



Dnia 25 lipca 2015 roku zagrzmiął na banhofie w Czeskim Cieszynie gwizdek. A nie był to tylko zwykły gwizdek konduktora. Był to magiczny gwizdek „groźnego oboźnego Olafa Baśka Kiszy”. -DrużynoOPTYkończyćbaczośćfrontemdomniewdwuszereguzbió rka!!!!- rozniosło się po hali aż ludzie się oglądali.

Tak oto rozpoczął się obóz z Berounka 2015. Po „SPOCZNIJ” odbył się tradycyjny rytuał pożegnaniowy z rodzicami. -Drodzy rodzice, dziękujemy za to że nam na dwa tygodnie pożyczacie wasze pociechy, bla bla bla, przywieziemy je całe i zdrowe... BACZNOŚĆ – pożegnać się z rodzicami (papa, czau, muck, kiss, dowi...) i ZA MNĄ NA PERON NAPRZÓD MARSZ!!! Wsiedliśmy do pociągu wszyscy tryskający energią i rozpoczęła się długa i nudna podróż do Chrastu u Plzně. Podczas drogi stwierdziliśmy, że brakuje nam jednej uczestniczki. Nikogo to jednak nie wzruszyło ponieważ była to Kisiel... Wsiadła w Ostrawie... Po długiej przejażdżce pociągiem urozmaiconej w grę w karty, gadaniem, rozwiązywaniem krzyżówek, graniem gry PIXWORDS dotarliśmy wreszcie do obozowiska, gdzie przywitała nas grupa wikingów.

Zmieniono nam imiona na SVEN i ASTRID, kadrze na OLAF i BIORG. Rozdzielono nas do chat a najstarsi zbudowali srub czyli kuchnię. Rozpakowali i zakwaterowali się, zorganizowano wyprawę do lasu po drewno, zjedzono kolację, odprawiono apel a po nim siedliśmy do pierwszego wspólnego ogniska. Zapoznano nas z tematem obozu (Jak wytresować smoka) i nasza wiejska wiedźma Biorg powiedziała nam z kłórim SVENEM czy ASTRID (wachtowi) mamy trzymać czym rozdzieliła nas do wacht a wachtowym czyli JARLOM rozdała tarcze: DST (Drużyna Svenowej Tarczy)- Chorz (J), Mates, Danusia, Łoś (miała być Iza Szucs, ale nie była), POLARNE OWCE-Doda (J), Kasia, Michał, Maryś Mendrok, Irka, FLAKOTY-Asia (J), Piotruś Štirba, Ania Szucs, Ujec, EloMelo, CHŁOPSKA UNIA JEDNOŚCI I KISIEL-Szarka (J), Duduś, Jacek, Stacho, Bró nio i Kisiel.

Dzień 2.

Ponieważ była niedziela, pobudka była przesunięta na godzinę 8:00, z czego cieszył się cały obóz z wyjątkiem rannej warty. Te dwie nieszczęsne osoby miały jednak jedną wygodę, ponieważ nie musiały przygotowywać śniadania. Po higienie osobistej wszyscy siedliśmy w koło i zjedliśmy pocztowe wikingie śniadanie. Chleby łamaliśmy a raczej targaliśmy rękami i moczyli w puszkach z rybami po czym posyłaliśmy dalej w koło. Po śniadaniu zostaliśmy zaznajomieni z regulaminem obozu, zdrowotnik zdradził nam tajemnice małego i





dużego mesza, bosman i kasiarz w jednej osobie przypomnieli nam, że siekierą lepiej rąbać drewno niż kości a kucharka zaznaczyła, że najlepiej gotuje się w garach czystych niż brudnych. Po krótkiej przerwie w programie był obiad i cisza poobiednia po której odbyła się gra. ŚCIEZKA DOROSŁOŚCI- Po kolei, jeden po drugim pokonujemy tor przeszkód z lin w jak najszybszym czasie. Problem tkwi w tym, że w ręce mamy łyżkę a na niej jajko. Przed grą nam Kaja, Daro i Krzysztof ładnie zainscenizowali jak się kradnie jajko zlej smoczycy i jest gorące więc go trzeba nieść na łyżce. Po grze swoje jajo (o ile było całe) zanieśliśmy po kolei od najszybszego do najwolniejszego czy zdyskwalifikowanego w ścieżce do wylęgarni. Tam każdy wybrał sobie plastikowego smoka. Potem programowcy zapoznali nas z grą, która przebiegała przez cały obóz a nie uznawano ją za grę całoobozową BUJA!!! Jeszcze przed tym przebiegła licytacja runó w (starodawne litery). A teraz gra-NOCNA FURIA (ALARMY)- Cały obóz czeka na grę, wyjście do wody lub delektuje się ciszą poobiednią, kiedy przez całe obozowisko słychać głos Krzysztofa-NOCNA FURIAAAAA!!!!- Wszyscy obozowicze (z wyjątkiem wachty Szarki-nie mogą użyć skrótu...) wybiegają w kierunku kadrowca, który potajemnie wyszedł z obozowiska. Gonia go, pózniej powalają na ziemię i szukają świstka przyklejonego na jego ubraniu. Na karteczce znajduje się pięć „klikihakó w” czyli runó w takich samych jak na tarczy wachtowych. Zaszifrowane słowo należy zapamiętać i na runach na tarczy ułożyć plastikowe smoki tak aby i na tarczy i na świstku było to same słowo. Za ułożenie smokó w otrzymujemy jeden punkt, za rozszyfrowanie słowa drugi. Naturalnie dla wachty obowiązuje zasada kto pierwszy ten lepszy. Za wygrywane alarmy i inne gry wiedźma rysowała nowe runy na tarczy wachtowej. Po wytłumaczeniu gry był wypróbowany jeden alarm a potem był do kolacji czas wolny. Po kolacji apel, ognisko i cisza nocna.

Dzień 3

7:00 tradycyjnie zabrzmiało-poobudka poobudka wstać...-Po rozżwiczce była naplanowana gra. Był piskany alarm kąpieló wkowy i mydlówy. Po zbiorze wszyscy odłożyli mydła i ręczniki a programowcy zaprowadzili nas na pole za obozowiskiem. BORÓWKOBRANIE- Reguły były proste. Po scence zagranej przez Dara i Kaję wszyscy zrozumieli, że trzeba się moooooocno zabrać ró zowym śluzem (boró wkami) w trybie nał. Wszyscy zabrali się do roboty tylko Kisiel biedactwo zadała pytanie: Jo to nie rozumiym...co mó m jako robić??? Grupa graczy pokazała jej to warką śluzu, która wylądowała jej na ciele. Według mnie ta gra była kamuflażem do zaprawy WOPR i do tego by po pierwszy raz iść się umyć mydłem. Chodźby do Berounki... Potem było śniadanie. Po śniadaniu była w programie dalsza gra.

DRAKARY I - Gra polegała na tym, że trzeba było zbudować nam drakar (łó dż wikingską) z drewna.





Najpierw było ale trzeba naprawić zepsute tartaki. Na niedalekim potoku mieliśmy w ciągu 30 minut zbudować funkcjonujący młynek z drewna, który znaleźliśmy i 2 metrów w taśmę klejącej. Można było użyć jednego noża. Potem nagle w potoku pojawiło się tak dużo wody, która dosłownie leciała w prądzie tak, że jeden młynek został zmyty. Naszczęście było to już po wyłączeniu stopera gry. Grę też parę razy przerwał deszcz, podczas którego szliśmy się schować na parę minut do namiotów. W namiotach także zjedliśmy obiad i przetrwali ciszę poobiednią. Wtedy jeszcze nie wiedzieliśmy, że to był ostatni deszcz na obozie... Po ciszy poobiedniej była gra DRAKARY II- Za spełnione zadania otrzymywaliśmy „zasługi”. Za zasługi w tartaku kupowaliśmy części do swych łodzi, które potem skleiliśmy Kanagonem i taśmą klejącą. Wszystkim trzem wachłom powstała prawdziwa replika prawdziwego drakaru, który nawet pływał. Zadania, za które były zasługi: 1. Przetrwanie bitwy z gronkielem- trzeba było obieć koło z lin i przy tym nie być ani raz trafiony piłeczkami, który rzucał Daro. Do dyspozycji mieliśmy tarczę wachłowego. 2. Zapamiętanie pięciu pełnych nazw smoków, który rzy obrazki właśnie pokazywał Basio i powtó rzenie Dance. 3. Chwycenie ryby- pojedynek trzech przedstawicieli wachł- każdy ma w ręku rakiętę do lakrosa i pró buje chwycić rybę (piłeczkę), który właśnie wyrzucił rybak Olaf (Tomasz). 4. Zawiązanie ośmiu węzłów w razem z cumowniczym na wiośle (z czym większość miała problemy) w ciągu dwóch minut i związać długą linę tak, aby Fifczowi się podobało. 5. Kiedy nad tartakiem pojawiła się czerwona chorągiewka, oznaczało to, że jest pożar, który trzeba ugaścić. Kto pierwszy ten lepszy. Z każdej wachty przybiega jeden członek, do kubka nabiera wodę z wiadra i z odległości cca 2 metrów w zrzuca falą wody z kubka połowę petki ze słupka. Prawie przez całą grę był do dyspozycji uniwersytet (Krzysztof), w którym przebiegały lekcje o smokach. Trzeba podkreślić, że garło się wachłami rozszerzonymi. Wachta Chłopska Unia Jedności i Kisiel (no przecież mógłbym, że nie mogę użyć skró tu... spróbuj sam/a utworzyć z pierwszych liter słowo...) była podzielona między trzy pozostałe wachty, z którymi grała niekiedy gry i też warlowała.

Dzień 4

Wczoraj na apelu w rozkazie było napisane: 8:00-pakowanie osobiste, 8:15-pakowanie namiotów. Te dwa fakty oznaczały, w czwartym dniu obozu będzie etap. Po śniadaniu się zaczęło. Wszyscy biegali jak błbicy a wachta służbowa jak dwukrotni błbicy. Groźny oboźny poganiał jak szalony. O 9:30 wreszcie wypłynęliśmy. Był to najdłuższy etap na tym obozie (ok 21,9 km). Berounka dawała nam porządnie popalić swą wodą. - Tywogo to je OLEEEEEEEEEEEEEEEJ- ozywało się znad rzeki. Wszyscy nieśłety musieli się z tym masnym





czymś pogodzić. Po obiedzie (pomazanka z czosnku) i króciutkiej ciszy poobiedniej popłynęliśmy dalej. O godzinie 15:45 dopłynęliśmy do Liblina. Rozpakowaliśmy obozowisko. Groźny oboźny robił swą ulubioną robotę-poganiał ludzi... Po rozpakowaniu i uspokojeniu chodu obozu była na programie gra. OWCOBAL- Wachty zamieniają się w jeźdźców i smoki. Smok ma związane oczy a jeździec siedząc na barana nawiguje smoka. Po polu błakają się owce (kadrowcy ze związanymi oczami) Należało przyjść do owcy i klepnąć ją w tym kierunku w którym miała iść. Sek w tym, że owca robiła tylko 3 kroki. Trzeba wysłać drugą załogę z wachty by w ten sam sposób b owcę posłała do bramki. Grały dwie wachty. Która dała więcej goli owcami-zwyciężyła. Po owcobału był apel a kiedy Groźny Oboźny nakazał odprowadzić wachty na podobozowisko rozpoczęła się nieplanowana gra. SZARKOWO OSIYMNOSTKA- W obozowisku spokój. Nagle 7 chłopów w biegnie do Szarki i łapie go za nogi, ręce, tułów i próbują go wrzucić do rzeki. Inni obywatele kempu śpiewają: Někdo má narozeniny... My po nich śpiewamy: Sto lat, niech Ci gwizdka pomyślności, żywio, mnogalieta i inne sto lat. Po tej zabawie następuje kolacja, ognisko i cisza nocna.

Dzień 5

W tym dniu (w związku z ranną wartą) powstały dwie legendarne hłaski. Ranna warta-Ujec i EloMelo lamentowała nad losami wartownika i powstał „KEC A LA UJEC” - „Hej Elo ale wiesz co je wkładu na tej warcie? No co? NIC !!! I „KEC A LA ELO” - „To je żywooooo” - „Mówiło się przez cały obóz. Po śniadaniu była rozewiczka i tradycyjne pakowanie obozowiska. Groźny oboźny jak zawsze poganiał. Na trasę Liblin-Třimany wypłynęliśmy o miutę szybciej a w nagrodę mieliśmy o minutę dłuższą ciszę nocną. W kempie U MLOKA byliśmy na obiad-chleb z Vysočina. Po ciszy poobiedniej była gra. SZKOŁA LATANIA- Gra była znowu bez wachty Chłopska Unia Jedności i Kisiel. Było trzeba wybiec po jednym okgom w górę po drodze i po jednym słowie przepisywać „návod” na wytresowanie smoka i zrobić jak najmniej błędów. Kiedy było przepisane poskładaliśmy z tej kartki samolocika i rzucaliśmy po kolei w mokrym wąwozie z kałużami. Kiedy samolocik się utopił było trzeba tekst znowu napisać na zapasową kartkę. Celem było przedostać się przez wąwóz jako pierwszy i mieć najmniej błędów w ortograficznych w tekście przepisany. Po tej grze jak zawsze- kolacja, apel, ognisko, i cisza nocna. Na każdym ognisku jeden członek z wachty Szarki czytał nam z księgi smoków w jedną opowieść o jakimś smoku, który sam słyszał od dziada, czy wymyślał.



Dzień 6

Warta o 5:00 do 7:00 znowu była bardzo zasmucona bo Groźny oboźny uszczodził nam godzinę ciszy nocnej nawięcej. Na apelu dzień wcześniej było, ale głoszone, że w związku z tym, że byliśmy na wodzie o minutę wcześniej niż planowano pobudka będzie posunięta o jedną minutę a nie godzinę. Jak już zaznaczyłem, ten fakt jednak wzbudził radość w sercach prawie wszystkich obozowiczów. Po śniadaniu Groźny oboźny ogłosił klar w namiotach a zdrowotnik kontrolę suchości rzeczy. Zaczęło się wielkie sprzątanie a po nim były warsztaty topografii. Fifcz wytłumaczył nam zasady zegaru słonecznego, i poznawania stron świata bez kompasu czy busoli. Wytłumaczył nam też o co chodzi w orientacji na mapie, jak znaleźć miejsce, na które stoimy itd. Potem każda wachta zrobiła swój zegar słoneczny. Zegar trzeba było mieć idealnie poziomo więc wachty znalazły parę sposobów. Np. Postawić zegar na wodzie, czy zawiesić na sznurkach. Po warsztatach był wyśmienity obiad – kurczak na papryce no PYCHAAAAAAA!! Potem cisza poobiednia a po niej gra. FESTIWAL SMOKÓW- Zadaniem było umieścić plastikowe figurki smoków w jak najbardziej kreatywnej pozycji do fotografii. Po tej grze nastąpiła dalsza. SZUKANIE BECZEK Z JEDZENIEM- Wikingowie ukryli ostatnią beczkę z jedzeniem w lesie a my szukaliśmy jej. Danusia znalazła złotą HIKO, w której byli Kávenky czyli swaczyna. Zjedliśmy ostatnie zapasy naszego jedzenia. CO TERAZ???!!! Wiking Olaf (Krzysztof) zdradził nam, że jeszcze tego dnia wieczorem wyruszamy podbić Szkocję czym zapowiedział grę całonocną. Po przygotowaniach i pakowaniu wyruszyliśmy. Fifcz został w obozowisku by wartować. Po przejściu ok 3 km zatrzymaliśmy się przy kupie słomy pod dachem i starym chlewie, by odczytać wiadomość od wyprawy, która była w Szkocji dawno dawno temu. Tylko jeden Olaf ją pamiętał. Po odczytaniu wiadomości zjedliśmy kolację, wiedźma poopowiadała coś nie coś o skotyjcach i chwilę skakaliśmy do kupy siana. Przez całą kolację i całą drogę do Szkocji jeden niecierpliwy Sven (Piotruś Štirba) na głos się cieszył „Rychło rychło pójdzie bo już ich chcym pozabijać”. Kiedy doszliśmy na miejsce Olaf (Krzysztof) wytłumaczył nam zasady gry.

WYBRZEŻE SZKOCJI I- Na murach Szkocji -wywyższenie między drzewami w lesie stali skotyjcy (kadra) i bronili ojczyzny. My mieliśmy drewnianymi kijami uderzyć ich do nogi (od kostki po kolano) czym wyautowaliśmy ich na ograniczony czas. Oni robili to samo a my chodziliśmy się ożywować. Kiedy wyautowaliśmy wszystkich we właściwy czas wybiegliśmy na mury czym wygraliśmy grę. Daro z Krzysztofem odegrali nam scenkę jak skotyjec melduje wielkiemu McIntoshowi przegraną w bitwie.





WYBRZEZE SZKOCJI II- Teraz przeba wymordować wszystkich farmerów i obrońców w Szkocji. Wybiegaliśmy na górę w lesie, gdzie były rozmieszczone świecące patyczki. Jeden mieliśmy zabrać i zanieść do bazy wachtowej na dół. Kadra utrudniała nam to łapaniem a po złapaniu było trzeba biec na dół do hillpointu. Po grze niektórzy coś niecoś zgryźli i potem poszliśmy spać.

Dzień 7

O 7:00 Stacho obudził nas bardzo łagodnym sposobem a co najlepsze BEZ GWIZDKA!! Było jeszcze trzeba zbudować mogiłę do pasa dużą i tylko i wyłącznie z białych kamieni. Kiedy mogiła stała my wyruszyliśmy do obozowiska. Byliśmy punktualnie o 9:00 tak jak Groźny oboźny nakazał. A wzamian za punktualność czekało na nas śniadanie-zrobiony rękami kadry chleb z marmeladą. Po śniadaniu ogłoszono czas wolny do obiadu. Rozłożono karimatki w obozowisku i po prostu się leżało, siedziało itd. Potem (nie wiem czy aktualnie groźny) oboźny zaproponował wyjście do bufetu. Na wyjściu Szarka dla hecy flirtował z barmanką a kiedy odchodził zostawił pod kuszem od Kofoli serwetkę z napisem You are my sunshine a po drugiej stronie numer na Dudusia. Po powrocie był obiad i cisza poobiednia a po niej gra. UCIECZKA Z WIOSKI SKOTYJCÓW- Groźny oboźny podniósł gwizdek do ust. Zagrzmiały trzy przeraźliwe gwizdy a po nich pięć słów, które mroziły krew w żyłach. A mianowicie: ALARM SZALUPOWY CZAS 60 MINUT. A wtedy zaczęła się wrzawa. Wszyscy lałali jak błbcy. Groźny oboźny poganiał. Wachta służbowa jak podwójni błbcy. W końcu wszyscy zdążyli i wypłynęli na trasę Trímány-Zvíkovec. O 16:15 byliśmy w Zvíkovcu, rozpakowali obozowisko, sklarowali łódki, ugotowali kolację a po niej było ognisko nieoficjalne a przy nim Krzysztof gotował nam swoje herbatki. MNIAM. Śpiewanie przegłuszał koncert nudnej kapeli, którzy grali „odrhowaczki”. Podczas ogniska parę czechów próbowało (prawdopodobnie z hecu) zbudować namiot w środku naszego obozowiska a gdy zwróciliśmy im uwagę, nie reagowali. Kiedy wszyscy poszli spać (było ciężko zasnąć ponieważ grały „odrhowaczki”) zaczęła się zabawa. Dwaj pijani ludzie kradli nam śledzie. Krzysztof pilnował i wartował. Było trzeba odganiać pijanych z obozowiska. Jeden pijany miał głupie pytania więc Krzysztof wyniósł go z obozowiska. A do tego wszystkiego do obozowiska przychodzi Kuba Langner i mówi: Hi, I am Jack. A Kisiel z Ełmelm na to: Co to Kuba kecosz. A on na to: Kurnik, ja chciałem ukraść banderę. A oni: A to jako jak?? A on: No ja myślałem, że tu będzie ktoś kto mnie nie znosi a ja mu powiem żech je z Kanady a że tu mój kolega a że mi warto pomóc z wjeżdżaniem i po tym z nimi a potem zalecym po banderę. No, szczerze powiedziałem... NIE WYSZŁO....



Dzień 8

Następny dzień obozu... Rano 7:00 klasyka: POOOBUDKA POOOBUDKA WSTĄĆ blaaaa blaaa blaaa, śniadanie, krótki rozróżnik, podchodzący został przedstawiony obozowiczom a potem Groźny oboźny znowu zagłosił: Pakowanie osobiste czas 15 minut. I znów to samo wszyscy łatali jak błękitni nawet podchodzący. Groźny oboźny robił swoją ulubioną pracę blaaa blaaa blaaa. O 14:30 byliśmy w celu- we Višňové (trzeba powiedzieć, że na rzece było prawie 13 km oleju bez Jezusa... aaaaaaaa), rozpakowaliśmy kuchnię itd. A potem była gra MIKRODRAGONARIUM- Najpierw przebródziliśmy rzekę by wejść na ławkę. Na niej były trzy kwadraty ze sznurkiem dla każdej wachty jeden. Przez godzinę mieliśmy zapisywać co się w naszym obszarze dzieje i zmieniać nazwy owadów w na smoki (17:32- przyleciał paskowiec dziobacz-osa). Kto miał najwięcej wpisów wygrał. Po tej zabawie był znów wieczorny rytuał. Apel, ognisko, blaaa blaaa blaaa blaaa nocna.

Dzień 9

Dalszy dzień rozpoczął się standardowo, tylko że o godzinę później i bez rozróżnika ponieważ była niedziela. Po śniadaniu przebraliśmy się w drużynowe tryczki i zagrali grę LEGENDA O WYPRAWIE DO ASGARDU- Kiedy przyszedliśmy do strumyka (ok 3 km nad obozowiskiem) Bior (Kaja) wytłumaczyła nam o co go. Wachta szarki czyli 16++ znowu nie brała udziału. Każda wachta dostała kartkę z legendą o wyprawie do Asgardu. W legendzie były opisane miejsca, na których znajdowały się koperty z zaszyfrowanymi indycjami. Kiedy znaleźliśmy wszystkich 6 kopert przyszedliśmy pod same bramy Asgardu (Křivoklát), gdzie czekał na nas wredny skrzak (Tomasz) i chciał znać hasło, które wynikało z indycji- jestem bardzo silny, moje dzieci noszą czapki itd.- (dąb). Po paru nieudanych próbach wszystkie wachty odgadły hasło i poszliśmy na Křivoklát. Tam wykupiliśmy prawie pół godziny. Rekord-6 gałek z tego jedną stawiał Olaf (Krzyśtof). Po powrocie do obozowiska był obiad, cisza popołudnia a potem Bior (Kaja) udzieliła nam warsztatów w a raczej wykładu o ekologii. Potem zagraliśmy OWCOBAL każdy z każdym. Po kolacji był apel na którym dowiedzieliśmy się o jutrzejszym GREEN DAYu. Kadra razem z pełnoletnim Szarką zrobiła sobie wyjście a my ognisko nieoficjalne.

Dzień 10

O 7:02 zagrzmiął gwizdek i pobudka. Po pierwszym słowie pobudki cały obóz stwierdził, że gwizdek



Obó z Berounka - Wikiiiing

25. 7. - 9. 8. 2015



zmienił właściciela. Nowym Trochę mniej groźnym oboźnym został Szarka. Po higienie osobistej, na którą przygotowanie było tylko pół minuty była rozćwiczka prowadzona przez Trochę mniej groźnego oboźnego. Po ok 6 minutach intensywnego biegania utworzyliśmy kółko by poćwiczyć, ale po chwili przyszli goście. Arktoś (Bró nio w płaszczu lekarskim i kapeluszu z otworami na oczy) i Jakub (Duduś w czarnym tryczku z naszytą pieluchą). Arktoś miał zasadniczy problem- KAJ MÓM NOS?!?!? Zostaliśmy rozdzieleni do nowych wachł. Obozowicze się nie zmieniali tylko dołączyli kadrowcy i zmieniliśmy sobie na jeden dzień nazwy. Do Flakoć czyli TA TA TAAAA dołączyła Kaja, Daro i Tomasz, Do Polarnych owiec czyli Polarnych pingwinów w Fifcz i Danusia, a do DST czyli ZADEK Krzysztof i Basło a kadrą została Chłopska Unia Jedności bez Kiśla. Potem była pierwsza greendayowa gra. BEZ NOSA NIE MA ARKTOSA- Po kempie w obręży gom były ukryte marchewki, które było trzeba znaleźć... proste. Po niej było śniadanie, nowy Trochę mniej groźny oboźny szukał ofiary smacznego, która została ukarana godzinową sławką czyli na razie 7 pompek a po nim zostaliśmy zapoznani z grą chłodniową. Kiedy krzyczy się ATRKTOOOS pojawiają się trzy osoby w płaszczach (Arktośy-dla każdej wachły jeden) i trzeba ich skryć pod ciałami wachły tak, by Tabaluga, który leci na zwiad nie widział ani skrawka białego płaszcza. Następnie zagraliśmy dalszą grę ARKTOPLAN- Wachły musiały zrobić z wszystkiego co znajdą w kempie (pełki, pudła itd.) z wyjątkiem rzeczy osobistych łódkę, czy coś na taki styl by utrzymała Arktośa (rolkę od srajlaśmy) na wodzie. U Bró nia na stanowisku ok gom od rzeki można było otrzymać nóż za napełnienie kubka wodą z rzeki. Wodę noszono w wszystkim. W rękach, tryczkach, buzi itp. U Szarki dostawano kawałki steropianu za rzucenie siedmiokrotnej żabki kamyczkiem do wody a u Dudusia wszystko możliwe. Taśmę klejącą, gumki... za przyniesienie rośliny z drugiego brzegu rzeki. Po stworzeniu arktoplanu był quiz z pytaniami z wieczorynki. Za każdą dobrą odpowiedź wachła brała do ręki lody (woreczek z kamieniami) i dawała do czy na arktoplan tak aby go zaciążyć na wodzie. Pierwszy utonięty Arktoś (rolka) w arktoplanie był od wachły TA TA TAAAAA. Po tej grze chłopcy kadrowcy mieli w planie dalszą. LUNETTA- Celem było przedostać się do lunety przez drogę pełną przeszkód. Trzeba było uciec przed dotykiem Arktośa ze zawieszonymi oczyma, ognistymi kulami (rzucane tenisaki), widoku Jakuba (kiedy Duduś się odwrócił było lepiej się nie ruszać) i uciec przed Jackiem, który biegał i łapał w danym kształcie. Kiedy wszyscy z wachły dotarli do lunety wybrano jednego członka, który siedział z Jackiem nie wiadomo gdzie. Po ich powrocie był obiad (fasole), cisza poobiednia (podczas tej legendarnej ciszy Daro wniósł na obóz z kec z jego szkoły- TO NEVAAAAADIIII, który był odpowiedzią na wszystko-JO NIMÓM MENAŻKE-TO NEVAAAAADIIII) i swaczyna-melony.



Po ciszy skorupy ob arbużó w zostały znowu użyte a to w ten sposób, że wyhecowany Mates, Elo i Kisiel obiegli jedno kółko wokół obozowiska bez bielizny natomiast ze skorupą od melona. Skutki były na apelu. Po melonach była następna gra. PUCHACZ- Całej wachcie z wyjątkiem osoby, która wcześniej poszła z Jackiem zawiązano oczy. Widoma osoba prowadziła przez zarośla, lasy, kamienie aż do Puchacza, który zdradził nam jedną ze wskazówek jak pomóc Arkłosowi podbić Zieloną dolinę i zrobić z niej Lodolandię. Musicie sprzątnąć Chamsina, władcę pustyni a potem zyskać magiczny medalion-Powiedział nam mądry Puchacz. Jakożto Arkłos nie mógł pojechać na pustynię do Chamsina rozkazał nam go wywabić z pustyni. I była następna gra. CHAMSIN-Po jednym z wachty chodziliśmy na pustynię (obszar z lin), na której był kibelek a na nim wiadomość. Przepisywaliśmy lub zapamiętywaliśmy słowa i zapisywaliśmy na osobne kartki. Po bardzo krótkiej chwili wszyscy stwierdzili, że piszą straszne głupoty np. Shdienfp djlzjop... Na pustyni można było być ale tylko tak długo jak się wytrzymało mówić ZAG ZAG ZAG ZAG ZAG. Czyli gra była głównie o wytrenowanych płucach. Kiedy już przepisaliśmy te wszystkie głupstwa trzeba było złamać zawiły szyfr, który wymyślał Jacek. Po długim myśleniu i paru podpowiedziach wachty pokolei stwierdziły, że Chamsina można wywabić na KAKTUS. Napisaliśmy to słowo na kartce, poskładali samolocik i rzucili do Chamsina i jego pomocnika (Jacek i Stacho). Kiedy ci to przeczytali ruszyli w naszym kierunku a my wrzuciliśmy Chamsina do wody, czym pozbyliśmy się władcy pustyni. Po grze była kolacja (spaghetti mniaaaam) a po niej bardzo zabawny apel mundurowy-tryczkowy. Po odczytaniu rozkazu: Wszyscy się pośmiali. Z ust Trochę mniej groźnego oboźnego wybrzmiały zdania: Inne: Udzielam pochwałę druhom Dominikowi Poločkowi i Mateuszowi Klimkowi za kreatywne użycie skorupy od melona. NAGANY: Udzielam nagany Katarzynie Stonawskiej za niestosowne użycie skorupy od melona. Udzielam nagany fasolom za niestosowne zachowanie w strzewach oboźnego. (Trochę mniej groźny oboźny był rekordman w pierdzeniu...) SKARGI, WNIOSKI, ZAŻALENIA, RAPORT, RAPORT KARNY WYSTĄP. EloMelo, Mates i Kisiel wystąpili. -Elo, Mates, jako fakt dobry napad, suprowieście to z tymi melonami wymyślili. Fakt jako dobre. Wstąp. A ty Kisiu co to jako miało być, taki pogorszowani młodzieży możesz mi jako rzyc??? Fakt nimó m słó w WSTĄP. Potem był normalny apel, w którym dowiedzieliśmy się, że jutro znów etap, a potem ognisko. Po ognisku czekała na nas następna gra (nocna). MEDALION- W lesie szukaliśmy po ćmoku trzech nietypowych rzeczy (końcówka od konewki, mini bista Klementa Gotwalda i prawdziwy medalion czyli wieczko od słoika) łapali nas tabalugowi pomocnicy, snajper strzelał laserkiem a kiedy przyleciał sam Tabaluga wszyscy musieli zastrygnąć w bez ruchu. Zawsze kiedy byliśmy schwyłani, trafieni czy poruszani musieliśmy się ożywić.



Po tej grze już była cisza nocna. Tak właśnie zakończył się tegoroczny GREENDAY.

Dzień 11

Jak już mówiono dzisiaj był znów etap. Spakowaliśmy wszystko, teraz już znowu Groźny oboźny jak zwykle poganiał. Wszyscy biegali jak błbcy a wachta służbowa jak dwukrotni błbcy. W Račicích byliśmy o 12:45, gdzie zjedliśmy obiad, powalali się na znak ciszy poobiedniej, zbudowali obozowisko a potem kolacja apel...klasyka. O godzinie 23:00 była oficjalna cisza nocna. Były jednak cztery osoby, które w naszym obozowisku nie spały a w tym dwie osoby wartujące. Około godziny 2:00 odezwały się trzy gwizdki i ALAAARM. W ten moment się 20 osób obudziło i pobiegło za podchodzącymi. Parę osób nawaliło do komory w namiocie a ta ich pręźnie i miękko wróciła ku śpiworom. Ci którzy wyszli z namiotu w nieco później zobaczyli tylko krzywy maszt bez bandery i wrzawę na drugim końcu kempa. Po tej zabawie znowu wszyscy z wyjątkiem wart, podchodzących i komendanta, którzy szły trochę podartą banderę poszli spać. Trzeba jeszcze powiedzieć, że alarm podniosła warta Filip Chorz Čech i Mateusz Klimek.

Dzień 12

O 7:00 pobudka, rozćwiczka, śniadanie, podchodzący zostali przedstawieni: Romek Ligocki i Tomek Franek. O godzinie ósmej poszliśmy po drewno do lasu a podchodzący za karę za nieudany podchód pomogli nam z przeróbką (tartakiem). Po zabawie z drewnem była gra. WYBRZEŻE ANGLII- Reguły tej gry są bardzo skomplikowane. Wachty podbijają terytoria na mapie. Ulepszają ich postawę z wioski na warownię, z warowni na klasztor itd. przez różne zadania. Np. Pływanie w dwóch kapokach, pływanie i przyciąganie na linie z powrotem, opłynięcie bojki na łódce z człowiekiem uwiązanym na tylnej cumie... I potem podbijaliśmy i robili pojedynki. Np. Pływanie na zawody, Włożenie do łódki przez dziób na zawody, rzucanie piłeczkami do celu. Kto miał najwięcej punktów na mapie z najwyższym rankingiem wygrał. Po tej grze był obiad i cisza a po niej chyba najbardziej udana i wg. większości najlepsza gra na tym obozie. BITWA MORSKA- Każda wachta miała dwie łódki, trzy wiosła, jeden kibel, jedną tarczę i dwie menaszki. Celem było zatopić obie łódki nieprzyjacielskiej wachty przez nalewanie wody do łodzi wiosłami, kiblami, menażkami... Jedyną obroną to tarcza albo ucieczka. Zawsze grały tylko dwie wachty przeciwko sobie-każdy z każdym. Niestety przy tej grze było dużo chorych obozowiczów. Przy tej grze było też jedno smutne zdarzenie. Menażki Stacha, Chorza i EloMela zostały zatopione ale TO NEVAAAADIII.



Obie gry na wodzie grali z nami podchodzący Romek i Tomek. Po grze była kolacja i apel, ognisko nieoficjalne a po nim gra nocna. ARENA- Za obozowiskiem była z kijó w i czarnej folii zrobiona okrągła arena tak aby nie było widać gó rą do środka. Były trzy wejścia (dla każdej wachty jedno-bez wachty Szarki, wejścia się potem zmieniały) przez któ re w każdym kole wszedł jeden członek wachty. W arenie były obrazki pojedynczych, podwójnych, potrójnych czy poczwórnych smokó w, któ re było trzeba zapamiętać wrocic do wachty naradzić się i wejść z powrotem do areny z odpowiednią bronią. Na każdego smoka był sposób b, któ ry Olaf (Krzysztof) popołudniu wytłumaczał na uniwersytecie. Nie każdy sposób b się kadrze podobał więc niekiedy uznawali niekiedy nie. Np. trzeba było przynieść kwiatki, któ re nie zawsze się spodobały, czy jakoś kreatywnie zrobić owcę. Były ale też stałe sposoby. Np. bronić się tarczą przed Gronkiem czy ubrać pelerynę przed innym smokiem. Po tej grze poszliśmy spać.

Dzień 13

Dzisiaj znó w był etap. Naszczęście ostatni. Standardowo wszyscy się spakowali i wyruszyli na trasę Račice-Srbsko. Był to drugi najdłuższy etap na tym obozie-okolo 21km. Po etapie zbudowaliśmy namioty i conajmniej przez godzinę w temperaturach 100000000000 stopni Ciesjusza zabijaliśmy śledzie do twardej jak skała ziemi. Po wyjściu do wody i paru razach schłodzenia się była kolacja, po której Bastek i Tomasz odjechali z pierwszą warką łó dek, apel i nietypowe ognisko... Ponieważ w naszym kempie było zakazane rozpalać ogniska z powodu sucha komendant Olaf(fifcz) wpadł na pomysł. Do środka kręgu położył menażkę a rozpalacz-nalał do niej wodę. Strażnik ognia został pasowany kanistrem z sokiem (Mianuję Cię strażnikiem soku. Strzeż go jak żrenicy w oku), któ ry później poszedł w bratni krąg a kiedy zabrzmiał Bó r kanister został przez strażnika ognia odniesiony. Programowcy, któ rzy wrócili ze zwiadu terenu zamiast wrzucić patyczek do ognia nalali sobie do kubków w wody i przylali do menażki. Tak oto do historii HDW OPTY zapisało się pierwsze WODOWISKO.

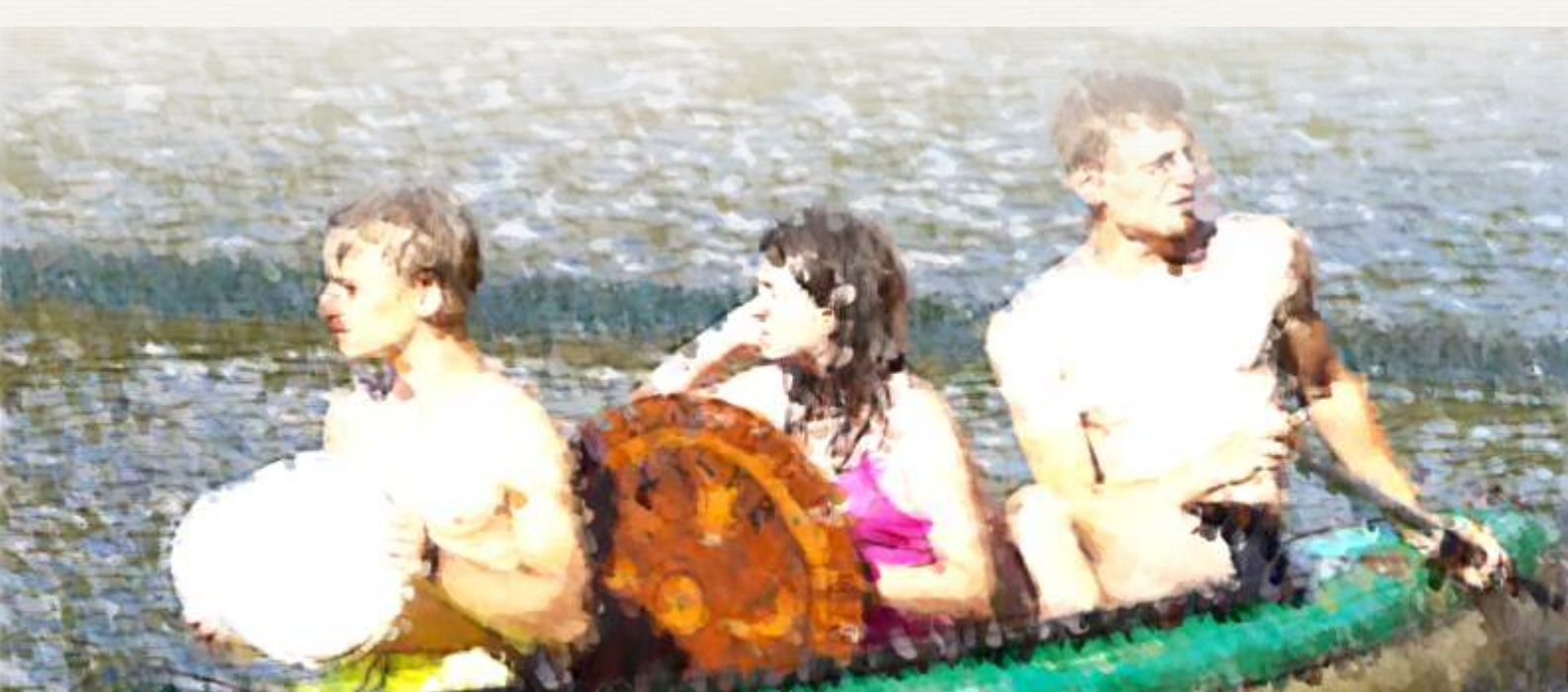
Dzień 14

Po tradycyjnej pobudce, rozćwicze i śniadaniu wszyscy z wyjątkiem Asi i Kiśla ubrali się w drużynowe tryczka i wyruszyli na banhof w Srbsku. Naszczęście nie jechaliśmy jeszcze do domu lecz w kierunku domu. Wysiedliśmy o przystanek dalej by pójść na Karlštejn. Szliśmy szykiem aż do podhradí gdzie Biorg (Kaja) wytłumaczyła następną grę. JAK STARY OLAF ZMIENIAŁ AŻ DOZMIENIAŁ.



Na początku naszego wyjścia otrzymaliśmy małą zicherkę. Tę zicherkę mieliśmy z ludźmi wymieniać a kto przyniósł najbardziej kreatywną rzecz - ten wygrywał. Na wypowiedź: „Dobrý den, my jsme skauti a hraje me takovou hru. Máme tady tudele věc a musíme ji za něco vyměnit” były trzy odpowiedzi. Pierwsza najczęstsza: Hmmm, co bych vám mohl/a dát. Druga, mniej częsta: Jó ó ó ó. Já jsem byl taky skaut a taky sem to hrál... Tu máte. A třetia: Na tohle já si tady nehraju. U mě už byli (inne wachty), můžete zase jít. Po dwóch i pół godzinach wymieniania wachty zgodziły się, że wszyscy już nas w podhradí znają, i że mają nas dość więc zakończyliśmy swoją menniczą działalność i zrobiliśmy sobie normalne wyjście. Po powrocie był obiad i cisza a po niej miał być owcobał. Przed owcobałem był alarm kąpieló wkowy a kiedy się chłodziliśmy Groźny oboźny zaryczył: BIERCIE ICH a wtedy dwa diabły porwały Mariana i Piotrka i zaczął się obrzęd chrztowy. Jak zawsze przeszedł swoją trudną drogę aż do nó g Neptuna, który nadał mu jak zawsze nowe imię wodniackie. Pó zniej był czas dla wachł gdy pisaliśmy piosenki a podczas czasu dla wachł przyjechała rodzina Rybickich (Jacek, Bebi, Aga i Ania bez Maksa) po nim apel gdzie na wnioskach wystąpił Szarka i Bró nio. Szarka: Czuwaj. Ahoj druhu oboźny. Adam Šárec ma „ŁAJBIK” dla družny Kaji- i podał jej taki ładny biuśtonosz, że na placu apelowym rozległo się głośne łaaaaa... A bró nio: Czuwaj. Ahoj druhu oboźny. Bró nio Poloček ma kufel dla druha komendanta. I podał Fifczowi ładny kufel od piwa KOZEL a na placu apelowym rozległo się znowu głośne łaaaaa... po apelu było przygotowanie do gry.

NOCNA FURIA- W jaskini, która była jakieś 2km od obozowiska grasowały smoki (kadrowcy). Każdy wydawał specyficzny dźwięk, według którego można było je łatwo odróżnić. Po dwóch jkach z wachty chodziliśmy w jaskini i szukaliśmy odpowiedniego smoka na którego mieliśmy sposób b znany już nam z gry ARENA. Kiedy natrafiliśmy na nieodpowiedniego smoka lub smok nam nie uznał nam sposób b jeden z dwóch jki zostawał na stać na miejscu a drugi biegł po ratunek. Jeden samotny członek wachty z czerwonym świecidełkiem na ręce szedł po kalekę. Na człowieka z czerwonym światłem smoki nie działały. Natomiast kiedy smok uznał nam nasz sposób b dał nam karteczkę. Gdy skompletowaliśmy wszystkich pięć karteczek i odwróciliśmy je dowiedzieliśmy się gdzie leży zraniona nocna furia. Wachta Flakoty była pierwsza co zrozumiała o co go. Cała wachta idąc węzłem za ręką ze Stachem z świecidełkiem na czele doszła do opisanego na karteczkach miejsca i zaczęła po omacku szukać nocnej furii na ziemi. Nikt nie wiedział jak wygląda jaki ma kształt. Po ok 3 minutach macania EloMelo znalazł plastikową figurkę Szczurka czym zakończył grę. Po tej grze była cisza nocna.



Dzień 15

Pobudka o 8:00, śniadanie itd. Po śniadaniu wszystkie wachty (bez Chłopskiej Unii Jedności i Kiśla) poszedły znów w pod jaskinię by zagrać ostatnią grę. BIEG NACZELNIKA - Tę grę zasponsorował nasz Über Öber Jarl Olaf (Fifcz). Krótka trasa była podzielona na cztery kolory, które się często zmieniały. W każdej części trasy musieliśmy iść w inny styl. W jednym kolorze turlaliśmy na zmianę taerczę przed sobą, w drugim nieśliśmy tenisak na tarczy tak aby nie spadł, w trzecim nieśliśmy na tarczy najcięższego członka wachty a w czwartym musieliśmy się wszyscy trzymać tarczy. Kiedy tenisak, najcięższy członek wachty czy sama tarcza spadła wracaliśmy na początek koloru. Po tej grze poszliśmy zwiedzić jaskinię z latarkami i odgłosowaliśmy, że zagramy jeszcze jedną grę, która nie była do tematu obozu. SISI - Jeden człowiek zostaje po tajemnie wybrany jako SISAK. Wszędzie jest ciemno. Nikt nie wie kto jest sisakiem. Wszyscy chodzą po ciemku i pytają innych: SISI? Kiedy usłyszą taką samą odpowiedź to nic się nie dzieje. Jeśli jednak odpowiedź nie zabrzmiała to oznacza, że natrafili na sisaka, który albo chodzi ze wszystkimi albo jest w ukryciu. Po znalezieniu sisaka dołącza się do niego i nie rusza i nie odpowiada na pytanie SISI? Kiedy wszyscy znajdą sisaka czy już grupę sisaków w grę się kończy. Najbardziej zabawny moment to ten kiedy włącza się światło i wszyscy widzą kupę sisaków w ich pozycjach - na kolanach na plecach... Niekiedy pozycje są naprawdę śmieszne. Wątek tkwił w tym, że my nie mogliśmy zapalić światła w jaskini. Po trzech grach poszliśmy do obozowiska na obiad. Po obiedzie spakowaliśmy obozowisko i namioty, i resztę łódki załadowaliśmy na wózek. Potem byliśmy w bufecie a po powrocie był czas dla wachty, w której pisało piosenki obozowe. Później był uroczysty apel a po nim uroczyste niezwykle świeczkowisko. Na symbol ogniska ułożono specyficznie drewno a na nim postawiono lampę olejową. Do harcerzy przyjeśliśmy 6 nowych ludzi (Łoś, Irka, Piotrek, Ujec, Kisiel i Ania). Zwycięska wachta Polarnych owiec otrzymała nagrodę (nadmuchiwaną poduszkę) a najbardziej pracowitą wachtą zostały Flakoty. Po wręczeniu nagród już otrzymaliśmy igelitki pękające we szwach z niezłym ale niezmiernie dobrym zarcie. Groźny oboźny ogłosił przygotowanie do pobudki i zaczęła się uczta. Podczas ogniska podeszła do nas pani ze słowami: Vy strašně pěkně zpíváte a nám se to bije protože tam máme taký kytaru. Nechtěli byste nám jít zaspívat?? Po chwili rozważania zgodziliśmy się i kiedy zrawka trochę ucichła ruszyliśmy z grajkami na czele (Jacek, Danusia i EloMelo) ku kempbudzie. Był taki pomysł by iść w szyku, ale zeszło. Po milej zapowiedzi zaśpiewaliśmy krajkę, futbol a jako „přídavek” bo ludziom bardzo się podobało - JOŽINA Z BAŽIN razem z ruchem podczas taaa taaa taaa (bardzo zrozumiałe...) po powrocie do obozowiska rozdzieliliśmy się na cztery grupy. Jedni poszli spać, drudzy utworzyli kółko dyskusyjne, inni pośpiewali



z Jackiem, Bebi i gitarą a jeszcze inni poszli grać na pobliskie boisko piłkę nożną, gdzie spotkali karwiniokó w. Około godziny 12 wszyscy poszli spać ponieważ rano była wczesna pobudka.

Dzień 16

No i niestety nadszedł ostatni dzień obozu. O 6:00 była pobudka, higiena i pakowanie a potem ruszyliśmy na peron. O godzinie 6:52 wyjechaliśmy ze Srbska. W pociągu grano karty, czytano, rozwiązywano krzyżó wki i spano... W Hranicach na Moravě uszczęśliwiliśmy wspó łpodró żnikó w w wagonie śpiewaniem. Po 10 minutach prawdopodobnie wszyscy nas już mieli dość. My na to niezważaliśmy i ryczeliśmy dalej. O 12:40 zobaczyliśmy w Cieszynie rozpromienione twarze rodzicó w. W tryczkach mundurowych wyszliśmy na peron a jeszcze nadal Groźny oboźny zagwizdał apel. Jarlowie pokazowo zameldowali przed rodzicami swoje wachły, ogłoszono obozowicza i obozowiczkę roku, któ rymi zostali Káta i Jacek. Komendant jeszcze przywitał rodzicó w, podziękował za ich odwagę, że wydali swe pociechy na 16 dni w cudze ręce i oddał głos Groźnemu oboźnemu. Ten ogłosił: DO DOMÓW, DO RODZICÓW NA OBIAD WTYŁ ROZEJŚĆ SIĘ. Zabrzmiało głośnie CZUWAJ AHOJ i tym się tegoroczny obó z oficjalnie definitywnie zakończył. Ale to co??? TO NE VAAAAADIIIII bo wszyscy już się z pwenością cieszą na przyszły rok. Tym chciałbym w imieniu całego obozu podziękować organizatorom czyli kadrze. Groźnemu oboźnemu-Baśtkowi za zapewnienie chodu obozowiska, zdrowotnikowi-Danusi za opiekę, kucharzowi-Ewce za wyśmienite żarcie, programowcom-Krzysztof, Kaja, Daro za to, że ani chwili nie nudziliśmy się i przez 16 dni żyliśmy bez kompa, internetu, TV i elektryczności. A na koniec komendantowi Über Öber Jarlowi- Ficzowi za to, że miał to wszystko pod palcem.

Elomelo

