

Śiwak

6.3.- 8.3. 2015

PJATEK 6.3. Wszyscy co oddali zgłoszka i byli chętni pojechać na śiwak spotkali się 6.3 2015 na dworcu autobusowym o 15:50. Jacek przyszedł trochę później ze słowami : „Autobus jedzie 16:10”.

Przyjechalismy szczęśliwie, ale niedokładnie, do **PZKO** trzeba było jeszcze przejść jakąś drogę. Kiedy w końcu przyszlismy, Tomasz pozdrowił nas słowami: "przeżujcie se w przedśionku a zawierajcie drzwi i tak ta **PZKa** mo 15°C". Więc zanieslismy rzeczy na górę. Kiedy wszystko było na górze stanelismy w drzwiach w oczekiwaniu na program. Ktoś nam powiedział że przyjadą znajomi. Stanelismy przy drzwiach by powitać gości. Lekko zaskoczeni witalismy gromowców: starych kolegów i nowych ludzi. By dobrze ich poznać zagralismy karimate.



(Kto nie wie, gra polega na tym by kogoś uderzyć karimatą. Jedyną nadzieją ofiary jest wypowiedzenie imienia kogoś innego.) Nie powiedziałam wam kto na tym biwaku był teraz znalazła się okazja więc przedstawiam wam Opty: Michał(tyn ukecany), Iza, Anka, Irka(Jo), Asia, Kata, Danka(ta mało), Chorz, Jaco, Brónio, Siskus, Kasia, Doda, Duduś, Stacho, Raja, Aneta, Basto, Tomasz, Daro, Sifcz, Krzysztof, Wojtek i Marek(który przywiózł Hale z nami na chwilkę zagrał karimatę). Grom: Hala, Janka, Tomasz, Alex, Ewa, Ania, Janek. Rozróżniam dwie Anie: Ania z Optów to Anka a Ania z Gromu to Ania. Kolacja nastąpiła niemalże zaraz po grze, każdy miał swoje jedzenie tylko Kasia i Doda postanowiły przeżyć biwak na cudzym jedzeniu. Po kolacji każdy przyniósł karimatę i zaczęło się świeczkowiśko które zapalił Janek najmniejszy uczestnik naszego biwaku.

Na tej fotografii wygląda jakbyśmy nic nie robili. Lecz tak na prawdę płaszków było niemało.



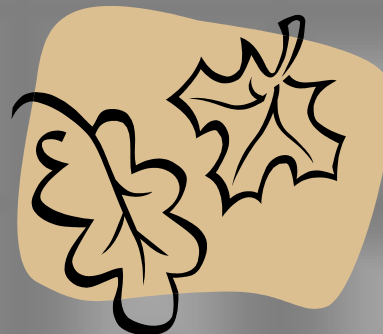
W ciągu świeczkowiska Stacho, Wojtek i Krzysztof zagrali scenkę, która wprowadziła nas do tematu całego biwaku. Biwak wymyślił Wojtek i Stacho a tematem byli druidowie. Do sceny wachtowi dostali pergaminy z tekstem do rozszyfrowania. Wachtowi: Janka, Hala, Jaco, Brónio. Wachta Brónia se nazywała: Wachta biegle władająca językiem polskim w mowie i w piśmie. W grze było trzeba rozszyfrować list do Alderlina. Około PZKi byli rozmieszczeni bibliotekarze i różni ludzie, którzy ci mogli jakoś pomóc w szyfrowaniu listu jako jedyna wachta Wachta Hali znalazła wszystkich pięć kawałków abecadła (oczywiście była ostatnia) zato Kasia(nie mogę tego pojąć) rozszyfrowała list tylko z dwoma kawałkami. Grę wygrała wachta Jacka.



☞ 10 zagwizdano ciszę nocną do lat 15. Szczęśliwi że zagraliśmy tak świetną grę chwilkę gadaliśmy aż do momentu gdy przyszedł Jifcz. Potem było cicho jak w grobie.

SEKCYJA 7.3.

PRZED – Ostry



W sobotę wstaliśmy koło siódmej.

Wygramoliliśmy się ze śpiworów i przygotowaliśmy stoły na śniadanie. Niektórzy myśleli jeszcze o ciepłych śpiworach inni zaś chodzili około stołu i „kosztowali” różne pokarmy. Po śniadanku wyszliśmy na Ostry. Przez całą wycieczkę graliśmy grę która się nazywała ... nie ważne, po prostu kiedy jakiś kadrowiec zawrzeszczy „Griffin” to trzeba się schować tak by nikt cię nie dostrzegł. Gdy zaś ktoś zapiszczy „Skrzat” musisz uciekać na coś wysokiego czyli najczęściej na drzewo. Niedźwiedzia zniszczysz tylko tak że będziesz większy od niego. Wilki się nie dostaną w głąb koła.



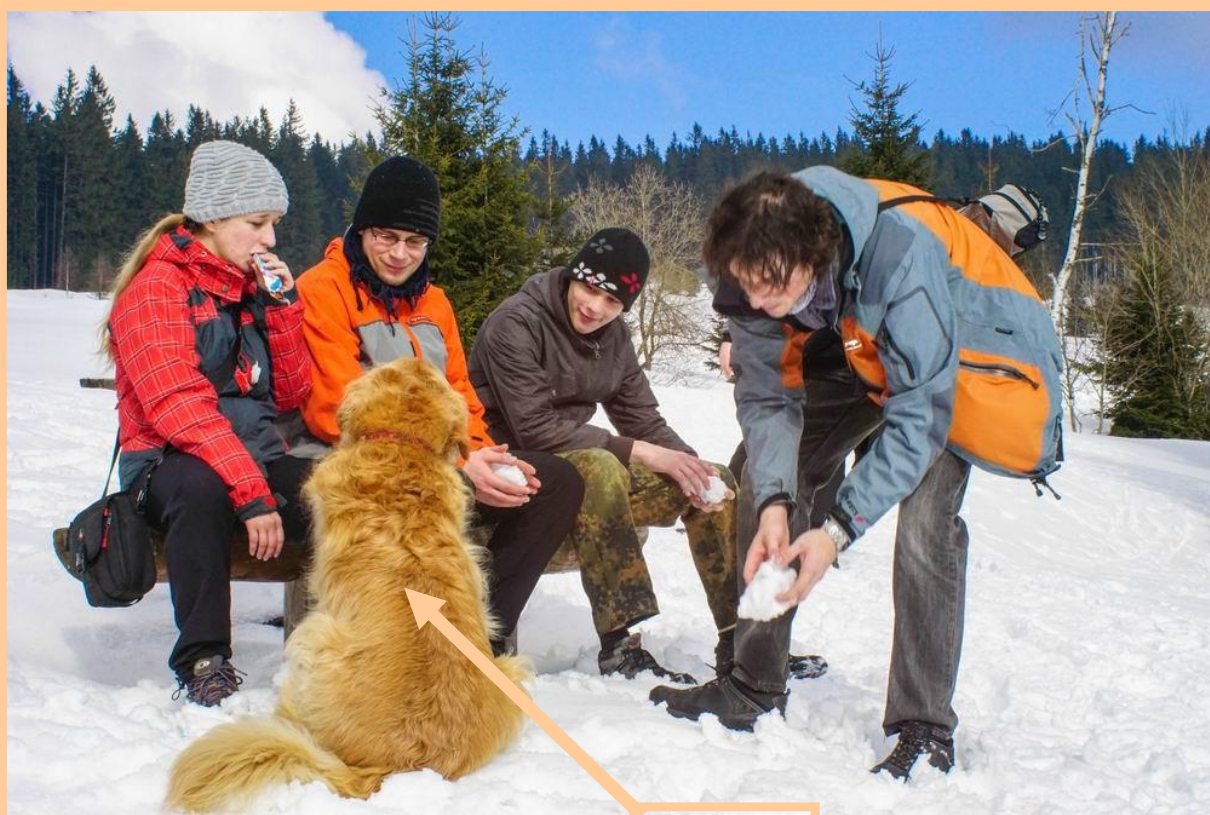
Niedźwiedź



Po drodze znaleźliśmy złamane drzewo Młotek i Daro na niego weszli i starali się go zrzucić, naszczęście bracia naszego drzewa, go trzymały dość mocno.



Na szczycie poznaliśmy Gulasza (tak został nazwany przez nas) złotego retrievera który lubił kapać w powietrzu kule śniegowe. Stacho dał nam szyfrę podobną hieroglifom i powiedział że mamy z tego rozszyfrować kłótnię na smoka. Zupełnie zdezorientowani głowiliśmy się nad tą kartką. W końcu Janka ze swą wachłą jakoś (nie jestem w stanie tego pojąć) to rozszyfrowała.



Gulasz



Dalsza gra którą zagraliśmy podczas tej wycieczki miała miejsce między Ostrem a Kozubową. Celem gry było przenieść co jak najwięcej jedzenia do jaskiń. Zabraniali im złodzieje z innych wacht. Kiedy cię złodziej trafił musiałeś mu oddać swą zdobycz. Zupełnie przemoczeni skoczyliśmy na herbatkę do chaty. Około trzeciej doszliśmy do PKi gdzie na nas czekała wspaniała kapuścianka. Po obiedzie nastąpiło mycie garców i wymarzona cisza poobiednia.

Tak tymu wóm to tak długo trwało to obierani zimnioków. Jo by se też natropiła kiel bych to robiła takim nożym.



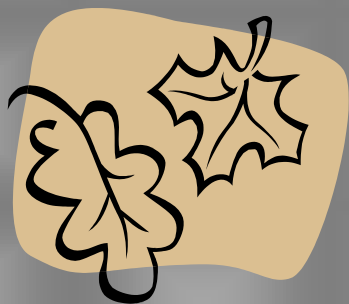


W ciągu ciszy miała każda wachta przygotować scenkę „Oczarowywanie znaku”. By kadrowcom pokazać, wachty się złączyły i zrobiły jedną wspólną scenkę. Moim zdaniem to wyglądało jak pigmejski wojowniczy taniec ,to i tak kadra się dość naśmiała. Potym miłym urozmaicheniu zagraliśmy grę, którą nazwałam „Gra o totem”. Kiedy już mieliśmy totem to trzeba go było oczarować. Pierwsze zaklęcie mogła zyskać tylko jedna wachta. Zaklęcie pajęczyny zyskała wachta Jacka tak że z (skoro) wszystkiego co miała na sobie, zrobiła najdłuższy sznur. Owszem były jeszcze inne zaklęcia które można było zdobyć u magików. Czar „Bagno” uwięził cię na 15 sekund a ciebie ostrzelowali nieprzyjaciele. Jak zostajesz wybity piłką to musiałeś wrócić do bazy by się ożywić. Problem był w tym że bagno się robiło z maki w ustach i nie wolno było pić wody. Po zdobyciu tego czaru wszyscy wyglądali jak gejsze.



Hala, Duduś a Jo jako gejsze.

Tomasz miał czar kaczkę czyli pięć kroków od totemu było trzeba iść kaczuszkami. Wojtek posiadał troli którzy chodzili tam i spowrotem a ci których dotkli musieli powrócić do bazy. A u Stacha było trzeba poskładać cały alfabet Aldorsea kiedy już pomęczylismy szare komórki dostaliśmy karteczkę na drzwi z szyfrem. W końcu myślicielismy rozłożyć czary tak aby nikt nie ukradł totem. Wygrała wachta Jaca i Hali. Do bazy Hali nikt obcy ani niewkroczył a wachta Janki która tam była od początku gry zdołała wyszyfrować tylko dwa słowa. Przerwa między grami była mała kolacyjka. Tak, Alderlin już zdołał oswoić sobie czary ,teraz zaczyna się walka o Eskalibur. Celem gry było wyciągnąć wszystkich kadrowców z koła a my mogliśmy się ożywiać. Kadrowcy nie mieli tą szansę byli martwi, poprostu trupek. Potem zupełnie przemęczeni położyliśmy się do śpiworów i „pozdychali”.



WIEDZIELA 8.3.

Zupełnie nie szczęśliwi powyłaziliśmy z śpiworów. Po przebudzeniu strawiliśmy resztki naszego jedzenia. Potem szybko wszystkie rzeczy napchaliśmy do plecaków. Nastąpiło szalone szukanie skarpetek, szatek i krawatów. Szatki nam były potrzebne do gry. Zyskaliśmy Eskalibur, teraz było go trzeba zabić do skały. Podczas gdy ktoś siedł zabijając gwóźdź do „gnotka”, jeden z wachty musiał lewytować.



Jeżeli spaść była minutowa penalizacja. Do tego musiałeś sobie wylosować czy pójdziesz poczworakach, ślepy, kaczuśkami (trasa wiodła przez schody).



Najszczęśliwsza była wachta Hali. Druga była Janka. Te dwie wachty miały tylko jeden gwóźdź. Wachta Bronia i Jaca je skrzywiły. Jacy do tego dał tyle werwy, że kiedy przyszedł zawsze go skrzywić miał je aż trzy.



Wachty, które przegrały robiły porządki. pozostałe grały karimatę z zawiązanymi oczami i z zwierzątkami. Czas dobiegł końca czas pożegnać się z Gromowcami. Pełni energii wracaliśmy tą samą drogą trochę krótszą. Na przystanku kończyliśmy kliki za cytryny. Chociaż ta śmieszna i wesoła przygoda już się skończyła wiem, że wkrótce przeżyjemy dalsze.

Ireneusz



