

Turistický oddíl

Toulavý vítr

Nováčkovský samum

aneb co by měl každý Toulák umět a znát

Obsah

O našem oddíle.....	3
Kdo jsme	3
Oddílové zvyklosti	4
Balíme se na akci.....	5
Základní věci	5
Krabička poslední záchrany (KPZ)	6
Malá a Velká polní	7
Balení batohu	8
Putujeme.....	9
Orientace v krajině.....	9
Pokud zabloudíš.....	11
Mapa	11
Pravidla mapy.....	11
Buzola	13
Mapové značky	15
Turistické trasy a značky	16
Táboříme	18
Oheň	18
Stan a přenocování	20
Nůž a sekera	21
Poznáváme.....	23
Morseova abeceda	23
Šifry	24
Uzly	26
Můj nováčkovský glejt	29
Kontakty.....	30

Kontakty

Šakal Náčelník klubu Hlavní vedoucí oddílu 775 111 864 sakal@toulavyvittr.cz	Kurýr Místonáčelník klubu Vedoucí celoroční činnosti 608 905 411 kuryr@toulavyvittr.cz
Hrob Místonáčelník klubu Správce Uragánu 739 945 947 hrob@toulavyvittr.cz	Septim Místonáčelník klubu Správce členské základny 721 953 810 septim@toulavyvittr.cz

O našem oddíle

Kdo jsme

Toulavý vítr je turistický oddíl z Českých Budějovic založený Evičkou Vodeckou (Kotkovou) v roce 1982 kolem party kamarádů ze základní školy Nerudova. Už od nepaměti se scházíme každou středu na schůzkách a o víkendech pak vyrážíme na jedno či vícedenní výpravy. Časým cílem je naše tábořiště Uragán na úpatí Novohradských hor, kam také na konci každého školního roku jezdíme na tábor.

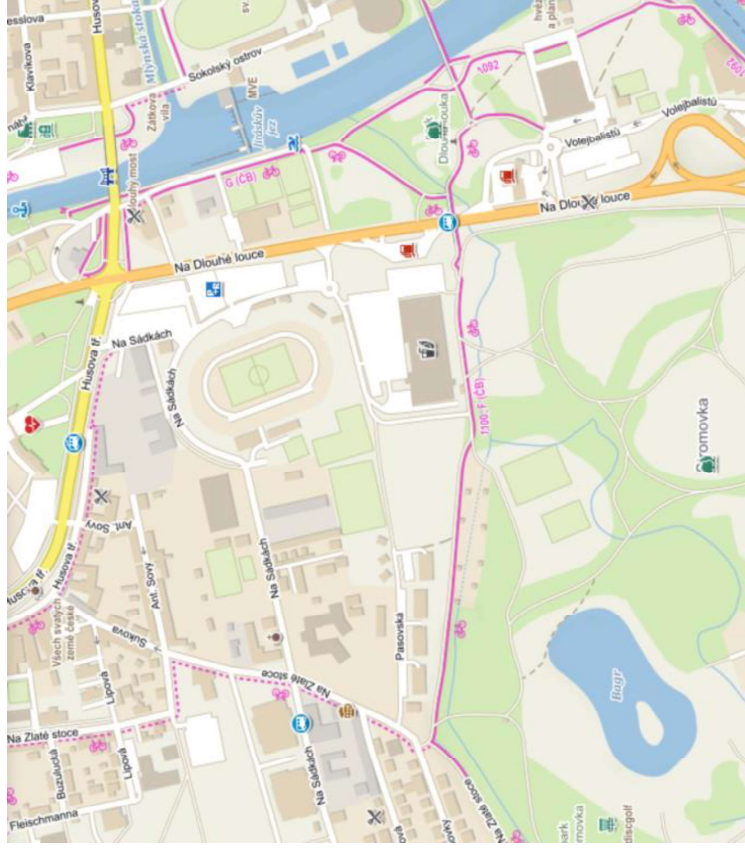
Do našeho oddílu, který patří pod Českou tábornickou unii, chodí kluci a holky od prvňáčků až po pamětníky. Společně poznáváme nová zajímavá místa, hrajeme hry a učíme se různým tábornickým i jiným dovednostem. Naše klubovna je jen kousek od lesoparku Stromovka, který je pro to jako dělaný. Máme také rádi přírodu, baví nás hrát na kytary, zpívat a podnikat různé neobvyklé aktivity.

Nezapomeň se podívat na náš web <https://toulavyvittr.cz>. Najdeš tam např. **zvadlo na nejbližší akce**, fotky nebo třeba přihlášku na tábor. Dále máme na internetu vlastní **fórum** nebo vlastní server na **Discordu**, kam ti v případě zájmu umožníme přístup.

Oddílové stránky



Oddílový Discord



Oddílové zvyklosti

Stejně jako jiné oddíly i my máme řadu tradic. Mnoho z nich se však liší a dělají Toulavý vítr tím, čím je. Mezi ty hlavní patří především oddílové zákony a oddílový pokřik.

Oddílové zákony

Kamarádství

Poslouchat vedoucí a instruktory

Účastnit se oddílových akcí

Oddílový pokřik

Hola, hola, hola, hej,
už jde vítr Toulavej.

V kamarádství naše spása,
v přírodě je pro nás krása.
Proto kluci neváhejte
a rychle k nám přispěchejte!

Další zvláštností je rozdělení do družin, které mezi sebou soutěží. Jména si vybírají jejich členové a je nepsanou tradicí, že jde o názvy větrů.

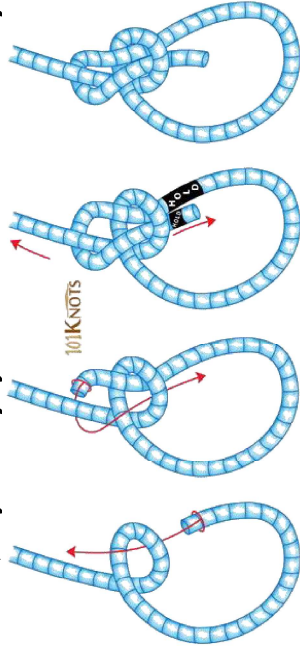
Nejvýznamnější akcí z celého roku je podzimní výroční výprava, kde si společně připomínáme založení našeho oddílu. Každý se ale samozřejmě těší i na tábor, který tradičně probíhá vždy prvních 14 dnů v červenci a je po každé věnován jinému tématu.

Máme také vlastní oddílová trička se znakem a oddílové košile, na nichž jsou navíc nášivky splněných glejtů. Jde o obdobu skautských bobříků, a dělí se podle barev na čtyři skupiny. Pro tebe jako nováčka je nejdůležitější splnit co nejdříve ten červený (nováčkovský). Díky němu se totiž naučíš základní tábornické dovednosti (např. uzly, morseovku, šifry, rozdělávání ohně, práci s mapou), které využiješ nejen v přírodě, ale i během různých her. Není to nic složitého, spoustu rad a návodů najdeš přímo v tomto Sa-mumu. Pokud by sis s něčím nevěděl rady, vždy jsou tu instruktoři a vedoucí, kteří ti rádi poradí. Důležité je nebát se a pokud nevíš, raději se zeptat.

ZZ Top		Mapa a turistické značky	
Uzle		Mapové značky	
Morseovka		Batoh	
Šifry		Oheň	
Buzola		Stan	

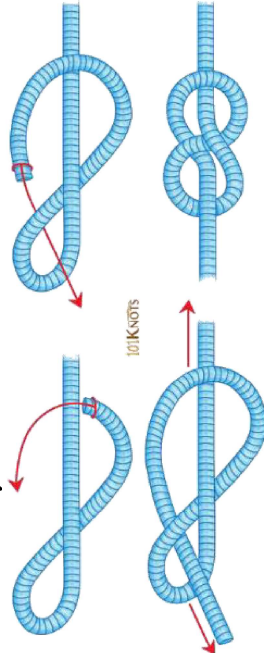
Dračí smyčka

Tato smyčka se dříve využívala v horolezectví jako základní úvaz. Je ale možné se z ní snadno vysmeknout, a proto ji v horolezectví postupně nahradily jiné bezpečnější uzly. Stále ji ale můžete využít jako úvaz např. kolem neživých předmětů, když není jiný ze základních uzlů vhodnější.



Osmička

Osmička je základní prvek, ze kterého se vážou různé navazovací uzly používané horolezci. Samostatně se pak používá k vázání na konci lan, aby lano nevyklouzlo z kladky či otvoru.



Balíme se na akci

Pokud opouštíte pohodlí domova, ať už s Touláky nebo třeba na školu v přírodě, musíte dobře zvážit, jaké důležité věci si s sebou zabalit a co naopak nechat doma. Na oddílovou schůzku si stačí vzít Základní věci, na jednodenní výlet si zabalíš Malou polní a na vícedenní výpravu si vezmeš Velkou polní.

Balení na výpravu může být nejen na poprvé obtížná záležitost. A proto, pokud si nejsi jistý, jaké vybavení budeš na akci potřebovat, neboj se zeptat nějakého instruktora nebo vedoucího.

Základní věci

Základní věci jsou vybavení, které se ti bude hodit na každé oddílové akci a měl bys ho proto vždy nosit. Je to těchto 7 předmětů:

- **tužka a zápisník** – využiješ je na psaní různých poznámek, nebo třeba při luštění šifer
- **uzlovačka** – cca 1,5 m dlouhé lano potřebné k vázání uzlů, hodí se ale i k vyznačení hřiště apod.
- **šátek** – častá pomůcka pro různé hry, která dobře poslouží i jako ochrana před zimou, nebo když potřebuješ přesunout horký ešus
- **KPZ** – krabička s věcmi, které se hodí v případě nouze
- **oddílové tričko/košile** – oděv s oddílovým znakem podle kterého se pozná, že jsi Toulák; využívá se také při slavnostních příležitostech
- **oddílová lodička** – rovněž slouží pro slavnostní příležitosti; aby si ji získal, musíš nejdříve splnit červený glejt

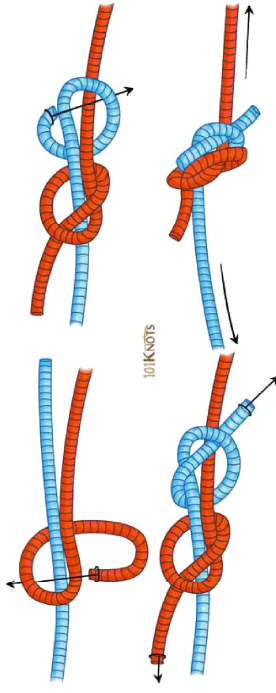
Krabička poslední záchrany (KPZ)

KPZ je malá krabička, která se ti vejde do kapsy a obsahuje kousek papíru, malou tužku, sirky, škrtačko, knoflík, jehlu, nit, náplast, drátek, spínací špendlík, provázek, svíčku, hřebík, mince v min. hodnotě 20,- Kč, gumičku a jiné praktické drobnosti. Tyto věci využiješ např. když si budeš chtít rozdělat oheň, koupit jízdenu, přišít knoflík nebo posvítit ve tmě a nemáš nic vhodnějšího po ruce.



Rybářská spojka

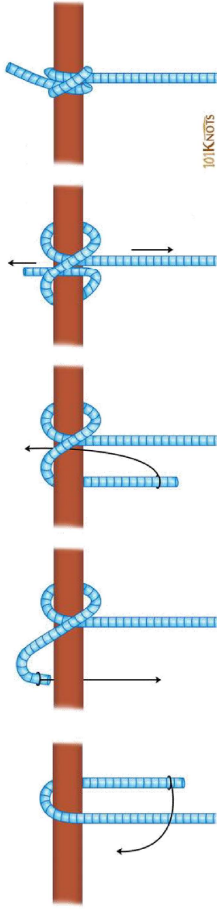
Je vhodná pro spojení tenkých a kluzkých materiálů o stejné síle (např. rybářský vlasec). Když se silně utáhne, je velmi pevná a špatně se rozvazuje. Dej pozor, aby ti do sebe obě očka zapadala.



Smyčky (používá se jedno lano, uvázáním vznikne oko):

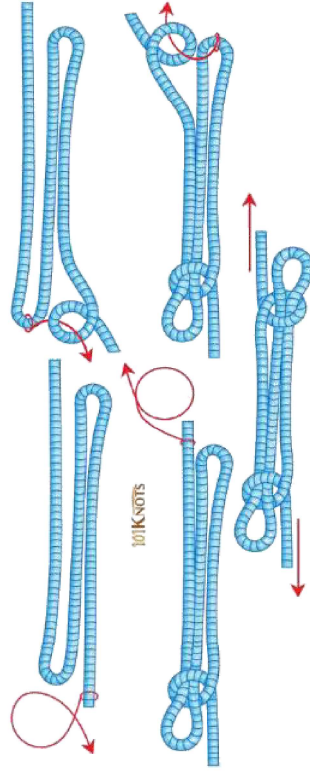
Lodní smyčka

Jednoduchý uzel, který se snadno váže a poměrně spolehlivě drží zejména na předmětech bez hran. Nevýhodou je, že pokud není lano napnuté, může se smyčka samovolně povolít. Způsob vázání je různý podle toho, jde-li uzel navléknout (např. kůl) nebo ho musíš uvázat kolem (např. kmen stromu).



Zkracovačka

Je to uzel, který nemá za úkol nic držet nebo spojovat. Slouží k tomu, aby sis zkrátil lano a nemusel ho řezat. Zkracovačku můžeš dále využít k vytvoření úchyty uprostřed provazu.



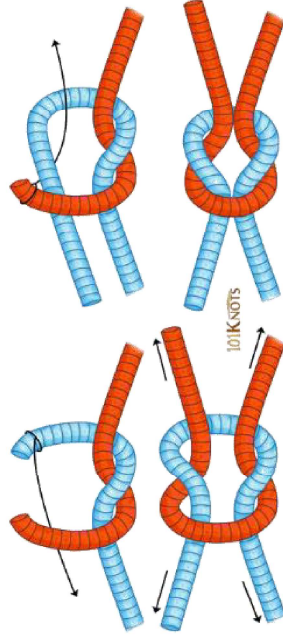
Uzly

Když se řekne vázání uzlů, určitě se ti jako první vybaví námořníci nebo horolezci. Tuto dovednost ale určitě využiješ i když chceš poslat balík, zavázat si pevně tkaničku, nebo prostě jen spojit dva konce obvazu. Hodit se ti bude hlavně tzv. **6 základních uzlů** a také „osmička“, z které mnoho dalších uzlů vychází.

Spojky (svazují k sobě dvě lana nebo jejich konce):

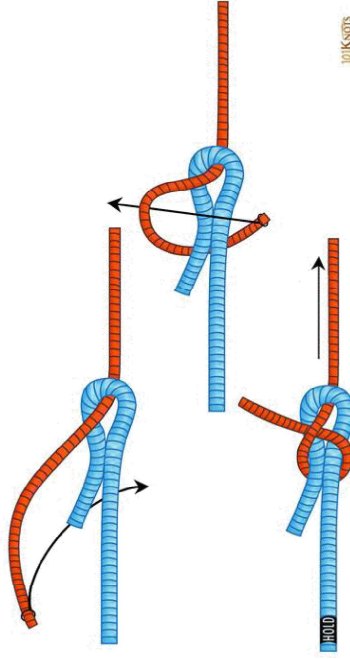
Ambulantní spojka

Slouží ke spojování podobně silných provazů, hodí se také k zavazování obvazů či šátku, protože je plochá a netlačí. Pozor, na tenkých nebo kluzkých materiálech má tendenci se rozvazovat.



Škotová spojka

Slouží ke svazování lan různé síly, materiálu nebo vlastností (např. provaz + nit/plachta/ocelové lano). Důležité je, aby byl alespoň jeden konec dostatečně ohebný.



Malá a Velká polní

Malá polní aneb výbava na jeden den

Na jednodenní putování si kromě základních věcí vezmi ještě jídlo a pití na celý den a pláštěnku. Podle počasí zvaž ještě přibrání náhradní mikiny nebo svetru. Je dobré si vzít i trochu peněz (např. 100,- Kč). Vše si dáš samozřejmě do nějakého batohu, který se ti bude pohodlně nést třeba i 20 kilometrů.

Velká polní aneb výbava na více dní

I na vícedenní putování si vezmi základní věci a podle předchozí domluvy dostatek jídla a pití na celou akci. Na některých akcích totiž vaří vedení, a tak stačí jenom svačina na cestu, ale na jiných si každý vaří sám.

Dále se ti bude hodit:

- spacák
- ešus a hrneček
- nůž
- oblečení na spaní
- lžíce
- pláštěnka
- baterka
- kartáček a pasta
- peníze

Podle počasí si přibal vhodné oblečení:

- tričko
- kalhoty
- ponožky
- svetr
- boty dle počasí
- spodní prádlo
- nepromokavá bunda
- v zimě čepice a rukavice

Pokud nejedeme do srubu, je dobré si ještě vzít navíc vařič a karimatku. Všechny věci si sbal do velkého batohu nebo krosny.

Balení batohu

Na cestování je praktické mít jen jedno zavazadlo, a to nejlépe batoh. Taška nebo kufr se ti po pár stech metrech pronese. Proto si na balení vyber dostatečně velký batoh s dobrými popruhy, který se ti bude pohodlně nést třeba i celý den.

- Při balení je dobré dávat těžké a méně objemné věci (např. konzervy, láhev vody či zpěvník) tak, aby jejich váha šla na těžší část těla, tedy do horní polky zad a zároveň co nejvíce k nim. Ke středě batohu u tvých zad zároveň veň dej nějakou měkkou věc (např. kus oblečení), aby tě do nich nic netlačilo.
- Věci, které budeš potřebovat vytažovat během cesty (např. svačinu nebo peněženku), si dej tak, aby se ti lehce vyndávaly. Také pláštěnku měj nahoře nebo jinde po ruce.
- Jídelní misku či boty měj v dalších obalech, aby se ti od nich neušpinily ostatní věci.
- Drobné věci (např. propisku či baterku) si dávej do menších kaps batohu, ať je nemusíš hledat v celém jeho objemu. Další možnost je dát si malé věci do jednoho pytlíku/tašky, abys je měl pohromadě na jednom místě.
- Křehčí věci (např. mobil nebo brýle) dávej nahoru nebo do kapsy a nejlépe je obal ještě něčím měkkým.
- Velké a neformerné věci (např. karimatku, části stanu nebo lano), připevňuj k batohu zvenčí.

Věci do batohu skládej, vejde se ti jich tam víc, než když v něm budou jenom naházené. Snaž se celý batoh zabalit tak, aby se nepřevažoval na žádnou stranu. Nikde by nemělo nic trčet, vypadávat, ani se klíbat. Dobře zabalený batoh se pozná tak, že se ti s ním dobře manipuluje.

Nezapomeň na správné nastavení popruhů, vyzkoušej si to na své postavě ještě před začátkem cesty!



Polský kříž

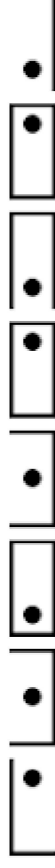
Rozlišuje se Velký a Malý kříž. V obou případech se však jedná o rozdělení abecedy do tabulky. Místo písmen pak vypisuješ tvar tabulky a pozici písmene v daném místě.

Velký polský kříž:

V této variantě používáš jednu velkou tabulku, v každém okénku máš ve-psaná tři písmena z abecedy.

A B C	D E F	G H C H
I J K	L M N	O P Q
R S T	U V W	X Y Z

Při přepisu do šifry krom tvaru políčka tabulky také tečkou označíš levé, pravé, nebo prostřední místo. Slovo „ZELENINA“ zašifrované ve Velkém polském kříži vypadá takto:



Malý polský kříž:

V Malém kříži místo jedné velké tabulky používáš více menších, konkrétně dvě o rozměrech 3 x 3 a dvě o rozměrech 2 x 2. Druhou tabulku každého druhu odlišíš tečkou a stejně ji označíš i v šifrovaném textu.

A	B	C	J	K	L	S	W
D	E	F	M	N	O	T	X
G	H	I	P	Q	R	V	Y
							Z

Použiješ-li stejné slovo, jako u Velkého kříže, dostaneš trochu odlišný výsledek:



Šifry

Může se ti stát, že chceš předat zprávu, jejíž obsah nemá být na první pohled jasný. Šifrou pozměníš zprávu do takové formy, která je čitelná pouze pro čtenáře, který zná způsob řešení. Šifry mají široké spektrum obtížnosti, od psaní pozpátku, do kódu Enigma, který nedokázaly rozluštit ani nejlepší počítače té doby.

Pokud chceš luštiteli usnadnit vyluštění šifry, můžeš k ní připojit tzv. klíč, což je označení způsobu, jakým se má šifra luštit.

Jako šifru můžeš použít i nějakým způsobem upravenou Morseovu abecedu (např. prohodíš tečky a čárky). A dalších několik příkladů často používaných šifer máš uvedeno dále:

Posunutá abeceda

Jedná se o šifru, ve které si hraješ s pozicí písmen v abecedě. Vybrané písmeno můžeš nahradit písmenem, které je v abecedě před ním nebo po něm, případně lze směr střídát. Po tyto šifry se hodí vypsát si abecedu, aby se ti snadněji pracovalo.

Pokud chceš vytvořit těžší šifru, můžeš například posunout první písmeno o jedno dopředu, druhé o dvě atd. Zkus si takový posun u slova „ABECEDA”

ABECEDA
BDHGJJH

Grafické (transpoziční) šifry

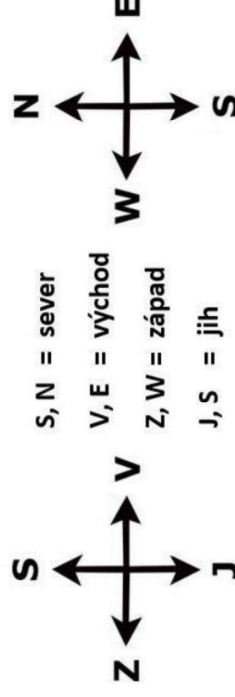
V těchto šifrách je text napsán jiným než obvyklým způsobem zleva doprava. Můžeš ho tedy napsat např. odzadu nebo ho vepsat do šneka či postupně ze shora dolů do několika sloupců.

F	R	A	J	E
I	M	O	C	M
S	O	P	T	O
E	L	H	A	C
A	K	Z	E	T

Putujeme

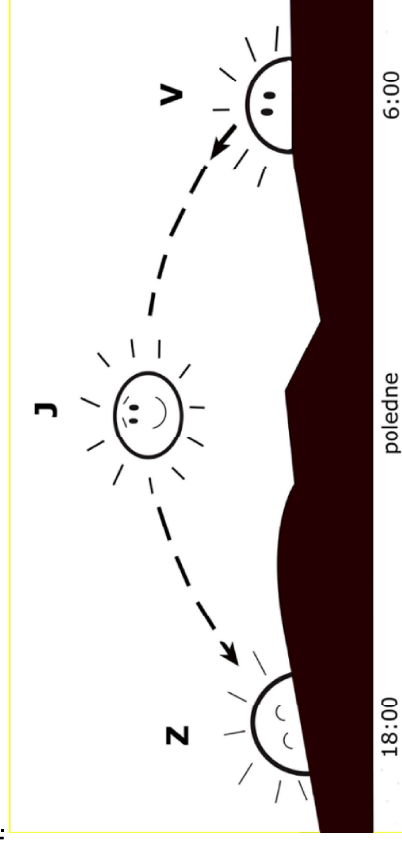
Orientace v krajině

V krajině se orientuj podle světových stran a podle význačných bodů a objektů, které vidíš. Světové strany (sever – jih – východ – západ) můžeš určit pomocí buzoly nebo pomocí některých jevů či objektů. Pokud máš mapu, tak jí samozřejmě využij!



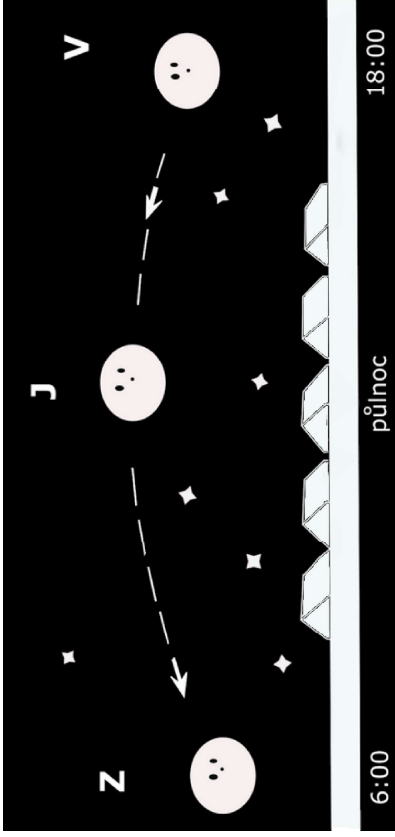
Pomocí Slunce:

Ráno je Slunce v 6:00 hod. na východě, v poledne na jihu, a v 18:00 hod. na západě (pozor, během letního času se přidává hodina). Z toho vyplývá, že každou uplynulou hodinu je tedy azimut Slunce o 15 úhlových stupňů větší.



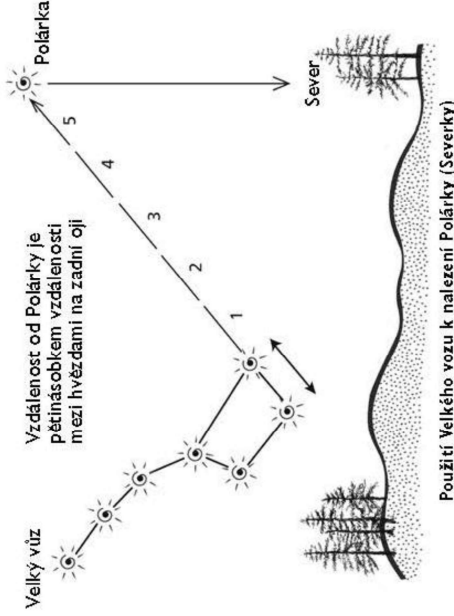
Pomocí Měsíce:

Měsíc v úplňku je v 18 hod. na východě, o půlnoci na jihu a v 6 hod. na západě. Není-li měsíc úplný, je určení světových stran obtížnější. I azimut Měsíce s každou uplynulou hodinou o 15 úhlových stupňů větší.



Pomocí hvězd:

V prodloužení zadních hvězd Velkého vozu najdeš výraznou koncovou hvězdu Malého vozu – Polárku, která je vždy na severu.



Použití Velkého vozu k nalezení Polárky (Severky)

Podle přírodních úkazů:

Přírodní úkazy ti mohou trochu napovědět. Můžeš podle nich nahrubo rozlišit spíše jižní a spíše severní stranu. Ale celkově se většinou špatně rozeznávají, takže tě s nimi nebudeme zatěžovat.

Podle lidských objektů:

Včelí úly natačejí včelaři obvykle k jihu, jihovýchodu nebo jihu. Samostatné stojící kostelů bývá vchod na západní straně a oltář na východní straně. Letopočet uvedený na sloupku trigonometrického bodu je otočen k jihu. Tyto objekty opět vyhodnocuj s rezervou, mohou být jinak.

Poznáváme

Morseova abeceda

Morseovka je nejnámější a nejpoužívanější druh šifry. Její výhodou je, že ji můžeš napsat na papír, vysílat jako zvuk, předávat pohybem rukou nebo ve tmě pomocí baterky. Každé písmeno abecedy se dá nahradit pomocí kombinace teček a vodorovných čárek, jak vidíš v tabulce.

A	· —	akát
B	— ···	blýskavice
C	— · — ·	cilovníci
D	— · · ·	dálava
E	·	erb
F	· · — ·	Filipíny
G	— — ·	grónská zem
H	· · · ·	hrachovina
CH	— — — —	chvátá k nám sám
I	· ·	ibis
J	· — — —	jasmín bílý
K	— · — —	krákorá
L	· — · ·	lupineček
M	— —	mává
N	— ·	národ
O	— — —	ó náš pán
P	· — — ·	papírnici
Q	— · — —	kvílí orkán
R	· — ·	rarašek
S	· · ·	sekera
T	—	tón
U	· · —	učení
V	· · · —	vyučení
W	· — —	wagón klád
X	— · · —	Xénokratés
Y	— · — —	Ýgor mává
Z	— — · ·	známá žena

Pro snadnější zapamatování byla pro každé písmeno vymyšlena pomocná slova. Stačí je jen rozdělit na jednotlivé slabiky. Pokud je slabika krátká, napišeš tečku, dlouhá znamená čárku. Např. pro R je pomocné slovo RA-RA-ŠEK a toto písmeno tedy zapíšeš následujícím způsobem: · · —

Abys poznal, kdy jeden znak končí a další začíná, oddělují se od sebe pomocí jedné svislé čárky. Slovo „SAMUM“ se tedy zapíše: · · · / · — / — — / — — / — — //

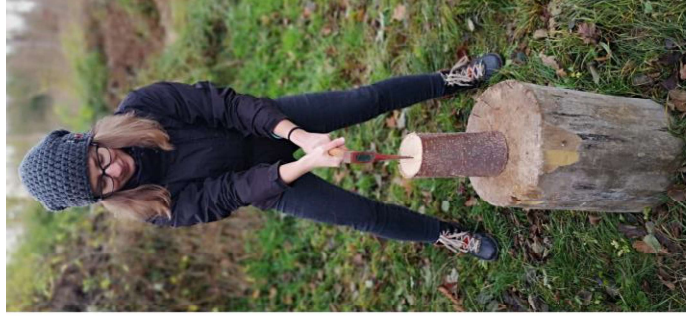
Uvidíš-li svislé čárky dvě, znamená to konec slova, tři konec věty a čtyři konec zprávy.

1	· — — — —
2	· · — — —
3	· · · — —
4	· · · · —
5	· · · · ·
6	— · · · · ·
7	— — · · · ·
8	— — — · · ·
9	— — — — ·
0	— — — — —

- Předvídej sklouznutí nože. Ruce i jiné části těla měj tak, aby je při smeknutí nože čepel nezasáhla.
- Když používáš zavírací nůž (bez pojistky), dej pozor, ať se ti nezavře do ruky.

Jak se pracuje se sekerou?

- Vyber si dřevo, které je přiměřené velikosti sekery a tvým schopnostem. Příliš tenké větvičky je lepší lámat. Naopak příliš velká dřeva nepřesekeješ!
- Se sekerou sekej na stabilní dřevěné podložce např. na špalku. Měj pevný postoj, s rozkročenýma nohama, aby ses při sklouznutí sekery nesekl do nohy.



- Dej pozor, aby ti dřevo nepružilo nebo příliš neodskakovalo. Když se to stane, zkus něco změnit (např. sekat pod jiným úhlem).
- Při osekávání větví z kmene ležícího stromu sekej směrem ke špičce stromu. Stůj na opačné straně kmene než sekáš!
- Pokud ti hlavice sklouzává z topůrka, přestaň sekat a poraď se se zkušenějším!

Pokud zabloudíš

Nepodléhej panice, v naší krajině nejsou nekonečně rozlehlé pustiny, a proto se vždy dříve nebo později dostaneš do civilizace. Pokud se nejprve určit, kudy jsi prošel a co jsi cestou minul (např. potoky, mosty či vrcholky kopců). Lze tak určit, kde přibližně jsi.

Pak se vydej směrem, kde s největší pravděpodobností narazíš na správnou cestu. Můžeš také zkusit najít nějaké místo rozhledu. Vnimej zvuky z okolí a sleduj známky lidské činnosti (např. kácení dřeva, hluk motorů aut, zvonění zvonů či štěkot psů). Značená cesta tě dovede k nějakému rozcestníku a zpevněné cesty vždy někam vedou. V mlze nebo za tmy neopouštěj svou jistou pozici (např. na cestě). Této pozice se drž a krátkými průzkumy hledej další vhodný orientační bod.

Mapa

Mapu si můžeš představit jako zmenšený obrázek nějaké oblasti, kreslený z ptáčích perspektivy (tzn. seshora). U map s větším měřítkem se díváš na velkou oblast, třeba celý stát, a nemáš na ní některé detaily. U map s malým měřítkem se naopak díváš na malou oblast s mnoha detaily.

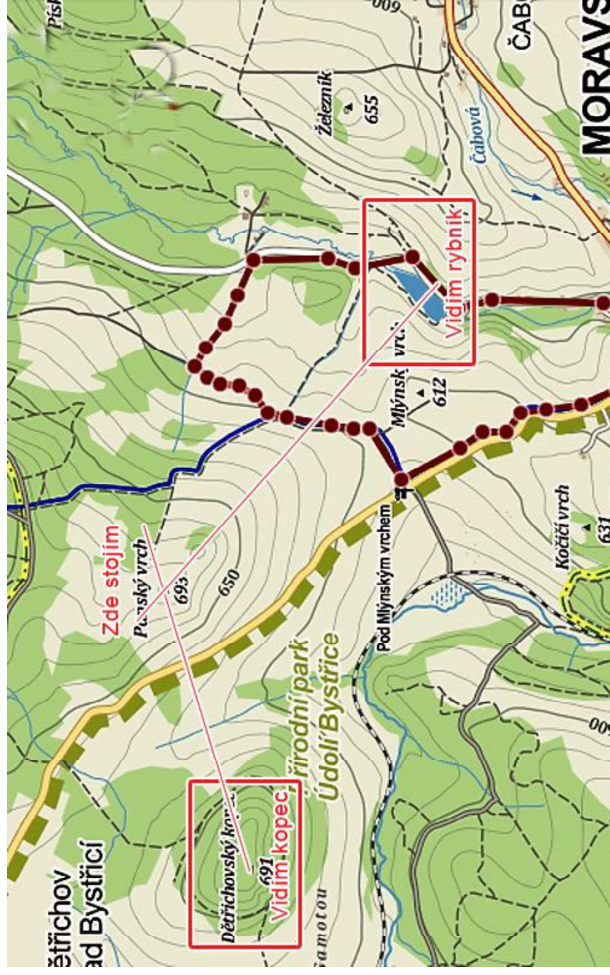
Pravidla mapy

Každá mapa by měla dodržovat několik pravidel, aby se v ní dokázalo dobře orientovat co nejvíce lidí a šla efektivně používat:

- Mapa se kreslí tak, aby sever byl na horním okraji mapy. Pokud to z nějakého důvodu nelze dodržet, nebo je výhodnější mapu zorientovat jinak, dokreslí se na mapu růžice s popisem světových stran.
- Jednotlivé typy krajiny se odlišují barvou. Louky a pole jsou povětšinou bílé, lesy zelené a vodní plochy modré.
- Převýšení se značí vrstevnicemi, dlouhými tenkými čarami, které spojují body se stejnou nadmořskou výškou. Vrstevnice nahuštěné u sebe značí strmější kopec, nebo sráz.
- V rohu mapy je uvedené její měřítko, například 1:100 000. To znamená, že jeden centimetr na mapě je ve skutečnosti vzdálenost deset tisíc centimetrů (tedy 1 km) ve skutečnosti.
- Na okraji mapy bývá uvedena legenda, což je seznam značek, použitých v mapě.

Orientace mapy podle terénu

Pokud máš mapu a dokážeš na ní určit místo, kde jsi, můžeš ji zkusit zorientovat podle významných objektů. Pořádně se rozhlédni po svém okolí a hledej nějaké významné orientační objekty, např. kostel, rybník či kopec. Natoč mapu tak, aby spojnice tvé polohy a objektu v mapě souhlasila se spojnicí těchto míst ve skutečnosti. Pak máš mapu natočenou tak, že souhlasí se skutečností.



Pokud nevidíš žádné významné orientační body, zkus najít v mapě například tvar výřezu lesa nebo cesty, které vidíš před sebou. Případně si pomoz odhadem světových stran podle Slunce.

Od země jde větší zima než ze vzduchu, proto si pod sebe dej vhodnou podložku, nejlépe nafukovací karimatku. Spi v suchém a nepropoceneném oblečení, ideálně měj zvláštní oděv pouze na spaní.

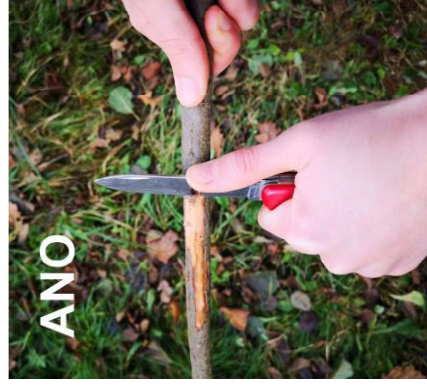
Nůž a sekera

Základní zásady zacházení s nářadím:

- Nepracuj s vadným nožem či sekerou!
- Vyber si přiměřeně velký nástroj, abys ho dokázal bez problému ovládat. Musíš ho mít pevně pod kontrolou.
- Při práci si kolem sebe učelej prostor a průběžně si ho uklízej, ať ti nic nepřekáží a o nic nezakopáváš. Kolem by neměli být žádní lidé, při sekání je může ohrozit odletující dřevo.
- Nedělej s nářadím nic, na co není určené, například páčení nebo šroubování. Nesekej zbytečně do živých stromů, do země a ani s nářadím nesmyslně neblbni!
- Po skončení práce vrať nářadí na místo, kam patří, nebo ho vrať tomu, od koho sis ho půjčil. Nenech je napospas špatnému počasí!
- Nůž i sekera se druhému podává tak, aby ji mohl chytnout za střížku či topůrko a nemusel chytat za čepel!

Jak se pracuje s nožem?

- Pracuj s ostrým nožem, nebude tě to nutit používat velkou nekontrolovatelnou sílu.
- Řez veď, pokud možno, od sebe pryč. Při řezání směrem k sobě hrozí, že ti sjede ruka a porožeš se.



Stan a přenocování

Stany mohou mít různou velikost a konstrukci. Ty, které používáme v od-
dílu, jsou určené pro 3 až 4 osoby a skládají se ze dvou vrstev, vnitřního
stanu a nepromokavého tropika. Jednotlivé části si můžete prohlédnout na
obrázcích.

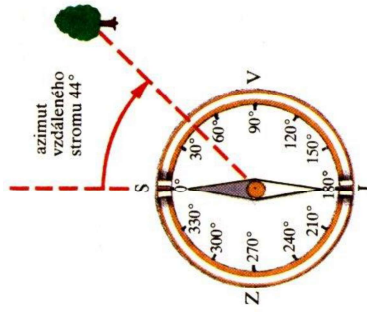


Pro přenocování vyber takové místo, které není nebezpečné či nepohodlné.
Mělo by být rovné (bez hrboleů a kořenů) a suché (ideálně travnaté). Stan
bys neměl stavět v dolíku, pod svahem, blízko vratkých stromů, v dosahu
větví či u mravenišť. Vnímej okolí a pokud se ti místo jakkoliv nezdá, najdi
raději jiné o kus dál.

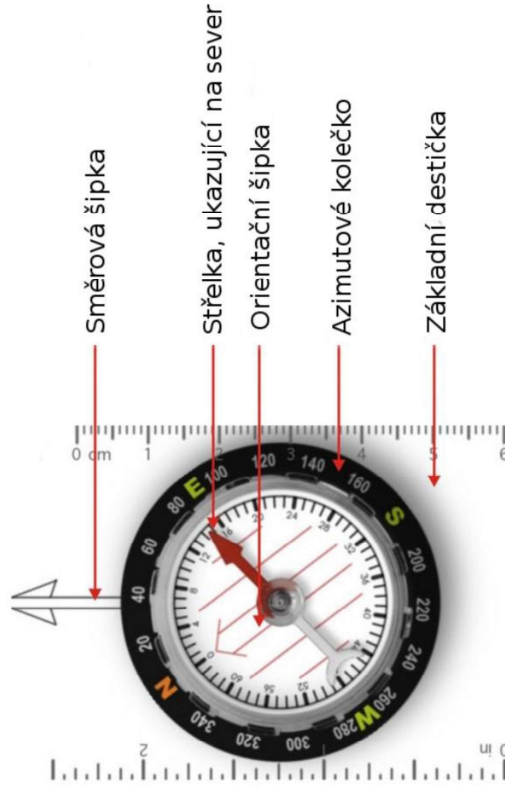


Buzola

Buzola je jednoduchý přístroj, kterým můžete
určovat nejen světové strany, ale i azimut (tj.
úhel, který svírá daný směr a sever).



Hlavní částí je zmagnetizovaná stříelka (ukaza-
tel), která se v magnetickém poli Země vždy
natačí do severojižního směru. Druhou důleži-
tou část tvoří kruhový úhloměr, většinou ve
formě otočného kolečka. Celý okruh na úhlo-
měru zahrnuje 360°.



Orientace mapy podle buzoly:

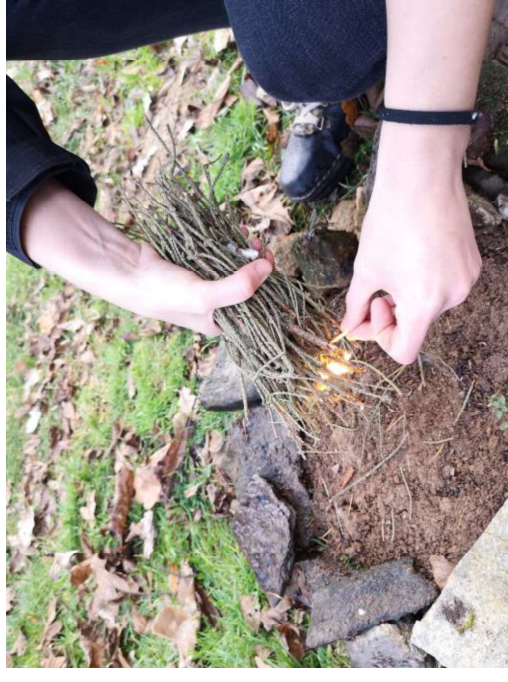
Chceš-li si zorientovat mapu pomocí buzoly, polož si nejdřív obojí na nějakou vhodnou podložku, protože v ruce se to dělá špatně. Přilož buzolu delší hranou rovnoběžně k pravému či levému okraji mapy. Na buzole si srovnej otáčecí kolečko s úhly tak, aby azimut severu (tj. úhel 0° a zároveň 360°) směřoval kolmo k hornímu (severnímu) okraji mapy.

Pak otáčej mapou a zároveň přiloženou buzolou po směru či proti směru hodinových ručiček, až ti bude sedět směr, kterým ukazuje severní hrot střelky, se severním okrajem mapy i azimutem na kolečku. **Musíš otáčet mapou a zároveň i s přiloženou buzolou, nejen s jedním!**

Pokud má buzola namalovanou střelku na kolečku s úhly a nemá je tedy nezávislé, postupuj stejně, jen vynech krok se srovnáním kolečka. Rovnou po přiložení hrany buzoly k mapě začni s obojím otáčet.



14



- Aby oheň dobře hořel, potřebuje vzduch, snaž se proto větvičky skládat do pyramidy. Jakmile chytne, přidávej postupně další, čím je plamen větší, tím mohou být silnější. Příkladádej doprostřed a nahoru na plamen, oheň totiž snadněji prohořívá ze zdola nahoru.
- Když už oheň nebudeš potřebovat, nech ho dohořet a pak prolíj ohniště vodou, aby nemohl vzniknout požár. Pak celé místo uklid' do původní podoby.



19

Táboříme

Oheň

Ohňověda je dovednost, kterou se nejlépe naučíš tím, že ji budeš pravidelně zkoušet.

- Než začneš oheň zapalovat, tak si nejprve vytvoř na vhodném místě ohniště obložené kameny. Vždy měj po ruce dostatek vody, protože oheň může být velmi nebezpečný.



- Důležité je také si nejdříve vše připravit, abys nemusel nikam odcházet a oheň ti mezitím nezhasl. Nezapomeň si připravit dostatek dřeva na přikládání a vždy používej co nejsušší materiál. Velmi dobře hoří např. smůla nebo březová kůra, naopak špatně hoří listí či zelené větve s jehličím.
- Nasbírej si drobné suché větvičky jehličnanů (chrastí), které nalámej do ježka (jako na obrázku). Připrav si také několik tenčích kousků dřeva. Ježka pak zapal. Na hořícího ježka pak dej ty tenké kousky dřeva.

Mapové značky

Mapové značky jsou symboly, podle kterých na mapě poznáš, že se někde nachází nějaký objekt. Přičemž jednotlivé druhy a typy objektů (např. autobusové zastávky) jsou na celé mapě zobrazeny stejným symbolem, což mapu zpřehledňuje.

V různých druzích map se mohou sady použitých značek trochu lišit, jakkoli bývají i tak poměrně podobné. Ty se budeš učit mapové značky používané v mapách Klubu českých turistů, protože patří mezi nejpoužívanější a pro nás jsou nejpraktičtější.

	budova		turistický přístřešek		bažina, rašeliniště
	kostel		veřejné tábořiště		lávka, most
	kaple		hotel, horská bouda		koupaliště
	kříž		ubytování		lázně
	hřbitov		restaurace, bufet		pramen
	pomník		továrna		studánka
	významné místo		lom		
	zámek, hrad		halda		
	zřícenina		důl v provozu		
	vyhlídka		důl mimo provoz		
	rozhledna		vyšlač		
	muzeum		elektrárna		
	informace		trigonometrický bod		
	rozcestník		hraniční přechod		
	jeskyně		zeď		
	skála		nájovna		
	benzínová pumpa		metecstanice		
	autobusové nádraží		lehký bunker		
	zastávka autobusu		objekt těžkého opevnění		
	nemocnice		hranice CHKO		
	vodní mlýn		chráněné území přírody		
	větrný mlýn		přírodní zajímavost		
			památný strom		

Turistické trasy a značky

Česká republika má zavedený unikátní systém turistických značek pro krátké i dlouhé výlety. Turistické značky ti pomůžou neztratit cestu a dove- dou tě na zajímavá místa.

Jak fungují?

Turistickou trasu si můžeš vyhledat na mapě nebo se na ni napojit v terénu kdekoli po její délce. Ideální je, když se na ni napojíš u nějakého rozcest- níku. Na něm bývá cedule s jeho názvem, nadmořskou výškou a dále několik šipek různých barev. Tyto šipky ti ukazují směr tras, zajímavá místa na nich a jejich vzdálenost.



Barvy tras

Turistické trasy mohou mít jednu ze čtyř barev. Ta ti může napovědět něco o jejich délce, průběhu či obsahu.

červená – většinou dlouhá náročnější trasa; může vést přes vrcholy kopců a po hřebenech

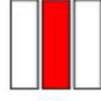
modrá – zpravidla významná trasa; může se napojovat na naučnou stezku

zelená – často kratší a schůdnější trasa

žlutá – obvykle krátká, místní trasa; velmi často spojka jiných tras

Druhy značek

Na trasách se můžeš setkat s několika druhy značek:



Pásová značka



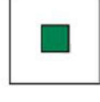
Šipka



Značka naučné stezky



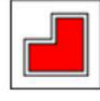
Místní značka



Koncová značka



Odbočka k vrcholu nebo vyhlídce



Odbočka ke zřícenině hradu či jiného objektu



Odbočka ke studánce nebo pramenu



Odbočka k jinému zajímavému objektu