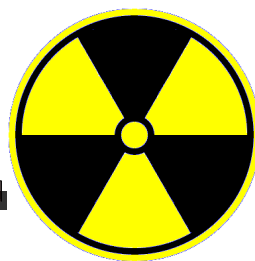


# EXZOD ONLY EXPERIMENT



**milí rádcové soutěžících družin,**

blíží se dlouho očekávaný okresní závod Exzod 2006 na Pardubicku a já mám tu příjemnou povinnost vám poskytnout informace o něm.

## 1. ORGANIZAČNÍ VĚCI

### PRŮBĚH VÍKENDU

**začátek** celého víkendu bude **přesně v 19:00 na skautské základně Žumberk**, kde se následně dozvíte další podstatné informace.

pro správný příchod vám doporučujeme tento spoj:

datum	odkud	kam	odjezd	příjezd
12.5.2006	Pardubice hl.n.	Zaječice	16:55	17:31

- následně se ubytujete, postavíte stany apod.
- na **pátek večer** je naplánované „překvápko“
- ráno se začíná v **8:00 první etapou**, ke které jsou informace na druhé stránce tohoto dokumentu
- od **13:00** budete mít prostor na **oběd**
- ale už v **15:00** bude druhá etapa, která je pro vás zahalena tajemstvím
- v 19:00 bude prostor na večeři
- a **konec** se slavnostním vyhlášením je v sobotu pozdě večer
- takže **odjíždí** se až v neděli dopoledne. Zde jsou možné spoje:

datum	odkud	přes	kam	odjezd	příjezd
14.5.2006	Zaječice		Pardubice hl.n.	8:50	9:39
14.5.2006	Zaječice	Chrast	Pardubice hl.n.	9:31	10:45
14.5.2006	Zaječice		Pardubice hl.n.	11:51	12:42
14.5.2006	Zaječice		Pardubice hl.n.	13:54	14:43

### ZÁZEMÍ

**ubytování:** spát se bude ve vlastních stanech na louce u základny.

**jídlo:**

- exzod vám zajistí pouze pitnou vodu, zbytek si každá družina zajistí sama.
- nebudete mít možnost využívat otevřeného ohně

#### se sebou si vezměte

- stan, spací pytel, karimatku, baterku...(věci na víkendové přespaní ve stanech)
- jídlo, pití...(jídlo na celý víkend)
- sportovní obuv a oblečení na závody a doprovodný program
- kroj
- jestli máte oddílové či družinové triko

#### se sebou si do družiny vezměte

- lékárničku
- mobilní telefon s kreditem minimálně na dvě sms

## **2. PRAVIDLA K PRVNÍ ETAPĚ**

Druhou etapu ExZoDu tvoří opravdu neobvyklý závod. Zjistíte při něm, jak jste na tom s plněním zajímavých a originálních úkolů, jaké jsou vaše dovednosti v nejrůznějších oblastech lidského konání a jak dobře umíte ve družině spolupracovat, vše si efektivně zorganizovat, stihnout toho co nejvíc a zároveň co nejlépe.

Vaše královská družina se vydá na cestu, kterou si sama naplánuje ve vymezeném území (délka a náročnost naplánované trasy se bude hodnotit v bodování závodu, nejsou pro ně však žádná omezení), max. počet bodů za trasu je 150. Trasa má jen jednu podmínku – musí vést skrz dvě námi určené kontroly.

Během cesty budete plnit úkoly (role), které si sami vyberete (jejich seznam je v příloze) a na které se doma připravíte. Kteroukoli roli plnit můžete a nemusíte, je jen na vás, jak budete taktizovat. Všechny pomůcky, které budete k dané roli potřebovat, si musíte přivést z domova a během závodu je nést s sebou (tzn. pokud budete chtít splnit roli Stopaře, nesmíte si doma zapomenout sádku a ostatní věci, které patří k odlévání stop). Po skončení závodu nahlásíte, které role se vám podařilo splnit a u rolí, kde se hodnotí kvalita provedení (to jsou ty, kde je uvedeno rozmezí bodů – např. 4-6 b.), předložíte výsledek svého snažení.

Každý z úkolů je bodově ohodnocen podle obtížnosti, kterou jsem jim přidělili (a rozmezí bodů je připraveno pro hodnocení kvality provedení úkolů, které se budou odevzdávat, neboli abychom měli možnost rozlišit kvalitu od kvantity). Je možné, že přijdete na to, že zdánlivě obtížný úkol se dá vyřešit jednoduše, což je jen vaše plus.

Bodování závodu je tedy dané (a počítá se do něj délka a náročnost trasy a body za splněné úkoly). Pozor! Pokud se vaše družina nevrátí do určeného času (12:00), nebudou se vám počítat žádné body za trasu! A pokud úmyslně nedodržíte naplánovanou trasu (např. protože nebude stíhat časový limit), bude se vám počítat pouze polovina bodů, které byste jinak dostali za trasu. Takže pečlivě plánujte! Družina, které bude mít po sečtení nejvíc bodů, vyhrává. Celá etapa bude vyhodnocena jako samostatný závod (tzn. výsledky se nebudou počítat s II. Etapou)

### **Čas závodu:**

Sobota 8:00-12:00

Všechny úkoly musí družina odevzdat při doběhnutí do cíle organizátorům závodu, výjimku tvoří jen role Stratég a Pohádkář, kteří musí odevzdat výsledky své práce do 15 min po doběhnutí družiny. Úkoly, které nebudou včas odevzdány, nebudou vyhodnoceny!

Úkoly se však mohou odevzdávat jen do 12:30, takže pokud se opozdíte příliš, může se vám stát, že nedostanete body ani za trasu, ani za úkoly, protože už je nebudete mít možnost odevzdat. Takže nezakufrovat!

### **Území:**

Jeho hranici tvoří silnice spojující tyto obce: Slatiňany – Chrast (358), Chrast – Louka (355), Louka – Nasavrky (337) a Nasavrky – Slatiňany (37). Ve vymezeném prostoru si můžete naplánovat trasu libovolně (jen musí procházet určenými kontrolami).

Naplánovaná trasa musí být sdělena/odevzdána organizátorům ještě v pátek večer (tzn. nejpozději v pátek večer v tom musíte mít jasno). Mapu k závodu dostanete před závodem, dostanete omezený čas pro překreslení trasy do mapy.

### **Kontroly:**

č.1) kostel ve Smrčku

č. 2) hospoda U Koupilů v Lukavici

Až bude vaše družina procházet kontrolou, pošlete na tel. číslo 774 120 220 SMS, ve které uvedete číslo vaší hlídky a číslo kontroly.

### **Poznámky:**

- družina se nesmí dělit (kromě role Zvěda, který se může na 30 min. oddělit)

### **Barvíř**

Obatikuje kus látky velikosti alespoň 20 x 20 cm přírodními barvami. (5-6 b.)

### **Dobrodinec**

Vykoná alespoň 3 dobré skutky, ne však pro účastníky či organizátory ExZoDu. Zapiše si, co vykonal. (5-6 b.)

### **Dvorní portrétista**

Nakreslí portréty všech členů rytířské družiny v co nejlepší kvalitě (při odevzání se hodnotí, jsou-li portrétovaní k poznání či ne) (4-7 b.)

### **Dvorní šašek**

Připraví pro družinu hru, kterou družina nezná. Hru si s družinou během výpravy zahraje. Hra musí trvat alespoň 10 minut. (3 b.)

### **Hlásný**

Dovolá se do rádia a bude mít živý vstup, ve kterém popíše, co je to ExZoD. (15 b.)

### **Kořenář**

Zjistí, které přírodniny jsou výrazné pro lidské smysly (zrak, sluch, čich, chuť, hmat) a z výpravy přinese ke každému smyslu jeden exponát. Exponáty si členové družiny příslušnými smysly vyzkouší. (5-6 b.)

### **Královské poselstvo**

Celá družina komunikuje po dobu jedné hodiny v cizím jazyce (včetně plnění úkolů) (15 b.)

### **Královský soubor**

Družina nacvičí (před závodem) cca 10min. představení na libovolné téma a sehraje ho pocestným/pocestnému, které/ho po cestě potká (kromě účastníků a organizátorů ExZoDu) (10 b.)

### **Kreslíř**

Zdokumentuje výpravu alespoň 15 kresbami a ke každé kresbě připojí komentář (jedna či dvě věty). (6-8 b.)

### **Kronikář**

Během závodu zjistí jméno starosty v Miřeticích nebo v Zaječicích, jméno nejstaršího občana a jeho věk. (5 b.)

### **Kuchtík**

Pro každého člena rytířské družiny připraví jídlo a pití, které bude požívat v sobotu od probuzení po konec výpravy (12:00). Spočítá energetickou hodnotu stravy, obsah tuků, cukrů a bílkovin. Vypočítá, kolik kilometrů po rovině musí člověk ujít, aby spalil dodanou energii. S výsledky seznámí družinu.

Pozn. Pro splnění úkolu nesmí členové družiny požívat jiné jídlo a pití. (9-10 b.)

### **Lazebník**

Jednomu členovi družiny udělá přeliv, nebo mu obarví vlasy, nebo ho ostříhá s viditelnou změnou účesu. (9-10 b.)

### **Lesní lidé**

Celá družina včetně všeho svého vybavení vydrží na jednom stromě 5 minut. Nikdo se po tuto dobu nesmí dotknout země nebo jiného stromu. Nevydařený pokus nelze opakovat. (3 b.)

### **Lidumil**

Připraví si, provede a vyhodnotí sociologický průzkum formou dotazníku. Dotazník musí mít alespoň 5 otázek + otázku na věk a pohlaví, musí na něj odpovědět alespoň 10 lidí (tito lidé nesmí být účastníky či organizátory ExZoDu). Otázky by se měly týkat jednoho tématu. Vyhodnocením se rozumí spočítání odpovědí na otázky a vyvození obecného závěru ze zkoumané věci. S tímto závěrem Lidumil seznámí družinu. (9-11 b.)

### **Listonoš**

Vytvoří herbář listů stromů a keřů (nejméně 15 rostlin). U každého listu určí rodové a druhové jméno. (5-7 b.)

### **Malíř**

Nakreslí výhled z libovolného místa a na nákreсу vyznačí 15 míst, která správně popíše (může použít mapu). Do nákreсу také poznamená, odkud byla zachycená scenérie namalována. (4-6 b.)

### **Mořeplavec**

Během cesty ujde 1km vodou. (15 b.)

### **Pohádkář**

Vymyslí pohádku, či pověst k místu, kudy družina půjde a na místě ji družině poví.. Pověst napíše a odevzdá spolu s dalšími úkoly (délka aspoň 400 slov). (4-6 b.)

### **Pochod chromých**

Družina ujde 3 km v tomto složení: 33% družiny jsou „slepčí“ (tzn. mají oči zavázané šátkem, slyší a mluví), 33% jsou „němčí“ (vidí, slyší, ale nemluví), 33% jsou „hluší“ (vidí, mluví, ale mají špunty v uších či sluchátka s hudbou, důležité je, aby opravdu neslyšeli). (15 b.)

### **Přírodovědec**

Zjistí čistotu vody u 3 vzorků odebraných při výpravě. Změří pH, určí barvu a zápach. (6 b.)

### **Ranhojič**

Při 5 různých činnostech si celá družina měří rychlost tepu a dechu. Každému pak Ranhojič navíc změří objem plic. (4-5 b.)

### **Stopař**

Odleje ze sádry stopy alespoň 3 zvířat (člověka v ně nepočítaje) a určí, které zvíře stopu zanechalo. (5-6 b.)

### **Stratég**

Vytvoří graf závislosti vzdálenosti, kterou družina ušla, na čase. Vymyslí, jak nejlépe při výpravě měřit vzdálenost, kterou družina urazí. Vypočítá průměrnou rychlost družiny každou hodinu (od 8:00 do 9:00, od 9:00 do 10:00,...) a celkovou průměrnou rychlost. (7-8 b.)

### **Tlumočník**

Všechny texty, které kdokoliv z družiny na výpravě uvidí, přeloží do cizího jazyka. Pokud mají všechny překládané texty dohromady 500 slov a více, není již třeba další text překládat. (10 b.)

### **Trubadůr**

Naučí družinu během výpravy novou písničku, musí zajistit hudební doprovod (flétna, kytara...). (6b.)

### **Vynálezce**

Během cesty vyrobí z okolních přírodních materiálů užitečnou věc, kterou v průběhu družina využije. (10-15 b.)

### **Zeměpisec**

Vede družinu terénem při výpravě, alespoň k 5 navštíveným lokalitám sdělí družině stručnou historii místa nebo jim poví legendu, která se k danému místu váže. (7 b.)

### **Zraněný**

Jeden z družiny představuje zraněného, družina ho musí 20 min. přepravovat bez dotyku země a fyzické zátěže zraněného (libovolným způsobem, na minimální vzdálenost 500 m) (10 b.)

### **Zvěď**

Zjistí informace o další družině (počet členů, aspoň dva úkoly, jejichž plnění byl svědkem (+ čas a místo plnění)), nesmí se při tom od zbytku družiny vzdálit na dobu delší než 30 min. (15 b.)

# pozor třetí etapa!!!

## 3. PRAVIDLA K TŘETÍ ETAPĚ

V této etapě máte za úkol vytvořit **prezentaci EXZODU**, kterou budete vytvářet pro ostatní členy Junáka (např. pro vaši družinu, středisko, ORJ).

Prezentace může být v jakémkoliv **hmatatelném formátu** (např. powerpointová prezentace, video, koláž... ne však nenahraná scénka). vše je tedy na vás. Buďte originální a rafinovaní, foťte a filmujte zajímavé věci. Klidně i blbiny .

Práce má být cca na 3 minuty čistého času a odevzdat ji maximálně do 14 dnů po skončení EXZODU. A to buď mailem na [exzod@centrum.cz](mailto:exzod@centrum.cz) nebo poštou na Dominik Říha – Rip, Benešovo nám. 2454, Pardubice, 53002

## MEGA ÚKOL!

# NAPIŠTE DO KONCE TÝDNE (7.5.) JAKOU CENU BYSTE CHTĚLI VYHRÁT!!!

jakékoliv dotazy na [exzod@centrum.cz](mailto:exzod@centrum.cz)

Na vaší účast se těší tým EXZODU 2006

