěním nebo mícháním tuku s takovým množstvím pryskyřice, že se stávaly mazlavými. To byl jakýsi druh olejových barev.

Červená. Než získali od bělochů rumělku, užívali žluté hlíny (cihlářské), která se po vypálení změnila na matně červenou cihlovou barvu. Tu pak rozdrtili na prášek a smíchali s olejem.

V některých krajích byly prameny silně nasycené železem. Dřevěná kláda odtud vytažená nebo náruč třísek, které tam byly ponořeny, poskytly po vysušení a spálení popel krásné růžové barvy.

Žlutá. Žlutá hlína poskytuje matnou žlutou barvu. Jeden autor uvádí, že z préríjní květiny celíku zlatého lze získat dobrou žluť. Podobně i ze žlutavého mechu, který se vyskytuje ve Skalistých horách na kmenech borovic. Když se usuší a rozdrťí na prášek, získáme určitý druh chromové žluti a můžeme jí užívat jako barviva.

Siouxové užívají k výrobě žluté barvy jistých bobulí.

Modrá. Indiáni neměli dobrou modř. Této barvě se nejmíc blížily modravé zbarvené hlíny. Někdy užívali smíchané černé a bílé.

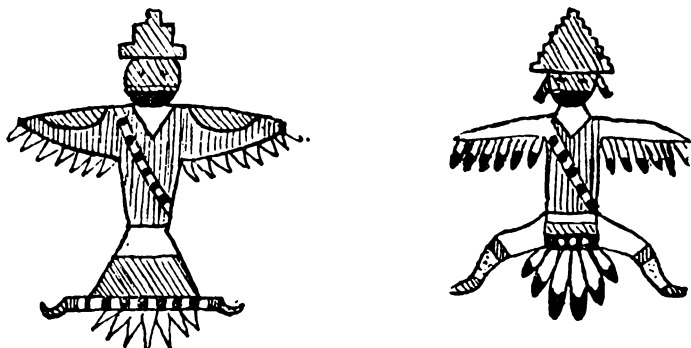
Černá. Saze a dřevěné uhlí rozetřené s olejem dávaly dobrou černě.

Bílá. K její výrobě se užívalo bílé hlíny, která se běžně vyskytuje v některých krajích, nebo spálených mušlí rozdrcených na jemný prášek.

Všobecně řečeno černá barva znamená u Indiánů radost; bílá zármutek; červená krásu. A nadměrné užití kterékoli z nich nebo i jiných barev znamená vzrušení.

Když se malují před výpravou na válečnou stezku, užívají mnoha proužků a kroužků různé barvy, ale po návratu jen černé.

Malování bylo mezi Indiány všeobecně rozšířeno. Malovali se pro okrasu, ale také proto, aby si chránili pokožku před povětrností. Ačkoli jejich zvyklosti zavrhuje, většina našich žen a hodně mužů dělá ze stejných důvodů totéž.



Orlí kmene Zuñi

INDIÁNSKÁ BARVIVA

Indiáni užívali mnoha různých barviv k obarvení dikobrazích brků, smrkových kořínků a jiného silného materiálu, z něhož vyráběli ozdoby a nádobí. Některá jejich barviva byla velmi krásná.

Červené barvivo. Máčejte kořínky ve štávě plodů žminky prutovité (*Blitum virgatum*). Také mnohé jiné bobule barví na červeno.

Černé barvivo. Vařte kořínky a jiný materiál s kůrou, větve a bobulemi škumpy drsné (*Rhus hirta*), s kůrou a třískami dubu a stříbrného javoru (*Acer saccharinum*). Do hrnce přidejte kousek železa.

Žluté barvivo. Pěknou žlutou barvu dostanete vařením zelené vnitřní kůry černého dubu (*Quercus velutina*) nebo kořenů žlutokořenu (*Xanthoriza*). Ve Skalistých horách se užívá žlutého mechu z kmenů borovic.

Oranžové barvivo. Vařením zelené vnitřní kůry olše nebo sassafrasů.

Většina bobulí může sloužit jako barvivo a při pokusech s nimi učiníme často zajímavé objevy.

POSUNKOVÁ ŘEČ

Znáte posunkovou řeč? Víte, že se jí užívá k dorozumívání ve všech částech světa?

Posunková řeč je tak stará jako lidstvo a hodně se jí užívá ve školách. A přece když položím chlapcům otázku: „Užíváte posunkové řeči?“, skoro vždycky mi řeknou: „Ne.“

Většina lidí se mne hned zeptá. „Co to je?“ Je to prostá metoda, jak rukama klást otázky a odpovídat — to jest mluvit. Dnes jí užívají všichni préríjní Indiáni i tisíce bělochů ve městech a na venkově a v takové míře, že to každého překvapí, když se nad tím poprvé zamyslí.

Nedávno jsem se zeptal jednoho chlapce, zda strážníci na přeplněných ulicích užívají posunkové řeči. Řekl mi: „Ne!“ Nebo aspoň nevěděl, že by jí užívali.

Zeptal jsem se: „Co udělá strážník na Páté třídě, když chce zastavit všechna auta?“

„Zvedne otevřenou ruku dlaní dopředu,“ zněla odpověď.

„Dobrá. A co udělá, když chce naznačit jeďte dál?“

„Mávně rukou tím směrem.“

„A jak řekne: zahněte doleva, jeďte rovně, vraťte se, pojedte, pospěšte si, přijedte blíž?“ Zjistil jsem, že chlapec každé to znamená dobře zná.

Děvčata znají posunkovou řeč právě tak dobře a právě tak si to neuvědomují.

Jedno stydlivé děvčátko, tak stydlivé, že se neodvážilo ani promluvit, mi poskytlo pěkný příklad.

„Užíváte u vás ve škole posunkové řeči?“ zeptal jsem se jí. Zavrtěla hlavou.

„Učíte se kromě angličtiny ještě nějaký jiný jazyk?“

Přikývla.

„Jaký to má smysl, učit se jiný jazyk kromě angličtiny?“
Zvedla sotva znatelně ramena.

„Tak vidíš,“ řekl jsem jí, „jestlipak si uvědomuješ, že jsi mi odpověděla třemi znaky posunkové řeči, o které jsi mi tvrdila, že jí neužíváš?“

Posunková řeč mne začala poprvé zajímat v roce 1882, když jsem se odstěhoval do západní Manitoby. Zjistil jsem, že jí užívají Indiáni z kmenů Krí a Sioux, zejména Siouxové v ní vynikali. Později, když jsem cestoval mezi domorodci v Novém Mexiku a v Montaně, poznal jsem, že se bez posunkové řeči neobejdu ani jediný den.

Snad nejlépe se vyznal v posunkové řeči jeden z Vraních Indiánů, který se jmenoval Bílá labuť a patřil mezi Custerovy zvědy. Siouxové ho těžce zranili, dostal ránu kyjem do hlavy. A pak ho nechali osudu, neboť mysleli, že je mrtev. Ale on se vzpamatoval a podařilo se mu uniknout; byl však od té doby hluchoněmý. Jeho druhové dobře znali posunkovou řeč a za denního světla to pro něj byla jen malá nevýhoda, že neslyšel a nemluvil. Od něho jsem se naučil mnohému z posunkové řeči, a tak jsem jí v roce 1897 začal vážně studovat.

A teď bych ji chtěl naučit i ostatní zálesáky. Mám k tomu několik důvodů:

Tímto způsobem můžete mluvit s kterýmkoli jiným člověkem, aniž ho znáte a aniž rozumíte jeho jazyku.

Snadno se domluvíte na místech, kde nesmíte mluvit nahlas, například ve škole, když hraje hudba, u lůžka nemocného, při polních hrách a při stopování zvěře.

Na dálku tak můžete signalizovat mnohem rychleji než semaforem nebo morseovkou, protože při posunkové řeči vyjadřuje jeden posunek jedno nebo více slov.

Domluvíte se tak i tam, kde je příliš hlučno a neslyšíte ani slovo, například přes hlučnou ulici.

Umožňuje vám mluvit s hluchým člověkem.

Je to znamenité cvičení postřehu.

Je to prostý dorozumívací prostředek mezi lidmi, kteří mluví různým jazykem. V tom je skutečně velká přednost posunkové řeči. Je univerzální. Nevyjadřuje slova, ale myšlenky, které

jsou společně celému lidstvu. Je to tedy jakýsi již zavedený druh esperanta.

Tolik o přednostech. Jaké jsou její slabiny? Poctivě je přiznejme:

Nelze jí užívat za tmy.

Není nám k ničemu, když telefonujeme.

Těžko ji můžeme zaznamenávat písmem.

Ve své čisté formě nedovoluje vyjadřovat vlastní jména.

Poslední dvě slabiny můžeme do jisté míry odstranit, ale první dvě jsou nepřekonatelné.

Pamatujte tedy, že se máte naučit posunkovou řeč proto, že je tichá, univerzální a umožňuje dorozumění na velkou vzdálenost.

Protože se v podstatě zabývá myšlenkami, vyhýbáme se slovům a hláskám, ale pro vyjádření vlastních jmen je naprosto nutné znát prstovou abecedu.

Čísla ukazujeme prsty, jako to pravděpodobně dělávali lidé v dávných dobách.

Sbíral jsem obecně známé znaky po několik let a zjistil jsem, že v newyorských školách se jich stále užívá kolem sto padesáti. Uvádím zde několik nejznámějších. Každý chlapec pravděpodobně zjistí, že je zná a že jich ve škole užívá.

TY — ukazujete na nějakou osobu.

JÁ — ukazujete na sebe.

JDI — ukážete rukou dopředu.

POJĎ SEM — táhnete ruku k sobě, dlaní dovnitř.

POSPĚŠ SI — stejný pohyb jako u předcházejícího znaku, ale rychle a energicky se několikrát opakuje.

ZASTAVIT — zvednete jednu paži s dlaní obrácenou vpřed.

SBOHEM — zvednete ruku vzhůru, dlaní ji obrátíte dolů a máváte spojenými prsty.

NAHORU — zvednete ukazováček a pohnete jím vzhůru.

DOLŮ — stejný pohyb směrem dolů.

TIŠE, MLČ — položíte ukazováček na ústa.

POSLOUCHEJ — dejte otevřenou dlaň na ucho.

ŠEPTEM — němě pohybuje rty a držíte přitom otevřenou dlaň vedle úst.

PŘÁTELSTVÍ — podáte druhé osobě ruku.

HROŽBA — zahrozíte na dotyčnou osobu pěstí.

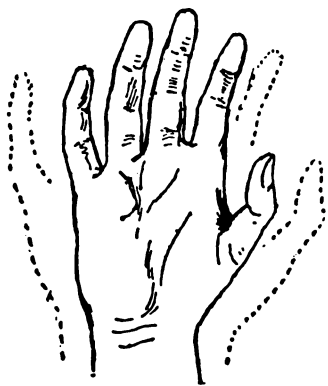
VAROVÁNÍ — zakýváte na dotyčnou osobu zvednutým ukazováčkem.

VZDÁVÁM SE — zvednete obě ruce s otevřenými dlaněmi do výšky, abyste ukázali, že nemáte žádnou zbraň.

JE BLÁZEN — namalujete si ukazováčkem na čele kolečko a pak ukážete na dotyčnou osobu.

ANO. Posunek pro „ano“ je tak přirozený, že jej někdy udělá instinktivně i malé dítě, když má hlad a nabídnete mu jídlo. Je to prosté přikývnutí.

NE. To je také přirozený posunek, můžeme se o tom přesvědčit, když nabízíme malému dítěti hořký lék. Nablízko vyjádříme „ne“ zavrtěním hlavou; jsme-li však v takové dálce, že by to nebylo vidět, zvedneme otevřenou pravou dlaň před prsa a několikrát s ní rychle zakýváme vlevo a vpravo.



Posunek pro pojem „otázka“

OTÁZKA. Posunku pro otázku — tj. pro slova „Ptám se vás“ nebo „Chtěl bych vědět“ — se často užívá a je velmi důležitý. Zvedněte pravou ruku k osobě, které je posunek určen, dlaní ji obraťte kupředu, prsty otevřete, lehce roztáhněte a ohněte. Lehce rukou zamávejte ze strany na stranu; tento pohyb vychází ze zápěstí. Jste-li hodně blízko, zvedněte jen obočí.

Dále uvedené posunky potřebujete při kladení otázek:

KOLIK? Nejdřív udělejte posunek pro otázku, pak podržte levou ruku otevřenou, ohnutou do misky, dlaní vzhůru, s roztáženými prsty a prstem pravé ruky rychle ťukněte po řadě od malíčku na každý prst levé ruky a přitom je zavírejte do levé dlaně.

CO? CO DĚLÁŠ? CO CHCEŠ? CO JE TO? Nejdřív udělejte posunek pro otázku, pak podržte pravou ruku dlaní dolů, s prsty lehce ohnutými a roztaženými, směřujícími kupředu, a hodte s ní několikrát asi třicet centimetrů zprava doleva obloukem vzhůru.

KDY? Chcete-li se otázkou kdy zeptat na datum, zvedněte ukazováček vzhůru, ostatní prsty sevřete v pěst a udělejte konečkem nataženého pravého ukazováčku kroužek kolem špičky levého ukazováčku; ostatní prsty pravé ruky jsou přitom také sevřeny v pěst. Když pravý ukazováček dojde k výchozímu bodu, zastavte ho a ukažte na špičku levého ukazováčku.

KDE? Posunek pro otázku, pak ukazováčkem udělejte několik půlobloučků v horizontálním směru a po ukončení každého půlobloučku se na okamžik zastavte.

PROČ? Udělejte posunek pro otázku, pak jej zvolna opakujte.

JÍST. Hodte několikrát otevřenou rukou obloukem kolem úst.

PÍT. Držte pravou ruku blízko úst tak, jako kdybyste v ní měli pohárek, a převraťte pomyslný pohárek.

SPÁT. Položte pravou tvář na dlaň pravé ruky.

MOJE, TVOJE, VLASTNICKÉ PRÁVO. Podržte ruku sevřenou v pěst palcem vzhůru a trochu s ní zakývejte tak, aby palec směřoval dopředu.

DŮM. Spojte otevřené ruce do stříšky.

OBRÁZKOVÉ PÍSMO

Obrázkové písmo je psaná forma posunkové řeči. O posunkové řeči se často říká, že je nejstarší ze všech jazyků; že vlastně existovala u zvířat dřív, než se člověk objevil na Zemi. A obrázkové písmo je všeobecně uznáváno jako nejstarší ze všech druhů písma. Například čínské písmo je čistě obrázkové, s nejmenším možným počtem čar.

Tak třeba jejich zvláštní znak pro „slyšení“ byl kdysi celý obrázek osoby naslouchající za zástěnou, ale časem ho pospíchající ruce zredukovaly na několik čárek; a „válka“, dnes

několik pavoučích linií, byla původně kresba „dvou žen v jednom domě“.

Ale abychom se vrátili blíže k domovu — naše abeceda se prý vyvinula z hieroglyfických ideografů.

„A“ nebo „AH“ například byl hlas vola a původně ho představoval obrys vola, pak jeho hlavy, z níž se po různých úpravách při rychlém psaní stalo naše „A“.

„O“ byla tvář pronášející „OH“, dnes je zjednodušena v okrouhlý tvar úst.





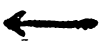



















„S“ byl syčící had. Dnes je jen málo pozměněn.

Naši posunkovou řeč můžeme také zaznamenat obrázkovým písmem, jak bývalo zvykem u mnoha indiánských kmenů, a uvidíme, že to stojí za to z několika důvodů. Zvláštní indiánské písmo je dekorativní a lze ho užít ke zdobení; může je číst každý Indián, ať mluví jakýmkoli jazykem. Myslím si, že nápis napsaný obrázkovým písmem a vykopaný ode dneška za deset tisíc let by byl pravděpodobně rozlušten, ať už by luštitelé náš jazyk znali nebo ne. Když francouzská vláda postavila v Paříži obelisk z Luxoru a chtěla na něj napsat na věčnou paměť text, nenapsala jej francouzsky nebo latincky, ale obrazovými znaky.

Kromě tohoto patří k mé výchovné metodě projít s chlapci všemi stupni lidského vývoje — a obrázkové znaky jsou přirozeným prvním stupněm písma.

Všeobecně vzato má obrázkové písmo vyjádřit na papíře myšlenku posunkové řeči, aniž se předtím převádí ve zvuky. Ve slovníku posunkové řeči uvádím psaný znak za každým posunkem, který je spojen s dobře známým nebo přijatelným symbolem. Mnohé jsem převzal od Indiánů, kteří patřili k nejvíšimavějším lidem a psali si záznamy obrázkovým písmem. Několik jich uvedu na ukázkou:



	rovina		muž
	vpřed		žena
	zpět		dítě
	slunce (den)		zvěd, zálesák, skaut
	východ slunce		zálesáctví
	západ slunce	?	otázka
	poledne	X	ano
	noc	O	ne
	o den zpět (včera)		pochybně
	o den dopředu (zítra)		 mír
	Měsíc		 válka (boj)
	děšť		} zajatec
	sněh		
	rok (od sněhu do sněhu)		nepřítel
			přítel

	dobrý		Leden - Měsíc sněhu nebo Ledový měsíc
	špatný		únor - Měsíc hladu
	} voda		Březen - Měsíc pro- buzení nebo M. vran
			Duben - Měsíc divo- kých hus nebo M. trávy
	dobrá voda na dolet z šípů		Květen - Měsíc sázení nebo M. písní
			červen - Měsíc růží
	tábor na jednu noc		červenec - Měsíc bouří
	tábor na delší dobu		srpen - Měsíc zeleně kukuřice nebo Rudý
	vesnice		Září - Měsíc lovu
	město		Říjen - Měsíc pa- dajícího listí
	hromada (mnoho)		listopad - Bláz- nivý měsíc
	našel jsem		Prosinec - Měsíc dlouhých nocí
	medvěd		
	grizzly		
	chipmunk		
	mrtvý medvěd		
	mírová smlouva		

Další znaky obrázkového písma

Číslice byly původně zvednuté prsty a pět prstů byla celá ruka, deset prstů dvě ruce. Nacházíme tu stopy původu římských číslic.



Znaky pro číslice

Tábořiště na jednu noc, stálejší tábor, vesnice a město jsou označovány zřetelnými symboly.

Nepřítel, kdysi vyjadřovaný jako „had“, připomíná našeho „hada v trávě“. „Přítel“ byl člověk s větvičkou stromu; protože větvičky ulomené ze stromu se obvykle užívalo jako praporu k oznámení příměří a měla jistě stejný význam jako naše olivová ratolest. „Smlouvu“ přečteme docela snadno; byly to dvě postavy se spojenýma rukama a větvičkou.

Pojem „dobrý“ je někdy vyjádřen jako kroužek plný vodorovných čar; pojem „zlý“ se od něho liší křivými čarami. Vlnovky znamenají „voda“, proto „dobrá voda“ se dá jasně označit. Tři šípky k tomu připojené znamenají, že na dolet tří šípů tímto směrem, to jest asi čtyři sta metrů daleko, je dobrá voda. Kdyby tam byl jeden šíp a ukazoval přímo dolů, znamenalo by to „dobrá voda zde“, kdyby ukazoval šikmo dolů, znamenalo by to „dobrá voda nedaleko“. Kdyby byl šíp zvednut jako k dalekému letu, znamenalo by to „dobrá voda daleko tímto směrem“. Tento znak měl největší cenu ve vyprahlých krajinách na jihozápadě.

Většina indiánských stanů byla ozdobena obrázkovými znaky, které někdy popisovaly majitelova dobrodružství a jindy šťastné sny nebo modlitby za zdar.

Starý indiánský znak pro „mír“, tři lomené čáry ukazující jedním směrem, to jest „sjednocené“, přirozeně kontrastují se znakem pro „válku“ nebo „nesnáze“, v němž jdou lomené čáry různým směrem nebo proti sobě.

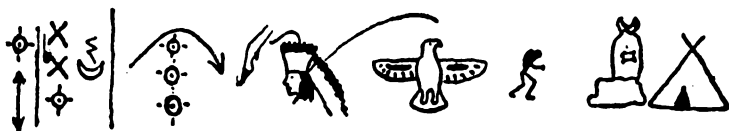
„Zvíře“ představovala hrubá kresba, která ukazovala jeho

hlavní znaky, tak třeba: chipmunk bylo malé zvířátko s dlouhým ocasem a s pruhy. „Medvěda“ vyjadřoval obrys medvědí postavy; „medvěd grizzly“ měl přehnaně velké drápy.

„Zabitě zvíře“ představoval znak, v němž leželo na zádech s nohama vzhůru.

Každý náčelník, bojovník nebo zvěd měl totem, kresbu, která symbolizovala jeho jméno nebo jeho samého.

Člověkovu jméno je vyjádřeno jeho totemem; tak obrázek znamená: „Dnes — dvacátého slunce Měsíce bouří — po třech dnech — Jelení noha — náčelník Letících orlů — přichází — do našeho tábora u Stojící skály.“



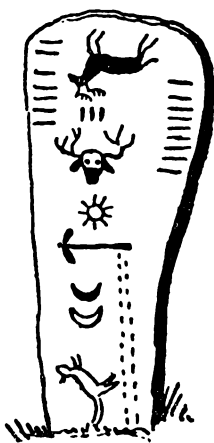
Použití totému v obrázkovém písmu

„Člověk považovaný za mrtvého“ nebo „skutečně mrtvý“ byl symbolizován totemem postaveným hlavou dolů.

Uvádím tu nápis, objevený Schoolcraftem na náhrobním kůlu Wabojeega neboli Bílého hranostaje, slavného odžibvejského náčelníka. Patřil k rodu Karibu. Jeho rodový totem nahoře je převrácený a převrácený je i dole Bílý hranostaj. Sedm čárek na levé straně představuje válečné výpravy, které vedl.

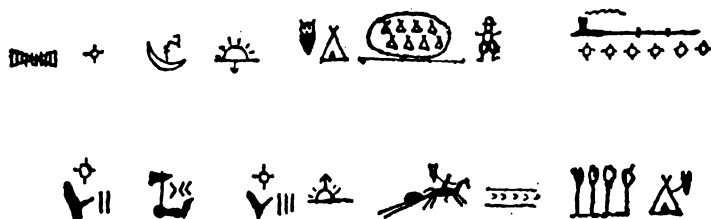
Tři čárky uprostřed znamenají, kolikrát byl zraněn.

Jelení hlava tu označuje zoufalý boj, který svedl s jelenem. Jsou tu také uvedeny úspěchy, které měl v boji i v míru.



Náhrobní kůl Bílého hranostaje

Tento nápis mohou číst jen ti, kdo znají osudy Bílého hranostaje, a je to spíš pomůcka pro zapamatování než skutečný záznam událostí.



Zpráva napsaná obrázkovým písmem

Desátého - slunce - Měsíce bouří - při západu slunce - družina sov - tábořila - ve velkém městě - kde se nosí klobouky (New York) - šest dní v míru. Sedmého dne - začal boj - osmého dne - při východu slunce - my s výzbrojí - jsme dělali stopy po cestě - k vysokému lesu - a utábořili jsme se.



Záznam o tom, jak Guy (z knihy Dva divoši) zastřelil sviště

INDIÁNSKÉ ZNAČKY

Indiáni, zálesáci a bílí lovci si označovali cestu v pralesích především záseky sekerkou do kmenů. Některé značky se od sebe velmi liší v různých krajích, ale jednu z nich jsem viděl

všude a všude byla skoro stejná. Je to prostá bílá ploška, která znamená: „Cesta vede tudy.“

Když ji dělá Indián, odloupne nožem třeba jen nepatrný kousek kůry, lovec ji udělá sekerkou snad velikou jako mince, osadník možná odsekne velkou sekyrou půlku kmene — ale je to v podstatě stejná značka, a ať už je na kmeni, na kládě nebo na větvi, má stejný význam od Atlantského až po Tichý oceán, od Hudsonova zálivu až po Rio Grande. „Tohle je tvoje stezka,“ říká srozumitelně v univerzální řeči lesů.

Tyto značky můžeme dělat dvojnásobem. V prvním případě je děláme na stromech vpředu i vzadu, takže podle nich lze jít oběma směry; v druhém případě je děláme na stromech jen z jedné strany — to je slepá stezka — po níž lze jít jen jedním směrem. Slepou stezku dělávají často lovci a prospektoři, kteří si nepřejí, aby šel někdo po jejich stopách.

V našich krajích můžeme dělat zásekové značky jen na kmenech padlých nebo odumřelých stromů, nikdy nesloupáváme kůru z živých kmenů.

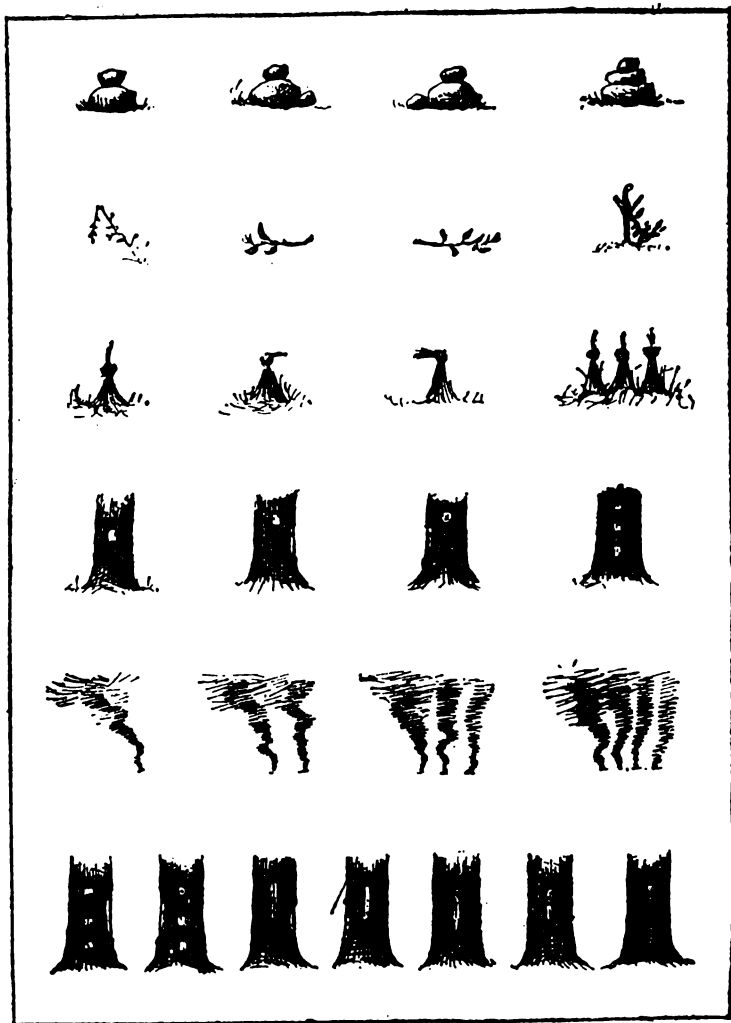
V některých oblastech však nejsou žádné stromy, a přesto si musíme značit cestu. Tam je třeba užít jiné metody (obrázek na straně 71).

V krajině zarostlé křovinami si značívají Indiáni cestu tím, že lámou větvičky a nechávají je viset (druhá řádka na obrázku).

V kamenitém terénu a ve skalách tvoří značku kámen položený na jiný kámen (horní řádka) a v oblastech, kde není nic jiného než tráva, bývá zvykem svazovat trsy stébel do uzlu (třetí řádka).

Těchto značek se také všeobecně užívá.

Když sledujeme takto značenou stezku, hledáme další značku pochopitelně přímo vpředu; jestliže stezka bez označení náhle mění směr, můžeme ji snadno ztratit. Ale postupem času se vyvinula určitá zabezpečovací opatření. Na druhém kmenu ve čtvrté řadě je značka „doprava“; na třetím kmenu je značka „doleva“. Značka ohlašující změnu směru chce větší délkou patrně zdůraznit své poselství na rozdíl od stejné značky čtvercového tvaru. Proto si ji vyložíme takto: „Pozor,



Indiánské značky z kamenů, větvíček, trávy, značky na stromech, kouřové signály a zvláštní značky

je tu něco zvlášť důležitého!“ Ve spojení s dlouhým postranním zásekem znamená: „Velmi důležitá zpráva, zde odboč!“ Často se užívá ve smyslu „tábor je nablízku“. A další značka — tři záseky vedle sebe — se dělá v různých kombinacích, ale vždy

hlavně vyjadřuje „varování“ nebo „něco zvlášť důležitého“. (Je na čtvrtém kmenu ve čtvrté řádce.) V tom spojení, jak ji ukazuje první kmen v nejdolejší řádce, by se měla číst: „Teď dávej pozor, něco zvlášť důležitého je vpravo.“ Často jsem viděl, že této značky užívají lovci k označení pasti a tajné zásobárny.

Podobné značky užívají často zeměměřiči — tři malé záseky a jeden dlouhý. Znamená to „nablízku je mezník“. Stejný zásek na dalším nedalekém stromě znamená, že mezník leží na spojnici mezi těmito dvěma stromy.

ZNAČKY Z TRÁVY A VĚTVIČEK

V trávě nebo v rákosových porostech upravíme hořejší část trsu svázaných stébel tak, aby ukazovala do směru, kterým máme jít; na zvlášť důležitých místech svážeme tři trsy a horní konečky necháme vzpřímené, pokračuje-li stezka rovně; jinak je natočíme do směru, kam stezka odbočuje.

Odžibvejové i jiné kmeny lesních Indiánů dělávají většinu těchto značek z větvíček (viz druhá řada na obrázku). Visící zlomená větvíčka říká stejně jako prostý zásek: „Jdi tudy.“ Čistě odlomená větvíčka položená na zem napříč přes směr pochodu znamená: „Dál už nejdi rovně, ale odboč směrem, kam ukazuje silnější konec větvíčky;“ má-li to být zvláštní varování, větvíčka je trochu zvednuta. Spočívá ve vidlici a míří silnějším koncem proti tomu, kdo jde po značené stezce. Kdyby byl silnější konec větvíčky zvednut a ukazoval doleva, znamenalo by to: „Pozor, tím směrem je tábor“ nebo „my“ nebo „nepřítel“ nebo „zvíře, které jsme ulovili“. U některých značek je silnější konec větvíčky zvednut proto, aby tím byla naznačena vzdálenost určitého místa; když je zvednuta jen malinko, ta věc je nablízku, když je zvednuta hodně vysoko, k cíli máme ještě hodně daleko.

To jsou tedy hlavní pochodové značky, jak jich užívají Indiáni, lovci a zálesáci. Jsou už všeobecně známé, a kdo táboří v lesích, jistě se s nimi setká.

Na obrázku jsou v první řadě značky z kamenů, v druhé z větviček, v třetí z trávy a ve čtvrté značky na stromech. První značka v každé řadě znamená „jdi tudy“, druhá „odboč vpravo“, třetí „odboč vlevo“ a čtvrtá „důležité — výstraha“.

KOUŘOVÉ SIGNÁLY

Navíc tu uvádím užitečný druh značek, o nichž jsem se už zmínil — kouřové signály. Užívali jich hlavně préríjní Indiáni, ale občas i Odžibvejové.

Rozdělní čistý silný oheň a pak ho přikryli zelenou trávou a listím nebo shnilým dřevem, takže z něho začal stoupat mohutný sloup černého dýmu. Když rozprostřenou pokrývkou oheň střídavě zakrývali a odkrývali, rozdělili souvislý sloup kouře na delší nebo kratší díly a podle napřed dohodnutého klíče si tak sdělovali zprávy.

Uvádím zde nejprostší kouřové signály, které se mohou hodit i vám (5. řádka na obrázku):

Jeden souvislý sloup dýmu — „tady je tábor“.

Dva souvislé sloupy dýmu — „zabloudil jsem, přijďte mi na pomoc!“

Tři souvislé sloupy dýmu vedle sebe — „dobré zprávy“.

Čtyři sloupy dýmu vedle sebe — „všichni se dostavte na sněm“.

ZVLÁŠTNÍ ZNAČKY

Indiáni z kmene Ute často užívali jako značky tří husích hejn letících stejným směrem. Znamenala: „Všude vládne mír.“ Ale dvě hejna letící jedním směrem a třetí hejno jiným znamenala: „Pozor, vzplály boje.“

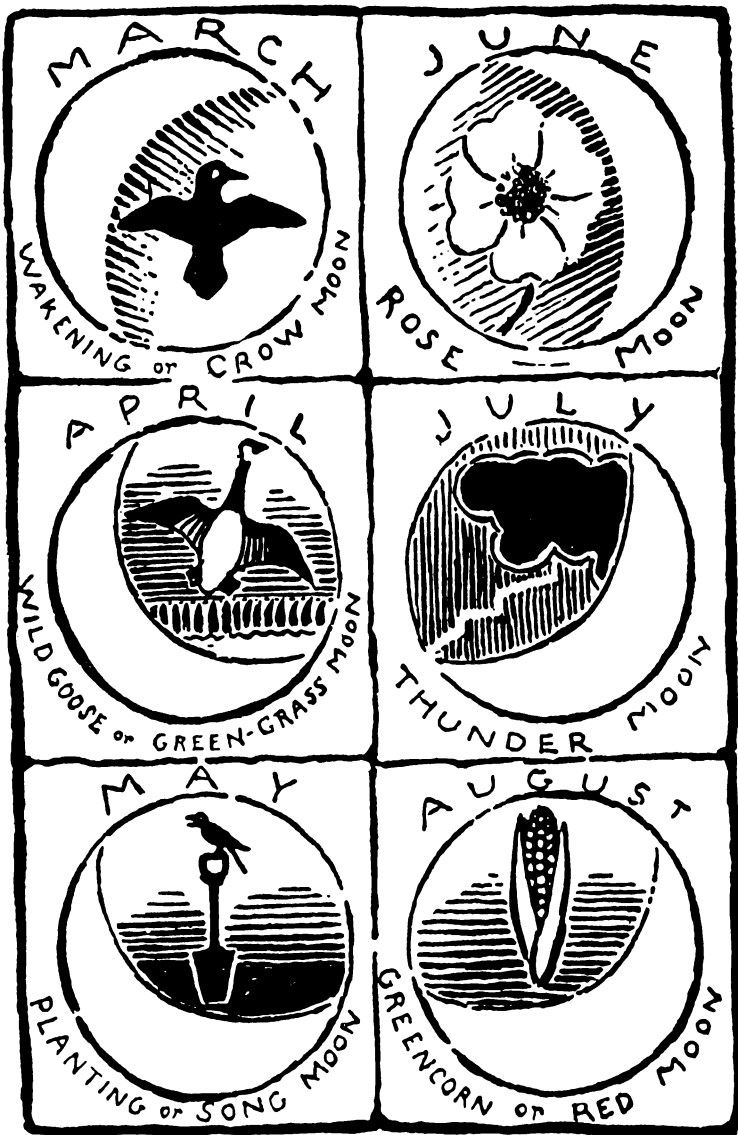
Jinou indiánskou značku představovala hromádka kamení a znamenala: „Tábořili jsme tu proto, že jeden z nás onemocněl.“ Tato značka vznikla z horkých kamenů, kterých se užívalo k výrobě páry pro parní lázeň, tak oblíbenou mezi indiánskými lékaři.

Indiáni někdy označovali zvlášť významná místa lebkou jelena nebo horské ovce, kterou zasadili hluboko do živého stromu, takže rohy trčely ven na obou stranách. Lebka za čas zarostla do dřeva a kůry a vznikl tak „kouzelný strom“. Některé z těchto stromů nabyly historického významu. Pozoruhodnou ukázkou byl „beraní strom“, který byl jednomyslně uznáván jako mezník oddělující loviště Černonožců od loviště kmene Nez Percés. Tito Indiáni k němu měli posvátnou úctu, dokud jakýsi bílý vandal neudělal kanadský žertík, při kterém tento strom úmyslně zničil.

Mohli bychom tu snadno zaznamenat mnoho jiných indiánských značek; značku „první vrána na jaře“; značku „bizon v dohledu“; značku „blíží se válečná výprava“; značku, že jistý muž „potřebuje šípy“, které mu jiný muž dluží, a značku, že vlastník teepee „se modlí a nesmí být rušen“. Ale tyhle věci rychle mizí a sami Indiáni je zapomínají.

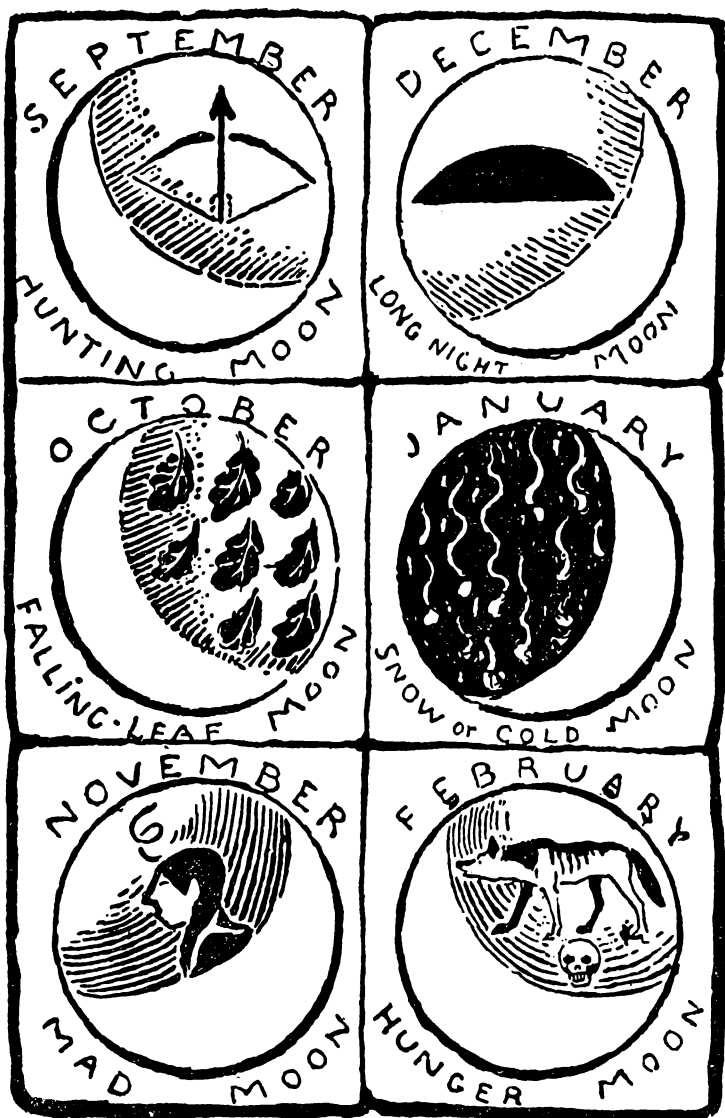
V poslední řadě na obrázku na straně 71 jsou některé zvláštní zásekové značky, jichž užívají lovci a zeměměřiči: past vpravo, past vlevo, tábor je vpravo, tábor je vlevo, zvláštní značka, zvláštní značka z pohoří Adirondack, zeměměřičká značka.

Popsali jsme nejdůležitější značky a signály, kterých užívají lidé v divočině. Jsou to zajímavé, primitivní začátky psaného písma. Tyhle věci se líbí většině chlapců. Učit se nejprostší písmo je pro ně příjemná zábava. Kromě toho v minulosti nejjeden člověk vděčil za svůj život svým zálesáckým vědomostem a není třeba pochybovat o tom, že i v budoucnosti poskytnou nejjednomu cestovateli stejně významnou službu.



Březen — Měsíc probuzení nebo vran
 Duben — Měsíc divokých hus nebo zelené trávy
 Květen — Měsíc sazenic nebo Měsíc písní

Červen — Měsíc růží
 Červenec — Měsíc bouří
 Srpen — Rudý měsíc
 nebo Měsíc zelené kukuřice



Září – Měsíc lovu

Ríjen – Měsíc padajícího listí

Listopad – Bláznivý měsíc

Prosinec – Měsíc dlouhých nocí

Leden – Měsíc sněhu nebo Ledový měsíc

Únor – Měsíc hladu

INDIÁNSKÉ PÍSNĚ

PÁDLAŘOVA PÍSEŇ LÁSKY (odžibvejská)

Pročítání, volněji



Chek-ah-bay te bik on dan-day-ahn, chek-ah — bay te-bik on
 1) Po ce-lou noc o — ko nezavřu, po ce — lou noc o — ko
 2) Hledám tě v březo-vě ka-no-i, hledám tě v březo-vě
 3) Kde mů-žeš být, má mi — lo-va-nā, kde mů — žeš být, má mi —



dan-day-ahn, ah gah-mah si bi on — dan-day-ahn.
 1) ne-zavřu a pluju vzhůru pro — ti ře-ce.
 2) ka-no-i, hte — dám tě vzhůru pro — ti ře-ce.
 3) lo-va-nā, ne — spím a hledám tě, má mi-lā.

PÍSEŇ K „PTAČÍMU TANCI“ (kmen Cahuilla)

Moderato



Coo — na loo — na lo co lä-u, loo — na loo — na lo co läu-u,



Coo — na loo — na lo co lä-u wi dem-a-i-quatoua-i-ca lo co lä-u.



Coo — na loo — na lo co lä-u, loo — na loo — na lo co lä-u,



Coo — na loo — na lo co lä-u wi dem-a-i-quatoua-i-ca lo co lä-u.

ZON - ZI - MON - DE (kmen Omaha)

OduKovněle (M.M. ♩=152)

mf

Buben

Con Ped.

ye ha he ya e he dha ye ha he ya e he dha

ah ha ya e he dha ye ha he ya e he dha

dha ha ahoē. Lon-zi-monde a — ma-sha e dhe. Ah ha

Con Ped.

ya e he dha ye ha he ya e ha dha dha ha dho.

MUDŽE MUKESIN

Rychleji

Mu-žē muk-e-sin aw-yaw-yon mudže muk-e-sin aw-yaw-yon

mudže muk-e-sin aw-yaw-yon mudže muk-e-sin aw-yaw-yon.

ZPĚV K VÝCHODU SLUNCE (kmen Zuñi)

Wah! ta-ho ta-ho! Wah! ta-ho ta-ho!

Allegro ispirato poco

Wah! ut-ta-ho na-wi tan-a-lo. Wah! ut-ta-ho, ta hi man-a-lo. Maya

lento molto lento

na-wi, zu-mi teth-lan-i! Maya na-wi zu-mi tan-a-li.

PÍSEŇ K ZÁPADU SLUNCE (kmen Zuñi)

Andante % Tutopíseň doprovázejí Indiáni bubnem a písňalkou.

E — lui — la Ma — ya Zu — la, Ku — a

whey — la yan — a vie — vi, E — lui — la Ma — ya

Zu — la Ku — a whey — la yan — a lo. Al

ten. lu — ra — wun — ga no — ka — al' ha — mi tan — da

lo. Kua whey — la yan — a vie — vi, Te

na — di yan — a lo. Yan — a lo, Kua

whey — la yan — a lo. **Finale** lungo

Vyemaváči slunce se hluboce sklánějí před sluncem.

PÍSEŇ SMRTI (odžibvejská)

Velmi mírně

The musical score consists of four systems of two staves each (treble and bass clef). The key signature has two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 3/4. The first system includes a dynamic marking of *Velmi mírně* above the first staff. The melody is primarily in the treble clef, with accompaniment in the bass clef. There are several measures with double bar lines, indicating phrase boundaries. The second system features a triplet of eighth notes in the treble clef. The third system continues the melodic and harmonic development. The fourth system concludes with a *p* (piano) dynamic marking.

DEŠTOVÁ PÍSEŇ (kmen Tigua)

The musical score consists of two systems of a single staff in treble clef. The key signature has one sharp (F#), and the time signature is 3/4. The melody is simple and consists of eighth and quarter notes. The lyrics are written below the notes.

Hla — ěi dai — nin, hla — ěi dai — nin,
i-beh ma kun whi ni weh, da win gu ba hin ah.

PÍSEŇ K „SLUNEČNÍMU TANCI“ (kmen Čejenů)

E ya ha we ye he ye ye he ye ho we ye
 whi ye ye E ya ha we ye he ye ye He ye ho
 we. ye hai i yi hi ha Hi yi ha i ya
 ha ya ya Ha ai ya ha ai yo yu ai ye ye Ha ai yu ho
 ho o yu Ho ai ho ho ho-o yu He ye he a ya.

PRACH RUDÉHO VOZU (kmen Ute)

An-a-gar vi-nun — ump a ha ku-a-vi tsi-ya
 ce ya ha An-a-gar vi-nun ump a ha
 Ku-a-vi tsi-ya ce ya ha ma-ri-kats a pu-mi-wa-nu
 pa-hai a ma-ri-kats a pu-mi-wa-nu pa-hai a

MODLITBA KMENE OMAHA

Zvolna, věkně, pasivně

mp

Wa-kon-da dhe-dhu Wa-pa-dhin a-ton-he.

Con Ped.

Wa-kon-da dhe-dhu Wa-pa-dhin a-ton-he.

Ped.

VOLÁNÍ (kmen Omaha)

Zha-wa i-ba i-ba e-he,

Zha-wai-ba i-ba ha e-he

MODLITBA BOJOVNÍKŮ PŘED VYKOUŘENÍM
DÝMKY MÍRU (kmen Omaha)

Nábožná

Wa-kon-da dha-ni ga dhe ke, Wa-kon-da dha-ni

Buben

Con Ped.

ga dhe ke, Wa-kon-da dha-ni ga dhe ke, E-

Con Ped.

a dha-ni hin ga we dho he dho.

PÍSEŇ NA ODCHODNOU (kmen Osage)

A-ki-pa win-da-do ho-ped-se ton tha A-ki-pa windado

ho-pe-dse ton tha A-ki-pa win-da-do ho-pe-se ton tha.

VÁLEČNÝ ZPĚV SEDÍCIHO BÝKA

Moderato

Ma-ka Si-to — mi-ni..... i Chez he — may-a.....
 to-pe — lo Be — li hě-i-chey awaon — jel — o.
 Ma — ka... Si-to — mi — ni, Ma — ka... Si — to — mi —
 ni..... Be-li-chey a — wa-on ye — lo
 Bel — chei.... chey a — po, Bel — ch — e — i
 chey a — po Ma — ka..... Ma — ka.....
 Si — to — mi — ni.

Pozn.: Všechna indiánská slova ponecháváme v anglickém přepisu, mezinárodně užívaném a uznávaném.



JSI BYSTRÝ JAKO INDIÁN?

Vidíš jako ostříž, máš hmat jemný jako slepec, slyšíš jako sova? Jsi rychlý jako kočka? Zatím to nevíš, ale můžeš se o tom přesvědčit. Dosáhneš-li v následujících zkouškách 100 bodů, je to vynikající výsledek. V některých případech lze tuto hranici i překročit.

ZKOUŠKA ZRAKU

1. Opři tuto knihu, rozevřenou na některé stránce, a zjisti, z jaké dálky z ní ještě dokážeš číst. Když přečteš text z půl druhého metru (měřeno od oka ke knize), bude to oceněno 50 body — a to je docela dobrý výkon. Za každý další centimetr dostaneš o 1 bod více. Málokdo v této zkoušce dosáhne 70 bodů.

2. Vyjdi za bezměsíčné zimní noci na místo, kde tě nebude rušit zář světel, a zjisti, kolik hvězd napočítáš ve hvězdokupě zvané Plejády — Kuřátka. Vidíš-li jen mlhavý obláček, nezískáváš ani bod. Vidíš-li v tom zářícím obláčku 4 světelné tečky, dostaneš 8 bodů. Vidíš-li 6 hvězd, dostaneš 12 bodů. Vidíš-li 7 hvězd, dostaneš 14 bodů; a za každou další hvězdu dva body navíc.

3. Pak vyhledej v souhvězdí Velkého vozu Papúz na zádech Squaw (jak o tom můžeš číst na str. 202). Když Papúz nezahledneš, nedostaneš žádný bod. Když Papúz uvidíš a dokážeš, že jej skutečně vidíš, dostaneš navíc 14 bodů.

Nakonec sečti body, které jsi získal ve všech třech zkouškách — například: 60 — 14 — 14. Za zkoušku zraku máš tedy celkem 88 bodů. Již když překročíš šedesát bodů, znamená to, že vidíš jako ostříž.

ZKOUŠKA POSTŘEHU

Vezmi dva listy papíru nebo dva kousky lepenky, každý velký asi 15 × 15 cm. Rozděl je černými čarami na 25 čtve-

rečků (tj. 5×5). Vezmi 6 oříšků a 4 oblázky nebo 6 mincí a 4 fazole nebo nějaké jiné dvě sady věcí odlišných velikostí i tvarem.

Pak se odvrát a náčelník umístí 3 oříšky a 2 oblázky na jednu čtvercovou síť v libovolné sestavě. Musí přitom zachovat jedinou podmínku — v jednom čtverečku smí být jen jedna věc. Na tuto tabulku se pak smíš dívat 5 vteřin (kontroluje se na hodinkách). Po pěti vteřinách se tabulka zakryje.

Pak musíš z paměti umístit jiné 3 oříšky a 2 oblázky na druhou tabulku do přesně stejných čtverečků. Za každý správně umístěný oříšek nebo oblázek dostaneš 1 bod. Leží-li některý přesně uprostřed čáry, nepočítá se. Pokud je však větší částí plochy v některém čtverečku, počítáme jej, jako kdyby v tom čtverečku ležel celou plochou a čáry se nedotýkal.

Zkoušku opakuj čtyřikrát. Pak znásob konečný výsledek pěti. Tak zjistíš celkový počet bodů za postřeh a připočítej je k výsledku předcházející zkoušky.

ZKOUŠKA SLUCHU

Slyšíš jako sova? Sova najde po setmění kořist sluchem. Má podivuhodné uši. Teď vyzkoušej, jaký sluch máš ty.

1. Zkouška s hodinkami. Nejdřív si musíš zavázat oči v místnosti, kde je dokonalé ticho. Pak náčelník podrží kapesní hodinky (nebo stopky) blízko tvé hlavy. Když je uslyšíš tikat v metrové vzdálenosti (měřeno pásmem od hodinek přímo k uchu) a v několika pokusech to dokážeš tím, že vždycky přesně ukážeš, odkud zvuk přichází, získáš 40 bodů, a to je dobrý výkon. Slyšíš-li hodinky v půlmetrové vzdálenosti, je to slabý výkon a dostaneš za něj jen 20 bodů. Z půl druhého metru 60 bodů — a to je pozoruhodný výkon! (Za každých 25 mm se tedy dává 1 bod.) Získáš-li aspoň 50 bodů, máš sluch jako sova. K hodinkám se natoč tím uchem, kterým slyšíš lépe.

2. Zkouška se špendlíkem. Někdy není možné udělat správnou zkoušku s hodinkami. V takovém případě uděláme zkouš-

ku s obyčejným špendlíkem dlouhým asi 3 cm a zakončeným malou hlavičkou. Polož špendlík na dřevěné prkénko silné přesně 12 mm. Prkénko polož na hladkou natřenou podlahu nebo na stolní desku z tvrdého dřeva, která není silnější než 25 mm a pod níž je volný otevřený prostor. Polož prkénko dál od kraje stolu, aby nebylo na hraně ani nad nohou. Po výstražném „Pozor!“ překloupí náčelník prkénko a špendlík spadne na desku stolu. Když uslyšíš dopad špendlíku z deseti a půl metru v místnosti, kde je naproste ticho, máš normální sluch a dostaneš 35 bodů. Když uslyšíš dopad špendlíku nejdál ze šesti metrů, získáš 20 bodů. Uslyšíš-li ho na 21 metrů, získáš 70 bodů — a to je pozoruhodný výkon! (Za každých 30 cm se tedy dává 1 bod.)

Můžeš se podrobit buď zkoušce s hodinkami, nebo zkoušce se špendlíkem. Podstoupíš-li obě, sečti bodové výsledky a děl je dvěma.

ZKOUŠKA HMATU

Máš tak citlivé prsty jako slepec?

1. Vlož do čepice nebo do jedné ruky 10 desetihaléřů, 10 pětadvacetihaléřů a 10 korun. Pak je poslepu roztřídíš do tří hromádek, všechny mince stejné hodnoty vždy na jednu hromádku. Jestliže ti to bude trvat celé dvě minuty, jsi pomalý a nedostaneš za hmat žádný bod. Jestliže je roztřídíš bez chyby za minutu a 20 vteřin, získáš 40 bodů — jeden bod za jednu vteřinu pod dvě minuty. Za každou minci položenou na nesprávnou hromádku musíš odečíst 3 body. 3 špatně položené mince sníží tedy počet bodů ze 40 na 31.

Znal jsem malé chlapce z východní části New Yorku, kteří dokázali roztřídít 3 druhy mincí za 50 vteřin bez chyby, takže získali za zkoušku s mincemi 70 bodů. To byl vůbec nejlepší výsledek.

2. Pak si vezmi litr kukuřičných zrněk nebo fazolí. Zavaž si oči a jednou rukou začni pokládat kukuřice nebo fazole do hromádek po třech; pokládej po dvě minuty na stůl vždycky

tři zrnka najednou. Náčelník může každou hromádku odsunout hned stranou. Po dvou minutách přestaň a spočítej ty hromádky, kde jsou přesně tři zrnka (hromádky složené z většího nebo menšího množství vůbec neber v úvahu). Jestliže jsi vytvořil 40 hromádek, získáváš 40 bodů.

3. Poslední zkouška: Umíš si zašněrovat boty ve tmě nebo poslepu a zakončit šněrování dvojitou kličkou?

Zařiď to tak, aby na tvých obou botách dohromady bylo nejméně 20 dírek nebo háčků volných, to jest před zkouškou nezašněrovaných. Za každou díрку nebo háček je jeden bod, celkem tedy 20 bodů. Šněrování dokonči do dvou minut a v každém případě přestaň, když dvě minuty uplynou. Pak odpočítej 2 body za každou díрку, kterou není protažena tkanička nebo která je špatně zašněrovaná. Předpokládejme například, že 4 dířky jsou špatně zašněrované. Odpočítej 4×2 body z dvaceti — získáváš tedy za tuto zkoušku 12 bodů; kdybys měl špatně zašněrované 3 dířky, získal bys 14 bodů.

Dejme tomu, že jsi získal v těchto třech zkouškách s mincemi, zrnky a šněrováním — 40, 30 a 14 bodů; sečti je dohromady a dostaneš tak celkový počet bodů za hmat: 84.

ZKOUŠKA RYCHLOSTI

Polož 12 brambor (nebo jiných oblých předmětů) do řady, jeden od druhého přesně 180 cm. 360 cm za poslední brambor umísti krabici, v níž bude otvor právě tak velký, aby jím prošla jedna brambora. Na signál „Vpřed!“ vyběhni, seber první bramboru a vsuň ji otvorem do krabice; pak seber druhou bramboru, dones ji do krabice a tak pokračuj dál a pokaždé odnes jednu bramboru. Když uplyne minuta, přestaň. Pak znásob počet brambor v krabici deseti a zjistil jsi počet bodů, které dostaneš za rychlost. Je-li v krabici 8 brambor, získal jsi 80 bodů a jsi rychlý jako kočka. Jen málokdo se dostane nad osmdesátku. Dosáhnout sta bodů se nepodařilo dosud nikomu.

ODHAD DÉLKY

Vezmi dva obyčejné hřebíky nebo jiné tenké kousky kovu a polož je na stůl nebo na desku tak, aby byly od sebe přesně metr. Vzdálenost však smíš jen odhadnout. Náčelník pak změří skutečnou vzdálenost. Jestliže se odhad přesně shoduje se skutečností, dostaneš 20 bodů. Za každý centimetr navíc nebo za každý chybějící centimetr se sráží 1 bod. Půlcentimetry neber v úvahu — počítej až od nejbližšího celého centimetru.

Když ses při prvním odhadu zmýlil o 32 mm, odpočítej z 20 bodů 3 body — budeš jich mít tedy 17. Když ses zmýlil při dalším odhadu o 5 cm, odečti z 20 bodů 5 bodů = 15. Při třetím odhadu jsi měl 12 bodů, při čtvrtém 17 a při posledním 19. Celkový součet $17 - 15 - 12 - 17 - 19 = 80$. Za odhad délky získáváš celkem 80 bodů.

ZKOUŠKA MÍŘENÍ

Vezmi 25 středně velkých brambor a postav vědro, košík nebo pytel, jejichž otvor je široký přesně 30 cm. 3 metry od vědra udělej čáru. Pak se za ni postav a házej jednu bramboru za druhou do otvoru. Ty, které spadnou dovnitř a odrazí se ven, počítej, jako kdyby zůstaly uvnitř. Opakuj to čtyřikrát, pak sečti, kolik brambor jsi celkem naházel dovnitř — tolik bodů získáváš při zkoušce míření.

Nakonec sečti body, které jsi získal při všech zkouškách.

Málokdo dosáhne při zkouškách 500 bodů. Když se ti podaří získat 400 bodů, jsi dost bystrý. Vidíš jako ostříž, máš skvělý postřeh, slyšíš jako sova, hmat máš jemný jako slepec, jsi rychlý jako kočka, dobře odhaduješ délku a umíš správně mířit. To znamená, že jsi bystrý jako Indián.

Každý kluk se těší na táboření. Tam má nejlepší příležitost vyzkoušet ty zvláštní věci, které patří ke skautskému a zálesáckému programu, a kromě toho je táboření nejplnější způsob života v přírodě.

Když jsem byl ještě kluk, také jsem nedočkavě čekal, až budu mít příležitost tábořit někde venku, ale měl jsem o táboření naprosto chybné představy. Věřil jsem, že člověk musí zakusit všechny možné těžkosti, aby „skutečně tábořil“; že musí například spát na zemi pod jedinou příkrývkou, vyrazit z domova skoro bez jídla atd. Zním chlapce, na nichž takové „táboření“ zanechalo trvale zlé následky.

Je dobře, když člověk ví, že mu táboření nabízí spoustu neocenitelných věcí, ale že na něj číhá také jisté nebezpečí. Využijme všech dobrých stránek a všem špatným se vyhněme.

Ty dobré jsou čistý vzduch, zejména v noci, osvěžující a léčivá moc lesa, sluneční lázeň, posilující tělesný pohyb a odpočinek pro nervy.

Špatné stránky jsou nebezpečí revmatismu, které hrozí při spaní na zemi ve vlhkých šatech, vyčerpání po špatné noci, kdy jsme měli nedostatečné přikrytí nebo nepohodlnou postel, a nebezpečí, která vznikají při nepravidelném jídle a špatně upravené stravě.

Viděl jsem chlapce, kteří se vraceli z mizerně vedeného tábora unaveni a jen s malým ziskem. Každý dobře vedený tábor by však měl znamenat období nového života, nalít všem účastníkům čerstvé síly.

Mnohé matky se s obavou ptají: „Nenastydne náš chlapec, když bude tábořit venku?“ Tohle nebezpečí je až poslední v řadě a ze všeho nejmenší. V táboře člověk skoro nikdy nenastydne. Zjistil jsem, že chlapcům mnohem víc škodí nepravidelné jídlo a nepravidelný spánek; ale tyhle těžkosti má odstranit v táboře kázeň.

Táborníci by se měli chránit před velkým nebezpečím — revmatismem. Nikdo jej však nemusí dostat, bude-li dodržovat prostou zásadu a převlékne si vlhké šaty, když se nepohybuje, a nebude-li nikdy spát jen na holé zemi. V každém stanu, i v teepee, by mělo být upraveno pro lůžko teplé, suché místo.

Na putovní tábor se vydáváme za určitým cílem, je to tak zpravidla lepší. Kdybyste vyrazili jen s mlhavým úmyslem upevnit si zdraví, pravděpodobně byste na to příliš mysleli. Lepší je správně žít a předpokládat, že se z tábora vrátíte zdravější. Abych to ukázal názorně: Jednu výpravu jsem podnikl proto, abych si ověřil, zda žijí na Velké Otročí řece lesní zubří; další výpravou jsem chtěl dokázat, že se kanadská fauna dostala až k Lesnímu jezeru. Někteří z mých přátel podnikli výpravy, aby dostali odznak zkušeného kanoisty, jiní proto, aby získali odznak táborníka. Myslím, že je nejlepší, když se vypravíte z domova někam hodně daleko. Změňte při tom co nejvíce prostředí i životní styl.

VÝZBROJ ŠESTIČLENNÉ DRUŽINY

(pro týdenní táboření na jednom místě)

1 třiapůlmetrové teepee s dešťovým krytem (je vhodné zejména pro oblasti s drsným počasím a pro chladnější období). V létě stačí obyčejné stany.

Plachta 5×3 m na krytí kuchyně a jídelny za horkého nebo deštivého počasí.

3 nebo 4 plátěné pytlíky na zásoby.

Příruční lékárnička.

1 silná šňůra na prádlo; klubko provazu; klubko tenkého provázku.

Velká dřevorubecká sekerka.

Ostrá sekerka.

Palice.

Brousek.

Malá pila.

Polní lopatka.

Pilník.

Šití na opravu šatů.

Hřebíky: 1/2 kg 4cm, 1 kg 6cm, 1 kg 9cm, 1/2 kg 13cm

Malá souprava náradí.

Mýdlo.

Zrcátko.

Toaletní papír.

Krabička zápalek v nepromokavém pytlíku.

Knihy lesní moudrosti.

Bedna na zásoby.

KUCHAŘSKÉ VYBAVENÍ

3 kotlíky s poklicí — osmilitrový, dva třílitrové.

2 pánve s držadlem a poklicí.

2 naběračky.

Cedník.

2 pekáče.

1 velký nůž.

Solnička a pepřenka.

Krabičky z umělé hmoty na sůl a koření.

2 vědra na vodu.

Utěrky a ručníky.

Mýdlo.

Lampa.

4 ploché ocelové pruty na rošty.

Pro každého táborníka: trojdílná jídelní miska, nůž, vidlička, lžice.

Kromě toho další věci podle dřívějších zkušeností a herní inventář.

Každý táborník má šaty na převlečení, soupravu toaletních potřeb a dále:

Spací pytel nebo 2 teplé vlněné přikrývky.

1 prostěradlo.

1 kecky nebo tenisky.

Igelitový plášť do deště.

Plavky.
Oblečení barvy khaki.
Tornu nebo batoh.
Kapesní nůž.

ŽÁSOBY PRO ŠEST LIDÍ NA TÝDEN

mouka	5 kg
rýže	2 kg
ovesné vločky	1 kg
brambory	12 kg
různé masové konzervy, vždy 1 kg stejného druhu — celkem 7 kg	
kakao	1 balíček
čaj	1 balíček (5 dkg)
kávoviny	2 balíčky
olej	1 láhev
máslo	3,5 kg
sušené mléko	7 půlkilových balíčků
cukr	3 kg
vejce	40 ks
slanina	1 kg
marmeláda	1 kg
sýr	1 kg
polévkové kostky	
sůl	1 balíček
pepř	2 balíčky
majoránka	
paprika	

ŽÁLESÁCKÉ VYBAVENÍ

1 dobrý luk s tětivou.
6 šípů s kovovou špičkou.
1 toulec z nepromokavého plátna nebo z kůže.
1 chránič.
Pár mokasinů.

STANY

V obchodech je možno koupit mnoho druhů malých stanů. Většina z nich vyhovuje tábornickým požadavkům. Nejvhodnější jsou dvoudílné obyčejné jehlany nebo áčka bez podlažky barvy khaki nebo hnědé.

TEEPEE

Indiánský stan zvaný teepee má velké přednosti — je vzdušný a může v něm hořet oheň. Jeho nevýhodou je, že k stavbě potřebujeme spoustu tyčí a že kouřovým otvorem při dešti poněkud zatéká. (Popis teepee najdete na straně 11 a dále.)

Nový druh teepee, který jsem navrhl před několika lety, se velmi osvědčil, neboť spojuje výhody teepee a obyčejného stanu a vyžaduje jen 4 tyče kromě 2 kouřových. Není ovšem tak malebný jako klasický druh teepee.

Nový typ zůstává vzdušný, může v něm hořet oheň, ale dovnitř vůbec nezatéká. Při stavbě lze umístit čtyři dlouhé tyče vně plátna. Tyče se pod špičkou kříží jako u pravého indiánského teepee. Špičku krytu k nim ovšem připevníme dřív, než je začneme zvedat.

TÁBOŘIŠTĚ

Když vybíráme vhodné tábořiště, hledáme především suché, rovné místo blízko pěkného lesa a dobré vody.

Skoro všechny indiánské tábory jsou obráceny k východu a ty ideální jsou chráněny na severu a na západě před větrem. V létě k nim má přístup ranní slunce a odpoledne na ně padá stín, v zimě jsou chráněny před nejstudenějšími větry a chumelenicemi, které v krajích na východ od Skalistých hor přicházívaly od severu a od západu.

Místní podmínky někdy vyžadují poněkud jinou orientaci tábora, ale to nebývá příliš často.

Když postavíte stany nebo teepee, vykopejte kolem nich dešťovou stružku s odtokem v nejnižší položeném místě, uchráníte je tak před vyplavením.

PŘÍCHOD NA TÁBOŘIŠTĚ

Jakmile jsou všichni na tábořišti i s výzbrojí, vůdce přidělí každému rodu (družině) místo. Pokud to je možné, stavte velké stany nebo teepee v sedmimetrových odstupech na suchých a za deště snadno odvodnitelných místech a umísťujte je tak, aby k nim mělo přístup ranní slunce a aby na ně odpoledne padal stín.

Každá skupina odpovídá za pořádek až po hraniční čáru, která je na půl cesty mezi ní a druhou skupinou.

Pohazovat kolem tábořiště slámu, plechovky, papíry, láhve, sklo a jiné smetí považujte za vážné porušení táborového řádu.

Stany postavte v dostatečné vzdálenosti od latriny i od zdroje pitné vody.

Každý rod a každý kmen by měl být co nejsamostatnější.

Jakmile to je vhodné, určete táborníky, kteří mají vykopat a postavit latrínu nebo záchod se zástěnou.

První den jsou všichni zaměstnáni budováním tábora, proto obvykle neděláme žádný jiný program.

Program podle plánu by však měl začít už druhého dne.

HYGIENA

Latrína musí být umístěna v jisté vzdálenosti od tábora a od vody, aby do vody nemohly proniknout choroboplodné zárodky.

Se smetím a všemi odpadky nakládejte tak, aby bylo tábořiště čisté. Kuchyňské zbytky by měly být přikryté, dokud je nezakopete nebo nespálíte. Tábory lesní moudrosti jsou pověstné čistotou a tím, že po nich nezůstanou žádné papíry,

plechovky, láhve ani jiné odpadky a místo je tak čisté, jako kdyby tam nikdy nevkročil člověk. V táboře se pečlivě vyhýbáme všemu, co přitahuje mouchy.

INDIÁNSKÝ TÁBOR

Kdekoli je to možné, necháme za teplého počasí běhat táborníky po celý den jen v plavkách. Říkáme tomu „indiánský tábor“. Je to neocenitelné především jako sluneční lázeň, která má léčebné účinky, i jako návrat k primitivnímu způsobu života, který osvěžuje naši duši.

VEDENÍ TÁBORA

Žádná parta by neměla tábořit bez náčelníka nebo vedoucího. Kmenový náčelník by měl odpovídat za tábor, dohlížet při koupání a hrách, bdít nad dodržováním denního programu a obvyklým životem tábora. Měl by rozhodovat ve sporných otázkách a společně s písmákem, rodovými náčelníky i s ostatními, kteří k tomu mají co říci, rozhodovat o věcech, které vyžadují rozhodnutí.

PRÁCE VE SKUPINÁCH

Nikde jinde není spolupráce malých kolektivů tak potřebná jako právě v táboře. Chlapci tu skutečně žijí pospolu, a jen když každý táborník přiloží ruku k dílu, může být tábor opravdu úspěšný. To znamená, že by pracovní úkoly měly být denně přidělovány jednotlivcům nebo skupinám podle toho, jak je tábor veliký. Aspoň zhruba by měly být rozděleny pracovní úkoly i první den a soustavná práce by měla začít, hned jak se všichni ubytují. U malých skupin tábořících by měly být přidělovány tyto úkoly:

1. Zdravotní služba. Odklízí a ničí všechny odpadky každý den v určenou dobu; každou hodinu kontroluje latrí-

- nu; dohlíží, aby všichni dodržovali hygienická pravidla.
2. Pošťák. Odnese všechny dopisy na poštu a přinese z pošty balíčky a dopisy.
 3. Kuchař. Odpovídá za přípravu všech denních jídel.
 4. Kuchařův pomocník.
 5. Dřevař. Naseká do kuchyně dostatečné množství paliva. Připraví dřevo pro večerní táborový oheň, postaví pyramidu a opatří dostatečnou zásobu dřeva na přikládání.
 6. Ohnivce. Udrží táborový oheň tak, aby jasně plál, ale nebyl příliš velký.

Ve větších táborech svěříme tyto úkoly rodu nebo několikačlenné skupině. Jde hlavně o to, aby každý chlapec nebo každá skupina měli přidělenou nějakou povinnost a aby řádně konali svou práci.

TÁBOROVÁ RADA

Ráno po budíčku je podle denního programu na pořadu koupání, snídaně atd. a potom v osm hodin by měla být svolána táborová rada. Skládá se z rodových náčelníků, strážce totemu, ohnivce, písmáka, hospodáře a kmenového náčelníka. Rodoví náčelníci obvykle zastávají některou z vyjmenovaných funkcí. Kmenový náčelník na táborové radě rozdělí pracovní úkoly pro dnešní den a po skončení rady provede prohlídku tábora. V některých táborech se táborová rada schází večer, když menší chlapi už spí.

Táborová rada by měla pro celý tábor ustanovit písmáka, který bude po dobu táboření zapisovat denní události. Někdy se na zápisech podílí víc lidí, jeden člověk to však může dělat lépe, má-li do této práce chuť.

Kmen vypisuje vždy celotáborovou soutěž. Soutěžící získávají body a za každou práci pro tábor dostává rod, k němuž táborník patří, až 25 bodů za jeden den podle toho, jak plnil své povinnosti.

Žádný táborník nesmí opustit tábor bez povolení. Za překročení tohoto ustanovení mohou být rodu sraženy body.

TAJNÝ KLAN STRÁŽCŮ

Ve velkých táborech můžeme po indiánském vzoru ustavit tajný klan strážců. Je to skupina složená z několika nejsilnějších a nejhouževnatějších táborníků, kteří mají smysl pro právo a spravedlnost. Strážci v táboře působí jako ochránci práva a pořádku. Mají povinnost zakročit všude, kde jsou svědky nespravedlnosti nebo porušování míru a pořádku. Svolávají se tajným znamením, které znají jen oni.

Když kmenový náčelník vybere vhodné chlapce pro klan strážců, sezve je tajně večer do některého tichého teepee, vysvětlí jim účel schůzky a dodá: „Pozval jsem vás, kteří jste tady. Jestliže někdo z vás nechce konat zvláštní služby pro tábor, může hned zase odejít.“

Uprostřed teepee je pak zažehnut posvátný oheň, všichni se postaví kolem něho do kruhu, pravou ruku položí na válečný kyj nad ohněm a v levé ruce drží hrst popela. Společně opakují tento slib:

„Slibuji, že jako strážce se ze všech svých sil vynasnažím, aby v táboře vládlo právo a spravedlnost. Svoje povinnosti budu vykonávat až do konce tábora, nebo dokud mne jich nezbaví kmenový náčelník. Kdybych neplnil svoje povinnosti proto, že mi do srdce vstoupí strach, necht' jsem zavržen a zapomenut jako tento popel.“

Slibující pak rozhází popel.

Každý kmen má obvykle kromě tajného znamení i heslo. Strážcům je oznámíme na konci schůzky.

NÁVRH DENNÍHO PROGRAMU V TÁBOŘE

6.30 Nástup, koupání atd.

7.00 Snídaně.

7.30 Větrání pokrývek, pokud možno na slunci. Úklid stanů.

8.00 Schůzka táborové rady.

8.15 Ranní prohlídka.

9.00 Hry a cvičení.

- 11.00 Plavání.
- 12.00 Oběd.
- 13.00 Náčelníková promluva.
- 14.00 Hry atd.
- 16.00 Plavání.
- 18.00 Večeře.
- 19.00 Večerní sněm.
- 22.00 Noční klid.

TÁBOROVÝ ŘÁD

Každý tábor si stanoví určitá pravidla podle okolností, ale ve všech táborech by měly platit tyto zásady:

Nikdo nesmí brát do tábora zbraň (vzduchovku, flobertku, poplašnou pistoli).

Nikdo se nesmí koupat mimo stanovenou dobu a určené místo.

Nikdo nesmí opustit tábor bez dovolení.

Pohazovat slámu, plechovky, papírky, láhve, sklo a nečistotu všeho druhu znamená vážný přestupek proti táborovému řádu.

Každá skupina odpovídá za pořádek až po hranici, která probíhá uprostřed mezi jejím územím a územím druhé skupiny.

PROHLÍDKA

Prohlídka se koná každý den, nejlépe ráno. Kmenový náčelník v doprovodu svého zástupce jde od stanu ke stanu. Každý rod (družina) může dostat až padesát bodů, z toho se sráží od 1 do 10 bodů za každý papírek, plechovku nebo jiný odpadek. Body se strhávají za nepořádek, za porušení táborového řádu, za nedodržování hygienických pravidel i za neslušné chování. Další body lze získat za mimořádnou práci, za objevené věci, za neobvyklé služby pro dobro celku; body však dostává celý rod, i když to je zásluha jednotlivců.

Po prohlídce vyhlásí náčelník nejlepší rod nebo kmen těmito slovy: „Táborovou poctu čistoty získává dnes rod...“ A pak zavěsí štít s bizoními rohy k jejich vlajce, totemu nebo na jiné místo. Pocta čistoty tam zůstane celý den. Na konci tábora si poctu čistoty odnáší domů rod nebo kmen, který ji získal nejčastěji. A od té doby smí mít štít s bizoními rohy v cípu na své vlajce.



POCTA ČISTOTY

Obvykle to jsou ze dřeva vyřezané bizoní rohy a kus kůže zakončený dole třepením. Na kůži je nápis, který říká, že poctu čistoty získal ten a ten rod na tom a tom táboře.

Táborová pocta čistoty

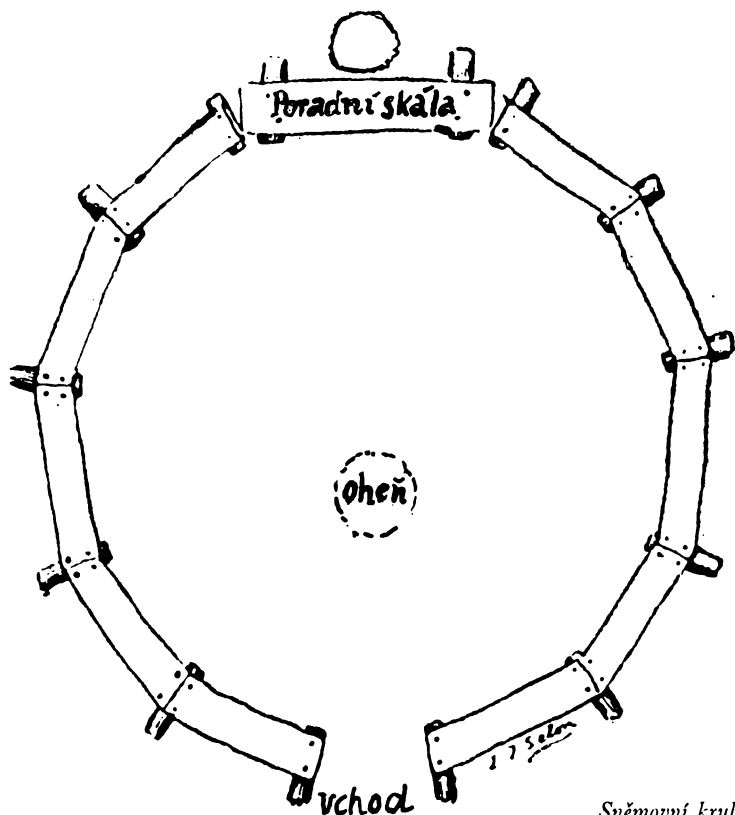
SNĚMOVNÍ KRUH

Žádný tábor nemůže být opravdu táborem lesní moudrosti bez sněmovního kruhu. Lidé se kdysi dávno začali seskupovat v lesích kolem ohně. Když sedíme ve sněmovním kruhu, sestupuje mezi nás pradávný duch lesů — demokratická rovnost co do odpovědnosti i společenského postavení.

Myslím, že žádný tábor, ať už jej pořádá kterákoli organizace, nemůže mít bez sněmovního kruhu nejlepší výsledky.

Osobně jsem takových kruhů udělal 74, tím chci říci, že jsem je dělal aspoň zčásti vlastníma rukama, a kromě toho jsem dal podnět k vybudování mnoha dalších kruhů.

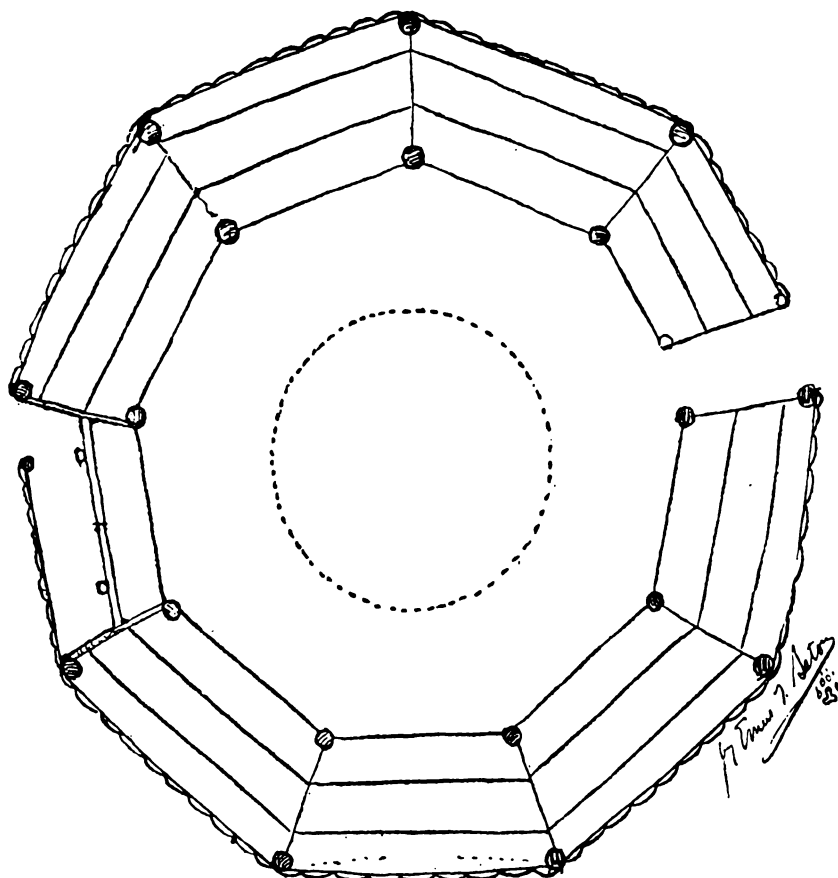
Základní podmínky jsou: suché, rovné a krásné místo v lesích, vzdálené nejvýš čtyři sta metrů od náčelnického stanu a tak daleko od kuchyně, aby z ní nedoléhal hluk. Musí být aspoň 12 m široké, aby mohl uprostřed vzniknout otevřený kruh měřící v průměru 7 m.



Sněmovní kruh

Když jste vybrali určité místo, zatlučte přibližně v jeho středu kolík, vezměte provaz dlouhý tři a půl metru a opište kolem kolíku kruh s třiapůlmetrovým poloměrem. Hleďte, aby tam nebyl porost a aby se místo mohlo snadno zarovnat. Zatlučením deseti nebo více kolíků vyznačte obvod sedmi-metrového kruhu.

Pak vezměte sekeru, rýč a jiné nářadí a dokonale celou plochu srovnejte — měla by být rovná jako tenisový kurt, protože se tu budou odehrávat i divadelní výstupy. Nemáte-li vodováhu, můžete místo ní použít talíře naplněného vodou postaveného na třímetrovém prkně. Hlína, kterou odstraníte z vyvýšených míst, obvykle postačí na vyplnění prohlubní.



Půdorys krytého sněmovního kruhu

Na jedné straně by měla být „poradní skála“, pokud možno pod jedním nebo několika vzrostlými stromy nebo pod vysokou skalkou. Poradní skálu tvoří obvykle sedadlo ze silných prken vysoké asi 40 cm a dlouhé dva a půl metru. Má sloužit náčelníkům, kteří sněmu předsedají, a významným hostům. Přímo proti poradní skále ve vhodné vzdálenosti by měl být otevřený vstupní prostor. V kruhu kolem dokola by měla být sedátka vysoká 25–35 cm, každé s pohodlným opěradlem.

Půdorysný plán sněmovního kruhu je na obrázku, chybějí

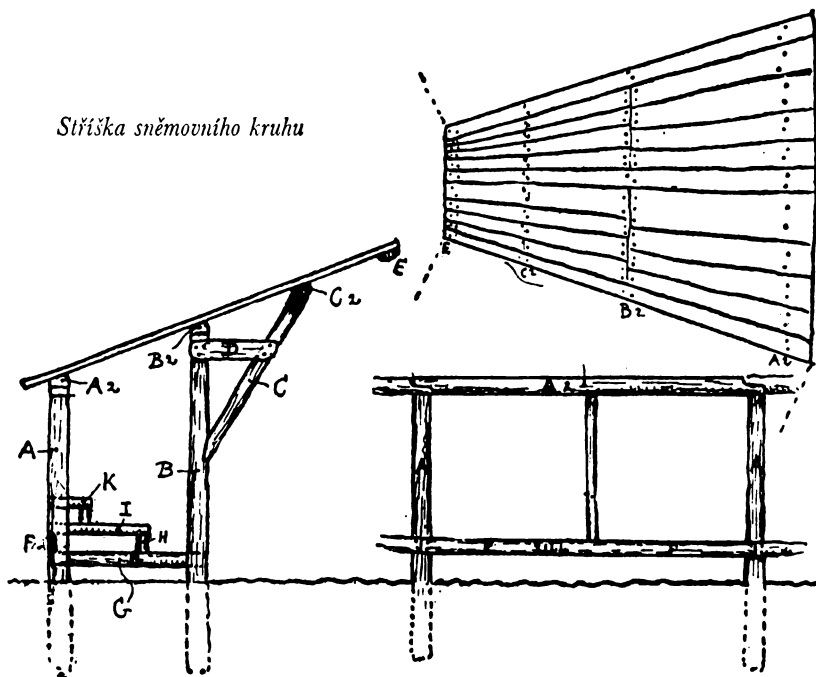
tam jen opěradla. Ostatní podrobnosti jsou tu dostatečně znázorněny.

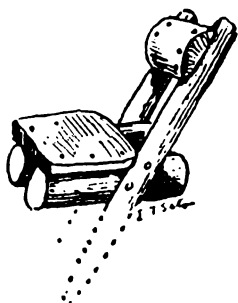
Na výrobu sedadel nařežte z polen silných asi 25 cm čtrnáct dílů dlouhých zhruba 45 cm. Položte je na zem asi ve sto-padesáticentimetrových odstupech směrem do středu kruhu, každý na takové místo, kde na něm může spočinout konec silného prkna dlouhého půl druhého metru. Ušafte je pevně a rovně a pak na ně přibijte velkými hřebíky prkna. Pěradní skálu postavte stejným způsobem, ale o něco vyšší, opěradlem ke stromu.

Kruh je teď připraven k užívání a vejde se do něho asi 60 táborníků. Vyplatí se přidat k sedadlům opěradla, protože kdo nesedí dost pohodlně, nemůže se plně soustředit.

Opěradla uděláte nejsnáze tak, že za sedadla vedle polen zatlučete kůly silné 10 cm. Měly by vyčnívat asi 50 cm nad sedadla a směřovat trochu šikmo vzad; přitlučte je z boku

Stříška sněmovního kruhu





k polenům. Asi 35 cm nad sedadlem připevněte na kůly prkno, krajinku nebo kulatinu, které budou tvořit pohodlné opěradlo. Kůly a tyčkovinu trochu osekejte v místech, kde je budete sbíjet hřebíky.

Potřebujete-li víc sedadel, můžete za prvními postavit druhá a nechat mezi nimi asi půlmetrovou mezeru. Vnější kruh by měl být nejméně o 15 cm vyšší než kruh vnitřní.

Oheň umístěte asi 60 cm od středu, blíž k východu, aby se zvětšil volný prostor vedle poradní skály, kde se budou odbývat výstupy.

Totemový kůl můžete vztyčit přímo proti poradní skále, blízko východu, ale vně kruhu.

Nezapomínejte, že hodně záleží na hezkém přístupu a okolí i na ostatních podrobnostech, které pomáhají vytvářet správnou atmosféru.

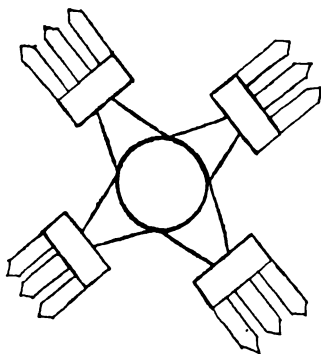
SYMBOLICKÁ KRESBA PÍSKEM

Když jsem pobýval mezi Indiány kmene Navaho, setkal jsem se s obchodníkem Johnem Wetherallem. Strávil mezi Indiány polovinu života a znal jejich zvyky mnohem lépe než kterýkoli jiný běloch, jehož jsem kdy potkal. Vyprávěl mi, že u Navahů patří k výchově kněze znalost padesáti kmenových pískových kreseb. Kresba pískem je ornamentální vzor vyspaný na zemi nebo na podlaze suchým pískem různé barvy: černé, bílé, šedé, žluté, červené atd. Vypadá to jako kobereček nebo pokrývka rozprostřená na zemi a skládá se z mnoha zvláštních znaků, které symbolizují nějakého člověka, místo, věc nebo myšlenku. První písková kresba je mapa světa, jak ho znají Navahové, s řekami a kopci, které hrály v jejich dějinách významnou úlohu. Kresby pískem nelze přenášet, nepatrný dotek je ničí, poryv větru je může smazat.

Zachovávají se jen v srdcích a v paměti lidu, který je má rád.

V táborech Ligy lesní moudrosti se často užívá jediné písčové kresby — kresby čtyřnásobného ohně. Když ji dělám v přírodě, užívám jen bílého písku nebo práškového vápna. V místnosti nebo na papíře užívám žluté (nebo oranžové) a bílé barvy.

Písková kresba má tento výklad:



*Symbolická kresba
čtyřnásobného ohně*

Oheň je symbolem Velkého Ducha — kolem něho nakreslíme velký kruh, jak ukazuje obrázek.

Na každé ze čtyř stran zapálíme další ohniček. Těmto čtyřem ohničkům se říká Síla, Krása, Pravda a Láska a vycházejí z ústředního ohně skrze Ducha, Tělo, Mysl a Službu.

Z každého ohničku vycházejí tři zlaté paprsky. Ty symbolizují 12 zákonů lesní moudrosti a slovy je vyjadřujeme takto:

- Buď odvážný, mlčenlivý a poslouchej;
- buď čistý, silný a vždy ochraňuj přírodu;
- mluv pravdu, buď pokorný, hraj čistě podle pravidel;
- buď laskavý, ochotně pomáhej, žij radostně.

Obrázek ukazuje dokončenou kresbu. Slova tamovšem nejsou napsána, protože hledač lesní moudrosti by je měl znát nazpaměť.

TOTEMOVÍ KŮL

Přímo proti náčelnickému křeslu na vnějším okraji sněmovního kruhu by měl stát totemový kůl. V každém stálém táboře ho stavíme vždy co nejdříve. Totemový kůl za prvé symbolizuje hnutí, za druhé jsou na něm totemy všech kmenů nebo rodů, které zde táboří, a za třetí slouží jako oznamovatel. Každý dokument upevněný na totemovém kůlu je považován za veřejně vyhlášený.

SNĚM

Ve sněmovním kruhu se konají tři druhy sezení:

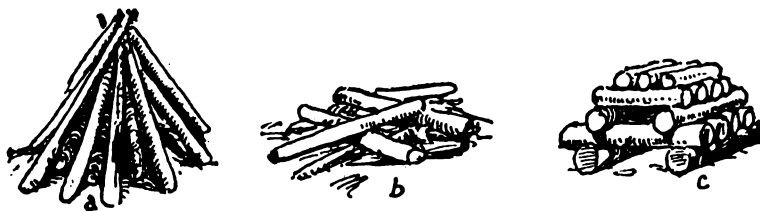
1. Táborová rada náčelníků a ostatních jejích členů každé ráno v 8 hodin, jinak v době, kdy je svolána náčelníkem.
2. Večerní sněmování, kterého se zúčastňují všichni táborníci, vždy od 7 do 9 hodin. Při večerním sněmování se vyřizují běžné záležitosti (udělování poct), odbývají se tu různé soutěže, závody a drobné zábavy.
3. Velký sněm. Koná se obvykle jednou týdně. Každý se dostaví ve skautském nebo indiánském kroji. Jsou zváni hosté. Běžné záležitosti se tu nevyřizují, kromě těch nejzajímavějších. Pečlivě připravený program, složený zpravidla z her a zábav, je určen především hostům. Je to „večer návštěvníků“ a ty bychom měli bavit, ne nudit.

SNĚMOVNÍ — TÁBOROVÝ OHEŇ

Je docela jiný než oheň, který nám slouží k vaření, nebo velká vatra. Musí být založen snadno a rychle. Musí vydávat stále jasnou zář. Musí vyzařovat co nejméně tepla, protože kolem něho sedáváme většinou v létě. Proto musí být malý.

Nejlepší typ ukazuje obrázek c — pyramidu vysokou asi tři čtvrti metru. Dolní polínka jsou dlouhá asi 90 cm, ostatní postupně kratší a tenčí. Pyramidu zapalujeme chvojím, drobnými větvičkami a třískami, kterými vyplníme při stavbě její vnitřní prostor.

Má-li táborový oheň vydávat jasnou zář, musí v něm být



Tři druhy hranic

z velké části vyschlé dřevo ze soušek.

Pro celovečerní oheň je třeba mít v zásobě nejméně trojnásobné množství dřeva, než jaké jsme spotřebovali při stavbě pyramidy.

Uvádím některé chybné způsoby. Vysoká vatra (a) bleskurychle vzplane, všichni se kolem ní upečou a pak zhasne. Beztvará kupa dříví (b) se těžko zapaluje a nikdy nehoří dost jasně. Velká vatra je vždycky špatná. Znamená plýtvání dobrým dřevem; ohrožuje les i tábor; nedá se u ní sedět v klidném, přátelském kruhu. Vatra pokazí i večer s nejlepšími přáteli. Všude by měla být zakázána.

OHEŇ V TÁBOŘE

Toho dne, kdy Kolumbus přistál v Americe, domorodci (pravděpodobně) poznamenali: „Bílý muž blázen, dělá velký oheň a nemůže se k němu přiblížit. Indián dělá malinký oheň a sedí spokojeně.“

Všichni víme, že tábor bez ohně by nebyl vůbec žádný tábor, chybělo by tam největší kouzlo.

Především byste se tedy měli postarat o malý oheň a zabránit jeho šíření. Na podzim to může znamenat pracné čištění, vypalování nebo kropení prostoru kolem ohniště. V zimě na sněhu takových opatření není vůbec třeba.

Potrhlý Jimmy v knize Dva divoši dává praktické pokyny, jak zapálit oheň kdekoli v lesnaté severní části Ameriky:

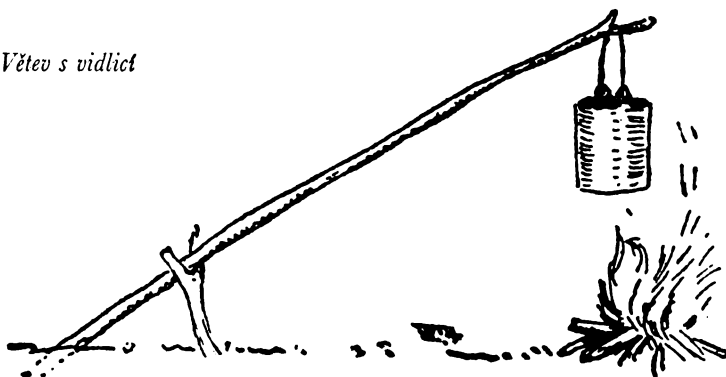
Nejdřív kus březové kůry co nejsušší musíš mít,
pak pár suchejch tenkejch větví přímo z kmene ulomit,
nakonec borový suky, abys měl silnej plamen,
a máš oheň a s ním pocit, že jsi doma u kamen.

Nemáte-li březovou kůru, oškrabávejte klacík z měkkého dřeva a všechna vlákna nechávejte na konci klacíku, až jich tam bude chomáč jako na modlitební hůlce Indiánů z kmene Hopi. Tato vlákna poslouží jako účinný podpalovač. Jemně

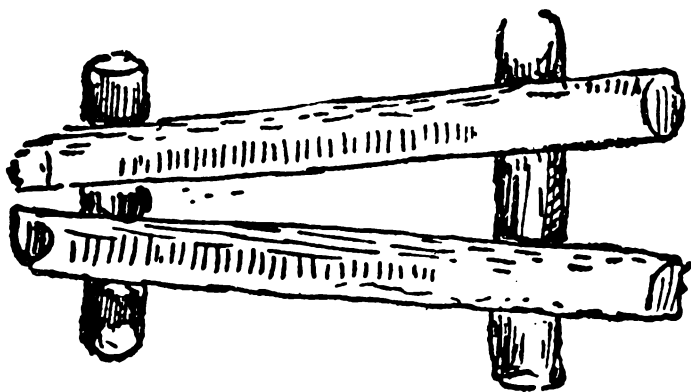
třísky rychle naděláte, když tlučete do malé hůlky zadní stranou sekery.

Táboříte-li jen v malé skupince a rozbíjíte tábor narychlo, nepotřebujete k zařízení kuchyně víc než větev s vidlicí ze syrového dřeva. Tisíckrát jsem s tím vystačil na prérii i v lesích.

Větev s vidlicí



Dokonalejší táborový rošt uděláte ze čtyř syrových polen (nejlépe osikových), která položíte tak, jak ukazuje obrázek. Hořejší polena jsou na jednom konci od sebe asi 7 cm, na druhém konci asi 25 cm. Na horní straně uprostřed bývají stesána naplocho — aby na nich držela nádobka, která stojí



Rošt ze čtyř syrových polen

nad mezerou a opírá se o hořejší polena. Oheň zakládáme ovšem na zemi pod poleny. Někdy se místo polen užívá kamenů vhodného tvaru a rozměrů, ale ty nepřidávají teplo a hůř se s nimi manipuluje.

Nádoby mohou být také zavěšeny na háčcích ze syrových větví.

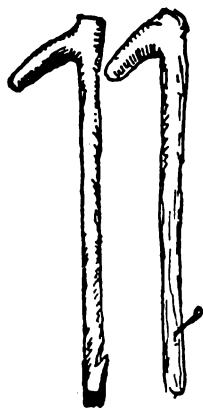
Za deštivého počasí vysekáme suché dřevo z odumřelých stojících stromů nebo zpod klády ležící celou délkou na zemi.

Na prérítech a na pláních se užívá jako paliva vyschlého koňského a kravského trusu. Jako podpalovač slouží suchá tráva, pelyňkové kořínky apod.

Chcete-li udržet oheň po celou noc, zahra-bejte žhavé uhlíky; to znamená, nasypete na ně popel.

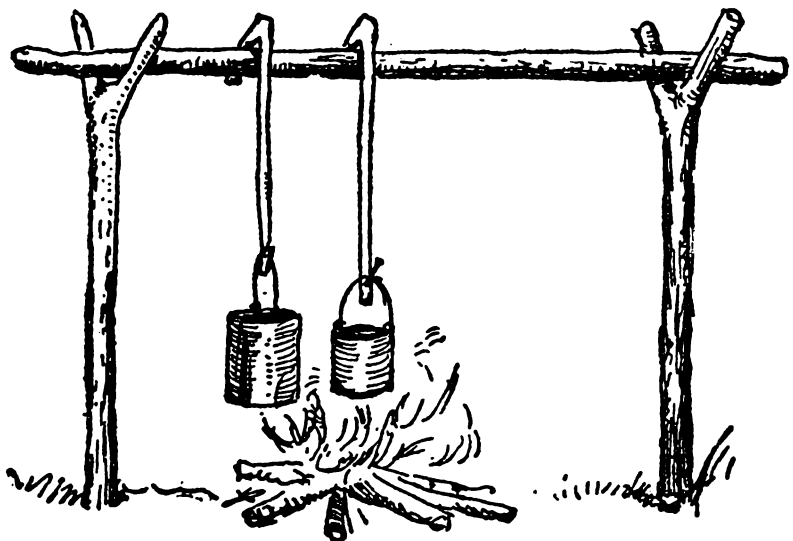
Když opouštíte tábořiště, vždy oheň uhaste.

Opustit hořící oheň je zločin.



*Háčky
ze syrových větví*

Ohniště s nádobami zavěšenými na háčcích ze syrových větví



TÁBOROVÁ KUCHYŇ

Ve většině amerických táborů se jídelní lístek skládá z těchto základních složek: kávy (nebo čaje), slaniny, ryb, lodních sucharů a placek nebo vdolků. K výrobě placek potřebujete:

Půl litru mouky,
kávovou lžičku prášku do pečiva,
půl kávové lžičky soli,
dvě kávové lžičky rostlinného tuku nebo sádla.

Dolejte tolik vody, abyste mohli udělat těsto — asi čtvrt litru. Když vypracujete hladké těsto, nadělejte z něho kolečka o něco menší než dno jídelní misky. Vložte je do vymaštěných víček otáčejte je nad ohněm, dokud nebudou kolečka upečena stejnoměrně dohněda.

Všeobecně platí pravidlo: Smíchejte každý druh těsta nebo kaše se studenou vodou a pečte je na mírném ohni.

K úpravě ryb a zvěřiny se nejlépe hodí staré prosté nádoby — pekáč a pánev.

Stará anglická průpovídka říká:

Rychlá jídla jsou chutná jídla.

Smažené maso je sušené maso.

Vařené maso je zkažené maso.

Pečené maso je nejlepší.

Platí to spíš o hradní kuchyni než o táborové, ale je na tom něco pravdy a pečené maso není víc oblíbeno proto, že tento způsob úpravy vyžaduje hodně času a práce.

Když jsem putoval pustinou, připadl jsem na pozoruhodně účinný rožeň, který — pokud vím — nikdy nebyl popsán.

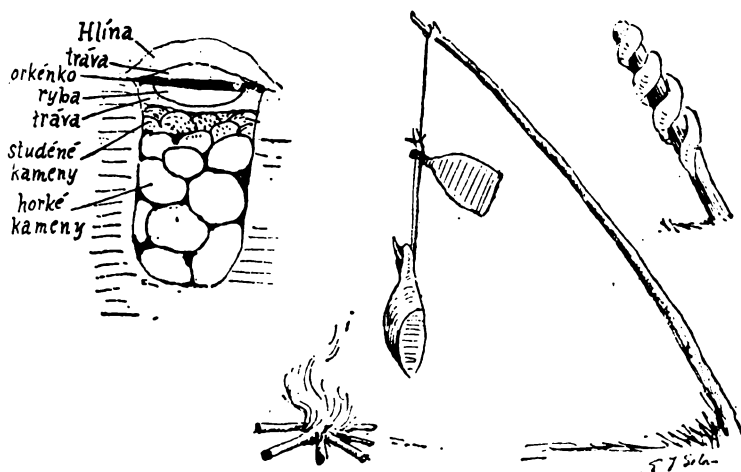
Tyč, na jakou obvykle zavěšujete kotlík, zapíchnete do země (není-li nablízku strom) a maso určené k pečení zavěsíte na drát a provaz. Tam, kde se drát stýká s provazem, upevníte do drátěného očka rovnou dřevěnou destičku nebo kus kůry.

Proud vzduchu se do ní opírá a pečeně se otáčí; to pokračuje, dokud se provaz nenatočí na jednu stranu, pak se opět roztáčí na opačnou stranu a tak to jde bez zastávky dál. Tohoto rožeň jsme užívali každý den. Bylo v tom cosi tajemného, vidět tu věc, jak se sama otáčí sem a tam třeba po celý den.

VAŘENÍ BEZ NÁDOB

Někdy tomuto způsobu říkáme také „vaření se sekyrkou“, neboť předpokládáme, že kuchař nemá na začátku po ruce nic jiného než sekyrku. Připravit dobré, chutné jídlo s tak nepatrným vybavením je pro dovedného zálesáka dobrá zkouška. Předpokládejme, že kromě sekyrky máte maso, rybu, brambory, mouku a prášek do pečiva.

JAK UVAŘIT RYBU. Rozdělte velký oheň a vložte do něho dvacet kamenů velkých asi jako dvojité pěsti. Blízko ohně vykopejte jámu širokou 30 cm a hlubokou 60 cm. Pak si opatřte destičku z tvrdého dřeva dlouhou 30 cm a širokou 15–20 cm. Na této destičce rybu očistěte a ovažte trávou, sítím, kůrou nebo kořínky — oviňte jimi rybu tak hustě, aby mezi vlákny nebyly větší odstupy než 2,5 cm. Nebo místo toho upleťte ze sítí nebo ze smrkových kořínků malý plochý košíček, přiklopte jím rybu a přivažte ji k destičce. K tomuto účelu nepoužívejte borovic ani jiného pryskyřičnatého dřeva, ryba by od něho dostala nedobrou příchut.



Zemní pec Otáčivý rožeň Pečení hada z chlebového těsta

Když jsou kameny rozpáleny do červena, nakoulejte jich do jámy tolik, aby byla ze tří čtvrtin zaplněna. Na ně položte vrstvu malých studených kamenů a tu pokryjte vrstvou trávy. Na ni pak položte přivázanou rybu prkénkem vzhůru. To všechno pokryjte silnou vrstvou čerstvé trávy a na ni dejte pět až sedm centimetrů hlíny. Na jedné straně udělejte malý otvor a do něho nalejte vědro vody. Potom otvor uzavřete, všechno neprodyšně pokryjte a nechte půl hodiny až hodinu v klidu. Pak opatrně tuto zemní pec otevřete a při tom dávejte pozor, aby se hlína nedostala k rybě. Obrátte prkénko a odstraňte ovinutá vlákna. Uvidíte, že je ryba krásně uvařena.

Vaření brambor tímto způsobem trvá třikrát tak dlouho.

PEČENÍ. Rybu, zvěřinu nebo slaninu snadno upečeme, když rozděláme prudký oheň, pak uhlíky vyrovnáme do ploché hraničky, mávnutím klobouku nebo prkénka odfoukneme svrchu popel a položíme maso přímo na žhavé uhlíky. Za pár minut je upečené. Obrátíme je hůlkou a celá operace rychle končí.

OPÉKÁNÍ CHLEBA je docela snadné; uřízneme si ze silného zeleného dřeva větvíčku s vidlicí a přidržíme jí chléb nad ohněm.

PEČENÍ NA ROŽNI. Dobrý rožeň uděláme z kusu syrové větve zakončené dole vidlicí, na niž pověsíme maso. Do našťipnuté větve blízko vršku vsuneme široké dřevěné „křídlo“ a špičku větve zavěsíme na silný provaz. Proud vzduchu se opírá do křídla, obrací maso a natáčí provaz, až je úplně zkroucený; pak se provaz začne roztáčet, ale díky váze masa překoná mrtvý bod a natáčí se setrvačností na druhou stranu atd. Tento druh rožně je výhodný zejména za větru.

CHLEBOVÉ PLACKY. Nejtěžší zkouškou je výroba chleba bez nádob. Někdo vykope v zemi jamku a vyloží ji impregnovaným plátnem. Většina starých zkušených osadníků však použije horní vrstvy mouky přímo v pytli. Jen nahoře pytel do široka otevřou a mouku v něm uhladí, jako kdyby byla na pánvi.

Chcete-li upéci bochník chleba, dejte čajovou lžičku prášku do pečiva zhruba na půllitr mouky, přidejte lžičku másla nebo

tuku a trochu soli. Smíchejte je dohromady, pak vezměte malý šálek studené vody a zpracujte ji spolu s připravenou moukou. Mouka vespod zůstane nedotčená. Těsto důkladně propracujte a pak z něho můžete udělat „hada“ nebo chlebové placky.

HAD. Uřízněte hladkou hůlku s kulatým průřezem, silnou pět až sedm centimetrů a metr dlouhou, jeden konec ořežte do špičky a zapíchněte šikmo do země u ohně na místě, kde je o něco větší žár, než snese vaše ruka. Uválejte z těsta dlouhý váleček a naviňte ho hadovitě na hůlku. Vždy po deseti minutách otočte hůlku v jamce tak, aby žár působil na těsto z jiné strany. Za půl hodiny bude chléb upečen dohněda.

PLACKY. Vyhledejte široký, plochý, tenký kámen. Zahřejte jej v ohni natolik, abyste na něj nemohli sáhnout rukou. Pak jej čistě omeťte, nadělejte z těsta placky silné asi 12 mm a velké 8 cm, položte je na plochý kámen, kámen opřete u ohně co nejšikměji, ale aby z něho placky nespadly, a opékejte placky tak dlouho, dokud nebudou celé světle hnědé.

PEČENÍ V BLÁTĚ. Tohoto způsobu se používá k úpravě ryb a zvěřiny. Dokonale je očistěte, obalte vrstvou bláta silnou nejméně 2,5 cm, zahrabte je do popela a udržujte nad nimi třicet až šedesát minut vydatný oheň podle toho, jak velkou rybu nebo jak velký kus masa pečete.

Brambory můžete péci přímo v čistém popelu. Trvá to déle než pečení masa.

LATRÍNA

Každý malý tábor nebo každá skupina stanů ve velkém táboře musí mít latrínu. Pro malý krátkodobý tábor stačí vykopat jámu širokou asi 30 cm a zastíněnou ze všech stran křoviny nebo plátěnou stěnou. Jámu uděláme tak úzkou proto, abychom se přes ni mohli rozkročit. Po každém použití do ní hodíme lopatku suché hlíny.

Na velkém táboře však je nutná dřevěná polní latrína. Je to

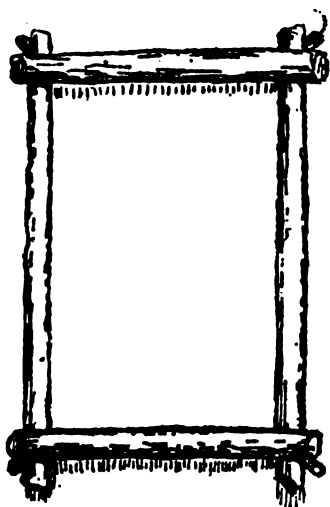
řada sedátek s poklapy nad dlouhým příkopem, na jehož dně leží vrstva nehašeného vápna. Dřevěná konstrukce je zahrazena tak, aby se nemohly dovnitř dostat mouchy. Sedátkové otvory jsou uzavřeny příklopem. Po každém použití vhodíme dovnitř lopatku vápna.

POSTELE

Táborová postel bývá ze všech věcí nejčastěji udělána špatně a přitom je to nejsnadnější věc, když člověk ví, jak na to. Pohodlí v noci je ze všeho nejdůležitější.

V každé sportovní prodejně můžete vidět různé druhy skládacích postelí a spacích pytlů, a to ukazuje, jak je důležité spát v suchu a v teple.

Nejprostší typ zálesácké postele je i nejstarší; dva páry po-



Zálesácká postel z větví

krývek a nepromokavá plachta na pěkně narovnaných jehličnatých větvičkách, suchém listí nebo suché trávě. Nejlepší způsob kladení větviček ukazuje obrázek. Dokonalou izolaci tvoří pogumované plátно nebo igelitová fólie.

V našich lesích nemůžeme lámat zelené větvičky všude, ale jen tam, kde tím nezpůsobíme žádnou škodu. Postel z větví se také nedá přenášet a dělat ji na každém tábořišti znova znamená velkou ztrátu času.

Spacího pytle jsem už dávno přestal používat. Je v něm špatné větrání a těžko ho lze přizpůsobit různým tepelným poměrům.

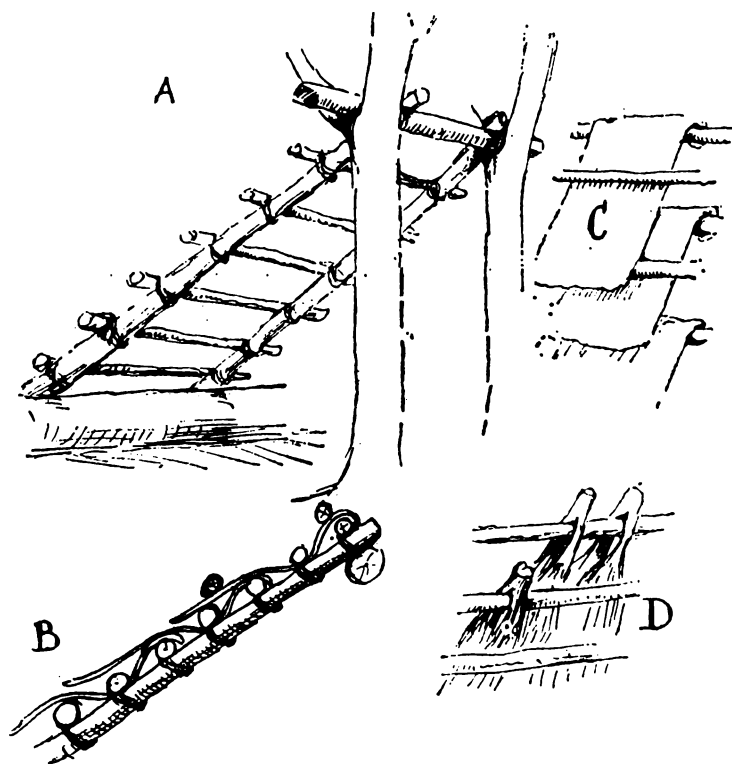
Ideální tábornické lůžko, leh-

ké a pohodlné a z přírodního materiálu, je indiánská postel z vrbových proutků (její popis najdete na straně 22).

PŘÍSTŘEŠEK Z PŘÍRODNÍHO MATERIÁLU

Máte-li k dispozici dostatek smrkových nebo jedlových větví na pokrytí střechy, zhotovíte snadno „opěrný přístřešek“. Jeho základem je tyčková kostra svázaná smrkovými kořínky nebo zelenou jilmovou kůrou.

Začněte zdola a pokryjte kostru větvemi s čerstvým jehličím, dlouhými padesát až sedmdesát pět centimetrů. Každou upevněte k tyčím tak, jak ukazuje obrázek D.



Přístřešek z přírodního materiálu

Máte-li náhodou spoustu březové kůry, je to ještě jedno-dušší. Nařežte co největší pláty březové kůry a vsuňte řadu těchto plátů dolů na kostru, hnědou stranou vzhůru. Pláty nechte přes sebe nahoře i dole přesahovat, neklaďte je tedy vedle sebe, jako se to dělá s šindely. Horní řada někdy vyžaduje zvláštní upevňovací tyče, které stlačí pláty kůry dolů (XX na obr. B). Tyto tyče jsou na konci přivázány ke koncům tyčí, jež jsou pod nimi.

Užíváte-li trávy nebo stří, svazujte je do snopků a kladte je jako došky. Travnaté snopky se někdy přivazují samostatně k horním částem tyčí kořínkem nebo proužkem kůry.

Máte-li po ruce dostatek hlíny, můžete udělat prvotřídní hliněnou střechu. Postavte obzvlášť pevnou kostru, upevněte na ni tyče napříč tak hustě vedle sebe, aby se vzájemně dotýkaly. Na ně pak naklaďte několikacentimetrovou vrstvu trávy a všechno pak pokryjte pevně udusanou hlínou.

U všech druhů přístřešků mohou být boční strany uzavřeny stejným materiálem, z něhož byla zhotovena střecha.

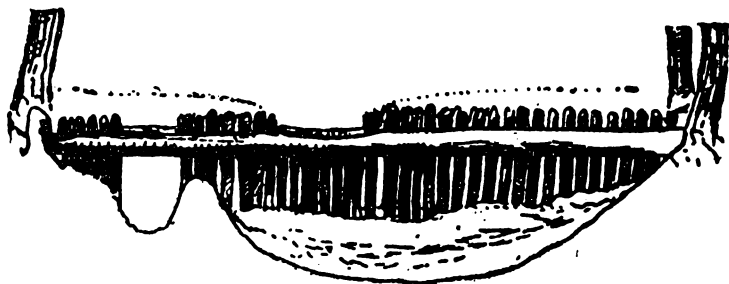
Oheň rozdělaný venku promění přístřešek v útulné obydlí.

Máte-li naspěch a stavíte-li jen hrubou kostru, nemusíte tyče svazovat. Nechte na dvou základních tyčích neosekané koncečky větví, budou přidržovat příčně nakladené tyče. Tento způsob vyhovuje při stavbě střechy z hlíny nebo z větví, ale není vhodný pro střechu z plátů březové kůry nebo jiných druhů přírodních šindelů.

STAVBA PŘEHRÁDKY

Když jsem byl ještě kluk, neměli jsme se kde koupat, ale na pozemcích naší farmy tekł malý potok. Spolu se svými dvěma přáteli jsem na něm postavil koupaliště — přehradili jsme potok a vyhloubili koryto nad hrází.

Nejdřív jsme potřebovali dvě klády tak dlouhé, aby sahaly od jednoho břehu ke druhému. Odtáhli jsme je na vybrané místo potahem a upevnili je vedle sebe v metrovém odstupu. Mezi klády jsme zasadili dvě řady silných kůlů, každou řadu



Stavba přehrádky

těsně k jedné kládě, a nechali jsme v nich volný průtokový otvor (na obrázku vlevo), aby měla voda kudy odtékat, dokud nebude hráz dokončena.

Prostor mezi kůly jsme pak zaplnili materiálem nakopaným v korytě nad hrází. Pevně jsme ho udusali a nahoru nakladli ploché kameny.

Nakonec jsme uzavřeli průtok kůly a hlfnou jako ostatní části hráze a přes noc se koupaliště naplnilo vodou. Druhého dne zrána padal malý proud z hráze na nižším místě, které jsme tam nechali jako přepad (na obrázku vprostřed). Na koupališti bylo asi 120 cm vody a mnozí naši kamarádi se tam naučili plavat. (Tečkovaná čára nahoře označuje vršek přehrady po dokončení.)

JAK SI UDĚLÁME TOTEM

Totem je znak člověka, skupiny lidí, zvířete nebo nějaké ideje. Je to snad nejstarší forma podpisu, jaké kdy člověk užíval. Nejvyšším vývojovým stupněm totemů je heraldika.

Nejlepší návrh totemu umí vypracovat zkušený výtvarník-návrhář. Většina z nás však dokáže udělat dost dobrý totem, jestliže budeme zachovávat určitá pravidla.

1. Totem je symbol, nikoli portrét.
2. Nejprostší tvary jsou nejlepší.
3. Každá snaha o fotografický realismus je napřed odsouzena k nezdaru.

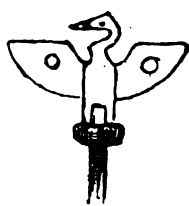
4. Krásu dodají totemu hlavně krásné barvy.
5. Tisk nebo písmena jsou vždy ošklivé. Pokud to jde, úplně se jim vyhněte.
6. Vystříhejte se vnějškovosti a při výrobě neužívejte stroje — určitá nedokonalost ruční práce je vždycky lepší.
7. Totem má obvykle vynikat večer nebo na tmavém pozadí. Proto by měl mít světlé barvy nebo světlý podklad.

Naším účelům slouží dva hlavní druhy totemu: Obrysový tvar vyřezaný ze dřeva nebo jiného materiálu a symbol na štítu. Má-li mít tmavé barvy, raději jej umístíme na štít. Bude-li to něco světlého, je výhodnější obrysový tvar.

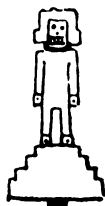
Některé složitější tvary, například blesk nebo hada, můžeme sčtí udělat jako siluety; ty musí být umístěny na štítu.

Štít by měl mít v průměru asi 30—35 cm. Na dokončeném štítu by měly být všude stopy nože, nikdy stopy pily. Matematicky přesný kruh vyřezaný lupenkovou pilou a ostrý na okrajích je vždycky ošklivý; okraje seřízněte.

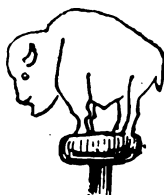
Kůl, na který štít připevníme, by měl být asi 180—210 cm vysoký, aby totem visel nad hlavami lidí. Nikdy by to neměla být koupená, továrně obrobena násada od koštěte, rovná jako podle pravítka a řezaná přes léta, jak to někdy vidáme — ale



Bílá volavka



Muž na hoře



Bílý bizon



Bílá liška



Rudí bohové



Černý vlk



Ledňáček



Panter

Ukázky totemů

skutečný kmínek uříznutý v lese, pokud možno rovný, s hladce osekanými suky a větvičkami, na němž jsou však vidět malé nerovnosti a rozdíly v síle, které nám říkají, že to je skutečný pevný kůl.

Jako ukázky těchto dvou typů připojuji řadu totemů s obrysovým tvarem a se štítem. Všimněte si, že bílý bizon, bílá volavka nebo bílá liška jsou nejlepší jen v siluetě, ale v jiných barvách nejlépe vyniknou na bílém štítu. Jde hlavně o to, aby byly dobře viditelné v slabém světle táborového ohně na pozadí temného lesa.

SVĚTLO

Malou louč uděláme rychle ze svitku březové kůry, z borového suku nebo z několika odštěpků borových kořínků zasazených do našťipnutého kousku syrového dřeva.

LOVCOVA LAMPIČKA

Dobré, stálé světlo dá kousek bavlny nebo stočený hadřík ponořený do mušle naplněné olejem nebo rozpuštěným tukem. Tuto lampičku snadno zlepšíme tím, že protáhneme bavlněný knot otvorem v tenkém plochém kameni, který je zasazen do tuku a udržuje knot ve svislé poloze.

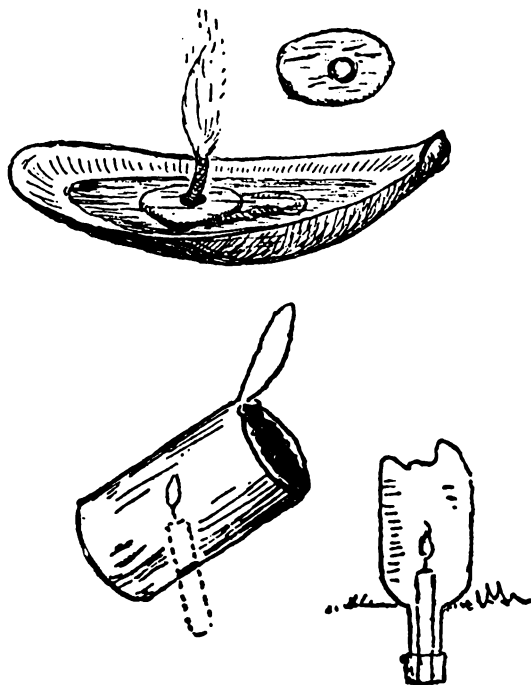
Lampičku dál zlepšíme, když použijeme místo mušle plechovky. Získá tak větší pevnost a bude vydávat víc světla. Tento druh lampičky je hodně rozšířen a má všelijaká jména, jako např. šterbinová lampička, lovcova lampička atd.

Chcete-li za lovcovu lampičku získat orlí péro, musíte ji celou zhotovit jen z přírodního materiálu a při výrobě nesmíte použít žádného koupeného nástroje.

Někteří lidé namítali, že to je dnes nemožné a nesprávné. „Jak seženete olej do lampičky,“ ptali se, „i když ho potřebujete jen malou lžičku?“

Na to mohu odpovědět: Každý pták, čtvernožec i každá

ryba mají v sobě tuk a snadno ho získáte některým z obvyklých způsobů, které dobře znají kuchařky — buď maso vaříte a sbíráte tuk, jenž vyplave nahoru, nebo je zvolna pečete na dvou hůlkách položených napříč přes pánev, do níž odkapává horký tuk. Ryba nebo vrána vám tak poskytnou dost tuku pro velkou lampičku.



Několik druhů lampiček

Dobrý zálesák však nechce obětovat ani tyto tvory pochybné reputaci, a tak sněm rozhodl, že se smí použít jakéhokoli zvířecího nebo rostlinného ruku, který najdeme doma, nesmí to však být parafín ani nic podobného.

Nejprostší nádobku na olej získáme ze škeble a přírodní plováček zhotovíme z malé škebličky, v níž uděláme otvor.

„Ale jak máme udělat otvor,“ vykřikne nováček, „když jsou zakázány všechny nástroje?“ Docela snadno. Třete škebličku nejhlubší částí dna o plochý, ale hodně drsný kámen.

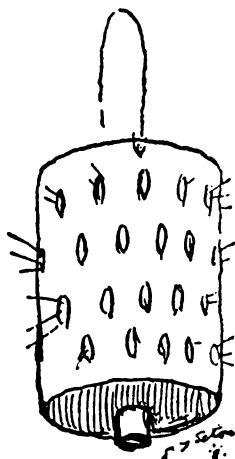
Za několik minut prodřete malou díрку, kterou snadno zvětšíte nebo upravíte tím, že v ní budete otáčet ostrý pazourkový hrot.

ZÁLESÁCKÁ LUCERNA

Není-li po ruce nic lepšího, můžete vyrobit zálesáckou lucernu z plechovky od konzervy. Ve dně udělejte velký otvor pro svíčku a do boční stěny prorazte množství menších otvorů, pokud možno zevnitř. Máte-li drát na držadlo, tím lépe. Jestliže drát nemáte, můžete držet lucernu za dno. Tato lucerna dává dost světla a ve větru nezhasne. Chcete-li ji postavit, musíte vyhloubit v zemi důlek pro svíčku; na stole pod ní podložte dva špalíčky.

Další druh mi popsál Hamlin Garland ve svém nedávném dopise.

„Pokud jde o zdokonalené osvětlovací zdroje v táboře, seznamil jsem se letos v létě s jedním ‚zlepšováčkem‘. Navštívili jsme spolu s lesákem jednoho zlatokopa, který bydlel asi míli od našeho tábora. Setmělo se, byla tma jako v pytli, a když jsme se vydali na cestu domů, nebyli jsme s to sledovat pěšinu. Foukal vítr a zápalky nám nebyly skoro k ničemu. Vrátili jsme se tedy do srubu. Lesák sebral starou plechovku od rajské šťávy, prorazil v boční stěně díru, prostrčil tou dírou svíčku, zapálil ji a uchopil plechovku za víčko odehnuté od plechovky. Byla z toho chráněná lucerna, vrhala světlo kupředu jako malý světlomet a vítr na ni neměl vůbec žádný vliv. Víte přece, že už tábořím třicet let, ale tohle byla pro mne novinka. Možná že to bude novinka i pro vás.“



Jinou takovou lampu, která dává lepší světlo, uděláte z obyčejné bílé třičtvrtělitrové láhve. Důkladně ji zahřejte na ohni, pak ji ponořte dolní částí do studené vody a dno praskne. Svíčku zasadíte do hrdla, hrdlo zapustíte do země a plamen bude chráněn sklem.

NŮŽ A SEKÝRKA

Kdyby mne vysadili na ostrově nebo ponechali samotného v divočině a směl bych si vybrat jedinou zbraň, vzal bych si dobrý nůž. Kdybych si směl vybrat dvě věci, ta druhá by byla sekyrka.

S těmito dvěma nástroji si člověk může udělat většinu věcí, které potřebuje k opatrování jídla a k vybudování přístřeší.

Severním Indiánům se v zacházení s nožem nevyrovná asi nikdo na světě. Užívají zvláštního zahnutého nože, kterému se říká křivák. Vyrábějí ho ze starého pilníku, u špičky ohnutého, kterým lze řezat úzký žlábek. Tímto nožem dělají Čipevajové luky, špý, pasti, sněžnice, kánoe a teepee, ale i oděv a všechno ostatní vybavení. Dobrý křivák proto znamená pro pilného Indiána dobrý vstup do života.

PRAVIDLA PRO UŽÍVÁNÍ NOŽE

Když režete, stále si myslíte, že se vám v příštím okamžiku nůž smekne, a zařídte to tak, aby se vám nic nemohlo stát, i kdyby se skutečně smekl.

Proto učíme začátečníka řezat od sebe, ale ani to není vždy bezpečné. Lidé, kteří dovedou s nožem zacházet nejlépe — kromě jiných i severní Indiáni, podkováři a koláři — režou směrem k sobě rukou obrácenou dlaní vzhůru. Čepel nože je z boku na malíčku, paže pracuje tahem místo tlakem a vyvíjí tak větší sílu a lépe nástroj ovládá. Jisté však je, že nikdy nesmíte řezat směrem k ruce, která dřevo drží.

Nůž udržujte stále ostrý. Kdo má tupý nůž, dokazuje tím,

žc je zelenáč; ostrý nůž je znakem zkušeného zálesáka.

Máte-li mít nůž stále ostrý, musí být z dobré ocele a musíte ho umět nabrousit. Dobrou čepel získáte jediným způsobem—vyberete si dobrou značku nože a zaplatíte za něj slušnou cenu. Všelijak zdobené nože s několika želízky a s vývrtkou jsou málokdy z dobré ocele.

Starí zálesáci dávají přednost noži se světlou střenkou, neboť se lépe hledá, když spadne na zem nebo do vody.

Ostří nedokázete udržet v dobrém stavu, pokud nebudete nože používat jen k řezání do dřeva. Neřežte s ním do hřebíků, do kovu ani do suků měkkého dřeva (zejména ne do suků kanadské jedle).

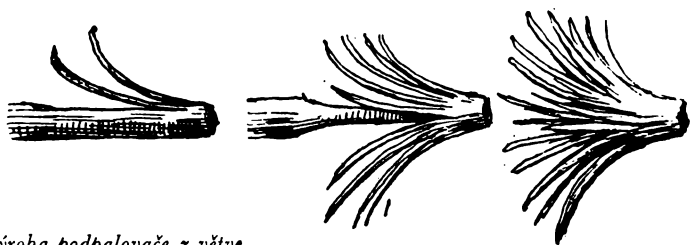
Nikdy nestrkejte čepel do ohně. Nůž tak zakalíte a pokazíte.

Neznehodnocujte svůj nůž tím, že ho použijete jako kladívka, klínku, šroubováku nebo páčidla.

Noste s sebou malý brousek nebo pilníček, abyste mohli nůž stále udržovat v dobrém stavu.

Má smysl nosit jen zavírací kapesní nůž. Lovecký nůž — dýka — má dnes už malý význam a nestojí za to se s ním tahat.

Kdo umí vyrobit půl tuctu podpalovačů za sebou, prokáže tím, že dovede dobře zacházet s nožem. Podpalovač čili „ježek“ (viz obrázek) je hůlka z měkkého dřeva silná asi 25 mm, dlouhá 15 až 20 cm, rozřezaná do tenkých třísek, které drží pohromadě. Na jednom konci zůstává v celku, na druhém konci je rozřezaná na třísky. Podpalovač dokázete udělat, jen když máte ostrý, silný nůž, dobře vybraný kousek měkkého dřeva bez suků a pevnou ruku. Je-li dřevo dobré, nesmí z dokonalého podpalovače odpadnout jediná tříska.



Výroba podpalovače z větve

JAK SE ZACHÁZÍ SE SEKÝRKOU

Dobrý táborník se pozná podle sekyrky. Jestliže ji má vždy ostrou a na cestách připevňuje na její ostří chránič, vyzná se dobře ve svém řemesle.

Většinu pravidel pro užívání nože lze uplatnit i u sekyrky.

Nikdy se nepokoušejte sekyrkou rozbít kámen ani ji nezarážejte do klády úderem jiné sekyrky nebo nějakého kovového předmětu. Je-li skutečně třeba zaseknout sekyrku hlouběji, použijte dřevěné palice, například když chcete rozštípnout polínko.

Chcete-li osekát kolík do špičky, udělejte špičku jehlanovitou, odsekněte nejdřív stranu 1, pak stranu 3, stranu 2 a stranu 4. Nakonec tedy bude mít špička všude čtvercový průřez.

Táborník, který hází sekyrku, aby se přesvědčil, zda ji dokáže zaseknout do stromu, prozrazuje naprostou nezkušenost. Nutně to končí vyštípnutím ostří, zlomením topůrka a poškozením stromů a hrozí tu i velké nebezpečí vážného úrazu.

JAK SE ZACHÁZÍ S DŘEVORUBECKOU SEKEROU

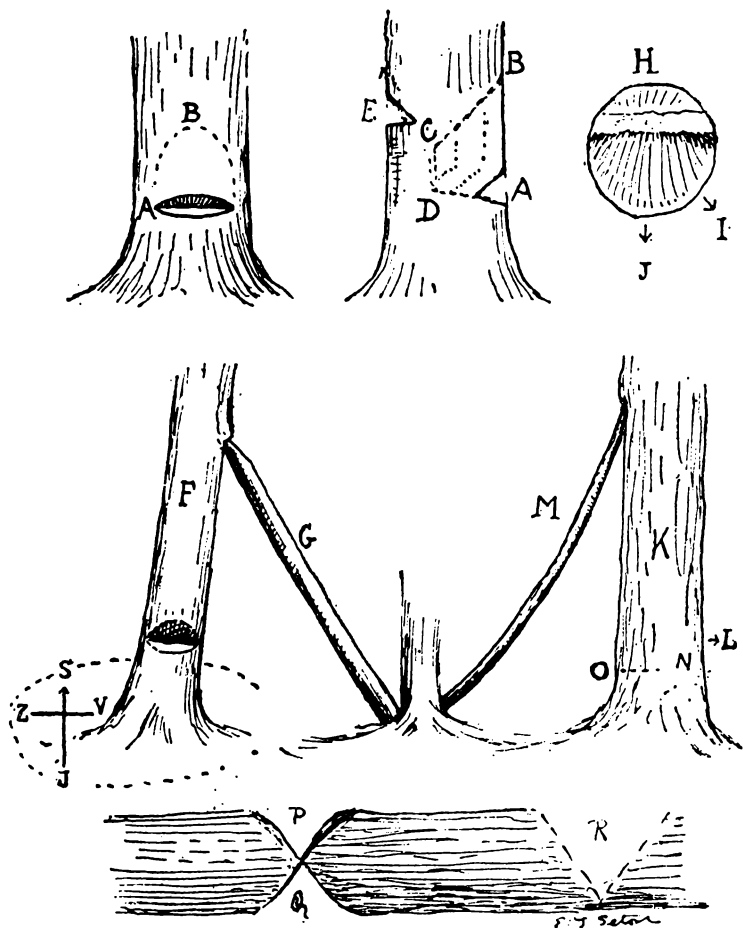
Myslím, že dřevorubecká sekera by mohla být znakem Ameriky, neboť byla původně odlita z nejlepšího kovu, jaký byla schopna Evropa dodat, a spojena s topůrkem z nejlepšího, nejpevnějšího materiálu vyrostlého v Americe. A tak se stala nejlepším nástrojem, jakým se kdy oháněl člověk při boji s divočinou.

Většina pokynů pro užívání sekyrky platí i pro zacházení s dřevorubeckou sekerou. Sekerou se však hlavně porážejí stromy a štípají klády.

Máte-li porazit sekerou velký strom, vyčistěte nejdřív okolní prostor, abyste měli pevnou oporu pro nohy a aby nikde nezůstala žádná větev, o kterou by se mohla zachytit sekera při rozmachu. Pak začněte vysekáním záseku A (viz obrázek) ve vhodné výši na té straně, kam chcete strom skácet.

Potom odsekávejte velké štěpiny B A a miřte sekerou do B. Pokračujte v tom tak dlouho, dokud nedosáhnete místa C D. Pak přestaňte a vysekejte zásek E. Pokračujte znovu v sekání v C D, až strom padne.

Zásek E se nikdy nedělá ve stejné výši jako D nebo níž, protože by se silný konec kmene mohl vymrštit zpátky, až bude strom padat, a dřevorubce zabít. Kousek kmene, který zůstane mezi E a D, zabraňuje také stromu padnout nespráv-



Porážení stromů a přesekávání klády

ným směrem. Pokud moc nezáleží na tom, kterým směrem strom padne, zásek se dělá mnohem níže.

Jestliže je strom značně nakloněn nevhodným směrem, můžete jeho pád usměrnit pomocí pružných tyčí. Např. strom F je nakloněn k východu, ale silná podpěra zasazená v G usměrní jeho pád k jihu, budete-li sekat převážně na jižní straně a poslední necháte nepřeseknutá vlákna, která běžící východozápadním směrem a fungují jako „závěs“.

Tento závěs je někdy velmi důležitý. Strom může mít v části H tendenci padnout směrem k I, ale úhel závěsu ho celkem snadno usměrní k J, nefouká-li vítr a není-li strom přespříliš nakloněn.

Jiná dobře známá pomůcka je pružná tyč. Abyste zajistili, že strom K padne směrem k L, použijte pružné tyče M, co nejdelší a nejtěžší, zakliňte ji a ohněte tak, aby tlačila na poražený strom. V některých případech se nasazuje několik takových tyčí. Dvě tyče vyvinou pochopitelně dvojnásobný tlak, a když strom podsekáváte na straně L, tyče jej tlačí tím směrem.

V dobách mého dětství to byly všeobecně známé dřevorubecké praktiky, ale dnes se většinou nahrazují pilou. Nejdřív se udělá do kmene zásek v N, pak se řeže pilou v O tak dlouho, až se mohou za pilu zarážet velké železné klíny postupně tak, jak pila proniká do kmene. Kmen se pak nevyhnutelně musí skácet směrem k N, obvykle v pravém úhlu k zářezu pily.

Zdatný dřevorubec dovede porazit strom s takovou přesností do vytčeného směru, že padající kmen zarazí do země cílový kolík.

Zkušený dřevorubec umí porazit sekerou za minutu kmen silný v průměru 15 cm.

Když porážíte mladý kmínek, usnadníte si práci tím, že ho ohnete a pak ho obvykle odseknete jediným úderem ostří do místa ohybu, ačkoli jinak byste se museli rozmáchnout třeba desetkrát.

Chce-li dřevorubec přesekat velkou kládu na zemi, postaví se na ni a seká mezi své doširoka rozkročené nohy. Na každé straně seká jen do poloviny a oba záseky vede přesně kolmo proti sobě (P Q). Kdyby dělal jeden zásek jako v R, dalo by

mu to dvojnásobnou prací, protože by musel odsekat dvojnásobné množství dřeva.

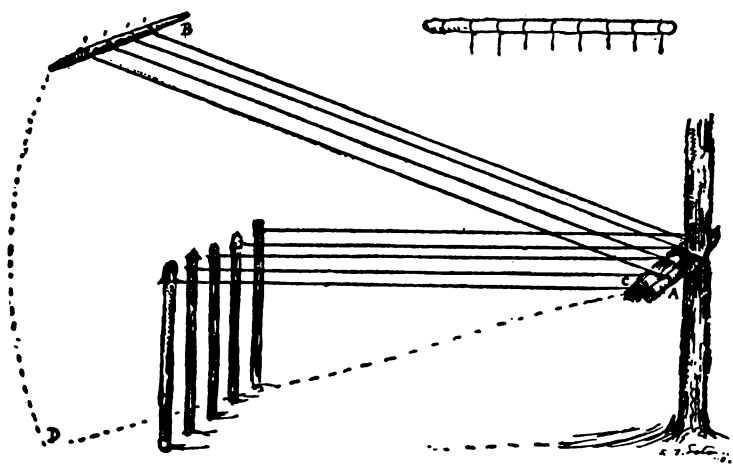
Chcete-li přeseknout menší kládu, je to snadnější, stojíte-li na zemi a sekáte do horní části kmene. Když se prosekáte do poloviny, zpola kmen otočíte a začnete sekát z druhé strany.

TÁBOROVÝ STAV A ROHOŽE Z TRÁVY

Na táborovém stavu tkáme především postelové rohože z trávy, slámy, sena nebo — a to je nejlepší materiál — z rákosí a orobince. Stav dělám takto (obrázek):

Devadesáticentimetrovou příčnou tyč A upevním k menšímu stromu a 210 cm od ní zatluču do země pět rovných kůlů ve dvaceticentimetrových odstupech tak, aby vyčnívaly nad zem 90 cm.

Ke každému kůlu uvážu pevný provaz a vedu ho k tyči A, všech pět provazů rovnoběžně. Pak mezi provazy na tyči A upevním po jednom dalším provazu (celkem čtyři) a jejich druhý konec uvážu k volné tyči B.

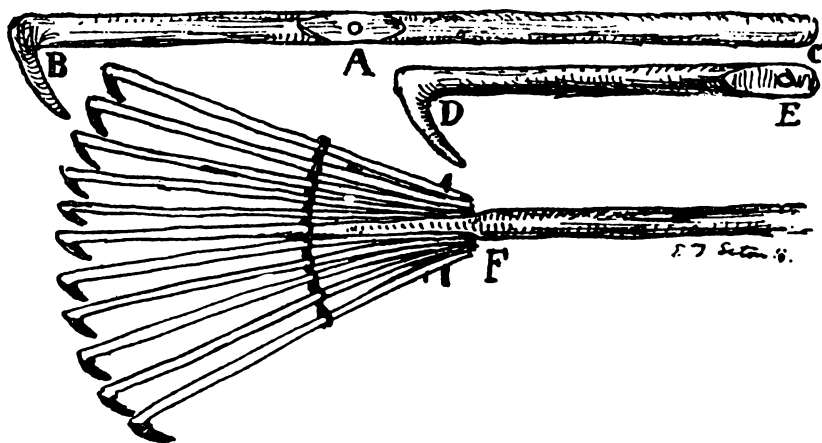


Táborový stav

Jeden člověk zvedne volnou tyč B nahoru a druhý přitlačí dlouhý chomáč trávy do rohu C. Pak se volná tyč B spustí do bodu D a přiloží se další svazek trávy nebo rákosí zdola na provazy uvázané ke kůlům. Tak svazky klademe střídavě shora a zdola, až má rohož požadovanou délku. Pak provazy svážeme, obě tyče odstraníme, a když rohož vyschne, je z ní dobrá postel. Jestliže vyrobíme rohož navíc k proutěné posteli, budeme spát úplně přepychově; a přesto neporušíme zálesácké zásady, protože jsme použili přírodního materiálu.

TÁBOROVÉ HRÁBĚ

Táborové hrábě se dělají z vidlic dubových, bukových a habrových větví nebo i z jiného tvrdšího dřeva. Uřízněte násadu silnou v průměru asi 25 mm (B C), dlouhou 120 cm. Její tvar ukazuje obrázek. V místě označeném A ji z obou stran seřízněte naplocho a provrtejte. Pak uřízněte deset větví takového tvaru, jaký ukazuje na obrázku kresba D E. Každá by měla být dlouhá asi 50 cm. Na konci E je seřízněte naplocho a provrtejte. Pak je spojte dohromady — 5 na každé straně



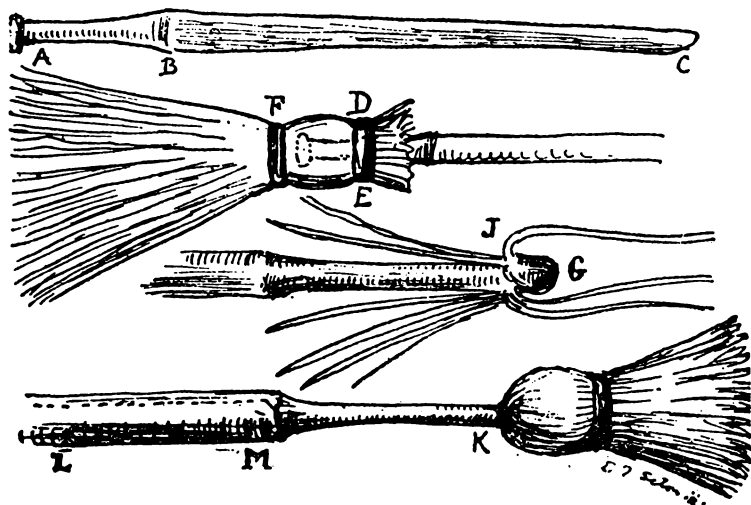
Táborové hrábě

násady (F) — dlouhým hřebíkem nebo silným drátem, který provléknete všemi otvory; pak je svažte provazem. Pravidelných mezer dosáhnete tím, že povedete provaz střídavě nad a pod větvemi. Ještě zašpičatíte konce zubů a hrábě jsou hotové.

TÁBOROVÉ KOŠTĚ

Košťe můžete udělat dvěma způsoby. Především z proutí. To je docela snadné. Uřízněte násadu silnou asi 25 mm a upravte ji tak, jak ukazuje na obrázku část A B C. Přivažte k ní březové nebo jiné tenké proutí, postupně jednu vrstvu za druhou, až bude košťe dostatečně silná jako na D E. Pak je v místě F znovu ovažte provazem. Tím košťe spojíte a pevně přivážete k násadě. Přecházející koncečky proutí osekejte a košťe je hotovo.

Jinému druhu se říká „zálesácké košťe“. Obvykle se vyrábí z buku nebo z ořešáku. Nejlepší je 120 cm dlouhý díl zeleného kmínku, silného 10 cm. Odřízneme z něho třísky dlouhé 45 cm, ale neoddělíme je úplně, v místě označeném J zůstanou spo-



Táborové koště

jeny s kmínkem. Každou třísku ohneme zpět přes konec; až jich bude dost silná otýpka, ovážeme je provazem (K). Pak ztenčíme zbytek násady (L M). Potom koště necháme ještě trochu proschnout.

ROZDĚLÁVÁNÍ OHNĚ TŘENÍM DŘEV

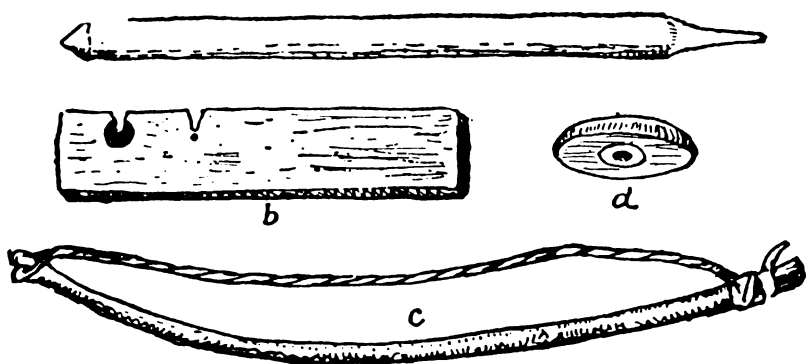
Roznítl jsem už aspoň tisíckrát oheň třením dřev a provedl jsem nejméně pět set různých pokusů. Pokud vím, můj vlastní rekord — 31 vteřin, které uplynuly od uchopení pomůcek až po vyšlehnutí plamínků — je světový rekord. Mohu tedy s naprostou jistotou slíbit, že každému, kdo bude postupovat podle následujícího popisu, se docela jistě podaří rozdělat oheň třením dřev.

Vezměte kus suchého, zdravého dřeva z balšámové jedle (nebo dřevo modřínové, smrkové, lipové, jilmové — podle možnosti) a vyrobte z něho vřeteno a ohňové prkénko.

Vřeteno by nemělo být v průměru silnější než 16 mm a delší než 30—37 cm. Čím je delší, tím je práce s ním namáhavější. Hromádka prachu nemusí být nějak zvlášť veliká, aby v ní byla žhavá jiskra. Jestliže má vřeteno v průměru 16 mm, je dokonale rovné a pěkně se na konci úží, bude se hladce otáčet a jiskru získáte velmi rychle. Vřeteno musíte držet svisle a pevně rukou, kterou se opíráte o holenní kost. K luku vřeteno upevněte tak, aby očko bylo na vnější straně řemínku, na opačné straně, než je prut. Potom se vřeteno nedře o luk.

Ohňové prkénko má být asi 5 cm široké, 15—20 cm dlouhé a 16 mm silné. Do tohoto prkénka udělejte na jedné straně klínový zářez hluboký asi 12 mm. Blízko vnitřního konce zářezu, asi 25 mm od okraje, vydlabejte do povrchu prkénka malou jamku, jak ukazuje na obrázku část b.

Zářez by měl být na spodní straně prkénka širší než na horní straně a při pohledu z boku dole širší než nahoře. Čím je zářez užší, tím je lepší, musí však umožňovat, aby prach padal dolů. Zářez by měl být takový, aby i po „vřtení“ vedla z boční strany dýlku do jeho středu jen maličká štěrbinka,



Náradí k rozdělávání ohně třením dřev

kudy by mohl propadávat prach. Dřevo musí být hladké, jinak na něm může jiskra ulpět a nepropadne dolů. Zjistil jsem, že je lepší, když mám zářez přímo proti sobě než na té straně prkénka, která je ode mne odvrácena. Všiml jsem si, že lidé vřeteno obvykle naklánějí šikmo, tím je tlačí k okraji důlku, až vyklouzne ven. Zpravidla je lépe začít dlabat důlek pod zářezem a pak prohloubit zářez tak, aby se spojil s důlkem.

Jako troudu použijte chomáče jemné, měkké, naprosto suché trávy smíchané s tenkými lístky březové kůry.

Luk zhotovte z jakékoli pružné hůlky dlouhé 60 cm, k níž uvážete kožený řemínek (c).

Konečně potřebujete hlavičku s důlkem. Tuto drobnost lze získat různým způsobem. Někdy užívám borového nebo jedlového suku, v němž vydlabu špičkou nože důlek hluboký 6 mm. Ale je výhodné mít hlavičku z hladkého tvrdého kamene nebo z mramoru zasazeného do dřeva, z kamene nebo mramoru s hladkým okrouhlým důlkem širokým v průměru 10 mm a hlubokým 10 mm. Nejvíce jsem používal hlavičky zhotovené jedním Eskymákem. Část (d) na obrázku ukazuje hlavičku při pohledu zdola.

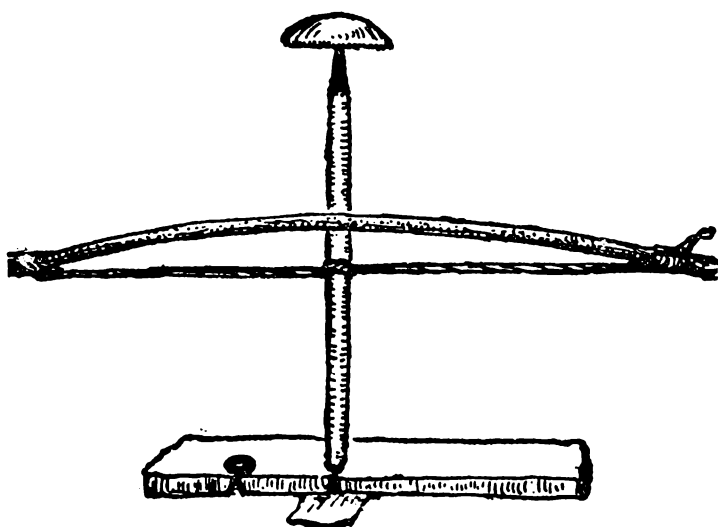
Důlek v měkčím kameni musí být dost velký a hluboký, aby se jím dala udržet hořejší špička vřetena a nevyskakovala z něho. Hlavičku bychom neměli držet v prstech, ale přidržovat ji dlaní. Nikdy nedělejte slabými svaly to, co můžete dělat

silnými. Mnozí lidé neopírají pěst o holeň, ale nechávají ji volně kymáčet ve vzduchu.

Noha se opírá o zem blízko vřetena, váha je přenesena na přední část chodidla, pata lehce nadzvednuta, takže můžete regulovat tlak tím, že ji posunete výš nebo níž.

A teď už můžete začít rozdělovat oheň.

Pod zářez na ohňovém prkénku položte tenkou hoblinu. Kožený řemínek luku oviňte jednou kolem vřetena; řemínek by teď měl být úplně napjatý. Vsunte vřeteno dolní špičkou do důlku na prkénku a na horní špičku přiložte důlkem hlavíčku, kterou držíte v levé ruce (jak ukazuje další obrázek). Levou pěst opřete o holeň levé nohy a chodidlem této nohy přidržte ohňové prkénko. Pak začněte vytrvale pohybovat lukem ve vodorovné rovině sem a tam a využijte plně jeho délky. Vřeteno se tak začne otáčet v jamce. Zakrátko se do ní zavrtá a z vydřeného prachu se začne kouřit. Když už stoupá z rostoucí kupky černého prášku velký sloup dýmu, poznáte, že je uvnitř jiskra. Opatrně zvedněte prkénko a prášek, z něhož se kouří, ponechte na hoblině. Ovívejte jej tak dlouho, až



Rozdělování ohně třením dřev

se objeví žhavý bod. Pak lehounce přiložte chomáč troudu na jiskru; zvedněte hoblinu do vhodné výšky a foukejte, dokud se nerozhoří plamenem.

Zářez musí sahat do středu ohňového důlku.

Vřeteno musíte držet stále ve svislé poloze a to dokážete jen tak, že opřete levou pěst o levou holeň a položíte prkénko na pevný podklad.

Začněte pomalu a lehce, a když se objeví kouř, silně přitlačte a zrychlete pohyb lukem.

Jakmile získáte jiskru a chcete dát nohu z prkénka, přidržte prkénko levou rukou a klepněte na ně pravou rukou (aby se uvolnily žhavé kousky prachu, které se snad zachytily v zářezu) a teprve pak prkénko zvedněte. Když kladete na žhavý bod troudu, přiložte ho zezadu a po stranách, abyste jiskru neodfoukli.

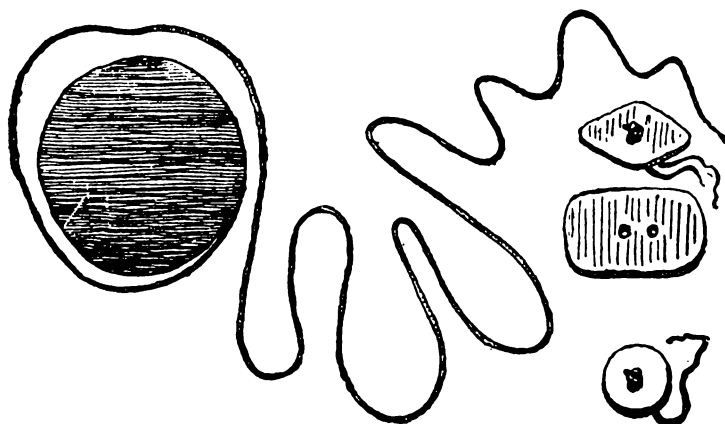
Jestliže se vám nepodaří rozdělat oheň, neřídili jste se přesně tímto návodem.

ZÁLESÁCKÉ KNOFLÍKY

Když člověk ztratí nebo potřebuje knoflík v pustině, snadno si ho udělá z kůže. Použije k tomu obvykle kousku starého řemenu. Odřízne dílek potřebné velikosti, provrtejte v něm dvě dírky a přišijte ho, jako kdyby to byl obyčejný knoflík. Takový knoflík se nikdy nerozbije ani neselže. Starý lovec, který mi to ukazoval jako první, poznamenal: „Tenhle knoflík bude pořád na svém místě, i když se pod ním kabát úplně prosoupe.“

TKANIČKA NEBO ŘEMÍNEK

Potřebujete-li tkaničku nebo řemínek a nemáte dost dlouhý kus kůže, vezměte čtvereček kůže, v rozích ho zakulaťte, pak z něho odřezávejte tenký proužek stále dokola, až ze čtverečku nezůstane vůbec nic. Pak tento řemínek natahujte a válejte, aby byl rovný a hladký.

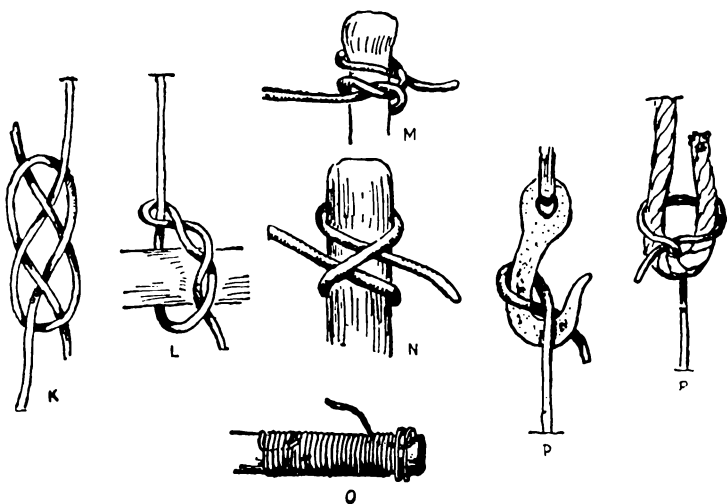
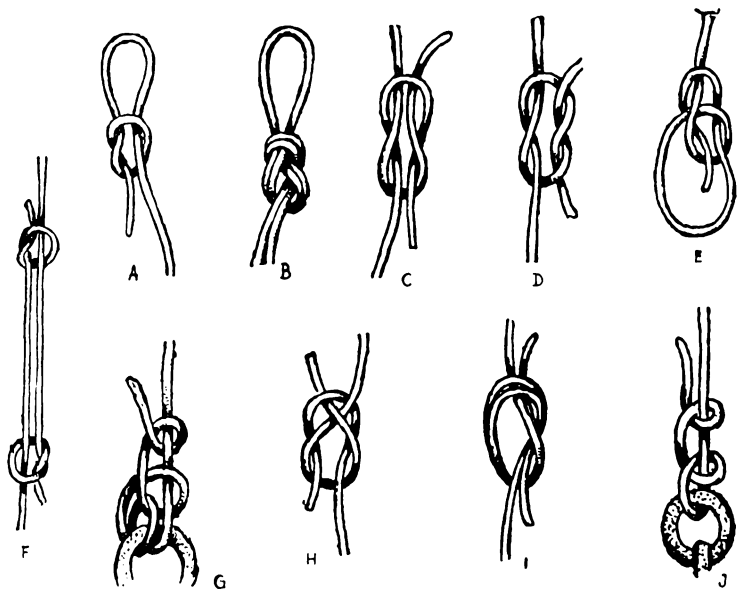


Zálesácké knoflíky a tkaničky z kůže

UZLY

Na obrázku jsou běžné uzly, které by měl znát dobrý táborník. Pamatujte, že dokonalý uzel se nesmí ani zařezávat, ani klouzat.

- A klouzavý uzel*
- B pevná smyčka uprostřed provazu*
- C ambulanční uzel*
- D obyčejný uzel (nespolehlivý)*
- E dračí smyčka*
- F rybářská spojka*
- G kotevní úvaz*
- H škotová spojka*
- I italcovský uzel, spojka k svazování těžkých provazů atp.*
- J dvojitý závit*
- K dvojitý křížový uzel pro spojování velkých provazů*
- L dřevařská smyčka*
- M úvaz se závitkem a očkem*
- N lodní smyčka*
- O ovazování hladkého konce (konec provázku je skryt)*
- P jeřábový závit*
- R lanová spojka pro spojování provazu a lana*



KOUŘOVÉ OTISKY LISTŮ

Je to snad nejstarší forma tisku, neboť listy se mohou samy otisknout, když náhodou padnou za vlhkého dne na plochý kámen.

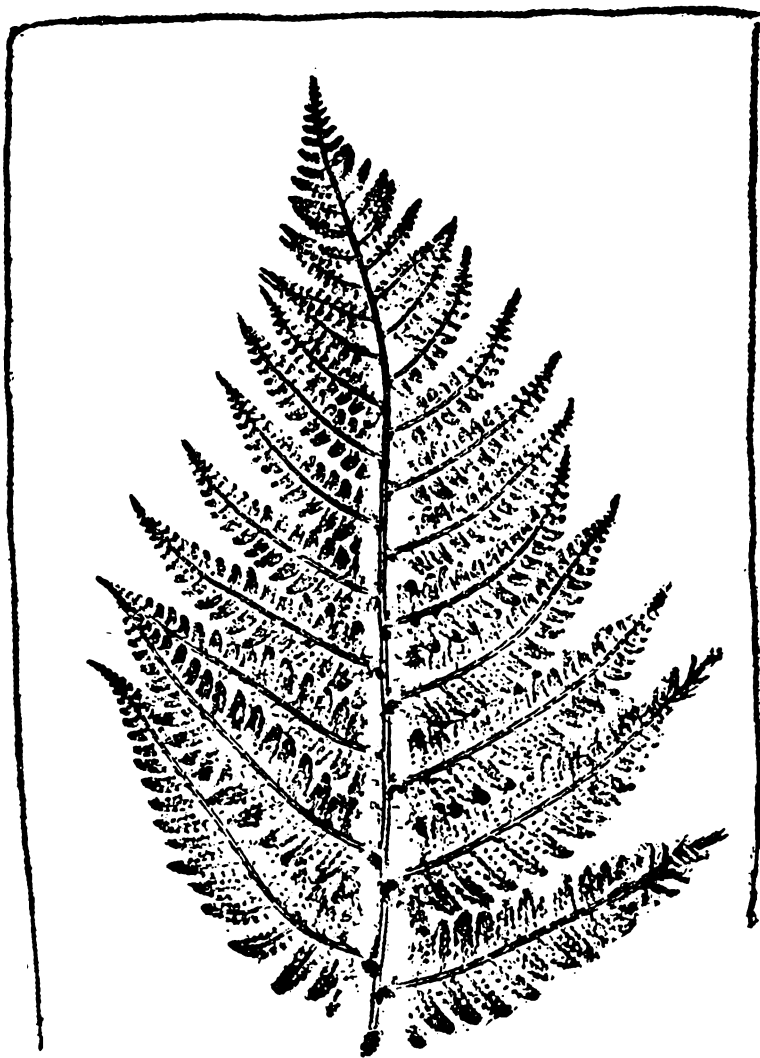
Vzpomínám, jakou radost jsem míval jako malé dítě při otiskování listů — to může totiž dělat každý. Škoda že jsem si některé otisky neschoval, byly by to pro mne dnes skutečné poklady. Ale tehdy jsem si ještě nezačal psát deník.

Postup při otiskování listů: Vezměte čtvrtku obyčejného papíru a důkladně ji namastěte máslem nebo sádlem. Pak ji přidržte namaštěnou stranou nad svíčkou tak, aby plamen olizoval papír. Papírem pohybujte rychle sem a tam, aby se nevžňal, a tak dlouho, až bude celá jeho plocha začerněná.

Pak položte začerněnou čtvrtku na něco plochého, černou stranou vzhůru, a na ni list stromu nebo keře — spodní strana se obvykle otiskne lépe než vrchní. Přikryjte je čistým papírem a pak list přitlačte nebo po něm jezděte špičkami prstů tak dlouho, až se každá jeho část přitiskne k začerněnému papíru. Pak list vezměte a položte ho začerněnou stranou dolů na čistou čtvrtku papíru a přikryjte ho další čistou čtvrtkou. Pevně list jednou rukou přidržujte a špičkami prstů druhé ruky ho přitlačte nebo po něm jezděte podobně jako předtím. Pak zvedněte list za řapík, a hle — máte krásný otisk listu,



Kouřové otisky listů



provedený primitivní tiskařskou černí. Připojte k němu jméno stromu a datum a máte trofej pro svůj deník nebo kroniku.

Nejsnáze se otiskují ostružinové a jilmové listy. Pěkně vypadá každý otisk kapradí. Květiny se povedou jen málokdy.

Když si připravujete nad plamenem papír, začerněte ho co nejvíc, ale mělo by na něm být pořád ještě číst tuku, aby

se leskl. Jestliže je papír málo začerněný, otisk bývá šedivý, je-li na něm hodně tuku, otisk se rozmazává. Jeden začerněný list vystačí na mnoho otisků, zejména když mezi otiskováním pravidelně roztíráme mastnou čern špičkami prstů. Vložíme-li pod list měkkou podložku nebo čtvrtku savého papíru, zlepší se jakost otisku.

Několik málo zkušeností stačí každému jen trochu pečlivému člověku, aby dokázal udělat nejznamenitější otisky — ukázky zde uvedené vám o nich dají určitou představu, ale nemohou mít tu jemnost a zachytit všechny podrobnosti skutečného otisku.

KDYŽ ZABLOUDÍTE V LESÍCH

Kdybyste ztratili cestu, nejdřív si vzpomeňte na to, co říkávali Indiáni: „Neztratil ses ty, ztratilo se tvoje teepee.“ Není to nic vážného. Ani nemůže být, neprovedete-li nějakou hloupost.

První a nejpřirozenější věc, kterou uděláte, je, že vystoupíte na nějaké návrší, vylezete na strom nebo na jiné místo, odkud je dobrý výhled, a budete pátrat po nějakém orientačním bodu, který je blízko vašeho tábora. Můžete si být jisti, že: nejste tak daleko od tábora, jak si snad myslíte; vaši přátelé vás brzo najdou; nejlépe jim pomůžete nějakým znamením.

Propadnout strachu — to by bylo to nejhorší, co byste mohli udělat. Skutečně nebezpečnými nepřáteli nejsou ani tak hlad a zima, ale strach. To strach zbaví poutníka rozvahy a vysaje mu z údů sílu; to strach dokáže změnit chvilkovou zkušenost v poslední tragédii. Zachovejte klid a všechno bude zas v pořádku.

Jestliže leží na zemi sněh, můžete se vracet po svých stopách. Nevidíte-li žádný orientační bod, pátrejte po dýmu z ohně. Čas od času volejte a čekejte, zda se ozve odpověď; neboť i když jste už celé hodiny pryč, je docela možné, že jste na doslech od svých přátel. Máte-li píšťalku, zapísejte na ni

několikrát někde na vyvýšeném místě a čekejte pak a naslouchejte. Jestliže se ani tak nedočkáte pomoci, vyšlete kouřový signál — rozdělte dva čoudící ohně (hoďte do plamenů zelené listy a shnilé dřevo), nejméně 15 m jeden od druhého, jinak vítr sloupy dýmu smíchá. Dva výstřely nebo dva sloupy dýmu obvykle znamenají: „Jsem v nesnázích!“ Když je obyvatelé tábora spatří, měli by rozdělat jeden dýmající oheň, který znamená: „Tábor je tady!“

Zkrátka zachovejte ledový klid, udělejte si pohodlí, značte svoji cestu a pomozte přátelům, aby vás mohli najít.

VELKÁ TÁBOROVÁ SOUTĚŽ

Vyhlaste soutěž o velkou cenu pro jednotlivce, kteří za celý tábor získají nejvyšší počet bodů podle bodovací tabulky. Taková soutěž vzbudí velký zájem. U nás jsme jí obvykle říkali „soutěž o indiánské roucho“, protože hlavní cena bylo roucho sagamora — pokrývka ozdobená obrazci z barevných vlnek nebo aplikacemi. V našem minulém táboře jsme dávali body podle těchto zásad: Při všech soutěžích, které měly stanovený limit nad 5 minut, 20 bodů a 5 bodů pro vítěze, pětibodová srážka pro posledního. Při soutěžích s limitem pod 5 minut 10 bodů a 2 body.

Lov na velrybu (viz hry): Posádky dostaly každá 10 bodů za jednu velrybu přivlečenou do přístavu.

Lov na jelena: Vítěz dostal při každém lovu 10 bodů.

Při táborovém ohni mohl něco předvést každý, kdo chtěl. Za písničky jsme dávali až 25 bodů. Za vyprávění delšího příběhu až 25 bodů. Za vtipné výstupy až 25 bodů. Za zvláštní dovednost až 25 bodů. Za vítězství v „zápasu jednou rukou“ a v podobných soutěžích 5 bodů vítězi a pětibodová srážka poraženému. Výzvy k zápolení mimo dobu sněmování musí být předloženy výboru ke schválení tři hodiny napřed.

Hodnocení výsledků: První 15 bodů, druhý 10 bodů, třetí 5 bodů.

Všechny soutěže se musí konat v táboře. Zvláštní body se

udílejí za čistotu a mimořádné služby — nejvýše 25 bodů denně. Při táborovém ohni mohou dostat oba ohnivci až 25 bodů. Za porušení zákonů se sráží různý počet bodů. Při táborové službě se uděluje 10 bodů za hodinu. Za věci vyrobené v táboře se dává až 50 bodů. Všechny body musí být uděleny ihned po dokončení práce. Kdo už indiánské roucho vyhrál, soutěže se neúčastní. Mladší než čtrnáctiletí a starší než pětatřicetiletí dostávají 10 % bodů navíc, čtrnáctiletí až osmáctiletí 5 % bodů navíc.

JMÉNO TÁBORA

Když návrat Měsíce trávy řekl Indiánům, že nastal nový rok a starý rok skončil, sněm se zabýval otázkou: Pod jakým jménem si budeme minulý rok připomínat? Byla navržena různá jména, která vycházela ze skutečných událostí. Rok neštovic, Rok bílého bizona, Rok mnoha skalpů atd. Když padlo konečné rozhodnutí, „strážce zimního počtu“ nakreslil obrázkový znak na patřičné místo na Malovanou bizoní kůži a tím provedl trvalý záznam.

V našich kmenech vybíráme jména, která by nejlépe připomínala tábor, a zapisujeme je do kroniky. Tak máme: Tábor dešťů, Tábor báječných zábav, Tábor pod drozdím hnízdem atd.



SVITEK
BŘEZOVÉ KŮRY

Nastala doba, kdy se celý národ obrací k životu v přírodě a hledá v něm tělesné ozdravení, tak důležité pro trvalé národní bytí, začíná konečně chápat to, co přemýšliví lidé dávno vědí, že nejdéle jsou živi ti, kdo žijí nejbliže půdě, to jest ti, kdo žijí prostým životem pradávných dob oproštěným od všech nedostatků, které tehdy přinášela nevědomost.

Slunce a vzduch zdolávají tuberkulózu, jednu z nejzhoubnějších nemocí, která pronásleduje bílého muže od doby, kdy začal bydlet v domech. I mnohé nemoci ducha mizí, když člověk, který jimi trpí, začne tábořit pod stanem.

Polovina našich nemocí je v naší mysli a polovina v našich domech. Ty ostatní můžeme s důvěrou přenechat lékařům.

Velkou pobídkou k životu v přírodě je sport; studium přírody je intelektuální stránka sportu.

Rád bych zavedl celý národ do přírody každoročně aspoň na měsíc, oživil a rozšířil zvyk, který už dávno, v dobách Mojžišových, byl považován za důležitou podmínku národního zdraví.

Není to tak dávno, co jeden dobrosrdečný a zámožný člověk, na kterého tato myšlenka hluboce zapůsobila, najal parník a vyvezl několik set chlapců z nejchudší městské čtvrti na den do lesů. Když přistáli, bylo jim řečeno: „Běžte a pěkně si to užijte.“ Bylo to, jako kdybyste nachytali do sítě spoustu dravých ryb a pak je hodili mezi stromy s poznámkou: „Běžte a pěkně si to užijte.“

Chlapci chvíli mrzutě okouněli a pak zmizeli. Za hodinu, když se po nich šli poohlédnout, našli je v partách mezi křovím. Kouřili, hráli kostky a karty — nic jiného totiž neuměli.

Tak ten dobromyslný člověk poznal, že nestačí prostě lidi vzít do přírody. Musíme je také naučit, aby to uměli užít.

Tato kniha má ukázat, jak využívat čas, který v přírodě trávíme.

DEVĚT HLAVNÍCH ZÁSAD

1. *HNUTÍ LESNÍ MOUDROSTI* má sloužit v podstatě *rekreaci* — ozdravení a osvěžení.

2. *TÁBOROVÝ ŽIVOT*. Táboření je prostý život omezený na skutečné potřeby a zároveň vyvrcholení pobytu v přírodě.

Pravé táboření dnes není nějak zvlášt oblíbeno, protože muži si myslí, že k tomu je třeba jezdit někam daleko do odlehlých končin, a ženy je považují za nepohodlné, nehygienické a nebezpečné.

To však jsou mylné představy. Vznikly proto, že lidé nechápou táboření jako druh umění. Rozumně prováděné táboření se musí osvědčit jako příjemné osvěžení i jako spása těla a duše lidí vyčerpaných nebo zlomených shonem přepracovaného světa.

V odlehlých končinách se táboří nejlépe, ale mnoho dobrého můžeme mít i z táboření pod stanem ve městě na zahradě, na terase a dokonce i na střeše domu.

3. *SAMOSPRÁVA ZA VEDENÍ DOSPĚLÝCH*. Řízení z vnějšku není zdaleka tak účinné jako řízení zevnitř. Proto poskytneme táborům co nejširší samosprávu. Každý řádný člen má právo mluvit do společných věcí.

4. *KOUZLO TÁBOROVÉHO OHNĚ*. Co je tábor bez táborového ohně? To ani není tábor, ale studené místo v krajině, kde se náhodou na čas usadili nějací lidé.

Když se lidoop poprvé postavil na zadní nohy a kráčel vzpřímeně — stal se z něho člověk. Velká událost byla symbolizována a vyznačena zapálením prvního táborového ohně.

Po statisíce let vidělo lidské plémě v tomto požehnaném ohni symbol i prostředek zajišťující světlo, teplo, bezpečí, přátelské shromáždění, sněm. Radiátor ústředního topení ani plynový sporák nevyzařuje kouzlo — ty nechávají naše srdce lhostejné. Jen prastarý posvátný oheň živěný dřevem má tu moc a dojíká nás, rozeznává v nás struny vzpomínek na dávnou prostou minulost. Když lidé sedí pospolu u táborového ohně, zdá se, jako kdyby ze sebe shodili moderní slupku a nejistotu a navrátili se k primitivismu — aby se setkali jako

člověk s člověkem — aby ukázali svoji obnaženou duši. Druh, který sedí vedle vás u táboráku, získává vaši lásku nebo nenávisť, většinou však lásku. A jestliže jste spolu v míru a pohodě tábořili, spojuje vás trvalý svazek bez ohledu na to, jak jsou si vaše světy vzdálené.

Táborový oheň je tedy skutečným ústředním bodem každého prostého bratrství. Měli bychom umět využít jeho magickou moc.

5. *VÝCHOVNÉ PROSTŘEDKY V DUCHU LESNÍ MOUDROSTI.* Uvědomili jsme si, že hlavním cílem výchovy chlapců není učenost, ale mužnost, a proto jsme hledali ty prostředky, které rozvíjejí nejlepší povahu, nejvíc přispívají k tělesné zdatnosti a které lze provádět v přírodě — které zkrátka vychovávají mužné vlastnosti.

Skoro každá logická úvaha nás dovede především k lesní moudrosti — tj. k lesní moudrosti v širokém slova smyslu — ke všem věcem, které by měl všestranný zálesák ovládat: jízdu na koni, lovu, tábornictví, horolezectví, indiánským dovednostem, první pomoci, znalosti hvězd, signalizaci, ovládání plavidel. K tomu přidáme všechny dobré sporty, i plavání a jízdu motorovým vozidlem, studium přírody, jehož významné odvětví je fotografování plachých zvířat. Především však statečnost.

V těchto různých oborech je přes tři sta uznaných činů a velkých činů a členové Ligy lesní moudrosti za ně dostávají pocty, které ukazují, čeho už dosáhli.

6. *POCTY PODLE STANOVENÝCH MĚŘÍTEK.* Princip soutěživosti má mnoho neblahých následků. Víme, jak bují v dnešním sportu, kde se vynakládá všechno možné úsilí na objevení a vypěstování špičkových závodníků, kdežto masa průměrných je naprosto zanedbávána. Ti, kteří by potřebovali rozvíjet svou tělesnou zdatnost, nemají k tomu příležitost a ti, kterým to není třeba, trénink zase přehánějí. To pak zanechává u všech neblahé následky. Většine těchto úskalí bychom se vyhnuli, kdybychom se snažili dovést všechny jedince k určité standardní výkonnosti. V našich nesoutěživých zkouškách nejsou protivníkem „jiní chlapi“, ale čas a prostor,

přírodní síly. Nesnažíme se porazit ostatní, ale povznést sami sebe. Kdyby se tato zásada uplatnila všeobecně, znamenalo by to konec nešvarů, které dnes demoralizují špičkové sportovce. Proto jsou všechny naše pocty udělovány podle světového standardu. (Pocty nejsou ceny.)

7. *OSOBNÍ VYZNAMENÁNÍ ŽA OSOBNÍ VÝKONY*. Touha po slávě je u divocha nejsilnější motivací. U civilizovaného člověka se předpokládá, že jeho jednání podněcuje nějaký vyšší princip. Kdo věří, že dnešní muži — a to vůbec nemluví o chlapcích — jsou civilizovaní v tomto nejvyšším smyslu, byl by velice překvapen, kdyby svoje představy mohl srovnat se skutečností. A přece může být lidská slabost dobrým pracovním materiálem. Snažím se brát skutečnost takovou, jaká je. Každý má možnost proslavit se tím, že splní standardní úkoly, a my to podněcujeme osobními vyznamenáními, která každý může vidět a získat a po nichž by všichni toužili.

8. *IDEÁLNÍ HRDINA*. Chlapci od deseti do patnácti let mají podobně jako divoši čistě vnějškové ideály. Myslím, že jsem nikdy nepotkal kluka, který by nechtěl být raději indiánským náčelníkem než Darwinem nebo Tolstým. Proto počítám s touto skutečností a snažím se před ně stavět vnějškový ideální vzor, který však musí být i čistý, mužný, statečný, dobře již známý a který by je s jistotou vedl k vyšším věcem.

9. *MALEBNOST VE VŠEM*. To je velmi důležitá zásada. Malebnost má účinek magický a nadto jemný a neodolatelný, protože působí na podvědomé složky osobnosti. Využíváme všemožně kouzla titulů a pestrých krojů, krásných obřadů, rčení, tanců a písní.

IDEÁLNÍ VZOR

Když společně táboří v přírodě dva nebo tři mladí lidé, mohou žít jako jedna rodina, zejména když je s nimi někdo dospělý. Je-li však skupina složena z deseti nebo více táborníků, musí být nějak organizována.

Jaká organizační forma bude účelná a bude plně vyhovovat

devíti zásadám lesní moudrosti? Jaká forma řízení se nejlépe hodí pro rekreaci,

život v přírodě,
samosprávu,
táborový oheň,
tradice lesní moudrosti,
pocty podle stanovených měřítek,
osobní vyznamenávání za osobní výkony,
hrdinný ideál,
malebnost ve všem?

Podle mého soudu kmenové zřízení, indiánská organizační forma.

V podstatě to je republika nebo konstituční monarchie a mnohé pokusy prokázaly, že našemu účelu vyhovuje nejlépe. Vede účastníky k tomu, aby sami spravovali své věci. Nabízí vhodnou činnost do přírody. Je tak pružná, že může být přijata v celku nebo jen zčásti, okamžitě nebo postupně. Její malebnost hned všechny zaujme. A k našemu účelu se hodí tak dobře, že jiné organizační formy dříve nebo později musí převzít její podstatné rysy.

Žádná větší tlupa chlapců netábořila měsíc v přírodě, aniž shledala, že musí uznat nějakého vůdce, radu starších (nebo vládnoucí skupinu, jejíž postavení spočívá na vynikajících vlastnostech), nějakou moudrou dospělou osobu, která by je vedla v nesnázích — aniž hledala místo, kde by mohla vystavit symboly svého tábora; tj. která by nepřevzala systém založený na náčelníkovi, radě, medicínmanovi a totemovém kůlu.

Ideální Indián kromě toho představuje nejvyšší typ primitivního života. Byl mistrem lesní moudrosti, vznešený, čistý, mužný, statečný, dovedl se ovládat, byl zbožný, pravdomluvný a vždy malebný.

Amerika vděčí za mnohé rudochovi. Když vypukl boj za nezávislost, odehrával se mezi lidmi jedné krve, stejně bystrými a silnými. Britové měli snad lepší výzbroj. Velkou výhodou Američanů byla znalost lesní moudrosti a tuto znalost, která jim zajistila vítězství, získali od rudochů.

Indián však může vykonat ještě větší službu dnes a v budoucnosti. Může nás naučit životu v přírodě, ušlechtilé odvaze, radosti z krásy, požehnané spokojenosti, blaženosti ze služby, síle laskavosti, výtečnosti vnitřního klidu a povznesenosti nad smrtí. Neboť to byly hodnoty, které Indián představoval: to byl úhrn jeho víry.

HISTORIE HNUTÍ LESNÍ MOUDROSTI

Idea lesní moudrosti mne provázela po celý život. V roce 1875, když mi bylo čtrnáct let, založil jsem v Torontu Klub Robina Hooda, který měl pěstovat život v přírodě a spojovat lesní moudrost Robina Hooda a Kožené Punčochy. Členové tohoto klubu měli kromě jiného užívat jako zbraně jen luku a nesměli podpalovat oheň zápalkami. Klub se zanedlouho rozpadl, ale ten sen mne nikdy neopustil a čas od času jsem se ho pokoušel uskutečnit.

V knize *Dva divoši* popisují některé z těchto pokusů. Chata ve strži severně od Toronta a teepee v sangerských lesích se Samem a Guyem — to byly moje osobní zážitky a většina malých dobrodružství zde zaznamenaných se skutečně udála.

V roce 1896 jsem se po letech strávených potulkami v nížinách a v cizích zemích usadil nedaleko New Yorku a někdy v roce 1897 jsem znovu začal uskutečňovat svůj sen. Na jeho podporu jsem otiskl v časopise *Ladies Home Journal* (1902) řadu kapitol o myšlence lesní moudrosti a organizaci. První článek vyšel v květnu, ačkoli byl pochopitelně napsán předešlého podzimu. A z jeho podnětu vznikl kmen Modrých volavek Indiánů lesní moudrosti ve státě New York.

Prvního července jsem v Summitu ve státě New Jersey založil první kmen, který jsem osobně vedl. Od té doby myšlenka lesní moudrosti sílila a šířila se navzdory mladším soupeřícím organizacím, které si zajistily na veřejnosti větší pozornost.

Po dobu 13 let od roku 1902 byl hlavní stan hnutí lesní moudrosti v Greenwichi ve státě Connecticut. Roku 1910

jsem stál v čele výboru, který řídil v New Yorku činnost skautské organizace. Měla skoro stejné cíle a prostředky jako Indiáni lesní moudrosti, a tak jsem dál vedl obě organizace. V naději, že je sjednotím, stal jsem se náčelníkem všech amerických skautů. V roce 1915 jsem si však uvědomil, že sjednocení není možné; obě hnutí se příliš lišila metodami. Jen lesní moudrost poskytovala rekreační program oběma pohlavím a všem věkovým stupňům. Skautská organizace mne už nepotřebovala, proto jsem odstoupil, abych mohl věnovat všechny síly lesní moudrosti.

V roce 1917 se všechny kmeny spojily v Americkou Ligu lesní moudrosti.

V Evropě vznikly podle mé příručky nazvané Svitek březové kůry woodcrafterské organizace v Anglii, Československu, Polsku, Rusku, Francii a Belgii.

IDEA WOODCRAFTU — LESNÍ MOUDROSTI

Jeden významný vychovatel mne nedávno vyzval, abych mu jednou větou řekl o Lize lesní moudrosti. Odpověděl jsem: „Je to program výchovy člověka s modrou oblohou v pozadí.“

Od svého založení v roce 1902 bylo hnutí lesní moudrosti následováno řadou organizací, které více či méně napodobovaly jeho program, ale naprosto se lišily v bezprostředních cílech a výsledcích.

Některé z těchto organizací měly za úkol předvojsenskou výchovu a přidaly k ní příchut' dobrodružství, aby své čtyry smířily s nudnými povinnostmi. Jiná organizace měla děvčatům obestříť romantickým kouzlem běžné ženské domácí práce.

Další organizace — a těch byla většina — podněcovaly děti k zájmu o různá řemesla tím, že za odborné znalosti udělovaly pocty, a to všechno v domnění, že tím chlapcům pomáhají zvolit si správné životní povolání.

K tomu znovu podotýkám:

Lesní moudrost je rekreace, především v přírodě.

Liga lesní moudrosti se na rozdíl od jiných organizací ne-

obírá životním povoláním člověka, ale jeho zaměstnáním ve volných chvílích. Práci v prádelně, instalatérské řemeslo, učitelství, zaměstnání v bance nebo v pojišťovně považujeme za naprosto čestné a důstojné povolání, ale nechceme udělovat poctu žehlířce, která vyžehlila čtyřicet límečků a nespálila při tom ani jediný, ani bankéři, který s úspěchem podepsal 100 obligací, ani učiteli, který učil 1000 žáků, ani obchodníku realitami, který prodal 100 parcel s dvojnásobným ziskem, ani agentu pojišťovny, který uzavřel pojistky na sto tisíc dolarů a nikdy nezpůsobil své společnosti žádnou ztrátu. Raději nabízíme žehlířce, učiteli, bankéři, obchodníku realitami, pojišťovacímu agentu a instalatérovi naprosto jinou oblast pro jejich myšlenky, něco, při čem bude využito jejich podnikavosti a zručnosti, avšak naprosto jiný svět, říši snů, chcete-li, volný prostor, v němž mohou zapomenout na svoji práci v prádelně, na instalatérské řemeslo, na bankovní transakce a kde se mohou radovat z krásy přírody a z věcí, které podněcují fantazii.

Dovolte mi, abych to ozřejmil na příběhu jednoho londýnského obchodního příručího. Šest dní v týdnu prodával od rána do večera boty. Jedinou příležitost k rekreaci měl jen o nedělích, kdy však byl příliš unaven, aby mohl dělat něco jiného než zajít do parku v Battersea a natáhnout se tam do trávy.

Jednou v neděli ráno vyběhl z trávy jakýsi brouk a začal mu lézt po ruce. Překvapilo ho, jaké má krásné barvy — byl oranžový a měl na sobě černé a bílé skvrny.

Příští neděli prožil něco podobného, ale tentokrát to byl brouk zářivě, smaragdově zelené barvy. Mladík nikdy nepřemýšlel o jejich kráse, ale tenhle brouk mu vnukl nápad. Začal se ohlížet kolem sebe po dalších druhích. Po několika nedělích jich měl aspoň tucet — zcela odlišných a více či méně krásných. Pak je začal napichovat na špendlíky a už se vždycky těšil, jak se na konci týdne znovu vydá na lov brouků.

Kdosi z jeho přátel mu řekl: „Proč si nezajdeš do knihovny? Tam jsou všelijaké knížky o broucích, z nich by ses dověděl jejich jména i to, jak žijí.“ Ale knihovna nebyla naneštěstí v neděli otevřená.

Jiný přítel mu řekl: „Na tvém místě bych si zašel do muzea a obrátil bych se tam na profesora Huxleye. Jsem si jist, že by ti pomohl.“

A tak ten chudý plachý prodavač sebral všechnu svoji odvahu a navštívil slavného vědce. Huxley patřil k těm velkým mužům, kteří jsou vždycky ochotni pomoci studentům, a okamžitě soustředil všechny své myšlenky na předloženou věc. Přijal prodavače bot velmi laskavě, poslal si do knihovny pro knihy, pomohl mu zjistit jména nasbíraných exemplářů a řekl mu, aby za ním přišel, kdykoli bude potřebovat pomoc.

A tak ten prodavač bot objevil nové pole, nový svět, do něhož mohl vstupovat, když skončil své povinnosti v obchodě. Naplnilo to radostí jeho jinak smutný život a on v tom pokračoval, až se z něho stal nejlepší znalec hmyzu londýnských parků.

Huxley vyprávěl o tomto mladíkovi svým posluchačům a řekl: „Přál bych si, aby tohle dělal každý z vás. Věnujte se svému povolání, svým úkolům ze všech sil v pracovní době, ale pro volný čas mějte nějakou zálibu, něco, čemu se oddáte celým srdcem, koutek v říší fantazie, větší nebo menší, podle svého nadání, ale v němž budete nejlepšími odborníky, v němž budete skutečnými králi.“

Myšlenka lesní moudrosti se proto nezabývá prodavačem bot v hodinách, kdy je za pultem a vykonává své povolání, ale jeho zálibami ve volném čase. Nezabývá se výsledky jeho obchodní činnosti, ale jeho nedělemi, kdy je králem brouků v londýnském parku.

Těch několik málo řemesel a jiných zaměstnání, která uznáváme v naší příručce, patří nezbytně k životu v přírodě a k táboření nebo jsou s nimi důvěrně spjata.

Když jsem hovořil o těchto věcech před několika lety s jedním skautským vůdcem, zjistil jsem, že má o skautingu jen jedinou představu — jako o předvojenské výchově, že chce vychovávat jen dobré vojáky. Byl jsem zcela ochoten přiznat, že je třeba dobrých vojáků, ale tvrdil jsem a tvrdím to i dnes, že ta nejdůležitější věc, o kterou nám jde, jsou ideály mladých lidí, a že proto naše zálesácká činnost je jen prostředek k vý-

chově ušlechtilého charakteru. Člověk s takovou výchovou a tělesně zdatný bude pracovat jako prodavač bot nebo voják nebo státník podle svého nadání a potřeb své země.

Když zakladatel vytvářel rekreační program pro hnutí lesní moudrosti, studoval při tom soustavně lidské instinkty, protože v tomto prastarém dědictví lidského rodu rozeznal zbraň a nepřemožitelnou sílu. Nikdy však nezapomněl, že instinkty mohou působit i nesprávně a znamenat pro člověka hrozbu. Poznal také, že vzpírat se instinktům nebo je potlačovat má neblahé následky.

Například hravý instinkt převládá u všech mladých zvířat na vyšším vývojovém stupni a dává jim ve skutečnosti výcvik, který potřebují k životu.

Nebo instinktivní sdružování do part — to je skutečné náboženství všech hochů od 8 do 18 let. V těchto letech se málo starají o to, co si o nich myslí učitel nebo farář, ale záleží jim hodně na tom, co si myslí jejich parta. Nejtvrdší trest, jaký může chlapce postihnout, je vyloučení z party. „Kluci mě nechtěj nechat, abych si s nima hrál,“ to je nářek zoufalého člověka. A zločin, za který k němu bývá obvykle odsouzen, je žalování, to znamená zrada party.

Podobnou sílu a možnosti najdeme v „zasvěcovacím“ instinktu, ve zvyku dávat přezdívky, v oblibě osobního zdobení, ve sklonech vyrývat své jméno na veřejných místech, v zálibě sbírat známky, mušle, zvláštnosti atd., ve vlivu atmosféry, v účinnosti malých obřadů, v touze po dobrodružství, v kouzlu táborového ohně.

To všechno a ještě mnoho jiného obsahuje náš program.

Jeden bystrý pozorovatel, který si všiml, jak dokonale využíváme životní síly, řekl o lesní moudrosti, že to je „životní moudrost“. Jiný, na kterého silně zapůsobila všestranná praktičnost lesní moudrosti, řekl, že se dá provozovat „tam, kde právě jste, s tím, co máte, a hned teď“. Další člověk prohlásil, že to je „zábava pro muže i ženy, mladé i staré“ s těmito třemi pravidly v podtextu:

Za prvé, zábavu nesmíte kupovat za peníze. Bavte se sami; lesní moudrost vám ukazuje jak.

Za druhé, vaše zábava musí být důstojná. Nikdo při ní nesmí dojít úhony na těle, duchu ani majetku.

Za třetí, nejlepší zábava je taková, při níž se uplatní fantazie. Vnější zábavy mají své místo, ale jejich půvab se ztrácívá spolu s naším mládím. Potěšení, která vám poskytují říše fantazie, stále vzrůstají, jak vám přibývá let, a čím více se jim oddáváme, tím jsou silnější. Na konci dlouhého života znamenají víc než na jeho začátku.

Teď, když jsem tak zdůraznil rekreační stránku programu, dovoluji mi, abych ji ospravedlnil odkazem na některé všeobecně známé skutečnosti.

Podle mnohých svědectví jde polovina našich chlapců po špatné cestě, v životě ztroskotává a je pro společnost více méně břemenem. Mnozí z nich, zbytečně mnozí, končí jako kriminální zločinci. Někteří sociologové uvádějí ještě vyšší číslo než padesát procent, někteří nižší. Ale ať je to kolik chce, znamená to velkou, politováníhodnou ztrátu.

Proč? Je snad padesát procent chlapců špatných? Jistěže ne. Moderní věda nám říká, že asi jeden ze dvou tisíců je špatný už od narození — to znamená, že má zvrácenou povahu, nebo je slabomyslný a bude společností na obtíž, to však jsou jen patologické případy, které potřebují léčení v ústavu — ne ve vězení.

Proč jde tedy padesát procent po špatné cestě? Odpověď je docela prostá; zaviniily to špatné výchovné metody a zejména špatné formy zábavy.

Máme-li pochopit význam rekreace, musíme mít na paměti za prvé univerzálnost hravého instinktu, který se silně projevuje po celé mládí,

za druhé jeho nezměrnou sílu, neboť ovládá dítě v období, kdy se formuje jeho tělo i charakter.

Cesta lesní moudrosti znamená uplatnění těchto myšlenek při výchově chlapců a děvčat. Neboť špatná hra má na povahu horší vliv než špatné kázání. První chybný krok se skoro vždycky udělá v bezmyšlenkovité, silné touze po zábavě, po

uvolnění překypující živočišné energie. A protože chlapci nevědí, co by měli dělat jiného, provedou nějaké uličnictví.

Cesta lesní moudrosti je odpovědí na tento problém. Stručně řečeno, nechce být předvojenskou výchovou ani nástavbou nedělní školy. Nepokouší se vycvičit pomocníky policie. Neučí děti pracovat, to se snadno naučí, až k tomu dorostou. Liga lesní moudrosti chce pomáhat hledat mužům a ženám ze všech povolání a ve všech životních situacích náplň volného času, která by byla naprosto odlišná od jejich práce nebo povolání — něco, co se jim může stát na celý život zdrojem potěšení a odpočinku.

SEDM TAJEMSTVÍ LESNÍ MOUDROSTI

ČTYŘNÁSOBNÝ ZÁKON. Z velkého ústředního ohně se rozsbíhají čtyři cesty — cesta těla, cesta mysli, cesta ducha a cesta služby. Všichni lidé, kteří chtějí být skutečnými lidmi, musí jít po těchto čtyřech cestách. Každá z nich vede ke světlu, malému ohníčku, který zapalujeme z velkého ústředního ohně. Tato světla jsou krása, pravda, síla a láska. Z těchto čtyř světél vychází dvanáct zákonů lesní moudrosti — a to je tajemství čtyřnásobného ohně.

LÉK NA OBLOŽE. To je snad největší tajemství, že sluneční paprsky mají moc zahnat mnohé z nejhorších nemocí, které trápí lidstvo. Pro většinu z nás jsou sluneční paprsky zázračný lék. Snad jen jeden z padesáti lidí je nesnáší, protože trpí nějakou zvláštní nemocí. Správnou míru poznáme takto: dokud máme při slunění příjemný pocit, je všechno v pořádku. Jestliže nám to je nepříjemné, měli bychom přestat, neboť bolestí protestuje naše přirozenost proti poškozování organismu.

POSVÁTNÝ OHEŇ. Oheň vzniklý třením dřev byl vždycky považován za posvátný. Můžete ho zažehnout smrkovým, jedlovým, modřínovým, lipovým nebo jilmovým dřevem, budete-li postupovat podle návodu popsání v této knize. Je to sluneční světlo skryté ve dřevě, které síla luku opět uvolňuje.

Tak zapalujeme velký ústřední oheň při sněmu. Je to symbol Velkého Ducha.

LESNÍ CHLÉB. Všude v divočině je nějaká potrava, kterou může hladovějící člověk vyhledat a zachránit si tak život. Ve všech částech Spojených států, kde jsou rybníky a pomalé vodní toky, můžeme najít rostlinu s indiánským jménem wapatan neboli „kachní brambora“ (druh šípky — *sagittaria variabilis*). Její listy se podobají štíhlým šípovým špičkám a na jejich oddencích jsou výživné hlízy velké jako ořech.

Všude ve východních částech Kanady a Spojených států roste mezi nízkými křovinatými porosty hojně „indiánská brambora“. Je to popínavá rostlina s nachovými květy, lichozpeřenými listy složenými z 5, 7 nebo 9 vstřícně postavených lístků. Na oddenku rostou hlízy velké jako ořechy.

Všude v prérii najdeme rostlinu zvanou „chlebový kořen“.

Všude na dalekém severu najdeme lišejník — druh *Gyrophora Muhlenbergii*, kterým se živili po celé měsíce někteří polární cestovatelé.

V každém kraji se vyskytuje přinejmenším jeden druh rostliny, která nám v nouzi poskytne potravu. Pro zálesáka to je příjemný úkol, hledat a objevovat toto skryté požehnání ve svém kraji.

SEVERNÍ HVĚZDA. Nikdo nemusí zabloudit za noci v divočině, když je obloha natolik čistá, aby bylo vidět hvězdy. Neboť sedm hvězd Velkého vozu ukazuje k Polárce, hvězdě domova. Otáčejí se kolem ní, ale vždycky k ní ukazují.

NOČNÍ BDĚNÍ (VIGILIE). Víte, že když sedíte celou noc u ohně někde na vyvýšeném, chráněném místě bez potravy, knih a společnosti, přibližujete se Velkému Duchu?

MÍR NOCI. Byly doby, kdy naše babičky říkávaly, že noční vzduch je jedovatý. Dnes víme, že to tak není. Víme, že noční vzduch je chladnější, ale že má blahodárný vliv na nervovou soustavu. Víme, že anděl noci nese pod svými křídly uzdravující mír. Lidé unavení, lidé s pocuchanými nervy, lidé trpící nespavostí se mohou svěřit noci v přírodě s jistotou, že se jim dostane požehnaného odpočinku.

LESNÍ MOUDROST V MINULOSTI A DNES

Na počátku bylo zálesáctví jediným vědním oborem, který člověk znal, protože žil v lesích a musel ovládat věci, které potřeboval ke svému každodennímu životu.

Získal tak dovedné ruce, rychlé nohy a důkladnou znalost celé přírody. Naučil se plavat a být odvážný, naučil se poslouchat svého náčelníka a být věrný svému kmeni. Když jen jedenkrát v něčem selhal, mohlo to snadno znamenat jeho smrt. Přežili ti, kdož dokonale ovládli všechny důležité složky lesní moudrosti. Tak to bylo nejen v minulosti, ale vždycky a je to tak i dnes.

Všichni velcí lidé, kteří se zapsali do dějin, prošli nejdřív školou lesní moudrosti. Nimrod, velký lovec, jenž vybudoval město Ninive. Sardanapalus, zabijáč lvů, assyrský vládce, jenž holýma rukama přemohl dva lvy, kteří ho napadli současně. Brennus, Gall, který uměl okovat svého koně a dovedl ovládnout celý starý Řím. Rollo, král moří, jenž uměl se svou lodí proplout nejbouřlivějšími vodami a přistál v Normandii, aby tam ustanovil řád a zákony, které jsou dnes přijímány po celém světě. Washington, lovec, zálesák, hraničář, farmář a armádní zvěd, který uměl běhat, zápasit, velet i poslouchat. Abraham Lincoln, lovec, pionýr, zálesák, drvoštěp, farmář, lodník.

Také ženy ukázaly, že cesta lesní moudrosti je cestou statečných. Grace Darlingová, odvážné děvče z rybářské rodiny, vedla domácnost svému otci, strážci longstonského majáku, a s bezpříkladnou odvahou nasazovala svůj život za strašných bouří, aby zachránila životy trosečníků — mužů, žen a dětí. Nancy H. Lincolnová, pionýrka, vychovávala svého syna Abrahama k naprosté poctivosti a podařilo se jí vypěstovat ty vzácné, ušlechtilé morální vlastnosti, které utvářely Lincolnův čistý charakter a zajistily mu věčnou slávu.

Dnešní zálesák nemusí zkoumat stopy, aby poznal, která zvířata šla k napajedlu, ani přikládat ucho k zemi, aby poznal, zda se blíží stádo bizonů. Ví však, že ve městě je telefonní seznam klíčem k mnoha důležitým informacím. Nemusí zkou-

mat čichem vítr, aby se dověděl, kde hoří džungle, ale ví, kde je požární hlásič a jak se má zachovat při poplachu. Nemusí hledat očima po proudu a proti proudu krokodýly, dřív než začne plavat na druhý břeh, ale rozhlédne se na obě strany, dřív než přejde ulici. Nemusí si prohlížet záseky na kmenech, které ho mají zavést do tábora, ale když na rohu odbočuje, všimne si jména ulice a uprostřed hluku a ruchu si zachovává chladnou hlavu a ví, kam jde, jako jeho předkové zachovávali rozvahu uprostřed splašeného stáda; jinak by byli neměli žádné potomky.

Pro zálesáka je přirozenou potřebou naučit se znát opět stromy a rostliny, rozumět všem zvukům v lese a na poli. Chrání celou krásnou přírodu, protože ji má rád. Všimá si nebeských divů a rozechvívá ho tajemství hvězd. Ví, kde se utábořit, jak si uvařit, jak pohodlně žít v primitivních podmínkách. A protože dobře zná prastarou kmenovou hru, je doma pozorný a pomáhá mladším dětem i starším lidem. Klidná, pevná mysl vycvičená všestranným tréninkem mu umožňuje, aby prostě a statečně přijímal přítele i nepřítel, příjemné věci i nebezpečí. Ať je v jakékoli situaci, udělá vždy všechno, co je v jeho silách.

Dívka, která jde po cestách lesní moudrosti, je zdravá. Ví, jak má žít, aby překypovala silou. Dychtí po poznání přírody, ptáků, stromů, květin a chrání všechny krásné tvory a věci ve své zemi. Všimá si nádhery nebe a zná něco z tajemství hvězd. Ví, kde tábořit, jak vařit, jak pohodlně žít v primitivních podmínkách. Ví také, jak vytvořit šťastný a útulný domov, umí si ušít šaty, dovede se postarat o malé děti a získat jejich přátelství. Umí jednat s lidmi prostě a takovým způsobem, kterým si všechny nakloní. Chová se statečně, když hrozí vnější nebezpečí i když řeší své vlastní problémy. Dělá vždycky všechno podle svého nejlepšího svědomí, ať už je postavena na kterékoli místo.

Lesní moudrost říká všem, kdož by chtěli poznat tajemství lesů, sílu, kterou dává služba, a tajnou stezku, která vede k nejvyššímu úspěchu: pojď, snaž se pochopit smysl sněmovního kruhu, sněmovního ohně a kmenového přátelství.

Když se naučíš tohle, tvoje srdce získá i všechno ostatní tak samozřejmě, jako se tvoří křišťál v lůně hrubé, tvrdé skály.

To všechno nám dává lesní moudrost. To všechno dohromady znamená skutečné lidství.

JAK SE STÁT ČLEMEM KMENE LESNÍ MOUDROSTI

Je to docela snadné — buď se přidáte ke kmeni, který už existuje, nebo utvoříte nový kmen. Shromážděte šest chlapců nebo děvčat, dvanáctiletých a starších, a jednoho dospělého, muže nebo ženu, kteří je povedou. Dejte jim přečíst Knihu lesní moudrosti, aby pochopili, co to je lesní moudrost. Pak zvolte pro kmen jméno, obvykle s nějakým historickým nebo zvláštním významem, často to bývá jméno indiánské. Vyberte si také nějaký totemový symbol.

JAK UTVORIT KMEN

Kmen je organizační jednotka složená nejméně ze šesti a nejvíce z padesáti členů. Náčelník řídí práci rodů.

Na počátku činnosti je správné, když propůjčíte hodnosti jen dočasně, na krátkou dobu. Zvolte strážce totemu, ohnivce, písmáka a hospodáře nebo pověřte kmenového náčelníka, aby je jmenoval. Určete dobu a místo schůzek, výši příspěvku a jiné organizační záležitosti.

Pak byste měli rozdělit kmen do rodů, nejméně tříčlenných a nejvýše desetičlenných. Každý rod by si měl zvolit svého náčelníka — nebo ho jmenuje kmenový náčelník. Scházívá-li se rod samostatně, zvolí si i písmáka a hospodáře.

Slib kmenového náčelníka (podepíše jej v kronice a připojí k němu svůj totemový znak, má-li jaký): Slibuji na svou čest, že budu zachovávat zákony lesní moudrosti, čestně řídit kmenové záležitosti, ochraňovat slabé a nebudu žádat po nikom nic, co bych nebyl ochoten udělat sám.

Slib všech členů (podepíší jej v kronice a připojí k němu svůj totemový znak, mají-li jaký): Slibuji na svou čest, že budu ve všech záležitostech lesní moudrosti poslouchat náčelníka a kmenový sněm. Nesplním-li své povinnosti, předstoupím na vyzvání před sněm a podřídím se bez protestů jeho rozhodnutí.

SCHŮŽKY RODU

Každý rod by si měl zvolit jméno a totemový znak. Rod by se měl scházet jednou v týdnu a po této schůzce by měla následovat schůzka celého kmene (všech rodů). Kmenové schůzky se mohou konat podle dohody i méně často.

MÍSTO SCHŮŽEK

Jeden z prvních problémů, které bude muset kmen řešit, je místo pro schůzky. Mělo by být útulné, čisté, klidné a dost prostorné, aby se celý kmen mohl sesednout do kruhu. Pro schůzky rodů stačí i menší místnost. Jestliže místnosti užívají i jiní lidé, nelze v ní provádět úpravy. Patří-li však jen kmeni nebo užívá-li jí několik kmenů, lze ji upravit tak, aby připomínala sněmovní kruh, jaký mívá kmen v přírodě, nebo vnitřek srubu. O sněmovním kruhu v přírodě je psáno na str. 100.

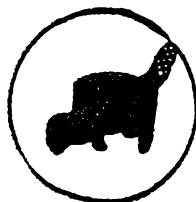
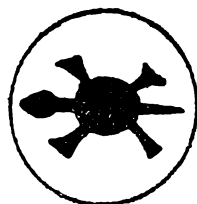
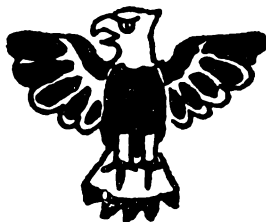
KMENOVÝ SNĚM

Sněm s kmenovým náčelníkem je nejvyšším rozhodujícím činitelem kmene. Je shromážděním řádných členů, popřípadě nově přijímaných a někdy též pozvaných hostů.

Sněm hlasuje o všech důležitých ustanoveních a činech kmene, volí jednou za rok nebo za dva roky náčelníka a kmenovou radu. Volba je tajná. Navržený náčelník a rada bývají zvoleni prostou většinou hlasů (je-li přítomna aspoň polovina členů).

Sněm udílí orlí péra a jiné pocty a hodnosti schválené výbo-
rem pro pocty. Ročně má každý kmen konat aspoň čtyři sně-
my: jarní, letní, podzimní a zimní, z nichž jeden je výroční.

Na sněmu má právo hovořit a hlasovat jen řádný člen
kmene, když mu náčelník udělí slovo.



Jména rodů

Modrý bizon (na bílém podkladu)

Letící orli (černý a bílý na červeném podkladu)

Modré volavky (modré na zeleném podkladu)

Želvy (černá na červené)

Černí medvědi (černá na červené)

Bobři (černá na červené)

Stříbrné lišky (černá na bílé)

Rudí stopaři (červená na světle žluté)

Městční družina (žlutá na modré)

SMYSL SNĚMOVNÍHO KRUHU

Proč sedáme v kruhu kolem ohně? To je stará historie. Kdysi dávno, dřív než získali oheň, museli lidé sedávat na stromech a celou noc se třást strachem při pohledu na žhnoucí oči dole v houštinách — oči čhajících šelem.

Ale když lidé objevili oheň, mohli sedět celou noc na zemi, protože se dravá zvířata ohně bála a držela se od něho v uctivé vzdálenosti. Oheň člověku poskytoval ochranu, teplo, pohodlí a příležitost k společnému setkání. Všechno to dobré, co vyjadřujeme slovem „domov“, nacházíme i kolem ohně.

Kromě toho se skupině lidí nejlépe sedí v kruhu. Každý tu má své místo s dobrým výhledem na všechny ostatní a všichni vidí dobře na něho. Člověk přitom cítí, že je skutečně součástí toho, co se tu odehrává. Takový pocit by neměl, kdyby seděl schovaný někde v koutě. Kruh je důstojný a demokratický. Proto odmítl král Artuš starodávný dlouhý stůl s dvojí úrovní, kde na čestném vyvýšeném místě sedávali šlechtici a na nižším místě prostý lid, a zřídil kulatý stůl. U tohoto stolu všichni, kdož byli hodni přijít, sedávali na stejné úrovni, byli jako bratři, měli stejnou důstojnost i odpovědnost. A každý z nich měl čestný závazek plnit své povinnosti. Proto zde vládl laskavější duch a smysl pro vzájemnou závislost.

Podobné myšlenky se pojí i k našemu sněmovnímu kruhu. Také z těchto důvodů se koná náš sněm vždy v kruhu, a pokud to je možné, u ohně. Když sedíme při sněmu tak, jako lidé sedávali kolem ohně, a vdechujeme vůni hořícího dřeva, vracejí se vzpomínky na dávno minulé časy a s nimi i jejich prostý, vážný duch a smysl pro bratrství.

DŮSTOJNOST SNĚMU

Na sněmu nesmí nikdo stát, není-li to součástí obvyklého programu. Nikdo nesmí přecházet přes volné prostranství nebo v něm pobývat kromě předsedajícího náčelníka a členů, kteří se ujali slova nebo předvádějí nějaký výstup, a kromě

ohnivce, když plní svoji povinnost. Ani ohnivce nesmí upravovat oheň v době, kdy by tím rušil výstup, nebo v závažné chvíli, kdy by odváděl pozornost.

Jako výraz souhlasu říkáme „hau“. Náčelník nepromlouvá ze svého křesla, ale z „poradní skály“. Kdo chce promluvit, vstane a čeká, dokud ho náčelník neosloví jménem nebo mu nepokyne a nedá mu tím právo promluvit. Všichni ostatní sedí.

Jestliže některý člen přijde až po zahájení sněmu a mohl by rušit jednání, zůstane stát za kruhem, dokud na něj náčelník nepohlédne a nepokyne mu. Pak zaujme své místo, aniž projde sněmovním kruhem.

Není správné na sněmu šeptat a smát se, jestliže se jedná o vážných věcech, rozhlížet se příliš často kolem sebe, nedávat pozor, co kdo mluví. Nikdo by neměl dělat zbytečný hluk, dupat, tleskat nebo klepat holí, žvýkat ani jíst, povalovat se, ležet nebo se obracet, když někdo přijde pozdě. Všichni by se měli vždy chovat tak, jako kdyby každý řečník byl vážený a významný, i když tomu tak není.

Po modlitbě kmene Omaha se mlčky rozcházíme.

Do sněmovního kruhu nemají přístup psi ani malé děti.

SNĚM V MÍSTNOSTI

Pro sněm, který se odehrává mezi stěnami, bývá vhodný „umělý sněmovní oheň“, který zhotovíme z jedné nebo několika žárovek obalených průsvitným oranžovým papírem a vsunutých pod pyramidu sestavenou z větví. Z tohoto ohně ovšem nešlehají plameny, ale červené světlo má velké kouzlo a tohle zařízení celkem nic nestojí.

Někdy se také používá svíček, na ně však musíme dávat dobrý pozor.

JEDNACÍ ŘÁD PŘI SNĚMU

Zahajovací sněmovní signál.

Zažehnutí ohně (pokud možno třecími dřívky).

Recitace „zákonů lesní moudrosti“.
 Ustanovení hodnostářů.
 Oznámení jmen přítomných.
 Zápis z minulého sněmování.
 Úkoly, které vyplynuly ze zápisu.
 Zpráva hospodáře.
 Zprávy jednotlivých členů.
 Zbylé úkoly.
 Pro dobro kmene (stížnosti atp.).
 Udělení orlích per a mistrovství lesní moudrosti.
 Nové úkoly.
 Noví členové, přijímací obřad atp.
 Oznámení.
 Soutěže, hry a jiné zábavy.
 Modlitba kmene Omaha. Tichý rozchod.

SNĚMOVNÍ SIGNÁL

Chceme-li být struční a věcní, náčelník povstane, zvedne pravou paži obrácenou otevřenou dlaní kupředu, požádá tím o klid a řekne:

„Slyšte, přátelé, bude se konat sněm.“

Chceme-li to učinit barvitějším způsobem, náčelník při tom udeří do bubínku a zvedne paži.

Když to vyžadují okolnosti, náčelník zvedne jednou rukou bubínek do výše a druhou rukou na něj vytukává pravidelný rytmus. Současně zpívá sněmovní signál kmene Zuni.



Někdy užíváme všech tří způsobů před jedním sněmem a doprovodíme je několika vysvětlujícími slovy.

ZÁKONY LESNÍ MOUDROSTI

Náčelník obvykle vykládá čtyřnásobný oheň v této zkrácené podobě:

Čtyři světla, zažehnutá z velkého ústředního ohně, jsou krása, pravda, síla a láska.

Z každého světla vycházejí tři paprsky:

Buď čistý, silný a vždy ochraňuj přírodu.

Mluv pravdu, buď pokorný, hraj čistě podle pravidel.

Buď odvážný, mlčenlivý a poslouchej.

Buď laskavý, ochotně pomáhej, žij radostně.

Následující, poněkud delší formulace se užívá, když zapaluje čtyři světla někdo jiný než náčelník. Odříkává při tom zákony:

Toto je světlo krásy:

1. Buď čistý, ty sám i místo, kde žiješ.
2. Rozuměj svému tělu a měj k němu úctu. Je chrámem ducha.
3. Buď přítelem všech neškodných tvorů. Chraň stromy a květiny, obzvláště dávej pozor na oheň v lese i ve městě.

Toto je světlo pravdy:

4. Čestné slovo je svaté.
5. Hraj poctivě. Falešná hra je totéž co zrada.
6. Buď pokorný. Uctívej Velkého Ducha a respektuj víru jiných.

Toto je světlo síly:

7. Buď odvážný. Odvaha patří k nejvznešenějším vlastnostem.
8. Mlč, dokud hovoří starší, a prokazuj jim úctu i jinak.
9. Buď poslušný. Poslušnost je základní povinnost na cestě lesní moudrosti.

Toto je světlo lásky:

10. Buď laskavý. Vykonej aspoň jeden dobrý skutek denně.
11. Ochotně pomáhej druhým. Konej své povinnosti.
12. Buď veselý. Raduj se z toho, že žiješ.

Při velkém sněmu můžeme přednášet plné znění zákonů:

Toto je světlo krásy. Vyzařují z něho tyto tři paprsky:

1. Buď čistý, ty sám i místo, kde žiješ. Není dokonalé krásy bez čistoty těla, duše a jednání. Tělo je posvátným chrámem ducha, uctívej proto své tělo. Čistota prospívá především tobě, pak lidem kolem tebe a ti, kdož zachovávají tento zákon, skutečně slouží své zemi.

2. Buď silný. Rozuměj svému tělu a měj k němu úctu. Je to chrám ducha, a není-li zdravé, nemůže být silné ani krásné.

3. Ochraňuj všechny neškodné tvory pro radost, kterou dává jejich krása. Chraň stromy, květiny a obzvláště dávej pozor na oheň v lese i ve městě.

Toto je světlo pravdy. Vyzařují z něho tyto tři paprsky:

4. Považuj své čestné slovo za svaté. To je zákon pravdy a pravda je moudrost.

5. Hraj poctivě, neboť poctivá hra je pravda a falešná hra znamená zradu.

6. Buď pokorný. Uctívej Velkého Ducha a respektuj víru jiných, neboť nikdo nezná celou pravdu a každý, kdo pokorně věří, má právo na naši úctu.

Toto je světlo síly. Vyzařují z něho tyto tři paprsky:

7. Buď statečný. Odvaha patří k nejvznešenějším vlastnostem. Strach je u kořene každého zla. Neohroženost znamená sílu.

8. Mlč, dokud hovoří starší, a prokazuj jim úctu i jinak. V době zkoušky je mlčení těžší než mluvení, ale nakonec bývá silnější.

9. Buď poslušný. Poslušnost je základní povinnost na cestě lesní moudrosti. Poslušnost znamená sebeovládání a to je jádrem zákona.

Toto je planoucí světlo lásky. Vyzařují z něho tyto tři paprsky:

10. Buď laskavý. Vykonej aspoň jednu nezištnou službu denně — i kdybys měl třeba jen rozšířit štěrbinu v místech, kde vyráží na povrch pramínek.

11. Ochotně pomáhej. Konej své povinnosti pro povznášející pocit, který dává služba, neboť člověk čerpá ze služby sílu.

12. Buď veselý. Raduj se z toho, že žiješ — neboť každá

rozumná radost, kterou můžeš získat nebo dát, je nezničitelný poklad, který se zdvojnásobí pokaždé, když se o něj rozdělíš s jiným člověkem.

PŘIJÍMACÍ ZKOUŠKA

Když se člověk dostane do nějaké nové společnosti, například do nové školy nebo klubu, touží docela přirozeně po tom, aby tam hned napoprvé udělal na ostatní dobrý dojem. Chce proto ukázat, co umí, jaký je a že se uchází opravdu vážně o přijetí. Totéž platí i pro ty, kteří k té společnosti už patří. Rádi by věděli, zda je nováček z dobrého těsta a zda bude pro ně znamenat nějaký přínos. Proto musí nováček podstoupit přijímací zkoušku, projít zasvěcovací stezkou.

Touha zasvěcovat a být zasvěcen je prastaré, hluboko v podvědomí uložené nutkání. Kdykoli se ji někdo pokouší potlačit nějakými pravidly, bere na sebe tajnou podobu a stává se nebezpečnou. Jestliže je rozumně usměrněna a řídí-li ji odpovědný dospělý vedoucí, stává se mocnou silou při utváření charakteru a při rozvíjení sebeovládání.

V hnutí lesní moudrosti vybíráme pro tyto zkoušky takové úkoly, na nichž se projeví nováčkův charakter i jeho schopnosti. Zasvěcovací stezka se tak stává skutečnou zkouškou síly — nováček ji podstupuje právě s takovou chutí, s níž ji pro něj připravuje kmen, do kterého chce vstoupit.

ZASVĚCOVACÍ STEŽKA

Zasvěcovací stezkou musí uchazeč projít, když je navržen k přijetí — to znamená, když se jeho jméno připevní na totemový kůl, kde zůstane po několik dní. V táboře může být tato lhůta z náčelníkova podnětu zkrácena. Mělo by to být něco, co odhaluje nějakou uchazečovu slabost. Nesmí tím však být nijak dotčen. Zkoušku by měl schválit sněm. U nás jsme prováděli následující zkoušky:

1. Mlčení. Zachovej ve dne v táboře naprosté mlčení po šest hodin a zúčastňuj se v této době běžného táborového života. Ve městě zachovej mlčení od konce vyučování do chvíle, kdy půjdeš spát.
2. Udrž si dobrou náladu. Nenech se ani v nejmenším vyvést z míry celý den nebo po dvanáct hodin a každému odpověz s úsměvem.
3. Buď naprosto poslušný. Po celý týden poslouchej s úsměvem na slovo své rodiče, učitele a ty, kdož mají nad tebou pravomoc. Uvedené osoby to musí potvrdit.
4. Vyrob nějaký užitečný zálesácký předmět, například košík, lavici, lůžko, luk, soupravu třecích dřívěk na rozdělávání ohně atd.
5. Přespi sedm nocí po sobě venku, bez střechy nad hlavou — nebo třicet nocí, které nejdou za sebou. (Sněm může povolit přnocování pod otevřeným přístřeškem.)
6. Zkouška přesnosti. Přines na určené místo ve stanovené době dva nebo víc vrbových proutků přesně stejných, hladce oloupaných a tak dlouhých, jak ti bylo uloženo. Jestliže se o minutu opozdíš, nedodržíš přesně délku nebo se budou proutky trochu lišit, zkoušku jsi nesložil.
7. Vzdej se na dva týdny všech dobrot — čokolády, cukroví, zmrzliny, limonády a podobných věcí.
8. Osamělé táboření. Odejdi sám při západu slunce do lesa z dohledu i doslechu tábora i jiného lidského obydlí. Vezmi si příkrývky, sekeru, zápalky atd., zaříd se v lese pohodlně na noc a nevracej se před východem slunce.

Můžete uložit jakoukoli zkoušku sebeovládání nebo dovednosti, kterou schválí náčelník, ale při níž nehrozí vůbec žádná nebezpečí.

ŽÁKLADNÍ POJMY

ROD. Skupina složená nejméně ze tří a nejvíce z deseti členů, vedená rodovým náčelníkem.

KMEN. Skupina složená aspoň ze dvou rodů, to jest nejméně

o šesti členech, registrovaná v ústředí a zmocněná udělovat orlí péra a mistrovství lesní moudrosti v souladu se zákony a Knihou lesní moudrosti. Vede ji náčelník. Kmen může mít nejvýš padesát členů.

KMENOVÝ VÝBOR. Výbor složený ze tří nebo více dospělých lidí, kteří spolupracují s náčelníkem a jsou zárukou trvání kmene.

KMENOVÝ NÁČELNÍK. Musí být nejméně 18 let starý, musí mít dobrý charakter a vede některý kmen po stezkách lesní moudrosti. Odpovídá za práci kmene.

RODOVÝ NÁČELNÍK. Jeden z členů rodu ustanovený kmenovým náčelníkem nebo zvolený příslušníky rodu se souhlasem kmenového náčelníka. Vystupuje jako představitel členů rodu a spolupracuje s kmenovým náčelníkem.

PÍSMÁK. Člen kmene ustanovený kmenovým náčelníkem nebo zvolený kmenem s náčelníkovým souhlasem.

OHNIVEC. Člen rodu nebo kmene ustanovený kmenovým náčelníkem na určité období, aby se staral o sněmovní oheň.

POCTY A HODNOSTI

Pocty a hodnosti nejsou odměnou za vykonané činy, ale uznáním těchto činů. Člověk nachází ve svých činech vnitřní uspokojení, ale potřebuje i spravedlivé uznání. Proto jsou zavedeny tyto pocty a hodnosti za různé činy, které jsou blíže popsány v kapitole o orlích pérech a mistrovství lesní moudrosti.

Hodnosti *BRATRSTVA MALÝCH*

STOPAŘ. Tohoto stupně může dosáhnout hoch, který není starší než 12 let a získal 4 pocty (nemusí být rozděleny podle světél).

LOVEC. Lovcem se může nazývat ten, kdo nedosáhl 12 let a získal 8 poct (nemusí být rozděleny podle světél).

Hodnosti bratrstva malých uděluje náčelník kmene nebo rodu.

Hodnosti *BRATRSTVA VELKÝCH*

O udělení hodnosti rozhoduje výbor pro pocty, když předtím náčelník kmene pro někoho hodnost žádal. Sám pro sebe nikdo hodnost žádat nemůže. Všechny tyto hodnosti se udělují na sněmu slavnostně podle kmenových zvyklostí. Všechny hodnosti se získávají postupně za sebou, takže např. hodnost bojovníka může získat jen ten, kdo již má hodnost junáka.

1. *JUNÁK*. Je to člověk, který našel cestu lesní moudrosti. Junákem se stane ten, kdo získal z každého světla tři pocty a je aspoň rok členem kmene lesní moudrosti a je 14 let star.

2. *BOJOVNÍK (SAGAMOR)*. Bojovníkem se stane ten, kdo je starší než 16 let, získal z každého světla 6 poct a 2 mistrovství.

VELKÝ BOJOVNÍK (VELKÝ SAGAMOR). 6 velkých poct z každého světla a 2 mistrovství jako u bojovníka.

3. *ORLÍ BOJOVNÍK*. 36 poct a 3 mistrovství.

VELKÝ ORLÍ BOJOVNÍK. 36 velkých poct a 3 mistrovství.

4. *SACHEM*. 48 poct z každého světla a 4 mistrovství.

VELKÝ SACHEM. 48 velkých poct z každého světla a 4 mistrovství.

5. *ORLÍ SACHEM*. 72 poct a 5 mistrovství.

VELKÝ ORLÍ SACHEM. 72 velkých poct a 5 mistrovství.

6. *SACHEM IPAVA*. 100 poct a 6 mistrovství.

VELKÝ SACHEM IPAVA. 100 velkých poct a 6 mistrovství.

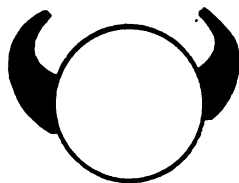
7. *ORLÍ SACHEM IPAVA*. 200 poct a 10 mistrovství.

VELKÝ ORLÍ SACHEM IPAVA. 200 velkých poct a 10 mistrovství.

ZNAKY

Symbolem lesní moudrosti je oílý štít s modrými rohy.

Prapor má štít s rohy na ohnivě zbarveném pozadí s koženým třepením.



Znak bratrstva velkých obsahuje navíc modré teepee s bílým vchodem.

Odznak za *ČIN* je černobílé orlí péro vyšité na hedvábí nebo vyrobené z umělé hmoty.

Odznak za *VELKÝ ČIN* je stejný s červeným nebo žlutým svazečkem nebo s korálkem na špičce.

Znak sagamora má tvar koruny s pěti cípy.

Znak velkého sagamora, orlího sagamora, sachema, velkého sachema, orlího sachema a sachema Ipavy jsou zhotoveny stejně jako znak sagamora a navíc mají svazeček apod.

Odznaky za mistrovství lesní moudrosti mají čtvercový tvar (s černou kresbou) na ornamentální ozdobě převzaté od kmenc Zuni.

VÝZNAM ZNAKŮ

Znakem lesní moudrosti je starý indiánský totem složený ze dvou rohů připojených ke štítu. Rohy znamenají „útok“ a štít „obranu“. Je tím symbolicky vyjádřena myšlenka „zdatný a připravený“. Tohoto znaku užívají všichni členové, chlapani, děvčata, muži i ženy.

Modrá barva na znaku má připomínat „modrou oblohu“, heslo Ligy lesní moudrosti. Neboť chceme žít pod modrou oblohou, v záři slunce a naše myšlenky jsou jako „modrá obloha“, to znamená „jasné“. A i když jsou mraky, víme, že je za nimi vždy modrá obloha a znovu se objeví. Ohnivý pozadí má připomínat, že sněmovní oheň je středem našich myšlenek. Jsou to plameny Ducha.

Modré teepee nám připomíná, že teepee, jediné přenosné obydlí, v němž může hořet otevřený oheň, bylo příbytkem Indiánů — velkých znalců lesní moudrosti. Bývalo vždy obráceno k východu, kde se vynořuje slunce symbolizující stále znovu příchod nového dne. Oheň uvnitř něho je symbolem Velkého Ducha a dým pradávným znakem modlitby stoupající z tajemného ohně a splývající s tajemným vesmírem.

Dvoje zelené třepení je znakem nezkušenosti. A když je smí nováček po určitých výkonech odstranit, je to jasný symbolický čin.

Program činnosti kmene lesní moudrosti

II

Návrh celoročního programu pro kmen lesní moudrosti

LEDEN, MĚSÍC SNĚHU

V přírodě

Stopy ve sněhu.

Sbírejte v lesích mechy a doma je studujte.

Proveďte sčítání ptáků.

Hledejte zámotky a spící hmyz.

Vydlabejte z odumřelých kmenů larvy a doma je studujte.

V místnosti

Vyrobte si terč.

Udělejte si indiánské čelenky.

Učte se posunkovou řeč, obrázkové písmo, signalizaci praporky, uzly a vazby.

Učte se zacházet s kompasem.

Zdokonalte se v první pomoci.

ÚNOR, MĚSÍC HLADU

V přírodě

Jezděte na lyžích a chodte se sněžnicemi.

Hledejte lišejníky.

Prohlédněte si osiky a snažte se zjistit, proč mají na kmene jizvy: každá toho mnoho vypovídá.

Nařežte si tyče na teepee.

Zahrajte si hru Lov na lva (str. 285).

V místnosti

Zhotovte si indiánský nábytek.

Učte se signalizovat semaforem, morseovku atd.

Učte se vysílat kouřové signály a klást značky z kamenů a trávy.

Zahrajte si Zápas jednou rukou (str. 317).

BŘEZEN, MĚSÍC PROBUŽENÍ

V přírodě

Nařežte si vrbové proutky na indiánskou postel.

Obstarejte si dřevo na luk a šípy.

Provedte nové sčítání ptáků.

Zahrajte si hru Průzkum (str. 286), pátrejte při ní po zvířatech a objevy bodujte.

Vyrobte si toulec z plátna nebo z kůže.

V místnosti

Zhotovte si postel z vrbových proutků a jinou zálesáckou výzbroj.

Vyrábějte ptačí budky.

Vyrábějte primitivní nábytek.

Vyřežte ze dřeva buvolí lebku.

DUBEN, MĚSÍC ZELENEJ TRÁVY

V přírodě

Všimněte si jarního přiletu ptáků a zaznamenávejte ho.

Sbírejte jarní květiny.

Všimněte si prvních motýlů.

Sledujte tři čtvrti kilometru stopu vytvořenou stopovacím želízky.

Ujděte za den 35 km (podmínka mistrovství lesní moudrosti „cestovatel“).

V místnosti

Zahrajte si Kohoutí zápas na jedné noze (str. 320).

Zhotovte si stopovací želízka.

Vyrobte dřevce pro Rytířské klání nebo Klání ve vodě (str. 298).

Vyřežte ze dřeva lžice jako upomínkové dárky.

KVĚTEN, MĚSÍC SAZENIC

V přírodě

Založte si sbírku lučních a lesních květin.

Vydejte se na první noční pochod.

Naučte se poznávat světové strany podle přírodních známek.

Začněte trávit první ze sta nocí v přírodě.

V místnosti

Zhotovte maketu jelena pro hru Lov na jelena (str. 292).

Udělejte si kyje ze stébel pro hru Lov na medvěda (str. 289).
Zhotovte indiánskou postel z vrbových proutků.

ČERVEN, MĚSÍC RŮŽÍ

V přírodě

Lovec ryby, koupejte se, učte se klást indiánské značky.

Cvičte se v odhadování vzdáleností.

Naučte se rozeznávat deset stromů.

V místnosti

Vyzkoušejte nováčky.

Studujte táborovou hygienu.

Zhotovte si indiánský stav a používejte ho.

ČERVENEC, MĚSÍC BOUŘÍ

V přírodě

Tábořte, sjeďte nějakou řeku na lodi nebo chodte na výlety.

Zahrajte si hru Honba za poslem (str. 288).

Postavte saunu nebo indiánskou parní lázeň.

Pod střechou

Zhotovte si rohož z trávy na táborové lůžko.

Seznamte se s životem některého slavného indiánského náčelníka.

Cvičte se v táborovém kuchařském umění.

Změřte čas, jaký potřebujete k uvaření litru vody. Použijte při tom jen jediné zápalky, jednoho polena a kotlíku nebo jídelní misky.

SRPEN, RUDÝ MĚSÍC

V přírodě

Tábořte, sjeďte nějakou řeku nebo chodte na výlety.

Pěstujte vodní sporty.

Zahrajte si v táboře hru Sdružený závod (str. 298) a jeden po druhém nastupujte ke zpěvu, vyprávění, hledání listu určeného stromu, napodobení některého zvířete. Nebo proveďte sdružený čtyřboj: sto metrů pádlujte, sto metrů uplavte, sto metrů jděte krokem a sto metrů uběhněte.

V místnosti

Udělejte si indiánský válečný kyj (str. 37).

Vyrobte si lovcovu lampičku (str. 119).

ŽÁŘÍ, MĚSÍC LOVU

V přírodě

Choďte tábořit, vypravte se na noční pochody atd.

V této době bývá nižší stav vody, postavte přehrádku a přístav pro příští sezónu.

V místnosti

Pořiďte si sbírku kreseb nebo diapositivů hub.

Když prší: nacvičujte kmenové pokřiky, vyprávějte si různé příběhy, hrajte hry — např. Pozor na chřestýše (str. 321) a Hru s peříčkem (str. 333).

Vyřežte ze dřeva indiánskou dýmku míru.

ŘÍJEN, MĚSÍC PADAJÍCÍHO LISTÍ

V přírodě

Pořiďte si sbírku listů a učte se poznávat stromy.

Pořiďte si sbírku semen.

Vyhledejte dřevo na luky a šipy.

V místnosti

Nasbírané exempláře upevněte na čtvrtky a označte je.

Učte se vázat uzly. Nacvičujte první pomoc.

LISTOPAD, BLÁZNIVÝ MĚSÍC

V přírodě

V tomto měsíci podnikajte vycházky.

Postavte si srub na zimu.

Hledejte rostliny, které jsou stále zelené.

Listopad je měsíc šera a smutku, proto se učte zapalovat oheň, zejména třecími dřívky.

V místnosti

Učte se posunkovou řeč a obrázkové písmo.

Vyřezávejte rohy, lžice a pohárky a zdobte je ornamenty.

Pokuste se vycpat nějakého menšího savce nebo ptáka.

Vyzdobte kroniku.

PROSINEC, MĚSÍC DLOUHÝCH NOCÍ

V přírodě

Teď je příhodná doba ke studiu hvězd. Studujte také jehličnaté stromy, pořiďte si sbírku jejich větviček a šišek.

V místnosti

Vyrobte si mokasíny.

Připravte nějakou besídku, abyste zlepšili stav pokladny.

NÁVRH ČINNOSTI PRO VEČERY

1. hodina: Pokřik.

Nacvičujte s nováčky, je-li to třeba, uzly a zákony; nebo připravujte ostatní k plnění podmínek mistrovství lesní moudrosti.

2. hodina:

Procvičujte některou z těchto disciplín: Semafor, stopování, znalost zvířat, ptáků, posunková řeč, znalost stromů, pletení košíků, vyřezávání, znalost hvězd, zažehnutí ohně, výroba krabiček, výroba indiánské postele.

3. hodina:

Naučte se nějakou písničku.

Vyprávějte nějaký příběh.

Závěr — zpěv modlitby kmene Omaha.

PROGRAM V KLUBOVNĚ NEBO V ŽIMNÍM OBDOBÍ

Rukodělné práce:

Vyrobte indiánskou postel z vrbových proutků; teepee; indiánský válečný kyj; člun; maňásek; ptačí budky; luk a šípy; pádlo a ozdobte je; náčiní pro rozdělávání ohně třením dřev; indiánský bubínek; košíky ze smrkových kořínků nebo vrbových proutků atd. Vyzdobujte kroniku. Kreslete plánky.

Hry:

Naučte se tyto hry: Hledání veverky. Máš dobrý postřeh? Zkouška zraku. Ať každý napodobí nějaké zvíře nebo všichni stejné zvíře. Uspořádejte Kohoutí zápasy, Rytířské klání, Hru s peříčkem, Lov na medvěda.

Naučte se:

Poznávat vlajky některých států. Meteorologické značky. Hvězdy. Stromy, které na zimu neopadávají. Indiánské značky a signály. První pomoc. Posunkovou řeč. Signalizování.

Zpěv:

Naučte se zpívat některé písně vhodné pro tábor. Modlitbu kmene Omaha.

ŽÁBAVNÝ PROGRAM VHODNÝ PRO SNĚM

Slavnostní zahájení indiánským obřadem.

Symbolické kolování dýmky míru.

Slib.

Jmenování.

Přijímací zkoušky.

Zažehnutí ohně.

Soutěže.

Závod ve vaření vody.

Závěr — zpěv modlitby kmene Omaha.

JEDNODENNÍ VÝLETY

Nikdy se nevydávejte na cestu s myšlenkou, že chcete ukázat, jací jste vytrvalí chlapci. Je to stejně špatné, jako kdybyste se chtěli blýsknout tím, jak jste obratní. Kdo se chce předvést, obvykle utrží ostudu. Nechtějte překonat rekord. S „rekordmany“ to vždycky končí špatně. Vydejte se na cestu s pevným rozhodnutím, že nebudete nic přehánět. Vezměte s sebou několik kamarádů. Nemělo by jich být víc než dvanáct. Naplánujte si přiměřený výlet, při němž nesmíte strávit víc než polovinu času pochodem.

Je-li například sobota, dvě hodiny odpoledne, a vy musíte být doma v šest, máte celkem čtyři hodiny. Rozdělit bych je takto — dvě hodiny pochodu, cesta tam a zpátky, a dvě hodiny výzkumů. Pět kilometrů za hodinu je přiměřená rychlost, neměli byste se tedy pouštět dál než za pětikilometrovou hranici. V pět hodin by se měli všichni sebrat a vykročit zpátky k domovu.

Několik pravidel užitečných na pochodu:

Nechoď v nových botech.

Přesvědč se, zda máš před pochodem dobře ostříhané nehty a ošetřená kuří oka.

Neber s sebou příliš malé a slabé kamarády.

Buď připraven na déšť.

Vezmi si pár suchých ponožek.

Lesem postupujte v zástupu, na cestách v dvojstupu.

Vezmi si s sebou Knihu lesní moudrosti.

Měj s sebou vždy pravítko a měřicí pásmo, nůž, kus provazu a pár zápalek.

Vezmi si kompas nebo busolu.

Vezmi si mapu s co nejmenším měřítkem.

Vezmi si zápisník a tužku.

Nemař čas tím, co můžeš udělat právě tak dobře nebo lépe doma.

A konečně — to je ze všeho nejdůležitější — vydej se za nějakým cílem.

Příklady námětů, které se mi osvědčily jako náplň krátkých zimních vycházek:

Zjistit, zda v jistých lesích roste nebo neroste určitý druh javoru nebo jiný strom.

Dokázat, že jistá cesta vede od severu k jihu.

Rozhodnout, zda určité údolí je nebo není hlubší než to, které je přetíná napříč.

Dokázat, že ten nebo onen kopec je vyšší než tamten.

Najít nějakou houbu rostoucí i v zimě.

Hledat zelené kapradí.

Uříznout pro každého 100 rovných proutků dlouhých tři čtvrti metru na výrobu indiánské postele z vrby, lísky, svídy, tušalaje.

Opatřit dřevo na třecí dřívka nebo na lučtk.

Hledat shozené parohy.

Je-li sněh, provést v určitém lese sčítání zvěře podle stop a každou stopu si nakreslit v původní velikosti — to znamená nakreslit vždy čtyři stopy, od každé nohy jednu. Uvést i vzdálenost mezi stopami.

Je-li sněh, zjistit, zda jsou v lese nějaká liščí doupata — sledovat každou liščí stopu, až nás dovede k doupěti.

Pamatujte však, že i když jdu vždycky za nějakým cílem, považuji za moudré ho změnit, narazím-li náhodou na nějakou zajímavější věc. Kdo lpí na svém plánu jen proto, že s ním vyšel, i když se ukáže, že není zdaleka nejlepší, je nejen nemoudrý, ale hloupý a tvrdohlavý.

ZIMNÍ VYCHÁZKY

V návrhu programu jsem vypsals řadu námětů pro jednodenní výlety. Chcete-li poznat, která zvířata žijí ve vašem okolí, máte k tomu nejlepší příležitost, když zem přikryje snh.

Vzpomínám na jeden stopařský výlet na snhu, při němž jsem spolu se svými dvěma mladými přáteli zažil mnoho vzrušujících chvil. Stalo se to už před víc než pětadvaceti lety.

Ve třech jsme tiše postupovali lesem a pátrali po zvěři. Nespatrii jsme jediného živého tvora, ale před několika dny napadl měkký snh, všude bylo hojně stop a já jsem navrhl, aby si každý z nás vybral jednu stopu a sledoval ji cestou necestou, až najde doupě nebo zvíře, které musí být na druhém konci řetězu stop. Potom každý zahaleká, aby ostatním oznámil, že dostihl svou kořist. Nedaleko byly stopy jednoho minka a dvou skunků. Já jsem se nechal vést minkovými stopami. Směřovaly k jihu. Sledoval jsem je bažinami a houštinami, pod padlými kmeny a do slibně vypadajícího zákoutí. Brzy jsem zkřížil stopu mladšího z chlapců, který šel vytrvale po skunkových stopách. Později jsem potkal přítele stopujícího skunka číslo dvě, ale naše cesty se opět rozešly. Pak jsem došel k táhlému kopci, po němž se můj mink klouzal dva nebo dva a půl metru, jako to dělávají vydry. Nakonec stopa zmizela v dokonalé změti kmenů a křovin. Obešel jsem je. Snh tam byl čistý a neporušený. Můj mink byl určitě v té kupě. A tak jsem dlouze zahalekal a odpověděl mi jeden z hochů. Opustil svoji stopu a za několik minut ke mně dorazil. Tenhle chlapec, Kája, měl náhodou v pytli fretku, vzali jsme ji s sebou v naději, že bychom mohli vyhnat z nory nějakého králíka. A tato zvláštní fretka byla „absolutně nejlepší v celé Kanadě“ — jako ostatně všechno, co patřilo jejímu majiteli. Prohlašoval o ní, že umí zabít krysy, šest najednou. Že umí vyhnat lišku z nory. Že se nebojí žádného mývala. A že jí skunk nebo mink prostě vůbec nestojí za pozornost. Navrhl jsem vyslat tuto nejznamenitější fretku za minkem, my že se postavíme na stráž kolem hromady kmenů.



Stopy minka

Nikdy jsem neměl žádnou fretku rád. Jsou to vtělené dáblice. Vždycky mi naskočí husí kůže, když vidím tohle krvežíznivé zvíře podobné čtyřnohému hadu, jak se noří do nějaké díry, aby tam vraždilo a rozsévalo zkázu. Nenávidím je. V jejich dokonale ďábelské odvaze je cosi vzrušujícího a obdivuhodného. Jak by se nám to asi líbilo, kdybychom byli vysláni do temné jeskyně, abychom tam vyhledali nějakou neznámou obludu, mnohem větší, než jsme sami, a pustili se s ní do boje, i když víme, že je schopná roztrhat nás v mžiku na kusy?

Ale fretka ani trochu nezaváhala. Ponořila se do změti kmenů. Maličká fretka a velký mink. Čekal jsem s rozechvěním. Dlouho se nic neozývalo, ale pak jsme spatřili naši čtyřnohou pomocnici na opačném konci, nevzrušenou, tichou, s hadovitým tělem. Nestalo se nic. Minka jsme neviděli, ale věděli jsme, že tam je. Kája prohlásil: „Teď dokázala to, co ten člověk říká. Minka si ta fretka ani nevšimne“.

V té chvíli jsme zaslechli volání lovce č. 2. Odpověděli jsme mu. Přišel k nám, aby nám řekl, že sledoval poctivě stopu svého skunka po dvě hodiny lesem, přes pole a močálem, ale pak ji ztratil mezi spoustou stop ve strži vzdálené něco přes půl kilometru.

A tak jsme soustředili všechnu pozornost na skunka č. 1 a za pár minut nás jeho stopa zavedla k díře, do níž mířilo množství stop a z které vycházel zápach, o jehož původu nebylo nejmenších pochyb. Znovu jsme předali případ naší podzemní zástupkyni a fretka s chutí vklouzla dovnitř. Hned se však znovu objevila, právě tak jako zmizela, nevzrušená, nepoznamenaná žádným zápachem. Posílali jsme ji dovnitř znovu a znovu, ale vždycky se stejným výsledkem. Nakonec jsme ji tedy potupně vstrčili do pytle. Majitel fretky nám řekl,



Stopy skunka

že tam nebyl žádný skunk. My ostatní jsme prohlásili, že tam byl, ale že fretka se vydělala a je k ničemu. Později se naskytla příležitost tu nejlepší ze všech fretek očistit nebo ji usvědčit. Skunkovu díru jsme ucpali a vrátili se domů. Nejmladší bratr Boba, jednoho z mých druhů, měl mrňavého psa, skoro jako hračku, a velmi k němu lnul. Byla to rozmazlená, nevychovaná, naprosto neužitečná potvůrka velká asi jako větší krysa. Jmenoval se Princ, protože Abraham, jeho malý pán, nevynechal žádnou příležitost, aby nezdůraznil, že je to skutečný šlechtic mezi psy a že má větší cenu než zlato. Princ však Boba nejdnou obtěžoval a Bob byl ochoten v případě potřeby obětovat Prince na oltář vědy. Boba skutečně posedl nějaký ďábel a vnukl mu jasný, ale ničemný plán. A tak Bob vylákal Prince lichočkami z domu a laskavými slovy ho proradně přiměl, aby šel s námi ke skunkovu doupěti v lesích. Stačilo ho pak jen trochu popíchnout a to mrňavé útočné psisko vběhlo do díry a začalo se tam hašteřit s jejím obyvatelem. Dobře jsme se bavili — z díry se ozývalo vrčení a štěkání, pak táhlé vytí a hned nato jsme ucítili ten strašný zápach — však víte jaký.

Zanedlouho se znovu objevil skučící Princ. Několik minut se jen válel ve sněhu, třel si oči a vyl. Takže v té díře přes fretčino svědectví přece jen skunk byl a fretka opravdu dokázala, že je dost opatrná. Vážně, byla to asi nejopatrnější fretka z celé Kanady.

Získali jsme tak pádný důkaz, že ten skunk skutečně existuje,

ale jeho samotného jsme nedostali a museli jsme se vrátit domů. Cestou jsme přemýšleli, jak se ospravedlnit za ten svatokrádežný čin, který jsme provedli s oblíbeným psem. Byla to Bobova věc a nikdo jsme ho o tu čest nechtěli přivřít. Začal tím, že utrousil pár příležitostných narážek, jako třeba: „Tak se mi zdá, že pod stodolou musí být skunk.“ Později, když přiběhl Princ, prohlásil: „Fuj, tak se mi zdá, že to bláznivý psisko za tím skunkem vlezlo!“

Chudák malý Princ. Ztratil kvůli tomu svůj noční pelech na Abrahamově hrudi, byl odsouzen ke každodennímu koupání a drhnutí a celý týden musel spát venku. Ale všem se nám za to pomstil. Štěkal nám pokaždé celou noc pod okny. Nemohl spát, proč bychom tedy měli spát my?

Tuto příhodu tu uvádím spíš jako odstrašující příklad než jako vzor pro ostatní.

Tenkrát jsme se vrátili z výletu se spoustou zajímavých poznatků o volně žijících zvířatech, i když vám jistě neušlo, že jsme vůbec žádné zvíře neviděli.

STOPOVÁNÍ

Byl to Fenimore Cooper, kdo jako první začal psát o ušlechtilém Indiánovi, kdo probudil ve světě zájem o podivuhodnou lesní moudrost těchto nejpodivuhodnějších divochů. Byl to on, kdo přivedl bílého muže k poznání, jak se vzdálil od prostoty. Byl to on, kdo oslavil dřevorubce a jeho dovednost. A přece v Cooperových románech nikde nenajdeme jediný pokus zavést nás do přírody a ukázat nám lesní moudrost. Spokojuje se tím, že spolu s námi stojí v povzdálí a ukazuje na ni jako na něco, co je třeba obdivovat — ukazuje na ni a nechá ji upadnout v zapomenutí.

Fenimore Cooper měl mnoho epigonů, tak jako Uncas měl mnoho následovníků. Na Dalekém západě se dodnes uchovalo stopařské umění a mně se vždycky zdálo divné, že se nikdo nesnaží natrvalo je zaznamenat, přestože se o něm mluví s nejvyšším uznáním.

Co je to stopování? Jistou představu o tom má lovec při honbě za liškou, když vidí nádhernou psí smečku, jak sleduje slabý pach přes stovky ošidných míst a dokáže rozeznat, kudy liška běžela a jak je to asi dlouho. Stopování jiného druhu provádí detektiv, když v myšlenkách sleduje nějakou nepatrnou stopu a pátrá po tajemství neznámého člověka na neviditelné stezce, která nakonec po dlouhém hledáním dojde k cíli v tomtéž mozku, který tu stopu objevil. Indián při stopování užívá „zvířecích“ smyslů, které mají pomáhat lidskému mozku. Jeho oči do značné míry zastupují čich loveckého psa, ale ani nos nezahálí. Když se stopa ztratí, musí postupovat jako detektiv. Ale za všech okolností musí být jeho důvtip podporován nejcitlivějšími smysly, dokonalou tělesnou kondicí a bohatými zkušenostmi, jinak nemá naději, že dostane svou kořist.

OBTÍŽE PŘI FOTOGRAFOVÁNÍ STOP

Když jsem v roce 1882 začal sestavovat sbírku stop (viz moje dílo *Ze života severních zvířat*), zjistil jsem, že o tomto námětu nebylo ještě nic napsáno. Všechna fakta jsem musel sbírat přímo v přírodě. Nejdřív jsem se pokusil zaznamenat stopy tužkou. Později, když jsem si uvědomil, jak jsou možnosti tužkové kresby omezené mou dovedností, zkusil jsem to s fotografováním. Ale zpravidla sotva jednu stopu z deseti tisíc lze fotografovat a její snímek můžete pořídít, jen když je slunce asi třicet stupňů nad obzorem — to znamená dost vysoko, abyste mohli udělat obrázek, a dost nízko, aby každý detail vrhal stín. Mohl jsem tedy fotografovat jen asi hodinu časně zrána a hodinu pozdě odpoledne. Ale mezitím jsem obvykle propásl vhodnou příležitost. Potom jsem zkoušel dělat sádrové odlitky stop v blátě. K odlití se však hodila jen jedna stopa z miliónu. Ve skutečnosti žádná z těch nejlepších stop nebyla v blátě. A u mnohem zajímavějších stop v prachu se této metody nedalo vůbec použít. Z nejpraktičtějších důvodů jsem byl donucen kreslit stopy perem.

ŽÁDNÉ DVĚ STOPY NEJSOU STEJNÉ

Stopařovým prvním úkolem je naučit se stopy, které chce sledovat. Indiáni a Křováci se je ovšem učí rozeznávat od nejranějšího dětství, ale pro nás je užitečné a snadnější, když si je nějakým způsobem zaznamenáváme. Nebudeme-li brát v úvahu jiné možnosti, tvar je vždy lépe srozumitelný, když jej reprodukuje na papíře. Jako všeobecná zásada platí, že žádné dva druhy zvířat po sobě nezanechávají stejné stopy. Ve skutečnosti ani žádní dva jedinci po sobě nenechávají stejné stopy. Určitě se liší velikostí a tělesnými dispozicemi a tomu budou odpovídat i rozdíly ve stopě. Ale tohle jsou detaily, které v praxi většinou nehrají roli, a tak se teď můžeme spokojit s všeobecným pravidlem, že každý druh zanechává po sobě jasně rozeznatelné stopy. Když na zemi leží sniž — a to je pro stopaře, zejména pro začátečníka, nejvhodnější, úplně ideální čas — patří k mým každodenním zábavám vydat se časně zrána po některé stopě a sledovat ji přes kopce a údolí a pozorně si všimnout každé změny a všech událostí vepsaných do sněhu. A tento způsob, kterým se učíme poznávat chování a život zvířete, nás bohatě odměňuje. Stopy zaznamenávají naprosto pravdivě všechno, co zvíře dělalo nebo oč se pokoušelo v době, když nebylo rozrušeno blízkostí svého nejhoršího nepřítele. Stopy jsou autobiografickou kapitolou o životě tvora, napsanou bezděčně a ovšem naprosto upřímně.

Kdykoli jsem měl v Americe během zimy čas mezi příjezdem a odjezdem vlaku, snažil jsem se zajít do volné krajiny a jen málokdy se mi nepodařilo najít a přečíst některou z těchto více či méně bohatých kapitol a nahlédnout tak do života zvířat a poznat, které druhy tu žijí. Většina čtvernožců jsou totiž noční tvorové a ti lidé, kteří nedovedou rozluštit tajemství stopy, nemají o jejich přítomnosti ani tušení.

PES A KOČKA

První stopy, které upoutají náš zrak a jsou také nejlepší pro počáteční studium, jsou ty, které najdeme nejbliž kolem

domova. Dva výrazné typy představují stopy kočky a psa. Většina anatomů považuje svalovou a kosterní stavbu těla kočky za ideální. Kočka je dokonalé zvíře a její stopy mohou dobře posloužit jako základní vzor.

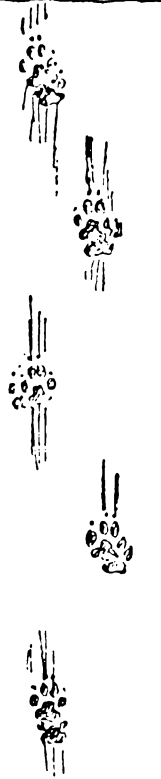
V těchto zvláštních otiscích vypráví okrouhlost prstů o jejich měkkosti. To, že jsou od sebe odtažené, dokazuje pružnost prstů. Chybějící stopy drápků svědčí o zatažitelnosti této zbraně. Přední a zadní tlapka jsou stejně dlouhé, ale přední tlapka je širší. To bývá mezi čtvernožci pravidlem. Řada stop ukazuje, jak kočka našlapuje. Zvíře zdánlivě zanechává stopy jen dvou tlapek, protože zadní noha došlapuje přesně do stopy přední nohy, a tak je každá stopa ve skutečnosti dvojitá. To je dokonalá chůze. Má několik předností. Každý vozka ví, že povoz, jehož zadní kola nejedou ve stejné stopě jako kola přední, se moc špatně táhne v písku, ve sněhu a v blátě. Povoz si musí prorážet cestu dvakrát a to stojí víc námahy, někteří říkají, že je třeba o 50 % víc energie. Stejný princip platí i u kočičích stop; když kočka klade zadní tlapy přesně do stop předních, pohybuje se mnohem lehčeji. Je tu však ještě jeden důležitý důvod. Lovící kočka, která se plíží lesem za kořistí, musí sledovat očima les před sebou nebo samotnou kořist. Přínejlepším si může vybírat hladké, bezpečné, nehlučné místo jen pro došlápnutí přední nohy. Zejména když se lov chýlí k vyvrcholení, všechny její smysly jsou soustředěny na vyhlédnutou oběť. Nemůže si vybírat při každém kroku bezpečné místo pro obě zadní nohy a i to nejjemnější zašustění suchého listu by lov určitě překazilo. Ale tohle nebezpečí nehrozí; kočka vidí ta místa, která si vybírá pro přední tlapy, a zadní tlapy jsou dokonale vycvičené, že neomylně došlapují na přesně stejná místa — na bezpečná místa, která právě opustily přední tlapy. Dokonalé našlapování je tedy tiché našlapování a to je hlavní u všech tvorů, kteří stopují svou kořist. Naprosto odlišný způsob našlapování vidáme u velmi těžkých zvířat, která se pohybují po močálovité půdě. Pro ně by bylo naprosto nevýhodné klást zadní nohu do stopy přední nohy, kde právě byla značná část opěrné plochy zničena. Za příklad může sloužit hovězí dobytek. Tyto zásady



přední noha



přední noha



zadní noha



Kočka

zadní noha



Pes

lze uplatnit i v paleontologii, kde jsou někdy stopy jedinými životopisnými záznamy o určitých druzích živočichů. Podle způsobu kladení nohou můžeme rozlišit dravce a obyvatele bažin.

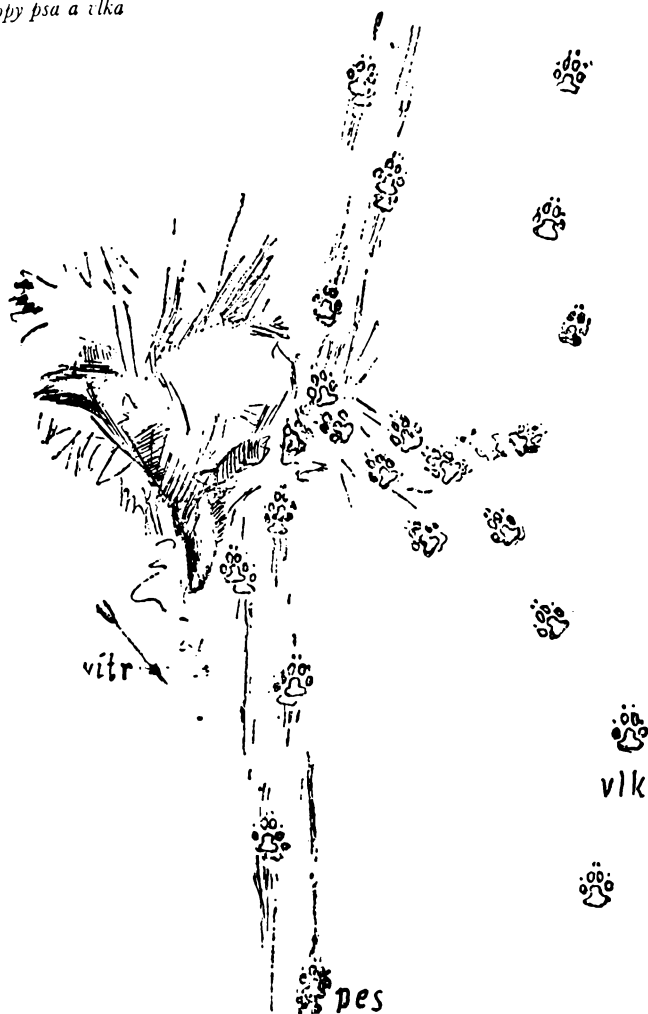
Kromě kočičí stopy uvidíme pravděpodobně nejdřív stopu psa. Jasně ukazuje na tvrdší, méně pružnou nohu a nezařazitelné drápy. Řada otisků však ukazuje, že pes nechodí správně. Jeho stopy jsou „rozházené“, jak by řekl tiskař. A má nápadnou vadu — bezpochyby následek domestikace, pobytu mnoha generací na dláždění a v domech — táhne prsty. Tohle všechno přispívá k tomu, že se pes v lese pohybuje hodně hlučně.

VLK

V této chvíli bychom měli srovnat stopy psa se stopami vlka. Pořídil jsem desítky kreseb, odlítků, otisků, fotografií a náčrtků vlčích a psích stop. A nenašel jsem jediný spolehlivý rys, který by je odlišoval. Jeden lovec říká, že vlk má poměrně malé vnější prsty. Ano, někdy; ale nemá je malé ve srovnání s kolí. Jiný tvrdí, že vlk má delší chodidlo; a přece se nemůže srovnávat s bernardýnem. Vlk zvedá nohu čistě a netáhne prsty. Ale to dělají i mnozí psi, zejména vesničtí. Všechny tyto rozlišovací znaky tedy selhávají. Vlk vcelku chodí lépe než pes. Jeho stopy se obvykle kryjí, ale ne vždy a u některých vlků jen zřídka.

Jestliže sledujete ve sněhu vlčí stopu pár kilometrů, zjistíte, že obezřele směřuje k nějakému neobvyklému nebo slibnému místu. Je to očividně stopa podezřavého, plachého tvora, kdežto stopa psa je přímá a obvykle nebojácná. To však neplatí u psů, kteří pytláčí nebo dáví ovce. Proto ani v divočině nejsou žádné bezpečné rozlišovací znaky. Člověk může usuzovat jen podle pravděpodobných okolností.

Často jsem slyšel nezkušené lovce vychloubat se, že „mohou vždycky říci, jaká je to stopa“. Ale starší lovci obvykle říkají: „Ne, nikdo to nemůže tvrdit docela jistě.“



ZAJÍCI A KRÁLÍCI

V Americe žije spousta králíků a zajíců. Dnes se ví nejméně o dvou desítkách druhů a z toho dva druhy jsou všeobecně známé — lesní králík s bílým ocáskem a prérijní králík.

Lesní králík se podobá hodně evropskému králíkov, ale



Stopy králíků

je o něco menší, má kratší uši a celá spodní část ocásku je proměněna v chundelatý sněhobílý prachový chomáček. Žije podobně jako zajíc, nehrabe si nory, ale občas, když se dostane do úzkých, do nory vběhne. Stopy lesního králíka z Nové Anglie jsou na obrázku v levém sloupci.

Když lesní králík utíká, klade zadní nohy před přední nohy, a čím rychleji běží, tím rychleji klade zadní nohy dopředu. Tohle platí pro všechny skákající čtvernožce, ale u králíků to je nápadnější, protože se přední a zadní nohy tolik liší velikostí.

Kansaský králík je nejznámější z dlouhouchých králíků. Jeho stopy v porovnání s lesním králíkem ukazují další dva sloupce.

Větší otisky a dvojnásobně dlouhé skoky jsou nápadné, ne však podstatné rozdíly, protože u mladého kansaského králíka nemusí překračovat rozměry lesního králíka. Objevil jsem však dva jiné spolehlivé rozlišovací znaky: Za prvé — kansaský králík klade nohy málokdy vedle sebe, když běží plnou rychlostí, kdežto lesní králík klade zadní nohy vedle sebe, ne však přední nohy. (Šplhavci obvykle kladou při běhu přední nohy vedle sebe, podobně jako poskakují na zemi ptáci, kteří žijí na stromech.) Za druhé — čára v druhém sloupci označená „x“ je rozlišovacím znamením králíka z jižní části Severní Ameriky. Je to stopa dlouhého visícího ocásku.

Všechny čtyři druhy králíka, běžné v mírném podnebném pásmu Severní Ameriky, mají odlišný ocásek a drží ho jiným způsobem.

Jižní králík s černým pírkem má ocásek nahoře černý jako uhlí a nosí ho svěšený dolů.

Severní králík s bílým pírkem nosí svoje sněhobílé pírkó rovně za sebou, takže jeho čistě bílá barva je dobře viditelná.

Proměnlivý druh zajíce má nepřipadné, vzhůru zvednuté pírkó, jako kdyby mu tam dírou v hnědých kalhotách prosvítalo spodní prádlo.

Lesní králík má dolní konec ocásku nahoře hnědý, ale drží ho stále přitisknutý ke hřbetu, takže je vidět jen zářivě bílý chomáček bavlny na tmavohnědém pozadí. Králičí ocásek se nikdy nedotýká země, pokud králík nesedí.

NEWTONSKÝ KRÁLÍK

V únoru roku 1902, když jsem byl v kansaském Newtonu, zjistil jsem náhle, že mám jeden den volný. V hotelové kanceláři jsem vyslovil obvyklou otázku: „Vyskytují se tady v okolí nějaká plachá zvířata?“ A dostal jsem obvyklou odpověď: „Ne, všechna už byla vystřílena.“ Sotva jsem přešel od hotelu

čtyři bloky domů, našel jsem ve sněhu králíčí stopu. Později jsem objevil i několik stop lesního králíka, ačkoli jsem byl stále ještě ve městě. Ušel jsem asi půl druhého kilometru v otevřené krajině a potkal starého farmáře, který mi řekl, že „tady v okolí se nikdy nevyskytovali žádní králíci“. O čtyři sta metrů dál byl sad a vedle něho plot zpola zasypaný závějemi, které byly žlutě zbarveny vysokou uschlou trávou trčící ze sněhu. Bylo to nadějně, a tak jsem se vydal tím směrem a na okraji závěje jsem našel něco jako králíčí noru s čerstvými stopami vedoucími ven a vzdalujícími se plnou rychlostí. Dovnitř nevedly žádné stopy, proto tam musel vlézt dřív, než naposledy padal sníh, a to bylo předešlé noci.

Když králík utíká bez obav z blízkého nepřítele, našlapuje skoro jako liška nebo antilopa a nechává za sebou takovou stopu, jakou ukazuje druhý sloupec. Je-li však nablízku nepřítel, uhání dlouhými nízkými skoky. Udělá jich šest až sedm za sebou, pak vyskočí jednou vzhůru, aby se rozhlédl, a zanechá po sobě takovou stopu, jakou ukazuje čtvrtý sloupec na str. 188.

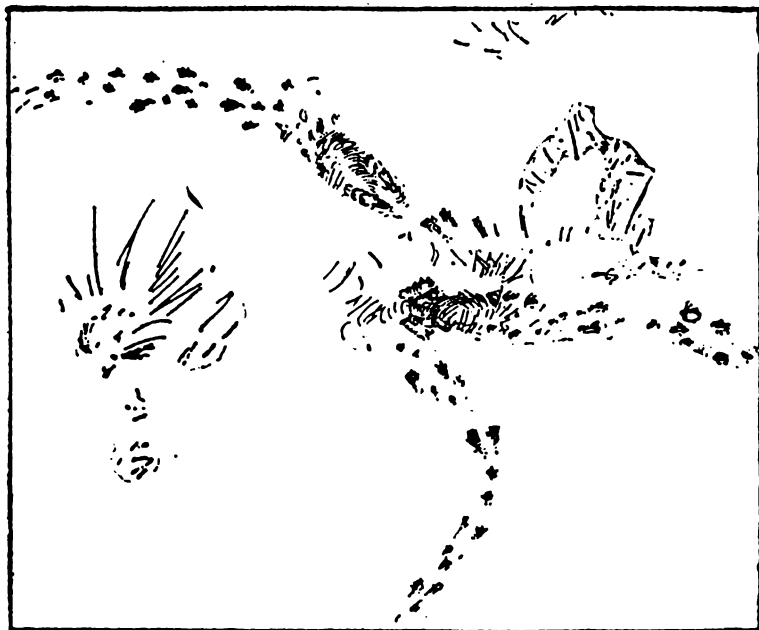
Hloupý mladý králík ztrácí čas tím, že provede pozorovací skok do výšky vždycky po dvou obyčejných skocích, ale chytrý starý králík se spokojí jedním pozorovacím skokem po deseti obyčejných. Stopy tohoto králíka směřovaly přímo, ale jen jeden z dvanácti skoků byl pozorovací. Mířil k plotu vzdálenému čtyři sta metrů a tam chvíli seděl a pozoroval. Něco ho poplašilo, rozběhl se tedy k farmě o čtyři sta metrů dál a příležitostně se rozhlédl kolem. Vedle silnice na domovním schůdku ležel pes. Králík proběhl kolem něho šestimetrovými skoky. O dvě stě metrů dál se na silnici obrátil, jako kdyby ho vyděsil člověk, který byl stále ještě v dohledu. Najednou mne napadlo, že ten králík je nablízku, přestože jsem ho dosud ani nezahlédl. Stopy vedly pod několika ohradami z ostnatého drátu a několika živými ploty, pak zamířily k jiné stodole, vzdálené tři čtvrti kilometru. Byl jsem spokojen, že má přede mnou jen malý náskok, proto jsem už nesledoval tak soustavně stopy a spíš jsem pozoroval otevřenou pláň před sebou. A brzy jsem v dálce, pod ohradou z ostnatého drátu spatřil svého králíka, jak tam sedí a hledí na mne. Hned se



Schéma králičích skoků

dal na útěk a jeho skoky ukazuje obrázek — ty vyšší měly pozorovací účel.

Nikdy mi nedovolil přiblížit se víc než na dvě stě metrů a pozorováním ztrácel jen velmi málo času. Vedl mne v tříkilometrovém okruhu zpátky k tomu místu, z něhož jsme vyšli. A tak jsem poznal, že chytrý starý králík žije v oblasti, kolem které jsem ho sledoval, protože králíci se drží svého domovského revíru. To, jak běžel a pozoroval, jak využíval ohrad a ostnatého drátu, stodol a živých plotů, ukazovalo, že je velice mazaný. Nejlepším důkazem jeho chytrosti však byla



Záznam dvouhých králičích stop

skutečnost, že dokázal spokojeně žít na okraji města, kde se to jen hemžilo psy a kudy denně procházeli lidé s puškami.

Druhý den jsem měl další příležitost zajít si do králíkova revíru. Králíka samého jsem nespatriil, ale zahlédl jsem jeho čerstvé stopy. Později jsem viděl, že se jeho stopy spojily s čerstvými stopami jiného králíka. Načrtl jsem si všechny pozoruhodné body a všiml jsem si, jak můj velký králík sledoval toho druhého. Pobíhali sem a tam a pak jeden předběhl druhého a jejich setkání nebylo nepřátelské. Záznam, který jsem tam ve sněhu načrtl, zde uvádím. Možná že se mýlím, ale vyvozují z něho, že život odvážného králíka nebyl prost všech radostí.

LIŠKA

Liščí stopy jsou všeobecně nejzajímavější. Strávil jsem mnoho dní — a také nocí — na liščí stopě. Trpělivě jsem po ní šel a četl o životě stopovaného zvířete a na každém důležitém místě, při každé významné změně jsem užíval svého zápisníku. Vyskytly se mnohé podivné nové známky, zapsal jsem je a teprve další zkušenosti mi k nim poskytly klíč. Minul tak ne jeden den, aniž jsem získal nějakou hmatatelnou odměnu. Pak se na mne nenadále usmálo štěstí — jak to při lovu bývá — záplava nových poznatků a bohatá odměna za minulé neplodné týdny, hlubší náhled do zvířecích zvyků a mentality, který nelze získat žádným jiným způsobem. Neboť tohle napsalo samo zvíře nejstarším písmem na světě — kapitolu ze svého všedního života.

Jednoho dne, brzy potom co napadl sníh, jsem se vydal na jednu z dlouhých luštitelských výprav. Den předtím jsem sledoval pět šest kilometrů liščí stopu a poznal jsem jen to, že liška postupovala proti větru a přičichla ke každé kládě, vyvýšenině a stromu, které vyčnívaly ze sněhu. Že pronásledovala sněžného zajíce plnou rychlostí, ale zůstala daleko vzadu, když se zajíc dostal do svého odvěkého útočiště — hustého lesního podrostu.



Stopy lišky a psa

Tohoto rána jsem se vydal po jiné liščí stopě. Byl velký mráz, suchý prachový sníh okamžitě opadával, sotva se noha zvedla. Stopy se proto podobaly spíš beztvarym důlkům v bílé pláni. Nebyla tam žádná významná podrobnost, prsty ani drápky, přesto jsem věděl, že to je liščí stopa. Na kojota byla příliš malá. Mohl jsem ji zaměnit jen s dvěma jinými druhy: buď s neobyčejně velkou domácí kočkou, nebo s velmi malým psem.

Liška má pružnou kočičí tlapku. Je roztažená ještě víc, ale ukazuje dlouhé, nezatažitelné drápky. Způsobem chůze se blíží kočce. Řetěz jejích stop se také vyznačuje úzkým rozchodem — nohy jsou kladeny téměř v jedné přímé linii. Takto řazené stopy prozrazují rychlé zvíře; kdežto hodně roztažené otisky — do největší šíře je vidáme rozložené u jezevce — vyjadřují velkou, ale neohrabanou sílu.

Kraj sám vylučoval možnost, že to je kočka. Kromě toho na několika místech tlapka hrábla do sněhu a zůstaly tam po ní dvě dlouhé brázdy, stopy po nechráněných drápech. Mohla to být stopa psa, ale rozhodně ne stopa kočky. Otisky řazením připomínaly kočku, ale byly od sebe vzdálené 35 cm. U kočky však bývá krok málokdy delší než 25 cm.

Psí stopy to nebyly; za prvé to nebylo pravděpodobné; za druhé stopy ležely téměř v jedné řadě a svědčily o hrudi na psa příliš úzké. A prsty se netáhly, ačkoli bylo deset centi-



metrů sněhu. Záznam by bylo nesnadno rozpoznat, kdyby tam nebylo něco, co rozptýlilo všechny pochybnosti — velké, jemné, mělké stopy liščího ocasu. Jednou zametaly sníh na každém metru, podruhé úplně chyběly po padesát kroků — a mně bezpečně říkaly, částečně spolu s ostatními známkami: „Tohle jsou liščí stopy!“

Kterým směrem šla, zněla další otázka, na niž nebylo snadné dát odpověď, když tam nebyly otisky prstů. Ale to mi prozradily jemné stopy drápků, kterých jsem si všiml už dřív. Kdybych byl stále ještě na pochybách, mohl bych stopy sledovat, dokud by liška nepřešla náhodou místo pod nějakým hustým stromem nebo po ledě, kde by bylo velmi málo sněhu. Tam by bylo možné najít zřetelný otisk.

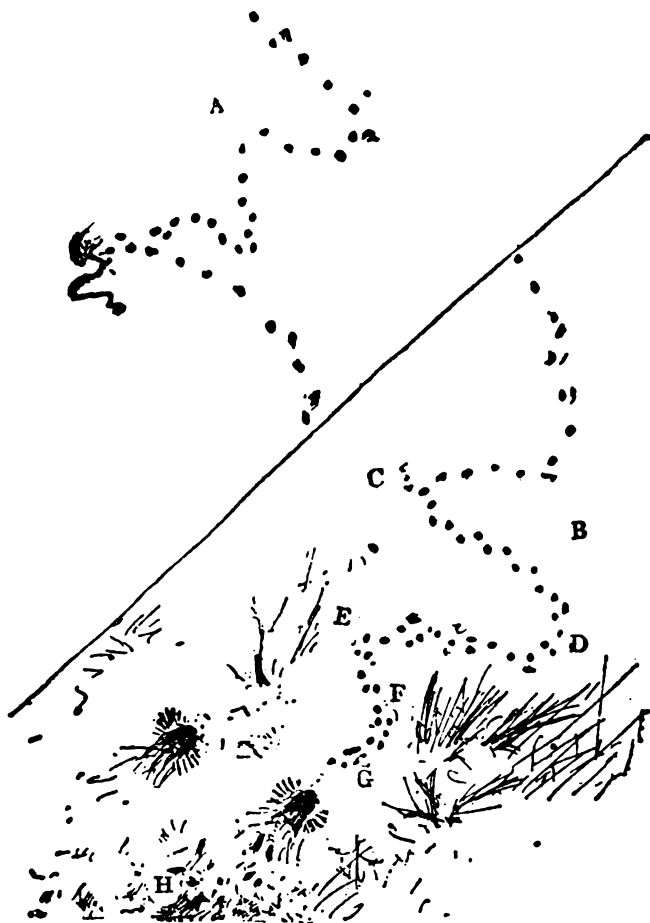
LIŠČÍ LOV

Sledoval jsem tu lišku několik kilometrů. Nic se nepřihostilo. Jen jsem získal názor, že její život se z větší části skládá z čichového průzkumu a z nepříznivých zpráv pověřeného orgánu. Pak jsme došli k dolíku s táhlými šikmými břehy. Liška po břehu seběhla, a když už byla skoro dole, její nos zachytil důležitou zprávu, neboť se prudce obrátila doprava a šla zvolna — to prozradily krátké kroky — klikatě proti větru. Po pěti metrech se zastavila u malé díry ve břehu. Z ní vytáhla obyčejnou neškodnou užovku páskovanou, apatickou a stočenou — užovka tam bezpochyby chtěla přespát zimu. Liška překousla hadovi páteř svými mocnými špičáky a tak ho zabila. Pak ho upustila na sníh a vydala se na další lov, aniž z hada snědla jediné sousto, aspoň pokud jsem viděl.

Nerozuměl jsem tomu, proč zabila tvora, kterého nemohla sníst. Myslel jsem, že tuhle krutou zábavu pěstují jen lidé a lasičky, ale i tahle liška zřejmě spáchala lidský zločin.

Tečkovaná čára mne pak vedla s mnoha zastávkami a odbočkami napříč přes rozsáhlá blata, kde jindy jistě ulovila mnohou tučnou myš, ale sníh a led teď znemožňovaly lov. Na vzdáleném konci byla místy otevřená krajina se skupinami stromů a z otevřených blat sem vítr navál velkou závěj jemného sněhu.

Manitobské zimy se nevyznačují úsměvnou mírností ani



nehýří květinami. Mráz a snh přicházejí velmi záhy a setrvávají tu až do jara. Teploměr zde někdy po celé týdny nevystoupí nad patnáct stupňů pod nulou. Může příležitostně klesnout na 35 a někdy i na 40 stupňů pod nulou. A když s takovým mrazem přijde i vichřice, je z toho strašná sněhová bouře, kterou na celém světě znají pod jménem blizzard. Blizzard je postrach prérijních zvířat. Když se blíží, i ti největší, nejsilnější a nejlepší kožešinou odění tvorové rychle hledají úkryt. Vědí, že postavit se blizzardu znamená smrt. Stepní tetřivci na to přišli už kdysi dávno. Jaký úkryt by měli hledat? Je tu jen jedna možnost — úkryt Eskymáků, sněžný dům. Mohou se schovat do sněhového úkrytu.

Když se spolu se strašným mrazem a letícími mraky bílého sněhu začne stmívat, tetřivci se zahrabou do závěje. Ne však na otevřené pláni, protože tam je snh tvrdě udusáván větrem, ale na okraji lesa, kde sněhem prorážejí vysoká stébla trávy nebo z něho trčí roztroušené větvičky a zabraňují sněhu, aby se pevně spojoval. V těchto místech se do něho tetřivci hluboko zahrabou, každý sám. Vítr zahladí všechny stopy, zároveň všechny prohlubně a dokonale je ukryje. Tetřivci zůstanou až do rána v úkrytu, teplém a bezpečném, pokud — a v tom tkví hlavní nebezpečí — nejde kolem v noci nějaké dravé zvíře, nenajde je tam a nechytí je dřív, než mohou uniknout.

Tuto kapitulu ze života tetřivků moje liška dávno dobře znala, a když se přiblížila k okraji lesa, kratší kroky ukazovaly, že tuto oblast považuje za velmi slibnou (B na obrázku).

U C se náhle zastavila. Jakási zpráva, kterou k ní donesl vítr, ji upozornila, že je nablízku kořist. Zastavila se tu s jednou tlapkou zvednutou. Věděl jsem to, protože tam byl o tom záznam. Ten malý otisk nebyla stopa, ale otisk špičky liščí tlapy ukazující, že liška nepoložila nohu na zem, ale držela ji tak, jako ji držívá pes stavěč, když poslouchala poselství, které jí vyprávěl vítr.

Od C k D šla pomalu, neboť kroky byly velmi krátké, a pak se zastavila. Slibný pach se ztratil. Stála nejistě, to prozradil mnohomluvný snh. Pak se lovící zvíře obrátilo a pomalu postupovalo k E a časté široké jamky ve sněhu stále

zaručovaly, že ten, kdo tyto stopy po sobě zanechával, neměl ocas ani krátký, ani úzký.

Od E k F zkrácené kroky a časté známky, že se zvíře zastavilo a zaujalo určitý postoj, nasvědčovaly tomu, že pach byl stále silnější. Liška moc dobře věděla, že je nablízku chutné sousto.

U F chvíli nehnutě stála s oběma tlapkami ve sněhu, tak to tu bylo zaznamenáno. Teď nastala kritická chvíle a liška vykročila přímo proti větru, přinášejícímu vůni, šla po čichu co nejopatrněji a nejtišeji a uvědomovala si, že jediný nepozorný krok by mohl zmařit celý lov.

ZÁVĚR

U G byly hluboce vytlačené stopy obou zadních tlapek ukazující, kde liška skočila právě v té chvíli, kdy zpod neposkvrněné závěje přímo před ní vyrazili tetřívci, kteří dřímali pod sněhem. Dali se na útěk tak rychle, jak jen je svištěcí křídla stačila nést. Ale jeden z nich se opozdil o krůček a liška ho skokem chňapla ve vzduchu. U H s ním dopadla na zem a získala tak jídlo, které i v době hojnosti patří k největším liščím pochoutkám. A teď, uprostřed tuhé zimy, to musela být nejbáječnější hostina.

V této chvíli jsem si poprvé uvědomil, co znamenala mrtvá užovka vzadu na stopě. Hadí maso nikdy nepředstavuje vábnou potravu a studený had za studeného dne musel být hrozně studený pokrm. Liška si to jasně uvědomovala. Raději využila příležitosti a opatřila si něco lepšího. Hada zabila, takže nemohl uniknout. Nebylo pravděpodobné, že by jí někdo ukradl tu nevábnou zdechlinu, mohla se k ní tedy později vrátit, kdyby to muselo být.

Ale jak jsme viděli, nebylo nutné se vracet. Její důvěra a trpělivost byly plně oprávněné. Místo studeného nevábného hada se najedla jemného, teplého ptačího masa.

Tak jsem získal dlouhou autobiografickou kapitulu o životě lišky prostě tím, že jsem sledoval ve sněhu její stopy. Nikdy

jsem přímo nespatriil lišku, která tam zanechala ty stopy, a přece vím — a vy to víte také — že to je pravda tak, jak jsem o tom vyprávěl.

PŘÍRODNÍ ALBUM STOP

Žijete-li na venkově nebo táboříte v lesích, ukážu vám starou zálesáckou praktiku. Poohlédněte se po dutém stromě. Někdy si ho všimnete z dálky podle uschlé koruny a někdy zahlédnete strom, který přišel před mnoha lety o jednu z největších větví. Lípy, staré duby a ořešáky mívají často dutiny. U jilmů je najdeme málokdy, protože jakmile se jejich dřevo začne kazit, nezůstanou dlouho stát.

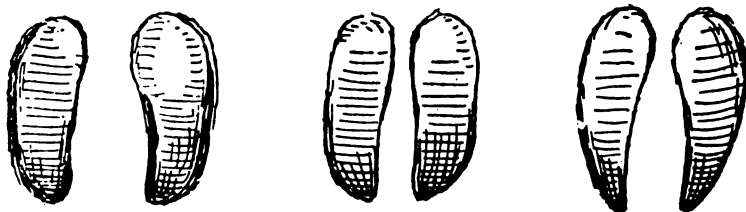
Každý dutý strom je obydlen lesními nájemníky. Může být domovem dvaceti různých rodin. Některé z nich — třeba ptáci a netopýři — se nesnadno pozorují kromě období, kdy jsou v hníždě mláďata. Ale se čtvernožci to je snadnější. Pro ně upravíme u paty kmene návštěvnickou knihu, do níž by zapsalo každé zvířátko své jméno.

Jak na to?

Je to docela prosté, já sám jsem to často dělal. Nejdřív vyčistíte a srovnáte půdu asi na metr kolem stromu. Pak ji přikryjete vrstvou prachu, popela nebo písku — tím, co je nejspíš po ruce. Vrstvu uhrabte a uhladte. A čekejte jednu noc.

Vraťte se tam druhého dne zrána. Zjistíte, že tam zanechal své stopy každý čtyřnohý tvor, který šel do svého bytu v dutém stromě.

Žádná dvě zvířata po sobě nezanechávají přesně stejné



Stopy jelena, ovce a vepře

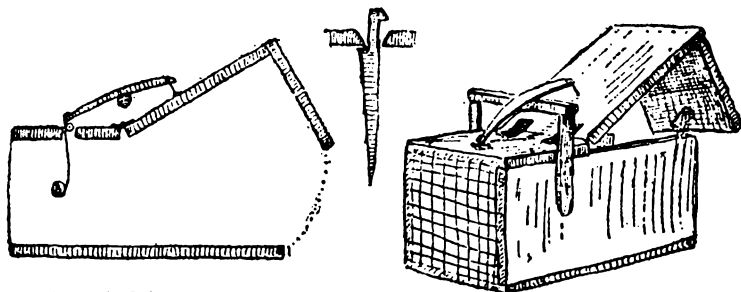


Stopa 1. starého muže, 2. mladého lovce, 3. městské ženy, 4. psa, 5. kočky.

stopy, a proto každá veverka, každá kuna a každá myš, která šla kolem, nevědomky zde zanechala po sobě dobře čitelný záznam. A my, kdo se učíme lesní moudrosti, umíme tyto záznamy přečíst a určit, kdo tudy v noci šel.

CHYTÁNÍ ZVÍŘAT DO PASTI

Chytání plachých zvířat do ocelových pastí je hnusné, kruté a bude zanedlouho jistě zakázáno zákonem. Staromódní tlučka, která ulovené zvíře okamžitě zabije, naprosto nestačí traperovi ke každému zákonem dovolenému lovu. Mnozí chlapi však chtějí chytat zvířata živá, aniž jim při tom nějak ublíží, a to lze u většiny druhů snadno zařídit, jestliže se použije speciální pasti. Tuto speciální bedničkovou past lze zhotovit padesáti různými způsoby. Hlavní principy ukazuje obrázek. Při chytání některých druhů zvířat, která by víko snadno nadzvedla, je třeba pérového zámku na boku.



Speciální bedničková past

Na kočky, lasičky, krysy a podobné druhy užívejte jako návnady kousku kuřecího masa.

Na králíky navnadte chléb, jablko, tuřín nebo jiný druh zeleniny.

Past musíte prohlédnout každé ráno, jinak ji vůbec nenastražujte.

HVĚZDY

Pracovník ubytovacího oddělení mi kdysi řekl: „Ono se to moc pěkně mluví o potěšení, které má člověk ze studia přírody, ale k čemu to je třeba mým malým italským a polským židům v newyorských brlozích? Ti nemají vůbec příležitost nějakou přírodu vidět.“

„Když nemají,“ odpověděl jsem, „je to jejich vlastní vina. Moc koukají na zem po mincích, dívají se vždycky jen dolů. Dnes večer jim řekněte, aby pohlédli vzhůru. Bude-li čistá obloha, budou mít skvělou příležitost.“

Ano, hvězdy jsou hlavním studijním předmětem v přírodě za noci a především v zimě; neboť v této době se nejen nemůžeme zaměstnávat mnohými ze zálesáckých věcí, ale noci jsou navíc dlouhé, obloha často jasná a některá nejproslulejší souhvězdí lze vidět jen v zimě.

Polárku můžeme považovat za jakýsi ústřední bod naší oblohy. Kolem ní se všechny hvězdy zdánlivě otočí jednou za čtyřiaadvacet hodin. Snadno se o tom přesvědčíme, bude-

me-li sledovat souhvězdí Velkého vozu nebo dvě hvězdy, které tvoří jeho zadní stěnu — ty zná každý venkovský kluk.

Hvězdy na obloze vytvářejí nápadné skupiny a většina těchto skupin nese jména lidských nebo zvířecích postav. Moderní astronomové se mohou starým představám usmívat, ale těchto názvů se užívá dodnes. Pro naši paměť je to znamenitá pomůcka, a vrátíme-li se k původním mytologickým postavám, dozvíme se ledacos zajímavého. Ne snad proto, že by se skupiny hvězd těmto postavám skutečně podobaly, ale proto, že mezi jejich tvarem a jménem je jisté tradiční spojení. Například: Stará řecká báje říká, že nymfa Callisto porušila svůj slib a Diana ji za to proměnila v medvědice, kterou Zeus po smrti učinil nesmrtelnou na nebi. Říká se také, že nejstarší astronomové, Chaldejci, nazývali tyto hvězdy „zářící“ a toto slovo se náhodou velmi podobalo řeckému Arktos (medvěd). Podle jiného výkladu bývaly v dávných časech lodí pojmenovávány podle zvířat. Na přídi měly vyřezanou podobu tvora, jehož jméno nesly, a když například loď Velká medvědice vykonala několik velmi úspěšných plaveb, při nichž vyplouvala ve znamení určitého souhvězdí, mohlo se toto souhvězdí stát známým jako souhvězdí Velké medvědice.

Velká medvědice je bezpochyby v historickém smyslu ze všech souhvězdí nejstarší právě proto, že je tak nápadná. Medvědice se sice nijak nepodobá, ale sestava těchto hvězd silně připomíná tvarem vůz a u nás ji většinou známe pod jménem Velký vůz. A protože souhvězdí Velkého vozu tak známe a tak snadno je na obloze najdeme, vyjdeme právě od něho, bude to pro nás klíč k celé obloze.

Neznáte-li Velký vůz, dejte si ho od někoho ukázat. Nebo vyhledejte na severní části oblohy hvězdy seskupené tak, jak ukazuje obrázek. Nezapomeňte, že se za čtyřicet hodin otočí kolem Polárky, a v různých hodinách proto uvidíte toto souhvězdí na různých místech.

Když najdete Velký vůz, dobře si všimněte dvou hvězd tvořících zadní stěnu vozu. Ukazují skoro přesně k Polárce. K Polárce dojdete, když prodloužíte zadní stěnu vozu pětkrát.

Našli jsme Polárku, již Indiáni říkají „hvězda, která se



Velký vůz s Polárkou

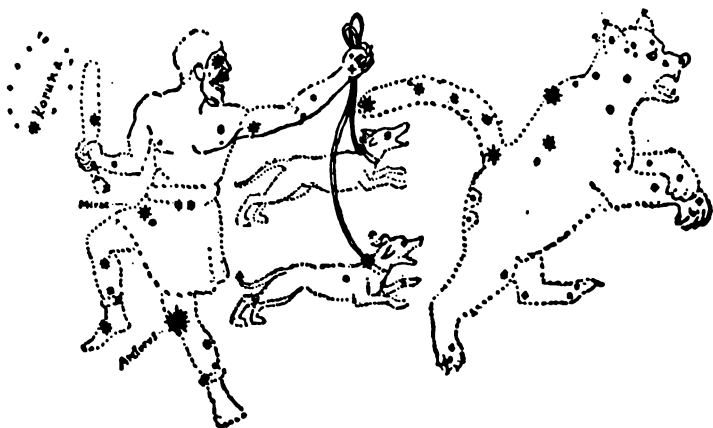
nikdy nepohne,“ nebo „hvězda domova“. Všimněte si, že je na špičce oje Malého vozu, kterému se říká také Malá medvědice, Ursa minor. Tenhle medvěd patří zřejmě k nějakému vyhynulému druhu, protože dnešní medvědi nemohou mít takový ocas.

Podívejme se teď znovu na Velký vůz. Jeho oj skutečně tvoří ocas Velké medvědice, která také patří k vymřelému dlouhoocasému druhu. Velký vůz je složen ze sedmi hvězd, někdy se mu proto také říká Sedm hvězd. Čtyři z nich tvoří vůz, tři oj. Oj se ohýbá v místech, kde je jeho střední hvězda a tato hvězda se jmenuje Mizar. Těsně nad Mizarem je slabá hvězdička — Alkor. Vidíte ji? Ve všech dobách platilo za zkoušku dobrého zraku spatřit tuto hvězdičku. I mezi Indiány. Indiáni říkají velké hvězdě Stará squaw a malé hvězdě Papúz. Stará žena — squaw má Papúz — dítě na zádech. Zapamatujte si to. Uvidíte Papúz?

Kdybych vám řekl latinská jména hvězd a vyložil vědecké teorie o jejich hustotě a vzájemných vztazích, asi byste si z toho moc neodnesli. Podívejme se však, zda nám nepomohou staré báje.

Například na obrázku, který představuje lov na velkého medvěda, vidíte Velký vůz tam, kde má medvěd ocas. Tento tvor nejenže je pronásledován lovcem, ale dostal se i do jiných nesnází. Třeba kolem uší mu bzučí roj much a další roj je u jeho boku (pod zadním kolem Velkého vozu). Tyto roje jsou ve skutečnosti mlhoviny.

Těsně za Medvědicí jsou dva Honicí psi Bootovi, kteří Medvědici pronásledují. Taky je obtěžují mouchy, každý má za uchem jeden roj (to jsou spirální galaxie, vzdálené hvězdné ostrovy složené z obrovského množství hvězd). Na kyčlích medvědice jsou dvě hvězdy, které podle mapy patří Honicím psům, proto je považujeme za místo, kam se chtějí psi zakousnout.



Lovec Bootes s Velkou medvědicí

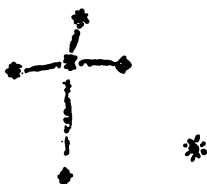
Poslední je velký lovec Bootes. Postupujete-li podle oje Velkého vozu, tj. podle ocasu medvědice, obloukem o jeho dvojnásobnou délku, dostanete se k Arkturovi, podivuhodné hvězdě, která září lovcovi na levém kolenně jako drahokam.

Vedle Bootovy hlavy je další dobře známé souhvězdí, Severní koruna (Corona borealis). Této maličké, neobyčejně krásné skupince hvězd se říká „nebeský diamantový náhrdelník“, protože se podobá šňůrce drahokamů s jedním obzvláště velkým uprostřed. Indiáni tomuto souhvězdí říkají Tábory bohů.

Vedete-li z horního konce zadní stěny Velkého vozu přímku k Mizaru, tj. ke hvězdě uprostřed ohnuté oje, a prodloužíte tuto vzdálenost ještě dvakrát, dojdete ke Koruně.

Od Koruny přejdeme ke Kříži, najdeme ho docela snadno. Vedete-li ze středu Velkého vozu vzhůru přímku asi trojnásobně dlouhou, jako je celý Velký vůz, a dojdete k Mléčné dráze, narazíte na Severní kříž, kterému se také říká Cygnus — Labuť. Všimněte si, že je od Polárky na opačné straně než Velký vůz a jen asi o čtvrtinu dál.

Teď máme v dohledu souhvězdí, které najdeme ještě snadněji, a to Kasiopeju sedící v křesle. Je na opačné straně Polárky než Velký vůz a zhruba ve stejné vzdálenosti a přesně proti



Severní kříž s Vegou



Kasiopeja

Velkému vozu — vypadá to, jako kdyby se Velký vůz a Kasiopeja spolu houपालy — když jedno souhvězdí stoupá, druhé klesá.

Ještě jedno slavné souhvězdí by měl každý znát — je to Orion, velký lovec, nebeský zápasník s býkem. V létě přechází po obloze ve dne, ale v zimě vychází každý večer a putuje po nebi — to je nejlepší doba pro jeho pozorování. Obzvláště vhodný čas pro studium zářícího světa hvězd je v únoru.

Když vedete přímku od špičky oje Velkého vozu přes jeho přední kolo a prodloužíte ji asi o tři a půl celkové délky Velkého vozu, dovede vás ke hvězdě Procyon, nejvýraznější v souhvězdí Malého psa (*Canis minor*). Pod ní (to znamená, že vychází později) je Sirius, nejjasnější hvězda v souhvězdí Velkého psa (*Canis major*) i na celé obloze. Ve skutečnosti je sedmdesátkrát jasnější než Slunce, ale dělí ji od nás taková vzdálenost, že k nám z ní letí světelný paprsek 9 let (ze Slunce jen asi 8 minut). Uvidíte-li hvězdu, která se zdá větší nebo jasnější než Sirius, poznáte, že to není stálice, ale planeta — Venuše, Jupiter nebo Mars.

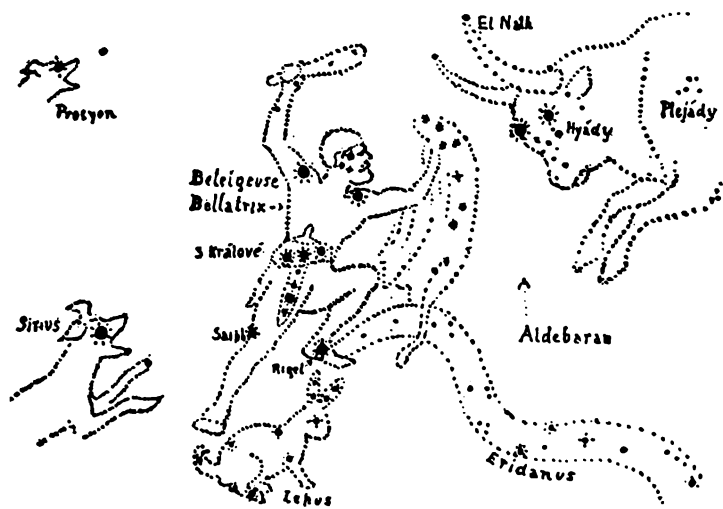
Když jste našli souhvězdí Velkého a Malého psa, snadno vyhledáte velkého lovce — Orion. Tři králové, tvořící jeho pás, patří mezi význačnými hvězdami k nejnápadnějším. A když je najdete, snadno rozeznáte postavu obra podle jasných hvězd. Beteiguse (oranžová) tvoří jeho pravé rameno, Bellatrix levé, Saiph pravé koleno, Rigel levé chodidlo. Orion má v levé ruce lví kůži, aby odvedl býkovu pozornost, pravá

paže se rozmáchla velkým kyjem, který už asi dopadl na býkovu hlavu, protože tvář toho mohutného býka je poseta hvězdami z hvězdokupy zvané Hyády. Nádherná rudá hvězda Aldebaran tvoří pravé oko Býka a Plejády — Kuřátka jsou rány šípů, které se Býkovi zabodly do plecí.

Z Orionovy levé nohy vytéká Řeka Eridanus a vine se oblohou. A u pravé nohy velkého lovce se bázlívě krčí Zajíc — Lepus.

Kolik souhvězdí jste se už naučili? Každý zálesák by jich měl znát aspoň 15. Zdá se to mnoho, ale tady jsme jich už probrali 17 a myslím, že si je docela snadno zapamatujete.

A proč je máme vlastně znát? Je k tomu mnoho důvodů, budu jmenovat jen jediný, který už sám o sobě stojí za to. Jeden můj známý, umělec, mi kdysi řekl: „Jsem moc rád, že jsem se naučil rozeznávat hlavní souhvězdí už v mládí. Potuloval jsem se celý život po vzdálených zemích, a přece jsem všude mohl vzhlednout a spatřit něco známého a přátelského, co jsem vídal kdysi dávno v nezapomenutelných dnech svého dětství doma a co mě teď mohlo vést.“



ZKOUŠKA ZRAKU S PLEJÁDAMI

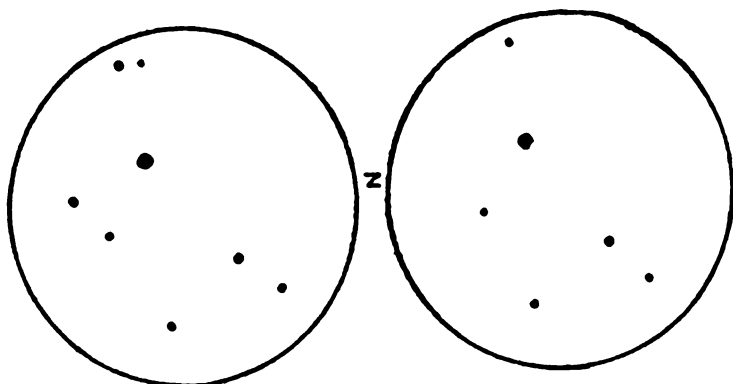
Tato hvězdokupa byla vždy považována za zvlášt vhodnou pro zkoušku zraku.

Jednou jsem se zeptal skupiny chlapců v táboře, kolik plejád napočítají prostým okem. Užvaněný kluk, jenž byl vždycky vpředu a kterému jsme říkali Sojka, protože toho vždycky hodně namlel a rád se blýskl před ostatními, řekl: „Já jich tam vidím stovky.“

„Tak si sedni,“ řekl jsem mu, „ty se k něčemu takovému nehodíš.“

Další, solidnější chlapec, řekl: „Myslím, že jich tam vidím šest.“ A dokázal, že je skutečně vidí, protože správně zaznamenal vzájemné postavení těchto hvězd šesti oblázky na prkénku.

Ten chlapec měl dobré oči, neboť špatné oči tam vidí jen neostrý světelný obláček. Další hoch však měl ještě lepší zrak, protože viděl sedm hvězd — a dokázal to. To byl skvělý výkon. Indiáni vidí zpravidla sedm Plejád, neboť jim říkají Sedm hvězd. Podle Flammariona je však možno tento výkon překonat; několik lidí dokázalo rozlišit deset Plejád. To je asi hranice lidského zraku. Podle stejného autora však prý neozbrojené lidské oko dokázalo rozeznat rekordní počet — třináct Plejád.



Plejády, jak jsou vidět pouhým okem

Velký dalekohled rozliší v této hvězdokupě na sto dvacet hvězd. Indiáni jim říkají také Sedm tanečníků a vyprávějí o jejich vzniku tuto zkazku.

Když žilo sedm indiánských chlapců, kteří vždycky večer vzali svou misku s vařenou kukuřicí a boby a večereli společně na návrší za vesnicí. Šest z nich mělo skoro stejnou postavu, jeden byl menší, ale zato měl krásný hlas a znal spoustu písniček, a tak po večeri těch šest chlapců tančivalo na návrší a on jim zpíval a udával bubínkem rytmus.

Když už končily chladné podzimní večery a zima hrozila, že překazí jejich večerní zábavy, chlapci řekli: „Požádejme rodiče o nějaké maso, abychom mohli uspořádat velkou hostinu a naposledy si na návrší zatančit.“

Požádali tedy o maso, ale byli všichni odmítnuti. Každý otec řekl: „Když jsem byl já malý chlapec, byl jsem šťastný, že mi dali jen misku kukuřice a bobů, a nikdy mne ani nenapadlo říci si o maso.“

Chlapci se shromáždili na návrší. Všichni byli rozmrzelí kromě malého zpěváka, který řekl:

„Nic si z toho nedělejte, bratři. Uspořádáme hostinu i bez masa a budeme se stejně dobře bavit, protože vám zazpívám novou písničku, která rozveselí vaše srdce.“

Nejdřív každého přiměl, aby si upevnil na hlavu malou pochodeň z březové kůry, pak se posadil doprostřed a bubnoval rukou na svůj bubínek a zpíval:

*Ki yi yi yah
ki yi yi yah*

A rychleji

*ki yi yi yah
ki yi yi yah*

A ještě rychleji, až kolem něho divoce vířili.

Pak zazpíval

*ki yi yi yah
ki yi yi yah
hééééé!*

Krásně tam kroužili, a když zpěvák vyrazil při posledním tanci na návrší poslední hej, vznesli se všichni nad vrcholky

stromů a stoupali vzhůru k nebi. Rodiče vyběhli právě včas, aby je zahlédli mizet v dálce, ale už je nemohli zastavit. Teď je můžete vidět každé jasné podzimní noci před příchodem zimy. Můžete vidět malé pochodně, jak jiskří, když tančí šest chlapců kolem toho nejmenšího uprostřed. Jejich píseň ani bubínek ovšem nezaslechnete, protože jsou teď velmi daleko.

PLANETY

Hvězdy, které vidíme, jsou slunce jako naše Slunce, dávají světlo světům, které kolem nich krouží, jako naše Země krouží kolem Slunce. Protože však ty světy nevyzařují vlastní světlo a jsou velmi vzdálené, nemůžeme je vidět. Ale kolem našeho Slunce je kromě nás několik nebeských těles. Jsou poměrně blízko a vidíme je díky odraženému slunečnímu světlu. Těmto tělesům říkáme „planety“ nebo „oběžnice“, protože dřív než lidé vypočítali jejich dráhy, putovaly na rozdíl od stálic zdánlivě po celém nebi. Jsou tak blízko, že lze celkem snadno změřit jejich vzdálenost a rozměr.

Je jich devět, nepočítáme-li měsíce a malé planetoidy. Podle vzdálenosti, která je dělí od Slunce, to jsou:

1. **MERKUR**. Obíhá nejbliž kolem Slunce, takže se většinou ztrácí v záři soumraku a svítání nebo v mlhavém vzduchu nad obzorem, kde se třpytí jako kulička rtuti. Prochází fázemi podobně jako Měsíc. Je na něm takové horko, že by podle Flammarionových slov „Merkuřan v Africe zmrzl“.
2. **VENUŠE**. Je nejjasnější ze všech hvězd, mnohem jasnější než Sirius. Je to Jitřenka i Večernice, hvězda pastýřů, a přece to není hvězda, ale planeta. Prochází fázemi podobně jako Měsíc. Její místo na obloze vám prozradí jen hvězdářská ročenka.
3. **ZEMĚ**.
4. **MARS**. Nejbližší ze všech planet, rudě zářící. Prochází fázemi jako Měsíc.
5. **JUPITER**. Září jako hvězda první velikosti, je proslulý svými dvanácti měsíci a ze všech planet je největší.

6. *SATURN*, pověstný svým prstencem, se také jeví jako velmi jasná hvězda.
7. *URAN*, 8. *NEPTUN* a 9. *PLUTO* jsou planety příliš vzdálené a bez dalekohledu lze pozorovat pouze Uran.

MĚSÍC

Měsíc měří v průměru skoro čtyřikrát méně než Země, je od nás vzdálen průměrně 380 tisíc kilometrů. Jeho oběžná dráha, i když velmi nepravidelná, se podobá zdánlivě dráze Slunce. Avšak podle Flammariona „v zimě je úplněk na nebi skoro tak vysoko jako Slunce v létě... a v jistých údobích dokonce o pět stupňů výš. V létě je to naopak, Měsíc zůstává velmi nízko.“

Měsíc dokončí jeden oběh kolem Země za dvacet sedm dní a osm hodin. Každou noc se na obloze opožďuje skoro o tři čtvrti hodiny, o tuto dobu tedy vychází později než předešlého dne.

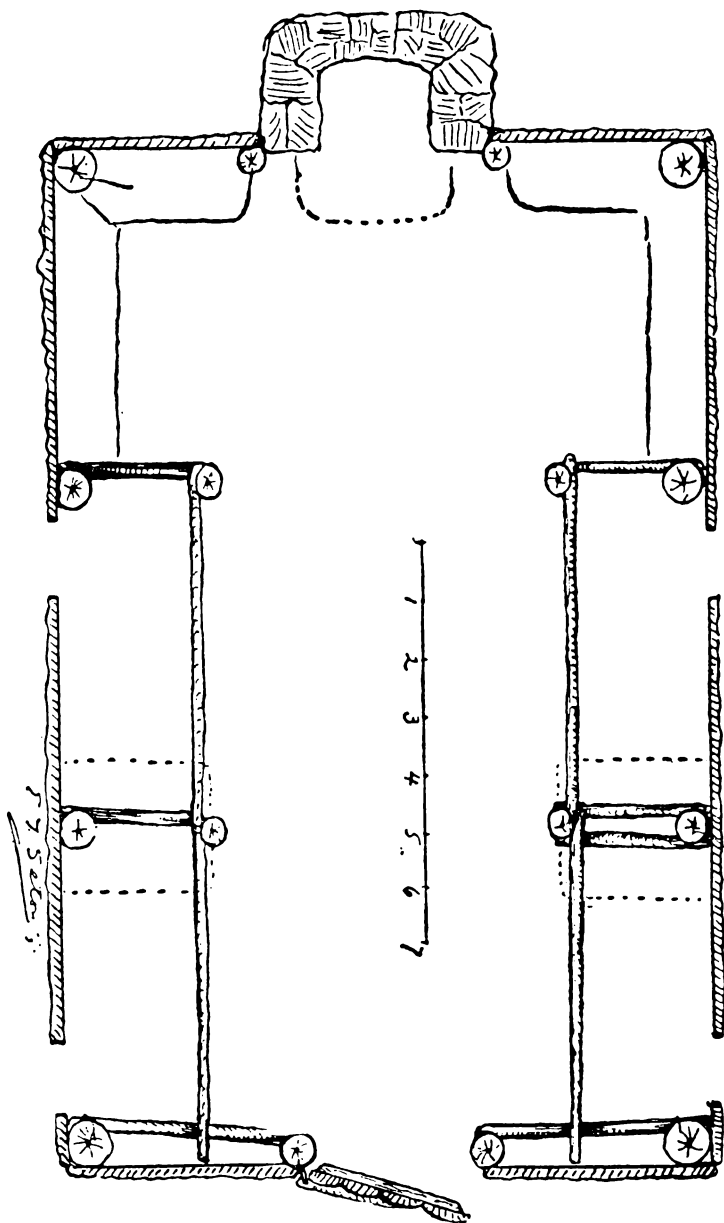
ŽÁLESÁCKÁ CHATA

Když Mojžíš založil slavnost pod zelenou a začal každoroční putování spojené s tábořením, vedlo ho k tomu bezpochyby několik podvědomých důvodů. Myslím, že ten nejméně důležitý souvisel s neblahým, ale nutným výletem, který jeho lidé — těch osmačtyřicet — podnikli přes poušť.

Nejdůležitější na tom všem byl patrně úplný návrat k primitivismu. Poradil svému lidu, aby si oblékl primitivní šaty, jedl to, co mu poskytuje divočina, bydlel v primitivních přístřešcích a žil přírodním životem tak jako kdysi jejich otcové v poušti.

To hlavní byl návrat k prostému životu — vyloučení zprostředkovatelů — styk člověka s neporušenou přírodou — osobní střetnutí s divočinou.

Vím docela jistě, že tohle je to nejčennější, a když vidím



Předorýs zálesácké chaty

newyorskou rodinu, jak si buduje v Adirondacku rezidenci jako někde na Páté třídě a pak k ní zvenčít přibije pár krajinek a říká tomu „tábor“, dívím se jejich ubohosti. Nepřekvapuje mne, když zjistím, že tam mají tenis, kulečnk, promítačku a jiné věci, aby zahrnuli nudu. Nepřekvapuje mne to, ale naplňuje lítostí.

Řekněme si to zcela upřímně. Táborový život přináší některé velké klady i jistá nebezpečí. A to je úkol vedoucího, aby pro svůj kmen vytěžil všechno dobré a vyhnul se všemu nebezpečí.

K těm dobrým stránkám patří pobyt na slunci a čistém vzduchu, klidné, voňavé noci a naprostá změna myšlenek i prostředí. To poslední je snad ze všeho nejlepší, a přece na to někteří táborníci úmyslně zapominají.

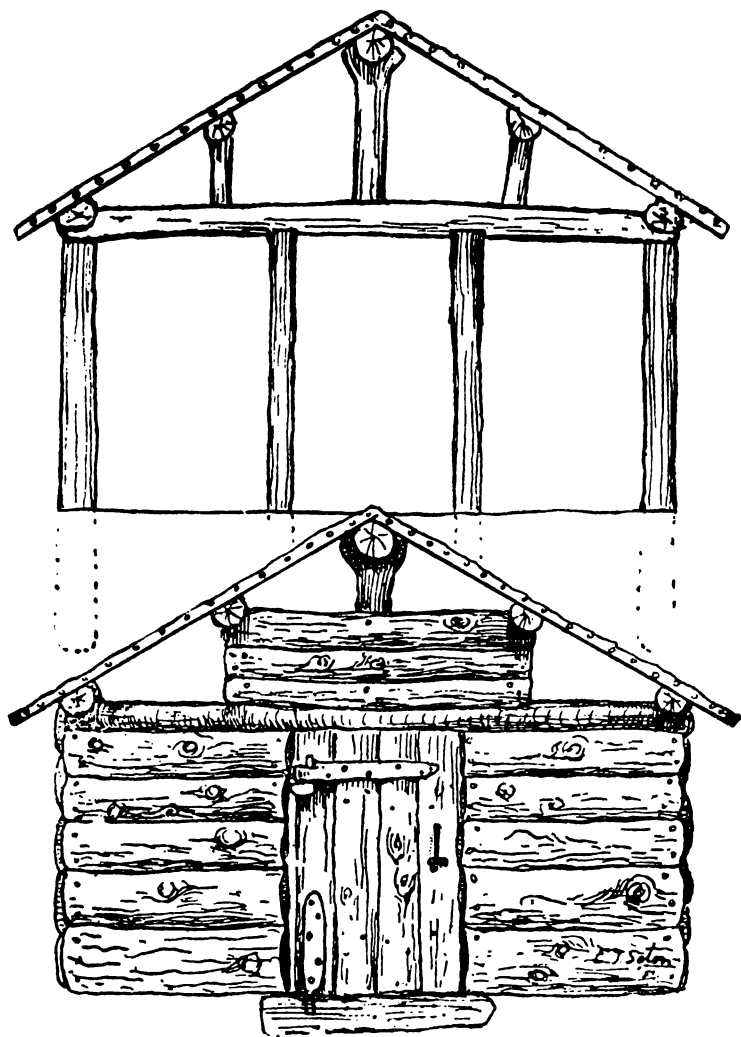
Zdá se mi, že bychom měli své tábornické plány začínat tím, že vynecháme všechno zbytečné, co můžeme mít doma nebo ve městě — rezidence zařízené s orientálním přepychem, vybavené elektrickým světlem, gramofonem a dokonce baseballovým a tenisovým hřištěm, kulečnkem, motorovými čluny a automobily — vynecháme je prostě proto, že tyhle věci můžeme mít jinde. Patří k jinému životu.

Pro dokonalý návrat k přírodě máme dvě obvyklé metody. Za prvé putovní táboření v neporušené krajině, při němž jsme nutně vázáni na malé stany a tábořiště na jednu noc. To je skoro ideální způsob. Mnohem větší množství lidí je však odkázáno na stálý tábor a tato kapitola je určena zvláště jim.

Dokud se váš tábor skládá ze skutečných stanů nebo teepee a je posvěcen vůní lesa, je to výborná věc. Jakmile však začnete ve svém stanu dělat podlahu a budovat nad ním trvalou kostru se střechou, udělali jste krok zpátky k městu, krok, který vás připraví o některé dobré věci.

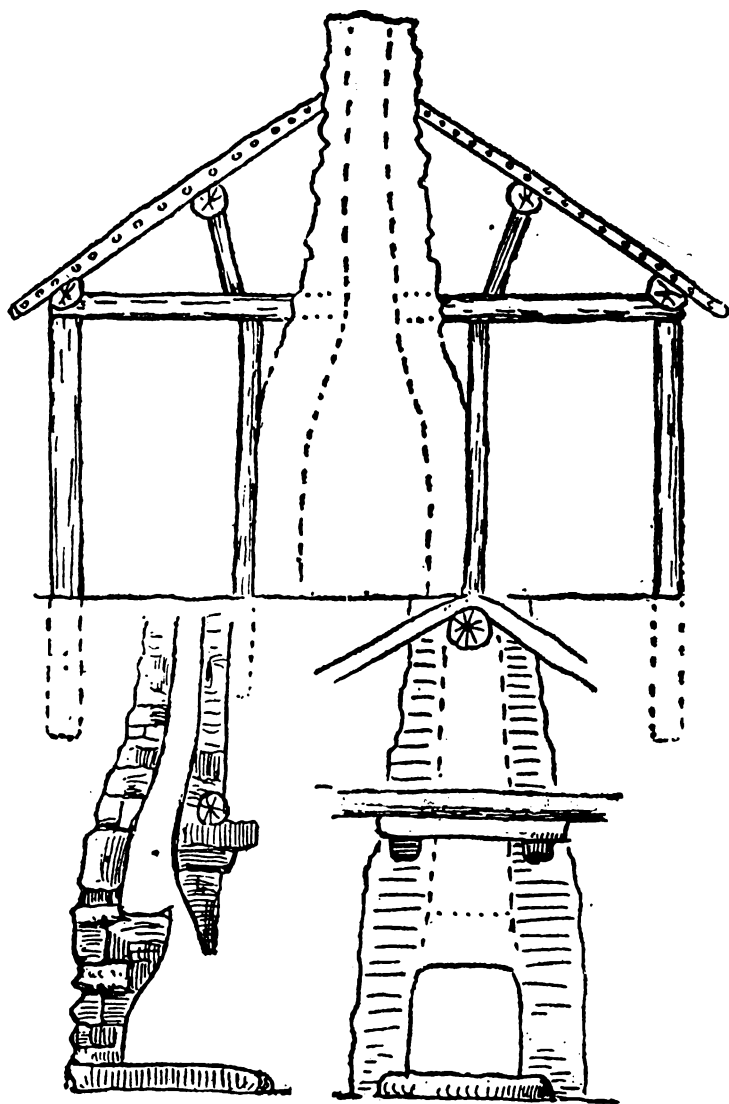
Právě proto jsme vybudovali zálesáckou chatu a teď bychom ji chtěli doporučit.

Každý kmen by měl budovat svou zálesáckou chatu pokud možno z materiálu, který si sám opatří v okolních lesích nebo v krajině. K tomu je třeba vedoucího, který nejen dovede stavět, ale má i umělecký cit a zálesácké instinkty, protože

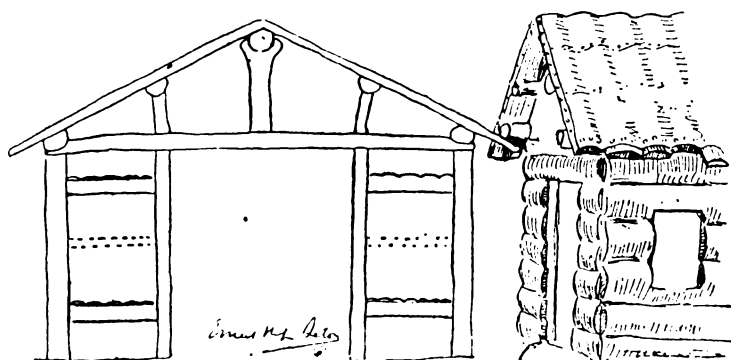


Stěna chaty pokrytá krajinkami

každá chata musí být budována tvůrčím způsobem, to vyplývá přímo z podstaty věci. V některých krajích získáme dost dřeva, jinde musíme stavět především z kamene a někde nám nezbyvá nic jiného než uplácat domek z hlíny.



Krbová část zálesácké chaty



Zálesácká chata

Zálesácká chata je plná krásných přírodních věcí. Má nádhernou vůni a kouzlo lesů. Každá věc v ní představuje malý triumf majitele nad velkým okolním světem. Má půvab krásy, osobnosti, tvůrčího činu a romantiky. Už sama skutečnost, že majitel všechno udělal vlastníma rukama, znamená posvěcení, jaké nelze získat jinak. A nakonec ta největší přednost — v zálesácké chatě může hořet otevřený oheň.

Chatka, kterou jsme postavili na Modrém vrchu, je velká 360×480 cm. U okapu je vysoká 165 cm, ve špičce štítu 270 cm.

Kůly má silné 15 cm, jsou zapuštěny do země 75 cm a rovně odříznuty. Střechu tvoří smrkové krajinky, kladené plochou stranou dolů. U okapu přesahují 30 i víc centimetrů. Pokryli jsme je silnou střešní lepenkou, která přilnula k okrouhlé straně krajinek a pěkně zachovala jejich tvar. Nahoře na štítu jsme ji přehnuli přes hřeben a přibili k okraji silné krajinky. U okapu jsem ji nechali ležet naplocho a nahoře ji přitloukli.

Stěny jsou z krajinek přibitých k vnější straně stojících kůlů plochou stranou dovnitř. Škvíry mezi krajinkami jsou zakryty střešním papírem nebo krátkými krajinkami, které jsme přibili zevnitř.

Podlahu tvoří jen uhlazená a udusaná hlína.

CO DĚLAT V KLUBOVNĚ A DOMA

Každý zálesák by si měl vyřezat ze dřeva lžici a vidličku s kmenovým totemem na rukojeti.

Zhotovte schránku na jehly z kosti — nejlépe se pro to hodí kost z běháku nebo z křídla drůbeže. Postupujte takto: Očistěte a ohladte kousek duté kosti dlouhý asi 7,5 cm, uzavřený na konci zátkou z měkkého dřeva, a vyřežte dřevěnou zátku pro druhý konec. Potom kost ozdobte špičkou nože. Čáry vyškrábejte hodně hluboké a pak do nich vetřete černou barvu. Nemáte-li po ruce černou barvu, smíchejte saze a borovou pryskyřici s trochou sádla, másla nebo oleje.

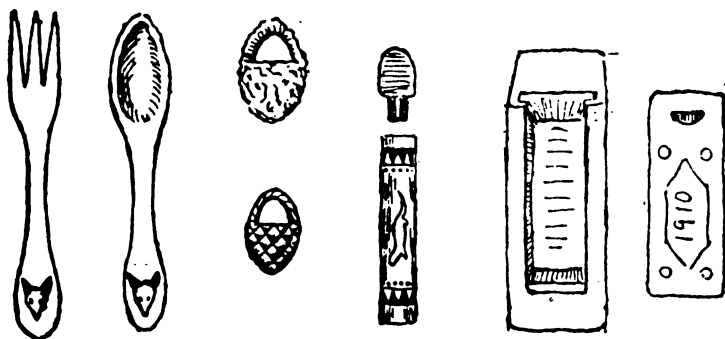
Krabičku na šití vyřežte z dobrého dřeva, velkou 5 × 5 × 15 cm.

Z broskvových pecek vyrobte košíčky.

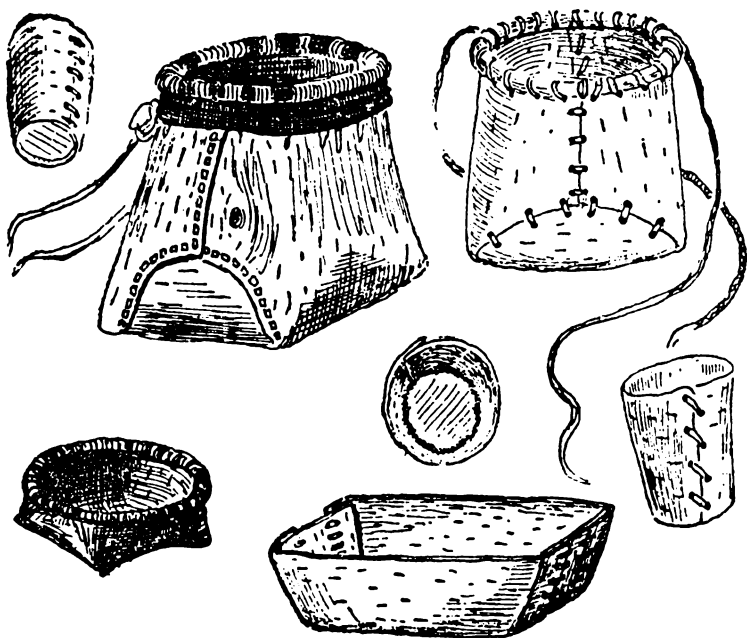
Rámečky na obrázky ukazuje obrázek na další stránce.

Vyrábějte také postele z vrbových proutků, rohože z trávy, košíky ze smrkových kořínků a další věci, které jsou popsány na jiných místech.

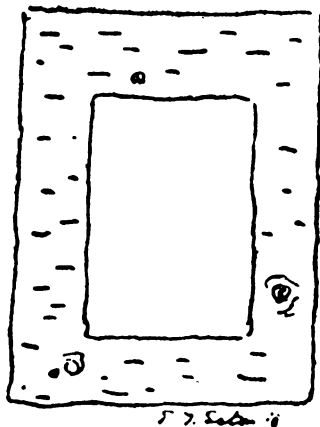
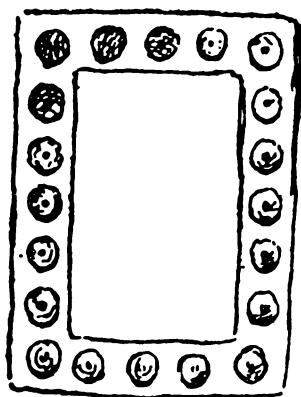
Krabičky a košíky z březové kůry zhotovíte snadno z kůry, kterou změkčíte před použitím v horké vodě. Sešívejte je smrkovými kořínky, také změkčenými horkou vodou.



Dřevěná vidlička a lžice, košíčky z ovocných pecek, schránka na jehly z kosti a ze dřeva



Krabičky a košíčky z březové kůry



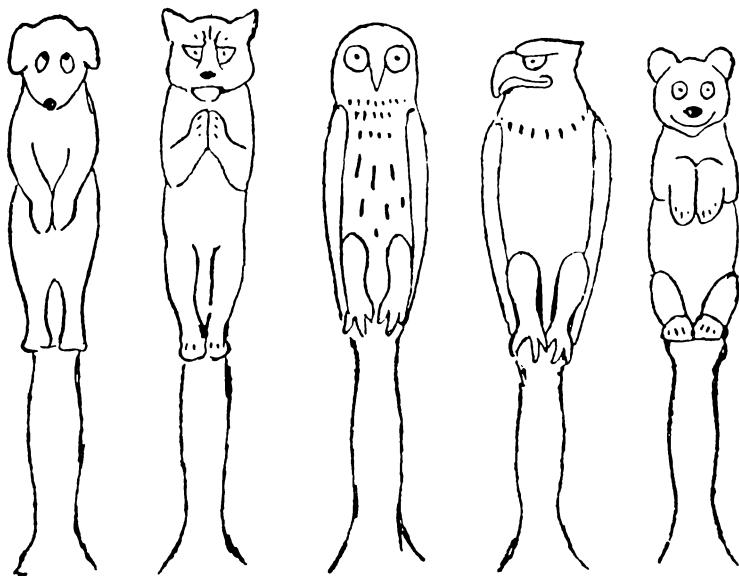
Rámečky z březové kůry

DÁRKY NA PAMÁTKU

Dobrou zábavou, kterou mohou zálesáci provozovat doma nebo v klubovně, je vyřezávání upomínkových lžic. Nejdřív zhotovte základní tvar a pak ozdobte držadlo. Vyřežte do něho nožem nějaký obrazec, třeba svůj nebo kmenový totem, ty se nabízejí samy.

Návrh byste si měli nakreslit nejdřív tužkou a teprve pak začít řezat. Vnitřní linie jen vyškrabejte.

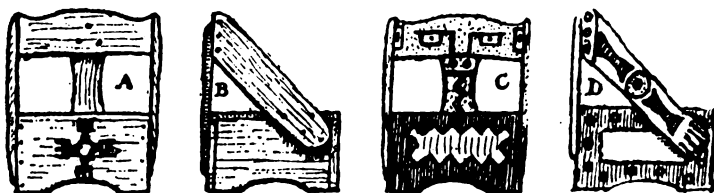
Celkový tvar držadla byste neměli příliš měnit ani zužovat natolik, aby tím bylo zeslabeno. Raději víc stylizujte tvar zvířete.



Držadla lžic se zvířecími motivy (pes Skůkum, divoká kočka, sova, orel, medvěd)

ŽÁLESÁCKÉ SEDÁTKO

Kmeny lesní moudrosti, které se schází v místnosti, protože nemají opravdový sněmovní kruh, mohou dodat těmto schůzkám skutečný zálesácký půvab. K nejprostším a nej-



Zálesácká sedátka

lepším prostředkům patří vlastnoručně vyrobená sněmovní sedátka. Předpokládejme, že jste ve městě, a snadno si opatříte nástroje i materiál. Nejsnáze seženete starší bedničku nebo několik prkének. Vytáhněte z nich všechny zbytečné hřebíky, ohlaďte je, odstraňte z nich natištěná písmena nebo papírové nálepky, zakulatte jejich rohy. Víko bedničky ušetřete, zhotovíte z něho opěradlo. Všechny ostré rohy zakulatte a ztvárněte rovné linie nožem, bez skelného papíru. Nakonec na ně namalujte nějaké zálesácké heslo, ale jen symboly, nikdy realistickými kresbami. Nesnažte se však zakrýt strukturu materiálu.

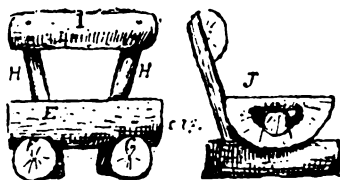
Když je dřevo očištěno, můžete je nabarvit základní barvou. Pak namalujte ornamenty černou, modrou, červenou nebo hnědou barvou — použijte dvou nebo i tří různých barev. Někde by měl být i majitelův totem.

Kresby A a B ukazují jedno ze sedátek, které jsem zhotovil za půl druhé hodiny, další hodinu a půl mi trvalo jejich omalování (C a D). Celkem tedy tři hodiny.

Lesní moudrost znamená „to, co máte, tam, kde právě jste, a hned teď!“ Nemáte-li tedy po ruce nic než staré bedničky, použijte jich. V táboře si však můžete opatřit silné větve z borovic a jiných stromů a z nich doporučujeme výrobu sedátek jiného vzoru. Nejprostší je sedátko z kulatiny. Opatřete si borovou kulatinu (nebo jiné měkké dřevo) silnou asi 30 cm a dlouhou asi 40 cm (E). Přibližně uprostřed ji rozštípněte sekerou. Pak vezměte dvě menší polínka, silná 15 cm, dlouhá 38 cm (F a G). Do velkého polena udělejte takové zářezy, aby pevně spočívalo na menších polínkách a mohlo k nim být přibito.

Dvě větve, silné 7,5 cm, dlouhé 50 cm (H, H), přibité k dolním polínkům a k sedadlu tvoří základ, k němuž můžete připevnit opěradlo.

Vznikne tak velmi pevné sedátko (J), které lze ozdobit podle předcházejícího obrázku.



Žalésácká sedátka

PTAČÍ BUDKY

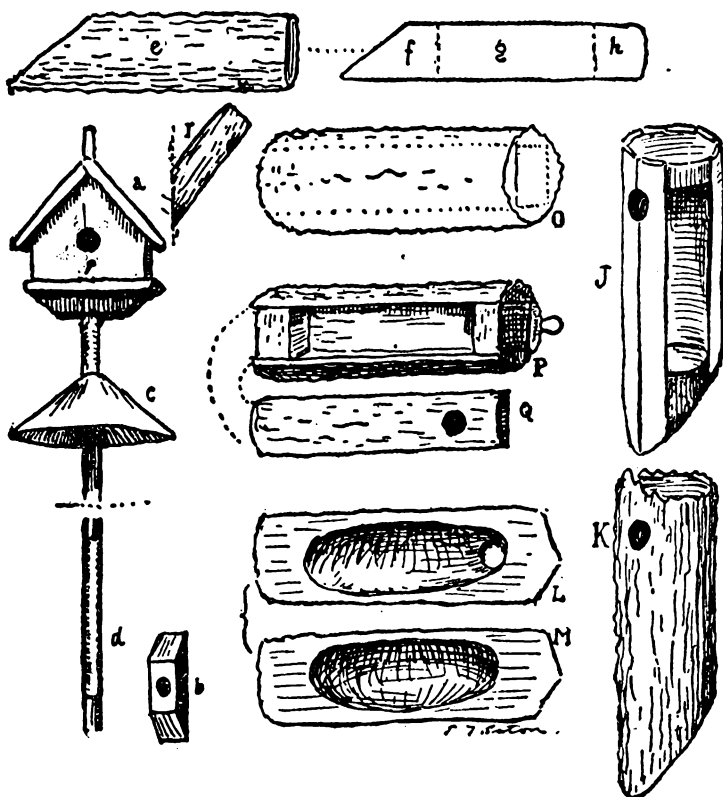
Je to dobrý pracovní námět pro zimní dny. Na jaře, až přiletí ptáci, budeme pro ně mít připraveny budky.

Oblíbené jsou dva druhy budek; malý domeček na kůlu a kousek vydlabaného kmene upevněný na stromě.

Nejdřív popíšeme výrobu malého domečku na kůlu. Je vhodný pro různé druhy ptáků a velmi oblíbený, protože do něho nemohou kočky a veverky. Lidé ho však většinou nepovažují za nějak zvlášť ozdobný.

Chcete-li ho vyrobit, vezměte jakoukoli čtvercovou dřevěnou krabici o straně asi 15 cm, připevněte k ní dřevěnou střechu (na obrázku a), pak uprostřed jedné stěny vyřežte otvor široký 38 mm. Na dno přibijte kousek dřeva silného 5 cm s vyvrtaným otvorem o průměru 25 mm (b). Pod vstupní otvor zatlučte hřebík, na který upevníte bidýlko — a můžete budku začít natírat jemnou olivově zelenou barvou. Až nátěr uschne, budka bude hotová. Když ji zasazujete na místo, konec tyče ořežte tak, aby pevně držela v otvoru vyvrtaném ve dně. Tyč pak zasadte do země nebo upevněte na konec stavení. V druhém případě postačí tyč dlouhá 1,75 m až 2,50 m. Někde je nutné upevnit na tyč plech proti kočkám a krysám, jak ukazuje obrázek c a d. Někteří lidé vyrábějí velmi důkladné budky s několika odděleními. Tyč prochází nej-dolejším patrem a zapadá do malého otvoru ve vyšším patře.

Tyto velké několikaposchoďové budky jsou oblíbené zejména u některých druhů ptáků.



Ptáčí budky

Výroba budky z části kmene: Vezměte půlmetrové poleno z kaštanu silné 18 — 20 cm a odštípněte z něho 4 krajinky (O), pak odřízněte z každého konce „jádra“ sedmicentimetrové kousky a krajinky i odřezané kousky sbijte dohromady (P a Q) — prostředek jádra odložte stranou.

Jiný způsob: Rozštípněte poleno napůl a vydlabejte vnitřek obou půlek (L a M). Když je pak opět stlučete dohromady, bude v nich pohodlná komůrka široká asi 13 cm, hluboká 30 cm i víc.

Další způsob: Vezměte kaštanovou nebo jilmovou větev silnou asi 13 cm (nebo z jiného stromu s pevnou kůrou). Odřízněte z ní kus dlouhý asi 45 cm a na jednom konci ho

dlouze šikmo seřízněte (e). Pak opatrně rozřízněte na jedné straně kůru a sloupněte ji. Oloupané dřevo rozřízněte na tři díly (f, g, h,), odložte stranou díl g a opět kůru upevněte zpátky. Na nejdelší straně vyřízněte do kůry otvor v místě, které je nejvíc vzdáleno od šikmo seříznutého konce (x na e), a ptačí budka je hotová. Konec jsme seřízli proto, aby se budka lépe přibila. Upevněnou budku ukazuje kresba I na obrázku. Předek — tj. ta strana, kde je vstupní otvor — by měl být vždy obrácen dolů a otvor by měl být vždy blízko vršku.

Tyto postupy však vyžadují velký kus pěkného dřeva. Častěji jsem pracoval s odřezky.

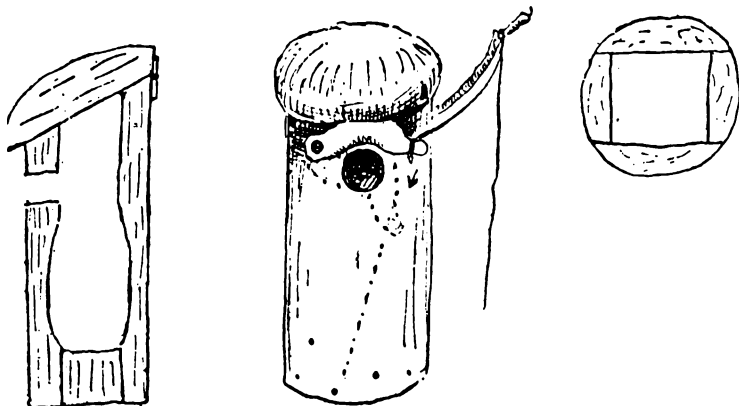
Popíši teď jeden snadný výrobní způsob, kterého jsem dlouho užíval. Z polena silného 10—13 cm odřízněte dva díly silné 5 cm. Nemáte-li poleno, odřízněte dva kotouče z kulatiny silné 5 cm na vršek a dno (jako f a h). Pak místo kůry vezměte šest nebo sedm prkének a zhotovte z nich dutý válec (J). Dutý válec potáhněte velkým kusem kůry a udělejte v něm kulatý otvor (K). Vyřízněte jej nahoře do dvou prkének, do každého jednu půlku. Pak pokryjte i zbytek budky kůrou a pěkně ji přibijte hřebíčky. Nemáte-li vhodnou kůru, pokryjte budku plátnem a pomalujte ji tmavozelenými, černými a šedivými skvrnami.

Tento poslední způsob je výhodný proto, že i v malé budce ponechává hodně prostoru. Jestliže ovšem najdete kus dutého kmene nebo silné větve, máte všechnu tuhle práci ušetřenou. Tento typ budky můžete upevnit i jinak — zavěsit ji na hřebík nebo na skobu pomocí drátěného očka.

Velikostí otvoru je obvykle dáno, který pták budku osídlí, neboť většina ptáků má ráda co nejmenší vchod.

Pro sýorky a brhlíky ho udělejte velký asi 30 mm. Pro špačky 45 mm. Pro žlunu a dudka 60 mm.

Když jsem byl ještě malý kluk, náhodou jsem objevil způsob, jak zahnat od ptačích budek vrabce, a této metody jsem teď znovu začal s úspěchem užívat. Spočívá v tom, že k budce upevníte zvláštní dvířka, která mohou zakrývat celý vstupní otvor. Pak dáváte pozor, až do budky vleze nějaký vrabec, zatáhnete za provázek a vrabce chytíte.



Ptačí budky s dvířky u vstupního otvoru

Když tak chytíte pár vrbců, v jejich družích vznikne nedůvěra k zařízení u vstupního otvoru a neodváží se vstoupit do budky, která představuje tak zřejmou hrozbu.

Tak se proti vrbcům obrací jejich vlastní důvtip. Ostatní ptáci se však budky nebojí, protože s ní nemají tak špatnou zkušenost.

Padací dvířka vidíte na obrázku zálesácké ptačí budky, kterou zhotovíte podle návodu popsaného výše.

Větvička nebo drát na boku budky podpírají provázek a zabraňují tomu, aby se dvířka zavřela za silnějšího větru. Když za provázek silně zatáhnete, větvička se ohne a dvířka zakryjí vstupní otvor.

Výhody zálesácké ptačí budky: Je levná, pěkná, lze jí užít při kroužkování, neusadí se v ní vrbci.



STOUPÁNÍ NA HORU

Daleko na vyprahlém Jihozápadě stojí indiánská vesnice a za ní se tyčí z pouště vysoká hora. Vyšplhat na tuto horu znamenalo velký čin, a tak všichni chlapci ze vsi toužili, aby se o to mohli pokusit. Jednoho dne jim náčelník řekl: „Nu tak, chlapci, dnes se můžete všichni pokusit na tu horu vylézt. Vyjděte hned po snídani a jděte každý tak daleko, jak dokážete. Až budete unaveni, vraťte se, ale každý z vás mi přinese větvičku z toho místa, kam až došel.“

Vydali se na cestu plni naděje a každý cítil, že jistě dorazí až na vrchol.

Ale brzy se loudavě vrátil tlouštík a vztáhl k náčelníkovi ruku, v níž držel kaktusový list.

Náčelník se usmál a řekl: „Milý hochu, ty ses vůbec nedostal k úpatí hory; ani jsi nepřešel poušť.“

Později se vrátil druhý chlapec. Přinesl šalvějovou snítku. „Došel jsi na úpatí hory,“ řekl náčelník, „ale vzhůru jsi nešplhal.“

Další hoch měl větvičku lindy.

„Dobře,“ řekl náčelník, „ty ses dostal až k pramenům.“

Později přišel další chlapec s trnitou větvičkou. Když jsi náčelník uviděl, usmál se a řekl: „Ty jsi šplhal vzhůru; dostal ses až k prvním kamenitému splazu.“

Odpoledne dorazil hoch s cedrovou snítkou a stařec řekl: „Podal jsi dobrý výkon, dostal ses až do poloviny hory.“

O hodinu později přišel hoch s borovou větvičkou. Tomu náčelník řekl: „Výborně! Ty jsi vyšplhal až ke třetímu pásmu, měl jsi za sebou tři čtvrtiny výstupu.“

Slunce už stálo nízko, když se vrátil poslední. Byl to vytáhlý krásný chlapec vznešené povahy. Přicházel k náčelníkovi s prázdnýma rukama, ale oči mu zářily: „Můj otče,“ řekl,

„dostal jsem se tam, kde nebyly žádné stromy — neviděl jsem žádné větvičky, ale spatřil jsem Zářící Moře.“

Také starcova tvář se rozzářila, když slavnostním hlasem říkal: „Poznal jsem to! Když jsem ti pohlédl do tváře, poznal jsem to. Ty ses dostal až na vrchol. Nepotřebuješ žádnou větvičku. Je to napsáno v tvých očích, zvoní to v tvém hlase. Pocítil jsi nadšení, můj hochu, viděl jsi nádheru hory.“

Pamatujte na to, hledači lesní moudrosti, odznaky (orlí péra a mistrovství), které nabízíme za vykonané činy, nejsou „ceny“ — jsou to důkazy toho, co jste vykonali a kam jste až došli. Jsou to pouhé větvičky nasbírané po cestě, které vám mají ukázat, jak daleko jste se dostali při stoupání na horu.

ORLÍ PÉRA

A MISTROVSTVÍ LESNÍ MOUDROSTI

Liga lesní moudrosti je založena na myšlence, že chlapci a děvčata, kteří mají zájem o život v přírodě a o činorodou práci, si uchovají tento zájem, i když vyrostou. Orlí péra a mistrovství lesní moudrosti představují ustálené měřítko. Zahrnoují v sobě pracovní náměty pro obě pohlaví, i když si každé jistě vybere ty, které mu lépe vyhovují. V mnoha případech si mohou chlapci i děvčata zvolit stejné orlí péro nebo mistrovství. Skutečně věříme, že když budou sdílet mnohé zkušenosti, pomůže jim to vyřešit některé problémy, před nimiž v současné době stojí.

ČIN je prostý výkon, za který se uděluje orlí péro. Má to být skutečně vynikající výkon v daném oboru. VELKÝ ČIN ve stejném oboru je podobný, ale tak náročný, že ten, kdo jej dokáže, musí být hodnocen o třídu výš. Kromě toho jsme se pokusili o takové roztrídění, aby nikdo nemohl získávat jen svou pílí další pocty v oboru, který v jistém smyslu už zvládl. Snižování těchto měřítek by připravilo činy o jejich hodnotu. Výbor pro pocty se stále snažil tato měřítká zpřísnovat a současně rozšiřovat počet oborů činnosti.

MISTROVSTVÍ lesní moudrosti se uděluje jako důkaz všestranné dovednosti v daném oboru.

Pocty se udělují jen za výkony řádně stvrzené svědectvím nebo důkazem a schválené kmenovým výborem pro pocty. Jestliže se výkon měří na čas pod jednu minutu, musí se používat jen stopek. Pocty jednou řádně získané nemohou být nikdy odebrány, i kdyby jejich nositel později nedokázal splnit dané podmínky. Výkony jsou určeny pro všechny věkové stupně, pokud není uvedeno jinak.

Každý výkon mají stvrdit aspoň dva svědci, ale někdy to je pochopitelně nemožné. V takových případech stačí, když žadatel přesvědčí kmenový výbor pro pocty, že orlí péro čestně získal.

Poznámka: Za jeden výkon nemůže nikdo žádat dvě orlí péra. Například orlí péro za uplavání 100 m na čas a orlí péro za uplavání 200 m bez omezení času. Nemůžete plavat 100 m na čas a pak uplavat dalších 100 m a žádat dvě orlí péra. Každá pocta se uděluje za zvláštní výkon.

Cesta prvního světla

Žádná zkouška, která vyžaduje velkou námahu, nesmí být konána bez všeobecné lékařské prohlídky. Náčelník každého kmene by měl dohlédnout na to, aby tato předběžná podmínka byla zachována, zejména u děvčat. Kdybyste se nepřesvědčili o zdravotním stavu, mohli byste si vážně poškodit zdraví.

CHŮZE

1. Ujdi 1 km za 6:10 min. (muži 16—18 let), za 5:30 min. (muži 18—35 let), za 6:00 min. (muži nad 35 let): *ČIN*.
Ujdi 1 km za 5:50 min. (muži 16—18 let), za 5:10 min. (muži 18—35 let), za 5:40 min. (muži nad 35 let): *VELKÝ ČIN*.
2. Ujdi denně bez zastávky 2 km — 60 dní za sebou: *ČIN*
120 dní za sebou: *VELKÝ ČIN*.

LEHKÁ ATLETIKA

Muži	10-12		12-14		14-16		16-18		18-30		30-35		nad 35	
	čin	v. č.	čin	v. č.	čin	v. č.	čin	v. č.	čin	v. č.	čin	v. č.	čin	v. č.
Běh 50 m	9,0	8,6	8,6	8,2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
60 m	—	—	—	—	9,4	8,4	8,6	8,0	8,4	7,8	—	—	—	—
100 m	—	—	—	—	14,5	13,6	14,0	13,0	13,4	12,6	—	—	—	—
200 m	—	—	—	—	—	—	—	—	28,4	26,4	14,1	13,1	—	—
400 m	—	—	—	—	—	—	—	—	63,2	58,0	30,0	27,6	—	—
800 m	—	—	—	—	—	—	—	—	2:32	2:17	66,8	61,2	—	—
1500 m	—	—	—	—	—	—	—	—	5:20	4:50	5:40	5:10	6:00	5:30
3000 m	—	—	—	—	—	—	—	—	11:28	10:30	12:10	11:15	12:30	11:45
Skok do dálky	320	370	370	420	400	460	460	520	520	570	500	540	480	520
Skok do výš...	100	110	120	130	135	145	140	150	150	160	140	150	130	140
Trojskok	—	—	—	—	—	—	940	975	975	1000	940	975	900	940
Skok o tyči	—	—	—	—	—	210	200	220	220	250	200	220	190	210
Vrh koulí*	—	—	—	—	750	850	950	1100	950	1050	900	1000	850	950
Hod míčkem	35	40	40	45	45	55	55	65	65	75	60	70	55	60
Hod oštěpem**	—	—	—	—	23	26	28	35	38	45	35	42	34	40
Hod diskem***	—	—	—	—	25	30	25	30	26	33	25	30	24	28

* váha koule: 14-18 let 5 kg, nad 18 let 7,25 kg.

** váha oštěpu: 14-18 let 600 g (délka 220 cm), nad 18 let 800 g (délka 260 cm).

*** váha disku: 14-16 let 1,5 kg, nad 16 let 2 kg.

Výkony jsou uvedeny u běhu do 400 m ve vteřinách, od 800 m v minutách, u skoků a u vrhu koulí v cm, u hodů v metrech.

Ženy	10-12		12-14		14-16		16-18		18-30		30-35		nad 35	
	čin	v. č.	čin	v. č.	čin	v. č.	čin	v. č.	čin	v. č.	čin	v. č.	čin	v. č.
Běh 50 m	9,4	9,0	9,0	8,6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
60 m	—	—	—	—	10,4	9,4	9,6	9,0	9,4	8,8	—	—	—	—
100 m	—	—	—	—	16,5	15,5	16,0	15,0	15,4	14,6	16,1	15,1	—	—
600 m	—	—	—	—	2:10	2:05	2:05	2:00	—	—	2:15	2:10	2:20	2:15
800 m	—	—	—	—	—	—	—	—	2:30	2:20	—	—	—	—
Skok do dálky	250	280	300	340	330	360	350	380	370	400	330	360	300	340
Skok do výšky	90	100	100	110	105	115	115	125	120	130	110	115	100	115
Vrh koulí*	—	—	580	600	600	630	—	—	—	—	—	—	—	—
Hod míčkem	15	20	20	26	26	30	30	35	35	40	26	30	23	27
Hod oštěpem**	—	—	—	—	15	18	19	22	22	25	18	21	15	18
Hod diskem***	—	—	—	—	15	18	19	22	22	25	18	21	15	18

* Váha koule: 3 kg

** Váha oštěpu: 400 g do 16 let, 600 g starší kategorie

*** Váha disku: 1,5 kg

3. Jednou týdně vykonej pochod nejméně 6 km — 20 týdnů za sebou: *ČIN.* 40 týdnů za sebou: *VELKÝ ČIN.*

4. Ujdi 8 km denně — 5 dní za sebou — a pokaždé nakresli nebo vyfotografuj v přírodě nějakou zajímavou věc: *ČIN.* Ujdi denně 8 km — 10 dní za sebou — a vždy něco nakresli nebo vyfotografuj: *VELKÝ ČIN.*

5. Vykonej 12 pochodů ve 12 měsících (jeden měsíčně) a při všech dohromady ujdi aspoň 100 km (při každém nejméně 3 km); nauč se při tom znát a bezpečně určovat celkem 25 druhů z uvedených přírodnin: *ČIN.* Nauč se rozeznávat 50 druhů: *VELKÝ ČIN.*

stromy

keře

květiny

tajnosnubné rostliny

ptáci

savci

plazi

hmyz

pavouci

obojživelníci

měkkýši

ryby

jiní vodní živočichové

stopy zvířat

nerosty

horniny

JÍZDA NA KOLE

1. Ujeď na kole 60 km za týden — 4 týdny za sebou — a jezdi při tom vždy nejméně 3 dny v týdnu: *ČIN.* Ujeď týdně 100 km — 4 týdny za sebou — a jezdi při tom nejméně 5 dnů v týdnu: *VELKÝ ČIN.*

2. Vykonej týdně na kole dvacetikilometrový výlet — 20 týdnů za sebou: *ČIN.* 40 týdnů za sebou: *VELKÝ ČIN.*

3. Vydej se na kole na pětidenní výlet a ujeď denně nejméně 20 km, tábor v přírodě a uvař si na ohničku aspoň jedno jídlo denně: *ČIN.* Vykonej takový desetidenní výlet a navíc každý den nakresli nebo vyfotografuj v přírodě nějakou zajímavou věc: *VELKÝ ČIN.*

JÍZDA AUTEM

1. Ujeď autem denně nejméně 75 km — 5 dní za sebou — a

po celou cestu říď; každý den udělej dvě kresby nebo fotografie s nějakým přírodopisným nebo krajinným námětem: *ČIN*. Táboř nejméně po čtyři z těchto pěti nocí a vař si na ohničku aspoň jedno jídlo denně: *VELKÝ ČIN*.

2. Ujeď autem za týden 300 km a po celou cestu říď — nejméně ve 4 dnech — a každý den urči, vyfotografuj nebo nakresli 5 přírodních objektů nebo pohledů: *ČIN*. Totéž po dva týdny, pokaždé aspoň 4 dny v týdnu: *VELKÝ ČIN*.

3. Ujeď autem 1500 km ve 30 dnech a po celou cestu říď: *ČIN*. Totéž ve 4 dnech: *VELKÝ ČIN*.

4. Přejeď autem republiku od západu k východu a zpět, aspoň polovinu nocí táboř v přírodě a poříd 20 fotografií nebo kreseb významných historických objektů: *ČIN*. Říď po celou cestu sám: *VELKÝ ČIN*.

CESTOVÁNÍ

1. Putuj pěšky 100 km neznámým územím nejvýše s dvěma druhy, z nichž žádný není profesionální průvodce; nes s sebou všechnu výzbroj a spi venku každou noc; na každého z vás má připadnout aspoň v jednom dni vedení a příprava jídel: *ČIN*. Putuj tak 200 km: *VELKÝ ČIN*.

2. Putuj pěšky 200 km se skupinou, která může mít průvodce, nes si všechnu výzbroj a spi venku každou noc: *ČIN*. 400 km: *VELKÝ ČIN*.

3. Podnikni na kánoji nebo na kajaku souvislou plavbu 150 km po neznámých vodách nejvýše s dvěma druhy, z nichž nikdo tudy ještě neplul, a každou noc spi venku: *ČIN*. 300 km: *VELKÝ ČIN*.

4. Podnikni na kánoji nebo na kajaku souvislou plavbu dlouhou 200 km se skupinou, kterou může vést člověk, který trasu dobře zná; každou noc spi venku: *ČIN*. 500 km: *VELKÝ ČIN*.

5. Podnikni souvislou cestu v sedle 100 km neznámou krajinou nejvýše s dvěma druhy, z nichž žádný není průvodce; každou noc spi venku: *ČIN*. 300 km: *VELKÝ ČIN*.

6. Podnikni souvislou cestu v sedle 200 km se skupinou, kterou může vést průvodce; spi venku každou noc: *ČIN.* 500 km: *VELKÝ ČIN.*
7. Řiď bez cizí pomoci plachetnici a ujeď s ní v jedné sezóně aspoň 100 km: *ČIN.* 200 km: *VELKÝ ČIN.*
8. Sleduj sám nebo jako vůdce skupiny v málo zalidněném kraji po dva dny značkované stezky a ani jednou neztrať značku: *ČIN.* Totéž po sedm dní, při čemž cesta vede zčásti lesy a zčásti otevřenou krajinou: *VELKÝ ČIN.*
9. Putuj opuštěnou krajinou mimo cesty po 8 hodin, aniž zabloudíš: *ČIN.* Putuj tak 20 hodin různotvárnou krajinou: *VELKÝ ČIN.*
10. Na lyžích: ujeď 9 km za hodinu, 60 km za den, proved skok dlouhý 12 m, putuj 400 km: *ČIN.* Ujeď 11 km za hodinu, 80 km za den, proved skok dlouhý 15 m, putuj 800 km: *VELKÝ ČIN.*
11. V dosud neznačkováném území vyznač turistickou stezku dlouhou 10 km. Užij obvyklých dvoubarevných značek: *ČIN.* Vyznač stezku dlouhou 30 km: *VELKÝ ČIN.*

HOROLEZECTVÍ

1. Muži podniknou výstup nebo sestup oceňovaný podle Velzenbachovy stupnice obtížnosti dvojkou: *ČIN.* Výstup nebo sestup oceněný trojkou nebo vyšším číslem: *VELKÝ ČIN.*
2. Ženy: podniknou výstup nebo sestup obtížnosti 1: *ČIN.* Obtížnosti 2 nebo vyšší: *VELKÝ ČIN.*

STAVITELSKÁ ŽRUČNOST

1. Postav sám, bez cizí pomoci kánoi nebo loďku, která unese spolehlivě jednoho člověka: *ČIN.* Jestliže na ní může pádlovat, veslovat nebo plachtit jedna osoba rychlostí 4 km za hodinu na stojaté vodě: *VELKÝ ČIN.*
2. Postav sám, bez cizí pomoci vor, který bezpečně unese 150

kg: *ČIN*. Zaříd na něm vyvýšené místo, kde budou zavazadla v suchu, a poháněj vor veslem nebo bidlem bez zastávky 8 km: *VELKÝ ČIN*.

3. Postav sám, bez cizí pomoci můstek s pilíři, visutý nebo pontonový přes rokli nebo potok, dlouhý nejméně 5 m: *ČIN*. Vybuduj dva různé druhy těchto můstků: *VELKÝ ČIN*.

4. Postav sám, bez cizí pomoci na potoku z přírodního materiálu dobrou přehrádku, vysokou uprostřed nejméně 1 m a širokou aspoň 2 m: *ČIN*. Nebude-li vůbec propouštět vodu: *VELKÝ ČIN*.

ROZDĚLÁVÁNÍ OHNĚ

1. Vyroj si pomůcky k rozdělování ohně třením dřev a nasbírej k tomu sám materiál (jen řemínek může být koupený); pak s nimi rozdělej oheň: *ČIN*. Rozdělej touto soupravou oheň do jedné minuty a vyprávěj příběh o tom, jak člověk získal v pravěku oheň: *VELKÝ ČIN*.

2. Vyroj si pomůcky pro rozdělování ohně třením dřev bez pomoci luku a rozdělej s nimi oheň: *ČIN*. Rozdělej touto soupravou oheň do dvou minut: *VELKÝ ČIN*.

3. Oheň zápalkami. Rozdělej 15 ohníčků za sebou 15 zápalkami, všechny na různých místech a s topivem, které si sám nasbíráš a najdeš v lese; z toho nejméně jeden v deštivém dni: *ČIN*. Rozdělaš-li 15 ohníčků v deštivých dnech nebo 30 ohníčků za sebou, z toho nejméně 2 za deštivého dne: *VELKÝ ČIN*.

4. Oheň křesadlem. Rozdělej 10 ohníčků za sebou křemenem a ocílkou, všechny na různých místech a s topivem, které jsi sám nasbíral v lese; jeden z toho za deštivého dne. U žádného nesmí vyšlehnout plameny za více než dvě minuty od začátku křesání: *ČIN*. Rozdělaš-li 10 ohníčků za deštivých dnů nebo 20 ohníčků za sebou, z toho nejméně 2 za deštivého dne: *VELKÝ ČIN*.

5. Udělej z přírodního materiálu pochodeň, která vydrží hořet půl hodiny: *ČIN*. Udělej dvě takové pochodně, z různého materiálu, aby hořely hodinu: *VELKÝ ČIN*.

VÝROBA ODĚVU A OBUVI

1. Vydělej kožešinu nějakého zvířete menšího než liška tak, aby kůže byla vláčná a neslezly z ní chlupy: *ČIN*. Vydělej kůže čtyř zvířat velkých aspoň jako liška a ušij z nich nějaký oděv: *VELKÝ ČIN*.
2. Podraz pár bot a použij při tom obvyklého táborového náradí: *ČIN*. Podraz tři páry bot za stejných podmínek: *VELKÝ ČIN*.
3. Vyroba pár kožených mokasínů podle indiánského vzoru: *ČIN*. Vyroba pár kožených mokasínů podle indiánského vzoru a pár krpců podle valašského lidového vzoru: *VELKÝ ČIN*.

KANOISTIKA

1. Pádluj sám v kánoi půl druhého kilometru:

	do 14 let	15—16 let	nad 16 let
čín	13 min.	12 min.	11 min.
velký čín	12 min.	11 min.	10 min.

Nesmí ti pomáhat proud ani vítr.

2. Pádluj, vesluj nebo bidluj sám nebo jako člen posádky 8 km denně po pět dní za sebou a každý den si zaznamenej a nakresli nebo vyfotografuj nějakou zajímavou věc: *ČIN*. Pádluj, vesluj nebo bidluj 16 km denně po 10 dní (během tří týdnů) a každý den si něco zajímavého zapiš a nakresli nebo vyfotografuj: *VELKÝ ČIN*.
3. *KANOISTA*. Vyjeď sám na kánoi na hlubokou vodu za příznivého větru. Vyskoč s pádlem do vody, pak dej pádlo dovnitř, vlez do kánoe, aniž do ní nabereš vodu, a dopádluj ke břehu: *ČIN*. K těmto podmínkám navíc převrhni kánoi a na hluboké vodě ji obrať a vylej z ní vodu: *VELKÝ ČIN*. (O toto orlí péro se mohou pokusit jen dospělí, protože vylévání kánoe je spojeno s velkým vypětím sil.)
4. *VODNÍ TURISTA*. Ujeď na kánoi za pět dní 125 km, každou noc táboř v přírodě a vez s sebou všechno potřebné: *ČIN*. Ujeď 250 km za 10 dní: *VELKÝ ČIN*.

5. *JÍZDA VE DVOJICI*. Pádluj po trojúhelníkové trase půl hodiny za velkého větru, po celou dobu kánoi ovládej, vydávej háčkovi rozkazy a bezpečně doraz zpátky do přístavu: *ČIN*. Totéž sám na kánoi: *VELKÝ ČIN*. (Pojmem „za velkého větru“ rozumíme takový vítr, při němž mají vlny bílé zpěněné hřebeny.)

6. Pádluj na přídi 3 km proti silnému proudu a vyhýbej se všem překážkám bez pokynů kormidelníka; tok by měl být aspoň v některých zátočinách tak úzký, aby se tam kánoe nemohla obrátit. Pak se hned vrať po proudu a po celou jízdu se nedotkni břehu pádlem ani lodí: *ČIN*. Jeď po stejné trase na kánoi sám: *VELKÝ ČIN*.

7. *NOŠENÍ*. (Tuto zkoušku nesmějí dělat děvčata mladší než 18 let.) Nesení nad hlavou: kánoi je třeba zvednout ze země bez cizí pomoci. 400 m po stezce nebo 800 m po pěkné cestě. Dvě osoby: *ČIN*. Jedna osoba: *VELKÝ ČIN*.

8. *BIDL OVÁNÍ*. Poháněj loď bidlem na bystře tekoucí vodě (v proudu rychlém aspoň 6 km/hod.). 8 km po proudu a 8 km zpátky proti proudu, uraz tuto cestu bez odpočinku nejdéle za 3 hodiny, nikde nenaraz ani nenajeď na břeh: *ČIN*. Bez kormidelníka: *VELKÝ ČIN*.

9. *ROVNOVÁHA*. Vyjeď sám na kánoi, pak si stoupni přibližně ve středu lodi nohama nahoru na boky a nepomáhej si při tom pádlem. Sestup dolů na dno a opakuj totéž pětkrát za sebou, aniž se převrhneš: *ČIN*.

PLAVÁNÍ A POTÁPĚNÍ

Z těchto činů se mohou do hodnosti Sagamora počítat jen dva.

ČIN pro 14—16leté

1. Proved' skok stře mhlav a uplav správně 75 m:
 - a) 25 m plav na prsou,
 - b) 25 m plav naznak,
 - c) 25 m plav kraulem.
2. Uplav 25 m naznak, jen pohybem nohou, a 25 m naznak,

jen pohybem paží; splývej tři minuty bez hnutí; tři minuty šlapej vodu s rukama nad hladinou.

3. Až budeš neočekávaně shozen z lodě v obvyklém táborovém oděvu, svlékni se na hloubce, aniž se dotkneš lodě, a uplav 25 m. Dále se na hloubce vyprosti z úchopu za zápěstí a z úchopu zepředu za krk (drží tě stejně velká a stejně silná osoba, jako jsi ty).

4. Ponoř se do dvoumetrové hloubky a vynes z ní určený předmět. Předveď plavání s tonoucím 10 m a plavání s dopomocí vyčerpanému plavci 10 m.

5. Uplav bez časového omezení 200 m.

ČIN pro starší než šestnáctileté

VELKÝ ČIN pro 14—16leté.

1. Proveď skok střemhlav s rozběhem na skokanském můstku nebo správný startovní skok a uplav 150 m:

- a) prvních 50 m na prsou,
- b) dalších 50 m naznak,
- c) posledních 50 m kraulem.

2. Uplav 50 m jen pomocí nohou; uplav 50 m jen pomocí paží a šlapej 3 minuty vodu s pažemi nad hladinou.

3. Uplav 50 m v táborovém oděvu, svlékni se bez cizí pomoci na dvoumetrové nebo větší hloubce, pak uplav dalších 50 m. Dále se uvolni z těchto úchopů (které provádí instruktor plavání nebo jiný zdatný plavec):

- a) úchop za jedno zápěstí jednou rukou i oběma rukama, úchop za obě zápěstí,
- b) úchop zepředu za krk,
- c) škrčení zezadu.

(Z každého úchopu se musíš pětkrát správně vyprostit a útočník musí skutečně užít síly.)

4. Ponoř se aspoň do dvouapůlmetrové hloubky a vynes ze dna maketu lidské postavy. Předveď plavání s utonulým nebo s tonoucím, který klade slabý odpor, dále plavání s dopomocí vyčerpanému plavci nebo plavci, kterého chytla křeč — uplav tak 25 m.

5. Předveď plavání s tonoucím, který kolem sebe divoce bije — uplav s ním 10 m na zádech a vleč ho v sevření oběma pažemi.

Předved' obranu pažemi a nohama při napadení a) zepředu,
b) zezadu.

6. Uplav bez časového omezení 400 m a aspoň čtvrtinu této vzdálenosti plav dokonalým závodním způsobem.

AKROBATICKÁ CVIČENÍ

1. Udělej dokonalou hvězdu (přemet stranou): *ČIN.* Udělej hvězdu doprava i doleva: *VELKÝ ČIN.*

2. Udělej přemet napřed: *ČIN.* Přemet nazad: *VELKÝ ČIN.*

3. Udělej salto napřed nebo nazad: *VELKÝ ČIN.*

LUKOSTŘELBA

1. Nastřílejš celkem 300 bodů šedesáti šípy (v jednom nebo dvou závodech) do terče o průměru 122 cm ze čtyřicetimetrové vzdálenosti (nebo do terče o průměru 80 cm z třicetimetrové vzdálenosti): *ČIN.* Nastřílejš 400 bodů: *VELKÝ ČIN.*

2. Střílejš tak rychle, abys měl ve vzduchu současně šest šípů: *ČIN.* Sedm šípů: *VELKÝ ČIN.* (Podle Catlina je rekord 8.)

3. Děti do 10 let: dostřel šípem 80 m: *ČIN.* 100 m: *VELKÝ ČIN.*

10—14letí: dostřel šípem 110 m: *ČIN.* 135 m: *VELKÝ ČIN.*

14—18letí: dostřel šípem 160 m: *ČIN.* 180 m: *VELKÝ ČIN.*

18letí a starší: dostřel šípem 220 m: *ČIN.* 250 m: *VELKÝ ČIN.*

4. Zasáhni maketu jelena do srdce prvním šípem:

10—14letí ze 40 metrů: *ČIN.* Z 50 metrů: *VELKÝ ČIN.*

14—18letí z 55 metrů: *ČIN.* Ze 60 metrů: *VELKÝ ČIN.*

(Srdce měří v průměru 22,5 cm.)

5. Přestřel vzdálenost 1 míle (1609 m):

Děti do 10 let 19 šípů: *ČIN.* 15 šípů: *VELKÝ ČIN.*

10—14letí 14 šípů: *ČIN.* 11 šípů: *VELKÝ ČIN.*

14—18letí 10 šípů: *ČIN.* 9 šípů: *VELKÝ ČIN.*

Nad 18 let 8 šípů: *ČIN.* 7 šípů: *VELKÝ ČIN.*

6. Střelba do terče na velkou vzdálenost:

14—18letí. Terč o průměru 80 cm ve vzdálenosti 100 m, pokud možno na strmém svahu.

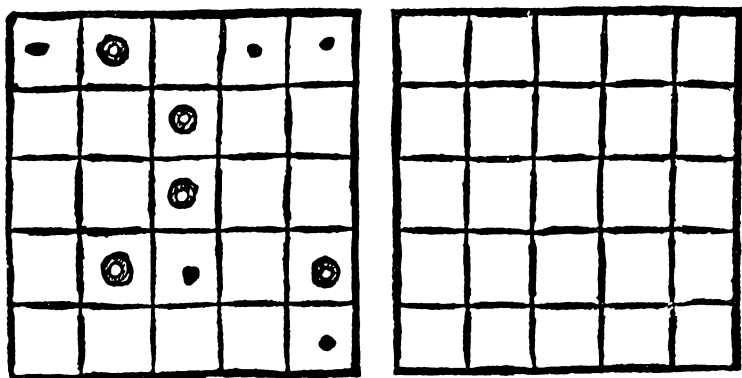
- Na terči je černý střed, který platí 9 bodů.
 V okruhu do 90 cm kolem terče 7 bodů.
 V okruhu do 180 cm kolem terče 5 bodů.
 V okruhu do 270 cm kolem terče 3 body.
 V okruhu do 360 cm kolem terče 1 bod.
ČIN: 300 bodů šedesáti šípy. **VELKÝ ČIN:** 400 bodů šedesáti šípy. Nad 18 let. Terč o průměru 122 cm ve vzdálenosti 160 m, pokud možno na strmém svahu.
- Na terči je černý střed, který platí 9 bodů.
 V okruhu do 180 cm kolem terče 7 bodů.
 V okruhu do 360 cm kolem terče 5 bodů.
 V okruhu do 540 cm kolem terče 3 body.
 V okruhu do 720 cm kolem terče 1 bod.
ČIN: 300 bodů šedesáti šípy. **VELKÝ ČIN:** 400 bodů šedesáti šípy.

PRÁCE NA ZAHRÁDCE

1. Vykonávej všechny práce na květinových záhonech o výměře aspoň 6×6 m a všechny práce na zeleninových záhonech o stejné výměře: **ČIN**. Navíc pečuj po dva roky o zeleninový záhon, na němž poroste aspoň 6 z těchto druhů: mrkev, petržel, celer, pórek, cibule, česnek, chřest, červená řepa, špenát, ředkvičky, salát, kedlubny, pažitka, reveň: **VELKÝ ČIN**.
2. Splň dvě z následujících podmínek: **ČIN**. Tři: **VELKÝ ČIN**.
 - a) Měj 4 okenní truhlíky, velké nejméně 60×20 cm nebo tomu odpovídajících rozměrů, plné pěkných rostlin, které jsi sám zasadil, a ošetřuj je po 4 měsíce.
 - b) Zasaď a vypěstuj úspěšně bez cizí pomoci aspoň po deseti kusech pět z uvedených rostlin: okurky, rajská jablčka, dýně, zelí, kapusta, květák, salát, chřest apod.
 - c) Urči dvacet různých druhů zahradních květin, vysvětli, kde a kdy se jim nejlépe daří, a deset z nich vypěstuj.

ZKOUŠKA ZRAKU

1. Vyskvrň králíka třikrát v pěti hrách ze vzdálenosti 27 m; str. 295; rozliš a zakresli správně polohu šesti Plejád a rozeznej zřetelně Papúz (Alcor) na zádech indiánské squaw (Mizar): *ČIN.* Vyskvrň králíka třikrát v pěti hrách ze vzdálenosti 36 m, zakresli polohu sedmi Plejád a rozeznej Papúz: *VELKÝ ČIN.* Kdo obvykle nosí brýle, může jich použít i při této zkoušce.
2. Dosáhni 75 bodů při deseti zkouškách postřehu s 10 hračícími kameny (pravidla hry viz str. 85): *ČIN.* 95 bodů: *VELKÝ ČIN.*



ZRUČNOST

1. Udělej si pádlo na kánoi nebo na pramici: *ČIN.* Ozdob je podle indiánského vzoru: *VELKÝ ČIN.*
2. Vyrob pár dřevců ke hře Klání ve vodě (návod na str. 298). Udělej maketu jelena nebo medvěda: *ČIN.* Oboje: *VELKÝ ČIN.*
3. Zhotov si pár sněžnic. Udělej si říditelné saně. Jedno nebo druhé: *ČIN.* Oboje: *VELKÝ ČIN.*

Cesta druhého světla

CESTOVÁNÍ

1. Urči zeměpisnou šířku za noci podle hvězd pomocí nějakého doma zhotoveného přístroje — desetkrát na různém místě, s průměrnou přesností na 1 stupeň: *ČIN*. S přesností na půl stupně: *VELKÝ ČIN*.
2. Urči správnou zeměpisnou šířku a délku a místní čas pomocí přístrojů: *ČIN*.
3. Udělej 4 nejobvyklejší indiánské značky na kmenech (suchých nebo poražených), z větví, z trávy a z kamenů a dokaž, že znáš kouřové signály. Nauč se dalších 25 značek nebo znaků indiánského obrázkového písma: *ČIN*. Vyznač jimi stezku dlouhou 3 km tak, aby ji mohla sledovat skupina stopařů: *VELKÝ ČIN*.
4. Nakresli správný plánec oblasti velké 1000×500 m (například terén po obou stranách úseku silnice); zakresli do něho každý dům, plot, kopec, význačný strom, potok a můstek: *ČIN*. Zmapuj tak území dlouhé 2 km a široké 500 m a zakresli všechno v přibližném měřítku: *VELKÝ ČIN*.
5. Podnikni aspoň osmikilometrovou cestu, vyzbrojen sběratelskými potřebami. Nasbírej, urči a uprav do sbírky 25 různých druhů: *ČIN*. (Sbírej jen mrtvé brouky, listy stromů a keřů, nerosty, horniny.) Nasbírej cestou 50 druhů, všechny urči a uprav do sbírky: *VELKÝ ČIN*.
6. Jeď na kánoji nebo na jiném plavidle po řece, rybníku nebo jezeru a nasbírej, uprav a urči nebo poříd kresby v přesném měřítku 25 druhů vodních rostlin nebo živočichů: *ČIN*. Nasbírej 50 druhů vodních rostlin a živočichů, urči je a uprav do sbírky nebo poříd jejich kresby za stejných podmínek, jak je uvedeno výše: *VELKÝ ČIN*.

UZLY A PROVAZY

1. Uvaž z paměti 20 různých běžných uzlů, znej jejich názvy

a způsob použití; uprav je a opatři tabulkou pro výstavku: *ČIN. 40 uzlů: VELKÝ ČIN.*

2. Zhotov třímetrový provaz, silný asi 10 mm, z kůry, úponků, trávy nebo kořínků, který při praktické zkoušce vydrží zatížení 50 kg: *ČIN. Zhotov takový provaz dlouhý 5 m z materiálu, který jsi sám nasbíral a upravil: VELKÝ ČIN.*

3. Zhotov si z tenkého lana dobré laso s hondou: *ČIN. Nauč se kromě toho točit krinolínu, talíř a házet lasem na cíl: VELKÝ ČIN.*

SPOJENÍ

1. *POSUNKOVÁ ŘEČ.* Dokaž, že znáš a správně užíváš 200 posunků: *ČIN. 400: VELKÝ ČIN.*

2. *POSEL MÍRU.* Dokaž, že znáš 100 posunků posunkové řeči; přelož z některého jiného jazyka text o 300 slovech: *ČIN. Dokaž, že znáš 200 posunků a přelož text ze dvou různých jazyků do češtiny: VELKÝ ČIN.*

3. Nauč se vysílat a přijímat Morseovu abecedu na půlkilometrovou vzdálenost rychlostí 20 písmen za minutu: *ČIN. Vysílej a přijímej na vzdálenost 1 km rychlostí 60 písmen za minutu: VELKÝ ČIN.*

4. *SIGNALIZACE SEMAFOROM.* Nauč se vysílat a přijímat semaforovou abecedu rychlostí 30 písmen za minutu: *ČIN. Rychlostí 80 písmen za minutu: VELKÝ ČIN.*

5. *SIGNALIZACE HELIOGRAFEM.* Stejně podmínky jako u Morseovy abecedy.

VARENÍ V PŘÍRODĚ

1. Uvař litr vody bez kotlíku nebo jiné kovové nebo koupené nádoby: *ČIN.*

2. Uvař litr vody v nepříkryté hliníkové jídelní misce za 12 minut: *ČIN. Za 9 minut: VELKÝ ČIN.* Můžeš použít nerozštípaného polena a sekery; oheň musíš sám rozdělat; čas

se počítá od chvíle, kdy začneš štípat dřevo, do chvíle, kdy začne voda vařit. Voda vaří, když celý povrch hladiny bublá. Všechny práce musíš vykonat sám.

3. Uvař 12 různých chutných jídel (porce pro dvě osoby) a použij při tom obvyklého táborového nádobí. Správně nalož s odpadky: *ČIN*. Uvař 24 jídel: *VELKÝ ČIN*.

4. Uvař bez hrnců a pánví chutné jídlo — rybu nebo maso, brambory nebo zeleninu a placky: *ČIN*. Uvař tři taková různá jídla: *VELKÝ ČIN*.

5. Vymíchej a upeč na ohničku 12 placek nahrazujících chléb. Peč je na kusu plechu nebo na pánvi: *ČIN*. Upeč 12 placek oběma způsoby: *VELKÝ ČIN*.

6. Postav na tábořišti hliněnou, kamennou nebo cihlovou pec, v níž se bude dobře péci chléb: *ČIN*. Postav takovou pec a upeč v ní chutný, dobře stravitelný chléb: *VELKÝ ČIN*.

OPATŘOVÁNÍ POTRAVY

1. Urči 25 divoce rostoucích rostlin, které mají jedlé kořeny, výhonky, listy, ovoce, semena nebo oříšky, a popiš, jak se připravují k jídlu: *ČIN*. Urči 50 takových rostlin a připrav z nich 5 k jídlu: *VELKÝ ČIN*.

2. Připrav půl kg jedlé žaludové mouky a uprav z ní něco k jídlu. Roztluč na mouku půl kg kukuřičných zrněk ve vlastnoručně vyrobeném hmoždíři, uprav mouku k jídlu a upeč z ní dobré placky. Jedno nebo druhé: *ČIN*. Oboje: *VELKÝ ČIN*.

3. Vyhlub indiánskou studnu a získej čistou vodu v močálu nebo na jiném místě, kde není voda pitná: *ČIN*. Vyhlub 6 takových studní, každou v jiném močálu: *VELKÝ ČIN*.

TESAŘSKÁ ZRUČNOST

Předveď, jak se používá úhelníku, vodováhy, olovnice, spojidla, křídované šňůry, hoblíku, tesařské skoby, nebozezu, pily,

kladiva, dláta, pořízu a jak se zatloukají hřebíky: *ČIN*. K tomu u stavby vyměř pravý úhel pomocí trojúhelníku a rozvrhni základy: *VELKÝ ČIN*.

FARMAŘENÍ

1. Zhotov si pomůcku na zkoušení klíčivosti a vyzkoušej klíčivost 3 druhů semen — od každého 100 kusů — a písemně zpracuj výsledek: *ČIN*. Zhotov si dvě různé zkušební pomůcky a vyzkoušej 6 druhů semen — od každého 100 kusů: *VELKÝ ČIN*.

2. Urči 10 běžných druhů plevelů a vylož, jak se jich zbavit; nebo urči 10 druhů škodlivého hmyzu a vylož, čím škodí a jak proti nim bojovat. Splnění jedné podmínky: *ČIN*. Obě: *VELKÝ ČIN*.

TÁBORNICKÉ ZNALOSTI

1. Odhadni 1 centimetr, 1 decimetr, 1 metr, 100 metrů, 200 metrů, půl kilometru, 1 kilometr. Nepřesahuje-li chyba v průměru 20 %: *ČIN*. Nepřesahuje-li 10 %: *VELKÝ ČIN*.

2. Odhadni výšku 10 stromů nebo jiných vysokých objektů a odhadni váhu 10 kamenů nebo jiných předmětů od 5 dkg do 20 kg. Nepřesahuje-li chyba v průměru 10 %: *ČIN*. Nepřesahuje-li 5 %: *VELKÝ ČIN*.

3. Změř výšku 10 stromů, aniž na ně vyšplháš, nebo šířku řeky na deseti různých místech, aniž vstoupíš do vody. Nepřesahuje-li chyba v průměru 10 %: *ČIN*. Nepřesahuje-li 5 %: *VELKÝ ČIN*. Povolené nářadí: sekera, skládací metr, provázková míra nebo malé pásmo.

4. Dokaž, že znáš a umíš správně pojmenovat 15 souhvězdí: *ČIN*. Dokaž, že znáš 20 souhvězdí. Z každého správně pojmenuj aspoň jednu hvězdu a řekni o ní nějaké údaje: *VELKÝ ČIN*.

5. Urči 10 druhů stromů a vysvětlí dobré i špatné vlastnosti

jejich dřeva z hlediska táborníka: *ČIN*. Urči 20 druhů a popiš vlastnosti jejich dřeva: *VELKÝ ČIN*.

FOTOGRAFOVÁNÍ

1. Pořid správně exponovaný snímek tokajícího tetřeva, tančícího tetřívka, vrkajícího holuba, ptáka, který se dvoří samičce nebo bojuje se sokem. Fotografuješ-li ptáky v zajetí, pořid takových snímků 5: *ČIN*. Pořidíš-li jeden takový snímek v přírodě: *VELKÝ ČIN*.
2. Pořid 10 dobře exponovaných, ostrých snímků různých plachých zvířat (nesmíš je fotografovat v zajetí): *ČIN*. 20 snímků: *VELKÝ ČIN*.
3. Pořid 10 dobře exponovaných, ostrých snímků ptačích hnízd, v nichž jsou mláďata nebo vejce: *ČIN*. 20 takových snímků: *VELKÝ ČIN*.
4. Pořid sérii 5 snímků volně žijícího ptáka, na nichž bude zachycena krajina, kde žije, hnízdo, vejce a růst mláďat: *ČIN*. Pořid takovou sérii u pěti různých ptáků: *VELKÝ ČIN*.
5. Pořid podobnou sérii snímků plachých zvířat.
6. Pořid ostrý, správně exponovaný snímek, na němž bude plaché zvíře ve vzduchu, tj. při skoku, zřetelně nad zemí: *ČIN*. Tři takové obrázky: *VELKÝ ČIN*.
7. Pořid podobný snímek ryby.
8. Pořid 10 ostrých fotografií kteréhokoli plachého zvířete v jeho obvyklém prostředí: *ČIN*. Jestliže se zvíře na tebe nedívá: *VELKÝ ČIN*.
9. Pořid 15 ostrých, správně exponovaných snímků a negativů hmyzu, motýlů, mūr apod. v přirozeném prostředí: *ČIN*. 25 snímků: *VELKÝ ČIN*.
10. Pořid 10 ostrých, správně exponovaných snímků různých druhů dospělých ptáků: *ČIN*. 20 snímků: *VELKÝ ČIN*.
11. Pořid 5 ostrých, správně exponovaných snímků různých hadů v přirozeném prostředí: *ČIN*. 10 snímků: *VELKÝ ČIN*. (Na každém snímku musí být jiný exemplář, druhově se však nemusí lišit.)

12. Poříd 5 ostrých, správně exponovaných snímků plachých tvorů — na každém obrázku musí být aspoň dva různé druhy, např. divoká kachna a lyska, užovka a žába, volavka a ondatra, pochop a ryba: *ČIN.* 10 snímků: *VELKÝ ČIN.* Na dvou snímcích nesmí být stejná kombinace.

13. Poříd snímky ze života kteréhokoli druhu hmyzu, na nichž bude rostlina, kterou se hmyz živí, larva, kukla, sameček a samička: *ČIN.* 5 takových sérií: *VELKÝ ČIN.*

14. Poříd sérii diapozitivů složenou aspoň z 5 snímků, na nřž bude zachycen průběh sněmu nebo zálesácká činnost kmene nebo rodu: *ČIN.* Sestav nejméně z dvaceti snímků na stejný námět album kmene nebo rodu: *VELKÝ ČIN.*

ZNALOST PŘÍRODY

(Při všech těchto zkouškách slovo „urči“ znamená: prokaž zkoušejícímu, že dovedeš určitý exemplář bezpečně poznat a pojmenovat. Je-li to třeba, může se při určování použít fotografie, není-li možno získat přímo živočicha nebo rostlinu.)

SAVCI. (Z tohoto oboru může být počítán pro hodnost Sagamora jen 1 čin.)

1. Urči 25 volně žijících nebo ochočených savců, které jsi pozoroval venku: *ČIN.* 45 druhů: *VELKÝ ČIN.*
2. Urči 50 savců v muzeu nebo v zoologické zahradě: *ČIN.* 100 savců: *VELKÝ ČIN.*
3. Urči 25 kožešinových zvířat, která jsi pozoroval v přírodě, na farmě, v zoologické zahradě, v muzeu nebo u kožešníka: *ČIN.* 40 druhů: *VELKÝ ČIN.*
4. Dokaž, že znáš následující údaje o 10 zvířatech, která žijí volně v naší zemi: *ČIN.* O 25 zvířatech: *VELKÝ ČIN.* Jejich barvu, obvyklou velikost a váhu, rozšíření, rozsah revíru, doupě, potravu, nepřátele, hlas, měsíc páření a vrhu mladých, počet a podobu mláďat, domácí život a význam pro člověka.

PTÁCI. (Z tohoto oboru mohou být počítány pro hodnost Sagamora jen 2 činy.)

5. Měj v zápisníku záznamy aspoň o 25 ptácích, které jsi venku pozoroval a určil. Záznamy musí obsahovat jméno ptáka, datum, místo pozorování a pozorovanou činnost: ČIN. Záznamy o 50 ptácích: *VELKÝ ČIN.*
6. Urči v přírodě 35 ptáků: ČIN. 75: *VELKÝ ČIN.*
7. Urči v přírodě podle hlasu 25 ptáků: ČIN. 50: *VELKÝ ČIN.*
8. Pečlivě pozoruj stavbu ptačího hnízda a napiš o tom záznam. Záznamy by měly obsahovat popis umístění hnízda, datum započetí stavby, použitý materiál, postup práce, datum dokončení: ČIN. Navíc pozoruj krmení mladých po 8 hodin bez přestávky. Poznamenej si čas, kdy jsi začal s pozorováním, dobu, kdy se který z rodičů vrátil do hnízda, zvlášť u samičky a zvlášť u samečka, jestliže je lze rozlišit; pokud možno i druh potravy a odkud ji přinášejí: *VELKÝ ČIN.*
9. Urči 100 druhů ptáků, kteří žijí v naší zemi, tak jak jsi je viděl v muzeu; mláďata i samičky můžeš počítat zvlášť, pokud jsou úplně jiné než samečci: ČIN. 200 druhů: *VELKÝ ČIN.*
10. Urči v muzeu hnízda 25 druhů volně žijících ptáků: ČIN. Poříd si sbírku 25 opuštěných hnízd (nejlépe na podzim po odletu ptáků) a správně je urči: *VELKÝ ČIN.*
11. Urči v muzeu vajítka 25 druhů volně žijících ptáků: ČIN. 50 druhů: *VELKÝ ČIN.*

PLAZI. (Z tohoto oboru smí být do hodnosti Sagamora počítán jen 1 čin.)

12. Urči 3 druhy hadů, které jsi viděl v přírodě: ČIN. Urči 5 druhů hadů: *VELKÝ ČIN.*
13. Urči 15 druhů plazů, které jsi viděl v přírodě i v zoologické zahradě: ČIN. 25 druhů: *VELKÝ ČIN.*
14. Pozoruj v přírodě 3 druhy ještěrek: ČIN. Navíc pozoruj v přírodě volně žijící želvu: *VELKÝ ČIN.* (Jeden druh vodní želvy žije u nás v nížinách na jižní Moravě a na východním Slovensku.)

OBOJŽIVELNÍCI. (Z tohoto oboru smí být počítán do hodnosti Sagamora jen 1 čin.)

15. Pořiď si pečlivý záznam o pozorování vývoje některého obojživelníka od vajíčka až po stadium dospělosti: ČIN. Navíc zaznamej zvyky dospělého exempláře: *VELKÝ ČIN.*
16. Urči 5 druhů obojživelníků, které jsi pozoroval v přírodě: ČIN. Urči 10 druhů: *VELKÝ ČIN.*

RYBY. (Z tohoto oboru smí být počítán do hodnosti Sagamora jen 1 čin.)

17. Ulov a urči 8 druhů ryb a vylož, kde a jak jsi je chytil. Prokaž vědomosti o zákonu, který reguluje chytání ryb: ČIN. 16 druhů: *VELKÝ ČIN.*
18. Urči 25 druhů ryb, které jsi viděl v přírodě nebo v akváriu: ČIN. 40 druhů: *VELKÝ ČIN.*

HMYŽ. (Z tohoto oboru smí být počítán do hodnosti Sagamora jen 1 čin.)

19. Zhotov umělé mravenčí hnízdo, umísti v něm mravenčí kolonii, pozoruj ji dva měsíce a pozorování si zaznamenávej: ČIN. Dva druhy mravenců dva měsíce: *VELKÝ ČIN.*
20. Urči v přírodě 15 denních motýlů: ČIN. 25: *VELKÝ ČIN.*
21. Urči v muzeu 25 motýlů: ČIN. 40: *VELKÝ ČIN.*
22. Urči 25 nočních motýlů: ČIN. 50: *VELKÝ ČIN.*
23. Urči 50 druhů hmyzu (jiné druhy, než jsou uvedeny v předcházejících podmínkách): ČIN. 100 druhů: *VELKÝ ČIN.*
24. Nasbírej a vypreparuj 5 zámotků a pověz něco o jejich vývojovém cyklu: ČIN. 10 zámotků: *VELKÝ ČIN.*
25. Pečuj sám o včelí roj dva měsíce a zaznamenávej si pozorované zvyky včel, množství vyrobeného medu a stav včelstva: ČIN. Šest měsíců: *VELKÝ ČIN.*
26. Vystopuj (nepočítá se náhodný objev) lesní úl divokých včel: ČIN. Přenes tyto včely domů do úlu: *VELKÝ ČIN.*

PAVOUCI

27. Urči 8 druhů pavouků: ČIN. 12 druhů: *VELKÝ ČIN.*

28. Pozoruj jednoho pavouka při tkaní sítě a pozorování si zaznamenávej. Záznam by měl obsahovat jméno pozorovaného pavouka, datum pozorování, popis místa, kde je pavučina, přesný čas každého pozorování, náčrtek stavu sítě při každém pozorování: *ČIN*. Studuj a zaznamenej si tkaní sítě u 5 druhů: *VELKÝ ČIN*.

KORÝŠI A MĚKKÝŠI

29. Urči 5 druhů korýšů, které jsi viděl v přírodě: *ČIN*. 12 druhů: *VELKÝ ČIN*.
30. Najdi a urči 10 lastur a ulit měkkýšů: *ČIN*. 25 lastur a ulit: *VELKÝ ČIN*.
31. Urči 10 jiných vodních živočichů, které jsi pozoroval, a dva z nich popiš: *ČIN*. 20: *VELKÝ ČIN*.
32. Udělej si akvárium a pečuj o ně aspoň 8 týdnů. V akváriu musí být aspoň 5 druhů živočichů. Veď si pečlivé záznamy o tom, jak ses o akvárium staral, a o zvycích v něm chovaných živočichů: *ČIN*. Po celý rok: *VELKÝ ČIN*.

ROSTLINY. KVĚTINY A TRÁVY. (Z tohoto oddílu smí být počítán do hodnosti Sagamora jen 1 čin.)

33. Najdi v přírodě 40 květin, poznamenej si u každé jméno, datum, kdys ji viděl, místo, kdes ji viděl, místní podmínky, jak je tu hojná. Prokaž znalost chráněných květin: *ČIN*. Najdi 80 květin: *VELKÝ ČIN*.
34. Urči 40 druhů zahradních květin: *ČIN*. 60 druhů: *VELKÝ ČIN*.
35. Nasbírej a urči exempláře 20 druhů plevelů, který se vyskytuje v zahradách a na obdělávaných polích: *ČIN*. 40 druhů: *VELKÝ ČIN*.
36. Nasbírej a urči 10 druhů trav: *ČIN*. 20 druhů: *VELKÝ ČIN*.
37. Pořiď si barevné diapozitivy 40 nepěstovaných květin: *ČIN*. 80 květin: *VELKÝ ČIN*.

ROSTLINY. STROMY A KEŘE. (Z tohoto oddílu smějí být počítány do hodnosti Sagamora jen 2 činy.)

38. Urči podle listu nebo plodu nebo podle obojího 25 druhů

- stromů a o každém pověz něco zajímavého: *ČIN*. Navíc urči v zimě podle pupenů a kůry 20 stromů: *VELKÝ ČIN*.
39. Urči 20 druhů keřů: *ČIN*. Navíc urči v zimě podle pupenů a kůry 15 keřů: *VELKÝ ČIN*. Při určování nesmíš zařadit do seznamu žádný druh, který jsi jmenoval při předchozí zkoušce mezi stromy.
40. Zhotov sadu otisků listů (kouřovou technikou, inkoustem, tuší nebo tiskařskou černí), v níž bude 25 druhů stromů, a správně je označ jmenovkou. Zhotov sadu 25 otisků listů různých druhů keřů a správně je označ. Jeden nebo druhý úkol: *ČIN*. Oba: *VELKÝ ČIN*. Tímto činem můžeš nahradit první čin z tohoto oddílu, ale jedna osoba si nemůže počítat oba do hodnosti Sagamora nebo do nižší hodnosti.
41. Pořiď si sbírku dřev, v níž bude 20 druhů u nás rostoucích stromů. Vzorky mají být v průměru aspoň 5 cm silné a mají mít stejnou délku: *ČIN*. Navíc uprav výstavku 10 různých lesních stromů. Všechny vzorky nastálo upevni — od každého druhu list, květ, plod, kůru, kousek dřeva a větvičky, na nichž bude vidět, jak se strom větví: *VELKÝ ČIN*.

PLODY A SEMENA

42. Nasbírej a urči semena 40 rostlin, kde je to možné, i s plody: *ČIN*. 75: *VELKÝ ČIN*.

TAJNOSNUBNÉ ROSTLINY. (Z tohoto oddílu smí být počítán do hodnosti Sagamora jen 1 čin).

43. Urči 10 druhů kapradin, přesliček a plavuní: *ČIN*. 15 druhů: *VELKÝ ČIN*.
44. Urči 15 druhů mechů a lišejníků: *ČIN*. 30 druhů: *VELKÝ ČIN*.
45. Vylisuj a uprav do sbírky 25 druhů tajnosnubných rostlin, správně určených: *ČIN*. 50 druhů: *VELKÝ ČIN*.
46. Bezpečně urči 25 druhů hub a vylož, které jsou jedovaté: *ČIN*. Urči 40 druhů jedlých hub a 10 druhů nejedlých: *VELKÝ ČIN*.

47. Urči 10 druhů řas, jatrovek a slizovek: *ČIN.* 20 druhů: *VELKÝ ČIN.*

GEOLOGIE

48. Urči 30 druhů nerostů. Urči 20 druhů různých zkamenělin a správně pojmenuj vrstvy, v nichž se nacházejí. Jedno nebo druhé: *ČIN.* Oboje: *VELKÝ ČIN.*

STOPOVÁNÍ

49. Nakresli podle pozorování v terénu a urči stopy 15 volně žijících nebo domácích zvířat: *ČIN.* 25: *VELKÝ ČIN.*

VYCPÁVÁNÍ

Stáhni a vycpi podle správného návodu exemplář ptáka, ryby nebo savce: *ČIN.* 3 exempláře (1 ptáka, 1 rybu, 1 savce): *VELKÝ ČIN.*

ŽIVOT VE MĚSTĚ

Najdi a načrtni 25 značek a totemů ve městě a vylož, kdes je objevil: *ČIN.* Najdi a načrtni 50 značek a totemů a připoj k tomu krátkou úvahu o totemech: *VELKÝ ČIN.*

Cesta třetího světla

Zde shrnujeme všechno, co rozvíjí fantazii, umělecké nadání a vkus. A v duchovním smyslu to, co člověka spojuje s nehmotným světem snů a ideálů a co pomáhá vládě ducha.

HLEDÁNÍ PRAVDY

1. přečti si Talmud a poříd si z něho výpisky aspoň o 2000 slovech: *ČIN.* Výpisky aspoň o 5000 slovech: *VELKÝ ČIN.*
2. Totéž u Starého zákona.
3. Totéž u Nového zákona.
4. Totéž u Apokryfů.
5. Totéž u Koránu.
6. Totéž u Zoroastra.

7. Totéž u Konfucia.
8. Totéž u Bhagavadgíty.
9. Totéž u knihy V. Lesného: Buddhismus.
10. Pořiď si výpisky aspoň o 2000 slovech z těchto knih:
 - a) Platonovy dialogy,
 - b) Epiktetova Rukověť mravních naučení,
 - c) Myšlenky Marka Aurelia,
 - e) Senecovy Dopisy.
 Jedno dílo: *ČIN*. Všechna čtyři: *VELKÝ ČIN*.
11. Pořiď si výpisky aspoň o 2000 slovech z těchto knih:
 - a) Illiada,
 - b) Odyssea,
 - c) Aeneida.
 Jedno dílo: *ČIN*. Všechna tři: *VELKÝ ČIN*.
12. Pořiď si výpisky z Plutarchových životopisů. Ze 20: *ČIN*. Ze 40: *VELKÝ ČIN*.
13. Napiš pojednání o pěti slavných vědcích, každé aspoň o 1000 slovech, a shrň v něm, co vykonali v oblasti přírodních věd. (Např. Linné, Humboldt, Darwin, Mendel, Fabre aj.)

VEDENÍ

1. Zahaj a řiď sněm, zažehni posvátný oheň třením dřev, nakresli pískem symbol ohně a zákona, při velkém sněmu odřtkej slavnostní znění zákona; znej modlitbu kmene Omaha a 3 indiánské písně: *ČIN*. Navíc dobře ovládej obřad „jmenování za junáka“, „jmenování za bojovníka“ (Sagamora), udílení lesních jmen a obřad dýmky míru: *VELKÝ ČIN*.
2. Připrav podle Knihy lesní moudrosti správný sněmovní kruh, dohlédni a pomoz při úpravě terénu a stavbě sedátek: *ČIN*. Udělej plán sněmovního kruhu a sám vybuduj sedadla: *VELKÝ ČIN*. Z dalších dvou úkolů můžeš splnit jen jeden.
3. Založ kmen a buď jeho náčelníkem dva roky (ročně musí být nejméně 12 pravidelných sněmů): *ČIN*. Veď kmen 4 roky: *VELKÝ ČIN*.

4. Založ kmen a buď jeho náčelníkem po dvě táborová období; vybuduj správný sněmovní kruh a pořádejte nejméně jeden sněm týdně: *ČIN.* Veď kmen po 4 táborová období: *VELKÝ ČIN.*

SEBEOVLÁDÁNÍ

1. Tuto zkoušku mohou podstoupit jen 18letí a starší, kterým to dovolí lékař.
Posti se 48 hodin o samotě, pokud možno někde na návrší: *ČIN.* 3 dny a noci: *VELKÝ ČIN.* Smíš číst a spát a pít jen čistou vodu.
2. O tento čin se mohou pokusit jen 15letí a starší. O velký čin se mohou pokusit jen 18letí a starší.
Probdi sám celou noc od západu až do východu slunce u ohně — pokud možno na chráněném místě někde na návrší uprostřed neporušené přírody. Nečti, nejez, nekuř; pít smíš jen čistou vodu: *ČIN.* Bdi za stejných podmínek 36 hodin (2 noci a 1 den): *VELKÝ ČIN.*
3. Přemáhej po 3 měsíce svoji největší slabost: *ČIN.* Po 6 měsíců: *VELKÝ ČIN.* Nemusíš říkat, co je tvou největší slabostí, stačí, když dáš čestné slovo, že jsi zkoušku skutečně splnil.
4. Jestliže jsi tuto podmínku splnil už v předcházející zkoušce, nemůžeš za ni žádat druhou poctu.
Nevyslov celý měsíc žádné hrubé, zlostné, netrpělivé nebo nelaskavé slovo: *ČIN.* Tři měsíce: *VELKÝ ČIN.*
5. Vykonávej radostně nějakou nepřijemnou povinnost denně 3 měsíce: *ČIN.* 6 měsíců: *VELKÝ ČIN.*
6. Odpírej si 3 měsíce nějakou hmotnou věc, kterou máš moc rád, ale bez níž se můžeš obejít: *ČIN.* 6 měsíců: *VELKÝ ČIN.*

ŽÁBAVA

1. Přednes zpaměti 6 básní nebo úryvků prózy, které námětově čerpají z volné přírody: *ČIN.* 10: *VELKÝ ČIN.*

2. Vyjmenuj 10 Čechů a Slováků, které považuješ za největší postavy našich dějin, a vylož, proč je považuješ za tak významné. Krátce vypravuj o jejich životě a dle: *ČIN. 20: VELKÝ ČIN*. Neuváděj žijící osoby.
3. Splnění jedné z následujících podmínek: *ČIN. Obě: VELKÝ ČIN*.
 - a) Vyprávěj při deseti příležitostech zábavný příběh, po každé jiný. Každý musí trvat nejméně 10 minut.
 - b) Napiš původní hru založenou na lidové pověsti, která bude trvat nejméně 15 minut.
4. Splnění jedné z následujících podmínek: *ČIN. Obě: VELKÝ ČIN*.
 - a) Organizuj a zúčastni se nějaké slavnosti nebo zábavného odpoledne v přírodě, které budou trvat nejméně hodinu.
 - b) Napiš nějakou hru, která se bude konat v uzavřené místnosti a potrvá nejméně hodinu. Režiruj ji a zúčastni se jí jako herec.
5. Při pěti různých příležitostech řiď velký sněm, kterého se zúčastní nejméně 25 osob a který potrvá aspoň 2 hodiny. Připrav pro něj celý program, nacvič zábavné výstupy a řiď jeho průběh. Na sněmu se musí vyřizovat běžné záležitosti, zpívat písně, pořádat soutěže atd.: *ČIN. Řiď sněm za stejných podmínek desetkrát: VELKÝ ČIN*.
6. Splnění jedné z následujících podmínek: *ČIN. Obě: VELKÝ ČIN*.
 - a) Zazpívej sám zpaměti 10 různých českých, moravských nebo slovenských lidových písní a 5 písní jiných národů.
 - b) Slož nějakou původní písničku — slova i nápěv — nejméně o 2 slokách po 8 verších.
7. Splnění jedné z následujících podmínek: *ČIN. Obě: VELKÝ ČIN*.
 - a) Zahraj na osmi veřejných vystoupeních sólo na nějaký hudební nástroj, pokaždé něco jiného, nebo někoho osmkrát doprovázej. Za vystoupení nesmíš přijmout žádný honorář.
 - b) Při dalších osmi příležitostech vystup jako člen kvar-

teta, pěveckého sboru atp. nebo sólově nebo jako člen orchestru, kapely atd. Také tentokrát nesmíš přijmout za svou účast žádné peníze.

KRESLÍŘSKÉ UMĚNÍ

Splň 2 z uvedených podmínek: *ČIN. 3: VELKÝ ČIN.*

- a) Ozdob kroniku — knihu orlích per, která má aspoň 48 stránek, kresbami vhodnými k udíleným poctám.
- b) Zdob aspoň čtvrt roku kmenovou kroniku kresbami doplňujícími obsah.
- c) Předlož kresby, které jsi udělal při sněmu v klubovně nebo v přírodě.
- d) Nakresli studie a návrhy pro pět z uvedených věcí: totemový znak, totemový kůl, dřevěné plastiky, náčelnické křeslo, sedátko, ptačí budku, skleník, vivarium nebo jiný praktický zálesácký předmět.
- e) Předlož 25 kreseb lučních nebo lesních květin, ptáků, ryb, motýlů nebo hmyzu.

PLETENÍ A TKANÍ

1. Upleť visuté lůžko nebo rybářskou síť. Uzlíky nesmějí být od sebe dál než 5 cm: *ČIN.* Jsou-li uzlíky ve dvouapůlcentimetrových a menších odstupech: *VELKÝ ČIN.*
2. Zhotov si malý stav a utkej na něm indiánský čelenkový pásek s hezkým vzorem: *ČIN.* Utkej malý gobelín (nejméně 30×20 cm) s ornamentálním nebo figurálním vzorem: *VELKÝ ČIN.*
3. Zhotov si indiánský stav a utkej na něm z trávy nebo orbince rohož velkou aspoň 60×150 cm nebo menší rohože o stejné celkové výměře. Výrobku užívej po celý tábor a za tuto dobu se nesmí úplně opotřebovat: *ČIN.* Utkej rohož velkou aspoň 60×150 cm z provázků nebo příze: *VELKÝ ČIN.*

PRÁCE Z KŮŽE

Zhotov si pouzdro na soupravu ohňových třecích dřivek se zvláštním oddělením pro troudu. Hezky pouzdro ozdob. Zhotov 2 měkké kožené obaly, např. na kroniku nebo osobní deník, a pěkně je ozdob. Splnění jedné nebo druhé podmínky: ČIN. Obě: *VELKÝ ČIN*.

VYŘEZÁVÁNÍ ZE DŘEVA

Splň z uvedených podmínek 2: ČIN. 3: *VELKÝ ČIN*.

- a) Zhotov 3 užitečné předměty, např. lžičku, vidličku, misku, a ozdob je nějakým indiánským vzorem.
- b) Vyřež z jednoho kusu dřeva souvislý řetěz nejméně o 5 článcích.
- c) Vyřež nějakou figurku s lidským nebo zvířecím námětem.

HRNČÍŘSTVÍ

(Kde to není výslovně uvedeno, není třeba dílo vlastnoručně vypálit. *Z tohoto oddílu mohou být počítány jen 2 činy do hodnoty Sagamora nebo do nižší hodnoty.*)

1. Splň z následujících podmínek 1: ČIN. 2: *VELKÝ ČIN*.
 - a) Udělej a ozdob 4 věci z hlíny, jedna z nich má být nádobka, další tři podle vlastního uvážení. Hrnčířskou hlínu si musíš opatřit sám a sám nádobku vypálit.
 - b) Udělej z tenkých válečků 4 nádoby a každou ozdob jiným původním indiánským vzorem (například podle keramiky kmene Zuñi, Acoma, San Domingo, Moqui atd.).
 - c) Zhotov hrnčířský kruh, na němž je možno skutečně pracovat, a na tomto kruhu udělej 12 různých keramických předmětů.
 - d) Udělej hranatou mělkou nádobku na kapradí, velkou aspoň 25 × 15 × 5 cm, glazovanou, aby nepropouštěla vodu, a ozdob ji původním vzorem.

- e) Udělej 4 svícný a nádobku na posvátný oheň.
2. Udělej mísu s okrajem nebo nádobu s hrdlem. Splnění jedné podmínky: *ČIN*. Obě: *VELKÝ ČIN*.
 3. Udělej ptačí koupadlo, které bude mít v průměru aspoň 30 cm a kterého budou ptáci skutečně užívat: *ČIN*. Navíc popiš nejdůležitější druhy hrncářské hlíny a jejich naleziště. Dokaž, že máš základní znalosti o lidové keramice a popiš nějaký primitivní způsob vypalování nádob: *VELKÝ ČIN*.
 4. Vymodeluj a vypal malou hliněnou plastiku: *ČIN*. Vymodeluj a vypal dvě hliněné plastiky — zvířátko a lidskou figurku: *VELKÝ ČIN*.

KOŠÍKÁŘSTVÍ

Zhotov dva košíky různého tvaru a z různého materiálu (z vrbových proutků, loubků, sítí, vhodného druhu trávy). Do každého košíku se mají vejít aspoň 2 kg plodin. Uplet tašku z lýka, provázků, orobince. Splnění jedné podmínky: *ČIN*. Obě: *VELKÝ ČIN*

Cesta čtvrtého světla

TÁBOROVÉ VYBAVENÍ

1. Vyrob vlastnoručně z kravského rohu lovecký roh, na který je možno troubit: *ČIN*. Když do něho vyryješ osobní záznam: *VELKÝ ČIN*.
2. Vyrob ze dřeva nádobku s držadlem a ozdob ji; nebo nádobku s podstavcem a ozdob ji: *ČIN*. Kromě toho udělej loveckou lampičku jen z přírodního materiálu, v níž bude hořet světlo bez přerušení hodinu: *VELKÝ ČIN*.
3. Udělej 6 šípů a luk, který dostřelí 90 m: *ČIN*. Luk, který dostřelí 140 m: *VELKÝ ČIN*.
4. Udělej šest správně opeřených šípů s pazourkovým hrotem

a pazourek vlastnoručně opracuj: *ČIN*. Můžeš použít i křemene nebo buližníku. Navíc vyrob na tyto šípy nepromokavý toulec a ozdob ho: *VELKÝ ČIN*.

5. Vyrob vhodný pevný stůl velký nejméně 120×180 cm a k němu důkladnou lavici, oba kusy z přírodního materiálu: *ČIN*. Nepoužiješ-li při tom žádných hřebků: *VELKÝ ČIN*.
6. Udělej pěkné táborové křeslo, zajímavé tvarem a ozdobené, celé z přírodního materiálu. Zhotov vhodné visuté lůžko z přírodního materiálu. Jedno nebo druhé: *ČIN*. Oboje: *VELKÝ ČIN*.
7. Vyrob a vyzdob malý indiánský bubínek: *ČIN*. Udělej velký indiánský buben z kmene, který jsi předtím sám vydlabal nebo vypálil, a z kůže, kterou jsi sám vydělal: *VELKÝ ČIN*.
8. Udělej vhodné nepropustné vědro nebo umyvadlo z přírodního materiálu velké nejméně 12×20 cm: *ČIN*. Udělej obě tyto nádoby, každou nejméně 17×25 cm velkou: *VELKÝ ČIN*.
9. Zhotov vhodný košík z přírodního materiálu široký v průměru nejméně 15 cm: *ČIN*. Zhotovíš-li košík s držadlem, který nebude v průměru menší než 25 cm a unese aspoň 12 kg: *VELKÝ ČIN*.
10. Zhotov si pohodlné lůžko z větví správně nakladených (větve si opatři tak, abys tím nepoškodil stromy). Utkej na táborovém stavu z provázků a trávy rohož velkou aspoň 60×160 cm. Oboje udělej z materiálu, který jsi sám nasbíral. Jedno nebo druhé: *ČIN*. Oboje: *VELKÝ ČIN*.
11. Zhotov si indiánskou postel z nejméně 60 proutků, pevně svázanou: *ČIN*. Zhotov postel z 80 nebo více proutků a 4 provazů, pevně svázanou, s ozdobeným záhlavím: *VELKÝ ČIN*.
12. Vyrob loveckou lampičku, soupravu dřevců pro hru Rytířské klání a totem pro kmen nebo rod — všechno z přírodního materiálu až na olej do lampičky a barvy: *ČIN*. Je-li všechno z přírodního materiálu: *VELKÝ ČIN*.

STAVBA PŘÍSTŘEŠÍ

1. Postav třikrát přístřešek z přírodního materiálu, který bude dobře chránit před deštěm, velký aspoň 180—240 cm, a skutečně ho použij: *ČIN*. Bude-li mít stěny dobře chránící před větrem a bude-li v něm postel z přírodního materiálu pro 2 nebo víc táborníků: *VELKÝ ČIN*.
2. Tam, kde je hojnost dříví a kde tím neporušíš lesní zákon, postav použitelný srub, pevný, do něhož nezateká, velký nejméně 180×240 cm: *ČIN*. Navíc postav krb s dobrým tahem, s otvorem nejméně 60×60 cm a 40 cm hlubokým: *VELKÝ ČIN*.
3. Ušij si stan nebo teepee z plátna, které si sám obarvíš a impregnuješ: *ČIN*. Navíc postav sám dvacetkrát stan tak, abys měl dokonale vypnuté stěny přesně v pravém úhlu, a kolem vykopej odvodňovací stružky: *VELKÝ ČIN*.

ŽDRAVÍ

1. Přespi 30 nocí za sebou v přírodě, z toho ani jednou pod střechem, ale ve stanu, teepee nebo pod širým nebem: *ČIN*. Přespi za stejných podmínek 60 nocí: *VELKÝ ČIN*.
2. Koupej se v přírodě 100 dní za sebou: *ČIN*. Koupej se v přírodě 150 dní za sebou: *VELKÝ ČIN*.
3. Popiš do všech podrobností první pomoc při uštknutí zmijí, kousnutí psem nebo jiným tvorem, který může vnést do rány nákazu; popiš první pomoc při silném krvácení a správně předved', jak se podváže paže nebo noha: *ČIN*. Skutečně poskytni úspěšnou první pomoc při některém z uvedených případů: *VELKÝ ČIN*.
4. Předved' první pomoc při třech různých zlomeninách a ukaž, jak správně ovážeš zranění na pěti různých místech: *ČIN*. Předved' první pomoc při šesti různých zlomeninách a správně obvaž zranění na deseti různých místech těla: *VELKÝ ČIN*.
5. Dokaž, že umíš správně zachraňovat tonoucí. Zkoušku slož před odborným instruktorem: *ČIN*. *VELKÝ ČIN*: za

skutečnou pomoc tonoucímu (i když zachraňovaný přes všechno tvoje úsilí během záchranné akce nebo po jejím ukončení zemře).

6. Postav saunu nebo indiánskou parní lázeň a použij jí správně třikrát v týdnu (z toho dvakrát jí může použít jiný člověk): *ČIN*. Používej sauny nebo parní lázně úspěšně měsíc a za tu dobu ji roztop aspoň dvanáctkrát: *VELKÝ ČIN*.
7. Předved' umělé dýchání metodou z úst do úst a popiš do všech podrobností první pomoc, kterou je třeba poskytnout utonulému od chvíle, kdy je vytažen z vody, až do chvíle, kdy nabude vědomí: *ČIN*. Navíc popiš první pomoc při 8 z těchto případů: úžeh, úpal, omrznutí, žaludeční potíže, průjem, bolest zubů, bolest v uších, kousnutí hmyzem, otrava nějakou bylinou, otrava houbami, popálení a opaření, krvácení z nosu, pohmoždění, podvrtnutí, cizí tělísko v oku: *VELKÝ ČIN*.

ZACHÁZENÍ SE SEKEROU

1. Poraz 3 stromy silné v průměru 15 cm jeden po druhém v šedesátivteřinových intervalech; všechny musí padnout na cílový kolík: *ČIN*. Poraz je ve 45vteřinových intervalech: *VELKÝ ČIN*.
2. Splň jednu z dále uvedených podmínek: *ČIN*. Dvě: *VELKÝ ČIN*.
 - a) Udělej pevný rám pro indiánskou postel z vrbových proutků a pevnou lavici z rozštípnutých polen se zasaženými nohama (bez hřebíků).
 - b) Vybuduj užitečnou lávku pro pěší ze stromu, který skáčíš přes potok nebo rokli. Oba břehy, které lávka spojí, musí být od sebe vzdáleny aspoň 8 m.
 - c) Vytesej z klády desku nejméně 3 m dlouhou, která nesmí být nikde silnější než 7 cm.
 - d) Naštípej z klády 200 šindelů, kterých lze použít na pokrytí střechy srubu.Při posledních dvou úkolech nesmíš použít pily ani sekery.

OSADNICKÁ DOVEDNOST

1. Splnění 2 z uvedených podmínek: ČIN. 4: *VELKÝ ČIN.*
 - a) Vyroba 4 svíčky, každou aspoň 15 cm dlouhou a 12 mm silnou, z materiálu, který jsi sám připravil.
 - b) Vyroba půl kg tvrdého a půl kg měkkého mýdla z materiálu, který jsi sám připravil. K výrobě tvrdého mýdla si můžeš koupit louh.
 - c) Zhotov nádobu na louh se správným filtrem z přírodního materiálu a udělej v ní z dřevěného popela dostatečné množství louhu na výrobu 4 kg měkkého mýdla.
 - d) Vyroba půl litru barvy z přírodního materiálu — šest různých druhů.
2. Obarvi 6 vzorků bílé tkaniny — aspoň 10×10 cm, každý jinou barvou z přírodního materiálu: ČIN. 12 vzorků: *VELKÝ ČIN.*
3. Splnění 2 z uvedených podmínek: ČIN. 3: *VELKÝ ČIN.*
 - a) Vyroba tři z uvedených druhů potravin — od každého druhu dávku 1 kg: máslo, sádlo, lůj, olej, sýr, jitrnice, jelita, klobásy.
 - b) Nasuš 1,5 kg ovoce nebo zeleniny — nejméně 3 různé druhy.
 - c) Natrhej a nasuš na čaj aspoň 2 kg šípků (váha po usušení).

CHOV DROBNÉHO ŽVÍŘECTVA

1. Postav správný úl a králíkárnou: ČIN. Navíc chovej včelstvo a vypěstuj párek králíků: *VELKÝ ČIN.*
2. Vypěstuj z vajec deset kuřat, krůt, kachen nebo hus. Dva z těchto druhů: ČIN. Čtyři druhy: *VELKÝ ČIN.*

ŽÁLESÁCTVÍ

1. Vypěstuj úspěšně pět různých lučních nebo lesních květin tam, kde dřív nerostly — každou nejméně na čtverečním

metru. Nemusíš vypěstovat všechny najednou. Zasad úspěšně 10 stromů tam, kde předtím nerostly. Jedna nebo druhá podmínka: *ČIN*. Obě: *VELKÝ ČIN*.

2. Zhotov a udržuj po jedno roční období ptačí koupadlo. Zaznamenej tam návštěvu aspoň deseti druhů s datem, kdy jsi kterého ptáka viděl: *ČIN*. Udržuj koupadlo 6 měsíců a zaznamenej návštěvu aspoň 15 různých druhů ptáků. Popiš deset způsobů koupání a kteří ptáci je provádějí: *VELKÝ ČIN*.
3. Zhotov a zavěs ptačí budku, v níž se uhnízdí párek ptáků, a zapisuj pozorování ptačích nájemníků po jedno roční období: *ČIN*. Zhotov a zavěs 5 takových budek a u všech zapisuj pozorování: *VELKÝ ČIN*.
4. Zříd „ptačí útulek“ a ohrad jej tak, aby do něho nemohli vniknout psi. Umísti tam nejméně 20 ptačích budek, v nichž se zabydlí aspoň 10 různých druhů ptáků. Nezapomeň na vodu — mělo by tam být přinejmenším ptačí koupadlo: *ČIN*. Umísti tam 40 budek, v nichž se zabydlí nejméně 20 druhů ptáků: *VELKÝ ČIN*.
5. Zhotov umělý dutý strom, v němž budou doupata a hnízda pro různé lesní tvory a kde se usídlí aspoň 6 různých druhů živočichů (nepočítaje hmyz) buď trvale, nebo na zimu: *ČIN*. Jestliže se v dutém kmenu usídlí 12 druhů a bude-li vysoký aspoň 4,5 m a dost prostorný, aby mohl pozorovatel vstoupit dovnitř: *VELKÝ ČIN*.
6. Zříd a tři měsíce pravidelně plň ptačí krmítko, které bude navštěvovat aspoň 6 druhů ptáků. Poznamenej si, kdy se který druh u něho poprvé objeví: *ČIN*. Plň šest měsíců, z toho tři měsíce v zimě, krmítko, které bude navštěvovat 10 druhů ptáků: *VELKÝ ČIN*.
7. Ochoč nějakého ptáka nebo zvíře tak, aby k tobě přišli na zavolání a jedli ti z ruky: *ČIN*. Ochoč ptáka i zvíře: *VELKÝ ČIN*.

Mistrovství se udělují za všestranné znalosti a zdatnost v určitém oboru. Zahrnují všechny zájmové oblasti lesní moudrosti a poskytují každému možnost, aby rozvíjel své vědomosti a umění v tom oboru, který vzbudil jeho největší zájem a v němž našel největší zalíbení. Některé věci budou zajímat jen příslušníky jednoho pohlaví, ale všechna mistrovství jsou otevřena všem bez rozdílu.

Základní seznam jednotlivých mistrovství stanovil Poradní sbor americké Ligy lesní moudrosti, jsou to však zkoušky založené na celosvětových zkušenostech a při jejich formulaci pomáhali nejlepší odborníci.

O udělení mistrovství může žádat každý na sněmu, když předtím řádně vyplnil formulář a svědkové potvrdili, že zkouška byla složena za regulérních podmínek.

Žádost o udělení mistrovství potvrzuje náčelník a písmák, kteří se spolu poradí, vrátí žádost žadateli a pořídí záznam do kmenové kroniky.



ATLET (SONG-ADIS)

Toto mistrovství se uděluje tomu, kdo vykoná 8 z uvedených zkoušek (u kategorie 12—14 let 6 zkoušek), u žen 7 zkoušek (u kategorie 12—14 let 5 zkoušek).

Viz tabulky na str. 261-2.



BOTANIK (I) (WOZUTI)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 12 z uvedených zkoušek.

1. Najdi v terénu 40 druhů květin a urči je.

Muži	12—14	14—16	16—18	18—35	nad 35
chůze 1 km	8:00 min.	7:00 min.	6:10 min.	5:30 min.	6:00 min.
běh 50 m	8,6 vt.	—	—	--	—
běh 60 m	—	9,4 vt.	8,6 vt.	8,4 vt.	9,0 vt.
běh 100 m	—	14,5 vt.	14,0 vt.	13,4 vt.	14,2 vt.
běh 1500 m	—	—	—	5:20 min.	6:00 min.
běh 3000 m	—	—	—	11:28 min.	12:30 min.
skok do dálky	370 cm	400 cm	460 cm	520 cm	480 cm
skok do výšky	120 cm	135 cm	140 cm	150 cm	130 cm
vrh koule	—	750 cm	850 cm	950 cm	850 cm
hod diskem	—	23 m	25 m	26 m	24 m
hod oštěpem	—	25 m	28 m	38 m	34 m
hod míčkem	40 m	45 m	55 m	65 m	55 m
plavání 100 m	bez času	bez času	bez času	bez času	bez času
pádlování 1 km	8 min.	7:30 min.	7 min.	6:30 min.	7 min.
šplh na laně	3 m	4 m	5 m	6 m	5 m
bruslení 1 km	5 min.	4 min.	3:30 min.	3 min.	4 min.

Ženy	12—14	14—16	16—18	18—35	nad 35
chůze 1 km	10 min.	9 min.	8:30 min.	8 min.	8:30 min.
běh 50 m	9 vt.	—	—	—	—
běh 60 m	—	10,4 vt.	9,6 vt.	9,4 vt.	—
běh 100 m	—	16,5 vt.	16,0 vt.	15,4 vt.	16,5 vt.
běh 600 m	—	2:10 min.	2:05 min.	—	2:20 min.
běh 800 m	—	—	—	2:30 min.	—
skok do dálky	300 cm	330 cm	350 cm	370 cm	300 cm
skok do výšky	100 cm	105 cm	115 cm	120 cm	100 cm
vrh koulí	—	15 m	19 m	22 m	15 m
hod oštěpem	—	15 m	19 m	22 m	15 m
hod míčkem	20 m	26 m	30 m	35 m	23 m
plavání 100 m	bez času	bez času	bez času	bez času	bez času
pádlování 1 km	—	12 min.	11:30 min.	11 min.	12 min.
šplh na laně	2 m	2,5 m	3 m	4 m	2 m

2. Nasbírej a urči 20 druhů plevelů.
3. Nasbírej, vylisuj, uprav do sbírky a urči 10 druhů trav.
4. Postarej se, aby tam, kde předtím nic nekvetlo, na pěti čtverečních metrech rostly lesní nebo luční květiny; musí jich být aspoň 5 různých druhů.
5. Zasaď úspěšně 5 stromů.
6. Urči podle listů nebo plodů 20 druhů listnáčů.
7. Urči 10 druhů jehličnatých stromů.
8. Urči podle listů nebo plodů 20 druhů keřů.
9. Urči v zimě podle kůry nebo podle pupenů 20 druhů stromů.
10. Urči v zimě podle kůry nebo podle pupenů 20 druhů keřů.
11. Instaluj výstavku 10 druhů stromů a uprav trvale list, květ, plod, kůru a větvičky, na nichž bude vidět způsob větvení.
12. Totéž proved s 10 druhy keřů.
13. Nasbírej a urči plody nebo semena 40 druhů nepěstovaných rostlin.
14. Urči ukázky dřeva 15 druhů stromů.
15. Pořiď kroužkové otisky listů 30 druhů stromů a keřů.
16. Pořiď kroužkové otisky listů 30 druhů nepěstovaných květin.
17. Najdi a urči 10 druhů nepěstovaných rostlin, jejichž listy nebo výhonky jsou jedlé.
18. Najdi a urči 10 druhů nepěstovaných rostlin, jejichž plody jsou jedlé.
19. Zasaď nejméně 6 druhů keřů, na nichž se urodí semena nebo plody, které budou sloužit v zimě za potravu ptákům.

BOTANIK (II) (WATOKPANA)



Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 9 z uvedených zkoušek.

1. Ukaž na exemplářích charakteristický rozdíl mezi mechy, lišejníky a jatrovkami.
2. Urči 10 druhů mechů.
3. Urči 5 druhů lišejníků nebo jatrovek.

4. Podrobně popiš životní cyklus některé plísně a urči 5 druhů.
5. Urči 5 druhů jedovatých hub a vyjmenuj jejich charakteristické poznávací znaky.
6. Urči 15 druhů jedlých hub.
7. Urči 10 druhů nejedlých nejedovatých hub.
8. Udělej si 20 barevných diapozitivů různých druhů hub.
9. Urči 10 druhů kapradin.
10. Pořiď si kouřové otisky 10 druhů kapradin.
11. Podrobně popiš životní cyklus některé kapradiny.
12. Najdi a urči 4 druhy přesličky.
13. Najdi a urči 2 druhy plavuní.
14. Vypěstuj aspoň 1 kg žampionů.



CESTOVATEL (BEBAMADISID)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 9 z uvedených zkoušek.

1. Ujdi 1 km za 7 minut.
2. Ujdi 35 km za den.
3. Vystup na některý štít ve Vysokých Tatrách.
4. Dokaž, že znáš aspoň 15 souhvězdí — počítaje v to Velký a Malý vůz.
5. Táboř nejméně v pěti různých zemích.
6. Překroč polární kruh.
7. Překroč rovník.
8. Urči zeměpisnou šířku a délku pomocí přístrojů.
9. Urči zeměpisnou šířku vlastnoručně zhotovenými pomůckami s nejvýše dvoustupňovou chybou.
10. Poznej krajinu kolem svého bydliště ve stokilometrovém okruhu.
11. Cestuj 10 000 km vlakem, autem, lodí nebo jiným dopravním prostředkem.
12. Putuj 1000 km pěšky, na kole, na kánoji a táboř v přírodě.
13. Dokaž, že znáš 200 znaků posunkové mluvy.
14. Pohodlně přespi v lesích bez stanu a přikrývek.

15. Uplav 100 m.
16. Přespi v přírodě 30 nocí.



ENTOMOLOG (TAPOPUSKA)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 14 z uvedených zkoušek.

1. Co je to hmyz? Patří pavouk mezi hmyz? Zdůvodni odpověď. A jak je to se stonožkou? Jak s mnohonožkou? S beruškou sklepní? Ve všech případech řekni důvod. Co znamená termín „řád“?
2. Pověz, jak rozlišíš osm z uvedených druhů od sebe navzájem a od jiného hmyzu: vážku, denního motýla, nočního motýla, brouka, vosu, včelu, mravence, kobylku, cvrčka, mouchu, ploštici, pavouka.
3. Nasbírej, vypreparuj, uprav do sbírky a správně urči nejméně po pěti exemplářích aspoň ze tří hmyzích řádů. Každý exemplář opatři štítkem s údajem místa a datem ulovení. Popiš všeobecně místa, na jakých tyto druhy žijí.
4. Popiš život některého druhu hmyzu, který škodí člověku nebo jeho majetku, dále druhu, který je člověku užitečný, a druhu, který není nijak zvlášť škodlivý ani užitečný.
5. Popiš nejméně pět různých objektů vytvořených hmyzem a pověz, který druh je udělal; zámotky se nepočítají. (Příklady: hnízda z papírovité hmoty, bláta, listů nebo chmýří; pasti na chytání obětí; chodbičky ve dřevě, listech nebo v zemi, které mají určitý charakter a lze je rozeznat od ostatních chodbiček; háčky; zvláštní ochrana vajíček apod.) Předlož od každého jeden vzorek.
6. Hmyz roste a mnohé druhy — ne však všechny — se značně mění, než dospějí. Vypěstuj aspoň tři různé druhy hmyzu ze stadia předcházejícího dospělosti.
7. Udělej Lubockovo umělé mravenčí hnízdo, usaď v něm mravenčí kolonii a měsíc zaznamenávej svá pozorování.
8. Pečuj o jedno včelstvo jednu sezónu.

9. Urči 8 druhů včel, vos nebo mravenců a popiš jejich rozlišovací znaky.
10. Pořiď ostré, správně exponované snímky pěti druhů pavoučích sítí.
11. Zznamenej, jak pavouk postupně tká síť; doplň záznam datem, jménem pavouka a označením místa.
12. Urči 8 druhů pavouků.
13. Urči 10 druhů denních motýlů.
14. Urči 20 druhů nočních motýlů.
15. Vezmi zámotek nočního motýla a pečuj o tvora, který se z něho vylhne, tak dlouho, až se životní kruh uzavře a na jeho konci získáš nový zámotek.
16. Totéž udělej se zámočkem denního motýla.
17. Pořiď ostré, správně exponované snímky 10 druhů denních i nočních motýlů.
18. Pořiď sérii ostrých, správně exponovaných snímků, na nichž bude zachycen život denního nebo nočního motýla; na jednom snímku má být zachycen okamžik, kdy ze zámočku vylétne motýl.
19. Urči 3 druhy komárů; popiš život jednoho z nich a pověz, jak nejlépe zbavit určité místo komárů.
20. Urči 20 druhů hmyzu, které nebyly uvedeny v předcházejících podmínkách.



HORAL (WADJIWED)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 7 z uvedených zkoušek.

1. Proveď aspoň dva horolezecké výstupy třetího stupně obtížnosti.
2. Táboř nejméně 30 nocí venku v horách.
3. Dokaž, že znáš hlavní pohoří v naší republice a jejich geologický původ.
4. Vyjmenuj 25 různých druhů hornin a dokaž, že je znáš.
5. Dokaž, že znáš aspoň 20 savců, kteří žijí v horách.
6. Dokaž, že znáš aspoň 50 horských ptáků.

7. Dokaž, že znáš 25 horských stromů a keřů.
8. Dokaž, že znáš aspoň 50 druhů horských květin.
9. Podnikni pěší túru po horách dlouhou aspoň 150 km. Každou noc spi venku.
10. Nauč se dobře jezdit na lyžích.

HRNČÍŘ (NAMPEYO — SLAVNÝ INDIÁNSKÝ HRNČÍŘ)



Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 8 z uvedených zkoušek.

1. Zhotov napajedlo pro ptáky, velké aspoň 30 cm.
2. Zhotov soupravu čtyř nádob.
3. Udělej květník velký aspoň 25 cm.
4. Udělej závěsnou vázičku v japonském stylu, do níž se vejde nejméně čtvrt litru vody.
5. Udělej soupravu šesti plochých misek z hlíny, kterou jsi sám nakopal a upravil.
6. Udělej mělkou hranatou nádobu na japonskou miniaturní zahrádku (25×15×5 cm). Musí být glazovaná, aby voda neprosakovala.
7. Udělej, usuš a vypal 8 malých plochých misek stejného nebo různého tvaru, takových, aby v nich mohla stát voda, a bez kazů, které by bránily praktickému využití.
8. Zhotov válečkovou technikou, usuš a vypal 4 hrnce indiánského (nebo staroslovanského) tvaru s příslušnými ozdobami. Všechny mají být tak velké, aby se do nich vešly 2 litry vody, a tak dobře zpracované, aby v nich mohla stát voda, bez kazů, které by bránily jejich praktickému využití.
9. Udělej si hrnčířský kruh a vytoč na něm 8 keramických výrobků.
10. Postav si primitivní hrnčířskou pec a předveď její použití.
11. Udělej sadu svícnu a nádobu na „čtyřnásobný oheň“.
12. Popiš hlavní druhy hrnčířské hlíny, která se u nás vyskytuje, a jakou má která barvu.
13. Popiš různé techniky výroby a vypalování keramiky.



HVĚZDÁŘ (GIJIGED)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 7 z uvedených zkoušek.

1. Dokaž, že máš všeobecné vědomosti o hvězdách a jejich pohybu.
2. Ukaž a správně pojmenuj deset hlavních souhvězdí.
3. Urči sever podle jiných hvězd než Polárky.
4. Urči podle hvězd a měsíce, kolik je hodin.
5. Dokaž, že znáš a umíš ukázat dvacet významných hvězd na obloze.
6. Ukaž na obloze Venuši, Mars, Jupiter a Saturn.
7. Dokaž, že máš základní vědomosti o Zemi, Měsíci a Slunci, o jejich vzájemném postavení a pohybu.
8. Dokaž, že máš základní vědomosti o meteorech a kometách.
9. Změř zeměpisnou šířku podle hvězd pomocí přístrojů, které jsi sám zhotovil. Nesmíš se dopustit chyby větší než 1 stupeň.
10. Zhotov si sluneční hodiny, které budou správně ukazovat.



LESÁK (MITIGWAKID)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 17 z uvedených zkoušek.

1. Urči 25 druhů stromů v době, kdy mají listy, nebo 15 druhů listnáčů v zimě a pověz o každém, k čemu se používá jeho dřeva.
2. Urči 12 druhů keřů.
3. Nasbírej a urči vzorky 20 druhů dřeva a buď schopen povědět něco o jejich využití a zvláštních vlastnostech.
4. Urči u pěti různě velkých stromů jejich výšku a odhadni jejich přibližnou hmotu.
5. Vyjmenuj zásady, kterými se řídí přesazování, roubování, pěstřikovávání a ochrana stromů.
6. Pořiď si sbírku kouřových otisků listů, v níž bude šede-

- sát druhů nepěstovaných květin, tajnosnubných rostlin a trav. Nalep je do sešitu a správně pojmenuj.
7. Poznej v okolních lesích všechny dřeviny důležité z komerčního hlediska.
 8. Rozeznej jejich dřevo a pověz, k jakému účelu se nejlépe hodí.
 9. Poznej v lese rozdíl mezi špatně a dobře pokácenými stromy a zdůvodni, proč jsou jedny správně pokácené a druhé nesprávně.
 10. U odumírajícího stromu urči, zda odumírá proto, že byl poškozen ohněm, hmyzem, chorobou nebo kombinací těchto příčin.
 11. Vyjmenuj nástroje, kterých užívají dřevorubci.
 12. Pověz, jak bojovat s požárem v kopcovitém kraji a v rovinách.
 13. Vysvětli, jaké následky pro vodní toky mívá vykácení lesů na horním toku.
 14. Vyjmenuj čtyři užitek tekoucích vod.
 15. Znej příčiny znečištění vodních toků, a jak jim lze zabránit.
 16. Znej v hlavních rysech, jak se vyvíjí vodní energie.
 17. Pověz, zda by na určeném pozemku bylo vhodnější pěstovat zemědělské plodiny nebo tam vysázet les a proč.
 18. Ukaž příklady eroze a pověz, jak jí zabránit.
 19. Odhadni co nejpřesněji, kolik dřeva je v určeném dílu lesa.
 20. Vyjmenuj šest stromů, jejichž syrové kmeny poplavou, a šest stromů, které nepoplavou.
 21. Prokaž jisté vědomosti o vztahu ptáků a zvířat k lesním stromům.
 22. Poraz patnácticentimetrový kmen za šedesát vteřin a usměrni ho tak, aby padl na zapíchnutý kolík.
 23. Zasad' 100 stromů tam, kde předtím žádné nerostly.
 24. Táboř v lesích 30 nocí.



LESNÍ MOUDROST BÍLÉHO MUŽE (DIBAAKID)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 9 z uvedených zkoušek.

1. Pořiď, vyvolej a vykopíruj snímky 12 různých věcí — 3 interiéry, 3 portréty, 3 krajinky a 3 momentky.
2. Pořiď ostrý, správně exponovaný snímek plachého ptáka na hnízdě.
3. Pořiď ostrý, správně exponovaný snímek nějakého plachého zvířete v jeho přirozeném prostředí.
4. Pořiď ostrý, správně exponovaný snímek nějaké ryby ve vodě.
5. Zachyť na tranzistorový magnetofon aspoň 20 různých ptačích hlasů.
6. Nakresli v terénu plán úseku krajiny dlouhého 1 km a širokého 1 km (na každou stranu od silnice 500 m). Měřítko 1:5000.
7. Změř ze země výšku stromu, telegrafní tyče a kostelní věže.
8. Změř šířku řeky, aniž přejdeš na druhý břeh.
9. Odhadni vzdálenost, jaká dělí dva předměty, které jsou od tebe v jisté vzdálenosti. Průměrná chyba nemá přesahovat 10 % v deseti zkouškách.
10. Změř úhel svahu.
11. Přesně změř rychlost proudu.
12. Pověz, jaké množství vody padá ve vodopádu nebo protéká určitým místem za 1 vteřinu.
13. Vypočítej energii určitého vodopádu.
14. Posledních sedm věcí nauč někoho jiného.



LOVEC (GAOSSED)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 13 z uvedených zkoušek.

1. Ujdi 1 km za sedm a půl minuty.
2. Ujdi 50 km za 13 hodin.

3. Uběhni 100 m za 14 vteřin.
4. Uběhni 1 km za 3:20 min.
5. Uplav 100 m.
6. Při hře Zkouška zraku (str. 295) vyskvrň králíka třikrát z pěti pokusů na 27 m.
7. Pozoruj bez pomůcek Plejády a zakresli polohu aspoň šesti hvězd, které patří k této hvězdokupě.
8. Rozliš Papúz, které nese na zádech Squaw (Alcor — Mizar v souhvězdí Velkého vozu). Nosíš-li stále brýle, můžeš pozorování vykonat s brýlemi.
9. Pořiď dobrý snímek velkého plachého zvířete v jeho přirozeném prostředí.
10. Dokaž, že znáš a umíš správně pojmenovat 25 plachých čtvernožců, kteří žijí v našich krajích.
11. Dokaž, že znáš a umíš správně pojmenovat 50 plachých ptáků v terénu a v jejich hnízdech.
12. Dokaž, že znáš stopy 25 našich obvyklých volně žijících čtvernožců a že je umíš jasně rozlišit.
13. Stopuj nějaké zvíře nebo jdi po stopě vytvořené stopovacími železky 1 km v době, kdy neleží sníh.
14. Nastřílej lukem do terče obvyklé velikosti 300 bodů ze čtyřicetimetřové vzdálenosti.
15. Chyt jedno živé a nezraněné zvíře a jednoho ptáka do pasti, kterou jsi sám vyrobil.
16. Dokaž, že znáš Polárku a 15 souhvězdí.
17. Nauč někoho kteroukoli z těchto věcí kromě těch, které jsou mezi prvními devíti body.

ORNITOLOG (BINEŠI)



Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 8 z uvedených zkoušek.

1. Urči ve sbírce 50 ptáků, kteří sídlí v našich krajích (jestliže se sameček hodně liší od samičky, počítají se zvlášť).
2. Urči 25 ptáků v terénu.
3. Urči 25 ptáků podle hlasu.

4. Sestav místní seznam, v němž bude aspoň 25 ptáků, a poznamenej do něho jejich přílet, odlet, hojnost výskytu apod.
5. Vyjmenuj 20 ptáků, kteří mají velký význam pro zemědělství, a pověz proč.
6. Vyjmenuj 10 ptáků, kteří ničí v zahradách škodlivý hmyz.
7. Piš si deník a poznamenávej do něho denně svá pozorování hnízdícího parku ptáků od snesení vajec až do doby, kdy mladí začnou létat.
8. Udělej a zavěš dvě ptačí budky.
9. Udělej a umísti krmítko.
10. Udělej a umísti ptačí koupadlo.
11. Pověz, co jsou ptačí rezervace a proč se zřizují.
12. Napiš pojednání aspoň o 500 slovech o životě některého ptáka, jenž žije v našich krajích a kterého dobře znáš. Uveď, kdy na jaře přilétá, jak se liší sameček od samičky, čemu se podobá jeho zpěv, kde se nejraději zdržuje, kde hnízdí, jaké má hnízdo a vajíčka, jak jsou vychováváni mladí a kdy vyletí, jak vypadají, když mají první peří, kolikrát ročně snese samička vejce, čím se živí, kdo jsou jeho nepřátelé a jaké má zvláštnosti.



PLAVEC (ŠINGEBIS)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 12 z uvedených zkoušek.

1. Předved' správný skok střemhlav ze skokanského prkna nebo startovní skok a uplav 150 m těmito způsoby:
 - a) prvních 50 m na prsou,
 - b) dalších 50 m naznak,
 - c) posledních 50 kraulem.
2. Uplav 50 m jen nohama.
3. Uplav 50 m jen pažemi.
4. Šlapej vodu 3 minuty s pažemi nad vodou.
5. Uplav 50 m v táborovém oblečení, svlékni se na nejméně dvoumetrové hloubce a pak uplav dalších 50 m.

6. Vyprosti se z úchopu (který provádí instruktor nebo jiný zdatný plavec):
 - a) z úchopu za zápěstí jednou rukou i oběma rukama; instruktor drží nejdřív jednu paži, pak obě,
 - b) z úchopu za krk zepředu,
 - c) ze škrčení zezadu.Z každého úchopu se musíš správně vyprostit nejméně pětkrát a instruktor tě při tom musí skutečně pevně držet.
7. Potop se aspoň do dvoumetrové hloubky a vynes ze dna maketu lidské postavy.
8. Plavání s dopomocí. Uplav 25 m s unaveným plavcem, který se tě drží za boky a dělá tempa jen nohama.
9. Plav s bezvědomým nebo s tonoucím, který sebou jen slabě zmítá.
10. Uplav 10 m s tonoucím, který kolem sebe divoce bije, nasad mu pažemi znehybňující chvat a pak ho vleč na zádech a tempa dělej jen nohama.
11. Předved' správné umělé dýchání z úst do úst. Popiš postup při oživovacích pokusech od chvíle, kdy je tonoucí vytažen z vody, až do chvíle, kdy nabude vědomí.
12. Uplav bez měření času 400 m, nejméně čtvrtinu této vzdálenosti uplav správným závodním stylem.
13. Uplav 100 m za 2 minuty.
14. Předved', jak se bezpečně pohybovat po tenkém ledě.
15. Nauč tři osoby plavat.

POSEL (BIBAGED)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 8 z následujících zkoušek:

1. Ujdi 1 kilometr za sedm a půl minuty.
2. Ujdi 50 km za 13 hodin.
3. Uběhni 100 m za 14 vteřin.
4. Uběhni 1 km za 3:20 min.



5. Uplav 100 m.
6. Přespi v přírodě 30 nocí.
7. Vyšli a přijmi zprávu semaforem nebo Morseovou abecedou rychlostí nejméně 24 písmen za minutu.
8. Vyšli správné kouřové signály: Tábor je tady, zabloudil jsem, všechno je v pořádku, všichni na sněm.
9. Užívej posunkové mluvy a dokaž, že znáš aspoň 200 znaků.
10. Dokaž, že znáš 25 indiánských značek.
11. přečti a přelož do svého mateřského jazyka stránku textu nebo rozhovor napsaný v nějakém cizím jazyku.
12. Řiď sněm.



PŘÍTEL DIVOČINY (GANAMENIMA)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 11 z uvedených zkoušek.

1. Vyjmenuj a rozliš tři nejdůležitější stromy pěstované pro dřevo v naší republice.
2. Vyjmenuj tři stromy, které nemají hodnotu jako užitkové ani jako palivové dříví, ale poskytují stín, potravu ptákům a zpevňují břehy.
3. Dokaž, že znáš 25 hlavních zpěvných ptáků, kteří žijí v naší republice.
4. Dokaž, že znáš 12 našich nejvýznamnějších lovných ptáků.
5. Dokaž, že znáš 12 našich čtvernožců.
6. Vyjmenuj tři zvířata, která nemají žádný národohospodářský význam, ale měla by být chráněna, protože jsou neškodná a působí člověku svým zjevem potěšení.
7. Staň se dobrovolným pomocníkem okresního konzervátora.
8. Buď členem místního ornitologického kroužku.
9. Podporuj ty místní spolky a instituce, které se zabývají ochranou přírody nebo se pokoušejí znovu rozšířit v kraji ptáky a vhodné rostliny.
10. Zhotov a pověš 10 ptačích budek; v jedné z nich musí hnízdit ptáci.

11. Zříd' ptačí krmítko a starej se o ně celou zimu. Krm v něm aspoň 4 druhy ptáků — vrabce v to nepočítaje.
12. Udělej ptačí koupadlo a starej se o ně.
13. Napiš pojednání o 500 slovech o významu ptáků pro zemědělství.
14. Napiš pojednání o významu lesů pro dostatek vody.
15. Navštiv 5 různých přírodních rezervací v kraji, kde bydlíš, a seznam se tam s tím tvorem nebo rostlinou, kteří jsou předmětem zákonné ochrany.
16. Vyjmenuj národní parky a chráněné krajinné oblasti v naší republice.

PŘÍTEL MALÝCH BRATRÁČKŮ (WATUTKA)



Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná
11 z uvedených zkoušek.

1. Najdi v přírodě a urči 3 druhy hadů.
2. Urči 10 druhů hadů v zoologické zahradě nebo v muzeu a pověz, kteří jsou jedovatí.
3. Chraň hady a vysvětluj ostatním lidem, jak jsou hadi v naší přírodě užiteční.
4. Vyprav se na jižní Moravu nebo na východní Slovensko, abys na vlastní oči viděl želvu v jejím přirozeném prostředí.
5. Najdi a urči 3 druhy ještěrek.
6. Pozoruj vývoj některého obojživelníka z vejce až do stadia dospělosti a pozorování si dobře zaznamenávej.
7. Pozoruj a zaznamenávej si zvyklosti některého dospělého obojživelníka.
8. Urči 5 druhů žab.
9. Pořiď ostré, správně exponované snímky pěti z následujících živočichů, které jsi viděl v přírodě: želvy, hada, ještěrky, mloka, žáby, ropuchy, ryby, slepýše.
10. Urči 20 druhů ryb ve volné vodě nebo v akváriu.
11. Ulov 8 druhů ryb a pověz, kde a jak jsi každou chytil.
12. Pěstuj v rybníčku aspoň dva druhy ryb po dva roky.

13. Najdi a urči 10 lastur a ulit měkkýšů.
14. Urči 5 druhů korýšů.
15. Urči 10 jiných druhů vodních živočichů, které jsi pozoroval v přírodě a o nichž nebyla zmínka v předcházejících zkouškách.
16. Udělej si akvárium a pěstuj v něm tři měsíce nejméně tři různé kmeny živočichů.



PŘÍTEL ZVÍŘAT (WAMAKASKAN)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 10 z uvedených zkoušek.

1. Nakresli podle pozorování a urči stopy 10 druhů savců.
2. Udělej sádrové odlitky stopy čtyř savců.
3. Sleduj stopu zvířete nebo člověka (třeba na sněhu nebo v blátivém terénu) 2 km a urči druh, který stopuješ.
4. Vycpi nějakého savce a použij správné vycpavačské techniky.
5. Kůži některého zvířete, většího než liška, vydělej tak, aby z ní nesešla srst.
6. Za stejných podmínek vydělej kůži lišky nebo menšího zvířete.
7. Pořiď ostrý, správně exponovaný snímek nějakého plachého zvířete v terénu.
8. Pořiď 10 ostrých, správně exponovaných snímků deseti různých plachých zvířat v zajetí.
9. Ochoč nějaké plaché zvíře tak, aby přicházelo na zavolání.
10. Urči 20 plachých nebo domácích savců, které jsi pozoroval.
11. Urči v muzeu 50 savců.
12. Urči pět druhů savců, kteří tráví čas převážně ve vodě, a vypravuj o jejich životě.
13. Urči 20 druhů kožešinových zvířat, jejichž kožešina se prodává a která jsi pozoroval v terénu, v muzeu nebo u kožešníka.
14. Urči rohy a parohy 10 druhů volně žijících zvířat a vysvětli, čím se od sebe liší.

15. Dva roky nebo déle pozoruj a pečlivě studuj zvyky některých zvířat a napiš zprávu o svých poznatcích.

SKAUT (MIKAN)



Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 12 z uvedených zkoušek.

1. Dokaž, že dobře znáš okolí svého domova aspoň v osmikilometrovém okruhu a můžeš tu být komukoli spolehlivým průvodcem ve dne i za tmy.
2. Dokaž, že znáš směr, v němž leží pět nejvýznamnějších sousedních měst, a můžeš cizincům správně vysvětlit, kam se tam dostanou.
3. Dokaž, že znáš kdejakou pěšinku nejméně v tříkilometrovém okruhu kolem svého domova.
4. Dokaž, že víš, kde je v okolí nejbližší oprava aut, benzínová pumpa, zámečnictví, truhlářství, na venkovně kovárna a jiné důležité dílny.
5. Dokaž, že víš, kde je nejbližší potravinářský obchod, pekařství, řeznictví, prodejna zeleniny a ovoce, drogerie.
6. Dokaž, že víš, kde je nejbližší stanice Veřejné bezpečnosti, nemocnice, lékař, lékárna, požární hlásič, hydrant, telefon, pošta, stanice pouliční dopravy, železniční stanice.
7. Dokaž, že znáš něco z historie své obce a její nejvýznamnější budovy.
8. Co nejvíc z výše uvedených informací zakresli do zvláštního plánu.
9. Poraz za 60 vteřin strom silný 15 cm do stanoveného směru tak, aby padl mezi dva kolíky vzdálené od sebe 60 cm.
10. Uvaž rychle šest různých uzlů.
11. Postav můstek.
12. Vybuduj táborovou kuchyň.
13. Vybuduj srub nebo chatu pro tři osoby.
14. Ujdi kilometr za 7 minut.
15. Uběhni 100 m za 14 vteřin.

16. Uběhni 50 m za 8 vteřin.

17. Uplav 100 m.



TÁBORNÍK (GABEŠIKED)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 10 z uvedených zkoušek (první čtyři jsou povinné.)

1. Vyber tábořiště na jednu noc, učiň opatření proti dešti a proti komárům.
2. Podrobně popiš, jak se vybuduje správná latrina.
3. Podrobně popiš, jak naložíš s odpadky a obaly od konzerv.
4. Zapal patnáct ohňů za sebou patnácti zápalkami na různých místech, nejméně jeden za deštivého dne.
5. Postav sám desetkrát stan ve chvíli, kdy je to skutečně potřeba, a učiň opatření proti bouřce.
6. Rozdělej oheň třením dřev. Soupravu třecích dřevek si sám opatří.
7. Uvař litr vody v hliníkové jídelní misce za 15 minut; smíš použít jednu zápalky, jednoho polena a jedné sekery. Všechno dělej sám.
8. Zhotov z proutků postel nebo rohož.
9. Udělej z přírodního materiálu střechu, kterou nebude prosakovat voda.
10. Uvař aspoň pro tři osoby jednadvacet chutných jídel s obvyklým táborovým nádobím.
11. Podrobně popiš, jak se staví vor.
12. Přespi v přírodě 100 nocí (jen pod plátěnou střechou — nemusí to být v jediném souvislém období) nebo 30 nocí za sebou.
13. Putuj 800 km na kánoji, kajaku, pramici nebo pěšky a přespávej při tom v přírodě.
14. Úspěšně řiď sedm dní tábor, který má aspoň pět členů.



TÁBOROVÝ KUCHAR (ČABAKWED)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 6 z uvedených zkoušek.

1. Udělej dobré ohniště ze dřeva, kamenů nebo hlíny.
2. Zapal 15 ohňů za sebou patnácti zápalkami, aspoň jeden za deštivého dne.
3. Upeč v peci pět dávek placek, které nahradí chléb.
4. Upeč na pánvi nad otevřeným ohněm pět dávek placek, které nahradí chléb.
5. Uvař jednadvacet chutných jídel na otevřeném ohništi aspoň pro dva strážníky.
6. Uvař litr vody v hliníkové jídelní misce za 10 minut bez cizí pomoci.
7. Uvař jídlo složené z těchto chodů: ryby nebo smažené nebo pečené maso, zelenina, brambory. Použít směs jediné sekerky — žádného jiného nádobí ani náradí.
8. Nauč někoho vařit v táborových podmínkách; všechno mu řádně vysvětlí a ukáže a dohlédne, aby to dělal správně.

TÁBOROVÝ LÉKAŘ (MAŠKIKI)



Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 18 z uvedených zkoušek (první čtyři jsou povinné).

1. Předved' umělé dýchání metodou z úst do úst.
2. Slož všeobecnou zkoušku z první pomoci (v kursu Čs. červeného kříže apod.).
3. Ovládej první pomoc při odstraňování následků nemírného opalování.
4. Znej rulík, vraní oko, lýkovec, muchomůrku hlízovitou a první pomoc při otravě způsobené těmito rostlinami.
5. Zavaž správně hlavu a kotník.
6. Vysvětlí, jak nejlépe neutralizovat včelí nebo vosí žihadlo.
7. Prokaž, že víš, jak se zachovat a jakou první pomoc poskytnout při kousnutí psem.
8. Popiš, jak poskytneš první pomoc při uštknutí jedovatým hadem.
9. Předved' způsob záchrany a první pomoci, je-li oběť zasažena elektrickým proudem.
10. Podvaž některcu hlavní tepnu.

11. Popiš do podrobností správnou péči o chrup.
12. Jak vybavíš lékárníčku, kterou si s sebou vezmeš na měsíc do odlehlých končin? Zdůvodni, proč jsi vzal kterou věc.
13. Vysvětli rozdílný účinek horké a studené lázně.
14. Pověz, jak pečovat o nohy na pochodu.
15. Popiš tělocvičný účín chůze.
16. Předveď, jak ošetříš podvrtnutí.
17. Popiš následky přetřénování.
18. Vysvětli, jak vzniká tyfová nákaza a jak ji předcházet.
19. Vysvětli, jak se zachovat a co podniknout, když v táboře někdo onemocní.
20. Popiš nejlepší způsob, jak nakládat s odpadky, a vysvětli, co mohou způsobit v táboře mouchy.
21. Pověz, jak by měly být v táboře uloženy potraviny: mléko, maso a jiné věci snadno podléhající zkáze.
22. Pověz, jak provádět v táboře zdravotní péči.
23. Postav, užijvej a nauč používat jiné finské sauny nebo indiánské parní lázně.



UMĚLECKÝ ŘEMESLNÍK (MONINIEIO)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 10 z uvedených zkoušek:

1. Zhotov indiánský obřadní pás z perliček.
2. Zhotov si slavnostní oblek pro některou zálesáckou příležitost.
3. Vyšij na obřadní oblek symbolické nebo indiánské ozdoby.
4. Udělej si čelenku nebo jinou ozdobnou drobnost.
5. Udělej si a ozdob pár indiánských mokasinů nebo valašských krpců.
6. Utkej pokrývku, nejlépe s indiánským vzorem.
7. Utkej malou gobelínovou studii s figurálním námětem.
8. Zhotov z kůže nebo březové kůry krabičku na „orlí péra“.
9. Udělej pěknou krabičku nebo pouzdro na třecí dřívka a troud.
10. Ozdob si pokrývku.

11. Vyrobn tři užitečné předměty zdobené vypalováním.
12. Vyřež tři užitečné předměty, například lžíce, vidličky, nádoby, a ozdob je indiánskými vzory.
13. Zhotov z jednoho kusu dřeva rámeček na obrázek, velký aspoň 20 × 25 cm.
14. Upleť dva závěsné košíčky, do nichž je možno vložit malou skleněnou nádobku, která bude na stěně sloužit jako vázička pro jednu rostlinu.
15. Zhotov zasklený rámeček, do něhož vložíš diplom stvrzující, žeš byl přijat do kmene lesní moudrosti.
16. Vysvětli obsahový význam deseti lidových ornamentů.
17. Zhotov soupravu tří kovových razidel, jakými se vyrábí vzor do kovu.
18. Zhotov linoryt nebo dřevoryt s totemem rodu, kmene nebo svým vlastním.
19. Zhotov svícny a nádobku pro obřad čtyřnásobného ohně.

VODÁK (ČEMAUNIGAN)



Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 15 z uvedených zkoušek.

1. Uvaž rychle šest různých užitečných uzlů.
2. Spoj dvě lana propletením pramenů.
3. Vyhledej, nasbírej a uprav „watap“ — smrkové kořínky k uvázání kánoe apod. — a použij jich.
4. Vyhledej, nasbírej a uprav pryskyřici k vymazání loďky a použij jí.
5. Ovládej pádlování, veslování, píchání bidlem a kormidlování.
6. Postav loďku, která unese aspoň jednu osobu.
7. Zhotov si dobré pádlo.
8. Ušij si správný lodní pytel.
9. Oprav trhlinu v boku pod čárou ponoru u kánoe, kajaku nebo pramice.
10. Ovládej techniku jízdy na kánoi.
11. Ovládej techniku jízdy na kajaku.

12. Prokaž, že umíš dobře kormidlovat na pramici.
13. Uplav 100 m.
14. Uplav 100 m v botách, kalhotách nebo sukni a v košili.
15. Najezdi na jakékoli plachetní lodi 300 km za rok.
16. Ujeď sám v kánoji na neproudící vodě půl druhého kilometru za 13 minut.
17. Převrhni kánoji, znovu se do ní dostaň a vyber z ní vodu bez cizí pomoci.
18. Získej vodáckou poctu — ujeď na lodi trasu dlouhou 150 km a každou noc spi v přírodě.
19. Ovládej orientaci podle slunce a hvězd.
20. Nauč někoho jezdit na kánoji.



ZÁLESÁK (ŠAGINAPI)

Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 7 z uvedených zkoušek.

1. Udělej březové koště.
2. Udělej loveckou lampičku.
3. Udělej indiánskou postel z vrbových proutků.
4. Udělej rám pro indiánskou postel
5. Udělej dřevěnou díži.
6. Udělej dřevěný pohár.
7. Udělej košík ze smrkových kořínků, síťi nebo jiného pevného materiálu; měl by mít aspoň litrový obsah.
8. Udělej krabičku nebo nádobu z březové kůry a sešij ji tak dobře, aby v ní mohlo být zrní.
9. Postav srub.
10. Dokonale nabrus nůž.
11. Postav plavidlo pro jednu nebo víc osob.
12. Udělej indiánský stav.
13. Postav kamennou nebo cihlovou pec.
14. Vydělej kůži se srstí.
15. Oprav si přištipkem botu.
16. Zhotov si pár mokasínů nebo krpců.
17. Nauč se správně používat dřevorubeckou sekeru.
18. Utkej rohož.

ZNALEC INDIÁNSKÉ LESNÍ MOUDROSTI
(INANOKIWIN)



Toto mistrovství může být uděleno každému, kdo vykoná 15 z následujících zkoušek.

1. Sleduj půl druhého kilometru stopu bez cizí pomoci. Může to být na sněhu nebo může být stopa uměle vytvořena stopovacími železky.
2. Dokaž, že znáš 100 znaků posunkové řeči.
3. Dokaž, že znáš 6 značek, jaké se dělávají na kmenech.
4. Dokaž, že znáš 4 značky z kamenů. Předved' to při sněmu.
5. Dokaž, že znáš 4 značky z větví. Předved' to při sněmu.
6. Dokaž, že znáš 4 značky z trávy. Předved' to při sněmu.
7. Dokaž, že znáš 2 běžné zkoušky zraku, jakých užívali Indiáni.
8. Udělej perličkový pásek dlouhý aspoň 20 cm a široký nejméně na 12 perliček.
9. Udělej a ozdob malováním indiánskou postel.
10. Vyřež a omaluj totemový kůl, náčelnické křeslo nebo písmákovou desku.
11. Zhotov a ozdob lavici do sněmovního kruhu.
12. Zhotov a ozdob indiánské teepee v původní velikosti.
13. Zhotov postel z vrbových proutků a použijej jí.
14. Udělej štít a oštěp.
15. Vyrobn indiánský buben s ozdobami a paličkou.
16. Udělej indiánský stav a utkej na něm rohož (útek může být z trávy, osnova ze 30 provázků).
17. Měj hlavní slovo při hledání místa, přípravě plánu a stavbě sněmovního kruhu.
18. Vysyp pískem symbolický znak „čtyř ohňů“. Předved' to při sněmu.
19. Zhotov maketu jelena pro hru Lov na jelena (str. 292).
20. Zhotov maketu medvěda pro hru Házení na medvěda (str. 290).

Pro hry jsou důležité dvě podmínky. Když se učíme novou hru, je především třeba, aby ji vedoucí dokonale znal. Jestliže si před uvedením hry jen přečte její popis, skončí hra obvykle neúspěchem. Dobrá znalost pravidel je nutná zejména u her, jejichž výsledek bývá vyjádřen číselným poměrem. Proto především dobře *ZNEJTE HRU, KTEROU PŘIPRAVUJETE*.

Další důležitou podmínkou pro úspěch hry je jasný závěrečný akt rozhodčího. Na konci hry zvedne vítězovu paži, aby to všichni viděli, a jasně oznámí, že např. „ten a ten hráč zvítězil v této hře, protože vyhrál dvě kola ze tří“. Nebo „ten a ten hráč zvítězil v tomto kole, protože se mu podařilo vystrčit protivníka z kruhu“. Dobře se přesvědčte, zda diváci vidí a slyší všechno, co děláte a říkáte, a zda si uvědomují, *KDO ZVÍTĚZIL A PROČ*.

Hry, které tu uvádíme, jsme roztřídili na *HRU V TÁBOŘE*, *HRU U TÁBOROVÉHO OHNĚ*, *HRU V MĚSTSKÝCH ULICÍCH A HRU V KLUBOVNĚ*. Mnohé z nich by však bylo možno zařadit do dvou nebo tří skupin. O tom, jak kterou hru přizpůsobit současným potřebám, bude muset rozhodnout sám vedoucí.

Vyhýbali jsme se všem hrám, k nimž je zapotřebí pomůcek, které nelze opatřit na místě nebo bez velkých výdajů. Snažili jsme se, aby tyto hry bylo možno hrát podle zálesáckého hesla: *TAM, KDE JSTE, S TÍM, CO MÁTE — A HNED TEDĚ!*

Některé z uvedených her vznikly v Lize lesní moudrosti, některé jsme převzali z jiných pramenů a další jsme upravili.

Hry v táboře

ŽÁVOD APAČŮ

Při této hře se utkají dva indiánské kmeny. Soutěží o to, který z nich rychleji dopraví poselství k cíli a přinese zpátky odpověď. Trať je obvykle dlouhá 400 m a na každého z osmi běžců připadne padesátimetrový úsek. Náčelník vede kmen a rozestaví jednotlivé posly ve vhodných odstupech, kde čekají, až k nim doběhne předcházející běžec. Od něho převezmou poselství, předají je dalšímu a tam počkají na odpověď.

Dobry osmičlenný kmen dokáže uběhnout s poselstvím čtyři sta metrů a vrátit se za méně než 3 minuty.

LOV NA LVA

Jeden hráč představuje lva. Vyrazí do terénu se stopovacími želízky na nohou, s kapsou plnou kukuřičných zrněk nebo hrášků a se šesti tenisovými, hadrovými nebo papírovými míčky. Teprve po půlhodině za ním vyrazí celá skupina a sleduje jeho stopu. Každý je ozbrojen jedním míčkem, kterým „střelí“ po lvu, až bude vypátrán. Lev se může skrývat, plížit nebo utíkat, jak to právě považuje za účelné. Ale všude, kde je půda tvrdá nebo hodně znečištěná, musí vždycky po několika krocích pustit na zem pár kukuřičných zrněk a označit tak svoji stopu.

Když lovci lva nenajdou, hra končí bez vítězů. Jestliže se přiblíží ke lvímu doupěti, lev po nich začne pálit tenisovými míčky. Zasažený lovec je z další hry vyřazen a nesmí už hodit svým míčkem. Je-li lev zasažen míčkem některého z lovců, považujeme to za poranění; po třech zásazích je lev mrtev.

Každého míčku se smí použít jen jednou; hráči je během hry nesmějí zvedat ze země a znovu jimi házet.

V zimě na sněhu můžeme hrát tuto hru bez stopovacích želízek a místo tenisových míčků použijeme sněhových koulí.

PLÍŽENÍ K JELENOVI

Vedoucí převezme úlohu jelena. Neschová se, ale zůstane stát někde na místě a jen občas o kousek popojde. Hráči vyrazí do terénu hledat jelena a každý se snaží na vlastní pěst dostat se k němu tak, aby ho při tom jelen nezpозoroval.

Když vedoucí uvidí některého z hráčů, přikáže mu, aby se zvedl, protože byl odhalen. Po stanovené době vedoucí zvolá: „Konec!“ a všichni se zvednou na tom místě, kde právě jsou. Kdo se dostal k jelenovi nejbliž, vítězí.

Stejnou hru můžeme hrát tak, že jelenovi zavážeme oči. Hráči se k němu začnou plížit ze stometrové vzdálenosti. Když jelen uslyší některého z hráčů a ukáže přímo na něj, odhalený hráč vstane a zůstane na tom místě stát.

PRŮŽKUM

Zvědy vyšleme jednotlivě nebo ve dvojicích. Na mapě vyznačíme jistý počet míst, všechna stejně vzdálená od tábora, a zvědové losují, kdo kam půjde. Jestliže je některé místo zřejmě nesnadno dosažitelné, zvěd dostane určitý počet bodů jako předstih. Všichni vyrazí na cestu současně, jdou přímo k cíli a vrátí se co nejdřív.

Kdo se vrátí poslední, nedostane za cestu žádný bod. Ostatní dostanou po jednom bodu za každou minutu, o niž dorazili do tábora dřív než poslední.

Někdy dáváme 10 bodů za pozorování některého vzácnějšího zvířete; 5 bodů za každé spatřené káně a po 1 bodu za jiné ptáky; 2 body za kočku, 1 bod za psa.

Zvědům neposkytneme žádné informace; jen jim řekneme, aby šli na určité místo a co mají udělat; kdo váhá nebo se vyptává proč a jak, dostane trestné body.

NEPŘÁTELSKÝ ZVĚD

Na totemový kůl zavěsíme červený nebo žlutý kapesník. To je „velká trofej“ kmene. Nepřátelský zvěd se jí má zmoc-

nit. Vedoucí jde ráno od jednoho ke druhému a každému pošeptá: „Dávej pozor, v táboře je cizí zvěď.“ Nakonec nenápadně přejde kolem toho hráče, kterého vybral jako zvěď, a tiše mu řekne: „Dávej pozor, v táboře je cizí zvěď a ten zvěď jsi ty!“ Přitom mu předá nějaké barevné označení, které zvěď musí nosit od chvíle, kdy se zmocní kmenové trofeje. Trofej nesmí u sebe schovat, ale viditelně ji nést. Na odnesení trofeje má celý den až do západu slunce. Jestliže se s ní dostane přes řeku nebo za jinou určenou hranici, vítězí a tábor musí za svou trofej vyplatit dohodnuté výkupné. Je-li zvěď chycen, prohrál a musí sám zaplatit výkupné.

STOPOVÁNÍ

Tato hra je skvělým stopovacím cvičením, rozvíjí postřeh a pozornost. Jeden z chlapců si vezme stopovací želízka a představuje jelena. Dostane 100 fazolí a 30 plátků nakrájených z brambory. Má desetiminutový náskok. Musí za sebou nechávat stopu a vždy po třech nebo čtyřech krocích pustit na zem fazoli a po dvaceti krocích bramborový plátek. Stopa smí libovolně měnit směr. Po deseti minutách se jelen musí schovat.

Stopaři se vydají po jeho stopě, sbírají fazole a bramborové plátky. Za každou fazoli dostanou 1 bod, za bramborový plátek 2 body. Kdo objeví jelena, dostane 10 bodů.

CHYŤTE RYSA!

Hrajeme v terénu po setmění. Hráč představující rysa má v ruce baterku a rozsvítí ji teprve v určité vzdálenosti od ostatních hráčů. Ti pak vyrazí tím směrem a snaží se ho chytit. Světlo však hned zase zhasne a rys tiše prchá tmou. Paprsek světla vyšlehe opět z míst, kde ho nikdo nečeká.

Honička tak po jistou dobu pokračuje a rys má tím větší příležitost uniknout, čím tišeji se pohybuje. Pronásledovatelé by se měli také pohybovat co nejopatrněji.

LOV NA KRÁLÍKY

Tato hra je vhodná pro dva lovce ve vymezeném území.

Tři malé plátěné pytlíky, hnědě zbarvené, o rozměrech asi 20 × 30 cm nacpeme senem.

Dva chlapci s lukem a šípy v ruce se postaví v lese do kruhu, který měří v průměru 3 m. Hráč č. 1 má zavázané oči a představuje lovce. Hráč č. 2. umístí králíky, a to tak, že aniž opustí kruh, hodí králíky na taková místa, kde budou dobře schovaní. Hráč č. 1 si pak sejme šátek z očí. Má králíky najít a zastřelit a neopustit při tom kruh.

Vítězí ten, kdo bude mít nejméně trestných bodů. Jestliže hráč vystoupí z kruhu, dostává 1 trestný bod za každý krok mimo kruh. Když spatří králíka, musí zůstat na tom místě, kde ho zahlédl, a střílet po něm, dokud ho nezasáhne. Králík je po jednom zásahu považován za mrtvého bez ohledu na to, do jakého místa byl zasažen. Za každý šíp, který mine cíl, dostane hráč 5 trestných bodů.

Lovce a ten, kdo králíky schovával, střílejí po jednom šípu, ale trestné body dostává jen lovec. Kdo králíky schovával, není vůbec bodován; může jen lovcovi zhoršit výsledek. Pokaždé, když zasáhne králíka, připočte se lovcovi 10 trestných bodů.

Jestliže lovec nenajde všechny králíky, dostane 25 trestných bodů za každého, kterého neobjevil.

Při další hře si oba chlapci vymění úlohy.

HONBA ZA POSLEM

Při této hře představuje jeden hráč posla a deset nebo víc hráčů nepřátele — jejich počet závisí na terénu; v zalesněné, nepřehledné krajině bude nepřátel víc.

Posel dostane dopis určený armádnímu veliteli (armádní velitel je obvykle obyvatelka některého domku) na určeném místě vzdáleném dva až tři kilometry. Poslovi je přikázáno, aby doručil dopis do kteréhokoli ze tří určených domů, dal si jej tam podepsat a zaznamenat čas příchodu. Pak se má vrátit do stanovené doby na místo, odkud vyšel.

Nepřítele vyšleme někam doprostřed cesty, vyrazí tam ve stejnou dobu, kdy posel opouští tábor. Jejich úkolem je zadržet posla.

Když ho chytí dřív, než doručí dopis, posel se musí vykoupit tím, že dá každému dvě šípové špičky (nebo jiné drobnosti), a hráč, který ho chytil, získá dopis jako trofej. Když posel proklouzne, ale je chycen na zpáteční cestě, zaplatí poloviční výkupné. Když splní úkol, ale překročí stanovený čas, hra končí nerozhodně. Když projde mezi nepřáteli včas, dostane od každého nepřítele tři šípové špičky a ponechá si dopis jako trofej.

Nepřátelé nesmějí za poslem do domu (který představuje pevnost), ale mohou jej obklíčit ve stometrové vzdálenosti, a pokud na ně nebude vidět, smějí se přiblížit ještě víc. Nepřátelé nevědí, do kterých tří domů může posel vstoupit, ale znají zhruba prostor, v němž tyto domy jsou.

Posel by měl mít nějaké nápadné označení (čepici, košili, kabát nebo péro). Může jet na kole nebo ve voze, jeho označení však při tom musí být zřetelně vidět.

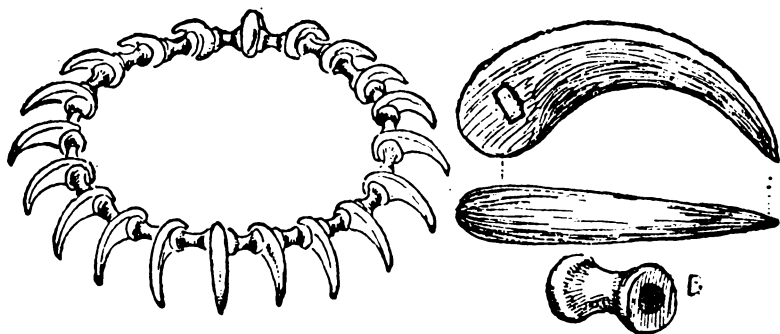
LOV NA MEDVĚDA

Hraje šest nebo více chlapců. Každý má obušek velký asi jako pasákova pálka vyrobený ze slámy, ovázaný několika proutky a obšitý plátněným potahem.



Slaměný obušek

Pro úlohu medvěda vybereme jednoho zdatného hráče. Na zádech ve školní brašně nebo v batohu má nafouknutý gumový balónek. Balónek představuje medvědovo srdce. Kolem šije mu zavěsíme náhrdelník z dřevěných korálek a tesáků (viz obrázek). Medvěd má tři doupatata rozmístěná do trojúhelníka a vzdálená od sebe navzájem asi 100 m. Dokud se medvěd



Náhrdelník z medvědích zubů

zdržuje v doupěti, je v bezpečí. Jestliže jsme za doupě určili strom nebo skálu, medvěd je bezpečný, dokud se jich dotýká. Když náčelník lovců napočítá do sta, musí medvěd opustit doupě. Hra skončí, když medvěd projde všemi třemi doupaty.

Lovci mají prorazit gumový balónek — medvědovo srdce — a tím medvěda zabít. Když medvědovi pukne srdce, skáčí se na zem. Lovec, který ho zabije, získává náhrdelník.

Ale medvěd má také obušek na svou obranu. Každý lovec musí mít na hlavě čepici, a když se medvědovi podaří některému lovcovi čepici srazit, je lovec považován za mrtvého a nesmí se už dál účastnit lovu. Lehne si na tom místě, kde mu čepice spadla.

Všechny osobní potyčky jsou zakázány.

Medvěd vítězí, když zabije nebo zažene na útěk všechny lovce. V tom případě si náhrdelník ponechá.

HÁŽENÍ NA MEDVĚDA

Z jasanových prutů zhotovíme oštěpy a opatříme je kovovými špičkami. Mají být asi 150 cm dlouhé. Padesát centimetrů od hořejšího konce k nim přivážeme chomáč barevné vlny. Podle něho poznáme, komu oštěp patří, a oštěp bude navíc lépe létat.

Maketa medvěda má měřit od ocasu k čumáku asi půl

druhého metru. Vyrobíme ji z pytloviny, sena a z prkenné kostry. Medvěda zavěsíme na šestimetrové lano tak, aby se nedotýkal země. Medvědář drží druhý konec provazu a tahá za něj, takže medvěd běhá sem a tam jako živý, vyskakuje a zase padá dolů podle medvědářova přání. Když je u provazu chytrý člověk, hra bývá mnohem napínavější. Medvěd by neměl vyskakovat, když má v těle zapíchnutý oštěp; je to nebezpečné pro diváky a oštěp se při tom snadno zlomí.

Čára, odkud se hází, je vzdálena asi 6 metrů od medvědova stanoviště (většina hráčů se s oštěpem rozbíhá). Před touto čarou nesmí nikdo stát.

Medvěd je označen na obou stranách dvěma kruhy, jedním větším a jedním menším. Menší kruh je uvnitř většího. Zásahu mimo prostor většího kruhu říkáme „škrábnutí“ a počítáme za něj 2 body. Zásahu do mezikruží říkáme „poranění“ a počítáme za něj 5 bodů. Zásahu malého kruhu říkáme „rána do srdce“ a počítáme za něj 10 bodů a hra tím končí.

Když se oštěp od cíle odrazí, nepovažujeme to za zásah.

Když se oštěp v medvědovi udrží (třeba ve svislé poloze) aspoň několik vteřin, přiznáváme za hod plný počet bodů.

Když oštěp prolétne medvědovi tělem a na každé straně to znamená jiný počet bodů, přiznáme za tento hod vyšší počet bodů.

Když oštěp zasáhne obvod kruhu, přiznáme za hod vyšší počet bodů.

Když v průběhu jednoho lovu kterýkoli hráč získá 20 bodů a při tom není vůbec zasaženo medvědovo srdce, medvěd unikl a lov na medvěda začíná znovu.

Jedna hra se obvykle skládá ze tří lovů.

Když je zasaženo medvědovo srdce, nesmí být hozen už žádný další oštěp. Medvěd je už považován za mrtvého.

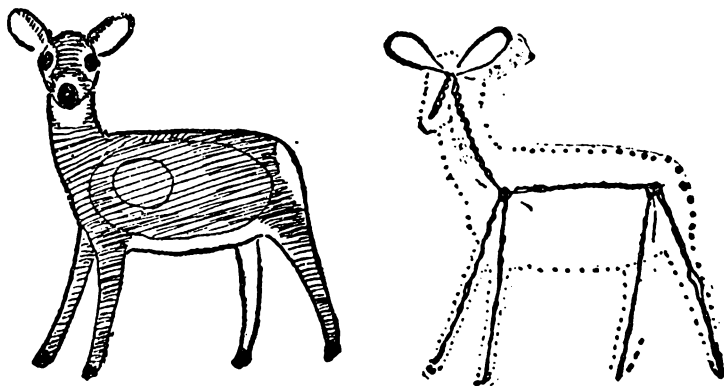
Kdo medvěda zabije, má v příštím lovu právo prvního hodu. Pak se ostatní hráči pravidelně střídají. Lov na medvěda se nejlépe hraje ve dvou, ve třech nebo ve čtyřech.

Vítězí ten, kdo má nejvíc bodů. Zabije-li někdo všechny tři medvědy, může ještě hru prohrát (nemusí tím dosáhnout nejvyššího počtu bodů).

LOV NA JELENA

Maketu jelena si nejlépe pořídíme tak, že vyrobíme drátěnou kostru a na ni nabalíme tolik měkkého sena, až má kostra odpovídající velikost a tvar (viz obrázek). Potom ji celou potáhneme pytlou. Několik bílých a černých skvrn jí dodá realistické vzezření.

Pokud nám nedostatek času nedovoluje vyrobit takového dokonalého jelena, můžeme ho udělat z pytle nacpaného senem a doplněného na jednom konci menším pytlíkem, který tvoří krk a hlavu. Tuto maketu postavíme na čtyři tenké hole.



Maketa jelena s kostrou

Jelenův bok označíme velkým oválem a uvnitř nakreslíme menší srdce.

Při lovu na jelena používáme luků a šípů.

Ke stopování potřebujeme plnou kapsu kukuřičných zrněk, hrášku nebo jiných velkých semen. Chlapec, který bude představovat jelena při prvním lovu, vezme maketu a vydá se na cestu s desetiminutovým naskokem. Nebo ostatní čekají, dokud se nevrátí a neřekne: „Můžete jít!“ Nechává za sebou stopu z kukuřičných zrněk, na každém kroku upustí dvě nebo tři a mění libovolně směr cesty. Provádí při tom stejné manévry, jaké dělává jelen, aby zmátl své pronásledovatele. Pak schová maketu jelena na místě, které se mu zalíbí, nesmí to však

být mezi skalami ani na návrší, protože v prvním případě by se mnoho šípů zlámalo a ve druhém případě by se jich mnoho ztratilo.

Lovci se pak vydají na lov jelena, jako kdyby to byl skutečný jelen, buď sledují stopu, nebo prozkoumávají zrakem lesy před sebou; nejlepší lovci spojují obě tyto metody. Jakmile docela ztratí stopu, vůdce zavolá: „Ztracená stopa!“ Kdo pak stopu znovu objeví, dostane dva body. Kdo způsobí falešný poplach a vykřikne: „Jelen!“, ztrácí pět bodů.

Tak pokračují ve stopování; až někdo jelena najde, zavolá: „Jelen!“ a dostane za svůj objev 10 bodů. Ostatní hráči vykřiknou: „Druhý!“, „Třetí!“ atd. v takovém pořadí, v jakém jelena spatřili, ale nedostanou za to už žádné body.

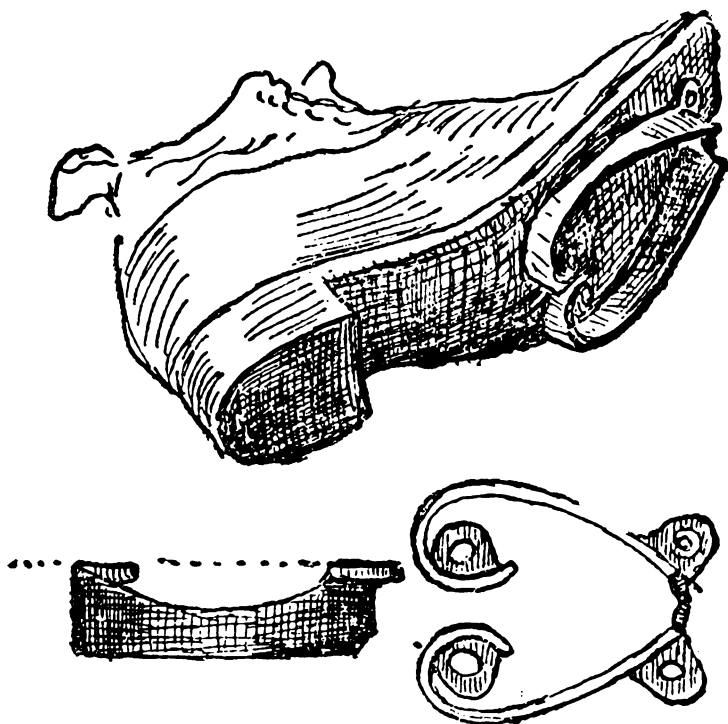
Objevitel musí střílet po jelenovi šíp z toho místa, kde ho poprvé spatřil. Když ho mine, druhý lovec může postoupit o pět kroků kupředu a vystřelit. Mine-li, třetí popojde o pět kroků, a tak to pokračuje, dokud někdo jelena nezasáhne nebo dokud k němu lovci nedojdou na deset metrů. Jestliže je objevitel od jelena méně než deset metrů ve chvíli, kdy ho poprvé spatří, a netrefí ho, další lovec musí ustoupit za desetimetrovou hranici. Když je jelen zasažen, všechny ostatní šípy na něj musí být vystřeleny z toho místa, odkud vyletěla úspěšná střela.

Zásah velkého oválu znamená „zranění“; dáváme za něj 5 bodů. Zásah mimo ovál znamená „škrábnutí“; jsou za něj 2 body. Zásahu malého oválu, tj. srdce, říkáme „rána do srdce“; připočítáme za něj střelci 10 bodů a lov tím končí. Šípy, které nezůstanou v cíli zabodnuté, se nepočítají, pokud není zřejmé, že jelenem prolétly. V druhém případě přiznáme zásah s vyšším počtem bodů.

Když lovcům dojdou šípy a žádný z nich nezasáhl srdce, jelen unikl a chlapec, který představoval jelena, dostane 25 bodů.

Při dalším lovu se stane jelenem ten, kdo první objevil make-tu. Chytrý představitel jelena může dodat hře velký vzruch.

Původně jsme kladli místo stopy papírky, ale poznali jsem, že to není dobré. Znečistili jsme lesy, včerejší stopy se mátlý se stopami dnešními atd. Kukuřice se osvědčila lépe, protože



Stopovací želízka

ji ptáci a veverky ze dne na den odklidili, a tak byl terén stále připraven k nové hře. Nejlepší však jsou stopovací želízka utvářená jako jelení kopýtko (viz obrázek). Tato želízka připevníme na boty. Nechávací za sebou otisky podobné skutečné jelení stopě. Má to několikerou výhodu. Lovci mohou zjistit, kde se jelen vracel ve svých stopách a kterým směrem mířil. Je to realističtější a chlapec, který dokáže takovou stopu obratně sledovat, dovede pak sledovat i živého jelena. V praxi jsme shledali, že je výhodné, když na tvrdých místech použijeme kromě stopovacích želízek i trochu zrní.

Lovci mají přísně zakázáno stavět se před čáru, z níž se střílí. Lov na jelena přináší nekonečné množství nových situací a zvláštních kombinací. Jelen může být postaven nebo položen. Žádné pravidlo nezakazuje schovat jelena za silný kmen.

Hra se postupem času stále zdokonaluje. Když ji chlapci hrají jistou dobu se stopovacími želízky, stanou se z nich tak obratní stopaři, že se obejdeme bez kukuřičných zrněk. Stopovací želízko ve tvaru jelenshó kopýtka zanechává velmi realistickou stopu, kterou bystřejší chlapci pohotově sledují lesem.

Jedna hra se skládá obvykle ze tří, pěti nebo více lovů na jelena podle dohody a konečný výsledek se určuje podle součtů bodů ze všech lovů.

LUKOSTŘELECKÝ GOLF

Terče vyrobíme buď z plátna, nebo z lepenky. Představují zvířata a ptáky, například králíka, lišku, vlka, medvěda atd. Tyto terče umístíme v lese v určitých odstupech. Pak vyjde na lov jeden chlapec s lukem a toulcem plným šípů.

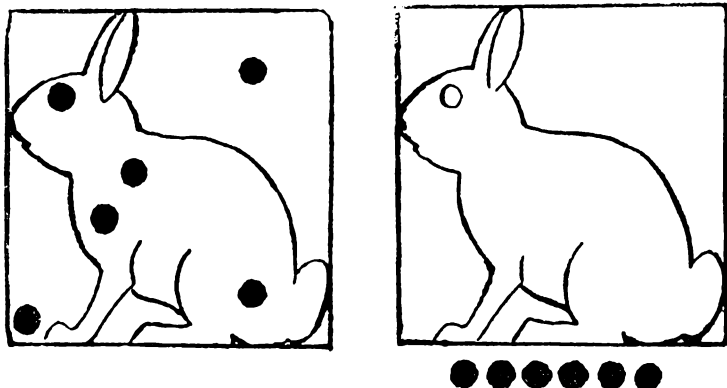
Kdo bude mít nejmenší počet trestných bodů, vítězí.

První zvíře je dobře vidět a lovec po něm může vystřelit dva šípy. Pokaždé musí střílet z toho místa, kde dopadl předcházející šíp, a za každou střelu dostává 1 trestný bod. Od prvního zvířete je vidět na druhé; a lovec ho má zasáhnout stejně jako předcházející zvíře. Jak postupuje dál, naráží na stále nebezpečnější zvířata, až přijde k poslednímu. Je to medvěd grizzly a toho musí zabít z velké dálky.

Při troše vynalézavosti je z toho velice zábavná hra. Při vytyčování trasy by měl někdo projít terén s lukem a přezkoušet, z jaké vzdálenosti by se mělo střílet a jak zvířata umístit. Hru můžeme ztížit tím, že zvířeti nakreslíme na boku kroužek — zásah tohoto kroužku znamená smrtelné zranění. Dřív než smí lovec zamířit na další terč, musí předcházející zvíře skutečně ulovit.

ŽKOUŠKA ŽRAKU

Vezměte dva čtverce velké 15 × 15 cm z pevné bílé lepenky nebo bíle natřeného dřeva. Na každý čtverec nakreslete obrys králíka, obě kresby musí být naprosto stejné (viz obrázek). Pak vystříhnete dvacet černých koleček o průměru 12 mm. Je-



Kresba králíka pro zkoušku zraku

den z hráčů připevní několik koleček na čtverec s nakresleným králíkem a umístí ho na dokonale osvětlené místo. Druhý hráč se postaví na začátku sto kroků od tohoto čtverce a odtud se k němu začne přibližovat. Postupuje tak dlouho, až rozezná černé skvrny tak dobře, že je může reprodukovat na čtverci, který má v ruce. Jestliže to dokáže z pětáctyřicetimetrové vzdálenosti, má skvělý zrak. Jestliže se nemusí přiblížit víc než na pětatřicet metrů (třikrát v pěti opakovaných hrách), je to velmi dobrý výkon; ze vzdálenosti 35 — 25 m je to ještě dobrý výkon. Překročí-li však tuto hranici, je to slabý výkon.

VĚTRNÁ RŮŽICE

Všichni hráči jsou obráceni jedním směrem. Naučili se už určovat světové strany a teď před ně předstoupí vedoucí, který představuje meteorologickou stanicí a ohlašuje, odkud fouká vítr.

Jakmile vydá zprávu — např.: „Vítr fouká od severu“, hráči se výskokem snožmo obrátí k severu.

Když vedoucí vykřikne: „Vichřice!“, hráči se rychle třikrát otočí kolem své osy.

Zajímavost hry spočívá v rychlosti a rozmanitosti pokynů

vedoucího. Starším hráčům je možno dávat i další směry, jako např. severovýchod nebo jihozápad.

Kdo se obrátí nesprávným směrem, je z další hry vyřazen.

VAŘENÍ VODY O ZÁVOD

Dostanete sekerku, nůž, jednu zápalku, hliníkovou jídelní misku nebo kotlík, litr vody a polínko měkkého dřeva dlouhé asi 60 cm a 15 cm silné.

Nejdřív nasekejte dostatek dřeva. Máte na to 3 minuty. Postavte misku nebo kotlík na kameny nebo je zavěste na tyčku. Závodník musí všechno dělat sám.

Voda musí bublat po celém povrchu, jinak nevaří.

Když závodníkovi první zápalka zhasne, je mu obvykle povolena druhá, ale za trest se mu přičtou k času 2 minuty.

Není dovoleno použít žádných jiných pomůcek kromě těch, které byly uvedeny.

SOUTĚŽ ZRUČNOSTI

Vezměte obyčejnou latku nebo tyčku dlouhou asi 120 cm. Rozřežte ji na třiceticentimetrové díly a vyřadte ty, které mají uprostřed velké suky. Pak dostane každý závodník jeden díl a začne z něho vyrábět podpalovač (viz obrázek na str. 123). To znamená, že z něho řeže dlouhé třísky, které však nesmí od latky úplně oddělit.

Všichni začnou pracovat současně na znamení a odloží nůž buď za minutu, nebo když někdo úkol dokončí. Za dokonalý podpalovač dostanou 100 bodů. Za každou třísku, která odpadne od dřeva, se jim strhne 5 bodů, 5 bodů ztrácejí i za každou třísku kratší než 10 cm. Další body se odpočítávají za špatný způsob práce. Závodníci mají zhotovit dokonalý podpalovač, kterým rychle a bezpečně zažehnou oheň jedinou zápalkou.

Tuto zábavnou soutěž pořádáme odpoledne a podpalovače schováme na podpálení večerního táborového ohně.

SDRUŽENÝ ZÁVOD

Pořádali jsme ho na jednom z mých táborů. Vypsali jsme cenu pro toho, kdo získá nejvíc bodů za uvedené úkoly:

1. Na startovní znamení přines list javoru mléčného a vysvětli, čím se liší od javoru kleny.
2. Vyprávěj nějaký krátký příběh nebo něco zarecituj.
3. Přines list nějaké jedovaté rostliny, vysvětli, jaký jed obsahuje a čeho použijeme jako protijedu.
4. Vyznač na hůlce podle oka metr.
5. Přines bukový list a vysvětli, jak se liší od habrového listu.
6. Rozškrtni zápalku a zapal lampu; oboje proved' jen jako pantomimu.
7. Převař litr vody.
8. Nakresli z paměti mapu našeho státu — do deseti minut.
9. Napodob nějaké zvíře pohybem nebo zvukem.

Prvních dvacet soutěžících vždy dostalo body; ceny byly uděleny podle bodového součtu.

Některé z těchto závodů se mohou zdát docela bezvýznamné, ale každý měl nějaký smysl a účelu bylo dosaženo. Při hledání listů si všichni vštípili do paměti jejich tvar, zejména ti, kterým se nepodařilo přinést správný druh. Napodobováním zvířat jsme chtěli přispět k tomu, aby se děti do všeho pouštěly s odvahou a snažily se o co nejlepší výsledek, i když to dopadne neslavně. Napodobování opice, rysa, kočky, pardála, losa a jiných zvířat byla užitečná škola přírodopisu i zajímavá zábava.

Obzvlášť poučné bylo vaření vody a tento závod jsme opakovali dvakrát. Poprvé to trvalo vítězi 14 minut a druhý nejlepší měl 20 minut. Podruhé měl vítěz čas 8 minut a druhý nejlepší 10 minut.

KLÁNÍ VE VODĚ

Při této hře používáme speciálních dřevců. Správné dřevce vyrobíme takto: Vezmeme bambusovou tyč dlouhou 180 cm

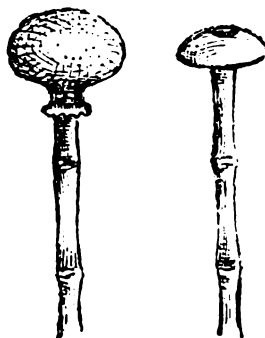
a silnou asi 25 mm. Pak uděláme z tvrdého dřeva polokouli v průměru asi 5 cm velkou, z jejíhož středu bude vyčnívat kolík dlouhý asi 75 mm a silný 19 mm. Kolíček pak vsuneme do špičky bambusové hole. Zajistíme ho provázkem a dvěma tenkými hřebíčky.

Hlavici pak obalíme vrstvou vycpávky silnou asi 25 mm a potáhneme ji pevným plátnem, které sešijeme a přivážeme provázkem k bambusové tyči. Pro souboje ve vodě obalíme hlavici nakonec igelitem nebo pogumovaným plátnem. Zůstane pak stále suchá. Hotový dřevец váží asi tři čtvrti kilogramu.

Viděl jsem už spoustu táborníků, kteří se pokoušeli o rytířský souboj na souši i na vodě, ale naprosto ztroskotali, protože používali nemožně dlouhých a těžkých dřevců. Uřízli si na ně kus zeleného stromku a špičku ovázali chuchvalcem hadrů, takže měřila v průměru bezmála půl metru. Takový dřevец sotva uzvedli, i když byl suchý, a protože jim obvykle brzo spadl do vody a nasál vodu, jeho váha se ztrojnásobila a nedalo se ho pak používat vůbec.

Každý bojovník s dřevcem stojí na předním sedadle své pramice. Jeho posádka s ním připádluje k soupeři do dvoumetrové až dvouapůlmetrové vzdálenosti a pak se bojovník snaží soupeře shodit přes palubu. Bodování:

Když přinutíte soupeře, aby jednu nohu dal ze sedadla 5 bodů.
 Když přinutíte soupeře, aby dal obě nohy ze sedadla 10 bodů.
 Když přinutíte soupeře, aby si klekl na jedno koleno 5 bodů.
 Když přinutíte soupeře, aby si klekl na obě kolena 10 bodů.
 Když soupeř upustí dřevец 10 bodů.
 Když soupeře shodíte přes palubu 25 bodů.



Hlavice dřevce

Užívat dřevce jako kyje nebo chytat soupeřův dřevce rukou je proti pravidlům.

Rozhodčí může za porušení pravidel strhnout až 25 bodů nebo přiznat vítězství druhému.

Hrajete-li na kánoích, bojovník stojí na dně — body se dávají jen za ztrátu dřevce nebo za pád přes palubu.

LOV NA VELRYBU

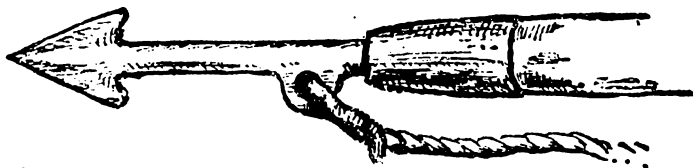
Tato vodní hra je velmi oblíbená a hodí se zejména pro veřejné vystoupení, protože poskytuje zajímavou podívanou, zábavu i vzrušení. Potřebujete k ní:

1. Velrybu nahrubo otesanou z měkkého dřeva. Měla by být asi metr dlouhá a u hlavy 30 cm silná. Může mít tvar ryby, ale postačí i krátká kláda na obou koncích zašpičatělá.



Maketa velryby

2. Dvě harpuny s patnácticentimetrovou ocelovou špičkou a dřevěnou násadou (asi metr dlouhou). Špičky by měly být ostré, ale ozubce ne. Na každé hlavici má být oko, v němž je upevněno šestimetrové lano silné v průměru asi 5 mm. Na lanu 2 m od špičky harpuny je značka — přivázaný hadřík nebo provázek.



Harpuna

3. Dvě lodě s posádkou. Každá posádka je složena z harpunáře, který je současně kapitánem, a z jednoho nebo několika pádlařů, z nichž druhý je lodivodem. Všichni musí být dobří plavci.

Průběh hry. Každá loď má svou základnu — přístav. Obvykle je to místo na opačném břehu, než jsou soupeři. Jestliže lodě vyjíždějí ze stejného místa, vzniká nebezpečí srážky. Kánoe obsazená rozhodčím zanechá velrybu uprostřed mezi oběma přístavy. Na signál vyrazí lodě ze základny, plují k velrybě a snaží se ji harpunovat a pak ji přitáhnout do svého přístavu. Když obě posádky zabodnou své harpuny do velryby, přetahují se, dokud se jedna harpuna nevytrhne.

Velryba je v přístavu, když se přídí lodí, která ji vleče, dotkne své základny; nezáleží na tom, zda je ve velrybě zabodnuta harpuna soupeřů. Velryba je také v přístavu, když se sama dotkne základny a je přitom ve vleku. Vždycky po skončení lovu si obě lodě vymění přístav.

Hraje se obvykle na jednu, tři nebo pět velryb. Body se dávají jen za dopravení velryby do přístavu, ale rozhodčí může udělit trestné body za porušení pravidel nebo vrátit posádku o jednu nebo více lodních délek.

Tuto hru hrajeme někdy na kánoích nebo člunech obsazených jediným hráčem, který představuje harpunáře i posádku.

Pravidla. Před harpunováním není dovoleno strkat do velryby harpunou ani pádly a měnit tak její polohu.

Harpunovaná velryba smí být protažena na laně pod lodí nebo kolem lodí.

Je dovoleno dotknout se rukama druhé lodě, chceme-li tím zabránit srážce, ale jinak je zakázáno dotýkat se druhé lodě, její posádky, harpuny nebo lana, chytat rukou velrybu, dotýkat se jí pádlem nebo veslem, dotýkat se vlastní harpuny zaseknuté do velryby nebo obtáčet velrybu lanem, pokud se lano kolem ní neovinulo náhodou při harpunování samo.

Je dovoleno uvolnit harpunu soupeřů hodem vlastní harpuny. (Tohle umožňují ozubce.)

Je dovoleno najet na velrybu lodí.

Je přísně zakázáno házet harpunu přes jinou loď nebo přes hlavy vlastní posádky.

Při vlečení velryby musí být značka přivázaná na laně za bokem lodi — aspoň dvoumetrovy díl lana by měl být tedy mimo palubu. Je-li mimo palubu menší díl, neznamená to porušení pravidel, ale harpunář musí lano popustit, hned jak rozhodčí nebo druhá posádka zavolá: „Dva metry!“

Harpunář smí kdykoli položit harpunu a chopit se pádla nebo vesla, nesmí však předat harpunu nikomu z posádky. Harpunář musí být na své lodi, když vrhá harpunu.

Když se loď převrhne, kánoe rozhodčích pomůže posádce znovu se nalodit.

HONIČKA NA KÁNOÍCH

Může se jí zúčastnit jakýkoli počet kánoí nebo jiných plavidel. Ke hře potřebujeme gumový míč, nafukovací gumový polštářek nebo plátěný pytlík naplněný korkem. Při hře se předává baba tak, že hodíme míč nebo polštářek do druhé lodi.

VODNÍ HONIČKA

Je to obyčejná hra na honěnou s pravidly, která platí na pevnině, ale přenesená do vody.

VODNÍ ZÁPAS

Zápasnickou hru můžeme uspořádat i ve vodě. Každý zápasník vyleze na ramena svému druhovi, který stojí ve vodě po prsa.

Při jiné obměně se této hry účastní jen dva soupeři bez „koní“. Mohou použít skoro všech chvatů obvyklých při řecko-římském zápasu, ve vodě je to bezpečnější než na zíněnce. Vítěze určíme docela snadno. Je to ten zápasník, kterému se dřív podaří strčit soupeři hlavu pod vodu.

PONORKA

Jeden chlapec stojí ve vodě po prsa. Druhý se ponoří, chytí ho za nohy a snaží se ho tahem porazit. První nesmí ponořeno chytat ani držet, „ponorka“ musí mít možnost vynořit se kdykoli na hladinu. Ponořený může úspěšně splnit úkol, zejména když prudce zaútočí na soupeřova kolena.

VLEČNÁ LOĎ

Jeden plavec splývá na zádech a druhý ho táhne nebo postrkuje. Jestliže druhý plavec plave naznak, může mít hlavu nebo nohy svého druha na prsou, provádět tempa jen nohama a tak ho vléci. Jestliže plave na prsou, může svého druha postrkovat hlavou nebo nohama napřed.

PLAVECKÁ DVOJČATA

Plavecký závod, při němž se dva závodníci drží za ruce, je velmi zábavný. Nejlépe se provádí při plavání naznak. Oba závodníci se položí na hladinu vedle sebe, vnitřními rukama se do sebe zaklesnou a vnitřními nohama, které neprovádějí žádný pohyb, se vzájemně dotýkají. Kupředu se dostávají jen pomocí vnějších paží a nohou, které zabírají současně, jako kdyby patřily jedinému plavci.

POLOHOVÁ ŠTAFETA

Závodník A plave padesát metrů kraulem. Závodník B padesát metrů naznak. Závodník C padesát metrů na prsou. Závodník D padesát metrů na boku.

SKOKANSKÁ SOUTĚŽ DRUŽSTEV

Závodník A provede skok přímý napřed. Závodník B skok přímý nazad. Závodník C skok střemhlav napřed schylmo. Všechny skoky hodnotíme bodově — za dokonale provedený skok dáváme 10 bodů.

STÍNOVÁ HONIČKA

Kdo má babu, snaží se stoupnout nebo skočit na stín některého z hráčů; když se mu to podaří, vykřikne jeho jméno. Jmenovaný hráč pak honí.

Vedoucí musí dohlížet na to, aby se hráči odvažovali na volné prostranství, kde se stíny zřetelně rýsují, a nenakupili se na jedné straně hřiště, kde by honič neměl ke stínům přístup.

HONIČKA VE DVOJICÍCH

Hráči rozdělení do dvojic se postaví do kruhu. Každá dvojice se spojí za předloktí vnitřních paží, vnější paže dá v bok. Jednotlivé páry by od sebe měly být aspoň metr. Pak vybereme dva hráče. Jeden z nich začne honit druhého. Pronásledovaný se může zavěsit do volné paže kteréhokoli hráče v kruhu. V tom okamžiku je z dvojice trojice. Ten, kdo stojí na opačném křídle, se musí pustit a dát na útěk.

LOVENÍ RYB

Je to velmi namáhavá hra a dává příležitost k intenzivnímu pohybu.

Na obou koncích hřiště vyryjeme čáru. Za tuto čáru se postaví dvě stejně početné skupiny hráčů, jedna na jedné, druhá na druhé straně. Příslušníci jedné skupiny se vezmou za ruce a vytvoří tak rybářskou síť. Hráči z druhé skupiny představují ryby. Na dané znamení začnou obě skupiny postupovat do středu herní plochy, která představuje vodní tok. Ryby mají přeplavat k druhému břehu a nedat se chytit do sítě. To znamená, že se budou snažit proklouznout kolem obou konců sítě.

Síť má obklopit nebo zatáhnout každou chycenou rybu. Chycená ryba se nesmí pokoušet roztrhnout spojené ruce, které tvoří síť, může uniknout jen na jediném otevřeném místě, kde se stýkají oba konce sítě. Jestliže se někde síť protrhne — hráči se pustí —, ryby tudy mohou uniknout a hráči pak jdou

zpátky ke svým stanoveným metám a hra začíná úplně znovu. Chycené ryby jsou vyřazeny až do konce hry.

Po skončení jednoho „záťahu“ si obě strany vymění úlohy. Ryby, které nebyly chyceny, utvoří novou síť a ti, kteří předtím představovali síť a přešli na opačnou stranu, představují teď ryby. Obě strany tak střídavě mění svá místa i role, až je celá jedna skupina pochyťána.

Při velkém počtu hráčů vytvoříme raději dvě malé sítě než jednu velkou, ryby pak mají lepší možnost úniku a hra dostane větší spád.

KRÁLÍK V DUTÉM STROMĚ

Hráči se rozestaví do skupinek po třech a položí si ruce vzájemně na ramena. Každá skupinka vytvoří kroužek, který představuje dutý strom. V každém stromě je hráč, který vystupuje v roli králíka. Při hře má být o jednoho králíka víc, než je stromů. Jednomu z hráčů také svěříme úlohu psa.

Pes honí přebývajícího králíka, který se může uchýlit do libovolného stromu. Dovnitř se vbíhá a ven vybíhá pod pažemi hráčů tvořících strom. Králík, který je uvnitř, musí běžet k jinému stromu. Kdykoli pes chytí králíka, vymění si úlohy, pes se stane králíkem a králík psem. Jestliže se někde uprázdnil strom, pes se do něho může uchýlit a stane se tak králíkem a přebývající králík musí převzít úlohu psa.

PTÁČNÍK

Na jedné straně hřiště nebo místnosti vyznačíme dva protilehlé rohy; první bude představovat ptačí hnízdo, druhý klec. Pak vybereme ptačí matku, která se postaví do hnízda. Další dva hráči se stanou ptáčníky a stoupnou si doprostřed mezi hnízdo a klec. Zbývající hráči stojí za čarou na vzdálenějším konci hřiště — tomu místu říkáme „les“. Každý k těmto hráčům dostane jméno některého ptáka. Vždy několik hráčů má stejné jméno, ale všichni (např. drozdi nebo žluvy) nesmějí vylétat ze stejného místa.

Vedoucí vyvolá jméno jednoho ptáka a na toto znamení všichni hráči, kteří dostali toto jméno, utíkají z lesa do hnízda a ptáčníci se je snaží chytit. Když ptáčník některého ptáka chytí, dá ho do klece; pták, který doběhne do hnízda k ptačí mámě, je před ptáčníky v bezpečí. Poradte hráčům, aby před ptáčníky kličkovali a neutíkali k hnízdu přímo, hra pak bude zajímavější.

V jaké vzdálenosti od hnízda mají ptáčníci stát, stanovíte po určitých zkušenostech, neměli by být příliš blízko, aby nemohli ptáky snadno chytat.

MEDVĚD A LOVEC

Pro hru je potřeba aspoň jedenáct hráčů. Jeden převezme úlohu medvěda, druhý úlohu lovce. Ostatní představují stromy (můžeme zde použít seznamu stromů, každý hráč si vybere jiné jméno), postaví se do řad a chytanou se za ruce; uličky mezi řadami představují lesní stezky. Medvěd se rozběhne lesem a lovec ho začne pronásledovat. Jakmile zazní indiánský bubínek, hráči — stromy se pustí, udělají vpravo v bok a znovu se chytí za ruce. Lovce a medvěd zjistí, že lesní stezky změnil směr. Nesmějí roztrhnout spojené ruce ani pod nimi podlézat. Čas od času se ozve bubínek a oznamuje vždy změnu postavení. Když dostane medvěd babu, vybere některý strom, ten se pak stane lovcem a lovec se stane medvědem. Hru můžeme obměnit tak, že stanovíme dva medvědy a jednoho lovce — to záleží na početnosti skupiny.

KOVBOJSKÁ HONIČKA

Hráči jsou ve stejném postavení jako při hře na třetího. Druzí uchopí kolem pasu první, kteří stojí před nimi, a natáčejí je tak, aby se pronásledovaný hráč před ně nemohl postavit. První se snaží pronásledovaného chytit a zadržet. Jestliže se to někomu podaří, třetí hráč ve skupině se musí pustit a dát na útěk — jako při hře na třetího.

OBCHOD S PTÁKY

Vedoucí převezme úlohu prodávajícího. Jednoho z hráčů, který bude představovat kupujícího, pošle pryč. Zatímco je z doslechu, přidělí každému jméno některého ptáka.

Pak se kupující vrátí a jde si koupit ptáka. Prodávající řekne například: „Dneska tady máme velký výběr. Je tu jeden obzvláště krásný pták s červenou hrudí, červeným hřbetem a černými křídly.“ Jestliže kupující hádá „tanagra“, hráč, který dostal jméno tanagra, musí být „chycen“ dřív, než bude „koupen“. Napřed určíme některý strom, k němuž musí každý hráč běžet, hned jak je vysloveno jeho jméno. Kupujícího vyzveme, aby toho ptáka chytil dřív, než dolétne ke stromu. Všichni hráči musí být stále ve střehu, protože nikdy nevědí, kdy kupující vysloví jejich jméno — a když jejich jméno padne, musí vyrazit k určenému stromu. A kupující musí být stále připraven rozběhnout se za nimi a dát jim babu dřív, než doběhnou na stanovené místo.

Při této hře se děti ledačemu naučí, hodně záleží na tom, jaká jména vedoucí pro hráče vybere a s jakou obratností klade otázky a povzbuzuje kupujícího.

PTÁČEK HLEDÁ STROM

Každému hráči přidělíme jméno některého ptáka a postavíme ho k určitému stromu. Když se pak nedívá jestřáb, který ptáky pronásleduje, vyměňují si navzájem místa. A jestřáb se snaží ptáky chytit. Chycený ptáček se stává jestřábem. Hráči, kteří představují ptáčky, napodobí před výměnou místa hlas „svého“ ptáka. Vrána zakráká, sojka vydá skřek, holub zavrká, sýkorka zatípá atd. Ptačí hlas nahradí obvyklou průpovídku: „Škatule, škatule, hejbejte se!“

SOUTĚŽ VILÉMA TELLA

Na znamení vyrazí všichni závodníci od startu s jablkem na hlavě. Kdo dojde bezpečně první k cíli, aniž si přidržoval

jablko rukama, vítězí. Když někomu jablko spadne, musí se vrátit ke startu.

BĚH KOLEM METY

Hráči se rozdělí do dvou nebo více stejně početných skupin. Každá skupina se postaví do zástupu za startovní čáru. Dva-
cet metrů před zástupem leží nějaký předmět, který musí každý hráč oběhnout. První ve všech zástupech stojí na startovní čáře, na znamení vyrazí vpřed, oběhnou metu, pak běží zpátky ke startu a dotknou se natažené ruky dalšího hráče, který se mezitím přesunul špičkami ke startovní čáře. Zástupy se posunou o jedno místo vždy, když vyběhne další hráč, a ti, kdo oběhli metu, se stavějí na konec zástupu.

Vítězí ten zástup, jehož poslední běžec se vrátil nejdřív za startovní čáru. Odstartuje-li někdo dřív, než k tomu získá dotekem právo, je jeho družstvo diskvalifikováno.

ŽÁVOD SE ŠVIHADLEM

Podobá se běhu kolem mety, použijeme však při něm švihadla. Závodník při běhu kolem mety skáče přes švihadlo. Když se vrátí ke startu, předá švihadlo dalšímu.

ŽÁVOD KLUSÁKŮ

Hráči se rozdělí do dvou nebo více skupin po čtyřech. Tři v každé skupině se do sebe zaklesnou pažemi a budou představovat koňské trojspreží. Čtvrtý se postaví za ně a uchopí provázky, které drží dva vnější koně. Závod probíhá podle stejných pravidel jako běh kolem mety, meta však je vzdálena od startu asi 30 m.

MEDVĚDÍ CHŮZE

Soutěžící se postaví na startovní čáru. Na znamení začnou postupovat po čtyřech k čáře na opačném konci. Nejdřív

vykročí levá noha a pravá ruka, pak pravá noha a levá ruka. U druhé čáry se obrátí a vracejí se ke startovní čáře. Kdo se za ni dostane po čtyřech celým tělem nejdřív, vítězí.

KULHAVÝ PES

Platí stejná pravidla jako při medvědí chůzi, závodníci však postupují na třech tlapkách s jednou nohou zdviženou a opřenou o druhou nohu.

KACHNÍ CHŮZE

Platí stejná pravidla jako při medvědí chůzi, závodníci však postupují ve dřepu a nedotýkají se rukama země.

TULENÍ POCHOD

Platí stejná pravidla jako při medvědí chůzi, závodníci však postupují jen po ruku v podporu ležmo vzadu (zády k zemi, s dlaněmi na podlaze vytočenými ven a s napjatýma nohama); chodidla jsou vedle sebe, špičky napjaté, závodníci je volně vlečou, neodrážejí se jimi.

PŠTROSÍ CHŮZE

Předkloňte se a položte dlaně na podlahu. Pak postupujte kupředu po čtyřech s napjatýma nohama.

ŽABÍ POSKOKY

Poskakujte kupředu po čtyřech ve dřepu s rukama mezi kolena. Ruce se pohybují současně, nohy také.

KLOKANÍ BĚH

Pokrčte nohy, ruce dejte v bok a poskakujte kupředu s pokrčenýma nohama.

KRABÍ ŽÁVOD

Ze stoje přejděte zvolna do dřepu, až můžete opřít ruce za zády o zem. Položte je dlaněmi na podlahu, ale nesedejte si. V této poloze, s tváří vzhůru, postupujte pozadu k druhé čáře.

HADÍ ŽÁVOD

Závodníci se postaví do řad na jednom konci hřiště zády ke směru pohybu. Na znamení: „Vpřed!“ zkrříž každý pravou nohu za levou, pak levou za pravou, pak opět pravou za levou atd. a snaží se přitom postupovat co nejrychleji kupředu. Vítězí ten, kdo dojde nejdříve na konec a zpátky.

ŽÁVOD TRAKAŘŮ

Hráči se rozdělí do dvou nebo více stejně početných družstev. Každé družstvo se rozdělí do dvojic, jeden hráč chytí druhého za nohy a utvoří tak trakař. Ten, kdo představuje kolečko, kráčí po ruce a ten, kdo ho drží za nohy, řídí. Závod má stejná pravidla jako běh kolem mety, ale meta leží jen v desetimetrové vzdálenosti. Další dvojice nemusí být odstartována dotekem, ale hráči nesmějí překročit startovní čáru, dokud ji předcházející trakař nepřejede.

ŽÁVOD PLUHŮ

Pravidla jsou podobná jako při závodu trakařů, ale jezdci drží pluhu za kotníky. Pluhy musí mít tělo napjaté. Pro jezdce je to snadný úkol, ale pro pluh velmi těžký, proto musí být trať krátká.

INDIÁNSKÝ ŽÁVOD

Chlapci jsou ve dvou řadách zády k sobě. Hráč A v každé dvojici leží na zemi na břiše. Hráč B zvedne kotníky hráče A

ke svým ramenům (drží je tak, že palec směřuje dovnitř a prsty ven). Pak začne postupovat kupředu. Hráč A musí couvat po rukou. Do dvojic vyberte spoluhráče stejně velké a silné.

SKOKANSKÝ ZÁVOD

Podobá se běhu kolem mety, ale závodníci místo běhu skáčou snožmo až k metě. Zpátky ke startu už běží a dotekem odstartují dalšího.

ZÁVOD S MÍČEM

Hráči se postaví za startovní čáru do dvou nebo více zástupů. Vedoucí, který stojí v čele každého zástupu, drží míč. Na dané znamení podá míč nad hlavou tomu hráči, který stojí za ním, a ten jej co nejrychleji předá dozadu; tak to jde dál, až se míč dostane k poslednímu hráči v zástupu. Ten s ním běží dopředu přes startovní čáru až k metě vzdálené 20 metrů. Po návratu se postaví do čela svého zástupu a pošle hned míč dozadu.

Hra pokračuje, dokud se do čela zástupu znovu nedostane vedoucí s míčem nad hlavou. Vítězí ten zástup, který to dokáže nejdříve. Upadne-li některému z hráčů míč, musí ho sebrat a teprve pak smí pokračovat v závodě.

DRUHÝ ZÁVOD S MÍČEM

Platí pravidla předcházející hry. Hráči si však nepředávají míč nad hlavou, ale mezi nohama v širokém stojí rozkročném. Když se míč zastaví nebo přelétne hranici, musí ten hráč, před nímž se to stalo, vrátit míč zpátky do hry a poslat ho mezi svými nohama dozadu. Když hráči získají dost zkušeností, dovedou poslat míč jediným dlouhým hodem až na konec zástupu.

PŘESTAVOVÁNÍ KUŽELEK

Hráči se rozdělí do dvou nebo více stejně početných skupin, které se postaví za startovní čáru do zástupů. Přímo před každým družstvem v třicetimetrové vzdálenosti jsou vyryty dva vzájemně se dotýkající kruhy (každý měří půl metru v průměru). V jednom z těchto dvou kruhů před každým družstvem stojí tři kuželky nebo dřevěné špalíčky nebo láhve. Na znamení vyběhnou první ze zástupů a jednou rukou přemístí kuželky do druhého kruhu. Každá kuželka musí stát a žádná se nesmí dotýkat obvodu kruhu. Hráč, který tento úkol splní, běží zpátky do svého zástupu a dotkne se toho, kdo stál za ním. Ten pak běží ke kruhům a opět kuželky přemístí.

Když vyběhne další hráč, zástup se posune o jedno místo kupředu. Kdo se vrátí od mety, postaví se na konec zástupu. Vítězí družstvo, jehož poslední běžec se nejdříve vrátí na startovní čáru.

ŽÁVOD S PŘEHAZOVÁNÍM MÍČE

Třicet metrů od startovní čáry a souběžně s ní napneme provaz ve výši 240 cm. Na znamení vyběhne z každého družstva první běžec, přehodí přes provaz velký míč, chytí jej a hodí jej po zemi druhému v zástupu. Když se mu nepodaří po hodu přes provaz míč chytit, musí jej zvednout, znovu přehodit provaz (nezáleží na tom, z které strany) a chytit míč dřív, než jej pošle dalšímu běžci. Hned jak splní svůj úkol, vrací se na konec svého zástupu.

Vítězí družstvo, jehož první běžec dřív chytí míč hozený posledním závodníkem a postaví se s ním za startovní čáru do základního postoje.

SKOKY PŘES KOZY

Hráči stojí ve dvou nebo více zástupech za startovní čarou. Na znamení popoběhnou první o pět kroků, tam udělají

živou kozu (předkloní se, nohy lehce pokrčí v kolenou a opřou si ruce o stehna nad koleny). Sotva zaujmou první hráči tuto polohu, vyběhnou druzí, přeskočí roznožkou prvního hráče a udělají živou kozu deset kroků od startovní čáry. Každý další kráč přeskočí předcházející hráče ze svého družstva, až nakonec stojí všichni v pětikrokových odstupech. Pak musí první hráč přeskákat všechny, kteří stojí před ním, a přeběhnout cílovou čáru. Ostatní ho následují, až každý přeskáče všechny hráče před sebou. Poslední ukončí závod tím, že přeběhne cílovou čáru.

ZÁVOD SKOKANŮ

Každá skupina závodníků utvoří zástup podle velikosti od nejmenšího do největšího. Všichni jsou ve dřepu a drží rukama za boky předcházejícího člena zástupu. Vedoucí v čele zástupů mají dlaně na kolenou.

Pak začnou spojené zástupy postupovat kupředu poskoky ve dřepu. Hned však poznají, že je to velmi těžký úkol, poskakovat ve stejném rytmu. Vedoucí, který řídí postup celé skupiny, může udávat rytmus poskoků hlasitým počítáním.

Závodní dráha by neměla být delší než 10 metrů. Vítězí ta skupina, která nejdřív doskáče celá za cílovou čáru. Jestliže se skupina cestou roztrhne, musí se zastavit, znovu spojit a teprve pak smí pokračovat v cestě k cíli.

KDO DOSKÁČE NEJDÁL?

Startovní čáru vyryjeme na takovém místě, aby odtud bylo co nejdál ke konci hřiště nebo k rohu. Dvě stejně početná družstva se postaví do zástupu za čáru, první v zástupech se jí dotýkají špičkami. První závodníci pak skočí co nejdál. Druzí v zástupech popojdou a postaví se špičkami k tomu místu, kde je poslední stopa prvního skokana. Poslední stopou

může být otisk bližší paty nebo jiné části těla, jestliže skokan po dopadu přepadl zpátky.

Když skočí druzí závodníci, postoupí kupředu třetí a postaví se tak, aby se dotýkali špičkami poslední stopy druhého skokana. Závod tak pokračuje, až každý jednou skočí.

Vítězí družstvo, které překoná větší vzdálenost.

PŘECHOD PŘES POTOK

Tato hra je velmi oblíbená u malých dětí. Místo, které představuje potok, vyznačíme na zemi dvěma čarami. Hrají-li malé děti, začneme šířkou 60 cm. Hráči se rozbíhají ve skupinách a snaží se potok přeskočit. Komu se to podaří, obrátí se a skočí zpátky, tentokrát však už ne z rozběhu, ale z místa.

Hráč, který při některém skoku nedopadne až za čáru představující břeh, „spadl do vody a musí si doběhnout domů pro suché punčochy“, proto je vyřazen. Úspěšné skokany vedeme k stále širším místům potoka, až dojdeme k tomu nejširšímu, které ještě některý z hráčů dokáže správně přeskočit. Tento hráč se stává vítězem.

STARÁ HERKA

Koně — starou herku — vytvoříme z pěti hráčů, kteří se postaví do zástupu. Každý se pevně drží toho, kdo stojí před ním. První hráč představuje hlavu, poslední koňský ocas. Stará herka stojí v kruhu utvořeném z ostatních hráčů. Hráči v kruhu mají velký míč nebo peška a snaží se zasáhnout starou herku do ocasu. Stará herka se vyhýbá míči a hledí být stále hlavou proti míči. První hráč v zástupu smí odrážet míč rukama zpátky hráčům v kruhu. Kdo zasáhne ocas staré herky, stane se hlavou. Hráč představující ocas odstoupí a připojí se ke kruhu.

Ve velkém kruhu mohou být současně dva koně.

BIZONÍ BOBKY

Když jsem byl v roce 1907 mezi Indiány kmene Čipeva u Velkého otročího jezera, získal jsem tam obdiv mladých mužů i chlapců tím, že jsem je naučil starou hru zvanou Bizoní bobky.

Hráči (kterých je asi tucet) položí své klobouky do řady vedle domu, plotu nebo klády. Tři metry od klobouků vyryjí čáru a za tu se všichni postaví. Kdo si vytáhne los, začíná. Hodí měkký míček do jednoho klobouku. Jestliže ho mine, vloží se do jeho klobouku jeden bobek (nebo kamínek) a zkouší to znovu. Když míček vletne do některého klobouku, vlastník tohoto klobouku běží pro míček a všichni ostatní se dají na útěk. Hráč s míčkem je nesmí pronásledovat dál než k čáře a musí míček po někom hodit. Jestliže ho zasáhne, jeden kamínek přijde do klobouku zasaženého; netrefí-li, jeden kamínek přijde do klobouku toho, kdo házel.

Kdo má 5 kamíneků, stává se bizonem a dostane cenu určenou pro největšího nešiku.

ODPALOVÁNÍ MÍČKU

K této hře potřebujeme plochý kus dřeva dlouhý asi 25 cm, široký 5 až 8 cm, s malou jamkou vydlabanou na jednom konci. Dřevo umístíme na zem a podložíme je větví nebo menším kamenem tak, aby ten konec, v němž není jamka, byl zdvižen vzhůru. Pak položíme do jamky malý míček a prudce udeříme holí do zvednutého konce.

Míček vyletí do vzduchu, a dřív než spadne na zem, hráč ho musí odpálit holí. Jestliže se mu to dvakrát nepodaří nebo odpálí míček tak, že ho chytí některý jiný hráč, je vyřazen a k odpalu nastoupí další hráč.

BÝČÍ ŽÁPAS

K této hře je třeba dvanáct hráčů. Na své si přijdou i diváci, je to pro ně zábavná podívaná. Hráči dostanou tyto

úkoly — 1 představuje býka, 1 matadora, 4 chulos a 6 hráčů má v ruce šátek.

1. část. Býk vstoupí do arény (kruhu vytvořeného těmi, kdož se hry neúčastní) a na zádech má přišpendlené čtyři nebo pět proužků papíru dlouhých 15 cm. Hráči zvaní chulos se mu pokoušejí tyto papírky strhnout, aniž se jich býk při tom dotkne. Koho z nich se býk dvakrát dotkne, ten je považován za mrtvého. Když je některý z chulos zle tísněn, přeběhne mezi ním a býkem hráč se šátkem, zamává šátkem býkovi před očima a tím ho přinutí, aby ho začal pronásledovat. Není dovoleno strhnout býkovi ze zad najednou víc než jeden proužek papíru.

2. část. Když jsou všechny proužky strženy nebo všichni chulos zabiti, vyklidíme arénu a zavážeme býkovi šátkem oči tak, aby se šátek dal snadno odstranit za jeden cíp.

Pak vstoupí do arény matador a musí odstranit šátek, aniž se ho býk dotkne. Jestliže se mu to podaří, býk je přemožen.

DRÁŽDĚNÍ MEDVĚDA

Kruh vyrytý v zemi představuje medvědí doupě a medvěd se v něm pohybuje po čtyřech. Kolem boků má uvázan provaz. Volný konec provazu drží hlídač, který chce chránit chudáka medvěda před všemi příchozími. Má proto v druhé ruce kapesník s jedním cípem zavázaným na uzel.

„Už!“ zavolá medvěd a začne pobíhat po čtyřech po doupěti. Na toto znamení přiběhnou lovci a začnou medvěda bít zauzlenými kapesníky. Medvěd se může bránit, jak chce, ale nesmí opustit kruh. Hlídač se snaží utočnický zahnat úderý kapesníkem. Když se mu podaří některého z nich zasáhnout, stane se medvěd hlídačem a zasažený hoch převezme v kruhu roli medvěda.

TVRDOHLAVÝ MEZEK

Všichni hráči se rozdělí podle velikosti do dvojic, ale v žádné dvojici nemají být pokud možno hráči z jedné družiny. Dvo-

jíce se rozestaví do řady po jedné straně herní plochy. Přední člen každé dvojice (mezek) se předkloní, opře obě ruce o zem a nohama se zešíroka rozkročí. Druhý člen každé dvojice (jezdec) se skloní a obejmě rukama mezkovy nohy nad koleny a zvedne ho, jako kdyby se připravoval k závodu trakařů (musí držet mezkovy nohy správně nahoře pod svými pažemi).

Jezdec se pak snaží dostrkat mezka dopředu za čáru vzdálenou asi 5 m. Mezek se vzpírá, rychle se obrací a kroutí doprava a doleva nebo vyvíjí odpor napjatými pažemi.

Mezek nesmí vysazovat, tj. zvedat pánev. Jezdec nesmí zvednout mezka ze země, obrátit ho a táhnout, může vlastně užít jen přímého tlaku kupředu v tom směru, kde je mezkova hlava, a tak ho přinutit k postupu, smí vyvinout i nezbytný tlak do strany a tak mezkovi překazit pokusy o obrat doprava nebo doleva. Mezek by měl držet hlavu stále vzhůru.

Hra nesmí trvat příliš dlouho. V opačném směru si pak mezek s jezdcem vymění úlohy.

MEDVĚD V JÁMĚ

Jámu vytvoří hráči tak, že se postaví do kruhu a uchopí se za ruce. Jeden z nich zůstane ve středu a představuje medvěda. Medvěd se pokouší uniknout z jámy — roztrhnout spojené ruce nebo je přelézt nebo podlézt. Když se mu podaří uniknout, všichni hráči se za ním rozběhnou a ten, kdo ho chytí, přebírá roli medvěda.

Medvěd se může uchýlovat ke lsti, například zdánlivě zaútočí na jedné straně, ale náhle se obrátí a podleze někde jinde.

ŽÁPAS JEDNOU RUKOU

Dva bojovníci se postaví čelem proti sobě tak, že pravá noha jednoho je vedle pravé nohy druhého. Podají si pravou ruku. Levýma nohama jsou pevně zapřeni. Levou ruku mají

za zády. Na znamení: „Teď!“ se snaží jeden druhého vyvést z rovnováhy, tj. přinutit ho, aby zvedl nohu nebo přešlápl. Souboj se skládá ze 3 nebo 5 kol.

SOUBOJ JEDNOU RUKOU

Dva protivníci stojí ve velkém kruhu, který měří v průměru 3—5 m, čelem proti sobě na jedné noze a oba drží zvednutou nohu jednou rukou za kotník. Mají-li zvednutou levou nohu, podají si pravé ruce.

Oba se pak pokoušejí tahem nebo tlakem vyvést protivníka z rovnováhy nebo ho přinutit, aby překročil obvod kruhu. Bojovníci se nesmějí dotknout země žádnou jinou částí těla než stojnou nohou ani nesmějí pustit zvednutou nohu. Soupeři se občas v zápalu boje pustí, ale musí si hned zas podat ruce a pokračovat v boji, dokud se některý z nich neodchýlí od základní polohy na jedné noze.

SOUBOJ V KRUHU

Dva soupeři stojí čelem proti sobě v kruhu o průměru 2,5 m. Oba si založí ruce na prsou, zvednou jednu nohu (v koleně hodně pokrčenou) a vysunou chodidlo dopředu. V tomto postavení se oba soupeři snaží jeden druhého vyvést z rovnováhy nebo vystrčit z kruhu tlakem nohy proti noze.

Bojovníci mohou v kruhu volně poskakovat kterýmkoli směrem a libovolně útočit nebo provádět klamné výpady zvednutou nohou. Nesmějí se při tom navzájem dotýkat jiných částí těla než volné nohy. Paže musí zůstat stále založené. Po skončení souboje můžeme pro druhé kolo nohy vyměnit.

SOUBOJ VE VÝPADU

V kruhu o průměru 180 cm stojí hráč na jedné noze s rukama spojenýma za zády. Druhý hráč zaujme šermířský výpad (podřep výkročný) na obvodu kruhu a předkročenou nohu

má uvnitř kruhu asi 30—50 cm za hranicí. Tento druhý hráč se snaží úderem natažené ruky nebo i úchopem vyvést z rovnováhy soupeře, který poskakuje na jedné noze, nebo ho přimět, aby opustil kruh. Poskakující hráč se na druhé straně snaží uhnout před útočnickovými rukama a přimět ho, aby při neopatrném pohybu pohnul jednou nebo druhou nohou.

Útočník musí na začátku zaujmout správný šermířský výpad a nesmí se během souboje dotknout země rukou ani nesmí pohnout nohou. Když je boj dobojován, oba hráči si vymění úlohy.

DO KRUHU

Utvořte kruh čelem dovnitř a chyťte se za ruce. Uvnitř kruhu jsou porůznu roztroušeny předměty (postavené na výšku, takže mohou být poraženy), například kuželky, kolíky nebo láhve. V pětimetrovém kruhu může být takových překážek až dvanáct. Pak začnou postupovat všichni hráči po kruhu doprava nebo doleva, podle toho, jak je stanoveno. Přitom se každý snaží zatáhnout svého souseda k překážce tak, aby ji porazil — sám se ovšem rozestaveným předmětům vyhýbá.

Družstvo ztrácí jeden bod za každou překážku, kterou porazí některý z jeho členů, a jeden bod za roztržení spojeného kruhu, které zavíní některý z jeho členů.

Když vedoucí přikáže všem hráčům, aby uchopili svého souseda po pravé straně pravou rukou za jeho levé zápěstí, nemohou vzniknout spory, kdo roztržení kruhu zavínil. Během hry by hráči měli občas změnit držení, aby byly obě paže namáhány stejně. Jestliže drží pravé ruce levá zápěstí, dáme přednost pohybu doleva, v opačném případě naopak.

PŘETAHY

Dva hráči stojí zády k sobě v šermířském výpadu mezi dvěma rovnoběžnými čarami vzdálenými od sebe 3—3,5 m.

Měli by stát uprostřed mezi čarami a tak blízko sebe, aby se mohli vzájemně uchopit za zápěstí — paže mají při tom zůstat v loktech napjaté; jestliže má hráč pravou ruku dlaní vzhůru, levou by měl mít dlaní dolů.

Oba soupeři se pak snaží vytrvalým tahem — šhubání není dovoleno — přetáhnout svého protivníka celého za čáru. Paže by se neměly v loktech pokrčit ani po signálu: „Teď!“ a nohy a chodidla by se měly posunout, jen když hráč získává nebo ztrácí půdu. Vzájemná poloha nohou a těla by měla zůstat pokud možno stále stejná po celou dobu souboje. (Když bojovník postupuje kupředu, neboli získává půdu, měl by posunout kupředu přední nohu a pak přisunout zadní nohu do nové polohy. Když ustupuje, neboli ztrácí půdu, měl by tlačit svoji zadní nohu dozadu a pak přitáhnout přední nohu do nové polohy.)

KOHOUTÍ ZÁPASY

Účastní se jich dva bojovníci. Postaví se do kruhu, který měří v průměru asi 2 m. Oba se předkloní a uchopí se vzájemně rukama za kotníky. V této poloze se snaží vystrčit soupeře rameny z kruhu. Vítězí ten, kdo porazí svého soka nebo ho přiměje k tomu, aby pustil kotníky.

KOHOUTÍ ZÁPAS NA JEDNÉ NOZE

Při této hře stojí oba protivníci na jedné noze a druhou nohu drží opačnou rukou za kotník ve vzduchu za zády. Druhá ruka je také za zády a podepírá první ruku v lokti.

V tomto postavení se k sobě přiblíží; oba se snaží porazit soupeře, přinutit ho, aby pustil zvednutou nohu, nebo ho vytlačit z kruhu; v obou případech končí kolo a vítěz dostává 1 bod. Když oba protivníci spadnou nebo pustí nohu nebo společně opustí kruh, boj končí nerozhodně. Zápas se skládá ze tří, pěti nebo sedmi kol.

Tuto hru děvčatům nedoporučujeme, místo ní odkazujeme na soubor jednou rukou.

POZOR NA CHŘESTÝŠE!

Je to prastará hra. Na zemi narýsujeme kruh o průměru 1 m. Hráči se rozdělí do družstev, obvykle bojuje jedno družstvo proti druhému. Pak se postaví do kruhu kolem vyznačeného kroužku, střídavě vždy z jednoho a druhého družstva, chytí se za ruce a snaží se přinutit někoho, aby vstoupil do jedovatého kroužku. Hráči se mu hledí vyhnout úkrokem stranou, skokem na druhou stranu nebo tím, že do něho vtáhnou někoho jiného.

Kdo vstoupí do kroužku, byl uštknut a posadí se.

Jestliže je hra často přerušována, protože se hráči pouštějí, uděláme pouta, tj. svážeme pevný provaz do kroužků velkých v průměru 15 cm a hráči jsou pak navzájem spojeni držením za tyto kroužky. Když se kruh roztrhne, padá odpovědnost na toho, kdo pustil provazový kroužek z ruky — ten je pak vyřazen.

ŽÁPAS

Soupeři A a B usilují o to, aby se dostali svému protivníkovi za záda a chytili ho pevně kolem pasu. Kdo je tak uchopen, prohrává.

Hry u táborového ohně

RYTÍŘSKÉ KLÁNÍ

Rytířské klání je nesmírně oblíbené večer u planoucího táboráku i při poradním shromáždění, které se odbývá ve městě v uzavřené místnosti. Je to vzrušující hra i zkouška zdatnosti a může být provedena podle zcela přesných pravidel.

Potřebujeme k ní dva menší sudy nebo dvě stoličky s pevnou kulatou horní deskou v průměru asi 35 cm, se čtyřmi silnými nohama dole doširoka roztaženými. Deska by měla být asi šedesát centimetrů nad podlahou.

Tyto dvě stoličky jsou od sebe vzdáleny přesně na délku dřevce. Na každou si stoupne jeden bojovník a jejich úkolem je shodit svým dřevcem soupeře na zem. Aby nedošlo ke zranění, postaví se za oba bojovníky vždy jeden člověk, který je má při pádu zachytit. Rozhodčí zaujme postavení po straně, přibližně uprostřed.

Při souboji není dovoleno užívat dřevce jako kyje nebo jím útočit soupeři pod pás, strkat do stoličky, chytat rukou soupeřův dřevce nebo se opírat svým dřevcem o zem.

Kolo končí ve chvíli, kdy jeden z bojovníků spadne nebo se dopustí nedovoleného zákroku.

Spadnou-li oba soupeři společně, kolo končí nerozhodně.

Po každém kole si soupeři vymění stoličku i dřevce.

Souboj se skládá obvykle ze tří nebo z pěti kol.

Při boji lze výhodně uplatnit několik osvědčených triků. Například použít rukojeti dřevce jako při souboji na bodáky. Nejlepší bojovníci se účinně brání tak, že hbitě ubíhají tělem. Při ztrátě rovnováhy lze často všechno zachránit tím, že se otočíme kolem své osy. (Popis výroby dřevců u hry Kláně ve vodě na straně 298.)

KLEPNI SOUPEŘE

Při této hře užijete hodně veselé zábavy. Vyberte pro ni dva hbité chlapce (nebo děvčata), stočte do trubičky dvoje noviny a připravte hůlku nebo provaz dlouhý 60 cm.

Soupeři mají zavázané oči, stojí v kruhu čelem proti sobě a oba jsou ozbrojeni papírovým peškem — stočnými novinami. Pak chytí každý hůlku za jeden konec. Hůlka má jediný účel — udržuje soupeře blízko sebe a oba ji drží po celý zápas. Hráči se snaží klepnout jeden druhého papírovým peškem po hlavě. Rozhodčí se zeptá: „Jste připraveni?“ a pleskne hráče č. 1 po rameni na znamení, že má začít.

Hráč č. 1 řekne: „Kde jsi?“

Hráč č. 2 musí okamžitě odpovědět: „Tady!“ Pak uhne hlavou, aby oklamal soupeře, který má právo hned ho klepnout. Podruhé se zeptá hráč č. 2: „Kde jsi?“ atd.

Komu se podaří dřív klepnout protivníka po hlavě, vyhrál kolo. Žádné jiné zásahy neplatí. Souboj se skládá z jednoho až tří kol. Při této hře používáme všech chytrých úskoků, abychom soupeře oklamali a on nevěděl, kde budeme mít hlavu za okamžik po tom, co odpovíme: „Tady!“

SRŠEŇ

‘Tuto hru se snadno naučíte, když ji můžete vidět, ale na papíře se těžko vysvětluje. Hrají ji tři chlapci. Dva představují křídla, třetí žihadlo. Stojí v řadě a každý má nohy od sebe asi 30 cm. Žihadlo je uprostřed, pravá noha levého křídla se dotýká levé nohy žihadla, levá noha pravého křídla se dotýká pravé nohy žihadla. Žihadlo má na hlavě čepici.

Pravé křídlo si chrání levou tvář pravou rukou, kterou má na ní položenou hřbetem. Levé křídlo si chrání pravou tvář levou rukou.

Žihadlo hlasitě bzučí a výhružně se otáčí od jednoho ke druhému. Při vhodné příležitosti pleskne některé křídlo do otevřené dlaně, kterou si křídlo chrání tvář. Hráč, kterého žihadlo udeřilo, má právo v tom okamžiku srazit žihadlu čepici. Musí to však být bezprostřední reakce. Žihadlo se může zachránit jen tím, že se shýbne.

Když křídlo srazí žihadlu čepici, dostane 5 bodů. Zvedne-li křídlo nohu ze země, dostane žihadlo 1 bod. Uhodí-li křídlo žihadlo, ačkoli se ho žihadlo v té chvíli nedotklo, dostane žihadlo 1 bod. Není-li rána, kterou dá křídlo žihadlu, bezprostřední reakcí na útok, dostane žihadlo 1 bod. 1 bod dostane také, když se křídlo dotkne země rukou. Zvedne-li žihadlo nohu nebo se rukou dotkne země, dostane křídlo na příslušné straně 1 bod. Hraje se do 10 bodů.

JÍZDA NA KOŠTĚTI

Dvě pevné židle postavíme proti sobě a necháme mezi nimi takovou mezeru, aby obyčejné domácí koště sahalo od jedné židle ke druhé; dolní konec opřeme o jednu židli, špičku násady

asi v deseticentimetrové délce o druhou židli. Pak pověsíme čtyři kapesníky, po jednom na horní rohy opěradel. Hráč, který představuje čarodějnici, je ozbrojen pevnou holí dlouhou přesně tři čtvrti metru. Sedí na násadě koštěte a má na ní i obě chodidla. Rovnováhu udržuje tím, že opírá hůl jedním koncem o zem.

Nesmí spadnout a má holí postupně shodit kapesníky. Když položí ruku nebo nohu na židli nebo se dotkne nohou nebo rukou země, je to, jako kdyby spadl. Smí použít kterékoli ruky, ale při přendávání hole musí udržet rovnováhu.

Některé z našich „čarodějnic“ jsou tak obratné, že shazují šest kapesníků, ty další dva pověsí na každou židli doprostřed opěradla. Někteří to dělají i poslepu.

KOČKY NA PLOTĚ

Trámek silný 5 × 10 cm a 180 až 240 cm dlouhý položte širší stranou vzhůru tak, aby oba konce spočívaly na židli. Kočky — dva soupeři — se k sobě blíží po trámku z protilehlých směrů. Levou ruku mají za zády a útočí pravou — mohou plesknout protivníka jen do pravé paže, od ruky až po rameno. Oba se snaží shodit soupeře dolů do uličky.

Vítězí ten, kdo vyhraje aspoň dvě ze tří kol.

Údery do hlavy nebo do těla jsou zakázány.

Je-li souboj dlouho nerozhodný, rozhodčí může zvolat: „Do sebe!“ Kočky se chytanou za pravé ruce a brzy je o výsledku rozhodnuto — jedna nebo obě spadnou dolů do uličky. Někdy na sebe soupeři pro změnu útočí poduškami.

ŘEČNICKÝ SOUBOJ

Dva soupeři se postaví čelem proti sobě. Na znamení začnou oba mluvit na jakékoli téma a druhého si při tom vůbec nevšímají. Mají za úkol mluvit bez přestávky, dokud rozhodčí po uplynutí jedné minuty nezavolá: „Čas!“ Boduje se přirozená návaznost přednesených myšlenek, úspěšné dokončení příběhu, gesta dokreslující příběh a souvislost slovního projevu.

ZPĚVÁCKÝ SOUBOJ

Uspořádáme ho stejně jako řečnický souboj, protivníci však nemluví, ale současně zpívají různé písničky. Někdy soutěží místo dvou jedinců dvě skupiny.

Při další obměně pískají soupeři různé melodie.

PANTOMIMA

Tato hra má nekonečné množství obměn. Zaujímáme při ní určité pozice nebo hrajeme pantomimický výstup.

Pozicím někdy říkáme „sochy“ — jsou to prosté myšlenky nebo výrazy nebo postoje, které provádí současně několik osob. Zaujmu určitou pozici a setrvávají v ní tak dlouho, dokud porota nerozhodne, kdo nejlépe vyjádřil danou ideu. Zvláště vhodné jsou tyto náměty:

Zahlédla jsem myš.

Zahlédl jsem ducha.

Romeo a Julie.

Radost, zármutek, strach, bolest.

Při pantomimě vyjadřujeme stejné myšlenky, jenže místo jediným postojem je vyjadřujeme pohybem. S úspěchem jsme použili těchto námětů:

Hudebník hraje svou vlastní skladbu.

Noe se dívá, jak do archy nastupují zvířata.

Setkání s přízrakem.

Jím pomeranč.

Jím hrozen vína.

Jím meloun.

Přišívám knoflík.

Beru si klobouk a chystám se na procházku.

Zouvám si boty.

Strážník zastavuje vůz, který vjel do nesprávné ulice.

U holiče.

Vytahuji psovi z tlapy trn.

Osvobozuji kočku z pasti na krysy.

Profesor hypnózy.
Robinson Crusoe.
Šlápnu na připínáček.
Dlouhý pochod v nových botech.
Objevím mrtvého.
Žena, která ztratila peněženku.
Operace v nemocnici.
Chytil jsem velkou rybu.

PŘEDEJ DÁL KRABÍČKU!

Při této hře užijete hodně zábavy. Dostala se k nám ze zákopů ve Flandrech. Za první světové války ji tam často hrávali vojáci, aby si trochu zpříjemnili život. Potřebujete k ní dvě vnější části krabičky od zápalek a může ji hrát šest nebo víc hráčů, kteří se rozdělí do dvou družstev.

Kapitáni obou družstev si nasadí krabičku na nos. Na znamení ji předají na nos dalšího hráče, aniž při tom použijí rukou; to znamená, že další hráč do ní vstrčí nos — pak krabička putuje dál, až dojde k poslednímu, odtud se po řadě vrací zpátky ke kapitánovi.

Spadne-li krabička na zem, hráč, který ji upustil, si musí lehnout a přihrnout ji k noze dalšího hráče a tak dlouho to zkoušet, až se mu podaří do ní vstrčit nos a zvednout ji. Vítězí to družstvo, jehož krabička se vrátí ke kapitánovi nejdříve.

Jedna soutěž se obvykle skládá ze tří kol.

NESNADNÉ KRMENÍ

Dvěma hráčům zavážeme oči a posadíme je proti sobě na podlahu na dosah ruky. Dáme oběma kousek chleba s máslem nebo pár kousků drobného ovoce a jeden pak začne krmit druhého. Výkon nelze dost dobře bodovat, ale pro diváky je to veselá zábava.

JEŘÁB

Složte list papíru dlouhý asi 30 cm a postavte ho jako stříšku na podlahu. Pak uchopte jednu nohu opačnou rukou za zády. Předkloňte se a zvedněte papír v zubech, aniž ztratíte rovnováhu nebo se dotknete země některou jinou částí těla než stojnou nohou.

STŮJ!

Tato hra se nejlépe hodí pro dva, jeden představuje lovce, druhý stopované zvíře. Pro větší zábavu řekneme hráči představujícímu zvíře, k jakému druhu patří — že je králík, medvěd atd. Hráči obcházejí kruh kolem ohně a oba se snaží sehrát svou úlohu co nejlépe. Lovce pozorně stopuje zvěř a zvíře před ním ostražitě uniká, zkoumá vítr a občas se ohlédne dozadu na svou stopu. Na signál: „Stůj!“ oba okamžitě strnou v postoji, jaký zaujímali při povelu, a zůstanou tak, dokud se jeden z nich nepohne nebo nemrkne. Vítězí ten, kdo se dovede lépe ovládnout.

PŘEDNES ABECEDU

Vyzývatel má právo určit způsob, jakým má být abeceda přednesena: například jako tragédie, jako komedie, jako kdyby to říkal reportér na fotbalovém stadiónu, jako kdyby se vyprávěla pohádka malému dítěti atd. Při přednesu neužíváme žádných slov, jen předříkáváme hlásky abecedy; opakujeme je tolikrát, kolikrát považujeme za vhodné, ale nesmí to trvat déle než minutu — přitom se snažíme, aby přednes byl co nejdramatičtější.

Soutěžící nastupují k přednesu jeden po druhém, ne tedy současně jako při řečnickém souboji.

NEUSMĚJ SE!

Je to vlastně zkouška sebeovládání. Hráči se navzájem zkoušejí, zda dovedou zachovat ledově klidný výraz.

Na začátku stojí zády k sobě. Na znamení se obrátí a vzájemně si hledí do očí a každý se snaží, aby se neusmál dřív než jeho soupeř. Je-li boj dlouho nerozhodný, vyzveme je, aby se pomalu k sobě blížili, až se budou vzájemně dotýkat nosem.

VESELÝ SOUBOJ

Je to opak předcházející hry. Na povel se začnou soupeři smát a smějí se tak dlouho, dokud rozhodčí neřekne dost. Poradní shromáždění pak rozhodne, kdo zvítězil.

POZNEJTE PTÁKY

Každý člen družstva dostane pět bílých fazolí nebo oblázků. Vedoucí pak řekne: „Myslím na ptáka, který má černou barvu a žlutý zobák a žije v předměstských zahradách a parcích.“ Jednotliví hráči pak mají po řadě příležitost, aby se pokusili jméno popsaneho ptáka uhodnout. Jakmile někdo správně řekne „kos,“ dostane jednu fazoli. Kdokoli však hádá chybně, musí dát jednu fazoli vedoucímu. Hra pokračuje, dokud není vysloveno správné jméno popsaneho ptáka — pak vedoucí popíše jiný druh. Jestliže se při určování jména jednoho ptáka vystřídají všichni hráči v kruhu a správné jméno neuhodnou, vedoucí popis doplní, aby hráči mohli druh snáze uhodnout, teprve pak hádají hráči podruhé dokola.

INDIÁNSKÝ BĚH

Čtyři nebo pět hráčů vyjde z kruhu, pak vběhnou dovnitř po indiánském způsobu (v zástupu, jeden za druhým). Oběhnou jednou kolem ohně a vyběhnou znovu ven z dohledu a po chvilce se vrátí v hloučku na svá místa. Vedoucí pak vybere jednoho hráče, aby seřadil pětici „indiánských běžců“ tak, jak šli za sebou, nebo aby v tom pořadí přeřikal jejich jména.

Tuto hru můžeme hrát i tak, že postavíme skupinu hráčů do určité pozice a necháme je tak stát minutu. Pak se vrátí na svá místa a některý z diváků musí popsat, jak skupina stála.

Hry v městských ulicích

ZA ZNAMENEJ ZVLÁŠTNOSTI

Hráči se shromáždí na stanoveném místě, pak se rozdělí na dvě části, jedna část postupuje po jedné straně ulice, na konci každý přejde na druhou stranu a vrací se tudy zpět.

Můžeme je poslat v zástupu nebo rozptýleně, přednost dáváme druhému způsobu; každý hráč má tužku a zápisník nebo kousek papíru. Cestou si všímají všech neobvyklých věcí. Třeba plakátu upevněného na dveřích obchodu nebo na tabuli, vývěsky pověšené nakřivo, nápadně nakřivo položeného zboží ve výkladní skříni atd. Neobvyklých věcí na vozidlech, která se pohybují, si nevšímají, protože nebude možné si je ověřit.

Když hráč dojde k rozhodčímu, podepíše svůj list nebo zápisník a předá mu ho. Záznamy se známkují podle hodnoty.

Účastníci hry musí pořizovat záznamy tak skrytě a v takových chvílích, aby si toho nevšimli ti, kteří jdou za nimi.

NA DETEKTIVY

Vedoucí vybere jednoho hráče, který má být sledován; zbytek skupiny se pak sejde v některé tiché městské ulici. Vybraný hráč dostane dvouminutový náskok, ostatní se schovalí a po tuto dobu se za ním nedívají — jedinou výjimkou jsou dva detektivové, kteří ho sledují. Když uplynou dvě minuty, jeden z těch dvou se rozběhne zpátky a přivede ostatní na čerstvou stopu pronásledovaného.

Zbývající detektiv zatím opatrně, ale vytrvale postupuje dál, pronásledovatel a pronásledovaný mají před ostatními přinejmenším čtyři nebo pět minut náskok. Detektiv pouští na zem papírky nebo kreslí křídou značky, aby ukázal, kudy šli. To dělá tak dlouho, až ho ostatní dostihnou.

Hráči musí mít ovšem dobrý běžecký a stopařský výcvik. Pronásledovaný může užít mnoha triků, aby setřásl pronásledovatele ze své stopy.

Napřed byste se měli dohodnout, že pronásledovaný zvítězí, když ho ostatní do určité doby nedostihnou.

CHYŤTE UPRCHLIKA!

Jednoho z účastníků hry, kterého ostatní dobře znají, vybereme pro úlohu uprchlíka. Výchozí stanoviště zvolíme někde tři kilometry od hlavního stanu; přednost dáme místu, odkud většina ulic směřuje k hlavnímu stanu.

Hlavní úkol má uprchlík — vyjít z určeného stanoviště například v 7 nebo 8 hodin večer a dorazit do hlavního stanu, aniž byl chycen. Ostatním ho napřed představíme jako psance. Uprchlík se potom může jakkoli přestrojit, aby od sebe odvrátil pozornost.

Všichni hráči se musí dobře rozptýlit po celém území, kudy může uprchlík pravděpodobně procházet, všechny ulice a uličky, i ty nejodlehlejší, by měly být pečlivě střeženy; z pochopitelných důvodů stanovíme pravidlo, že se nikdo nesmí přiblížit do určitého okruhu — například na méně než 250 m k východišti a k cíli. Uprchlíkovi uložíme, aby vyrazil v přesně smlouvenou dobu. Může jít středem ulice i po chodníku, to je nutné proto, aby se mohl vyhnout strážníkovi, kterého zahlédne. Cestu musí vykonat pěšky, nesmí použít žádného dopravního prostředku.

Když uvidí, že se k němu blíží některý strážník, nic mu nebrání, aby vstoupil do některého obchodu a zeptal se tam třeba na cenu nějaké věci. Může tam zůstat tak dlouho, dokud nepomine nebezpečí. Tohle by udělal každý obyčejný zloděj, aby se vyhnul zatčení.

Jestliže někdo uprchlíka pozná, musí se k němu dostat tak blízko, aby mu mohl říci: „Dobrý večer“, a uprchlík ho při tom opravdu musí slyšet, nebo aby se ho dotkl, to je ještě lepší. Uprchlík se musí vzdát bez odporu a ten, kdo ho chytil, ho odvede do hlavního stanu. Žádný jiný hráč se k nim nesmí připojit.

Hodinu po stanovené době se všichni musí vrátit do hlavního stanu, do té doby bude uprchlík buď chycen, nebo tam sám pronikne — musí ujít tři kilometry za hodinu.

Jestliže si některý hráč všimne uprchlíka, kterého pronásleduje jiný strážník, může mu při chytání pomoci; oba se podělí o vítězství, ale větší část odměny patří tomu, kdo zahájil skutečné pronásledování.

Když strážník zahlédne blížícího se uprchlíka, může se schovat a ukázat se mu, teprve když dojde tak blízko, že ho může zatknout.

Hry v klubovně

HLEDEJTE VEVERKU!

Tuto hru hráváme v místnosti (ale můžete ji přenést i do přírody) podle známé hry přihořvá.

Používáme při ní malé veverky koupené v hračkářství. Někdy se spokojíme jen s malým látkovým míčkem, kterému přimalujeme oči, nos a ústa.

Všichni hráči až na jednoho vyjdou ven. Určený hráč pak umístí veverku kamkoli nahoru nebo dolů, ale tak, aby ji bylo dobře vidět. Pak se všichni vrátí a začnou hledat. Kdo veverku uvidí první, tiše usedne a dostane 1 bod. Postupně usedají i ostatní, hned jak spatří veverku, a snaží se chovat nenápadně, aby ostatním neprozradili místo úkrytu.

Obvykle se hraje, dokud nemá někdo tři body — to je vítěz. Někdy však hrajeme tak dlouho, až už má aspoň jeden bod každý kromě jednoho — tomu pak zůstane málo lichotivý titul „největší nemešlo“.

HLASY ZVÍŘAT

Jednomu z hráčů zavážeme oči a postavíme ho doprostřed kruhu. Do ruky mu dáme hůlku. Ostatní se kolem něho pohybují v kruhu tak dlouho, dokud neklepne hůlkou o zem. Na toto znamení se všichni musí zastavit. Hráč v kruhu pak ukáže hůlkou na jiného hráče a ten musí chytit hůlku rukou za druhý konec. Střední hráč mu pak přikáže, aby napodobil hlas některého zvířete, například kočky, psa, krávy, ovce, lva, osla, kachny, papouška, a snaží se po hlase uhodnout, který z hráčů to je. Jestliže hádá správně, oba si vymění úlohy. Když se zmýlí, hra se opakuje a střední hráč zůstává na svém místě.

Hráči by se měli snažit změnit co nejvíc hlas, když napodobují zvířata. Napodobování samo o sobě je veselá zábava. Hráči mohou i zastírat svou výšku a středního hráče tak oklamat, pokrčit kolena, aby se zdáli menší, nebo si stoupnout na špičky, aby se zdáli vyšší. Je-li hráčů třicet nebo více, postavíme do středu dva hráče.

PŘENÁŠENÍ OŘECHU

Rozdělte hráče do dvojic a v každém páru je očísľujte 1 a 2. Všichni s číslem 1 stojí na startovní čáře s rukama sepjatýma za zády a každý má v ústech úzký konec lžice. Všichni hráči s číslem 2 stojí na čáře vzdálené 6 metrů (nebo bližší i vzdálenější) od startu, také s rukama spojenýma za zády, ale každý z nich má před sebou na podlaze vlašský ořech.

Na signál běží jedničky k druhé čáře, kleknou si, sednou na bobek nebo lehnou na zem a ruce mají při tom stále za zády. Dvojky udělají totéž a snaží se přihnout ořech svému spoluhráči do nakloněné lžice nosem (nebo druhou lžicí, kterou také drží v ústech).

Vítězí ta jednička, která se nejdřív vrátí na startovní čáru s ořechem na lžici.

HRA S PEŘÍČKEM

Pro tuto hru potřebujeme lehounké peříčko z polštáře a pro každého hráče kus tvrdého papíru nebo tenké lepenky. Místnost rozdělíme čarou, na jedné straně bude jedna polovina hráčů, na druhé straně druhá polovina. Když jsou všichni připraveni, vyhodíme peříčko do vzduchu. Hráči se snaží udržet peříčko ve vzduchu tím, že tvrdým papírem pohybují jako vějířem. Žádný hráč nesmí opustit svou polovinu hřiště, může však udělat všechno pro to, aby peříčko nepřeletělo přes čáru na jeho území. Prohraje ta strana, na jejímž území peříčko spadne na zem. Dokud peříčko letí, nesmí se ho samozřejmě nikdo dotknout rukou.

MÍČEM DO TERČE

Nakreslete na velkou tabuli terč, tři nebo čtyři soustředné kruhy. Střední kruh by měl být v průměru velký asi 30 cm. Další tři 60, 90 a 120 cm. Střední bod má být přibližně ve výši hlavy. Dál potřebujete měkké míčky, hadrové nebo papírové, velké zhruba jako tenisák. Uložte je do krabice, jejíž dno bude slabě poprášeno křídou. I docela malé množství křídou obarví míčky tak, že při zásahu terče po nich zůstane znatelná stopa. Protíná-li bílá stopa některou kružnici terče, počítáme zásah mezikruží s vyšším počtem bodů.

ZÁVOD U TABULE

U školní tabule můžeme připravit řadu zajímavých závodů. Družstva se postaví do zástupů — asi 10—15 m od tabule.

Vedoucí každého družstva má kousek křídly. Rozhodčí rozhodne o formě závodu a zvolí některý ze základních předmětů — např. počty, zeměpis, přírodopis, gramatiku atd. Prvním v zástupech může přikázat, aby napsali na tabuli pětimístné číslo. Když to provedou, běží zpátky ke svému družstvu a

předají křidu druhému. Druzí napíší jiné pětimístné číslo a obě čísla sečtou. Třetí závodníci musí například vydělit součet druhého závodníka, čtvrtí znásobit výsledek třetího atd. podle toho, jak určí rozhodčí.

HLAVNÍ MĚSTA

Polovina hráčů si přišpendlí na tělo obrysy různých států, ale bez jejich jmen. Druhá polovina hráčů má na prouzcích papíru jména hlavních měst těchto států. Každý člen druhé skupiny má vyhledat toho z první skupiny, kdo má na sobě zakreslený stát, jehož hlavní město má napsáno na papírku.

RYCHLÍK JEDE DO BRATISLAVY

Všichni hráči sedí ve velkém kruhu, jeden ze zavázanýma očima stojí uprostřed. Každý hráč si vybere jméno některého města. Vedoucí si napíše jejich seznam a podle tohoto seznamu tu a tam zvolá např. „Rychlík jede z Prahy do Bratislavy.“ Vybírá obvykle dva hráče, kteří sedí na opačných stranách kruhu. Ti, kdož představují Prahu a Bratislavu, přeběhnou opatrně kruh a posadí se na druhé sedátko. Střední hráč se však snaží jednoho z nich chytit. Jestliže si už vyměnilo místa několik hráčů a střednímu se nepodařilo nikoho zajmout, vedoucí zvolá: „Všichni na cestu!“ Na toto znamení musí každý vyskočit a přeběhnout na druhou stranu kruhu. Ve chvatu a zmatku, který nastane, se střednímu hráči podaří jistě někoho chytit. Chycený pak přebírá úlohu slepého a slepý bude představovat město místo něho.

DOSTIHY

Vezměte pět stejně dlouhých stužek širokých asi 18 mm a přivažte je ke stabilnímu předmětu. Pak vyberte pět hráčů

a postavte každého na konec jedné stužky. Všem dejte do rukou ostré nůžky. Na znamení začne každý rozstříhávat po délce stužku, ale musí při tom dávat pozor, aby ji nepřestříhl našír. Kdo se prostříhá nejdřív až ke konci, vítězí. Za přestřížení stužky našír je závodník diskvalifikován.

Na stužku můžeme uvázat několik uzlů, závod tím ztížíme a současně mu přidáme na zábavnosti.

NAVLÉKÁNÍ JEHLY

Hráč A stojí na jedné čáře a drží v pravé ruce jehlu. Hráči B stojí na druhé čáře tak daleko, jak jim bylo přikázáno, a drží v pravé ruce nit. Na znamení postoupí hráči B vpřed, a když dojdou k hráčům A, pokoušejí se navléknout nit do jehly, kterou drží jejich druh — mohou však použít jen jedné ruky. Kdo se vrátí na startovní čáru s navlečenou jehlou nejdřív, vítězí.

DOVEDNÝ KREJČÍ

Postavte do řady libovolný počet chlapců. Každému dejte kousek látky, jehlu a nit, náprstek a tři knoflíky — všechny stejně velké. Na znamení začnou přišívat knoflíky. Bodujte čistotu práce, úpravu, kvalitu i rychlost.

KIMOVA HRA

Cvičíme si při ní paměť a pozorovací schopnosti. Každý hráč má list papíru a tužku. Když jsou všichni připraveni, někdo vstoupí do místnosti s podnosem, na němž je asi dvacet malých předmětů. Podnos položí tak, aby na něj všichni dobře viděli, a nechá ho tam jednu minutu. V této době se nikdo nesmí dotknout papíru ani tužky, je dovoleno jen prohlížet si předměty na podnosu.

Na znamení je podnos opět odnesen a hráči musí zapsat jména těch předmětů, které právě viděli a které si zapamatovali. Zápis musí být proveden do určité doby a ti, kdož si vzpomenou na největší počet předmětů, vítězí.

Vybrané předměty musí být zcela jednoduché — špendlík, uhlík, pírkó atd.

MÁŠ DOBRÝ ČICH?

Připravte několik papírových pytlíků — všechny stejné — a vložte do každého věc, která vydává zvláštní vůni — například do jednoho nakrájenou cibuli, do dalšího kávu, růžové okvětní lístky, kůži, anýz, pomerančovou kůru atd.

Postavte tyto pytlíky do řady kousek stranou a pak pošlete jednoho hráče po druhém, aby kolem nich přešli, a pět vteřin ke každému čichali. Na konci mají minutu na to, aby napsali po paměti nebo odřfkali vedoucímu ve správném pořadí jména různých věcí, které poznali čichem.

POZNEJ ZNÁMÁ MÍSTA

Ukažte hráčům řadu fotografií nebo kreseb objektů z ne-dalekého okolí, které musí všichni dobře znát, chodí-li s otevřenýma očima. Například obrázky křižovatky, neobvyklých výloh, chrliče nebo větrné korouhvičky, stromu, světelného odrazu ve vodě (hráči mají uhodnout, co se tu zrcadlí) atp. Všímejte si, kdo pozná těch objektů nejvíc.

MOJE PRÁZDNINY

Vyrobte sešitky a stránky v nich nadepište: Moje nejstarší fotografie, Můj nejnovější snímek, Kdo šel se mnou, Jak jsme šli, Kam jsme šli, Kde jsme bydleli, Lidé, které jsme potkali, Nehoda, Jak to skončilo, Naše nejšťastnější chvíle, Málem se stalo neštěstí, Konec atd. Pak dejte každému chlapci jeden starý obrázkový časopis, nůžky, lepidlo a vy-

bídněte ho, aby vystříhal z časopisu obrázky a nalepil je do své knížky na nadepsané stránky. Může tak vytvořit veselé kombinace, a je-li bystrý, i poetické.

ANO I NE

Hadač odejde z doslechu a družina si vybere nějakou věc. Pak zavolá hadače zpátky. Hadač může klást jakékoli otázky, na něž lze odpovědět slovy „ano“ nebo „ne“. Každému smí položit jen jednu otázku a počet otázek je omezen, obvykle na 10 až 15 podle toho, jak je hadač bystrý, a podle toho, jak je vybraná věc obtížná. Hadač zpravidla začíná takovými otázkami, aby zjistil, zda vybraná věc patří do říše živočišné, rostlinné nebo nerostné. Potom klade postupně takové otázky, které co nejrychleji vylučují další a další možnosti, až dojde k vybrané věci.

ZOOLOGICKÁ ZAHRADA

Hráči sedí v kruhu. Jeden z nich začne těmito slovy: „Šel jsem do zoologické zahrady...“ Soused po jeho pravé ruce se zeptá: „Cos tam viděl?“ První odpoví: „Viděl jsem lva.“ Soused se pak obrátí ke svému sousedovi po pravé ruce a řekne: „Šel jsem do zoologické zahrady.“ Pak zazní stejná otázka: „Cos tam viděl?“ Druhý hráč musí opakovat odpověď prvního: „Viděl jsem lva“ a k tomu přidá nějaké vlastní zvíře, např. „a opici“. Hra pokračuje dál, každý hráč položí stejnou otázku a odpoví svému sousedovi a přidá jméno některého dalšího zvířete. Podobně můžeme hrát hru na téma: „Zabalil jsem si kufr.“ Do kufru mohou být přidávány jakékoli vhodné nebo směšné věci.

ZVĚŘINEC

Každý hráč dostane kousek papíru, číslo a jméno některého zvířete, například 1. slon, 2. myš atd. Vedoucí pak postupně

vyvolává jednoho hráče po druhém k tabuli, aby tam namaloval to zvíře, které má uvedeno na svém papírku. Na kresbu je vymezena 1 minuta. Ostatní hráči se pokoušejí uhodnout zvíře na tabuli a svůj úsudek zapíší spolu se správným číslem na zvláštní papír. Když je seznam úplný, vedoucí čte správná jména a hráči opravují chyby. Pokud se hry neúčastní dost hráčů umělecky nadaných, výsledky bývají strašné.

PORTRÉTY

Je to obměna předcházející hry. Hráči sedí v kruhu a každý kreslí portrét svého souseda po levici. Vedoucí pak portréty sebere, očísluje, aby je bylo možno identifikovat, a pak je vystaví. Hráči se snaží uhodnout, koho který portrét představuje.

TELEGRAMY

Každý hráč dostane blanket na telegram a tužku. Na blanket napíše deset písmen, jedno od druhého asi 4 cm. Žádné písmeno se nesmí opakovat. Všechny blankety se pak předají o jedno místo doprava a každý hráč napíše telegram, v němž musí slova začínat těmi písmeny, která tam jsou již předepsaná. Telegramy pak nahlas přečteme.

D O S L O V

V předcházejících svazcích, nazvaných Stopy v divočině a Z lesního království, jsme poznali Setona jako výborného vypravěče a znalce přírody. V Knize lesní moudrosti ho poznáváme jako zálesáka, táborníka a vůdce mládeže.

Po prvním prolístování jste možná Knihu lesní moudrosti zařadili mezi ostatní tábornické příručky. Ale Kniha lesní moudrosti není jen jedna z tábornických příruček. Je to základní tábornická a zálesácká příručka již proto, že byla napsána dříve než všechny ostatní podobné příručky. Původně to byly vlastně dvě knihy: Svitek březové kůry a Kniha lesní moudrosti. A obě znamenaly obrat v životě miliónů chlapců a děvčat. Seton v nich jako první ukázal lidem cestu ven z města, do přírody, odhalil nám kouzlo táboření, naučil nás stovkám drobných zálesáckých praktik, dal mladým i starým velký program pro volné chvíle.

Později bylo vydáno mnoho tábornických a zálesáckých příruček, ale Setonovi patří zásluha objevitele, to on nás zavedl na krásné stezky, ti ostatní už šli jen v jeho stopách, měli prošlapanou cestu, někdy rozmnožovali bohatství, které Seton nashromáždil, ale častěji z něho jen těžili. I u nás byl obsah obou těchto knih zpracován, ale v původním znění nevyšla v češtině ani jedna.

Kniha lesní moudrosti a Svitek březové kůry se staly základem, na němž vyrostla na začátku dvacátého století první organizace mládeže na světě: Woodcrafts Indians — Indiáni lesní moudrosti. Čerpala z nich i všechna pozdější velká hnutí mládeže. I program sovětských pionýrů byl ovlivněn Setonem.

Pro první české vydání jsme z obou knih vybrali kapitoly, které mají univerzální platnost, a vynechali jsme ty, které se podrobně zabývají americkou přírodou, v mnohém odlišnou od přírody středoevropské.

Kniha lesní moudrosti není určena k příjemné četbě — pravou cenu má pro člověka, který se chce vydat po stezkách, jež zde Seton objevuje. Není to tedy kniha na několik večerů, ale program na celá léta. A pro někoho na celý život.

Překladařel



OBSAH

Poselství Černého vlka	5
KNIHA LESNÍ MOUDROSTI	7
I. INDIÁNI – UČITELÉ LESNÍ MOUDROSTI	9
Indiánovo poselství	11
Teepee	11
Dešťový kryt	15
Stavění teepee	16
Teepee Chlupatého vlka	18
Zdobení	20
Indiánská postel z vrbových proutků	22
Rám na indiánskou postel	27
Indiánská sedátka	29
Válečný luk Penobscotů	32
Jak si udělat luk	33
Držení a napínání luku	35
Terč	36
Válečný kyj	37
Páidla	37
Dýmka míru	38
Buben	38
Indiánský stav	39
Indiánská keramika	41
Indiánská parní lázeň	44
Sluneční hodiny	44
Indiánská pinzeta	45
Indiánská studna	45
Čelenkový pásek	46
Indiánská čelenka a její význam	47
Mnoho per	48
Výroba indiánské čelenky	52
Indiánský kroj	53
Indiánské barvy	57
Indiánská barviva	58
Posunková řeč	59
Obrázkové písmo	63
Indiánské značky	69
Značky z trávy a větviček	72
Kouřové signály	73
Zvláštní značky	73
Indiánské měsíce	75

INDIÁNSKÉ PÍSNĚ	77
Pádlářova píseň lásky (odžibvejská)	77
Píseň k „ptačímu tanci“ (kmen Cahuilla)	77
Zon-zi-mon-de (kmen Omaha)	78
Mudže Mukesin	78
Zpěv k východu slunce (kmen Zuňi)	79
Píseň k západu slunce (kmen Zuňi)	79
Píseň smrti (odžibvejská)	80
Dešťová píseň (kmen Tigua)	80
Píseň k „slunečnímu tanci“ (kmen Čejenů)	81
Prach rudého vozu (kmen Ute)	81
Modlitba kmene Omaha	82
Volání (kmen Omaha)	82
Modlitba bojovníků před vykouřením dýmky míru (kmen Omaha)	83
Píseň na odchodnou (kmen Osage)	83
Válečný zpěv Sedícího býka	84
JSI BYSTRÝ JAKO INDIÁN?	85
Zkouška zraku	85
Zkouška postřehu	85
Zkouška sluchu	86
Zkouška hmatu	87
Zkouška rychlosti	88
Odhad délky	89
Zkouška míření	89
II. TÁBOŘENÍ	90
Výzbroj šestičlenné družiny	91
Kuchařské vybavení	92
Zásoby pro šest lidí na týden	93
Zálesácké vybavení	93
Stany	94
Teepee	94
Tábořiště	94
Příchod na tábořiště	95
Hygiena	95
Indiánský tábor	96
Vedení tábora	96
Práce ve skupinách	96
Táborová rada	97
Tajný klan strážců	98
Návrh denního programu v táboře	98

Táborový řád	99
Prohlídka	99
Pocta čistoty	100
Sněmovní kruh	100
Symbolická kresba pískem	104
Totemový kůl	105
Sněm	106
Sněmovní-táborový oheň	106
Oheň v táboře	107
Táborová kuchyně	110
Vaření bez nádob	111
Latrina	113
Postele	114
Přístřešek z přírodního materiálu	115
Stavba přehrádky	116
Jak si uděláme totem	117
Světlo	119
Lovcova lampička	119
Zálesácká lucerna	121
Nůž a sekyrka	122
Pravidla pro užívání nože	122
Jak se zachází se sekyrkou	124
Jak se zachází s dřevorubeckou sekerou	124
Táborový stav a rohože z trávy	127
Táborové hrábě	128
Táborové koště	129
Rozdělávání ohně třením dřev	130
Zálesácké knoflíky	133
Tkanička nebo řemínek	133
Uzly	134
Kouřové otisky listů	136
Když zabloudíte v lesích	138
Velká táborová soutěž	139
Jméno tábora	140

SVITEK BŘEZOVÉ KŮRY 141

I. ZÁKLADY LESNÍ MOUDROSTI 143

Ideální vzor	146
Historie hnutí lesní moudrosti	148
Idea woodcraftu – lesní moudrosti	149
Sedm tajemství lesní moudrosti	154
Lesní moudrost v minulosti a dnes	156
Jak se stát členem kmene lesní moudrosti	158
Jak utvořit kmen	158

Schůzky rodu	159
Místo schůzek	159
Kmenový sněm	159
Smysl sněmovního kruhu	161
Důstojnost sněmu	161
Sněm v místnosti	162
Jednací řád při sněmu	162
Sněmovní signál	163
Zákony lesní moudrosti	164
Přijímací zkouška	166
Zasvěcovací stezka	166
Základní pojmy	167
Pocty a hodnosti	168
Znaky	169
Význam znaků	170

II. PROGRAM ČINNOSTI KMENE LESNÍ MOUDROSTI 171

Návrh celoročního programu pro kmen lesní moudrosti	171
Návrh činnosti pro večery	175
Program v klubovně nebo v zimním období	175
Zábavný program vhodný pro sněm	176
Jednodenní výlety	176
Zimní vycházky	178
Stopování	181
Obtíže při fotografování stop	182
Žádné dvě stopy nejsou stejné	183
Pes a kočka	183
Vlk	186
Zajíci a králíci	187
Newtonský králík	189
Liška	192
Liščí lov	194
Závěr	197
Přírodní album stop	198
Chytání zvířat do pastí	199
Hvězdy	200
Zkouška zraku s Plejádami	206
Planety	208
Měsíc	209
Zálesácká chata	209
Co dělat v klubovně a doma	215
Dárky na památku	217

Zálesácké sedátko	217
Ptačí budky.	219
III. ORLÍ PÉRA	223
Stoupání na horu	223
Orlí péra a mistrovství lesní moudrosti	224
CESTA PRVNÍHO SVĚTLA	225
Chůze	225
Lehká atletika	226
Jízda na kole	228
Jízda autem	228
Cestování	229
Horolezectví	230
Stavitelská zručnost	230
Rozdělování ohně	231
Výroba oděvu a obuvi.	232
Kanoistika	232
Plavání a potápění	233
Akrobatická cvičení	235
Lukostřelba	235
Práce na zahrádce	236
Zkouška zraku	237
Zručnost	237
CESTA DRUHÉHO SVĚTLA	238
Cestování	238
Uzly a provazy	238
Spojení	239
Vaření v přírodě	239
Opatřování potravy	240
Tesařská zručnost	240
Farmaření	241
Tábornické znalosti	241
Fotografování	242
Znalost přírody.	243
Vycpávání	248
Život ve městě	248
CESTA TŘETÍHO SVĚTLA	248
Hledání pravdy	248
Vedení	249
Sebeovládání.	250
Zábava	250
Kreslířské umění	252

Pletení a tkaní	252
Práce z kůže	253
Vyřezávání ze dřeva	253
Hrnčířství	253
Košíkářství	254
CESTA ČTVRTÉHO SVĚTLA	254
Táborové vybavení	254
Stavba přístřeší	256
Zdraví	256
Zacházení se sekerou	257
Osadnická dovednost	258
Chov drobného zvířectva	258
Zálesáctví	258
IV. MISTROVSTVÍ LESNÍ MOUDROSTI	260
Atlet	260
Botanik (I)	260
Botanik (II)	263
Cestovatel	264
Entomolog	265
Horal	266
Hrnčíř	267
Hvězdář	268
Lesák	268
Lesní moudrost bílého muže	270
Lovec	270
Ornitolog	271
Plavec	272
Posel	273
Přítel divočiny	274
Přítel malých bratříčků	275
Přítel zvířat	276
Skaut	277
Táborník	278
Táborový kuchař	278
Táborový lékař	279
Umělecký řemeslník	280
Vodák	281
Zálesák	282
Znalec indiánské lesní moudrosti	283
V. HRY	284
HRY V TÁBOŘE	285
Závod Apačů	285

Lov na lva	285
Plížení k jelenovi	286
Průzkum	286
Nepřátelský zvěd	286
Stopování	287
Chyťte rýsa!	287
Lov na králíky	288
Honba za poslem	288
Lov na medvěda	289
Házení na medvěda	290
Lov na jelena	292
Lukostřelecký golf	295
Zkouška zraku	295
Větrná růžice	296
Vaření vody o závod	297
Soutěž zručnosti	297
Sdružený závod	298
Klání ve vodě	298
Lov na velrybu	300
Honička na kánoích	302
Vodní honička	302
Vodní zápas	302
Ponorka	303
Vlečná loď	303
Plavecká dvojčata	303
Polohová štafeta	303
Skokanská soutěž družstev	303
Stínová honička	304
Honička ve dvojicích	304
Lovení ryb	304
Králík v dutém stromě	305
Ptáčník	305
Medvěd a lovec	306
Kovbojská honička	306
Obchod s ptáky	307
Ptáček hledá strom	307
Soutěž Viléma Tella	307
Běh kolem mety	308
Závod se švihadlem	308
Závod klusáků	308
Medvědí chůze	308
Kulhavý pes	309
Kachní chůze	309
Tulení pochod	309

Přstrosí chůze	309
Žabí poskoky	309
Klokání běh	309
Krabí závod	310
Hadí závod	310
Závod trakařů	310
Závod pluhů	310
Indiánský závod	310
Skokanský závod	311
Závod s míčem	311
Druhý závod s míčem	311
Přestavování kuželek	312
Závod s přehazováním míče	312
Skoky přes kozy	312
Závod skokanů	313
Kdo doskáče nejdál?	313
Přechod přes potok	314
Stará herka	314
Bizoní bobky	315
Odpalování míčku	315
Býčí zápas	315
Dráždění medvěda	316
Tvrdohlavý mezek	316
Medvěd v jámě	317
Zápas jednou rukou	317
Souboj jednou rukou	318
Souboj v kruhu	318
Souboj ve výpadu	318
Do kruhu	319
Přetahy	319
Kohoutí zápasy	320
Kohoutí zápas na jedné noze	320
Pozor na chřestýše!	321
Zápas	321
HRY U TÁBOROVÉHO OHNĚ	321
Rytířské klání	321
Klepni soupeře	322
Sršeň	323
Jízda na koštěti	323
Kočky na plotě	324
Řečnický souboj	324
Zpěvácký souboj	325
Pantomima	325

Předej dál krabičku!	326
Nesnadné krmení	326
Jeřáb	327
Stůj!	327
Přednes abecedu!	327
Neusměj se!	327
Veselý souboj	328
Poznejte ptáky	328
Indiánský běh	328
HRY V MĚSTSKÝCH ULICÍCH	329
Zaznamenej zvláštnosti	329
Na detektivy	329
Chyťte uprchlíka!	330
HRY V KLUBOVNĚ	331
Hleďte veverka!	331
Hlasy zvířat	332
Přenášení ořechu	332
Hra s perličkem	333
Míčem do terče	333
Závod u tabule	333
Hlavní města	334
Rychlík jede do Bratislavy	334
Dostihy	334
Navlékání jehly	335
Dovedný krejčí	335
Kimova hra	335
Máš dobrý čich?	336
Poznej známá místa	336
Moje prázdniny	336
Ano i ne	337
Zoologická zahrada	337
Zvěřinec	337
Portréty	338
Telegramy	338
DOSLOV	339

ERNEST THOMPSON SETON

*Kniha
lesní
moudrosti*

Z anglického originálu *The Book of Woodcraft and Indian Lore* (Doubleday, Doran and Company Inc., New York 1929) a *The Birch Bark Roll of Woodcraft* (Brieger Press, Inc., New York)

přeložil Miloš Zapletal

Obálku navrhl Antonín Kalcovský

První vydání. Praha 1970

Vydalo nakladatelství Olympia

Stran 339

Odpovědná redaktorka Jarmila Blažejová

Technický redaktor Jindřich Šurda

Vytisklo Rudé právo, tiskařské závody, Praha

AA 19,48. VA 20,49

Tematická skupina 14/63

Cena brož. 25 — Kčs. 305/22/862

Vyšlo jako 1342. publikace Olympie