

Stanoviště: 6. – Aktivity



Řiďte se pokyny orgů. Kvůli aktuálním podmínkám se aktivity mohou v detailech lišit od tohoto zadání.

Vaším úkolem je sestavit plavidlo, které bez externí pomoci proplave vymezenou trasu. Pokud se vám toto povede, můžete si vybrat, zda půjdete kategorii Pohoda nebo Výzva. Pro stavbu plavidla můžete použít libovolně dostupný materiál (nesmíte ničít okolí, park apod.). Další materiál si můžete vyzvednout u orgů vždy po splnění některé z aktivit. Můžete si vybrat, jaký typ materiálu chcete. Ale aktivity nesmíte plnit vícekrát a nemůžete si ten samý typ materiálu vybrat za splnění různých aktivit.

Toto stanoviště má časový limit. Po 2 hodinách automaticky dostáváte umístění dalšího stanoviště kategorie Pohoda. Po 3 hodinách dostanete umístění dalšího stanoviště kategorie Výzva. Řešení libovolného úkolu lze získat bez splnění úkolu výměnou za 30 trestných minut. Pokud stanoviště nevyluštíte do časového limitu 2 nebo 3 hodin, trestné minuty se nepočítají. Stanoviště se uzavírá nejpozději ve 2:00. V tu dobu všechny zbylé týmy dostanou umístění stanoviště Pohoda. Stanoviště je vždy počítané jako vyřešené.

Ladění

Na vyznačeném místě visí ladička. Vaším úkolem je naladit lahev a orgovi říci správné písmeno.

Jehla v kupce sena

Úkol může plnit pouze jeden hráč. V časovém limitu 10 minut musí hráč najít v kupce sena jehlu. Po uplynutí limitu se hráč zařadí na konec řady.

Azimutovka

Od orga si vyzvedněte buzolu a startovní azimut. Projděte celou trasu a na posledním místě si přečtete otázku. Odpověď řekněte orgovi.

Bojka

Řekněte orgovi písmeno z bójky.

Paměť

Ve vymezeném prostoru v parku je na několika stromech rozvěšená básnička. Úkol může plnit v jednu chvíli pouze 1 hráč a nesmí používat žádné poznámky. Úkolem hráče je básničku poskládat a naučit se ji z paměti. Když si hráč myslí, že si básničku pamatuje, přijde k orgovi, kde básničku sepíše. Během sepisování již hráč nemůže navštívit stromy. Po neúspěšném pokusu hráč odevzdá papír orgovi a může jít úkol plnit znovu.

Bludiště

Projedte tužkou bludiště. Je zakázáno vyjet z trasy, jinak je pokus neplatný. Po neúspěšném pokusu se tým zařadí na konec řady.

Švadlenky

Vaším úkolem je přišít knoflík k látce podle pokynů orga včetně zapošíť. Úkol se plní vždy ve dvojici se svázanýma vnitřními rukama.

Aktivita	Vydáný materiál

Zadání cílového úkolu

- Řádně vyplňte zpětnou vazbu na šifry a hru na zadní straně Karty týmů.
- Vymyslete šifru, která bude kódovat smysluplnou větu nebo sousloví. Šifra má mít podobu básně.