



**Informační materiál pro vůdce patrol
a členy servistýmu akce**

22.5.2022

Ahoj milí vedoucí,

vítám vás na Navigamu 2022. Ráda bych vám podrobně představila programovou část Navigamu tak, aby vás nic během akce nemohlo překvapit. Programová koncepce našeho Navigamu vychází z historických událostí spojených s postavou Augustina Heřmana (údajně 1621, možná 1622 - 1686). Augustin Heřman byl český průzkumník, mořeplavec, obchodník, kartograf a korzár, který přes Holandsko odplul do severní Ameriky, kde se proslavil v Novém Amsterdamu (pozdější New York) a v Marylandu. Stal se prvním Čechem, který se prokazatelně usadil v Americe. Během svého bohatého života Augustin zmapoval velkou část Ameriky. Obchodoval s indiány a získával od nich pozemky. V roce 1649 si pořídil loď La Grace. Část svého života úspěšně napadal lodě v Karibiku. Jeho odkaz v Americe ukazuje, že nikdy nezapomněl být Čechem tělem i duší.

Možná vám bude chybět přesná historická dikce, ale naším cílem bylo vytvořit zábavný historicky motivovaný program, který nadchne malé i větší účastníky Navigamu, umožní vzájemné seznamování a zároveň přiblíží dobu osidlování Ameriky v 17. století.

Všichni účastníci Navigamu jsou rozděleni do čtyř subcampů neboli skupin spolupracovníků Augustina Heřmana. Každá skupina se snaží Augustinovi pomáhat v plnění úkolů, obchodování, mapování a případně i zachraňování jeho majetku. Cílem každé skupiny je při bodování programů získat co nejvíce plachet na svou loď La Grace, která bude během celé akce u stage. Bodování (= přidělování plachet) bude probíhat při večerním (nebo závěrečném) nástupu.

Programů se zúčastňují děti max. devátá třída. Ostatní prosíme o pomoc s programem z druhé strany :-)

Ačkoli proti sobě v rámci programu stojí čtyři skupiny a každá chce být nejlepší, myslete stále na to, že cílem Navigamu je akci si užít a ne vyhrát za každou cenu. Jsme na skautské akci. Hrajte prosím fér a nepokoušejte se za každou cenu vymýšlet obcházení pravidel.

Snad se nám povedlo to, o co jsme se snažili a vy si Navigamus 2022 opravdu užijete.

Lůča

šéfová programu Navigamu22

Harmonogram – rámcový – programový (detailní obdržíš při registraci na místě, stav k 20.5. v příloze)

čtvrtek 2.6.	pátek 3.6.	sobota 4.6.	neděle 5.6.
13:00 PŘÍJEZDY, ubytování, přípravy	7:55 - nástup	8:00 - nástup	8:00 - nástup
19:30 - ZAHÁJENÍ, DIVADLO	9:15 – 12:30 HRA PRO VŠECHNY “MASOVKA 1”	9:00 – 14:00 Dopolední „INSPIRO“	9:15 – 12:15 HRA PRO VŠECHNY “MASOVKA 3”
	14:00 – 18:00 DOPROVODNÝ PROGRAM PO OKOLÍ	14:30 – 17:00 HRA PRO VŠECHNY “MASOVKA 2”	12:45 - nástup
	19:45 - nástup	19:45 - nástup	13:30 ODJEZDY, bourání, úklid
	20:30 MÝVALÍ PÁRTY	21:00 – 22:30 BENÁTSKÁ NOC	

Programové části podrobněji

Mapování - masovka 1

Augustin Heřman je dodnes známý jako vynikající kartograf severní Ameriky. Kolem roku 1670 zhotovil první a velmi kvalitní mapu Virginie a Marylandu pro Cecila Calverta, lorda z Baltimoru. Mapa se využívala ještě sedmdesát let po jejím vytištění a byla považována za nejpřesnější mapu tohoto území. Augustin Heřman za zhotovení mapy obdržel v Marylandu rozsáhlé pozemky, které pojmenoval Bohemia Manor (České panství).

Pomozte Augustinovi s mapováním rozsáhlé oblasti. Vaší snahou je získat co nejvíce součástí historické mapy Virginie. Hra bude probíhat zároveň na vodě i na suchu. Díly mapy lze získat měřením hloubky Matylldy, plavbou podle azimutu nebo drobnými úkoly za různých vlivů počasí.

Dílký mapy jsou koncipované jako velké puzzle, které bude potřeba poskládat a nalepit na podklad. Hodnocení flotil proběhne podle počtu získaných dílů mapy.

Při této hře vždy chodí společně celá posádka najednou (ideálně šestice). Zkuste na to myslet, při jejich rozdělování.

Příprava na hru

1. **Měření hloubky** - flotila dostane materiál na sestavení měřidla hloubky. Dostanou vedoucí na poradě večer před hrou a je na jejich zvážení, kdy a jak sestaví hloubkoměry. Měřidla by měla být připravená na použití ještě před začátkem hry.

Průběh hry:

1. **Měření hloubky** - vodní plocha je rozdělena čtvercovou sítí do sektorů ve kterých potřeba měřit hloubku. Aby se předešlo chybě měření, je nutné změřit každý čtverec opakovaně (minimálně 10 různými posádkami) a vypočítat průměr. Výslednou hodnotu, tak zaznamenat do plánu Matylldy. Na základě vyplněné mapy Matylldy se získá příslušný počet dílků mapy.
2. **Cesta podle azimutu** - na mapě Matylldy jsou vyznačené hodiny, posádky plují dle azimutů, které dostanou na začátku cesty. Sčítají čísla ciferníku, která navštíví za správnou výslednou hodnotu získají dílek mapy.
3. **V herní části Navigamu** (u pláže) a v campu jsou připravené menší disciplíny, ve kterých posádky mohou získat díly mapy. Tyto disciplíny jsou prověřením dovedností a umu posádky mapování za různého počasí.

Obchodování - masovka 2

Augustin Heřman se věnoval také obchodování a korzárství. V korzárství nebyl moc úspěšný, věnoval se hlavně obchodu. Se svými společníky patřili k průkopníkům zámořského obchodu a největším exportérům tabáku a kožešiny, které vozili i přes oceán do Evropy.

Snažte se získat co nejvíce zboží, které výhodně směníte nebo prodáte na tržišti. Dejte si pozor, ať vás o cenné suroviny neoberou korzáři.

Průběh hry:

1. **Získání surovin, které lze dobře zpeněžit na tržišti** (indigo, vepří, tabák, dýně, kukuřice, obilí, cukrová třtina, látky, kožešiny, med, mušličky). Některé suroviny je potřeba před prodejem zpracovat, aby vzrostla jejich prodejní hodnota.
2. Každou surovinu musí každá flotila získat v minimálním počtu 10 od každého.

3. Po získání prodejního zboží posádka vyrazí na trh, kde dostane za zboží místní měnu - Navidoláče. Mince flotily se shromažďují v podkladnici. Úkolem každé flotily je vydělat co největší obnos NaviDOLÁČŮ.
4. **Korzárství** - Na hru každá flotila má přesně stanovený stejný počet lodí. Do každé flotily jsou přiděleny čísla s výbavou (číslo=počet kanónů na lodi). Každá loď disponuje tenisákem, který může použít pro okradení lodi z cizí flotily. Pokud se tenisákem trefí dovnitř lodi, tak si lodě vzájemně ukážou počty svých kanónů, ten kdo má víc, tak bere lup z druhé lodi. Přepadat se smí jen v případě, že loď veze zboží.

Obchodování jednotlivého zboží

- **indigo** - potřeba dojet na lodi pro bílý míček a indigo barvu, pak se přesunout do barvírny, kde se bílý míček obarví na modrou. Modrý míček lze prodat na tržišti.
- **vepří** - ve vepřině se potřeba vykrmit pašíka do prodejních rozměrů, pak za něj lze získat dobrou cenu
- **tabák** - na lodi se dojede na tabákovou plantáž pro čerstvé listy. Pak je potřeba vyrazit do sušírny tabáku a s usušeným listem se jede na trh
- **dýně** - na dýňovém poli sestavte dýňovou lucernu (=dýně, dvě oči, nos, ústa) a následně ji prodejte na trhu
- **kukuřice** - na kukuřičném poli je potřeba sklidit kukuřici. Zde žijí prasata, která si pole hlídají a snaží se zneškodnit zloděje. Získaná kukuřice se prodá na trhu.
- **obilí** - každý správný farmář musí od sebe rozeznat několik druhů rostlin, aby získal obilí, ze které se ve vodním mlýně umele mouka, Tu lze prodat na trhu.
- **cukrová třtina** - pro získání cukrové třtiny pomozte dát do pohybu kombajn na sklizeň
- **látky** - vzácné látky lze získat výhrou kámen-nůžky-papír nad indiány plavicími se na vodě. Možnost každého stříhání s indiánem lze získat dovezením barevného peří.
- **kožešiny** - Po herním prostoru se pohybuje medvědář, od kterého lze získat kožešinu po uhodnutí hádanky.
- **med** - Je potřeba na pramici objet několik ostrovů a nasbírat pro včely vzácné květy. Květy pak převézt do úlu. Včely za to vydají med a s tím pak lze na trh.
- **mušličky** - pro získání mušličky je potřeba se zúčastnit lekce karibských tanců

Záchrana majetku - masovka 3

Po sporu, do kterého se Augustin Heřman dostal s guvernérem Peterem Stuyvesantem, mu hrozilo, že přijde o všechny svůj majetek. V této hře se tedy pokusíme o záchranu co největšího množství majetku a jeho přesunu do bezpečí.

Průběh hry:

Pokuste se pomoci zachránit co největší část majetku Augustina Heřmana. Zásilky budou rozlišeny podle barev dle své hodnoty. Každý typ balíčku se budou přesouvat jinak a v jiném počtu osob. Zachráněný majetek se bude shromažďovat na jednom místě zvlášť za každou flotilu.

Nejprve bude potřeba se dostat složitou cestou na Manhattan - projít přes území, kde se hrají ocásky nebo hrabání majetku.

Teprve potom lze jít přesunout jednu zásilku do bezpečí. Tuto složitou cestu je nutné projít pokaždé.

- ocásky - čtyři sektory podle věku (5-8, 9-10, 11-12, 13-15let). Do čtverce přijde 10 dětí z každé flotily. 5 z nich má ocásek. Celkem se sejde 40 dětí a 20 ocásků najednou v jednom čtverci. 3minuty (do písknutí) hrají ocásky. Po časovém limitu odchází na stěhování majetku 20 dětí s ocáskem. 20 dětí zůstává ve čtverci a přibývá k nim 20 dalších s ocáskem. 20 nových dětí je vždy 5 dětí z každé flotily.

- hrabání majetku - čtyři sektory podle věku (5-8, 9-10, 11-12, 13-15let). Hřiště je rozděleno na dvě poloviny. Na každé z nich je stejný počet puků. V časovém limitu 3 minuty se flotily (2+2) snaží získat co nejvíce puků na svou stranu. Po konci časového limitu se spočítá, kdo kolik zvládl získat. Ta polovina, co má více puků postupuje k přesunu majetku.

Přesun majetku

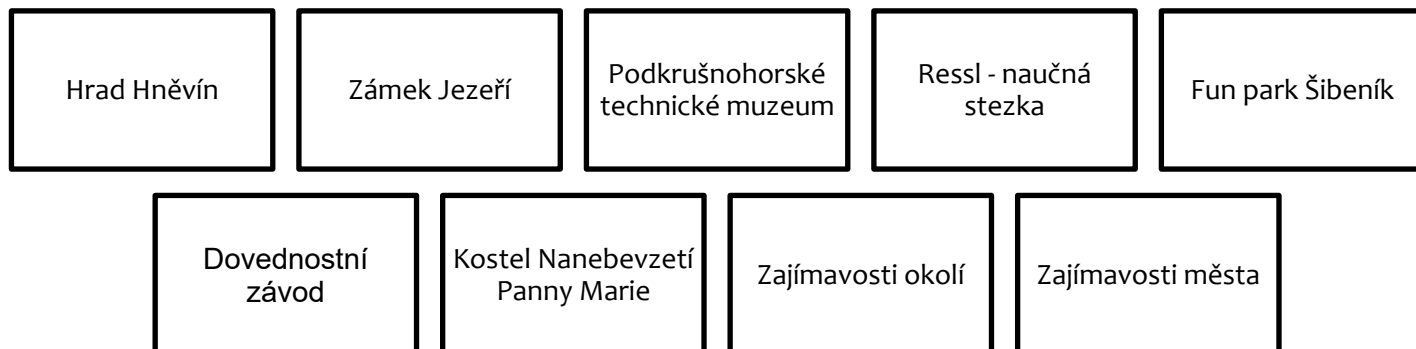
Máme celkem 6 barev balíčků. Každá flotila musí získat minimálně 30ks od každé barvy. Balíčky lze zachraňovat různými způsoby. Bude jich celkem 12. Snažíme se, aby si všichni zkusili co nejvíce způsobů záchran. Děti si mohou sami vybrat, na které stanoviště vyrazí. U každého z nich bude servisák, který stanoviště bude obsluhovat a vysvětlovat pravidla záchran balíčků majetku. Přesuny se uskutečňují na vodě i na suchu dle druhu stanoviště.

Závěrečná část hry bude stěhování toho nejcennějšího co AHA má a to je mapy! Mapa vytištěná na plachtě, kterou flotily získali při první masovce. Stěhování probíhá tak, že celá flotila je svázaná dohromady provazem, nese společně mapu a snaží se nepozorovaně projít ulicemi New Yorku a odnést mapu do bezpečí. Při průchodu se nesmí dotknout připravených překážek na trati.

Doprovodný program v okolí a regionu

Doprovodný program po okolí bude probíhat v pátek 3.6. odpoledne. Pod palcem jej má Pošťák a již s každou patrolou komunikuje tak, abyste si vybrali a zajistili vše, co chcete (nebo co bude volné 😊).

Kontakt na Pošťáka – tel.: 777 000 334; postak@skaut.cz



Kešky

Zajdi na tábořišti do infostanu a zjisti informace k hledání kešek v okolí.

Závody

Můžete se zúčastnit dovednostního závodu v pátek během odpoledne, kdy probíhá poznávání okolí nebo plachetního závodu, který bude probíhat současně s Inspirem. Více info k doptání v infostanu.

Mývalí párty

Užij si mývalí večírek. Nezapomeň s sebou vzít svou masku mývala. Večírek proběhne v pátek večer a bude to jízda 😊

Inspiro

Poznej všechny krásy a zajímavosti Ameriky, indiánů a jejich zvyků. Vyzkoušej si nové mořeplavecké dovednosti. Vezmi si handbook, najdi stránku s inspirem a za razítka plň nejrůznější úkoly. Kompletní

vyplněnou tabulku ukaž v infostanu a můžeš s další kartičkou pokračovat v objevování Ameriky. Za vyplněnou tabulku dostaneš výměnou drobnost na památku.

Účastníci postupně obcházejí jednotlivé úkoly, kde získávají razítka do handbooku/kartičky (15polí). Razítka na jedné kartičce se nesmí opakovat. Aktivita bude probíhat 4 hodiny během soboty - 2hodiny dopoledne a 2hodiny odpoledne.

Úkolem každé výpravy je připravit minimálně jednu aktivitu související s tématem Navigamu 2022, kterou budete provozovat. Za splnění aktivity/úkolů dáte razítka do kartičky. Je nutno dopředu nahlásit, jak aktivita bude probíhat, aby nedocházelo k duplicitě. Myslete hlavně na bezpečnost provozované aktivity!

S sebou vezměte razítkovací polštářek a jakékoli (spíše menší) razítka. A dejte nám vědět, co připravujete na e-mail: martinanov90@gmail.com. Pokud jste zaslali výstupy na jiný e-mail, nevádí, vše máme 😊

Duchovní chvílka

Během sobotního dopoledne proběhne otevřená duchovní chvílka.

Skautské muzeum

Najdi si chvílku a zajdi do skautského muzea. Bude zde vystaveno mnoho zajímavých předmětů.

Benátská noc

Vypluj s ostatními na moře se svou osvětlenou lodí a pokus se na své lodi rozsvítit všechny čtyři svíčky. Každá svíčka symbolizuje číslici letopočtu, který souvisí s životem Augustina Heřmana.

Do každé lodi bude přidělen svitek s letopočtem přímo související s životem Augustina Heřmana. Úkolem lodi je postupně navštívit jednotlivá čísla z letopočtu. U čísla vydá obsluha sirku, kterou rozsvítíte jednu z vašich připravených svíček.

Na hladinu během této hry smí vyjet jakékoli osvětlené plavidlo.

Po rozsvícení všech 4 svíček se plavidla začnou řadit do řady vedle sebe podél břehu a čekají na připravené překvapení, které bude k vidění z lodí na pláži.

Organizační informace

Příjezd na akci 2.6.

- **Vlakem** – ze všech koutů republiky (od Chebu, Plzně, Ústí n./L + Liberce a od Prahy a dále) dorazíte vlakem na mostecké vlakové nádraží. Tam budou od 12:30 k dispozici spojky, které vám poradí s cestou na tábořiště (pěšky nebo autobusem MHD).
- **Autobusem – linkovým** – v podstatě ze směru od Prahy (jezdí Arriva, RegioJet, FlixBus, Kavka) vždy vystupte v zastávce Most – Rudolická (je nad nádražím) a sejděte k nádraží. Dále postupujte jako v případě dopravy vlakem 😊

Cesta z nádraží k tábořišti je možná pěšky, viz. Mapka v příloze nebo podle pokynů spojky na nádraží nebo autobusem **MHD číslo 22** (https://www.dpmost.cz/data/jr_mhd-2022/linka_22_smer_a.pdf). MHD stojí 20,- (dospělí), 5,- (děti) a platí se u řidiče. **Jeďte do cílové zastávky „Souš, Matylida“ – to je asi 50 metrů od kempu.**

- **Autobus – vlastní** – dojedete až do areálu Matylidy, viz. mapka. V areálu, žádáme, dbejte pokynů SOSky nebo pořadatelů (ať je odbavení plynulé). Bude možné vše vyložit. Autobusy následně budou parkovat na vymezené ploše v ul. Hořanská cesta, cca. 500 metrů od areálu. **V příloze zasiláme povolení k vjezdu pro autobusy. Prosím vytiskněte si jej a doplňte potřebné údaje.**
- **Auto/ta – vlastní** – postupujte stejně jako autobusy. Parkování pro auta je zajištěno v prostoru areálu, viz. mapka. Navedou vás pořadatelé. **V příloze zasiláme povolení k vjezdu pro auta. Prosím vytiskněte si jej a doplňte potřebné údaje.**

V obou případech platí, že:

- Do areálu Matylidy je třeba mít povolenku k vjezdu do areálu Matylida, a to pro VŠECHNA VOZIDLA (tj osobáky, BUSy, cokoliv)
- Autobusy potřebují NAVÍC povolenku na své parkoviště (plocha Hořanská cesta).
- Povolenka musí být vytištěná a vyplněná za čelním sklem vozidla v momentě příjezdu (platí také pro všechny) na příslušné místo

Doprava věcí z nádraží na tábořiště

K dispozici bude zajištěná doprava věcí z nádraží na tábořiště (ve čtvrtek 2.6.) a naopak (v neděli 5.6.). Auto/ta budou odjíždět vždy po naplnění kapacity.

Registrace účastníků

Do areálu bude možné vstoupit až po celkové registraci účastníků celé patroly/členů servistýmu (kontrola počtu členů, dořešení potřebných náležitostí). Každý z účastníků obdrží náramek, který bude nutné nosit po celou dobu konání akce. Náramek slouží k identifikaci účastníků a stvrzuje registraci na akci. **Registrace bude otevřena ve čtvrtek 2.6.2022 ve 13 hodin.**

V rámci registrace obdrží vedoucí patroly kelímky pro účastníky, odznaky. Dále budou mít účastníci šátky, dle přiděleného subcampu nebo šátky a servistýmu.

Krizové telefonní číslo a infostan

tel.: +420 703 376 025 obsluhuje Bohumila Mrzenová – Bobina nebo další z členů užšího týmu
Volejte v případě jakýchkoliv problémů, náhlých událostí nebo dotazů. Telefonní číslo bude k dispozici non-stop a bude fungovat od středy 2.6. do neděle 5.6.

V areálu tábořiště, u vstupu, bude non-stop fungovat infostan. Budeš-li mít jakýkoli dotaz nebo potřebu, neváhej se vydat do infostanu. Věřím, že vždy najdeme řešení 😊

Odregistrace účastníků

V neděli 5.6.2022 žádáme všechny vedoucí patrol před odchodem o odregistraci. Stvrdíme si tak váš odchod a vzájemně budeme vědět, že nic nechybí, že je vše v pořádku a že můžete bez problémů odejít z tábořiště.

Vybavení patrol

V době příprav jsme komunikovali na webových stránkách (<https://navigamus.cz/faq>) základní vybavení patroly. Platí vše již psané, ale raději ještě upozorníme:

- **ubytování** - vlastní stany
- **stravování** - vlastní vařič a nádoba na přípravu čaje, přepravky/bedýnky na výdej jídel (snídaně, oběd)
- **vodácké vybavení** – lodě zabezpečené proti potopení, pádla, vesty
- **program** - aktivita do Inspira včetně razítka a polštářku, 4 svíčky v nádobě proti sfouknutí + osvětlení lodi, mývalí škrabošky, výzdoba stanového městečka, skautský kroj

Distribuce jídla

V pátek a sobotu bude teplá večeře. Ta bude vydávána cca. na 4 místech, dle časového harmonogramu akce. V tyto dny bude studená snídaně a oběd v podobě bagety a ovoce. Distribuce snídaně a obědů bude probíhat vždy ráno, do připravených nádob (ty bude nutné dodat večer na určené místo).

Nádoby/bedýnky by měly mít tyto parametry nebo označení

- stohovatelné, hlubší, zelinářské nebo pekařské
- počet: 1ks/8-10 osob
- na přepravce mějte tento popis: Název patroly (přístavu) a dále: celkový počet osob 18+, celkový počet osob 13-18 let, celkový počet osob do 13 let. Tzn. pokud bude mít patrola např. 30 osob, bude mít s sebou 3 přepravky, shodně označené, a to názvem patroly/přístavu a celkovými počty dle výše uvedených kategorií

UPOZORNĚNÍ K TYPŮM JÍDLA

V rámci akce je vyřešena 100% vegetariánská strava.

Prosíme účastníky s bezlepkovou a bezlaktózovou dietou, aby měli své vlastní pečivo na celou dobu akce. Dále pak vlastní obědy (na pátek + sobotu). Snídaně a večeře se snažíme zajistit. K dispozici bude lednice pro uskladnění potravin (mějte je v označeném sáčku/krabici).

Porady vedoucích

Pro hladký průběh akce si budeme muset vždy večer něco říct. Sledujte pokyny a čas dle harmonogramu.

Informační kanály akce

- Webové stránky: www.navigamus.cz
- Facebook: <https://www.facebook.com/navigamus>
- Instagram: <https://www.instagram.com/navigamus22/>
- Kontakt pro předprogram: program@navigamus.cz
- Univerzální kontakt pro dotazy: info@navigamus.cz
- Krizové číslo: **+420 703 376 025**

Přeji vám (i nám), aby se akce vydařila a abyste si ji maximálně užili.

Za tým Navigamu 2022

Michal Tarant – **Majkl**
vedoucí org. týmu akce

Příloha

Časový harmonogram akce (plán k 20.5.2022, detaily se ještě mohou změnit)

Čtvrtek 2.6.2022

Čas	Program	Místo
13:00	Registrace	vstupní brána
	**ubytování	jednotlivé subcampy
	**výroba kulis	
	**vlastní program v místě	
	**jídlo vlastní	
	**k dispozici voda	
19:15	Výběr bedýnek na jídlo	
19:30	Zahajovací nástup	stage
20:00	Divadlo	stage
20:15	Setkání vedoucích výprav	
21:45	Promítání videosestříhu dne	stage
22:00	Večerka	jednotlivé subcampy
po 23:00	Setkání týmu akce	
22:00 - 6:00	Noční klid	celý areál

Pátek 3.6.2022

Čas	Program	Místo
6:30 - 7:30	Výdej bedýnek a snídaně	
	**hygiena	
7:55 - 8:15	Nástup	stage
9:15 - 12:30	Masovka I.	prostor u lodí
12:30 - 14:00	Oběd, polední klid	
14:00 - 18:00	Doprovodný program v regionu	Mostecko :)
18:00 - 19:30	Večeře	
19:45 - 20:15	Nástup	stage
	**výběr bedýnek na jídlo	
20:30 - 22:00	Večerní program - mývalí párty	
20:45	Setkání vedoucích výprav	
21:45	Promítání videosestříhu dne	stage
22:00 - 0:00	Kino pro vedení	
22:30	Večerka	jednotlivé subcampy
okolo 23:15	Setkání týmu akce	
22:00 - 6:00	Noční klid	celý areál

Sobota 4.6.2022

Čas	Program	Místo
6:30 - 7:30	Výdej bedýnek a snídaně	
	**hygiena	
7:55 - 8:15	Nástup	stage
9:00 - 11:00	Inspiro - I. a plachetní závod	
11:00 - 12:00	Oběd	
12:00 - 14:00	Inspiro - II. a plachetní závod	
14:30 - 17:00	Masovka II. - obchod	prostor u lodí
17:45 - 19:30	Večeře	
19:45 - 20:15	Nástup	stage
	**příprava lodí na benátskou noc	
	**výběr bedýnek na jídlo	
21:00 - 22:30	Benátská noc	prostor u lodí
22:00	Fireshow	prostor u lodí
22:00	Promítání videosestřihu dne	prostor u lodí
22:00 - 0:00	Kino pro vedení	
22:30	Večerka	jednotlivé subcampy
22:30	Setkání vedoucích výprav	
okol 23:15	Setkání týmu akce	
22:00 - 6:00	Noční klid	celý areál

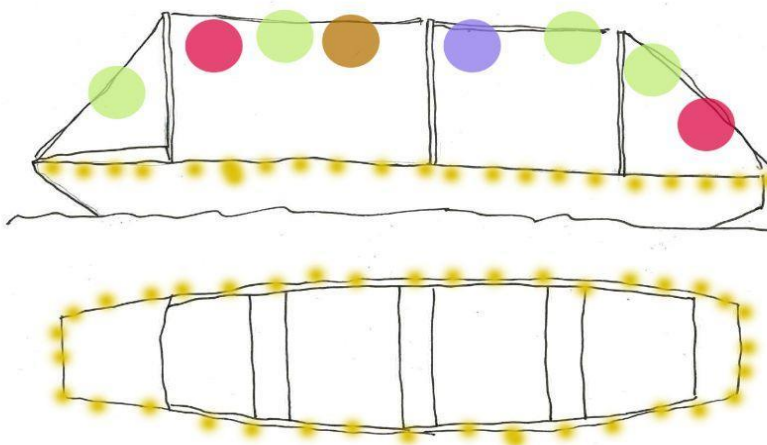
Neděle 5.6.2022

Čas	Program	Místo
6:30 - 7:30	Výdej bedýnek a snídaně	
	**hygiena	
7:55 - 8:15	Nástup	stage
9:15 - 12:15	Masovka III. - záchrana majetku	prostor u lodí
12:45 - 13:30	Nástup, vyhodnocení	stage
13:30	Odregistrace, odjezd	

Příloha

SCHÉMA OSVĚTLENÍ LODĚ+SVÍČKY NA HRU - BENÁTSKÁ NOC

VÁNOČNÍ SVĚTÝLKA NA BATERKY
LAMIÓNY
SVÍTÍCÍ TYČINKY
KOULE Z KIK- LEVNÉ, EFEKTNÍ



4X SVÍČKA- VARIANTY PŘEVOZU- SKLENICE, LUCERNIČKA NA-
LEPENĚ OBOUSTRANKOU NA VLNOLAMU, ČI „NAVOLNO,, V
LODI



PRAVIDLA PŘI BENÁTSKÉ NOCI-

- 1) ČÍM VÍC SVÍTÍM, TÍM VÍC JSEM VIDĚT, VÍC VIDÍM A VÍC SI TO UŽIJU**
- 2) FANTAZII, NÁPADŮM A VYLEPŠENÍM SE MEZE NEKLADOU**
- 3) BATERKA, ČELOVKA A IZOLEPA JSOU KPZ PRO KAŽDOU LOĎ :-)**

Příloha

Plavba do Karibiku

4. 6. 2022 v rámci bloku Inspiro

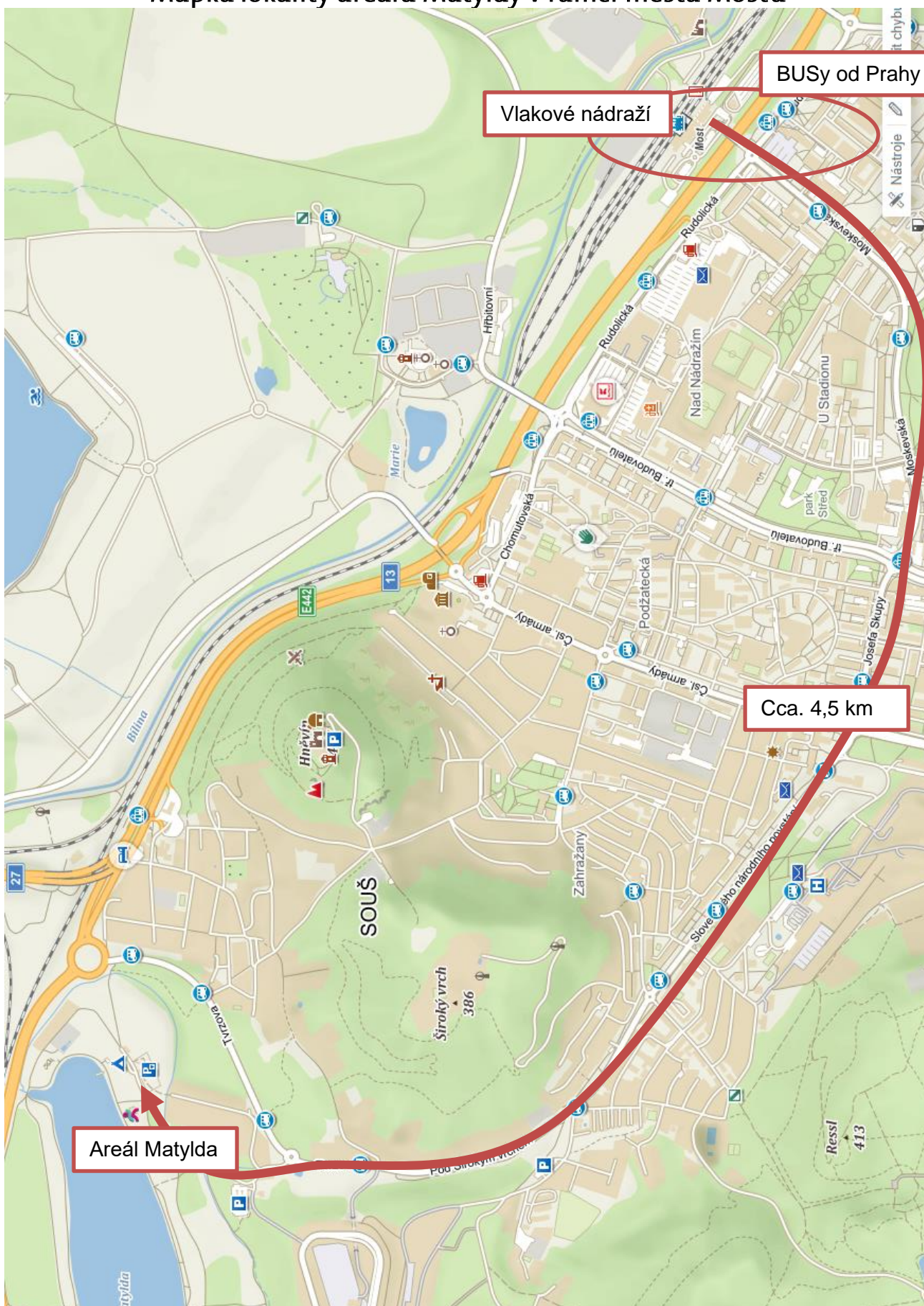
Tradiční závody započítávané do plachetní regaty Poháru přístavů. Pravidla na stránkách HKVS. **Hlavním rozhodčím závodu bude Olda.**

- zážitky: každý si může vyzkoušet regatu v plachtění podle pravidel SKARE
regata: 1 rozjíždka formou dálkové plavby kolem bójek
- doprava: žádná (bude v areálu kempu, organizuje Olda)
- startovné: žádné
- odměny: diplomy v každé odjeté kategorii pro první tři místa
- vhodné pro: všechny věkové kategorie – posádka bude zařazena do hodnocení v kategorii podle nejstaršího člena posádky
- kapacita: neomezená, vlastní vybavení (vylévačka, 2 pádla, vlečné lano, vesty, zajištění proti potopení) dle pravidel SKARE
- doba: start v 10.00 doba trvání rozjíždky cca 2 hodiny



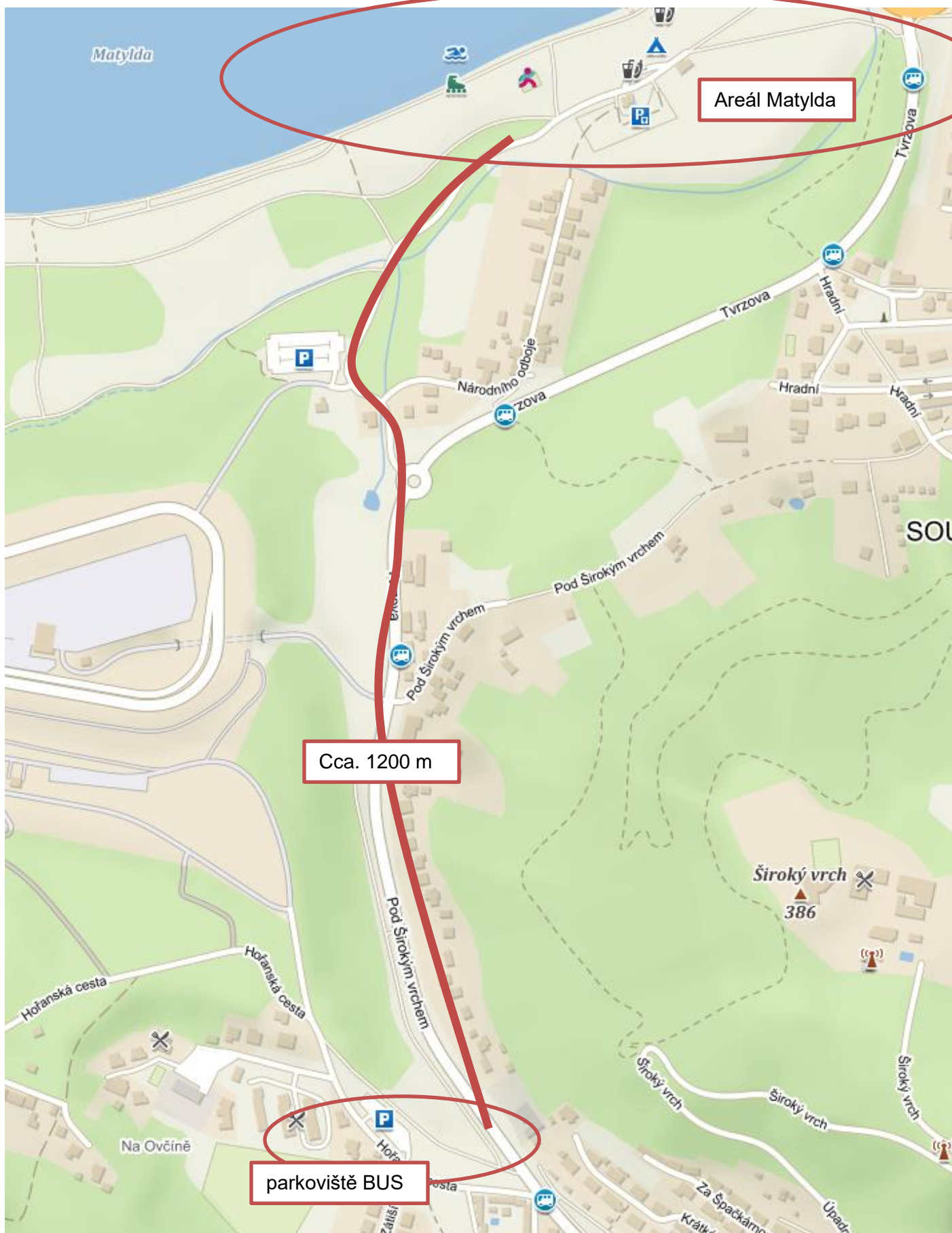
Příloha

Mapka lokality areálu Matylda v rámci města Mostu



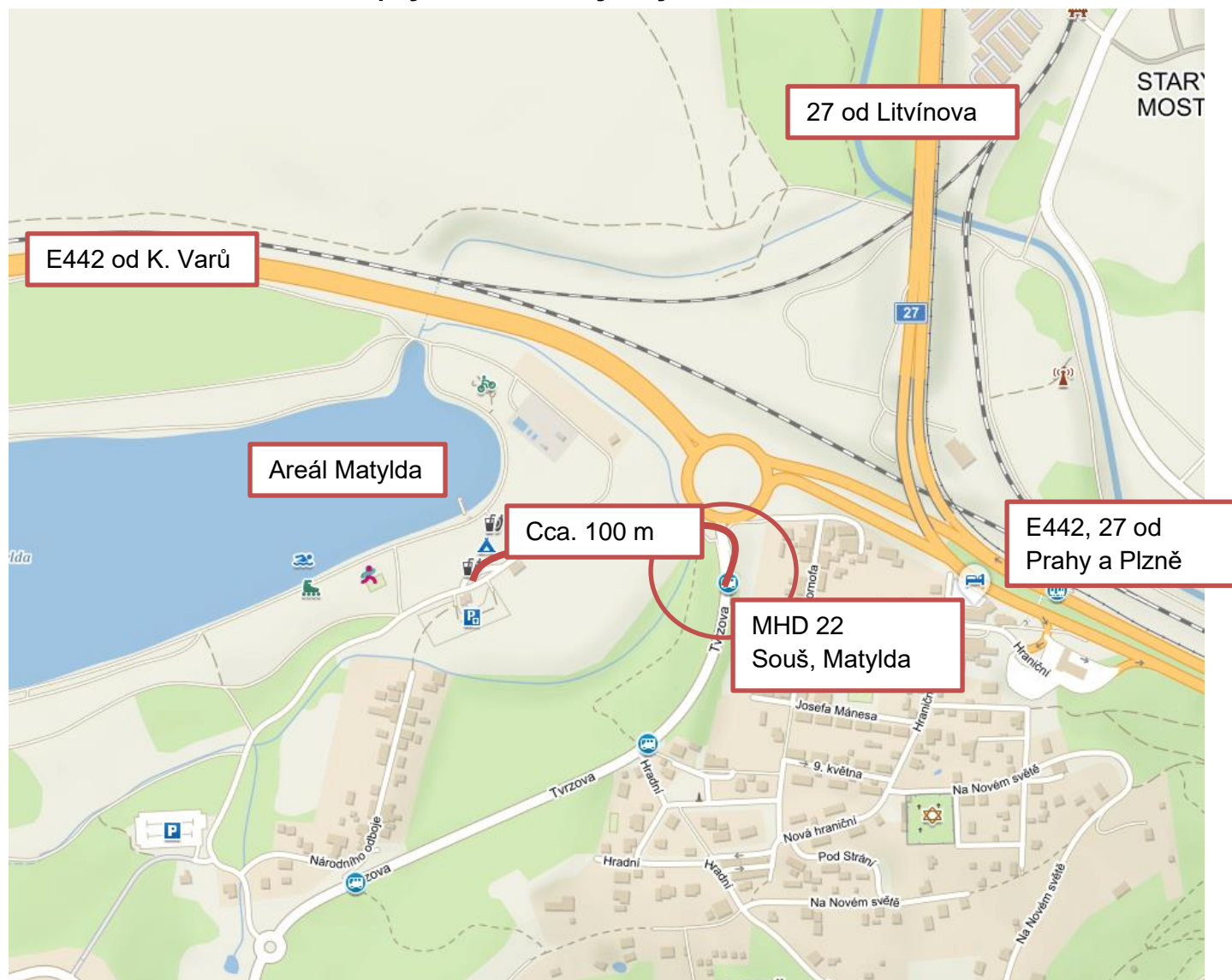
Příloha

Mapka místa parkování pro autobusy



Příloha

Situační mapky areálu – dojezdy autem / busem / MHD



Přílohy (v samostatném dokumentu)

- povolení k vjezdu automobilu
- povolení k vjezdu autobusu

NAVIGAMUS 2022 sponzorsky podpořili a poděkování patří

Akci podpořili formou dotací: MŠMT, Ústecký kraj a Statutární město Most



Pořadatelé děkují za výraznou finanční a materiální podporu společností Unipetrol, spol. s r. o., SevEn, spol. s r. o., SD, a. s., EUROMONT LEŠENÍ spol. s r. o., GS TECHNIK spol. s r. o., Strojirna Litvínov, spol. s r. o. a nadacím Severočeská voda a Unipetrol



Partnery akce dále jsou: SOŠ pro ochranu a obnovu životního prostředí Schola Humanitas Litvínov a Centrum ekologické výchovy VIANA při Schole Humanitas, T-pro, Skautský dům v Mostě, o. p. s., Tymos Most, STAVUM Louny, Podkrušnohorské technické muzeum a FunPark Most

