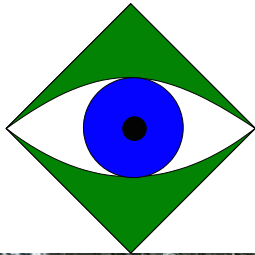


# KOKOS



Měsíčník oddílu OkO



Číslo 5. Ročník 26.  
*leden*  
Vyšlo: 8.1.2024



## Kalendárium

### Zapište si do diáře

V lednu nás především čekají 20. ledna 2024 Brdy, tedy mezioddílové setkání a hra, kdy budeme společně hájit čest našeho oddílu proti oddílům jiným. Tentokrát Brdy připravuje Sirius a budou na téma Dostihy a sázky.

V neděli po Brdech (21. ledna 2024) se pak opět sejdem u Bizona nad deskovými a jinými stolními hrami.

Už v dalším měsíci, hned po oddílovce, pak vyrazíme 1.-4. 2. 2024 pod vedením Hanky na tři dny do Poděvous.

Oddílovka bude 29. ledna a můžete se těšit na další číslo kOKOsu a na hru na téma obratlovci.

### *Blahopřejeme*

Narozeniny	Svátky
4. ledna – Hanka (53) 9. ledna – Anežka (28) 18. ledna – Lukáš (14) 22. ledna – Martin (12) 28. ledna – Ernest (9) 30. ledna – Bizon (53)	15. ledna - Alice

## Zprávy z oddílu

### Počet členů

Počet členů zůstal v prosinci stabilní a nezaznamenali jsme žádné přírůstky ani vážné úbytky, stále hledáme nové děti do Vlaštovek a Pařátů.

### Pojed'te s námi na zkoušku

V lednu nemáme žádný výlet vhodný pro návštěvu novohostů, ale již únorová výprava do Poděvous je pro takový účel naopak velmi dobrá, pokud ovšem vydrží chvilku bez rodičů.

### Tábor

Už je to tady, vážení a milí, začínáme s pravidelnými zprávami o přípravě tábora. Neprozradím vám toho mnoho, ale začínáme jedním úkolem pro vás. Počínaje příští oddílovkou budeme rozdávat a rozesílat přihlášky a já Vás prosím, abyste je odevzdali co nejdříve, protože podle přihlášek odevzdaných členy oddílu budeme zvat případné hosty. Loňská vynikající účast totiž zároveň prověřila a ukázala maximální kapacitu, kterou můžeme využít.

## Ozvěny měsíce

### Návštěva Vánočního programu na zámku Radim – 9.12.2023

Tradiční Vánoční akce nás letos zavedla na zámek Radim ležící v rovinatých krajích Polabí.

Vypravilo se nás 19, z toho početná skupina vedoucích ve složení Bizon, Hanka, Myšinka, Prtě, Lembas, Ester, Adam, Mikuláš a Tomáš spolu s deseti dětmi, kterými byli Janis, Martin, Bára, Ondra, Ben, Ernest, Barnabáš, Jožka, Julča a Pavel.

Na konci listopadu zasypal celé Česko sníh a akce padla zrovna do doby, kdy již začal zase pomalu tát, čekaly nás tedy mokré a těžké závěje. Cesta z

Masarykova nádraží do Radimy proběhla bez

problémů, ve vesnici jsme se museli ihned vydat na cestu k zámku, protože prohlídka měla začít co nevidět.



Paní průvodkyně vypráví o servírování jídel



Na závěr si děti mohly pověsit ozdoby na stromek.

Nevelký renesanční zámek za svou historii vystřídal celou řadu majitelů a dnes patří soukromému majiteli, který ho celkově zrenovoval a vybavil nábytkem zakoupeným především z různých francouzských zámků. Prohlídka byla doplněna, jak setkáním s lidmi v dobových kostýmech, tak občasnými zajímavostmi pro děti, jako úkolem spočítat všechny psy na pověšených tapisériích nebo možností posadit se na rozkládací židle v

jídelně. V zámecké kapli pak mohly děti pověsit své přinesené ozdoby na vánoční stromek.

Po příjemné prohlídce přišla šance vyzkoušet zdejší zámeckou krčmu a různé velice chutné koláče. Radost přinesla také velice roztomilá kočka, která, jak je u jejího druhu běžné, žila v pocitu, že krčma jí patří.

Po prohlédnutí zdejšího stáda ovcí jsme se vydali na vycházku podél potoka Výrovka. V



Stádo koz v zámeckém parku bylo možné krmit tvrdým pečivem.

jarním období by to byla krásná procházka taky díky koniklecovým skalám v okolí, ovšem i nyní pod sněhem měl výlet leccos do sebe.

Kousek za Radimí, před obcí Chotutice, proběhla první hra, tématem byla příprava vánočních jídel s pomocí sbírání kartiček s různými přísadami.

Za Chotuticemi je u cesty studánka, ze které podle místních pramenů snad pil i sám Jára Cimrman, co je na tom pravdy je otázka, můžeme o tom

vést spory, můžeme s tím nesouhlasit, ale to je asi tak všechno, co se s tím dá dělat.

Cesta vedla dál přes zastávku Chroustov až do oblastí lužních lesů před Vrbčany, kde proběhla druhá hra. Úkolem bylo tentokrát získat odpovědi na otázky o různých vánočních zvyklostech. Trikem ovšem bylo, že vedoucí, kterých se děti ptaly, měli šanci zhruba ve třetině případů podat informaci lživou, bylo tedy nutné se jich zeptat víckrát, pokud odpověď nezněla pravděpodobně. Lembas tak například tvrdil, že místo dobré úrody, měl jeho Vánoční rituál zajistit úmrtí susedovic kozy.



Děti sbírají suroviny na Vánoční pochutiny

Po dokončení hry už bylo ovšem opravdu nutné dojít na vlak ve Vrbčanech a vrátit se zpět. Akce se vydařila, zámek byl hezký a nám nezbývá než se těšit na další výlety.

(pr)

## Vánoční výlet – 16.12.2023

Každý rok, kdy to bylo možné, pořádáme poslední sobotu před Vánočními prázdninami náš Vánoční výlet a ani letos tomu nebylo jinak. Sešli jsme se v celkem hojném počtu, který vystoupal na celých dvacet jedna osob (Bizon, Hanka, Ariel, Anežka, Prtě, Ester, Piškot, Adam, Mikuláš, Tomáš, Janis, Eliška, Eda, Bára, Ben, Ernest, Barnabáš, Jožka, Julča, Áňa a Pavel) a zahájili jsme výlet u cedule na začátku Šárky, kde jej zahajujeme v naprosté většině případů.



Děti hledají a přinášejí ovce k oběti

Tentokrát šlo o to, že se Tareos v rámci oslav slunovratu rozhodl přinést oběť co nejvíce Olympským bohům, aby mu byli v jeho hrdinském konání nakloněni. Po každé hře tak děti dostaly tři obrázky a měly určit, který je jako označení pro příslušného boha dobrý a který je naopak nevhodný. Většinou bylo rozhodování jednoduché,

ale vždy někdo zvolil obrázek jiný, než ten nejlepší.

Šli jsme letos po tradiční, léty prověřené trase a tak první hra začala u altánu na žluté značce. Hru vedla Ester a úkolem dětí bylo nabídnout bohům správný pokrm. Vedoucí představovaly bohy a každý byl ochoten přijmout jen jeden pokrm, děti měly lístky s pokrmy a žádné další vodítka a k výsledku se musely dopracovat metodou pokus-omyl.



Házení jablek přes zeď

A pak už navazovaly hry jedna na druhou. Na louce uvedl Prtě soutěž, kde měly děti za úkol vybrat co nejvhodnější ovci k oběti. Vždy byly vylosovány karty tří vesničanů s parametry, které ovce měla mít a děti hledaly lístky s ovci, která vyhoví co nejvíce požadavkům.

U potoka pak Anežka uvedla hru na kradení jablek, hrálo se ve dvojicích a jeden vždy házel



Hanka ukazuje dětem, jak vypadá opravdové granátové jablko

je chytal do kbeličku. Vzhledem k chladu a váze golfových míček kbelíček při druhé ráně prasknul a na konci z něj zbyly jen trosky.

Přesunuli jsme se k dalšímu tradičnímu altánku a hru tentokrát uváděl Tomáš, děti měly chvíli na prohlédnutí si textu nejstarší známé písně a pak ji musely po paměti složit z rozstříhaných řádků. Nutno přiznat, že ti, kterým došlo, že stačí

si pamatovat prvních několik znaků řádku, měli značnou výhodu následovanou úspěchem.

U altánku jsme také využili místa k sezení k obědu, což bylo o místo dříve než v jiných letech.

Na dalším místě uvedla Hanka stručnou hru na hledání granátového jablka, které reprezentovaly míčky obalené v papíru.

Další místo patřilo Mikulášovi a šlo o to dobře se najíst, děti obíhaly vedoucí a objednávaly si u nich jídla a cílem bylo dosáhnout určité hodnoty sytosti, přičemž u každého jídla bylo známo, nakolik nasytí.

Na louce pak uvedl hru

Ariel, šlo zde o to odnést z hostiny jídlo reprezentované kusem barevné čtvrtky tak, aby je hlídající vedoucí nezahlédl.

To už zbýval čas sotva na dvě poslední hry, které se obě odehrály u altánu nad Dívčím skokem.



Mikuláš vysvětluje hru na sytou hostinu

Nejprve Piškot rozdál každému papír s dvěma podobnými obrázky a úkolem bylo najít deset rozdílů, z nichž některé byly velmi umně skryté, mě se nejvíce líbila dvojnásob vzrostlá housenka.

Druhou hru pak uvedl Bizon a šlo při ní o sklizeň a zpracování oliv. Děti měly recepty a sbíraly lístky s olivami a vedoucí pak představovali části procesu zpracování.

Po hře jsme se odebrali do restaurace Dívčí Skok na občerstvení a tak jsem také spočítal výsledky výletu, které byly tentokrát docela těsné a docela překvapivé a tak i zde gratuluji Bárnymu k vítězství.



Děti si lámou hlavu nad dvojicí velmi podobných obrázků.



V Dívčím skoku si děti koupily pískací lízátko a tak se opět po letech zúčastnily soutěže o Debilovu cenu v oboru společenských her

No a pak už jen zbývalo odebrat se ke stromečku, zazpívat si koledy a donést svíčky a rozejít se domů. Tentokrát se nám vrátila v posledních letech již neviděná tradice a z Vánočního výletu jsme dorazili se zpožděním, snad se nám zase příště povede lépe.

Co říci na závěr, počasí nám celkem přálo, děti byl dostatek – přes celkem vysokou účast mě však mrzí neúčast některých, kdo zvolili radši jiný program. Vzhledem k tomu, že Vánoční výlet je

považován za jeden z klíčových výletů oddílu, opravdu mě mrzí, že někomu za návštěvu nestál.

(bi)

## Herní neděle – 17.12.2023

Letos jsme vrátili herní neděli z října zpět na prosinec a byli jsme za to odměněni dobrou účastí, kdy si zahrát přišli všichni členové Pařátů a jako host i Magda.



Nejdelší hrou herní neděle bylo další kolo Oathu

Ariel, Tomáš, Magda, Lukáš a Janis se pustili do dalšího kola Oathu, které zabralo téměř celý herní den a které vyhrál Janis a to i ve své nepřítomnosti, protože po dohrání posledního svého kola spěchal domů a vítězství se nedočkal.

Bizon, Prtě a Eliška zatím hráli Root, kde vyhrál velmi těsně Prtě a následně Minutovou říši, kde si výsledek nepamatuji.

Nakonec jsme se společně

pustili do Krycích jmen a rozešli jsme se spokojeni po dobrém hraní. A další herní neděle nás čeká v lednu.

(bi)

## Vánoční schůzka – 18.12.2023

A jako každý rok, sešli jsme se na jedné z posledních oddílových akcí v tomto roce a sice na Vánoční schůzce. Vzhledem k tomu, že je schůzka tradičně v čase schůzek Zobáků, nedorazily tentokrát Vlaštovky, ale i tak schůzka proběhla v hojném počtu. Takže jsme nejprve nazdobili stromek, pak jsme se pustili do prvního kola tradiční hry OkO proti Zapomnění, tedy poznávání fotek z minulých výletů. I tentokrát oddíl Zapomnění rozdrtil.

A pak jsme se pustili do zapalování svíček a ochutnávání cukroví a následně jsme zpěvem koled přilákali Ducha Vánoc. Na každého vybyly dárky a v poslední půlhodině jsme se věnovali dalšímu poznávání fotek a na závěr rozdávání kOKOsu.



Začátek partie Rootu

O den později pak Vlaštovky vyrazily v kompletním počtu zdobit stromek pro zvířátka v lese a na závěr si rozdaly dárky, které pro ně zbyly v klubovně z Vánoční schůzky a tím pro oddíl rok 2023 skončil.

(bi)



## Oddílové legendy

### Steaky nebo vajíčka

Příběh, co vám tady budu vyprávět odehrál se v dávných dobách roku 2017 našeho letopočtu. Tehdy jsem se zúčastnil památné výpravy Mateřinek, pod vedením Myšinky. Členy výpravy byli se mnou ještě Adam a Lembas a celá naše pouť byla plná mnoha zapamatovatelných zážitků. Na naší cestě se událo mnoho věcí, které byly připomínány ještě mnoho let po nich. Ať už se jedná o nadužívání jednoho konkrétního vulgárního výrazu, nebo Myšinkovu sázku, kterou prohrál a v důsledku musel udělat asi 200 dřepů (pozn. dřepy stále ještě neudělal).



Vaření večere na Mateřinkách 2017 ovšem bez Myšinkova týmu, který vařil kdesi opodál, z něj ovšem fotky nejsou.

Ovšem událost asi nejpamátnejší se stala již při úplném začátku výpravy, totiž při nákupu jídla na cestu. Zde musím přiznat chybu na naší straně, kde jsme navrhli dvě možnosti, co koupit na večeri, ale nedokázali jsme se mezi nimi zcela čistě rozhodnout a raději jsme slovy, že nám to je jedno, trochu nechali rozhodování na Myšinkovi. Ten ovšem nebyl schopen sám o sobě to rozhodnutí udělat a tak se mezi vejci a steaky rozhodovalo velmi dlouho. Situace byla komická, především pak tím, že takzvané „finální“ rozhodnutí bylo uděláno v obchodě několikrát a mezi sekcí se vejci a sekcí se steaky se přešlo mnohokrát. To, jak dlouho



A to už je z rána, společná fotka na zřícenině Prácheň.

rozhodování trvalo, je možné vidět na tom, že když se Lembas na chvíli oddělil a sám pro sebe si říkal, kde je Myšinka, byl mu schopen odpovědět cizí člověk v obchodě, neboť naše rozhodovací akce byla zřejmě poměrně výrazná. Výsledné rozhodnutí nakonec padlo na vejce, ve chvíli, kdy nám už docházel čas na nákup přidělený.

Tento příběh o vejcích a steacích byl mnohokrát vyprávěn, tudíž je možné, že jste ho už někdy slyšeli, ovšem zde je popsán tak, jak si ho já pamatuji.

## Herní koutek

### Great Conqueror 2 - Shogun

Rok se s rokem sešel resp. roky a je tu další zbrusu nový přírůstek do strategické série World Conqueror od čínské vývojářské společnosti Easytech, tentokrát zabalený do atraktivního prostředí starého Japonska. V minulém článku jsem představil velmi povedený díl série Great Conqueror – Rome, takže nezbyvá než položit otázku, co se od minula změnilo a co zůstává při starém v této novince?



Generálové mohou postoupit až o šest úrovní a až na poslední úrovni získají přístup k poslední vlastnosti, která bývá často ta nejlepší. Legendární Oda Nobunaga je toho příkladem.

Staré otrepané hlášky typu „přišel jsem, viděl jsem, zvítězil jsem“ apod. nahradilo tradiční a vznešené japonské „raději zemřít než ztratit čest“, římsí legionáři byli vyměněni za ninji a samuraje, ale co se základních herních mechanismů týče, jedná se o klasické pokračování série, kde alfa a omega jsou bitvy jednotek na hexovém poli. Tyto bitvy pak tradičně můžete svádět ve třech hlavních herních módech: kampani, dobývání světa a správě šogunátu (Tenkabito).

Kampaň začíná sjednocením středního Japonska pod vedením legendárního vládce Ody Nobunagy a končí japonskou invazí do Korei, a doufám, že je to opravdu poslední část hry a nepříjde ještě na obligátní zapojení číňanů jak je zvykem u každé hry Easytechu. Klasicky platí, čím dál postoupíte, tím těžší soupeři na vás budou v další části kampaně čekat, mít plně povýšené jednotky a co možno nejlépe vybavené a povýšené generály je tak nutností. Kampaň nabízí jak normální hrací mód tak i obtížnou verzi, která dokáže pocuchat nervy v některých scénářích i velmi zkušeným hráčům.

System bitev je podobný jak v předchozích dílech, přepracovaný je jen systém morálky jednotlivých jednotek, která v průběhu boje mírně klesá a je jí vhodné rychle doplnit například obsazením města nebo alespoň najmutím nějakého mezi vojáky populárního generála. Z jednotek do boje můžete poslat celkově vyváženou pěchotu, jízdu schopnou v otevřeném terénu napadnout velmi efektivně ostatní typy jednotek, střelce, kteří dokáží ostřelovat nepřátelskou jednotku ze sousedního hexu a mušketýry, kteří mají taktéž schopnost střelby a navíc ignorují částečně nepřátelskou obranu, což se může hodit u silně obrněných jednotek všeho druhu, jejich nevýhodou je však nemožnost protiútoků na nepřítele. Poslední kategorií jsou děla, která jsou užitečná především v efektivním ničení hradeb a věží soupeře, jejich další využití je však už diskutabilní. Lodě můžete používat jako samostatné jednotky v námořních bitvách, případně jimi můžete dovybavit generály, kteří se pak na moři přepnou z módu jednotky do módu lodě.

V tradičně oblíbeném módu Conquest je možné sjednotit (a jak jinak než silou) Japonsko v různých časových obdobích a získat zajímavé herní odměny, hlavně pak v novém zvláštním módu challenge, kde je možnost nastavit obtížnost podle libovůle, nicméně je potřeba počítat s tím, že pokud budete chtít opravdu atraktivní výhru, tak vám jí hra rozhodně zadarmo nedá a obtížnost bude přinejmenším šílená. Nevýhodou tohoto módu je taktéž poměrně dlouhá hrací doba.

Novinkou a vylepšením je mód šogunát (Tenkabito), kde kromě výstavby hradu, který vám zajistí lepší mise generálů na získávání rozličných zdrojů a lepší denní příjem mincí, které potřebujete na výstavbu hradu i zakoupení dalších částí šogunátu nebo vylepšování

jednotek. Jeho hlavní částí je mapa jednotlivých hradů, které postupně dobýváte a rozšiřujete tak svoji vládu nad Japonskem a jeho frakcemi. Získáváte tak nové předměty, jednotky, lodě a další generály – princezny, které pak můžete použít v módu conquest a hlavně přístup k expedicím, speciálním misím na získání cenných zdrojů. V části knihovna si můžete odehrát příběhy jednotlivých generálů, které již vlastníte a dostat speciální jednotky a předměty, které tyto minikampaně ukrývají.

Co se týká expedic, cílem každé z nich je projít určitou trasou a porazit finálního bossa. V cestě pak stojí především několik lehčích či těžších bitev dle vaší libovůle a taktéž ohodnocených v mincích, za bossa pak ban-kin a další zdroje. Za každé vítězství v jednotlivé bitvě expedice pak získáte jeden bonus k bojovým vlastnostem vašich jednotek a pokud jste během expedice dobře vybírali, tak epická finální bitva bude pro vás mnohem jednodušší.

Hlavní vaší silou jsou Generálové a jednotky. Generály můžete rekrutovat za speciální platidlo magatama, které získáváte za postup kampaní a také za nákup prémiovou měnou ban-kin, kterou lze však v průběhu získat za mise generálů na vašem hradě. Problém je, že nový systém rekrutace generálů pracuje absolutně na systému náhody, kde si zakoupíte balíček a v něm získáte fragmenty různých vzácných generálů. Za třicet fragmentů pak můžete generála složit a z dalších 30 a více fragmentů upgradovat až na nejvyšší a nejsilnější level, je potřeba si uvědomit, že na toto budou potřeba stovky fragmentů. Naštěstí hra poskytuje alespoň nějaké další možnosti jak fragmenty získat, například z knihovny ze splněných misí a nebo z denních speciálních misí na vašem hradě.

Jednotky se rozlišují na standardní a speciální s tím, že každý váš generál může mít narekrutovanou jen jednotku, kterou nemá žádný další jiný generál. Pokud rekrutujete jednotky přímo v průběhu conquestu nebo kampaně, tak samozřejmě toto omezení neplatí, ale rekrutovaná jednotka bude na mnohem nižší úrovni, než ta přímo nasazená s generálem. Různých jednotek je ve hře opravdu mnoho ve všech kategoriích a získat je a povýšit je všechny určitě není jednoduchou záležitostí. Osobně jsem si oblíbil ninji, kteří mají schopnost procházet zónou kontroly nepřátelské jednotky, bohužel ostatní parametry patří spíše k těm slabším ve hře.

Hra zatím ještě není plně dokončená a všechny mise a conquesty přístupné hráčům, to však nevadí a nabízí již nekonečno hodin zábavy. Co už je horší, zdražování se nevyhnulo ani hernímu světu a pokud si budete chtít koupit jako posilu nějaké placené generály nebo odměny, budete bohužel muset sáhnout hlouběji do peněženky. Hra je vcelku hratelná i bez zakoupených výhod, je ale potřeba počítat s tím, že budete shánět zdroje déle a některé bitvy budou až nehorázně obtížné. Ale i přes všechny tyto nevýhody musím hru označit za povedenou, a kdo by jí chtěl vyzkoušet, by neměl moc otálet, protože s každou nově otevřenou kapitolou kampaně hráč získá další várku odměn - a to se vyplatí. Jako obvykle, stahujte zdarma jak na Google play, tak i na Apple store.



V bitvách vás čekají klasické úkoly jako bránit určitou pozici, zničit určité nepřátelské jednotky, zničit všechny nepřátelské jednotky nebo dosáhnout jednotkou určité místo, některé úkoly mohou být speciální a mohou vás docela potrápit, než vymyslíte, jak se dostat ke kýženému výsledku.

## Zajímavé místo

### Školní polesí Hůrka

Mezi Putímí a Protivínem leží celkem rozsáhlý les kolem Skalského vrchu. Zajímavostí tohoto lesa je, že je spravován střední lesnickou školou v Písku a to již od roku 1928. V centrální části polesí je školní zařízení s přilehlou oborou a bažantnicí, kde je možné vidět bažanty, ale i například divoká prasata a údajně jsou v oboře chováni i jelenci běloocasí.

Vzhledem k výukové a školní charakteristice je v polesí možno najít bohatství dřevin, nicméně mě především zaujala početná hejna ptáků včetně rozměrných



Bývalý rybník Boubelíkovec je největší vodní plochou polesí Hůrka

dravců, které jsem na první pohled nebyl schopen přesně určit.



Bažantnice u centrálního objektu polesí

V polesí se nachází několik menších rybníků, které již slouží jen jako vodní plochy a nikoliv k chovu ryb.

Území je zajímavé i geologicky pararulovými skalkami, které dávají lesu kyselou půdu a pro mysticky naladěné osoby je podle jedné z tabulí Naučné stezky údajně možné najít silná energetická místa na východním úbočí Skalského vrchu.

Kolem celého polesí vede naučná stezka dlouhá zhruba deset kilometrů se

zastaveními popisujícími funkce lesa a různé prvky lesního hospodářství a doplněná o různé altány a lavičky. Trasa stezky je převážně rovinatá a vhodná i pro méně zdatné turisty.

Návštěva naučné stezky potěší každého, kdo se rád projde lesem a případně se chce něco dozvědět o lesnictví a lesním hospodaření.

## **Bohové a hrdinové starověkého Řecka**

### **Apollón**

Jedním z nejdůležitějších řeckých bohů je Apollón. Patří do další generace bohů, je Diovým synem. Jeho matkou byla titánka Létó. Apollón má sestru dvojče bohyni Artemis, o které si povíme více příště. Jejich narození nebylo jednoduché. Jak už jsme zmiňovali v předchozích článcích, Zeus byl své manželce Hére často nevěrný a ta to pochopitelně těžce nesla a často se mstila Diovým milenkám, tak tomu bylo i s Létó, požádala o pomoc bohyni země Gaiu a ta jí z donucení přísahala, že Létó nenajde na zemi místo, kde by mohla porodit. A tak Létó prchala a nemohla najít útočiště. Stalo se, že ji nějakí venkované odehnali od pramene vody, za to byli potrestáni tím, že byli proměněni v žáby. Poté na ni Héra poslala strašného hada Pýthóna, na útěku před ním se Létó dostala až k chudému neúrodnému ostrovu Dédos, který se održený od mořského dna zmítal na vlnách. Bylo to tedy místo, na něž se přísaha bohyně Gaie nevztahovala. Jakmile na něj Létó vstoupila, zázrakem z moře vystoupily dvě skály a zahradily Pýthónovi i Dédos další cestu. Vládce moří Poseidón poté ostrov zakotvil k mořskému dnu. To už se blížil čas porodu. Bohyně Létó trpěla v bolestech, protože Héra zatajila bohyni Eileithýii, patronce šťastných porodů, že se čas blíží. Až se bohyni Iris podařilo tajně ji přivést. Hned poté na hoře Kynthu porodila Létó Diovi dvě děti, boha slunce a světla Apollóna a bohyni lovu Artemidu.



Apollónova hlava, detail sochy lýkijského Apollóna

Apollón je bohem a patronem mnoha věcí, je považován za božstvo, které má moc nad morem, světlem, sluncem, uzdravením, uměním, básnictvím, lukostřelbou, věštbami a proroctvími, tancem, rozumem a které též chrání stáda. Zejména jeho schopnost uvedená jako první působí podivně ve výčtu dalších. Uvádí se však, že při udržování bohem stanovených pořádků dokázal trestat morem - jeho šípy vždy zasáhly cíl a přinesly mor. Stejně tak ale uměl nemoci léčit a byl otcem lékaře Asklepia, který je bohem lékařství.

Apollón je znám též jako vůdce Múz. V umění je často stavěn do protikladu s Dionýsem, neboť je spojován s harmonií, řádem a rozumem, kdežto Dionýsos, bůh vína, s emocemi a chaosem. Řekové však učili, že se tato božstva navzájem doplňují, neboť jsou bratry.

Velmi důležitým atributem Apollóna bylo věštění, jemu byla zasvěcena největší a nejdůležitější řecká věštírna v Delfách. Podle pověsti když Apollón dospěl, vypravil se za Pýthónem, hadem (drakem), který ohrožoval jeho matku, našel ho v doupěti u Delf a svými šípy ho zabil. Na místě, kde byl drak pohřben, založil Apollón chrám a věštírnu, kde úspěšně působila kněžka Pýthie.

(kc)

## Zrození legendy

### Příběhy z legendy o Tareovi objevené v tomto měsíci



V příběhu, který jsme poznali v prosinci obětoval Tareos Olympským bohům, aby byli jeho konání nakloněni a věnovali mu svou přízeň.

### Bodování za listopad a prosinec:

Prosincové bodování má svá specifika, zejména proto, že návštěva vánoční akce (Radim) je braná jako mimořádná akce a tedy body ze soutěže jsou k dispozici jen z Vánočního výletu. Neúčast na prosincové oddílovce a to, že si nikdo následně nedoplnil padesátku se projevuje na vysokém zisku bodů účastníků oddílovky a samozřejmě hraje roli odevzdání Vánoční ozdoby do přinášecí padesátky. Hranice pro velký lístek je tentokrát 160,3 bodu a bude jich devět.

	jméno	body měs.	body obd.	družina	jméno	body měs.	body obd.	družina
1.	Ernest	123	229	Zobáci	13.	Eliška	80	Pařáti
2.	Julča	145	208	Vlaštovky	14.	Kristián	34	Zobáci
3.	Bára	115	207	Vlaštovky	15.	Mikeš	0	Host
4.	Ben	112	196	Zobáci	16.	Ája	15	Vlaštovky
5.	Janis	92	188	Pařáti	17.	Mia	15	Vlaštovky
6.	Mára	45	177	Zobáci	18.	Eda	48	Zobáci
7.	Barnabáš	125	176	Zobáci	19.	Lukáš	15	Pařáti
8.	Pavel	133	168	Zobáci	20.			
9.	Jožka	118	163	Vlaštovky	21.			
10.	Martin	65	143	Zobáci	22.			
11.	Ondra	65	137	Zobáci	23.			
12.	Áňa	78	126	Vlaštovky				

### Výsledky bodování družin:

Velmi sporá účast Pařátů na schůzkách a neúčast Vlaštovek na jedné ze schůzek přináší opět vítězství Zobákům.

pořadí	název	body měs.	body cel
1.	Zobáci	50	200
2.	Vlaštovky	40	180
3.	Pařáti	40	160

### Celkové výsledky:

Tabulka celkových výsledků zohledňuje i výsledky minulých měsíců a Mára, který se tentokrát na výlety vykašlal, ztrácí své první místo a k drobnému přemíchání došlo i v nižších patrech. Samozřejmě zde přibývají v počítadle prosincové výlety.

jméno	body	výlety	družina	jméno	body	výlety	družina		
1.	Ben	458	6	Zobáci	13.	Áňa	245	2	Vlaštovky
2.	Mára	447	4	Zobáci	14.	Ája	203	1	Vlaštovky
3.	Bára	446	5	Vlaštovky	15.	Eliška	179	2	Pařáti
4.	Jožka	398	5	Vlaštovky	16.	Mikeš	179	4	Host
5.	Ernest	392	4	Zobáci	17.	Eda	132	1	Zobáci
6.	Pavel	384	4	Zobáci	18.	Lukáš	102	1	Pařáti
7.	Janis	383	7	Pařáti	19.	Mia	60	0	Vlaštovky
8.	Julča	379	4	Vlaštovky	20.	Pepa	48	1	Host
9.	Martin	373	4	Zobáci	21.	Malvína	39	1	Host
10.	Ondra	349	4	Zobáci	22.	Sandra	39	1	Host
11.	Barnabáš	335	3	Zobáci	23.	Hanka	36	1	Host
12.	Kristián	321	3	Zobáci					

## Prémiová „50“ pro rok 2023/2024

**Leden:** Lednovým přinášecím úkolem je zápisník, přineste a ukažte zápisník, který máte pěkně zavedený se všemi náležitostmi a doplněnými pamětními lístky. Pokud zápisník dosud nemáte, informujte se o jeho podobě u vašeho družinového vedoucího a kamarádů,

kteří je zavedený již mají. Odborný úkol pak bude z poznávání hub, kterými jsme se zabývali celý listopad.

**Únor:** Na únor máme pro vás připravenou šestici otázek týkající se setkání oddílu s antikou a pověstmi. Pokuste se

na oddílových stránkách nalézt odpovědi na následujících šest otázek. Odborná padesátka pak bude z ekologie a ochrany přírody, kterou jsme se zabývali v prosinci. Jako v minulých letech pro vás bude zapotřebí orientovat se v ekologických pojmech i v některých specifikách ochrany přírody u nás.

**Otázky z oddílové historie (přinášecí padesátka na únor):**

- 1) Oddíl se v minulosti do Antického světa podíval, když jsme celý rok hráli s tématem Římské říše, který oddílový rok to byl?
- 2) Zkuste zjistit, jaké téma jsme ten rok zvolili pro pětideňák?
- 3) Na táboře jsme ten rok volili nového císaře Říma, kdo se jím nakonec stal?
- 4) Pověsti jsme v oddíle poznávali také, ovšem většinou pověsti z Čech, kterým byl věnován celý jeden rok. A jakým pověstem byl pak věnován tábor?
- 5) Mnoho pověstí se týká svatých a blahoslavených, ve zmiňovaném roce jsme se setkali s více pověstmi o světcích, zkuste zjistit alespoň 3?
- 6) Se Starými pověstmi Českými jsme se setkali v oddíle i v jiných letech, zkuste najít, kdy jsme se s nimi setkali jako s knihou?

### **Přehled úkolů prémiové padesátky pro letošní rok:**

leden	zápisník // houby //
únor	oddílová historie a tradice // ochrana přírody a ekologie //
březen	„co je to?“//geologie //
duben	geosbírka // stavební slohy a památky //
květen	podivuhodnost // uzle //
červen	(foto) herbář //motýli, brouci, ostatní hmyz, ostatní bezobratlí//

(My+Bi)

### **Souhrnné výsledky prémiové "50"**

jméno	září	říjen	listopad	prosinec	leden	únor	březen	duben	květen	červen
Lukáš	0	0+0	0+0	0+0						
Janis	2	0+12	0+6	0+0						
Eliška	0	0+0	0+0	0+11						
Mára	9	0+10	20+13	0+0						
Martin	3	0+11	0+0	0+0						
Ondra	2	0+6	0+0	0+0						
Ernest	3	0+7	0+4	0+7						
Eda	2	0+7	0+0	0+0						
Ben	3	20+9	0+6	20+0						
Kristián	0	0+3	0+0	0+4						
Barnabáš	0	0+12	0+6	0+0						
Pavel	4	0+14	0+5	0+17						
Bára	5	0+13	20+12	20+0						
Jožka	2	0+9	0+0	20+0						
Julča	3	0+0	0+3	20+12						
Ája	0	0+11	0+6	0+0						
Áňa	0	0+11	0+3	0+9						

## Koutek zábavy

### Podzimní běh soutěže o KOKOsový ořech

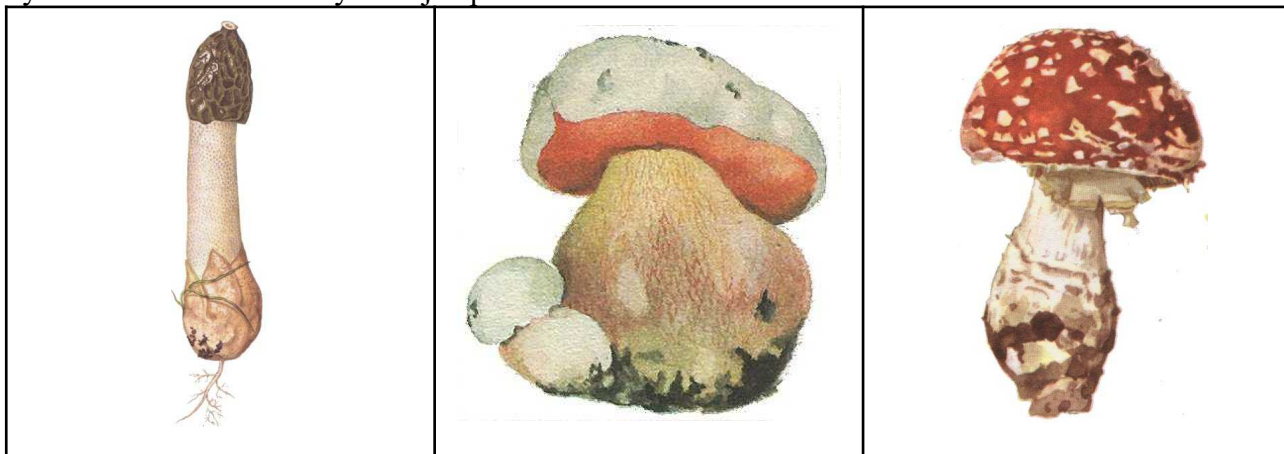
Přichází o trochu obtížnější čtvrté kolo tradiční soutěže pro děti i pro vedoucí. Pravidla zůstávají stejná jako v minulých letech.

Každý měsíc zde bude zveřejněna trojice obrázků, vaším cílem je poznat, co na obrázcích je, za každý obrázek vždy můžete získat dva body, celkem tedy 6 bodů v jednom čísle kOKOsu. Odpovědi je třeba odevzdat do začátku oddílovky, na které vyjde další číslo kOKOsu. Po pěti kolech se vám body sečtou a za každých pět bodů získáte jeden lístek do osudí. Na únorové oddílovce pak budou vylosovány z tohoto osudí tři ceny, ostatní, kdo měli v osudí aspoň lístek, zpravidla dostanou drobnější ceny.

Řešení můžete hledat kdekoliv a u kohokoliv, jedinou výjimkou je, že se nesmíte ptát žádného z vedoucích oddílů.

### 5. kolo – Houby v našich lesích

Ať jsem se snažil, jak jsem chtěl, odkazy na houby jsem v Antických pověstech nenašel. Takže tentokrát trochu odbočme ze starověkého Řecka do našich lesů a zkusme poznat tyto tři houby. A pro jistotu jsem vybral houby, o kterých se vypráví různé pověry nebo se jmenují podle mytických bytostí. A do smaženice byste si je opravdu nedali.



Výsledky 3. kola Památky napodobující Antiku (Ratibořice, Nový zámek v Kostelci nad Orlicí, Tři grácie – Lednicko-Valtický areál) výsledky odevzdal někdo, ale nepamatují si kdo, mimo to má Mára (celkem 17) a Pavel (celkem 15), Barnabáš (celkem 6), Bára (celkem 6), Julča (celkem 6), Johanka (celkem 6) a Janis (celkem 12)

### Vtip nalezený na Internetu:

Archeolog vykopal kostru a po analýze hlásí na ústředí, že je stará 4 tisíce let a že zemřela na infarkt. Ústředí tomu nevěří, pošlou ji do Ameriky a ti po dvou letech hlásí, že je to pravda. Šéfům je divné, jak to ten archeolog mohl během minuty zjistit pouhým pohledem. On vysvětluje: „Jednoduché – ta kostra měla v ruce malý lísteček s textem: ‚Sázím 10 000 šekelů na Goliáše‘.“

*<https://www.alik.cz/v/historie>*

kOKOs měsíčník oddílu OkO, Číslo páté., Ročník 26. Tiskne Bizon.

Na vydání tohoto čísla se podíleli: Bizon, Kocour, Prtě, Myšinka, Piškot

Redakční uzávěrka tohoto čísla byla 7.1.2024. Vyšlo dne 8.1.2024 v počtu 22 výtisků a pdf souboru.

\*\*\*\*\* Šesté číslo šestadvacátého ročníku vyjde 29.1.2024 \*\*\*\*\*

Telefonní číslo redakce: 606 468 693, e-mail: [dengst@post.cz](mailto:dengst@post.cz)