

## Výprava do Grygova 8.10. 2017

Nedělní ráno nás vítá potemnělým nebem a nevyzpytatelným počasím hrozícím nás spláchnout v tom nejnepříjemnějším momentu. Neohroženě a s naivní důvěrou vykračuji do ulic a mířím si to k Hlavnímu vlakovému nádraží. Na místě mě už očekává nezanedbatelný počet členů a zažívám neočekávaný pocit, že znám jen polovinu osazenstva. Po prvotním seznamování vychází najevo, že máme tři nové Lukáše, což je dost matoucí, protože prosté zvolání „Lukáši!“ má dalekosáhlý dopad. Ale abych neodbíhal od toho důležitého, zúčastili se: Lukáš č.1 (Ten zrzavej), Lukáš č. 2 (Ten co má za bráchu Matěje), Lukáš č. 3 (Donut, Spinner ...), Sušenka (Lukáš č. 4), Prokop, Kája, Dan, Matěj (Ten co má za bratra Lukáše č. 2), Ondra, Šotouš, Kuba, Jenda, Štístko, Davča, Tibor a já.

Chvíli po srazu se vydáváme vlakem do Grygova, což je úmorná sedmiminutová pout' a na nádraží výpravu zahajujeme oddílovým pokřikem a dvěma seznamovacími kolečky, která byla ulehčena (či ztížena?) tím, že se polovina lidí jmenuje stejně. Pokračujeme asi dvacet minut do opuštěného lomu, kde si dáváme první pauzičku na jídlo a následně se pouštíme do řady aktivit. První z nich je hra Šašek a Král, kdy se hráči snaží v týmu vybít soupeře a hlavně dostat soupeřova krále. V této hře je velmi úspěšný Kájův tým i přes mírně sebevražedné tendence svého krále. Následuje hra s cílem prověřit náš sluch ... tedy, to není úplně přesné, ale ... zkrátka hrajeme Číslo, Prokop vždy zvolá číslo a z každého týmu vyběhne ten, komu náleží. Následně přidáváme ještě sápací variantu, kdy je cílem donést míč za svou počáteční čáru. Boj končí bez breku či zranění a největší válečníci se zdají být uspokojeni, takže rozhodně úspěch.

Dáváme si krátkou pauzu, při které kluci objevují svahy kolem údolíčka ve kterém jsme se uhníždili a my chytáme jistou nervozitu při pohledu na některé klouzavé kameny. Vzápětí se rozdělujeme na dva týmy a jdeme hrát Banderovce, ale s čísly. V této hře musí hráč přechíst číslo, které má na sobě soupeř a tím ho pošle zpět na jeho základnu. Brzy této verze necháváme a hrajeme klasicky se jmény, tedy je to více maskovací hra namísto běhání v nepřehledném prostoru. Náš tým se neukázal jako nejschopnější, zkrátka jsme dostali bídu.

Oblíbenou kratochvílí se stalo opékání, kdy každý zkoušel jiné varianty nápichu klobásky na prut. Některé byly povedenější, některé ... končily v ohni. V naší galerii můžete najít fotky z této krmící události.

Dochází pití, už v první hodině se půlka členů chodí ptát ostatních, zda nemají nějakou vodu, což dopadá tak, že jsme v posledních dvou hodinách úplně na suchu. Nicméně, teď ještě nejsme na konci vyprávění. S plnými žaludky hrajeme Vězně z Azkabanu, kdy je cílem jednoho člena uvězněného v kruhu z provazu se dostat ven. Není to ovšem nic jednoduchého, jak brzy zjistíme, protože provaz střeží nebezpeční mozkomoři. Nakonec však, stejně jako v Harrym Potterovi samotném vězeň z vězení uniká v každém kole naší hry. Také hrajeme krátce Mrakodrap, kdy je potřeba sápací aktivity, která vyčerpá neklidné a přeenergizované členy.

„Tak jdeme teda hrát tu vaši Americkou schovku.“ Celodenní naříkání, že ke štěstí chybí tato hra, je nakonec vyslyšeno v závěru a tak se vydáváme do vedlejšího údolíčka a sehráváme tuto báječnou a skvělou aktivitu. Hraje se jako obyčejná schovka s tím, že každý

může pykajícímu odkopnout míč a tím osvobodit všechny dříve pochytané. Pykající brzy zjišťují, že vidí úplně všechny, ale nedokáží poznat, kdo přesně to je, což je opravdu dosti frustrující (z vlastní zkušenosti). Je také třeba zmínit Šotoušovo schování do hromady batohů, což opět oprášilo trefu do černého s touto přezdívkou.

Mnoho času už nezbývá, balíme své věci a scházíme zpět do Grygova, kde při nedlouhém čekání na vlak hrajeme drobné hry, hodnotíme výpravu a opět ji ukončujeme oddílovým pokřikem. Věřím, že se akce všem moc líbila (i když nebyl kečup) a doufám, že se příště setkáme i s těmi, kteří nedorazili z rozličných důvodů (hrabali listí a tak podobně). Uvidíme se 20. října na Hracím pátku?

Pavel