


Bilanční zpráva projektu VRAH 2011



...velká říjnová akční hra

VRAH 2011

27. 10. - 30. 10.

...vrah vašich nohou i mozků


Outdoorová pochodová hra
3-4 členných týmů s šiframi
pro mládež od 14ti let a dospělé

Přihlas se na www.statek.org do 10. 10. 2011.

Cena 490 Kč za osobu.

Pořádá Statek, o.s.
vrah@statek.org
tel. 774 158 719

Naše akce se konají
za finančního přispění
Městské části
Praha 1



www.Statek.org

Realizátor projektu: Statek, o. s.

Obsah

1 Úvod	3
2 Realizátor akce	3
3 Historie a poslání projektu	4
3.2 Poslání projektu.....	4
3.3 Cíle projektu	4
4 Přípravy akce	5
4.1 Povolení a administrativní zajištění.....	5
4.2 Propagace a nábor.....	6
5 Popis akce	6
6 Celkové hodnocení, kritické zhodnocení programu, dosažení cílů	12
7 Obsah a průběh projektu v roce 2011.....	14
7.1 Vývoj aktivit projektu a jejich obsah v průběhu roku.....	14
7.2 Spolupráce s médii a ostatními zařízeními, institucemi a organizacemi.....	14
7.3 Statistiky projektu	14
8 Vyúčtování.....	16
9 Poděkování	17
9.1 Organizátoři.....	17
9.2 Sponzoři, dárci.....	17
9.3 Výsledková listina	18
10 Závěry a doporučení.....	19
11 Příloha.....	20

1 Úvod

15 týmů se postavilo na start dalšího ročníku Velké Říjnové Akční Hry VRAH 2011. Celkem 56 účastníků se z Chrastavy na Liberecku vydalo hledat Vasilisu Překrásnou a vysvobodit ji ze spárů Kostěje Nesmrtelného. Putovali po dva dny Ještědským hřbetem a Českodubskem. Vrahy se pak stali samotní účastníci, kterým se podařilo Kostěje v cíli na statku zneškodnit.



Herní systém se na loňském prvním ročníku osvědčil, a tak zůstal stejný. Vítězem VRAHu se stává tým, který nasbírá nejvíce bodů. Body lze získat na stanovištích s aktivitou (lanová, střelecká, na zručnost...) nebo na mnoha bezobslužných stanovištích. Taková stanoviště jsou buď zadána víceméně jednoduchou šifrou, nebo jde jen o to, dané místo najít a zapsat správně odpověď na otázku. Seznam stanovišť a šifer dostávají týmy na startu daného dne. Pochod trvá téměř dva dny s jednou pauzou na spaní a je na každém týmu, jakou zvolí strategii a postup. Připravili jsme celkem 127 stanovišť, která ovšem žádný tým nemohl projít všechna. Ti nejlepší nachodili i více než 120 kilometrů. Průměrná vzdálenost, kterou týmy ušly ze startu do cíle v Lesnovku, se oproti loňskému roku zvýšila na asi 85 kilometrů. Vítězem hry se stal tým IS mise.

2 Realizátor akce



Občanské sdružení Statek, o. s., IČ: 226 85 227, vzniklo dne 4. 2. 2008 registrací Ministerstvem vnitra ČR pod č. j. VS/1-1/70 310/08-R. Sídli v Podještědí, cca 30 km od Liberce, na adrese Hlavice – Lesnovek 1, 463 48 Všelibice.

Hlavním předmětem činnosti jsou volnočasové aktivity pro mládež, pomoc lidem bez domova a v sociální nouzi, ochrana přírody a životního prostředí. Naši organizátoři mají více než desetileté zkušenosti s vedením akcí pro mládež.

Stěžejní akce, které během roku organizujeme, jsou každoroční letní tábor pro mládež a velká říjnová akční hra. Mezi novější a již pravidelné akce patří zimní Deskohraní, jarní cyklistický výlet Kolo víkend a zážitkově vzdělávací akce zaměřená na ochranu přírody Člověk přírodě.

Dále organizujeme drobnější sportovně zážitkové nebo pracovní akce na statku v Podještědí, jako např. každoroční vánoční pobyty spojené s přespáváním na sněhu a novoročním pochodem z Ještědu, letní čundry, kurzy skalního lezení a brigády, např. sázení stromků či úklid lesa.

V oblasti pomoci lidem bez domova spolupracujeme s Farní charitou Praha 1 – Nové Město.

Více informací o našem sdružení najdete na www.statek.org.

3 Historie a poslání projektu

3.1 Historie projektu

Historie našich podzimních her sahá do roku 2003, kdy jsme na statku, který jsme ještě nevlastnili ani celý rok, organizovali hru Po stopách Járy Cimrmana. Následovala akční trilogie Soumrak bojovníků (2004 – 2006). Další tři ročníky jsme hru koncipovali jako lineární pochodový závod týmů na motivy známých filmů: Apocalpto 2007, Božská relikvie 2008 a Uprchlík 2009. A teprve v roce 2010 vznikl první VRAH – Velká Říjnová Akční Hra pod vedením nového týmu statkových organizátorů Marťus-Honza-Vojta-Petra-Mája. VRAH je určen především starší mládeži, ale mezi účastníky jsou i dospělí.

3.2 Poslání projektu

Posláním všech akcí občanského sdružení Statek, o. s. jsou především tyto tři aspekty:

- nabídnout dětem, mládeži a dospělým nejen z hlavního města možnost k aktivnímu trávení volného času a snažit se tím účinně minimalizovat rizika spojená se sociálně patologickými jevy,
- poskytnout neorganizované mládeži především z Prahy 1 přátelské prostředí k řešení jejich problémů na základě morálních hodnot,
- účastníky směřovat k většímu uvědomění si vlastního lidství, prohloubení vztahů k sobě navzájem, přírodě a poznání.



3.3 Cíle projektu

Skrze dvoudenní outdoorovou hru se šiframi, která obsahuje nejen duševně náročné úkoly, ale i lanové aktivity a rozmanité hry prověřující fyzickou zdatnost účastníků, jsme chtěli dosáhnout následujících cílů:

- dát mládeži (která tvoří tradičně většinu zúčastněných) možnost strávit aktivně podzimní prázdniny v nádherné přírodě,
- naučit účastníky týmové spolupráci a řešení společných problémů, naučit se

obětovat ve prospěch týmu a naopak, umět podřídit týmový úspěch možnostem všech jeho členů,

- nabídnout účastníkům možnost poznat své psychické a fyzické hranice velice zdravou formou a získat důvěru ve své vlastní schopnosti,
- poznání nových lidí se stejnými zájmy, vyzkoušení nového.

Při organizaci akce klademe důraz na bezpečnost a dobrovolnost – účastníci mohou kdykoliv ze hry odstoupit a nechat se odvézt do cíle. Tam je na poslední den připraven odpočinkový program, kdy je možné sdílet zážitky s ostatními účastníky akce.

4 Přípravy akce

Abyste si udělali úplný obraz o vzniku akce, bylo by nutné projít si závěrečnou zprávu z předchozího ročníku VRAH. Letos jsme se totiž již nemuseli trápit s laděním herního systému a nastavení bodových hranic. Původní záměr zkrátit si dobu příprav však ani letos nevyšel – zjednodušení logistiky během hry pro organizátory se však podařilo.

Rozhodnutí o konání druhého ročníku padlo už v listopadu 2010 po úspěšném prvním VRAHu. Termín jsme schválili na začátku roku na schůzi sdružení a po letním táboře v červenci 2011 se utvořil letošní tým organizátorů. Osvědčené spojení letního čundru s přípravou hry a zároveň průzkumem terénu letos moc nevyšlo, protože nám absolutně nepřálo počasí. Z čundru se tak stala hodně deštivá zkrácená poradka. Každopádně první stanoviště a start v Chrastavě byly po první poradě jisté.



Od září jsme se pak každou středu scházeli v Praze na poradách a ladili program. Oproti dřívějším ročníkům jsme obslužná stanoviště s aktivitou museli nejprve vymýšlet od stolu a teprve následně ověřovat jejich proveditelnost v terénu, právě kvůli absenci letního průzkumného čundru. Výjezdní poradky v terénu však také proběhly – hned 3 a ještě k tomu několik individuálních vyjížděk. Poprvé jsme také měli poradku na jízdních kolech, kdy jsme ve třech týmech projeli za jeden den zhruba třetinu všech stanovišť. Nutno poznamenat, že terén letošního VRAHu byl obtížný (pro chodce i pro cyklisty). Výhodou pro výjezdy však byla krátká vzdálenost od statku v Lesnovku i od bydliště hlavního organizátora Martůse, tj. od Liberce.

Na konci září sice ještě nebyla hotová kompletní trasa, ale za to padlo rozhodnutí o použití námětu ruské legendy s Kostějem Nesmrtelným, horlivě se tvořily šifry, a dokončovaly se poslední úpravy v pravidlech. Týden před akcí už bylo téměř všechno připravené, začalo se s tiskem a balením potřebného materiálu na stanoviště. VRAH destičky (malé dřevěné destičky s logem hry, které týmy na některých stanovištích musely najít) jsme letos ve velké míře roznesli už při přípravách hry nebo těsně před startem. Zapojením dvou kuchařek a pomocníka na statku, kteří připravili polévku na první večeři a guláš na druhou, jsme vyšetřili organizátory na stanoviště.



Přípravy akce opět zabraly stovky hodin, které nikdo nedokáže spočítat. Přípravné práce byly ale letos velmi dobře rozděleny mezi celý tým. Na samotné akci jsme zapojili celkem 19 členů organizačního týmu, což bylo dostatečné na zajištění stanovišť i bezpečnosti na trase. Naše precizní časové odhady a plány přesunů vyšly bez jediného problému. Během VRAHu, ale i během přípravných porad jsme celkem najezdili auty téměř 4,5 tisíc km.

4.1 Povolení a administrativní zajištění

K akcím tohoto typu jsou potřeba povolení od majitelů nebo organizací spravujících pozemky, přes které vede trať a kde mají být umístěna stanoviště. Letos bylo nejdůležitější zajistit povolení k průchodu Přírodním parkem Ještěd. Na to navázala

povolení k vytvoření obslužných stanišť od Lesů České republiky a povolení k pořádání hromadné akce od Magistrátu města Liberec. K lepšímu zajištění bezpečnosti hry jsme také zažádali o povolení k vjezdu pro naše motorová vozidla do Přírodního parku Ještěd.

Děkujeme za vstřícné jednání těmto institucím:

- Lesy České republiky, lesní správa Ještěd
- Magistrát města Liberce, odbor životního prostředí
- Základní škola Dlouhý Most (nocleh)
- myslivecká sdružení
- město Chrastava
- obec Kryštofovo údolí

4.2 Propagace a nábor

K propagaci akce tradičně volíme zejména formu emailové pozvánky našim bývalým účastníkům a webovou prezentací (využili jsme již vytvořený web z loňského ročníku). Osvědčila se i intenzivní propagace na sociální síti Facebook a odkaz na seznamu outdoorových her WikiHerka. V omezené míře lepíme plakátky.

Přihlašování účastníků je online na webových stránkách. Velmi nás těšil zájem o hru. Celkem se hlásili účastníci do 21 týmů. Někteří se však museli odhlásit a pozdě přihlášené jsme sami museli pasovat do pozice náhradníků. Během hry bychom nedokázali takový počet lidí rychle odbavit a přeplněná by byla i nocležiště. Z přijatých 16 týmů se hry zúčastnilo 56 lidí v 15 týmech. Jde o nárůst o 18 účastníků oproti loňsku.

5 Popis akce

Krátce před 21 hodinou přijíždí na chrastavské nádraží většina účastníků outdoorové hry VRAH 2011. V prostorách stanice jsou všichni zaprezentováni, dochází k dovysvětlení pravidel a každému účastníkovi je věnován upomínkový předmět a zároveň bezpečnostní prvek – reflexní samonavíjecí páska s logem hry. Poté se už všichni udatní bohatěji přesouvají k dějišti krátké scénky, která ukazuje, jak hrozný je život současných ruských venkovanů pod nadvládou Kostěje Nesmrtelného. Právě on promění spanilou Vasilisu Překrásnou jako trest za to, že odmítla jeho nabídku k sňatku, v žabku, která odskáče do města. Soutěžící nemeškají a s šifrovacím klíčem peláší plnit první úkol v ulicích Chrastavy.



Teprve po vyluštění hesla se dostávají do jedné z místních hospod za pomocníkem, který každému týmu věnuje několik dobrých rad na cestu. Kromě map, seznamů stanišť a šifer dostávají ještě kouzelné vejce, které nesmí za žádných okolností rozbít. Jen nepoškozené vejce může účastníky ochránit před silou Kostěje.

Týmy teď rozmýšlí, kudy se vydat. Cíl prvního dne je za necelých dvacet hodin v Dlouhém Mostě na druhé straně hor. Zachránci často volí svou cestu přes obslužná stanišť s aktivitou. Právě na nich

kromě velkého množství bodů získají i pomocníčky, které využijí při závěrečném souboji s Kostějem. Kromě stanovišť s aktivitou ještě účastníci plní desítky drobných stanovišť různé bodové hodnoty – ať už opisují, hledají či počítají. Navíc je potřeba pro splnění některých úkolů nejprve vyluštit šifru. Především v okolí startu lze na určených místech navíc získat bodový bonus, pokud odešlou správné řešení zadaného úkolu SMS zprávou mezi prvními. Zvolit správnou strategii na začátku se určitě vyplatí!

Vybraná stanoviště:

01 Chrastava

Městská hra fungovala na jednoduchém principu přiřazování vyfotografovaných míst do vyznačených míst v mapě. Po spárování fotek s mapou pomocí šifrovacího klíče týmy obdržely informaci, že spojku najdou v Glorii. Glorie je restaurace přímo na náměstí. Jednomu týmu se nepodařilo šifru vyluštit do časového limitu.



03 Chrastava, náhon

První časový bonus mohly týmy získat na stanovišti nedaleko od startu. Úkolem bylo najít „ozubený žebříček“ na vodním náhonu na červené místní značce. Kdo první poslal SMS s počtem příček na této železné tyči (114 jich bylo), získal 100 % bodů navíc.

07 Andělská Hora

V této podhorské vsi bylo možné získat celkem 50 bodů na třech různých stanovištích. Asi nejzajímavějším úkolem bylo rozluštění kódu, který odkazoval na zdejší informační tabuli. Pokud se zadaná místa spojila přímkami,

protnuly se právě na domě s číslem 1. Úkol správně splnily pouze 3 týmy.

09 Ovčí hora, rozcestník

Další časový bonus nabízelo nalezené dřívko na kopci nad Chrastavou. Bylo ukryté za cedulkou rozcestníku.

11 Hamrštejn, zřícenina

Obslužné stanoviště na zřícenině hradu navštívilo 13 týmů. Každý tým dostává 30 bodů za příchod a ještě může soutěžit o dalších maximálně 120 bodů. K tomu si odnáší pomocníčka pro závěrečný boj s Kostějem. Pomocníkem vděčným za záchranu byla na Hamrštejně myška, kterou účastníci vysvobodili ze spárů Harpyje. Vysvobození probíhalo prakticky střelbou vzduchovkou na plechové terčíky.

12 Hamrštejn, transborder

Unikátní lanovka přes řeku Nisu. Úkolem zde bylo vyřešit jednoduchou hádanku – poradit převozníkovi, v jakém pořadí převést zelí, kozu a vlka, aby se nic navzájem nesežralo.

14 Todtův kříž

Časovým bonusem opatřený křížek na stromě je ukryt hluboko v lesích a pouze s pomocí KČT mapy není snadné ho najít. V instrukcích jsme proto ke kříži dali nápovědu k jeho umístění. Kříž nakonec našlo 8 týmů (první byl Trošku úcty)

17 Buk republiky

Ježek v zatáčce dostal smyk a rozsypala se mu všechna nasbíraná jablíčka do bažiny. Vytáhnout je lze jedině tak, že jeden z týmu je zavěšený na laně těsně nad zemí a musí nasbíraná jablka (resp.



papírové koule) naházet do připraveného košíku. Ostatní z týmu zavěšeným hýbou pomocí lan. Stanoviště na Buku republiky navštívilo všech 15 týmů.

19 Bunkry na modré značce

Pro získání bodů bylo nutné objevit dva vojenské řopíky nedaleko cesty a v nich ukryté VRAH destičky. Bunkry byly sice zakreslené i v mapě, ale ve tmě bylo pro mnoho týmů obtížné objevit druhý bunkr.

20 Císařský pomník

Stanoviště přímo u rychlostní komunikace bylo zřejmě nejvzdálenějším místem od hlavní trasy start-cíl. Přesto se pomník pokusilo najít několik týmů. Ne všichni byli úspěšní – pomník se totiž skrývá za křoviskem.

22 Roimund

Na zřícenině hradu, kde se dochovala ještě obvodová zeď, týmy hledaly VRAH destičku s časovým bonusem. Destička byla podle instrukcí u stromu, ovšem v areálu stromů bylo více než dost, takže některé týmy destičku ještě za tmy neodhalily.

23 Havran

Devět týmů dorazilo ke skalnímu masivu na okraji herního pole. Atraktivní lezecké stanoviště ve stylu via ferrata s průlezem skalní štěrbinou a se slaňováním měli možnost vyzkoušet dva členové týmu. Z hnízda na vrcholu skály totiž vypadlo mládě havrana – body a pomocníčka šlo získat pouze navrácením mláděte zpět.



27 Trávník

Na tomto obslužném stanovišti se pomáhalo mravencům s přenášením nákladu. Šlo o navlékání kroužků v daném pořadí na velmi dlouhou dřevěnou tyč, přičemž kroužek nesměl spadnout a členové týmu se museli tyče držet pouze v zadní části. V časovém limitu úkol splnilo všech 12 týmů, které sem dorazily. K tomu každý tým dostal od mravenců sladkou odměnu.

36 Kryštofovo údolí

Při průchodu malebnou obcí šlo navštívit hned několik stanovišť (orloj, kostel, nádraží, pomník). Na stanovišti č. 36 jsme se po vyluštění šifry tázali, kdo že to měl nehodu naproti domu č.p. 102. Na místě si soutěžící mohli všimnou připevněné čarodějnice na stromě.

39 Kaple sv. Kryštofa

Jedno ze stanovišť na hřebenové červeně značené cestě. Z odpovědí na otázku, kolik turistických značek se nachází na kapli, jsme nakonec uznali všechny.

41 Křižanské sedlo

Foto šifru na sedle vyřešily týmy tak, že napsaly, jak se liší fotografie od skutečnosti.

42 Krmelec na modré značce v Novině

Za posledním domem v Novině čekal další časový bonus. Důmyslně skrytá VRAH destička v krmelci. Jako první ho objevily Tlapky.



47 Dánské kameny

Týmy měli za úkol vysvobodit nebohého motýla z pavučiny, resp. z kokonu, ve kterém byl uvězněn. Kokon představovala krabice připevněná k lanu. Celý tým musel proběhnout trasu a všechny krabice z pavučiny vymotat. Po otevření se v jedné z krabiček nacházel vděčný pomocníček motýl.



48 Výpřež

Jen tři týmy dokázaly vyluštit rébus pod nejvyšším místem VRAHu. Šlo o to, najít ceduli místní naučné stezky a doplnit správné slovo „parohy“.

51 Mohyla letců

V místě havarovaného letadla musely týmy opsat správné datum narození jednoho z padlých.

52 Ještěd

Devět týmů dorazilo k vysílači a horskému hotelu na Ještědu za silné mlhy a nevlídného mrholení. Nejen, že dostali čaj na zahřátí, ale ještě

možnost získat body, pokud se jim podařilo v časovém limitu vysvobodit uvězněné liščí mládě. V běhací hře šlo o přenášení části zámku ve stanoveném pořadí.

54 Kámen loveckého štěstí

Nakreslit správně obrys pomníku se podařilo 3 týmům.

62 Pláně pod Ještědem

Stanoviště na hlavní trase z Ještědu na Rašovku bylo poznamenáno zimním obdobím. Od místní hospody totiž na zimu schovali dřevěný vláček, k němuž odkazovala šifra. Některé týmy to však nezaskočilo a iniciativně se v hospodě na vlak zeptaly.

69 U Šámalů

Poslední obslužné stanoviště před cílem dávalo možnost pomoci rybce a přemístit ji do rybníka. V praxi šlo o lovení rybek z pet lahví pomocí dřevěného prutu s háčkem. Úkol ztěžoval silný vítr.

71 Dlouhý Most, ZŠ (cíl I. etapy)

Zmožené týmy konečně přichází k základní škole. Vítá je stará babizna – Baba Jaga. Je celá rozhozená ze setkání se živými lidmi, a proto, když ji pomůžou dát dohromady (složit její podobiznu jako puzzle), nechá je tu přespat. Má totiž s Kostějem Nesmrtelným také nevyřízené účty.

Pět týmů z patnácti nestihlo přijít včas do cíle do stanovených 18:00 a z toho jeden ve večerních hodinách ze hry odstoupil. Po prvním dnu již nyní víme, že pořadí týmů bylo stejné jako celkové: 1. IS Mise, 2. IDDQD, 3. Náhodní kolemjdoucí, 4. Trošku účty, 5. Tlapky. V první etapě odstoupilo ze zdravotních důvodů celkem 11 účastníků z 5 různých týmů.

Babě Jaze se nabídka k přenocování rozležela v hlavě a ve 2 hodiny ráno budí osazenstvo své chýše. Poradí cestu do Kostějova sídla, i jak je možné Kostěje oslabit – na obslužných stanovištích se tentokrát budou hledat ukryté schránky od jednotlivých Kostějových srdcí. Ještě než Baba všechny bohatýry vykávala ven, rozdala seznamy stanovišť pro druhou etapu a mapy.



100 Noční hry Vesec

Minimálně do 6 hodiny ranní museli účastníci plnit úkoly v nedalekých lesích na jihu Liberce. Na třech zadaných výchozích bodech se museli rozdělit a každá polovina týmu šla plnit svůj úkol. Teprve poté, co měly obě poloviny splněné všechny úkoly, mohl se tým vydat na trasu. Na nočních stanovištích se plnily rychlé úkoly jako je skládání tangramu, střelba prakem, stavba věže z Marschmallows a špejlí, stavba mostu ze špejlí, odhad kilogramu písku či navlečení tužky do pivní lahve.



102 Císařský kámen

Úkolem na nové dřevěné rozhledně bylo opsat z tabulí na vrcholu rozhledny zadané místo.

104 Rádlo, koupaliště

Průchod obcí Rádlo opět nabízel zisk většího počtu bodů. U koupaliště pouhé tři týmy našly v aleji pěstouna zde vysazeného stromku – Rádelské šlapky.

111 Javorník

Na kopci Javorník bylo úkolem sečíst kilometry na rozcestníku turistických cest.

117 Křížek u Hodkovic nad Mohelkou

Úkolem na tomto zajímavém křížku pod skalním masivem bylo spočítat lístečky na železné mříži.

119 Hodkovice n. Mohelkou, lom

První obslužné stanoviště druhého dne plnily týmy už za světla. Bylo nutné střílet husu, ve které se nachází jedno z Kostějových srdcí. Každý hráč se musel z pěti střel trefit alespoň jednou do terče.

120 Raubířské skály

Celých 12 týmů se nechalo zlákat možností získat až 170 bodů a vydalo se za Hodkovice nad Mohelkou k tajnému stanovišti (jeho přesné umístění bylo zavěšeno na mostě nad rychlostní komunikací z důvodu bezpečnosti). Jedna ze schránek s Kostějovým srdcem byla zavěšena vysoko na skále. Dostat se k ní dalo pouze po věži z pivních bas, které si účastníci dávali pod sebe. Pro maximální zisk bodů bylo zapotřebí naskládat 9 beden.

125 Vrchovina

Uprostřed malé vsi se proti Kostějovi bojovalo dopravním prostředkem! Týmy měly za úkol přejet Kostějovo srdce na jednokolce. Pravidla umožňovala, aby ostatní v týmu jezdce přidržovali, takže nakonec jízdu ve zdraví všichni přežili.



na konci získali a zneškodnili další truhlu s Kostějovým srdcem.



129 Bezděček

Na dalším z obslužných stanovišť bylo možné získat srdce Kostěje po zneškodnění jeho dvou strážců. Bojovalo se s koulemi připevněnými na gumičce a se štíty. Pro vítězství v každém souboji bylo nutné ušetřit protihráči tři rány do těla.

132 Horní Vlčetín, lom

Překonat tekuté písky v pískovcovém lomu bylo možné jedině projitím čtvercového území po jediné možné cestičce. Pokud hráč po svém tahu zapadl, musel se vrátit do fronty a mohl hrát další z týmu. Bohatýři, kteří neztratili pevnou půdu pod nohama,

138 Český Dub, Na Koupališti

Pět týmů správně napsalo, že do zdejší restaurace je zákaz vstupu „s gumovými čluny“. Český Dub je od cíle hry vzdálen jen 6 kilometrů.

143 Rasova rokle

Poslední stanoviště s aktivitou se nacházelo v údolí nedaleko Českého Dubu. Adrenalinový úkol obsahoval přechod po kládě a lezení po dlouhém provazovém žebříku na dno rokle.

149 Lesnovek, č. p. 1

Cílové stanoviště na statku v Lesnovku bylo otevřeno od 16:00 do 18:00. Ve hře zůstalo 12 týmů z původních 15. Všechny 12 týmů dorazilo včas, za každou minutu zpoždění by jinak dostaly trestné 4 body. Příchozí vítala Vasilisa přeměněná v žabku, ale také Kostěj Nesmrtelný, který ji zde věznil. Kostěj postupně slábnul, když bohatýři předvedli, že po cestě získali zvířátka-pomocníčky a zničili několik Kostějových srdcí.

Týmy se v poslední aktivitě pokusily zlomit kletbu Vasilisy tím, že zneškodní proradného Kostěje, jehož poslední srdce se skrývalo v místním sklepení. Nejprve bylo nutné zpod schodiště nanosit cihly, z cihlového komínku se dala sundat jehla, která posloužila jako ostří na kopí. Kopí bohatýři získali po přeřezání tažných lan, kterými bylo upevněno u stropu stodoly. S kopím už se celý tým přesunul do sklepení, kde probodl Kostějovo srdce (nafouknutý balonek) za strašlivého Kostějova křiku. Vítěz závěrečné hry se vyhodnotil až poté, co všechny týmy osvobodily Vasilisu. Tým z nejrychlejšího času dostal 200 bodů. Z celkového času se odečítal počet nasbíraných pomocníčků (každý znamenal 10 vteřin dolů). 200 bodů navíc přineslo každému týmu také donesené neporušené vejce, které bohatýři dostali v úvodu hry.

Vasilisa byla volná a šťastná, stejně jako účastníci hry, kteří se konečně mohli přesunout do tepla statku, odpočinout si a vychutnat si dobré jídlo.

Jelikož letošní ročník byl oproti loňsku o den kratší, v neděli dopoledne se stihlo pouze vyhlásit výsledky hry, rozdat hodnotné věcné ceny třem nejúspěšnějším týmům a pomoci s úklidem. Vítězem hry se stal tým IS Mise, podrobnější výsledky najdete v kapitole 9.3.



6 Celkové hodnocení, kritické zhodnocení programu, dosažení cílů

Na tomto místě se každoročně poplácáváme po zádech a také trochu odkrýváme karty, abychom zde uvedli, co se na daném ročníku hry nepovedlo. Loni jsme strávili spoustu času na vymýšlení nového konceptu hry, letos jsme z loňské přípravy jen těžili. Herní systém byl odzkoušený a my se jen poučili z nezdarů ročníku 2010.

Co se povedlo:

- Adekvátní počet stanovišť, který umožňoval velice rychlý či naopak velmi klikatý průchod herním polem do cíle. Oproti loňskému ročníku byl terén více kopcovitý a i týmy nachodily více kilometrů (což tedy nebyl prvotní záměr). Týmy se zkušenostmi z podobných her oceňovaly, že nebylo dopředu jasné, kudy jít, aby získaly co nejvíce bodů.
- Týmy vesměs chválily úkoly na obslužných stanovištích. Úkoly byly různorodé, nebyly příliš obtížné, takže se většinou podařilo získat hodně bodů. Zkrátili jsme plnění aktivit tak, abychom co nejvíce snížili čekací doby na stanovištích, a konečně jsme také navýšili počet bodů, který je možný na obslužných stanovištích získat. Týmy byly navíc motivované příběhovou linkou, aby obslužná stanoviště navštívily, takže vyjma jednoho stanoviště byla oproti loňsku mnohem více vytížená.
- Jednoduchá a známá příběhová linka, která protknula hru. Vyhodnotili jsme zapojení příběhu jako dostatečné a podobně to zanecháme i pro příští ročník. Tedy na úvod, na noc a do cíle scénku a na obslužná stanoviště příběhová motivace (pokud možno) s kostýmy.
- Závěrečná hra v cíli hry měla spád, byla divácky atraktivní, nepříliš dlouhá a přesto orvávka. Čekací doba na stanovišti nebyla velká. Byla vznesena připomínka k regulérnosti hodnocení vzhledem k rozdílným počtům členů v týmu, která byla do jisté míry oprávněná, avšak velkým problémem nebyla.
- Nestresové přesuny mezi stanovišti, dostatek vedoucích (i aut) a důkladná příprava před hrou zapříčinili opravdu klidné prostředí mezi organizátory.
- Vyšlo počasí a to je, jak máme odzkoušené, jistota o podzimních prázdninách (letos ani nemrzlo, ošklivá vlhká mlha byla pouze v oblasti Ještědu; v sobotu bylo dokonce i teplo). Týmy byly ve výborné náladě a všichni jsme si tak hru krásně užili.



Co se povedlo méně aneb poučení pro příště:

- Změnil se přihlašování na hru. Letošní velký zájem o VRAH (celkem se přihlásilo nebo vyslovilo zájem 22 různých týmů) zkomplikoval nasazování náhradníků do hry. Abychom předešli zmatkům i zbytečné administraci, bude se od příštího roku možné přihlásit pouze jako celý tým (za ten se také jako celek pošle finanční částka). Ti, co včas zaplatí, se do hry dostanou přímo, po naplnění kapacity budou ostatní týmy náhradníci. Pro individualisty bude zřízena burza (nejspíš chat), kde se budou moci nabízet neúplným týmům.
- Dojde k lehkému přitvrzení hodnocení obslužných stanovišť. Letos bylo na některých úkolech příliš jednoduché získat maximum bodů. Také se vyvarujeme obtížně hodnotitelných úkolů nebo těch přespříliš snadných.
- Mezi bezobslužnými stanovišti bylo několik otázek s nevyhodnotitelnou odpovědí. Budeme do příště ještě pečlivěji vybírat otázky, aby byly tzv. blbu vzdorné, jasné, a nebylo odpovědi na ně možné dohledat jinde, než na daném místě. Některé týmy si také stěžovaly na

stanoviště, která nelze jednoduše najít podle mapy KČT (Císařský pomník, Todtův kříž, Kahligův pomník) – k tomu bych dodal, že zvažuji na příští rok k takovým stanovištím dát alespoň poznámku, že jsou obtížně naležitelná (tzv. pro „killery“). Každopádně bez takovýchto hledaček by to nebylo to správné vzrušení, ne? Vyřešit by to mohl ještě vyšší bodový zisk za jejich nalezení.

- Jediné obslužné stanoviště postavené mimo „hlavní koridor“ (Rasova rokle, II. etapa) odneslo roli černého Petra, našly jej pouze dva týmy. Postavit obslužné stanoviště tak blízko cíle se nejeví jako dobrý nápad, nebo spíš je nutné do jeho okolí příště přidat více neobslužných stanovišť tak, aby hlavní koridor vedl právě přes takovéto stanoviště.
- Zkrátíme minimální délku trasy nutnou pro absolvování hry. Letos byla trasa především druhé etapy dost dlouhá a navíc vedla často po asfaltových silnicích. Chtěli bychom zkrácením redukovat počty odpadlíků. Letos hru nedokončila téměř třetina účastníků.
- Vlastně jediný velký kiks přímo v průběhu hry jsme zažili na úplný závěr – při vyhlásování výsledků. Chybou při prepisování jsme totiž dvěma týmům zapomněli připsat významné body za úkol „donesení vajíčka“. Na chybu jsme byli upozorněni bohužel až po oficiálním vyhlášení výsledků. Nové počty bodů změnil pořadí „naštěstí pouze“ na stupních vítězů. IS mise se ze 3. místa dostala na místo 1. Týmy to naštěstí vzaly vcelku v pohodě, my se za nepříjemnost ještě jednou omlouváme.



Vymezené cíle se podařilo splnit. Oproti plánu se přihlásilo více účastníků, především z řad dospělých. Potrženo, sečteno, VRAH 2011 se neskutečným způsobem povedl! Ta dřina za to stála :-)

Pár vzkazů od účastníků akce:

- „Díky, díky, díky za skvěle zorganizovanou akci. Byla jsem opravdu mile překvapená, všechno skvěle klaplo.“
- „Chtěli bychom všem moc poděkovat za nádhernou hru - užili jsme si ji snad nejvíc ze všech podobných outdoorových her.“
- „80 km pěšího pochodu, spánková deprivace, neřešitelné šifry, kolenní vazy v háji, odpadající spolutýmovníci, spousta výtečných aktivit, spousta skvělých lidí.“
- „Puchýře, bolavá kolena, zničená achilovka, nedostatek spánku, x km v nohách, hysterický záchvaty smíchu... překonání sebe sama... ať žije VRAH 2011 a náš úžasný tým!!!“

7 Obsah a průběh projektu v roce 2011

7.1 Vývoj aktivit projektu a jejich obsah v průběhu roku

Jak bylo zmíněno v kapitole 4 Přípravy akce, nejintenzivnější příprava probíhala od září 2011 do začátku hry, kdy jsme pracovali každou středu na schůzkách, několikrát na víkendových výjezdech a pak většina organizátorů ještě několik desítek hodin ve svém volném čase. Osobními automobily se na přípravách i akci najezdilo bezmála 4 500 km.

Shrnutí společných příprav akce:

- 29.-31.7. Výjezdní porada + příprava Liberec
- 28.8. Individuální výjezd Havran
- 16.-18.9. Výjezdní porada + příprava Lesnovek
- 1.-2.10. Výjezdní porada na jízdních kolech + přípravy Liberec a Lesnovek
- 7.-8.10. Individuální výjezd Rasova rokle
- 21.-23.10. Výjezdní porada + příprava Lesnovek
- 27.10. Přípravy Liberec + Lesnovek
- 31.8., 14.9., 28.9., 5.10., 12.10., 19.10., 26.10. Porady organizátorů v Praze

V průběhu roku se pak členové sdružení Statek, o. s., a organizátoři věnují přípravám dalších akcí a hlavně přípravě letního tábora, který pořádáme pravidelně prvních čtrnáct dní v červenci. Kvůli táboru se tým organizátorů schází pravidelně každý měsíc.

7.2 Spolupráce s médii a ostatními zařízeními, institucemi a organizacemi

Z neziskových organizací spolupracujeme s Farní charitou Praha 1 – Nové město, především s projektem Plamen poznání pro lidi v nouzi a lidi bez domova. Na akci VRAH 2011 byly například z ateliéru pořízeny některé upomínkové předměty. Dále je sdružení Statek, o. s., členem Českého svazu ochránců přírody a na některých akcích spolupracujeme s Českým ornitologickým spolkem a organizací Čmelák - Společnost přátel přírody. Konkrétně kvůli akci VRAH 2011 jsme dále jednali s Lesy České republiky a některými obecními úřady kvůli povolení k pořádání hromadné akce na území Přírodního parku Ještěd (více v kapitole 4.1).

Spolupráce s médii se omezuje na propagaci akce, ke které kromě našich webových stránek volíme sociální síť Facebook a katalog her wikiherka.cz, které se osvědčily jako nejpřínosnější. Do vybraných kulturních, sportovních a školských zařízení v Praze lepíme plakátky, na kterých nechybí logo úřadu Městská část Praha 1.



7.3 Statistiky projektu

Účastníci

- Počet účastníků: 56; z toho z Prahy 19
- Počet kluků: 38
- Počet dívek: 18
- Věkový průměr: 24 let
- Nejstarší účastník: 52 let
- Nejmladší účastník: 13 let

Organizátoři

Počet organizátorů: 19 (11 aktivních, 5 pomocníků, 3 kuchaři); z toho z Prahy 9

Počet aut v terénu: 6

Naježděné kilometry během vlastní hry a příprav: 4 469 km

Počet přespávajících na statku: 54

Hra

Počet týmů: 15

Délka hry: 45 hodin, z toho počet hodin pochodu: 36 h

Počet nachozených kilometrů: 75 (minimum), 85 (týmy 6. - 8. místo), 130 (tým 3. místo)

Počet stanovišť s aktivitou: 21

Počet stanovišť celkem: 127

Maximální možný počet bodů: 5020 (bez časových bonusů)

Největší počet bodů ve hře: 3643,75

Nejmenší počet bodů ve hře: -335

Nejnavštěvovanější stanoviště: Buk republiky (všech 15 týmů)

Nejnavštěvovanější bezobslužná stanoviště: Transborder, Všelibice (obě 11 týmů)

Stanoviště, která nikdo nenavštívil: 10

Obslužné stanoviště s nejmenší návštěvností: Rasova rokle (2 týmy)

Nejdéle otevřené stanoviště: Trávník (17 hodin); včetně přípravy Havran (21 hodin)



8 Vyúčtování

Příjmy

Příjmy akce jsou tvořeny hlavně ze startovního od účastníků, dále letos poprvé grantem od úřadu Městská část Praha 1 ve výši 10 tisíc Kč a jen zlomkem jsou dary od fyzických osob a ostatní příjmy. Letos, stejně jako loni činilo startovné 490 Kč na osobu.

Výdaje

Výdaje lehce převyšují 40 tis. Kč. Při naší snaze zachovat startovné na nízké úrovni, akce nebyla ztrátová jen díky velkému počtu účastníků a díky grantu od Městské části Praha 1. Finanční podpora nám umožnila více zainvestovat do odměn pro vítěze, které jsme v předchozích ročnících řešili převážně formou reklamních předmětů od společnosti ČEZ, a. s., zaměstnavatele jednoho z organizátorů. Také jsme pořídili propagační trička s logem VRAH, což navýšilo výdaje v položce Ostatní režie a materiál.

Výdaje za potraviny nelze přesně určit dle účtenek, jako třeba na táborech, protože většina jídla je zabezpečována z našich zdrojů na statku a zase naopak po akci spousta nakoupených potravin zbývá. Výdaj za potraviny je tak kalkulován dle počtu účastníků, počtu dnů a průměrných výdajů za potraviny z našich táborů.

Dlouhodobě se snažíme organizovat naše akce cenově dostupné pro studenty a pro účastníky ze sociálně slabších poměrů. Rádi bychom, aby cena našich akcí byla pro většinu účastníků vnímána jako nízká a nebyla rozhodujícím kritériem v tom negativním smyslu.

To si většinou můžeme dovolit, protože všichni naši organizátoři pracují na projektech ve svém osobním volnu a zdarma. Vzhledem k tomu, že osobní náklady našich projektů jsou nulové, jsou největší složkou provozních nákladů této akce cestovní náklady. Z důvodu udržení ceny co nejnižší, jsme si ovšem nikdy neúčtovali celé cestovní náhrady, ale pouze náhrady za spotřebované palivo. Protože se jedná o logisticky velmi náročnou akci, každoročně na tomto projektu a během jeho příprav najezdíme osobními automobily v součtu přes 3,5 tisíce kilometrů (letos to bylo dokonce 4,5 tis. km), při zahrnutí cestovních náhrad v plné zákonné výši, tj. vč. základní náhrady za amortizaci vozidla (3,70 Kč/km), by se vyšplhaly cestovní náklady na provoz osobních aut na 25 690 Kč (namísto 10 709 Kč). Na pokrytí těchto nákladů nám ani letos nezbyly finanční prostředky.

Příjmy	43 503
účastnické poplatky	27 720
dotace od MČ Praha 1	10 000
prodej triček VRAH	3 200
dar	2 583
Výdaje	-40 254
Potraviny:	-9 880
Doprava, z toho:	-11 158
Hromadná doprava	-449
Auta	-10 709
Ubytování:	-1 500
Ostatní režie, z toho:	-17 716
Drobný majetek	-3 313
Odměny pro účastníky	-5 214
Kancelářské a výtvarné potřeby	-266
Ostatní režie a materiál	-8 923
Celkem zůstatek	3 249

9 Poděkování

Chtěl bych moc poděkovat všem, bez kterých by VRAH 2011 nevznikl. Týmu organizátorů, kteří věnovali spoustu volného času pečlivým přípravám a starali se během hry o bezproblémový průběh a zprostředkování zážitků našim účastníkům. Velký dík patří úřadu Městské části Praha 1 a dalším dárcům a podporovatelům za finanční a psychickou pomoc. A samozřejmě jsme moc rádi za všechny účastníky akce, kteří nejsou líní, rádi posouvají své hranice a nás ženou kupředu.

9.1 Organizátoři

Daniela Dany Mikešová
Denisa Denýš Mikešová
Irena Páže Marková
Jan Laďa Zahradník
Jan Písař Cigánek
Kateřina Káťa Lukavská
Lucie Lucíš Šerclová
Mária Mája Repašská
Martin Marťus Mikeš – hlavní organizátor
Michal Schimák Mikeš
Pavel Wodovka Hanuš
Petra Sudzinová
Tomáš Jerry Jeřábek
Vašek Strnad
Veronika Polová
Vojta Dokoupil
Zdeněk Náčelník Mikeš
Zuzka Morwen Opltová

9.2 Sponzoři, dárci

Městská část Praha 1
Marie Polová

9.3 Výsledková listina

1. **IS mise** (Petr Doseděl, Petr Matula, Lucie Procházková, Jan Vlček)
2. **IDDQD** (Petr Dvořák, Michal Hrabí, Jakub Mareček, Lenka Raudenská)
3. **Náhodní kolemjdoucí** (Tadeáš Gregor, Petr Polášek, Jan Ferdinand Polášek, Zdeněk Žižka)



4. **Trošku úcty** (Ivo Hrdina, Matěj Klusáček, Matěj Píro)
5. **Tlapky** (Jan Michálek, Václav Steidl)
6. **Kanárci** (Karel Beránek, Tomáš Hrdý, Markéta Charvátová, Jan Valečka)
7. **Vystreslá pohoda** (Vojtin Hubka, Pavla Suchánková)
8. **66 supertramp** (Vojtěch Fišer, Matyáš Hron, Filip Krejčí)
9. **J.Elita** (František Dolejší, Jindřich Franta, Jana Šturmová)
10. **Vysoce integrovaní** (Kamila Čížková, Nina Martincová, Tereza Sudzinová, Lukáš Zábranský)
11. **Esedra** (Jiří Hájek, Zdeněk Jandoš)
12. **Bojovníci** (Andrea Váňová, Štěpán Šindelář)

Hru nedokončili:

Zdeněk Slezák (Trošku úcty), Jiří Bolech a George Radojčič (Bojovníci), Kristýna Müllerová a Ondřej Hartvich (Vystreslá pohoda), Karolína Vavrdová a Veronika Pallová (Tlapky), Tereza Jinochová, Klára Schichová, Eva Schmidtová a Michal Tábořík (Trilobiti), Radek Mach a Jan Svoboda (FC Lokomotiva), Anna Staňková, Vít Štancl, Růžena Štanclová a Barbora Štanclová (Noční hlídka), Martin Sýkora (Esedra), David Miler (FC Lokomotiva - hru dokončil mimo soutěž)

10 Závěry a doporučení

Letošní ročník Velké Říjnové Akční Hry hodnotím jako velmi poklidný a povedený! Obrovské nasazení mého týmu při přípravách akce se opět skvěle zúročilo. Když slyším od účastníků, jak vzpomínají na vše, co během putování zažili; ale i od organizátorů, co všechno během pobytu na stanovišti viděli, znovu si uvědomím, jak je potřebné během života hromadit zážitky. Zážitky a vzpomínky, a hlavně ty, které zažijeme v nevšedním prostředí, v přírodě, se svými kamarády nás nabíjí novou energií. Alespoň u mě to platí! Domnívám se, že pro cílovou skupinu městské mládeže a mladých lidí, kteří většinu času v práci či při studiu sedí u počítačů a vzhledem k věku či pracovnímu vytížení nemohou odjet například na náš 14 denní tábor, je taková akce více než potřebná!

S týmem organizátorů jsme se shodli, že nic zásadního z naší hry měnit nebudeme a připravíme ji i v roce 2012 pod mým vedením.

Na závěr ještě jednou děkuji všem, kdo dorazili, všem, co pomohli s dosud největší akcí občanského sdružení Statek, o. s. Kdyby vás zajímalo více o naší hře, podrobnější výsledky a seznam stanovišť nebo fotografie, koukněte na web <http://vrah.statek.org>.

Na další ročník se těší

Martin Mikeš

Martus@Statek.org

Osoba odpovědná za projekt VRAH 2011



11 Příloha

Mapa stanovišť I. etapy a II. etapy

