

OSMÁ PLANETA - úvod do metodiky – 15+

- Jsi oddílový vedoucí nebo instruktor?
- Pracuješ na své skupině s mládeží v kategorii 15+?
- Přemýšlíš občas, jak si poradit s lidmi, kteří mají svá hyper-, dys-, zdravotní omezení, jsou prostě trochu „jiní“ než ostatní?
- Hledáš zajímavé náměty pro činnost oddílu nebo klubu?

Pokud jsi na některou z otázek odpověděl ANO, pak právě pro tebe je určený tento materiál.

Najdeš v něm nejen spoustu námětů, her a aktivit pro mládež z kategorie 15+, ale i praktické rady a poznámky, jak přiblížit běžnou činnost oddílu či klubu i lidem se specifickými vzdělávacími potřebami.

Cílem tohoto programu je, kromě rozvíjení klíčových kompetencí této věkové kategorie, zejména to, aby účastníky bavilo být spolu, trávit společně a smysluplně čas, aby získali povědomí o tom, že být v Pionýru je PRIMA. Pokud se toto podaří, pak nám tito lidé nebudou ze sdružení odcházet a budou rádi pracovat jako instruktoři či oddíloví vedoucí.

JAK S METODIKOU PRACOVAT?

Každý oddílový vedoucí může tento program využít buď jako celek nebo jen z části. Pokud využije program celý, má zajištěny aktivity pro činnost oddílu na 1 – 3 roky podle frekvence jejich setkávání. Program je variabilní a lze ho využít také jako námět na CETEH. Aktivity na sebe nenavazují, takže je jen na tobě, které do svého ročního plánu zařadíš. Aby činnost oddílu či klubu byla vyvážená, měl bys kromě oblíbených činností zařadit i „ochutnávku“ něčeho jiného, netradičního. Možná budeš překvapený, jak se bude taková „jiná“ schůzka omladině líbit.

Jsi zvyklý připravovat celoroční hru s nějakým námětem? Nebo chceš využít nabízené aktivity pro přípravu celotáborové hry a uvítal bys k nim nějaký příběh? Pak můžeš využít legendu Osmá planeta.

LEGENDA – OSMÁ PLANETA

Příběh o záchraně planety Země začíná nedalekou budoucností, v níž se rýsuje možnost lidstva osídlit další planety ve vesmíru a „ulehčit“ tak Zemi. „Vědci“ – účastníci programu se pomocí jednotlivých aktivit snaží najít planety nazvané podle ideálů Pionýra. S jejich obyvateli by měli vědci přijít na řešení tíživé a neudržitelné situace na Zemi. Aktivity na planetách rozvíjejí účastníky programu v jednotlivých oblastech a současně jim přibližují ideály Pionýra. Příběhy na planetách lze měnit podle podmínek, počasí či momentálních okolností. Šikovní oddíloví vedoucí mohou provést v rámci příběhu různé rituály či vymyslet a realizovat „vesmírné“ scény, kterým i navodí patřičnou atmosféru. I v tomto případě máš zcela volnou ruku pro uplatnění vlastních nápadů.

Pokud účastníci splní všechny aktivity na jedné planetě, získávají potřebné vědomosti a informace pro vědce na Zemi, kteří je použijí pro nalezení nové neosídlené planety pro lidstvo. Jako důkaz úspěšné mise na každé planetě je „vědcům“ předán u mladých populární buton – „placka“ s grafickým znakem planety, který si mohou připevnit např. na čepice, batoh apod.

Pokud nezaujme program jako celek, tedy i s příběhem, můžeš jej využít bez příběhu.

PRACOVNÍ LISTY

Pracovní listy jsou většinou hotové grafické a textové podklady pro vedoucího a účastníky programu. Přílohy jsou v příslušných metodických listech zaznačeny.

Doufáme, že tě náměty osloví a budeš je rád využívat. Přejeme tvému oddílu spoustu krásných a nezapomenutelných zážitků.

OSMÁ PLANETA

Začátek příběhu

2015: Ozónová díra se neúměrně zvětšuje a stále více přes ni prochází ultrafialové a rentgenové paprsky z vesmíru. Toto způsobuje zvyšování teploty atmosféry a rapidní klimatické změny.

2018: Hladina oceánů zvýšená rychlým táním ledovců pohřbívá Nizozemí. V Grónsku Inuité chovají české kozy domácí a z jejich mléka vyrábějí palivo.

2019: Slunce zvyšuje aktivitu. Jeho erupce zasahují Zemi plnou silou a zvyšují teplotu na povrchu Země. Lidstvo dosahuje deseti miliardové hranice.

2020: Ledovce zcela roztály. Pod jejich krustami se ukrývaly prastaré pozůstatky neznámých civilizací. Vědci je zkoumají. Města se uchylují pod ochranu skleněných kupolí, které nepropustí nebezpečné UV záření. Uvnitř kupolí žijí lidé téměř normálně, teplota vzduchu je regulována a jeho složení je optimalizováno. Automobilový průmysl zcela opustil výrobu aut na ropu a přešel na elektrickou či solární energii. Ropné společnosti zanikají. Mezi jednotlivými chráněnými městy je vytvořeno podzemní dopravní spojení. Příroda v okolí měst je devastována odpady a splašky.

2021: Celosvětová konference největších „mozků“ sděluje lidstvu svůj nejnovější závěr k situaci na Zemi: „Lidstvo se ocitlo na prahu jisté katastrofy!“. Celá vědecká obec planety se zabývá jedinou otázkou: „Jak zachránit Zemi a život na ní?!“

2022: Facebook krachuje!!! Internet je již dávno překonán. Lidstvo začíná implantovat komunikační čipy přímo do mozkové kůry lidí. Průměrná délka života se pohybuje okolo 93 let.

2023: Vědci objevují v Grónsku v rozvalinách pozůstatky sedmi neznámých civilizací, jejichž konec je pro ně velkou neznámou. Na konci roku 2023 přicházejí vědci z Grónska se šokující zprávou. Neznámé civilizace nezanikly, pouze přesídlily na jiné planety. Poznání všech sedmi civilizací vycházelo z jediného předpokladu: Jejich bohové na počátku věku stvořili vesmír a v něm devět planet, které chtěli postupně obydlet a zaplnit živými organismy. Z neznámého důvodu však oživilo pouze jednu z těchto planet. Dále vědci zjistili, že se každá ze sedmi civilizací dostala do kritického bodu bytí podobně jako nyní lidé na Zemi, a pomocí rituálů, které mají spíše fyzikální podklad, se dokázaly přemístit na zbývající planety. Na těchto planetách hodlaly civilizace vytvořit lepší dokonalejší společnosti. Lidstvo se nadšeně vrhá k vidině nové osmé snad ještě neosídlené planety (Země je považována za planetu devátou). Vědci však neznají způsob přemístění tolika lidí, nemají žádné bližší informace o osmé planetě a navíc mají na nalezení řešení málo času. A proto se vědci uchylují k umělému vytvoření Newtonova mostu neboli červí díry, spojující dva body v prostoru a čase kontinuálním přemostěním.

2024: Proběhla série úspěšných pokusů na transportním stroji v rámci sluneční soustavy a stroj je uznán schopným provozu. Problémem je zdroj energie, protože nejsme schopni dodávat takové množství energie neomezeně. Je tedy nutné cestovat po částech. Vědci stále nejsou schopni určit polohu osmé planety. Nejvyšší proto rozhodli o putování na zbylých sedm planet s cílem získat informace o osmé planetě. Je potřeba vybrat tým, který bude putovat na planetu a vždy se s informacemi vrátí zpět na Zemi. Pro cestu zpět je nutné vyslat subprostorový signál, na jehož povel budete pomocí lokátorů zaměření a přeneseni zpět na Zemi. Energie dosud nastřádaná stačí akorát na sedmero přemostění. Máme tedy pouze jeden pokus na každou planetu. Váš tým byl vybrán, aby spasil Zemi před nejhorší katastrofou. Vydejte se tedy na pouť plnou tajemna a dobrodružství, které na vás zcela jistě čekají.

UKONČENÍ PŘÍBĚHU

Zvládli jste všechny planety bez úhony. Měli jste sice místy na mále, ale misi jste splnili. Před týdnem jste se vrátili z poslední planety a odměnou vám byl několikadenní odpočinek v moderním relaxačním centru. Vědci mezitím zkoumali data, která jste přivezli, a spojili veškeré informace pro cestu na osmou planetu.

Nastal ten den, kdy se naposledy musíte vydat na cestu. Sešla se spousta televizních štábů, aby zachytily vše v přímém přenosu a umožnily tak sledovat počátek možné záchrany lidstva. Podmínky startu se pro důležitost mise neustále ověřují a kontrolují, včetně zjištěných dat a souřadnic. Energetický zdroj pro misi je dostatečný a stabilní. Posádka je nervózní. Začíná se odpočítávat čas startu, už se to blíží... 5... 4... 3... 2... 1... start... Newtonův most vás nasává a dezintegruje. Po chvíli vaše nevědomí ustává, cítíte zase své končetiny a za okamžik můžete otevřít oči. Hluboce se nadechnete a otevřete je. Krev v žilách vám ztuhne překvapením a nechápavě koukáte kolem.

Vidíte vědce, kteří běhají od přístroje k přístroji a něco zapisují, dva z nich se hlasitě hádají. Pohledem přecházejí na novináře, kteří zase začali rozbalovat své vybavení, a šokovaně mlčí. Šéf startovacího střediska všechny uklidňuje: „Musíme znovu vyhodnotit získaná data, zatím nevíme, co se stalo.“ Všichni se vás vyptávají, jestli jste byli na jiné – osmé planetě. Odpovídáte, že nikoli, že jste se po dezintegraci zase zhmotnili na Zemi, v místě startu. Po několikadenním kontrolování výpočtů je odpověď jasná. Z ostatních sedmi planet jste přivezli souřadnice osmé planety. Tou planetou je samotná Země.

Výzkum se vrací zpět do Grónska, kde našli indicie sedmi navštívených planet, a hledají důsledněji. Hluboko pod zemským povrchem objevují chrám civilizace mnohem starší a mnohem vyspělejší než bylo

těch sedm předchozích blízko povrchu. Z fresek na stěnách nalezeného chrámu vědci vyčtou, že Země není původní planetou, která byla osídlena lidmi. Planeta, ze které tito lidé přišli, dosáhla kritického bodu, byly vyčerpány její zdroje a válkami mezi národy byla narušena spojitost jejího planetárního pláště. Po transportu na jinou planetu byla planeta zničena termonukleární reakcí jejího vlastního jádra. Lidstvo je zprávou o tom, že osmou planetou je Země, že tudíž neexistuje planeta, na kterou je v dohledné době možno přesun realizovat, zdrčeno. Nastává panika. Není ale všemu konec, z vašich zjištění na navštívěných sedmi planetách, zpráv a poznámek vědci a hlavy moudřejší našli několik skutečností, které by mohly pomoci v regeneraci Země a k zajištění dalšího života na ní. Soužití v harmonii s vlastní planetou je základem budoucího přežití lidstva. Pomozte všichni k záchraně planety Země a využijte k tomu to, co jste tam „venku“ zjistili a čemu jste se naučili.

Příběh – Planeta Paměť

Ulice jsou tiché a klidné, na dlažbě jsou znát stopy nedávného deště. Do takového rána jste se zhmotnili na další neznámé planetě. V obloucích podloubí cihlového domu se krčí malá tmavá postava a její malá očka vás zvědavě pozorují. Mávnete rukou směrem k postavě. Chvilí se nic neděje, ale po chvíli se objeví malý chlapec a nejistým krokem se k vám přibližuje. Malé zvědavé oči vás zkoumají od hlav až k patám. Trapná chvíle ticha je už příliš dlouhá a tak ji přerušíte: „Ahoj, jsme výzkumníci z jiné planety, zaveď nás prosím k někomu, kdo nám může říci co nejvíce informací o vašem světě.“ Klučina se probudí z transu a konečně promluví: „Zrovna jsem se chystal do školy, tam jsou profesori, nejchytřejší lidi, které znám. Můžete jít se mnou, jestli chcete, není to daleko.“ Pokyne vám jižním směrem a vydá se na cestu ulicemi. Během cesty si všimnete staré a velmi ohromující stavby, chlapec se vám ji právě chystal představit. Je to budova parlamentu, jeho maminka je prý zrovna uvnitř a slouží zemi, jak nejlépe umí. Se zájmem si chlapce prohlédnete, nevypadá jako synek někoho vysoko postaveného. Více se neptáte, nechcete jej urazit, a později bude na otázky času dost.



Škola je cihlová, skládá se z několika spojených budov a dvou věží. Vchod zdůrazňuje starý kamenný portál, který vůbec neladí ke zbytku objektu. Vejdete dovnitř, kde je už spousta mládeže v různém věku. Působíte celkem velký rozruch. Chlapec vás vede chodbami školy nejkratší cestou ke dveřím, na nichž umístěná cedulka hlásá: „Magister Rerum Naturalium K. Goldsector“, Magistr Věd Přírodních. K. Goldsector. Ani po několikerém klepání se však dveře neotevřely a chlapec se zklamaně omlouvá, že Magistr není přítomen a ubezpečuje vás, že během hodiny určitě dorazí. Mezitím vás pozve na hodinu tělocviku, aby vám čas lépe uběhl a vy se dozvěděli něco o tomto světě. Chce vám ukázat nejpoblábnější národní sport Lakminton. Celý natěšený se rozutíká ke školnímu hřišti. Hřiště má branky, vypadají stejně jako na zemi, ale plocha je tmavá a tvrdá jakoby kovová, nikde žádné stromy ani tráva. Uvědomujete si, že jste po celou dobu neviděli na planetě žádnou zelenou rostlinu. Nemáte čas o tom moc přemýšlet, protože chlapec vám už vysvětluje hru.

AKTIVITA LAKMINTON – ML S1

Na postraní čáře hřiště postává elegantní muž s cylindrem a ve fraku. V ruce drží krátkou hůlku zakončenou malým kovovým globusem. Jakmile na něj pohlédnete, lehce se ukloní vašim směrem. Necháte hry a jdete k němu. Podává vám dlaň: „Jmenuji se Kvído Goldsector, jsem Magistrem této školy. Zvěsti o vaší návštěvě se již ke mně donesly. Byli byste, prosím, tak laskaví a následovali mne do mého kabinetu?“ Rozloučíte se s vaším malým průvodcem, který s mnoha ohlédnutími spěchá hrát další hru s podivně vyhlížejícím talířem.

AKTIVITA FREESBEE RUGBY – ML S8

Jdete za Magistrem. Kabinet má velikost vám známého panelákového bytu se spoustou rekvizit zvířat, glóbbů či dalekohledů. Posadíte se na pohodlné kanape a začnete s Magistrem rozmlouvat. Společnost této planety se zrovna nachází v době rozkvětu techniky, dovidáte se o nových strojích poháněných parou a nově nalezených nepochopených jevech jako neznámá síla hýbající žabími končetinami na měděných

talířích a podobně. Také se ptáte na vašeho průvodce a jeho matku, je-li opravdu nějaká vysoce postavená členka parlamentu. A Magistr vám popisuje jejich zákonodárny systém, jenž je „spravedlivý“. Každých sto dní se mění všichni členové parlamentu. Volba nových členů je prováděna losem ze všech obyvatel rozdělených do skupin podle svých temperamentů. To zajišťuje mnoho pohledů na různé problémy. Vybraní obyvatelé jsou povinni se pak účastnit vedení planety a tvorby zákonů. „Doposud se u nás nic jiného lépe neosvědčilo“, říká Magistr. „Evženova maminka byla vybrána v posledním losování. Zbývá ji tedy odsloužit ještě 28 dní. Nevypadáte zrovna, že byste to pochopili, tak já vám to předvedu názorně.“

AKTIVITA ROLE VE SKUPINĚ – ML C1

Velice se bavíte a i Magistr se usmívá. Jeden z vás však najednou zvažní a zeptá se na nedostatek zeleně. Magistr se nechápavě ptá, co je pojmem „zeleně“ myšleno. Vysvětlíte mu, že se jedná o stromy, keře a další rostliny. Magistr se zamračí a povídá: „Za předchozího parlamentu jsme vydali nařízení o odstranění všech stromů z ulic. Město nebylo stavěno pro dnešní dobu a bohužel ulice jsou velice úzké, stavěné ještě pro koně, a nové stroje by se do nich nevešly. Odstraněním porostů jsme zefektivnili průjezd samohybů. O nic důležitého nejde, stromy rostou mimo město běžně, jen zde ve městě byly odstraněny. Dbáme v této době na účinnost a využitelnost. Ohromeni na něj zíráte a okamžitě a plameně mu vysvětlujete důležitost zeleně v ulicích i jinde. Magistr se nad vašimi poznámkami zamyslí a nakonec uznává, že odstranění zeleně z města nebylo asi šťastné. Omlouvá jejich rozhodnutí nedostatkem informací. Potom vás požádá, zda byste nevytvořili výukový materiál pro širokou veřejnost. Domníváte se, že jen tak lze ovlivnit parlament současný či budoucí, aby se v této věci něco změnilo. Souhlasíte.“

AKTIVITA PAMĚŤOVÁ KARTA STROMŮ – ML P1

Magistr vám velmi děkuje za spolupráci a pošle vám pro Evžena, aby vás odvedl do knihovny. Tam je možno shlédnout i velice staré materiály, které vám snad pomohou ve vašem pátrání, o kterém jste se již zmínili během hovorů. Knihovna je rozsáhlá a vypadá jako bezedná. Milióny knih na zaprášených policích jsou vašimi tichými společníky a nazírají na vás z výšky moudrosti, kterou obsahují. Rovnou jdete do části knihovny obsahující pradávne svitky a přepisů knih. A sami už tušíte, že to nebude tak lehké. Strávíte dva dny procházením spisů, některé jsou velmi zajímavé, jiné bezcenné. Nakonec však naleznete svitek, který vám popisuje souřadnice další planety. Svitek nelze odnést a tak jej chcete nafotit. Foťák! „Kdo má foťák?“ Koukáte po sobě a dochází vám, že tentokráte jste zapomněli přístroj vzít s sebou. Nevadí, snad vám na této planetě někdo nějaký půjčí. Evžen na vás ale jen kouká a ani po detailním popisu přístroje knihovníkovi se nesetkáte s úspěchem. Na této planetě prostě fotoaparát neznají, a to i přesto, že tak upřednostňují techniku. Záznam obrazu údajně provádějí detailní malbou či kresbou. Povzdechnete si a začnete sestrojovat jednoduchý fotoaparát. Evžen vás při tom se zájmem pozoruje a tak mu vysvětlujete, co děláte a k čemu to slouží.

AKTIVITA CAMERA OBSCURA I – ML T1

Evžen je ohromen a velice rád by si fotoaparát zkonstruoval sám, ale nestihl si však zapamatovat všechny detaily. Abyste mu udělali radost a zanechali na planetě nějaké vlastní znalosti, nakreslíte mu komiks, ve kterém popíšete, fotoaparát sestrojíte a také nějaký příběh z jiné planety.

AKTIVITA KOMIKS – ML U1

Evžen nechápavě listuje komiksem. Za chvíli se mu rozzáří oči, když pochopí, že obrázky na sebe navazují a musí se číst daným směrem. Moc vám děkuje a pak vás přestává vnímat, protože se začte do příběhu. Nechcete jej rušit. Nafotíte si alespoň provizorně svitek. Mezitím se k vám opět připojí Magistr a kouká vám přes rameno na pořízené fotografie. S mírným ostychem, aby vás nevyrušil z něčeho důležitého, se vás ptá na princip tohoto „neuvěřitelného vynálezu“. Okamžitě a s nadšením se ujmete vysvětlování. Fotocitlivé médium, paprsky, fotony, šíření paprsků a tak dále. Nicméně pan Magistr nevypadá, že by tolik informací dokázal pojmout naráz. Rozhodnete se tedy pro názornou ukázkou.

AKTIVITA CAMERA OBSCURA II – ML T8

Magistr hledí na obraz na stěně a dotvář si svou vlastní představu o principu fotoaparátu. Okamžitě jej napadají další myšlenky a nápady jako seřazení takovýchto vyfotografovaných obrazů za sebe, jež by bylo možno používat jako návody anebo informační materiály. Ve chvílích, kdy jste připravovali ukázkou, se totiž přidal k Evženovi a společně prolístovali komiks, jež jste vytvořili. Rozhodnete se ukázat panu Magistrovi ještě další využití na sebe navazujících obrázků. Vytvoříte mu sloupeček papíru s tzv. pohyblivými obrázky. Magistr s Evženem nevěří vlastním očím. „Jak je možné, že se ten obraz hýbe?“ Jejich

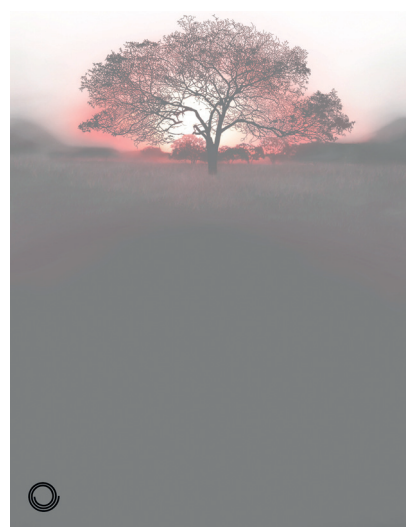
nadšení vás naprosto strhává a tak ještě přidáváte. Je to sice s improvizovaným fotoaparátem náročné, ale během pár hodin se vám podaří vytvořit jednoduché „video“.

AKTIVITA STOPMOTION – ML U8

Vědomosti, jež jste předali tomuto světu, jej zaměstnají na několik let. I Magistr si je toho vědom a přemýšlí, jak se vám odvděčit, co nabídnout jako protiváhu za informace. Dlouho přemýšlí a zkouší nejnovější poznatky jejich kultury, ale žádný vás nemůže nějak překvapit. Zklamaný magistr prochází svůj kabinet a marně přemýšlí, co by vám věnoval, když ne poznatky, tak alespoň památku. Znenadání přináší velkou dřevěnou vyřezávanou truhlu. „Je to má vlastní sbírka, kterou jsem dával dohromady 23 let. Nedávno jsem ji dokončil a chci vám ji nyní věnovat. Je to sbírka, v níž najdete vzorky všech známých prvků na naší planetě.“ Ohromeni otevíráte těžký mechanismus na truhle a hledíte na malé ampulky, ale i olověné nádoby s malými krystalky různých barev. Většinu samozřejmě okamžitě poznáváte, ale jsou zde i takové, které jste ještě neviděli. To je opravdu velký dar. Poděkujete, rozloučíte se a vyprovázeni Evženem a Magistrem se vracíte domů, na planetu Zemi.

Příběh – Planeta Pomoc

Po několikahodinovém bloudění na planetě jste objevili vesnici. Po pochodu v denním horku a suchu jste byli vyčerpaní a téměř bez jakékoli vody. Od obyvatel vesnice - domorodců jste se dočkali opatrného přivítání, ale i pomoci. Dali vám napít a poskytli vám úkryt ve stínu před pálivým sluncem. Vesnice byla prostá s těmi nejprimitivnějšími podmínkami života. Zdejší lidé zde žijí již dlouho a o svém životě ve vesnici si pečlivě vedou záznamy. Ukázali vám různé staré kroniky a svitky, které byly nádherně zdobené. Po seznámení s životem ve vesnici se vám ale zdálo, že její obyvatelé něco trápí. Opatrně jste se vyptávali. K vašemu zděšení jste zjistili, že zde řádí nemoc. Ihned jste vesničanům nabídli pomoc a po odebrání různých vzorků a delším zkoumání jste zjistili špatnou zprávu. Někteří vesničané jsou nakaženi virovým onemocněním, které napadá převážně srdce postižených. Jako zdroj byla zjištěna voda ze zdejšího potoka, který vesnicí protéká. Vesničanům sdělíte, že nákaza je léčitelná určitými léky, které ovšem u sebe nemáte, ale že je můžete vyrobit ze zdejších léčivých bylin, které se nacházejí v okolí, což jste zjistili při pochodu planetou. Bylo ovšem také nutné zjistit zdroj nákazy potoka a zajistit jeho vyčištění. Pár vesničanů se nabídlo vám přitom pomoci a doprovodili vás po potoku až k jeho prameni. Putovali jste dlouhou dobu a průvodci z vesnice vám po cestě vyprávěli jejich dobrodružství a legendy, které jste jim samozřejmě opláceli příběhy ze Země. Jedním z oněch příběhů byl i příběh o Krokodýlí řece.



AKTIVITA KROKODÝLÍ ŘEKA – ML C9

U pramene potoka stál posvátný strom života, který vesničané uctívali. Věřili, že tento strom jim dá vodu i v tom největším suchu a současně byl jediným zdrojem vody pro jejich vesnici. Posvátný strom je ale nyní překvapil, byl z velké části suchý. V koruně nebylo ani památky po listí a větve byly prasklé a polámané. Vesničané byli zděšeni, nevěděli, co to mohlo způsobit. Vám to ale bylo jasné. Kolem stromu a pramene byly ve velkém množství různé věci a odpadky. Uvadlé keře a rostliny v okolí signalizovaly, že tyto věci sem do přírody rozhodně nepatří. Ihned jste se vrátili do vesnice, abyste mohli podat informace o svých zjištěních. Bylo nutné uklidit ten nepořádek a vyčistit pramen od nečistot co nejdříve. K tomu bylo zapotřebí spousty dobrovolníků. Vysvětlili jste vesničanům, co se musí udělat. Poté, co vás všichni pozorně vyslechli, pustili se do příprav na cestu. Bylo zřejmé, že chtějí mít zdravou vodu a zdravý strom života, který pro ně mnoho znamenal.

AKTIVITA DOBROVOLNICTVÍ – ML P2

Po společném „úklidovém zásahu“ se posvátný strom rychle vzpamatoval, brzy se zazelenal a dokonce rozkvetl. Zdroj nákazy jste zničili, ale ještě vás a vesničany čekal další úkol. Museli jste pomoci nemocným ve vesnici. Jejich srdce byla už dosti ochromena virovou nemocí. Vaši lékaři mezitím sice vyrobili potřebné léky a většinu vesničanů již pomohli, ale pár bylo již tak nemocných, že by jim pomohla jen transplantace.

Ovšem jako planetární cestovatelé určení ke splnění určitého poslání, jste měli ve vybavení pouze jedno srdce, jež bylo určeno pro případ nouze vašich lidí. Dohodli jste se ale, že ho jednomu z vesničanů poskytnete. Vážně nemocní byli ale čtyři domorodci. Musíte tedy s vesničany rozhodnout, který z nemocných srdce dostane.

AKTIVITA SRDCE – ML C2

I když to bylo těžké, po dlouhé debatě se podařilo rozhodnout, kterému z nemocných bude srdce transplantováno. Jeho tělo tento dar přijalo a nemocný se rychle zotavoval. K překvapení všech bylo, že i u ostatních nemocných nastal obrát k lepšímu a začali se také uzdravovat. Všichni vesničané tento zázrak připisovali stromu života za to, že jej vesničané zachránili před zkázou a on jim tím oplácí svůj vděk. Byl důvod k oslavám. Pomohli jste vesnici z nejhoršího, zachránili jste strom života a všichni nemocní byli uzdraveni. Domorodci na vaši počest uspořádali oslavu večer u velkého ohně, kde jste společně zpečetili přátelství. Na vaši počest bylo uspořádáno i oslavné divadlo, v němž jste také sehráli svou roli.

AKTIVITA DIVADLO FÓRUM – ML U2

Vesničané byli překvapeni, že se dokážete zapojit a že vám divadlo není cizí. Vy jste jim ale ještě dokázali, že máte rádi i komické situace a předvedli jste jim, že vám nedělá problém improvizovat a umíte se také dobře bavit.

AKTIVITA DABING ABC – ML U9

Dobře naladěni jste tančili, připíjeli a bavili se. Vůdce vesnice pozvedl číši a rozmlouval k lidu i k vám. Mluvil o štěstí, o zázraku, o víře, o přátelství a v neposlední řadě i o stromu života, který vesničané nejen uctívají, ale od této chvíle ho budou také chránit. Dlouho se mluvilo o tom, jak zajistit ochranu stromu a častější informování vesničanů o jeho stavu. Ještě ten večer byli zvoleni dva dobrovolníci, kteří měli být další den vysláni ke stromu života s tím, že jej budou hlídat a chránit. V tom vás napadlo, jak by mohl ochránce stromu a vesničané navzájem komunikovat. Nabídli jste se, že je naučíte komunikovat pomocí kouřových signálů, které jsou viditelné na velké vzdálenosti, a v případě nebezpečí by se tak mohli spojit ochránci s vesničany.

AKTIVITA KOUŘOVÉ SIGNÁLY I – ML T2

Kouřové signály všechny zaujaly a tak jste vesničanům ukázali, že nemusí sloužit pouze pro komunikaci, ale také ke zpestření volných chvil, což se líbilo nejen dospělým, ale hlavně dětem.

AKTIVITA KOUŘOVÉ SIGNÁLY II – ML T9

Vesničané vám byli vděční. Nevěděli, jak vám oplatit vaši pomoc a odhodlání. Chtěli vám předat něco ze své historie jako důkaz svého uznání. Mezi jejich největší historické „cennosti“ patřily dvě prastaré hry, které hrají jen v případě velikých událostí. Naučili vás pravidla a ukázali vám, jak se hry hrají. Poté jste si je společně zahráli.

AKTIVITA NETRADIČNÍ VYBÍJENÁ – ML S2

AKTIVITA PLACHTOVANÁ – ML S9

Po zajímavých turnajích jdete za vůdcem vesnice a žádáte jej o informace k Osmé planetě. Po tom, co jste pro vesnici vykonali, se vůdce usměje a spis vám vydá. Nyní můžete odejít, zde jste opravdu hodně pomohli. Vesničané se s vámi loučí dlouze a na rozloučenou hraje hudba. Moc se vám domů nechce, ale povinnost je povinnost.



Příběh – Planeta Poznání

Okamžitě po zhmotnění vás ovane těžký studený vzduch nasycený prachem a pískem. Ostré slunce vás bodá do očí. Přivřete je a snažíte se rozeznat tmavší objekty v dáli. Najednou se vám zrychlí dech, svaly ztuhnou a z hrdla vám unikne slabý výkřik. Pomalu couváte. Jeden krok, pak druhý. Pomalu se uklidňujete a zkoumáte situaci okolo vás. Ostatní se tváří stejně vyděšeně. Vaše skupina se totiž ocitla na střeše velmi vysoké budovy. Necelý krok kupředu a čekal by vás dlouhý pád končící tvrdým přistáním. Zemi dole nelze vidět přes vsudypřítomný žlutohnědý písečný prach. Tmavší objekty jsou dalšími nižšími či vyššími budovami, jsou čistě bílé s mnoha zatemněnými okny. Shromáždíte se uprostřed střechy k poradě. Úkoly jsou jasné. Nejdříve musíte prozkoumat okolí a zmapovat planetu. Využijte k tomu rakety na vodní pohon, k jejímž sestavení máte přibalen materiál. Snažíte se raketu sestavit tak, aby letěla co nejvýše a nejdále, aby prostor zmapování byl co největší. Rakety během svého letu vysílají ultrazvukový signál, který je později vyhodnocen a na jeho základě lze sestavit mapu.



AKTIVITA SONDA I – ML T3

AKTIVITA SONDA II – ML T10

Do toho týme!!! Po chvíli máte mapu vašeho nejbližšího okolí. Vidíte, že je tvořeno šest kilometrů vysokými mrakodrapy, město je hustě osídleno, má nesčetně mnoho úzkých a křivolakých uliček. Sondy však zaznamenaly volný prostor v místě křížení asi deseti ulic. Prostor je volnější a stojí na něm nízká budova. Toto je váš cíl. Nyní tedy musíte otevřít poklop ve střeše, dostat se na ulici a dojít k dané budově. Podle mapy k ní vede několik možných cest, těžko říct, která bude nejrychlejší. Proto se rozdělíte do dvojice a vyrazíte každá dvojice jinou trasou. Alespoň poznáte větší část města. „Sraz u budovy je za 30 minut. Seřídte si hodinky... dobře, vyrážíme!“ Jakmile se ocitnete na ulici, mívá vás množství lidí. Nikdo si vás ale příliš nevnímá, většina ani nekouká na cestu. Kráčí s hlavou sklopenou, nikdo s nikým nemluví, nikdo se neohlíží. Většina lidí je oblečena do jednobarevného našedlého oděvu a každému do ucha vede jakési naslouchátko. Pokud se některé osoby zastaví, ale ony pokračují ve své chůzi dál, jako byste neexistovali. Tohle nebude nejveselejší planeta. Nechcete vyvolat nějaké nedorozumění a tak se tedy vydáte na cestu. Nebe nelze přes prach vidět a sluneční světlo má velký problém přes něj proniknout, proto asi svítí na ulicích světla.

AKTIVITA DEBLOVÝ ORIENTÁK – ML S3

Všechny dvojice se po 30 minutách schází na prostranství o velikosti čtyř fotbalových hřišť, kde se také nachází hledaná nízká budova. Sdělíte si své poznatky o zdejších lidech, ani ostatní neměli štěstí a s nikým nedokázali promluvit. Najednou si všimnete poutače s mapou a nějakými nápisy. Snažíte se je přečíst, ale nedává vám to smysl. Po několika minutách však přijdete na způsob, jak text přečíst. Nápis je tedy rozluštěn a vy hledáte místo, které je v něm popsáno.

AKTIVITA ŠIFROVAČKA – ML S10

Vydáte se k bílé budově s šedivě kovovou kupolí. Mezi sloupy na schodech se nachází obrovský portál a nad ním nápis: „Vědění je síla.“ Vcházíte dovnitř, nikdo vám nebrání, nikdo vás nevíta. Zkoumáte budovu zevnitř. Dlouhá chodba mířící do středu, je zdobena množstvím obrazů. Není na nich ale vyobrazen žádný člověk či věc. Obrazy jsou popsány drobným písmem a většinu textu nelze rozumět. Procházíte chodbou a přicházíte k dalšímu portálu. Pohlédnete na sebe a pak svorně vyrazíte kupředu. Pohled, který se vám naskytl, je úchvatný. Obrovská kupole z leštěného kovu září tisíci malými odlesky a osvětluje obrovský kruhový stůl, kolem kterého je usazeno na 200 postav ve stejných hábitech, jako měli lidé v ulicích. Náhle se všichni postaví a sborem pronesou: „Buďte vítáni cizinci, vyzýváme vás k objasnění vaší přítomnosti zde v našem městě a nabízíme vám místo u našeho stolu.“ Chvíli nervózně přešlapujete a pak váš velitel všechny pozdraví. Usadí vás na volná místa u stolu a váš velitel všem sdělí, jaký máte úkol. Nejstarší z obyvatel planety sedící u stolu pak promluví: „Jsem nejstarší z přítomných. Říkají mi Hlas. Od této chvíle s vámi budu komunikovat já. Každý člověk na této planetě je spojen kolektivním vědomím se všemi ostatními. Sdílíme tak všechny podnětné myšlenky navzájem. Nelze tedy vydat něco, co patří všem lidem na této planetě někomu, kdo je cizí a není s námi spojen. Požadujete po nás naše nejstarší a nejhlubší

vědění. Navíc nepřicházíte ve vhodnou dobu. Již měsíce se zabýváme naším nejpálčivějším problémem a krátí se nám čas k jeho vyřešení. Každé vyrušení z „kolektivní tvorby řešení“ je nenahraditelnou ztrátou, která může vést ke zničení mnoha životů. Jakmile však vyřešíme náš problém, začneme se věnovat vaší žádosti. Teď mne omluvte, prosím. Mám nápad, o který se musím podělit s ostatními. Přidělím vám prozatím průvodce, který je nyní nepotřebný k hledání řešení.“ Tleskne, posadí se, zavře oči a dále s vámi už nekomunikuje. Rozhlédnete se, za vámi postává mladík a upřeným pohledem vás zkoumá. Ukloní se vám a gestem ukáže, ať jej následujete. Po chvíli chůze chodbami v budově dojdete ke dveřím vedoucí do místnosti se stolem a židlemi. Ve zdi naproti dveřím je velké okno, ale přes zatažené žaluzie nejde pohlédnout ven. Mladík vás požádá, abyste si sedli na židle, a začne vyprávět: „Byl jsem určen, abych vám objasnil fungování naší společnosti. Na počátek je nutno říct, že se nacházíme ve stavu nouze, a je tedy přísně zakázáno konzumovat jakoukoli vodu. Těžko byste ji teď získali, je to nejdražší komodita, kterou máme. Stav nouze nastal proto, že se zásoby vody rychle vyčerpávají a čas vodních bouří je prozatím daleko. Sněm, jež jste mohli vidět, právě teď hledá řešení s pomocí všech připojených ke kolektivnímu vědomí. Řešení nedostatku vody ale hledáme už desetiletí a pořád nevíme, kde najít další zdroje.“ Dovíte se od něj mnoho zajímavého a důležitého o připojených lidech, etice a dalších mnoha pravidlech. Po několika hodinách vás zanechá v místnosti a jde zajistit stravu a náhražky vody. V tuto chvíli začíná vaše porada – mohli byste naučit tuto společnost šetrně zacházet s vodními zdroji a také, jak je najít. Nejste ale připojeni ke kolektivnímu myšlení, nelze tedy vaše poznatky v tomto směru a zkušenosti ze Země sdílet s ostatními. Pokusíte se tedy problematiku vodních zdrojů vysvětlit vašemu průvodci. Názorná ukázka bude namístě.

AKTIVITA VODA – ML P3

Pokus se nezdařil. Pro jednoho člověka je to příliš mnoho informací. A váš průvodce jen nevěřicně kouká a žasne nad jednoduchostí řešení. Na názornou ukázkou pro sněm jste ale spotřebovali všechnu vodu z domova a sehnat jinou bude velmi drahé. Peníze na nákup vody nemáte, proto si je musíte obstarat.

AKTIVITA OBCHOD ANEB JAK FUNGUJE NEVIDITELNÁ RUKA TRHU – ML C3

Uspěli jste! Lidé na planetě si uvědomili význam vody a začínají s ní rozumně hospodařit. Každý se s vámi chce setkat a potřást vám rukou, přijde vám to lehce nepříjemné, protože zde třesou levou rukou. Při jedné debatě s obtlouklým členem sněmu, se zmíníte o nedostatku barev a vlivu stereotypu a nepestrosti na lidskou psychiku. Pán se na vás zachmuřeně dívá, a potom pronese: „Dobrá tedy, ukažte nám jak podle vás „zkrášlit“ naše město a prostředí a my jej necháme na lidi působit delší dobu. Výsledky pak vyhodnotíme a uvidíme, zda je to dobrý nápad.“ Nadšení touto možností se musíte rozhodnout, jaké použijete nevhodnější způsoby a metody, aby to co nejlépe zabralo na lidi.2

AKTIVITA ART-INVEST – ML U3

Okamžitě po vystavení vašeho díla, se lidé začínají scházet okolo a se zájmem si je prohlížejí. Vypadá to, že jste zvolili správný směr. Odměnou vám mohou být úsměvy na mnoha tvářích. Ale nejen to! Navrhnete i jiné možnosti, jak město zhezčit a lidi na planetě vaše návrhy hned chtějí zrealizovat.

AKTIVITA REALIZACE PROJEKTU – ML U10

Za oplátku vašeho snažení vám pak zástupci planety sdělí informace, které požadujete. Obdržíte souřadnice další planety a spokojeně odcházíte. Po cestě k místu transportu vám lidé z města tleskají a děkují. Snad se jim bude žít lépe.



Příběh – Planeta Pravda

Chvilí trvá, než se plně zorientujete, ostrý mráz vám už pokrývá tvář jinovatkou. Není radno zůstat na mraze příliš dlouho. Seberete si bagáže a vyrazíte k nedaleké osadě, v níž vás zaujmou dvě ledové pyramidy stojící v jejím středu. Osada je velikosti menšího města s asi třemi tisíci obyvateli. Na bílé pláni před vámi se vynořila skupinka mužů. Mají dlouhé tyče a jsou oblečeni do hustých kožesin. Obstoupí vás a nevybíravým tónem vám přikáží jít s nimi. Vedou vás k východnější pyramidě, můžete jen doufat, že někam do tepla. Vnitřek pyramidy je osvětlen loučemi a u velkého krbu se líně povaluje nějaké černé zvíře podobné kočce. Stěny jsou pokryty malbami s hieroglyfy znázorňující nějaký obřad s hady. Prohlížíte si prostor, když vejde muž oblečený jako faraón. Chvilí si vás prohlíží a pak pronese: „Jste zdaleka! Povězte mi, kdo jste a odkud pocházíte.“ Tak se zase dáte do vysvětlování o vaší misi. Muž se poté zamyslí a nevěřícně si něco brouká. Pak tleskne a přiběhnou strážci. „Uvrhněte je do kobky pro neznámé a pošlete za mnou mého rádce“, zvolá. Odpor by byl marný, necháte se tedy zajmout a pokojně odvést. Vyhřátá kobka sice nebyla, ale bylo v ní oproti venkovnímu prostředí docela příjemně. Asi po dvou hodinách přichází neznámý muž. Je oblečen prostě, avšak na prsou má zlatý amulet. „Vítejte!“, pronese poněkud rozpačitě. „Jsem Uman a byl jsem vybrán, abych vám ukázal a vysvětlil zdejší historii, tradice a zákony.“ Se zájmem se posadíte a posloucháte jeho vyprávění.



„Dávno, když bohové stvořili tento svět a učili nás v něm žít, si lidé zvolili nový způsob života založený na jednom nejdůležitějším pravidle. To pravidlo zní: Žádný člověk v žádném čase nezradí důvěru člověka jiného a nepustí přes své rty větu smyšlenou. Ten, jehož slova smyšlena budou, potrestají bohové věčným zatracením jeho duše a jejím uvrhnutím v bezbřehosti vločky sněhu.“

Takto zde žijeme, nikdo netají své pravé úmysly a lidé si věří. Náš vyvolený, se kterým jste se setkali, je určen k tomu, aby promlouval s bohy, a předává nám jejich přání. Tím udržuje naše sídla v teple. Každý starší třinácti let je povinen nastoupit k službě pro něj a pro lid. Bohužel mnoho z nás už při službě zahynulo umrznutím. Jsou ale odměněni po své smrti pobytem u bohů. S vámi je ale problém, jste neznalí našich zákonů a bohové mlčí o vašich úmyslech. Vyvolený tedy rozhodl, že chcete-li být u nás déle, musíte podstoupit obřad „čisté mysli“. Každý z vás předstoupí k obřadní misce s pískem a vsype mocný prášek. Když písek vzplane, otevře se okno do vašeho svědomí. Věříme, že v každém svědomí žije malý bůh, a radí nám, jak žít. Tito bohové na sebe berou podobu hada. Čím větší jsou, tím lépe se jim ve vašem svědomí daří a tím lépe žijete. Lidé, kteří nikdy nevykonali zlý skutek, mají svého hada i půlmetrového. Vás tato zkouška čeká zítra při rozbřesku. Nyní se vyspěte a zpytujte své svědomí. A nezapomeňte na náš zákon, byli byste potrestáni bez slitování.“

Ráno, když vstanete, všimnete si odlesků ledu na stěnách vaší kobky. Je pořádná zima a tak se musíte zahřát malou rozčvičkou. Najednou přichází Uman se strážci a odvádí vás k vyvolenému, do stejné místnosti, kde jste byli včera, ale uprostřed stojí podstavce s krásně vymalovanými porcelánovými miskami naplněnými pískem. Asi už tušíte, co vás čeká.

Pokleknete před miskami a čekáte, co se bude dít. Vyvolený cosi žvatlá směrem k sochám v rozích místnosti a pak vezme louč, se kterou zapálí písek.

AKTIVITA FARAÓNOVI HADI – ML T4

Když plamen dohoří a vaši hadí bohové přestanou růst, vrátí se zpět do vašeho svědomí a zůstane po nich jen prachová schránka připomínající jejich návštěvu. Vyvolený je stále vážný, ale nechá vás propustit a uděluje vám svobodu pohybu. Uman se usmívá a doprovází vás ven z ledové pyramidy. „Nyní jste prošli zkouškou, vaši hadi byli dostatečně velcí, abychom vám mohli věřit. Máte nějaké přání?“ Ptáte se na jeho bydlení, rodinu, rodiče, děti a Uman jen kouká a vypadá, že vám nerozumí. „Mé bydlení stojí nedaleko odsud, zavedu vás tam, ale dalším slovům nerozumím.“ Po vysvětlení významu slova rodič, se Uman diví a říká: „Jsme děti našeho vyvoleného a ženy, z jejichž lůna jsme přišli na svět, neznáme. Vychovává nás sám vyvolený se svými vychovateli.“ Jste překvapeni a snažíte se mu vysvětlit, jak to chodí u vás na Zemi. K názorné ukázce a vysvětlení, k čemu jsou rodiče dobří, použijete rodokmen a fotografie.

AKTIVITA RODOKMEN – ML P4, AKTIVITA ÚPRAVA FOTEK – ML U4

Při vašem vysvětlování se kolem vás zvědavě seběhlo asi dvacet lidí a napjatě poslouchají. Vyprávíte jim dál o uspořádání společnosti na Zemi, o důležitých lidech, o osobnostech, jako jsou vědci, umělci, sportovci, státníci, učitelé apod., kteří jsou na Zemi uznáváni pro jejich přínos v různých oblastech. O těchto lidech se pak děti učí ve škole, aby si zapamatovaly jejich význam pro společnost.

AKTIVITA OSOBNOSTI – ML C10

Nikdo z vás si nevšímá blízcích se stráží, kteří vás obklíčili. Jejich velitel promluví: „Cizinci, jste zatčeni a budete odvedeni a souzeni za smyšlené a podvrtné jednání!“ Uman vykřikne a lidé se dají na útěk. Během chaosu, jenž nastal, se k vám Uman přikloní a řekne: „Běžte tam k té věži a pokračujte v daném směru dále, až dojdete k lomu na ledové kvádry; tam na mne počkejte. A teď utíkejte, ať vás nechytí.“

AKTIVITA VYPROŠTOVANÁ – ML S4

Při vašem útěku se vám snaží stráž všemožně znemožnit utéct a použijí i speciální hmotu, která stále narůstá a zaplavuje pomalu všechny směry.

AKTIVITA SLONÍ PASTA ANEB „HRNEČKU VAŘ“ - ML T11

Nakonec jste všichni šťastně z té maly unikli a vydáváte na jih k onomu lomu. Vytáhnete kompas a určíte si daný směr. Po náročném pochodu v mrazivém prostředí a nepříjemném terénu, kdy jste museli dvakrát slaňovat přes ledové propady, docházíte na místo určení.

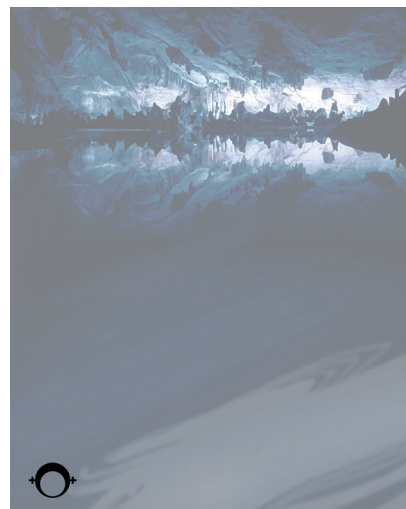
Chvilku si počkáte a pak z pukliny v ledové stěně vyjde skupina mužů v čele s Umanem. „Jsem rád, že jste to zvládli. Seznamte se. Toto jsou lidé, kteří pochybují o vyvoleném a jeho rozmluvách s bohy.“ Pousmějete se a necháte si vysvětlit, jak to jejich pochybování začalo. Uman začne vyprávět o nějaké výpravě, ještě když byli kluci, jak běhali po zdejších pláních a našli trosky starého města. Bylo to pro ně nové dobrodružství a tak začali prohledávat staré rozvaliny a našli několik věcí a nějaké spisy. Teď už se usmíváte od ucha k uchu a poprosíte je, aby vám to místo ukázali. Během cesty k rozvalinám vám ukazují nalezené věci. V jedné knize nacházíte důvod vaší výpravy a tak si opisujete data. Přemýšlíte jak těmto lidem pomoci. Po malé krátké poradě mezi sebou jste dospěli k názoru, že je třeba jim vysvětlit, jak je to s právy a povinnostmi. Začnete jim tedy popisovat, jak to chodí u vás na Zemi, jak jsou nastavena pravidla chování ve společnosti, jaké jsou tresty za jejich porušení a jaký máte na Zemi v tomto směru systém.

AKTIVITA PRÁVO BINGO – ML C4

Poté, co snad trochu pochopili věci, na které by měli mít lidé právo, jim ještě poradíte, jak se dále chovat. „Nerozpoutávejte války, pomalu a přesvědčivě vysvětlujte lidem, že se mohou mít lépe a pak společně a bez násilí sdělte vaše požadavky vyvolenému. Pokud na ně nepřistoupí, je to špatný vůdce a je potřeba jej vyměnit, případně musíte vymyslet a zkusit jiný způsob soužití na této planetě. Nezapomeňte, musíte být jednotní, jinak dojde k neštěstí... S těmito slovy se s nimi rozloučíte a odcházíte s vědomím, že jste zdejšími snad trochu pomohli a že máte splněn další úkol mise.“

Příběh – Planeta Přátelství

Přistání na planetě si můžete představovat různě, ale nemůžete být nikdy úplně připraveni na všechno. Nervozita vašeho týmu je cítit ve vzduchu, ale v momentu zhmotnění ji přehluší odhodlání. V prvním okamžiku při post-transportním záblesku cítíte vítr, ne silný, vlastně jde spíše jen o proudění vzduchu, které vám připomíná šumění lesa na domovské planetě. To, co nyní vidíte, překvapilo vás všechny. Kam až dohlédnete, se rozprostírají dlouhé stráně vysoké trávy, dělené pouze terénními vlnami a kopci. Tráva se vlivem větru vlní a pláň tak připomínají rozbouřené moře. Draví ptáci se zde snášejí do těchto vln stejně jako na Zemi rackové a pelikáni do moře. Zatímco potichu sledujete, z vrcholku valu, na kterém jste se zhmotnili, tuto přírodou vytvořenou variaci na téma klid, začínáte přemýšlet o dalším postupu vaší mise. Technici už otevřeli první bedny s lokalizátory a scannery a je čas si vše projít. V tom vás jeden z inženýrů informuje o neobvyklém zjištění. Přímo k vám



proudí velké množství zatím neznámého záření. Nikde jinde v perimetru měření se nevyskytuje a tak je třeba co nejrychleji záření analyzovat. „To tady budeme stát celý den?“ ozvalo se z hloučku průzkumného týmu. Neznámé záření v tu chvíli velmi zesílilo, scannery začaly pracovat na plné obrátky a diagnostika odhalila přibližný směr zdroje záření. Na obzoru je v těch místech patrný průsmyk mezi kopci. To je váš první cílový bod. Určili jste jeho souřadnice a vyrazili jste. Vaši technici ale ještě řešili podivné záření, takže se za vámi vydají později. Proto jste jim na důležitých místech trasy zanechávali zprávy a údaje o dalším směru pochodu.

AKTIVITA GEOCACHING I – ML T5

AKTIVITA GEOCACHING II – ML T12

Obloha nad vámi se zbarvila do fialova a v mezerách řídkých mračen začaly probleskovat oranžové paprsky. Celé okolí potměnělo a z údolí, jímž zrovna procházíte, nelze spatřit žádný záchytný bod. Funkční GPS lokalizátor pořád načítal data ze 4 družic na oběžné dráze této planety. Bylo tedy nutné spoléhat se na něj. Pomalu se blížíte k průsmyku, když vás najednou vyruší vysílačka. „Zachytili jsme kompletní frekvenci záření včetně uspořádání jeho harmonických složek. „Je to neuvěřitelné.“ Celá skupina se zastavila a napjatě čekala na výsledky. Všichni si najednou oddechli, když zjistili, že záření není nebezpečné, o to větší překvapení bylo, když inženýrský tým prohlásil tohle: „Jde o zprávu, opakují, jde o zprávu. Náš dešifrovací software právě dekomprimuje celé znění, posíláme vám to přímo do komunikátoru.“ Stojíte jako přikovaní a čekáte na zprávu. Najednou se ozve elektronickým hlasem dešifrovacího programu...“ <<začátek sekvence>> Vítejte přátelé, přijďte na měsíční oslavu, budeme na vás čekat. <<konec sekvence>>“, zahlásil přístroj. Nevěřicně se ptáte inženýrské sekce, zda jde skutečně o správné znění. „Pane, je to dešifrovaný signál, který byl vyslaný emitorem na organické bázi.“ Nyní již víte, že nedávat pozor při výuce nanotechnologie a frekvenční modulace byla chyba a ihned se ptáte: „Co tedy můžeme ještě očekávat?“ Odpověď zní: „Nemáme další relevantní data, pane, ale podle aktuálních závěrů jde o druh telepatické komunikace. Pokud dojde ke kontaktu s místními obyvateli, půjde zcela určitě o velmi vyvinutý druh!“ Pokračujete dál v cestě průsmykem a najednou předsunutý průzkumník vydal signál k zalehnutí. Nikdo z vás napětím skoro nedýchá. Pomalu se přeskupíte a pozorujete asi půl kilometru vzdálený protějším horizont kopce. Objevily se tam postavy. Jsou to lidské postavy a vy nemáte žádnou jistotu, co se bude dít. „Co to dělají?“, ozvalo se ze zadní řady. Přední průzkumník vytáhl dalekohled. „Moment! Aha... oni mávají, oni mávají na nás!“ Ověříte si informaci a vydáte se skupině osob vstříc. Asi za čtvrt hodiny se vyškrábe na pahorek, kde čeká skupina původních obyvatel. Postavy totožné s těmi lidskými mají oděv z kožešin, jsou bosé a kolem krku mají ozdoby. V ruce každá postava drží zdobenou dřevěnou holi. Jejich oči jsou plné radosti, ale jejich řeči vůbec nerozumíte. Snažíte se tedy pochopit alespoň gesta a celkově jednoduchý způsob vyjadřování. Osoby vypadají na první dojem docela přátelsky, ale mohli jste jim zcela důvěřovat?

AKTIVITA PRVNÍ DOJEM I – ML C5

AKTIVITA PRVNÍ DOJEM II – ML C8

Společně jste pak došli na místo, kde byli další místní obyvatelé a srdečně vás všichni vítají. Nejsou zde žádné domy, ani zařízení, jen jakási místa, která vypadají jako velká hnízda, ale jsou na zemi. Děti běhají po strání a lezou po stromech, dospělí se věnují přípravě jídla a výrobě potřebných oděvů nebo nástrojů. Nelze přehlédnout specifický způsob vzájemného vítání. Při setkání dvou osob přistoupí oba naproti sobě, mírně se nakloní a uchopí se navzájem oběma rukama za ušní boltce. Poté se jemně dotknou čely a na chvíli zavřou oči. Dá se předpokládat, že takto si mohou jednoduše vyměnit i část myšlenek na základě ovládnutí telepatie. To vy však neumíte. Tiše je pozorujete a čekáte, co se bude dít dál. Mezitím dorazil zbytek vašeho týmu i s dešifrovacím zařízením. Na chvíli si sednete spolu s některými místními a začnete překládat myšlenky, které se téměř viditelně míhají vzduchem. Zařízení funguje a vaše předpoklady byly správné. Přístroj dešifruje dokonale a vy se dovídáte, že měsíční oslava začne za malou chvíli a že nyní, když znají vaše myšlenky, propůjčí vám tuto schopnost v rámci zvláštního obřadu masek, při kterém se jedinec neznalý telepatie spojí myšlenkově s tím, který telepatii ovládá a během obřadu dojde k vzájemnému propojení všech zúčastněných. Další komunikace bude už jen otázkou tréninku. K obřadu si musíte vyrobit masku, a protože je málo času, použijete ze zdravotního materiálu sádrové obvazy.

AKTIVITA SÁDROVÉ MASKY – ML U5

Výroba vašich masek obyvatele upoutala. Pozorně zkoumali, z čeho a jak jste masky vyráběli. Vaši technici pak některým dětem masku také pomohli vyrobit a ještě jim ukázali, jak z ní pak získat i samotný obličej. Děti si pak své sádrové odlišné nadšeně odnesly domů.

AKTIVITA ODLITEK – ML U 11

Následující ráno po měsíční oslavě se probouzí v jednom z jejich „domovů“. Jde o kruh vytvořený ze svázaných snopů trávy pod širým nebem, který vypadá jako obří ptačí hnízdo. Ráno se všichni shromažďují uprostřed a tak se k nim přidávají. Zkoušíte, zda ještě pořád ovládáte telepatii. V momentě, kdy velmi intenzivně slyšíte ve své hlavě přání pěkného dne, odpovídáte stejně všem ostatním. Paprsky ranního slunce se rozlily na stráň, kam směřují všichni lidé z osady. Nejmladší děti nahoře na stráni vytvoří ve dvojicích zvláštní „figuru“ tvořící z jejich těl kruh a začnou se v tomto spojení kutálet ze stráně dolů. Porost stráně slouží jako měkký polštář pro tyto ranní radovánky. Toto kutálení pak provedou i všichni ostatní obyvatelé. Jdete to zkusit také. Je zajímavé sledovat, jakému fyzickému zdraví se všichni těší. Jeden z domorodců vám později prozrazuje, že ti nejstarší z osady mají již třetí zuby a jejich věk se pohybuje okolo 160 let.

AKTIVITA SIAMSKÉ KOTOULY – ML S5

Pak vám ještě místní obyvatelé ukázali, jak své děti učí vzájemné důvěře. Důvěru totiž považovali za jeden ze základů přátelského soužití. Šlo o jednoduché hry, při kterých se musel každý jedinec spolehnout na druhého.

AKTIVITA HRY DŮVĚRY – ML S11

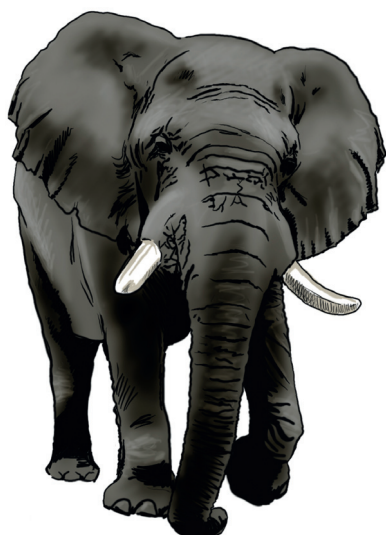
Během pobytu na planetě přátelství stále silněji přemýšlíte o tom, jak si zde místní lidé žijí spokojeně a nerušeně. Všechnu potravu si sami vypěstují, jsou ve skvělé kondici a stále na čerstvém vzduchu. V tom se vám ale do hlavy vkrade myšlenka, o které už víte, že není vaše. Ta myšlenka sebou nese jasné poselství o tom, že nic není tak dokonalé a bezproblémové, jak to vypadá. Místní obyvatelé zde totiž nežijí sami. Na druhé straně planety žije ještě jeden národ, který přicestoval na planetu později, než oni. Tento národ není tak přátelský, staví si velké kamenné domy a ohrady a ve velkém zde vybíjí zvěř pro jídlo. Místní se jim snažili ukázat způsob, jakým se oni žijí a jak se starají o zvěř, neboť s ní žijí v naprosté harmonii. Všechny pokusy ale byly vždy neúspěšné. Tento problém místní obyvatelé velmi rmoutí. Navíc se před nedávnem objevili jejich lovci i v místních lesích. Od té doby zvěře rychle ubývá. Zdejší domorodci navíc nacházejí hodně zvířat zraněných v různých pastech, z nichž se snaží zvířata vyprostit a pomoci jim. Obyvatelé se bojí, že zanedlouho bude všechna zvěř zabita. Obrátili se na vás, zda jim v tomto směru nemůžete pomoci. Souhlasili jste, ale nejdříve jste je požádali, aby vám o všech ohrožených zvířatech poskytli co nejvíce informací.

AKTIVITA ZVÍŘATA – ML S5

Pak jste se v týmu dohodli, že uspořádáte velké setkání s lidmi na druhé straně planety a pokusíte se jim spolu s místními zvířaty představit a zdůraznit jejich význam. Vyslali jste k těm na druhé straně malou výpravu s pozváním, aby v určitý den dorazili na místo uprostřed travnatých plání, kde na ně budete vy a místní obyvatelé čekat. Pak uspořádáte „kongres pro zvířata“.

AKTIVITA KONFERENCE EKOLOGŮ – ML P9

Kongres měl úspěch. Zástupci lidí z druhé části planety uznali, že nemusí zabíjet tolik zvířat pro maso, zjistili, že jim zvířata mohou přinášet i užitek, pokud se o ně budou dobře starat. Místní obyvatelé vám za vyřešení problému děkovali a za váš přátelský přístup ke všem vám předali informace k nalezení Osmé planety.

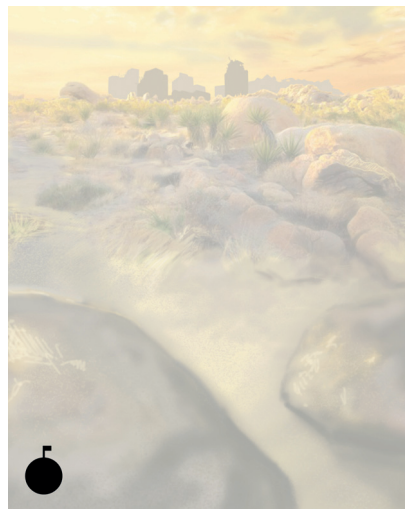


Příběh – Planeta Překonání

Na této planetě jste přistáli za tmy, nevidíte skoro na krok a kolem je černočerná mlha. Vůbec netušíte, kde se nacházíte a co je kolem vás. Vaše navigační zařízení i vysílačky před přistáním přestaly fungovat. Po krátké poradě s ostatními rozhodnete, že se každý vydáte jiným směrem a budete mapovat nejbližší území a že po dvou hodinách se vrátíte zpět na toto místo. Společně pak zpracujete mapu.

AKTIVITA VÝSADEK – ML S6

Po návratu zpět zjišťujete, že nejste všichni. Jeden člen vašeho týmu chybí a nikdo z vás ho ani nepotkal. Dohodli jste se, že chvíli počkáte a mezitím se snažíte zakreslit údaje o zjištěném území. Když ani po hodině váš druh nedorazí, rozhodnete se, že ho půjdete hledat. Chcete vyrazit jeho směrem, ale v tom se tma i mlha začne rychle vytrácet a vy začínáte rozeznávat okolí. Nejdříve se před vámi objeví cizí postava, která vám rukou naznačuje, abyste šli za ní. Pohlédnete na sebe a následujete ji. Chvillemi se vám ještě ztrácí v rozptýlující se mlze, ale po chvíli, kdy je už úplně vidno, dorazíte na rozlehlé prostranství obklopené obrovskými kamennými valy, za kterými jsou obrovské hromady smetí. Nad vámi se vznášejí podivné barevné útvary, které vypadají jako načechrané peří. Dojdete až k oné záhadné postavě, která je poněkud vyšší než vy, má na sobě pestře zbarvený oděv připomínající neoprenový oblek, ale hodně zdobený. Postava promluvila: „Jsem vyslankyně této planety pro komunikaci s meziplanetárními návštěvníky, říkají mi Ataner. Váš chybějící člen posádky je v pořádku, nemusíte mít o něj obavy, je v dobré péči. On i vy jste sem přiletěli s určitým posláním, které je nám známo. Naše planeta je vám k dispozici, a abyste mohli své poslání naplnit, musíte prokázat, že překonávání překážek a řešení problémů vám nezabrání vycouvat ze splnění úkolu. Obyvatelé této planety jsou předurčení k tomu, aby dennodenně překonávali sami sebe, řešili vzniklé problémy a životní situace a vytvářeli nové hodnoty. To vše směřuje k tomu, aby se na této planetě žilo dobře a spokojeně. V současné době řešíme několik věcí, v nichž nám můžete pomoci a zároveň tím prokázat, že chápete význam slova PŘEKONÁNÍ. Poté, co váš tým vyřeší potřebné, setkáte se se svým druhem. Začnete na tomto místě. Zde je největší „skládku odpadů“ na této planetě. Její obyvatelé zatím nepřišli na způsob, jak se s nimi co možná nejlépe vypořádat. Zatím se vzniklý odpad shromažďuje zde a chtěli bychom jej nějak smysluplně využít. Zároveň se ale obyvatelé planety snaží vyprodukovat co nejméně vlastního odpadu, aby nedocházelo k zahlcení planety odpadky. Vaším úkolem je tedy překonat tento dosavadní způsob ukládání odpadků a vymyslet vše tak, aby se odpady co nejvíce využívaly pro rozvoj této planety.“



AKTIVITA LIKVIDACE SKLÁDEK – ML P6

Po vyřešení tohoto úkolu vás Ataner odvedla do blízkého města, kde ale nikdo nebydlel, stavby byly opuštěné a chátraly, na ulicích se povalovaly různé opuštěné věci. Vypadalo to, jako by všichni museli náhle odejít. Ataner vám vysvětlila, že město bylo ještě před nedávnem obydlené a plné života. Jenže se v něm začaly objevovat různé protichůdné zprávy o různých věcech, které rozdělily obyvatele města do dvou skupin, z nichž každá zastávala na věci opačný názor. Protože ve městě vznikaly nepokoje a jejich vyvrcholení směřovalo k vážnému konfliktu, bylo rozhodnuto, že obyvatelé musí město okamžitě opustit. Vrátit se mohou, až když překonají své předsudky o tom, že musí mít za každou cenu pravdu, a až budou také umět respektovat i jiný názor. Dosud se však do města nevrátila žádná skupina. Ataner vás požádala, zda byste nenašli v této situaci nějaké rychlejší řešení.

AKTIVITA PROTICHŮDNÉ ZPRÁVY – ML C6

Na další místo jste byli s Ataner přemístěni vznášedlem. Octli jste se v obrovském komplexu staveb plných úžasných děl a artefaktů. Kolem vás byly výtvořiny různých velikostí, barev, různého provedení a materiálů. Bylo to kolosální muzeum. Nejvíce vás zaujala zvláštní technika malování obzvláště rozměrných obrazů, které při bližším zkoumání vypadaly jako z teček. Ataner váš zájem o tato díla vyzozorovala a navrhla vám, abyste si tuto jejich velmi oblíbenou techniku vyzkoušeli a zanechali jim nějaké poselství pro budoucnost. Mezitím, co byly pro vás nachystány potřebné věci pro vytvoření díla, dohadovali jste se o tématu výtvořiny. Nakonec jste došli k jednotnému závěru, že se pokusíte zachytit planetu Překonání tak, jak na vás zapůsobila.

AKTIVITA POINTILISMUS – ML U6

Poté, co jste vytvořili společně velký obraz, jste byli všichni celí od barev. Všimli jste si, že některé skvrny na vašich tělech a oděvu vytvářejí obrázky, které stačilo pár jednoduchými taky dokončit. Navíc se vám velmi líbilo, že se tyto obrázky při pohybu těla nebo jeho části pohybují. Ataner byla tímto novým výtvarným směrem nadšena, na těla ještě obyvatelé této planety nemalovali. Aby mohla malování na tělo ukázat ostatním, namalovali jste na její tělo také obrázek. A dali jste si dost záležet.

AKTIVITA BODYPATING – ML U12

Ataner vám pak oznámila, že se již brzy setkáte se svým druhem v týmu. Všichni pak společně, ale ještě musíte překonat strach a prokázat odvahu, což obyvatele této planety ubezpečí, že budete schopni pak dále poslání, kvůli kterému jste na jejich planetu přiletěli, naplnit a předat dalším. Přemístili jste se do nádherné zahrady plné roztodivných dřevin a rostlin. Tam na vás čekal i zbývající člen vaší posádky a asi patnáct dalších postav v neoprenových oblecích, které vám byly představeny. Jednalo se o nejlivnější obyvatele této planety, tzv. kolegium. Váš zbloudilec vám vyprávěl o tom, jak narazil při svém průzkumu na nějaké budovy, u kterých se pohybovali lidé. Jejich chování však bylo poněkud zvláštní, proto se rozhodl je chvíli pozorovat a teprve pak je kontaktovat.

AKTIVITA POZOROVATEL – ML S12

Ataner vám poté sdělila, že vašeho druha dopravili lidé sem ke kolegiu. V zahradě byly umístěny různé zajímavé prolézačky a překážky, které, jak vám sdělila vaše průvodkyně, sloužily ke hrám a výcviku jejich dětí. V zadní části zahrady byla tato výcviková zařízení náročnější a sloužila dospělým. Ataner najednou ukázala směrem, kde stálo něco, co vypadalo jako vám známé „ruské kuželky“, ale na zemi nebyla žádná plocha pro jejich postavení, jen jakási značka. Zde máte prokázat svou odvahu a překonat strach.

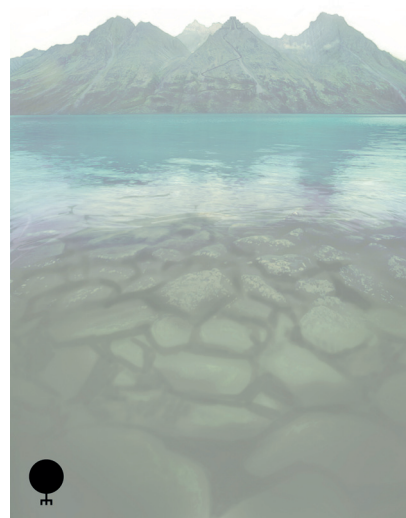
AKTIVITA KYVADLO SMRTI – ML T6

Po tomto úkolu se kolegium uchýlilo k poradě. Po hodině čekání vám Ataner oznámila, že jste splnili podmínky pro přijetí poselství od obyvatel planety Překonání a že jste připraveni své poslání dokončit. Ataner vám za přítomnosti ostatních předala informace k cestě k Osmé planetě. Večer po společné večeři jste se rozloučili a vydali jste se domů.

Příběh – Planeta Příroda

Transport se zdařil. Ocitáte se na planetě „Příroda“. Vydáte se směrem k nedalekému ohništi, jehož kouř jste zahlédli nad stromy. Během chůze lesním porostem si všimnete, že již po několik minut vás provázejí nějaké stíny. Raději tedy sklopíte zbraně a ukážete ruce dlaněmi vzhůru na znamení, že přicházíte v míru. Obklopí vás několik mužů, zřejmě z nějakého blízkého osídlení. Po několika minutách docházíte společně do kmenové osady podobné, jako znáte ze Země z doby Indiánů. Ihned působíte rozruch a místní obyvatelé si vás zvědavě prohlížejí a zkoumají. Muži, kteří vás dovedli, vás teď odvádějí směrem k největšímu obydlí na kraji jakéhosi nádvoří.

Vstoupíte dovnitř přes látku kryjící vchod. Vzduch je těžký, provoněný jakoby tabákem. Přes dým lze vidět jen siluetu muže sedícího u zadní stěny. Po chvíli vás vyzve k vysvětlení, proč rušíte jejich lid. Pokoušíte se mu vysvětlit, kdo jste a o co vám jde. Samozřejmě, že vám nerozumí! Chvilí na vás tupě pohlíží, pak se náhlým pohybem zvedne ze země a křikne něco nesrozumitelného. Do místnosti vejde pět mužů a něco si žvatlají mezi sebou. Oslovíte je a jeden z nich vám odpoví vaší řečí, že on vám rozumí, ale ostatní ne. Pak pokračuje, že on bohužel zase neumí řeč Náčelníka, a proto jsou tady ti ostatní, kteří umí zase jiné jazyky, přes které se pokoušejí to jejich vyprávění přetlumočit náčelníkovi. Postupně si části seřazují tak, jak budou předávat vaše slova Náčelníkovi.



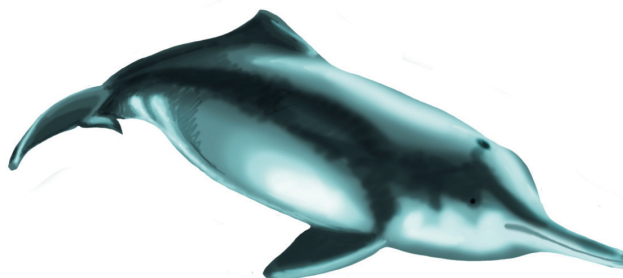
AKTIVITA PŘEDÁVÁNÍ ZPRÁVY – ML C7

Poté, co Náčelník vyslechne vaše vyprávění od tlumočnicků, vykřikne ještě jednou. V tu chvíli do místnosti vejde druhý muž, v barevném rouchu s mnoha ozdobami, pohlédne na vás a zjevně potěšen vám vypráví podivný příběh. „Dávno před mnoha narozeními bohů, naši předci přišli zde, na tuto hlínu, a plni nadšení vybudovali naše dnešní domovy. V jejich srdci se však skrýval obrovský smutek! Daleko, tam odkud pocházeli, museli nechat něco velmi cenného, něco tak blízkého jejich srdcím, že zde nikdy nenalezli klid. Přesto ale neodešli, asi nemohli. Mnoho jejich dětí zde žilo a mnoho jich odešlo k bohům. Země se změnila i my se změnili, jedno se však nikdy nezmění. Vědění našich předků si budeme předávat, dokud nás naše zem bude živit a dávat nám život. Vy jste přišli proto, abyste toto vědění získali. To bylo také předpovězeno předky v prastaré legendě. Naše zákony nám nedovolují sdělit vědění nikomu, kdo není z našeho kmene nebo kdo není z této planety. A to vy nejste. Nemůžeme vám tedy vědění předat, pokud se nestanete členy našeho kmene. A aby se tak stalo, musíte projít „Splynutím“. Jde o obřad a zkoušku, která vás změní po zbytek vašeho času. Každý dospělý muž či žena z našeho kmene touto zkouškou museli projít. Pokud se rozhodnete zkoušku složit, pečlivě naslouchejte mým slovům a radám. V následujících dnech vás Splynutím provedu. Nyní běžte spát a nasbírejte dostatek sil. Je brzo ráno a šaman kmene (váš průvodce) si vybral jednoho z vás, tebe! Budí tě s vážnou tváří. „Je čas, tvůj čas.“, řekne a vyjde před obydlí. Ještě rozespaleho tě vede tichou vesnicí, dokud nedojdete k úzké cestičce vedoucí tmavým lesním porostem. Ukáže paží tímto směrem, a zašeptá ti: „Jdi do chrámu světla a zanech v něm svou značku bohům. Nesmíš se vrátit, dokud tam nedojdeš a úkol nesplníš. Jinak budeš vykázán z naší země, a to znamená smrt, neb země je vše okolo nás.“ Ztěžka polkneš a vydáš se na cestu pěšinou. Po hodině chůze dojdeš k úzké průrvě ve skále, Široké asi 6 metrů. Musíš ji nějak překonat. Ve svém vybavení najdeš lano, které k tomu využiješ.



AKTIVITA SLACKLINE – ML S13

Dále pokračuješ po pěšině za průrvou, asi po 20 minutách chůze končí na vysokém útesu, pod nímž se prohání divoká bystřina. Rozhlédneš se kolem a nevidíš jinou možnost než skočit. Nikdo přece neříkal, že to bude lehké. Musíš skočit! Teď! Cestou dolů ti v hlavě běží různá slova a myšlenky: „bolest, voda, Země, povinnost, kartáček, nůž, archeologické náčiní...“ Počkat, „kartáček“? Zjišťuješ, že se ti při skoku otevřel batoh a tvé vybavení letí kolem tebe. Bude potřeba jej posbírat. Prásk... Náráz o vodní hladinu ti skoro vyrazí dech, snažíš se udržet nad hladinou. Proud tě velkou rychlostí unáší neznámo kam, okolo jsou hluboké lesy. Hlavou se ti honí dvě věci dýchat a sbírat vybavení.



AKTIVITA VODNÍ KLOUZAČKA – ML S7

Po dlouhém pádu z vodopádu a vyhouplo výš a ty se můžeš ohřát pod jeho paprsky. Avšak nikde okolo není žádná stezka k chrámu světla. Nacházíš jen kamennou desku, na níž jsou vytesány úkoly s nápisem: Prokaž, že jsi přítelem lesa a živých tvorů a jsi znalý zákonů země.

AKTIVITA DEN PLANETY – ML P7

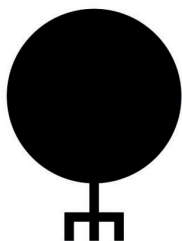
Po splnění úkolů se na kamenné desce vyjeví směr k chrámu světla. Je však již noc a ty jen těžko můžeš udržet správný směr. Kompas ti na této planetě lítá sem a tam a GPS ti nebude k ničemu, když okolo planety nejsou žádné družice a satelity. Máš však ještě jinou možnost, jít podle souhvězdí. K tomu ti bude nápomocná hvězdná mapa z tvého vybavení.

AKTIVITA HVĚZDNÁ MAPA – ML T7

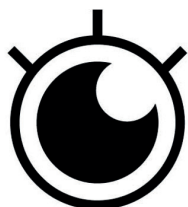
K ránu přicházíš k mohutné kamenné stavbě ukryté v hlubokých lesích. Přítmí a probleskující „bůh světla“ v tobě probouzí melancholickou náladu. Také pocit splnění úkolu a překonání všech nesnází ti přidá na dobré náladě. Vcházíš dovnitř a v ohromné místnosti spatříš na zemi mnoho kamenných soch. O tom mluvil šaman: „Zanechej svou značku bohům.“

AKTIVITA LAND ART – ML U7

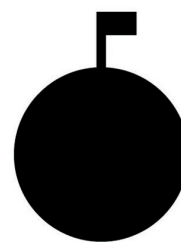
Pohlédneš vzhůru a divoce se ti rozbuší srdce, z vrcholu chrámu se v ranním světle snáší obrovský pták. Přistane ti na ruce, roztáhne svá křídla a pohlédne ti do očí. Kývne hlavou a ty mu odpovíš stejným gestem, v tu chvíli se opět vznese a mizí ve výšinách. Ještě zahlédneš světlá pírká na jeho hrudi. Jakýsi znak? Při dalším nádechu, se něco změní. Slyšíš šumění listů, kroky hmyzu, šustot křídel. Cítíš vůni stromů a kapiček rosy. V konečcích prstů ti vibrují zvuky lesa a zvířat. Vzduch chutná jinak, trochu sladce a ty si neuvědomuješ hranice svého těla. V tuto chvíli jsi součástí jediného celku tohoto světa, tohoto společenství, jedné velké duše. Po chvíli ten pocit odezní. Snažíš se jej navodit znova, ale už to není možné. Ne dokud nedosáhneš dalších poznání. Otočíš se, již zde nemáš co dělat a nechceš rušit klid a atmosféru tohoto místa. Odcházíš, na zdi chrámu naleznáš směrovku a vydáš se po ní. Po dvaceti minutách klidné chůze provoněným lesem spatříš první obydlí ve vesnici, ze které jsi vyšel. Myslíš na ostatní. Splní a poznají? Ano povedlo se, všichni jste zkouškou prošli. Od šamana obdržíte svitky kůže s legendami tohoto lesního národa. Loučíte se, ale než se vydáte na cestu domů, zanecháte, po poradě s ostatními členy vašeho týmu, v osadě místním obyvatelům něco na památku.



PŘÍRODA



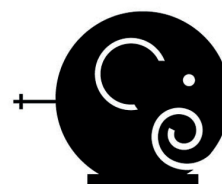
POZNÁNÍ



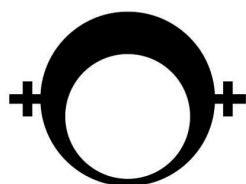
PŘEKONÁNÍ



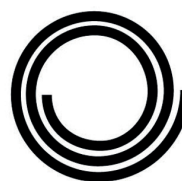
PRAVDA



PAMĚŤ



PŘÁTELSTVÍ



POMOC