



# Vlčovník

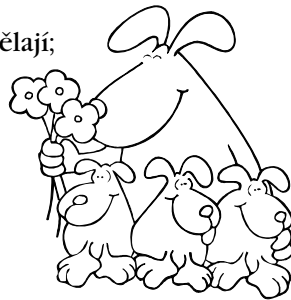
**OBČASNÍK WOODCRAFT. KMENE VLKŮ**

**69**  
**1999**

Únor

Lidé vědí, co dělají;  
často dokonce vědí, proč dělají to, co dělají;  
ale nevědí, co to dělá,  
když to dělají.

*Michel Foucault*  
*Řád věcí*



*Vše nej přeji Vlci.*



Ahoj lidé!

Tak jsem tu.

Jmenuji se **Gabrielka**.

**9.2.1999** jsem si zde poprvé zívla.

To jsem byla ještě menší, prý celých

**49cm** a k tomu **2 983g**.

Maminka Ivawin a taťka Marťa jsou

na mne hodní (zatím). Vidíte tu

pusu? Ta je od maminky. Takovou se

mohu pochlubit jedině **JÁ**.

Těším se na Vás všechny.

A né že ně budete ujídat z ešusa!

Moje první „špinavá“ tápota. Už  
mne napadlo co jednou určitě  
udělám. Vás asi taky, že?

P.S. Připomeňte mi to až budu  
větší.



měřítka 1:1 *pozn. redakce*

## Malá úvaha k Huronovu článku

---

Vlk

Potěšilo mě, že se našel někdo kdo si situace v kmenech všimá a co vidí mu není lhostejné. Musím však některé věci uvést na pravou míru. Tím nehodlám cokoli vytýkat Huronovi, ale spíš osvětlit vám členům kmene.

Od roku 1987 jsem se bez přerušení zabýval výchovou omladiny v kmenech Vlků až do roku 1995 zcela sám. Ne že bych neměl pomocníky, ale byl jsem u všech věcí a měl dost velký vliv na dění. Děti jsem vychovával podle svých schopností, znalostí a **možností**.

Mým úkolem bylo vychovat novou generaci Vlků. Téměř se to podařilo ve Velkých Pavlovicích, ale lži kterými oblboval farář v Pavlovicích starý lidí v kostele vyvolali hysterii typu: „Kdo nechodí do Scauta dostane se do pekla a kdo to svým vnukům **neporučí** tam skončí taky.“ Děti jejichž rodiče se nenechali oblbovat nebylo mnoho a tak z celé velké generace Šipek a Střelek zůstalo jen pár jmen Bary, Maješ, Frenk, Mikokipa.

Tito Vlci pak také viděli obnovení Ligy Lesní Moudrosti a byli u toho když kmen zaujal místo mezi pěticí nejvýznamnějších kmenů Ligy. Dost je ovlivnil osobní příklad Wamblitanky a jeho kmene Bílý Wampum.

Nová generace už příklad v Bílém Wampumu nemá, protože ten přerušil činnost a jiný kmen v Lize jejich znalostí a schopností zatím nedosahuje. Z tohoto důvodu se také nynější kmen Vlků začíná znovu podobat kmene z poloviny 80-tých let.

Nezapírám, že bych byl rád kdyby v kmenech bylo víc malebnosti. Potřebujeme nyní (dle mého názoru) nositele malebnosti takové jako jsou třeba Poloviční lidé, nebo nositele jakým byl Frenk ze Severní Georgie v době kdy se stal sachemem. Prvořadým úkolem je ale připravit se na roky nadcházející, získat a vychovat nové generace Vlků čestných a všestranných, připravených bránit svůj kmen....

**Neovlivňuje Zéeska kmen Vlků, to kmen ovlivnil ji. Nebylo dřív kultu ohně, týpek, ranních písní, ani každoměsíčních vandrů v Zéesce. To co popsal ve svém článku Huron je nedostatek lidí uvnitř našeho kmene, kteří by byli nositeli malebnosti v indiánském duchu.**

Přesto musím říct, že spousta užitečných indiánských znalostí a vědomostí v kmenech zůstala a kmen je využívá.

*Initi Jelenohorských Vlků na loňském letním táboře.*



## Turnaj kmene Vlků v šípkách

---

*Gleška*

*a jeho odborný poradce Luďa*

Popisovat dlouze jak probíhal první kmenový turnaj v šípkách je asi zbytečné. Kdo vyhrál, kdo byl poslední a jaké bylo jeho skóre, to vše se dočtete na konečné listině. K tomu se dá pouze dodat, že úroveň hry byla přímo úměrná našim hráčským zkušenostem a to naprosto neprofesionálním. Proto bych rád dodal základy k této hře.

## Šípky

---

Šípky se rozlišují - s ocelovými hroty (steel) pro klasické sisalové terče a hroty z umělé hmoty (soft) pro terče elektronické. Tělo šípky je vyrobeno ze slitin mosazi, nebo u dražších z wolframu. Násadky, letky a umělé hroty se prodávají jako samostatné náhradní díly. Úplný sortiment obsahuje brusky, vosk, chrániče letek, pouzdra na šípky a další. Pod terč se doporučuje umístit měkkou podložku, aby šípka v případě odražení nedopadla na tvrdou podlahu.

Účelem je docílit konečného počtu bodů (301, 501 ...), nahrát co nejvíc bodů na určený počet kol (high score), nebo naházet určené hodnoty jako 3 × 15 až 3 × střed (cricet). Každý hráč má v jednom kole 3 hody šípkou. Počet hráčů v jedné hře je 1 - 4.

P.S. Snad tento turnaj nebyl poslední.

Držím palce všem Vlkům a Zéesákům co budou hrát na turnaji PTO v sobotu 6.2. 1999 v CVČ Lužánky.

### Konečné pořadí v 301

Jméno	Výhry	Trestné body
1. Martin V.	5	22
2. Juráš	5	33
3. Barča	4	52
4. Martin	4	102
5. Gleška	4	114
6. Vlk	4	123
7. Petr	3	36
8. Plivník	2	117
9. Honza	2	145
10. Evča	1	169

## Orientace mapy s pomocí buzoly

Chceme-li pracovat s mapou, je nutno, aby byla správně orientována. Orientaci mapy provádíme pomocí kompasu nebo jinými pomůckami, kterých používáme jen nouzově. Podle kompasu se orientuje mapa tak, že kompas záměrnou hranou položíme na vnitřní okraj poledníkového rámce mapy. Pak mapu i s kompasem otáčíme, až strelka míří přesně na sever. Pootočíme o stupně **deklinace** právě platné a tím máme mapu přesně orientovanou. U kompasu s průhledným dnem přikládáme ve dně vyrytou červenou čarou na patřičná místa na mapě.

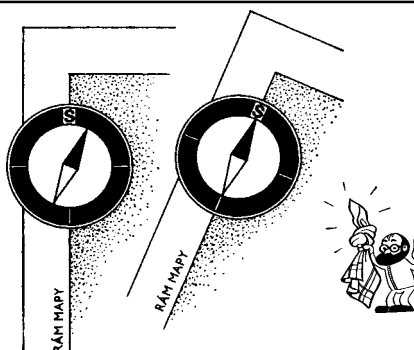
*Mirko Vosátka*

*Tábornická encyklopedie*

**Deklinace** - úhlová úchylka mezi magnetickým a zeměpisným severem. Vyjadřuje se ve stupních a je rozdílná pro každé místo na Zemi.

### Označování svět. stran na buzolách

V praxi se ještě můžeš setkat se staršími typy českých buzol s českým označením světových stran.



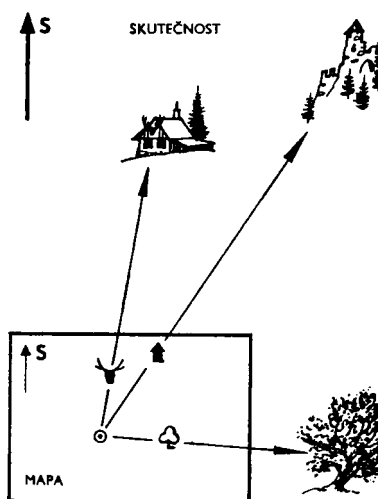
### české značení    anglické značení

S (Sever) .....	N (North)
J (Jih) .....	S (South)
V (Východ) .....	E (East)
Z (Západ) .....	W (West)

Při práci s buzolou dbej, aby v blízkosti nebyl transformátor el. vedení, nebo podobný velký magnet!

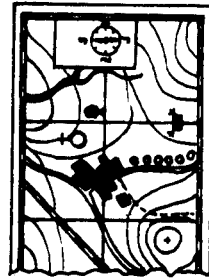
Pokud nevím, kde se na mapě nacházím, porozhlédnu se po okolí na význačné body jako komíny, rybníky, elektrické vedení a jiné. Stejně objekty bych měl najít i na mapě. Jejich vzdálenost by měla odpovídat skutečnosti. (obr. vpravo)

Záleží na datu aktualizace mapy. Velmi zrádné jsou lesní cesty, které svozem dřeva mohou vzniknout i za 24 hodin. Nedoporučuji ani 100% věřit značeným turistickým značkám. V poslední době se jejich trasy hodně mění a ne vždy máš v ruce mapu s touto aktualizací.



# ORIENTACE MAPY

## POMOCÍ BUZOLY, KOMPASU



BUZOLU (KOMPAS) POKLÁDÁME ZATĚRNOU HRANOU NA VNITŘNÍ OKRAJ MAPY VE SMĚRU POLEDNÍKŮ. PAK MAPU I S BUZOLOU OTÁČÍME AŽ STŘELKA MĚŘÍ PŘESNĚ NA SEVER, TĚH MÁME MAPU ORIENTOVANOU.

## POMOCÍ VÝZNAČNÉ LÍNIE

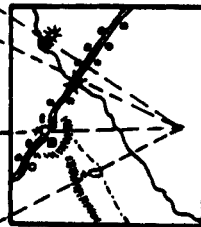
ORIENTACE MAPY PODLE PŘÍMÉ PŘÍMÉ SILNICE.



## POMOCÍ BODŮ V KRAJINĚ.



BEZ KOMPASU A HODINEK ORIENTUJEME MAPU POMOCÍ VÝBĚRANÝCH BODŮ V TERÉNU. V TERÉNU SI VYBEREME ASI TŘI ORIENTAČNÍ BODY, KTERÉ USTAVÍME DO ZÁKRTU SE ZNAČKAMI A NAŠIM STANOVISTIEM NA MAPĚ.



# AZIMUT

## AZIMUT NA MAPĚ

**UKOL:** ZMĚR AZIMUT Z TVĚHO STANOVIŠTĚ SMĚREM NA KOSTEL.

1. MAPU ZORIENTUJ (VIZ PŘEDCHOZÍ STR.)
2. ZÁMĚRNOU HRANOU BUZOLY POKLÁDÁME MÍSTO SVĚHO STANOVISTIŠTĚ SMĚREM TĚMO POČODOU (KOSTEL)
3. OTOČNOU STUPNICI NASTAV TAK ABY SE ZNAČKA SEVER KRYLA S VYCHOZELNÍM STŘELKÝ
4. V RYSKY, KTERÁ ZNAČÍ STŘED BUZOLY PŘEČTI NA STUPNICI VELIKOST ÚHLU (AZIMUT)



**UKOL:** NALDI NA MAPĚ ORIENTAČNÍ BOD (TŘEBA ÚHLE), KTERÁ JE Z TVĚHO STANOVISTIŠTĚ POD AZIMUTEM 100°.

1. MAPU ZORIENTUJ.
2. NASTAV NA OTOČNÉ STUPNICI BUZOLY KE STŘEDOVÉ RYSCĚ 100 STUPŇŮ.
3. BUZOLU POKLÁDÁME ZATĚRNOU HRANOU NA MÍSTO TVĚHO STANOVISTIŠTĚ A PAK JÍ CELOU OTÁČEJ AŽ SE MĚRA KŘÍŽÍ STŘELKA SE STUPNICEM 0 (SEVER).
4. POKEJ ZÁMĚRNE UBRÁVÍ PAK MEDEJ UVEDENOU MĚRU.

## AZIMUT V TERÉNU

**UKOL:** ZMĚR AZIMUT SMĚREM NA ROZHLEDNU.

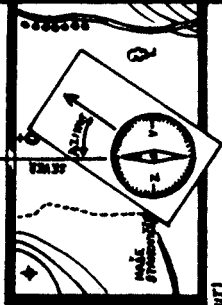
1. POKLEDETI MĚS STŘED BUZOLY NAJEDN ROZHLEDNU
2. PAK STALĚ POKLÁDÁME BUZOLU NAŠTAV OTOČNOU STUPNICI TAK, ABY SE STŘELKA KRYLA SE STUPNICEM 0 (SEVER)
3. V RYSKY STŘED BUZOLY OČETI MĚRANÝ AZIMUT.



**UKOL:** MÁŠ BRÁČEK AZIMUT 300°, KTERÝM SMĚREM PŮJDEŠ?

1. NASTAV ÚHLE 300° NA OTOČNÉ STUPNICI K RYSCĚ STŘEDU BUZOLY
2. BUZOLOU PAK OTÁČEJ TAK BUDOU AŽ SE STŘELKA SMĚRUJÍCÍ NA SEVER KRYJE SE STUPNICEM 0 (SEVER)
3. POKEJ SE KAM SMĚRME MĚRANÝM MĚS STŘED BUZOLY, TAM PŮJDEŠ.

AZIMUT JE ÚHLE, KTERÝ SVÍRA SMĚR POCHOBU SE SEVEREM (S NULOVÝM STUPNĚM).



pro Vlčovník zpracoval: Petr

## Střípky

---



- **12.-14.3.1999 proběhne další kmenová výprava.** Tentokrát povede Totogleška (JH) kmen na pátrací akci po novém tábořišti kmene. Jedná se o okolí vesnice Budislav. Sraz bude v pátek 12.3.99 v 15.50 pod schodama na ÚAN Zvonařka. Odjezd bude do Litomyšle. Jídlo každý svoje. Pro mladší bude jednodenní výprava. Podrobnosti sdělí Martin V.
- **Letošní Letní expedice Vlků** se patrně uskuteční na novém místě. Bary (SG) plní svoje slovo a našel nové tábořiště poblíž Toulouvcových maštalí jež se nacházejí nedaleko Lubné kde se konaly I. a III. Letní expedice Vlků. Podrobnější informace přinese příští číslo Vičovníku.
- **Nedostatky se našly na seznamu** členů kmene. Do databáze je třeba doplnit tyto údaje:  
Assem Atasi - datum narození a nynější adresa  
Pavčina Šidlová - rodné číslo  
Adriana Brandštetrová - rodné číslo a adresa
- **Indiánské zpívání Polovičnických lidí** na kterém si můžete poslechnout známé i neznámé indián. písně, poslechnout si novinky z Coralu, dát pokec s pár známýma (včetně Hurona). Zpívání se koná každou středu v klubovně ve dvoře domu na Údolní 58a vždy v 18.00hod.
- **Liga Lesní Moudrosti** s námi příliš nekomunikuje. I přes asi dvacet dotazů a žádostí o účast našeho zástupce na setkání Ohnivců „zapomněla“ nás Liga informovat (dokonce i o změně termínu a místě konání akce).

### Proto už předem hlásíme:

**17. - 18.4.** proběhne **Valná hromada LLM** - účast nutná pro Brčomila a Starého vlka

**30.4. - 2.5.** se uskuteční **táboření Velké lóže** - účast všech sagamorů je nezbytná.

**21. - 23.5.** všichni pojedeme na **Výroční sněm LLM**

Podrobnosti k těmto akcím vám včas sdělí náčelnictvo.

- **Šipky se hrály** nejen na schůzce starších. Proběhl i turnaj pořádaný Pionýrskými tábornickými oddíly. Zúčastnili se jej i Vlci a v kategorii **O** vybojovalo družstvo ve složení Gleška, Luďa a Radar 6. místo v konkurenci 68 družstev.
- **Školení** vedoucích táborů proběhne 20. - 21.3.1999 informace dodá Starý vlk. Termín školení zdravotníků bude oznámen dodatečně.
- **Velká pátrací akce** proběhne druhý víkend v březnu, převážně 12. a 13. den. Hru připravil Mára z Polovičnických lidí a to je příslib napínavé, dobrodružné hry. Termín přihlášení spěchá! Hlaste se u Vlka pokud možno ihned. Myslím, že hra je určena pro lidičky nad 15 let.
- Výstava **Cestou préríjních Indiánů** do 14.3. – Muzeum Šlapanice, Masarykovo nám. 4. Od Středy do Neděle 13 - 17hod. (*zdroj KAM v Brně str. 31*)

## Hra Starých vlků

*Vlk*

Hry jako je tato jsou hry Starovlků z let 1970 - 1980. Hra rozvíjí individualitu každého jednotlivého účastníka, jeho vůli dosáhnout cíle i osobní vědomosti, schopnosti, zručnost sportovní i manuální. Bez kmenové sounáležitosti a opravdové jednoty dušiček nemá vyvrcholení.

Hra je určena pro Vlky a jejich přátele ve věku od 12-ti do 50-ti let (účast nečlenů musí schválit náčelnictvo kmene).

Začátek hry a plnění úkolů se počítá od 1.2.1999 předpokládaná závěrečná hra proběhne v létě na táboře kmene Vlků. Zapojit se může účastník kdykoliv během období trvání hry.

Pro vítěze hry je určena nová deka „Hudsons bay“ v barvě kterou určí hráč který jako první splní dvacet úkolů. Mimo to vítězové jednotlivých kategorií obdrží kvalitní širokou lenošku „made in Wambli“ a ocenění čeká i za jednotlivé zvláště skvělé výkony. Sponzory jsou jako už tradičně Starovlci a bývalí členové kmene.



Každý hráč má právo požádat o čtyři náhradní úkoly které splní na místo některého z dvaceti čtyř úkolů původního zadání.

O účastnících, jejich úspěších a stavu hry budeme pravidelně informovat na stránkách Vlčovníku.

Úkoly nesou identifikační číslo pod nímž je můžete najít v novém **Svitku březové kůry**.

**I. S/1 - Kimova hra** - dívej se 2 minuty na skupinu 30-ti předmětů na stole a potom je vyjmenuj nebo napiš. Úkolem je napsat správně 28 předmětů.

**II. D/3 - Hradý a zámky** - Navštiv a prokaž, že znáš historii 10 hradů (mohou být i zříceniny nebo hradiště) a 10 zámků. Splnění dolož předložením svého deníku se zápisky z výprav, výletů a výzkumů.

**III. A/3 - Drhané oděvní doplňky** - Vyroba drhaný pásek o ploše 4dm<sup>2</sup> s drhanou přezkou a úhledný náhrdelník ze 3 druhů uzlů s 20-ti vpletenými korálky.

**IV. G/4 - Zeleninová jídla a saláty** - Připrav různá zeleninová jídla a saláty pro alespoň 3 osoby. Můžeš použít libovolné přílohy, základem však musí být pokaždé jiný druh čerstvé zeleniny nebo luštěniny: Připrav 6 salátů a 6 teplých jídel z nejméně 12 druhů zeleniny či luštěniny.

