

Vranice 2016 – 4. rada

9. 4. -10. 4. 2016

1. Kdo a co se tu dělo

Byla rada a na ní byla Dáša, Jerry, Jirka, Martá, Neri, Homer, Klalalela, Kuba, Kempr, Dejw, Pedo. Teda aspoň doufám. Zaútočilo na mě ufo a vysálo mi vzpomínky z hlavy.

V zápise není nic moc nového, rada byla hlavně vyráběcí.

2. Kdy to bude a kdo pojede

Tábor bude v termínu **16. 7. - 30. 7. 2016.**

Vedoucí:

Jerry, Jirka, Martá, Neri, Homer, Pac

Instráči:

Klalalela, Ráďa, Kuba, Kempr, Dejw, Pedo

Další možnosti:

- Fox: ještě neví, jestli bude mít dovolenou, asi s ním spíš na tábor nepočítejme. Ale pomůže s výrobou blikátek a tak
- Dann: mohl by jet se Zdeňkem jako druhý provozák
- Kuba: pojede jako instrák :-)
- Mates: asi ne, rodiče jsou proti
- Štěpán: nechce jet jako dítě, ale rád by s něčím pomohl nám. Napadá nás nějaké uplatnění pro něj? (Zatím ne...)

3. Povolání

MT budou tradičně rozděleny do čtyř skupin dle věku, projdou si všichni všechna povolání, na každou skupinu padnou dva dopolední bloky v každém oboru.

- **Chemici – Klalalela**
- **Vojáci – Kuba, Pedo**
- **Technici přežití v zamořené krajině – Jerry, Neri, Homer, Dejw**
- **Mozkouni kryptologové – Martá, Jirka, Packa**

Ráďa, Kempr zatím neurčeni.

4. Role

Vojáci – Pedo, Kuba, Kempr, Jerry, Dejw

Vědci – Lea, Klára, Martá, Nika

Agenti – Jirka, Homer, Neri

5. Hodnosti a bodování

Vedoucí povolání:

- vojáci – vojenské hodnosti
- chemici – doc, prof
- technici – Ing
- mozkouni – Mgr, PhD

MT: 4 hodnosti

- Rekrut
- Průzkumník
- Agent
- Agent – specialista

Povyšování: nejdřív dle schopností v oddíle, pak dle různých úkolů, za zásluhy (jako na MASHi).
Vyhlášovat je budeme na nástupech. Budou dostávat nálepky do průkazu a na butonek.

Bodování oddílů

- Oddíly budou za hry získávat části kosmické lodě – nejdřív základ lodě (části trupu), později nějaké vylepšení (volant, anténa, přítlačná křídla, fofr pruhy...)

6. Základní dějová linka

Ať bude příběh jakýkoli, musí shořet pár stanů.

Ve Vranicích se objevily paranormální jevy. My je jedeme zkoumat. Proč jsou vyslány na takovou akci děti: MT nebudí pozornost, tábory jsou tam pořád, zatímco vládní agenti by vyděsili ufouny a hlavně lidi v okolí – nechceme rozruch a paniku.

V prvních dnech nacházíme stopy mimozemšťanů, rozbité keramické destičky, ampulky na moč, ... Zároveň z našich MT vycvičujeme agenty. MT najdou hned v prvních dnech nějaký zásadní nález (ufo hybernanta), ale to vzápětí zmizí.

Ufouni nám rozličně škodí.

Postupně se dozvídáme informace o hvězdné bráně, na konci bránou projdeme a vyzvedneme si na „jiné planetě“ ufouní poklad a ztraceného ufohybernanta.

Tabulka programu

den	dopo	odpo	večer	garant
So		příjezd	Rozdělení barev oddílů	Jerry
Ne	týmovky	Průzkum okolí	Hra na utahání	Lea
Po	Rozdělení do povolání	Testy vzorků	táborák	Lea
Út	povolání	Nález ufiho hybernanta	Děsíci efekty	Jirka
St	Celodeňák	celodeňák	Zabezpečení tábora	Klára
Čt	povolání	Výcvik proti ufonům	táborák	Homer
Pá	Povolání	Nemáme jídlo	Ufi rybičky	Kempr, Dejw
So	Povolání	Dešifrování destiček	soplouchy	Marta
Ne	Zevl den – recesiáda	Recesiáda	Recesiáda	Kempr, Dejw, Pedo

Po	Povolání	Game book	převisy	Martá
Út	Povolání	Tanky	táborák	Homer
St	Půldeňák	Bitva s mirelonem	MMS	Jerry
Čt	Povolání	Info o bráně – stanoviště s úkoly	Info o bráně - Pacman	Radka, Klára
Pá	Indiánská schovka	Balení, focení, úklid	Průchod bránou, táborák	Jerry, Jirka
So	Pápá :-)	Předání materiálu agentovi a MT rodičům		Dáša

7. Program

So 16. 7. - Jerry

- v autobuse: dostanou průkaz agenta – MT mají zaslat svoji fotku už před táborem. Kdo nebude u sebe pořád nosit průkaz, dostane gumákem. Bez průkazu nebude pošta.
- Rozdělení do oddílů: MT mají na čele pásky s nějakým kódem („čárový kód“), mají se samy rozdělit do skupin dle stejných kódů (můžou dostat zrcátka, aby viděli i svůj kód)
- Oddíláci si sou skupinku zkontrolují: „scan sítnice“ - vedoucí přijdou, posvítí dítěti na čelo a dle kódu oznámí, jestli patří k němu nebo ne
- Výsadek MT před táborem – autobus náhle zastaví (škyt škyt), nikdo neví proč, nedojedeme až do tábora. Kolem autobusu může lítat dron. Děti, utečte do lesa, tam vás víc přežije.
- Při výstupu z autobusu dostanou čárový kód. V lese se rozdělí do skupin dle čárových kódů
- Kde je Packa?? Ještě před chvílí tu byla. Packa má zabydlený stan, ale není tu (přijede z Německa později)
- Ubytování, večere
- Seznamovačky po večeri (asi hodinku)
- Hra „Všechno lítá, co UFO má“ - formou rozcvičky před běhačkou
- Večer vyčerpávající běhačka, na základě výkonu oddílů získají barvu (plus první body do CLTH). V lese leží rozházené lístečky s číslem a barvou, MT hledají zadané číslo (všichni zároveň). Chtějí co nejvíc lístečků, zároveň co nejvíc od své barvy
- Barevné rozlišovačky pro MT: barevné pásky na ruku – červená, modrá, zelená, hnědá, žlutá, růžová

pomůcky: gumáky, průkazky, čárové kódy, zrcátka (15x), barevné pásky, pípáky, papírky na běhačku

Ne 17. 7. - Lea

Dopoledne: týmovky

- Pět stanovišť kolem tábora, cca 20-30 min na každý úkol
- Udělejte poslepu kruh z lana
- Všichni stojí na igelitu, musí ho otočit naruby
- Všichni se drží tužky, kreslí společný obrázek
- Pád důvěry, ulička důvěry
- Ruce-nohy na zemi (Ufíčci)
- Přesunout oddíl po papírech co nejdál, jakmile se kteréhokoli papíru nikdo nedotýká, papír je odebrán

Odpoledne: průzkum okolí (CTH)

- oddíly obcházejí okolí – dostanou mapku s výskytem paranormálních jevů, tam budou odebírat do zkumavek vzorky všeho možného
- Materiál: rukavice, plastové pinzety (třeba 15 ks – 3 do oddílu), zkumavky (Jerry už má dostatek), struska ze Svatky (nasbíráme někdy na radě)
- Oddíláci dostanou manganistan draselný, na vhodných místech nenápadně trouší :-)

Večer: hra na utahání – rozesmíváčka s nošením vody v puse

- Tušíme, že nám mimozemšťani kontaminovali vodu
- Nejdřív je třeba nalžičkovat vodu do hrníčku
- Jedna pláštěnka v oddíle, MT běhají s vodou v puse a přenáší vodu z hrníčku do další nádoby (běží jen ten, co má pláštěnku)
- Nebo bryndák jako tělní štít? :-)

Po 18. 7. - Lea

dopo: rozdělení do povolání, první povolání

Odpo: testy vzorků ze včerejška

- Několik stanovišť, MT chodí po skupinkách cca po třech
- Každý vedoucí má chemický plášť, plus v každé laboratoři je další plášť (či další ochranné pomůcky – štít apod.) pro experimentátora z řad MT
- Lakmusové papírky, kyselina citronová, NaOH, manganistan, škrob a betadina, porovnávání strusky s místními šutrama, ... Ze všeho vyplývá, že tu ufoní skutečně byli.

Večer: táborák

- Zasejeme víc paniky – zahrajeme jim na kytaru.
- Hry, bordel se světlama – dron, blik, je cosi vidět, pak to zmizí
- Noční hra pro starší – naženeme je do lesa a budeme je tam schýzovat – budeme po nich foukat svítilny, svítilny, svítilny (- vylité chemické světlo v skleněných tyčinkách)

Út 19. 7. - Jirka

dopo: povolání

Odpo: nález uřího hybernanta (CTH)

- Variace na hru Hnízda
- Oddíly si schovají kontejner (báze), mohou se ho opevnit, nosí si do něj střepy s divným písmem
- Cílem je mít na konci hry co nejvíc střepů v kontejneru
- Boj – plácnutí do zad, krom toho tu běhají zlovolníci, kteří mohou plácet kamkoli
- Zlovolníci mají u sebe střepy, další střepy jsou poházené po zemi
- Mrtvoly se shromažďují na uřím hřbitově
- Po cestě zpátky náhodou najdeme uřího hybernanta: po cestě oslí chodbou spadne meteorit
- Uří hybernant je zadlabaný do PEPA, přiletí k nám a bude mimochodem hořet
- Podíváme se a zdrháme
- Bude-li čas, ještě zkusíme v táboře poskládat destičky
- Motivace: chytili jsme zprávu v rádiu, že se tam a tam vyskytují paranormální jevy... najdeme tam střepy

Večer: skládání destičky, děsící efekty

- Nejdřív skládání střepeů – přes večeři jsme je nakopírovali na papír, oddíl dostane kompletní sadu
- Lepí skládačku na papír, mají ji co nejrychleji složit a vrátit se do tábora
- Na destičce je tajným písmem napsáno něco ve smyslu „k přesunům na okolní planety slouží hvězdná brána“ (ale zatím to neumíme rozluštit)
- Před spaním se dějou děsivé věci – vrzající zábradlí (pouštět třeba z mobilu přes megafon)
- Pomůcky: hybernant v pepu, střepey, nůžky a lepidla, papír na lepení textu, megafon

St 20. 7. - Klára

celodeňák

- průzkum vzdálenějšího okolí, kde se dělo něco paranormálního
- Přebor, Zderaz, do Pivnice
- Pivnická rokle – nález nějakých znaků po ufonech (ornamenty na skalách), divné šutry, kruhy v obilí nad roklí
- Kolumbovo vejce (hezký paranormální jev) – seberou tam nějaký ufoní trus
- Odebereme nějaké vzorky do zkumavek
- Vaření jídla před Pivnicí – guláš?
- Po cestě hrajeme uří nálety, elektrické pole (= potopa), mimozemští brouci (= potkani) – bodovat do CTH
- Kolíček potupák

Večer: spoušť po ufonech, zabezpečení tábora

- Po návratu do tábora najdeme shořelý stan (zařídí Jerry), navíc nám ufoní sebrali důležité nálezy z úterka (zejména hybernanta)
- Klidnou hlavu, nejdřív se najíme, vedoucí se zatím poradí co a jak. Za světla si sem netroufnou
- zabezpečování tábora blikacíma věcičkama (formou hry): vedoucí vyberou místa kolem tábora, kde je třeba umístit blikátka. Oddíly rozmisťují co nejvíc blikátek na zadaná místa

Čt 21. 7. - Homer

Dopo: povolání

- Výcvik nemůže být přerušen:-)

Odpo: výcvik proti ufonům

- Po poledňáku si vyrábějí pistolky na gumičky (některá MT je mají už z Kubova povolání), pistolky budou uschovány ve zbrojnici
- Hra v lese: dva týmy, každý hráč má čelenku s trojčiferným číslem, čísla se nesmí zakrývat rukama (ale třeba stromem ano), úkolem je posbírat co nejvíc čísel z protějšího týmu

Večer: táborák, noční cvičení

- „stezka odvahy“ s červenými ledkami? Využít i diskokouli?
- Chodí postupně po oddílech mimo tábor. Jsou tu dva druhy ufonů – civilní a škodní
- MT se mají plížit a získat vzorky DNA ufonů civilů. Jiný druh ufonů jsou škodiči.
- Počet nasbíraných vzorků za oddíl → body do CTH

Pá 22. 7. - Kempr, Dejm

dopo: povolání

Odpo: nemáme jídlo

- Ufo uneslo transport s jídlem na večeri. Dojdeme k cestě (tam, co škytal autobus), najdeme jenom ohořelé cosi (boty s dýmovničkami) a radioaktivní banánky v čokoládě (svítíme na ně UV lampičkou a pípáme dozimetrem). Jíst je nebudeme. Jdeme po slizu a najdeme ingredience na jídlo. → vaření večere na finská svíci. (Slávek vařit nebude)

Večer: bojovky

- ufoní talíře = rybičky

So 23. 7. - Marta

dopo: povolání

odpo: dešifrování destiček

- „Při odpolední procházce jsem natrefila na ufoní slovník... „ - kdesi v lese jsou po stromech rozmístěné lístky, na které si ufoňi zaznamenali přepis ze svého jazyka do našeho. Jdeme se tam podívat, vezmeme s sebou destičky s ufoním písmem
- ufoňi bohužel používají šifrovaný zápis, každé písmenko = jedna šifra
- MT chodí po jednom do dané oblasti a nosí si šifry na základnu. Vždycky můžou mít max. tři šifry v oddíle, zbylé musí vrátit
- → rozšifrování onoho textu na keramických destičkách
- na destičkách je informace o existenci hvězdné brány

večer: soplouchy

- Závody oddílů v soplouších, tj. ufoních vozidlech, tj. pásech z krepáku. My jim můžem škodit házením slizu po soplouších

Ne 24. 7. - Kempr, Dejm, Pedo

zevl den, recesiáda

- Stanoviště, dopo povinné obcházení stanovišť po jednotlivcích, dopo týmové zapisování?
- Nástřel možných stanovišť (ne vše se zrealizuje):
- Optické klamy, kreslení něčeho jen podle zrcadla
- Hmatovka ve škrobu: zavařovací sklenice s látkou navrchu (takže není vidět dovnitř), uvnitř škrob a něco neznámého
- Nějaká práce v rukavicích (něco smontovat – matičky na šroubky?), případně ledová voda
- Prolézání červí dírou – kruhy zavěšené mezi stromy
- Fyzické testy – pití vody s hlavou dole?
- Hod létacím talířem na přesnost (nebo céděčkem)
- Něco z Her bez hranic??

Odpo:

- Hospoda, přetah lanem, sumo

- Přenášení kufrů farmářskou chůzí
- Převrácení klády
- Běh v holinkách
- Sedací běhačka
- Shazování prken na hlavách
- Skupinový běh s kládou
- Malamuti jsou nejlepší
- Lanovky od Hobita

Večer: Doomtrooper

- Jerryho hra s kartičkama

Po 25. 7. - Marta

dopo: povolání

Odpo: Game book

- Po poledňáku obdržíme rádiem zprávu: v blízkosti tábora se objevil vstup do virtuální reality
- virtuální realita = všechno se odehrává jenom na papíře
- oddíly (nebo spíš jen půloddíly) procházejí stanoviště s cedulkami s příběhem, na každém stanovišti se sami rozhodnou, kam půjdou dál („Chcete jet lodí? Jděte na 10. Chcete plavat? Jděte na 63. ...“)
- V průběhu „příběhu“ najdou ZV (Zásadní Věc) se zašifrovanou informací o bráně – pergamen, na kterém bude napsáno „kód pro otevření Hvězdné Brány je“ - , ale samotný kód bude napsaný UV fixou (zatím o tom nevědí).

Večer: převisy

- Ufouni pravděpodobně vědí, že jsme se dostali do jejich virtuální reality a že jsme získali ZV. Mohli by chtít zaútočit. Musíme se vyhnout rutině, ať nejsme tak čitelní → spaní pod převisy. S sebou si vezmeme blikátka z tábora.

Út 26. 7. - Homer

Dopo: povolání

Odpo: další bojový výcvik – tanky

- Po poledňáku pořadová cvičení jako rozcvička před tankama
- Tanky – ve zfoněné verzi

Večer: táborák

- Večer najednou uvidíme, že přestaly blikat naše ochrany... nástup, panika, zjevně nejsme chráněni
- MT dostanou svítící tyčinky jako dočasnou náhradní ochranu
- nejstarší děčka budou mít v noci hlídky, při tom budují poplašný systém pomocí laserů a zrcátek

St 27. 7. - Jerry

Celoděňák (půldeňák)

- Potřebujeme nakoupit náhradní díly do našich blikátek – nákup tranzistorů v Proseči.
- Na místo přijede policejní hlídka, která jim rozdá obálky s informací, kde seženou potřebné tranzistory
- Na cestu si vyrobíme alobalové čepičky, aby nás nemohli ovládat ufoňi
- V brzkém odpoledni návrat

Odpo: bitva

- Cca od čtyř začne bitva. Vedoucí jeden po druhém nápadně strojeně odcházejí na louku, servávají si trička. Kdo zůstává, vysvětluje dětem, co se asi děje a co s tím: vedoucí vlezli do hlavy ufoňi a ovládají je. Bitva MT s vedoucími (mirelon, papkoule nebo gumičkové pistole).
- Ufoňi přeskakují z jednoho vedoucího na druhého (ovládají jich vždycky jenom několik).
- Jeden vedoucí „zprovozuje“ zabezpečení ve šmírárně. Ufoňi se snaží dostat do šmírárny a znemožnit opravu blikátek – to se jim ale nepovede.
- Když přiběhnou s opravenými blikátkama, z vedoucích zmizí ufoňi, omdlí s celaskonem v puse a všecko bude cajk. Nainstalujeme znova blikátka.

Večer: posílání MMS (videohovor apod.)

- Tichá pošta, překreslování obrázků, pantomima

Čt 28. 7. - Radka, Klára

Dopo: povolání

Odpo: info o bráně

- Ufoňi včera poztráceli spoustu informací, naši agenti je sesbírali a soustředili na pár místech kolem tábora
- Oddíly obcházejí 7 stanovišť, tam jsou úkoly – např. přines 1 kg kámen, přesně 1 l vody do zavařovačky, ...
- Za splnění úkolu získají obálky se souřadnicemi
- Hra typu azbukové šifrovačky – oddíly obcházejí stanoviště, na každém mají splnit úkol a dešifrovat text, na kterém je nějaké místo na mapě. Pokud propojí označená místa, získají pozici brány.

Večer:

- Najdeme bludiště, něco jako Pacman – vedoucí jsou škodiči, MT sbírají papírky. Na papírcích jsou poškrtné souřadnice, z nich zjistí, která souřadnice je ta pravá – tam je brána.

Pá 29. 7. - Jerry, Jirka

Dopo: indiánská schovka

- Dva oddíly se schovají, zbytek je hledá
- maskování

Odpo: balení

- příprava na víchr z hor – nevíme, co nás čeká od ufoňů jako odvěta, pokud použijeme jejich bránu.
- Focení, úklid tábora

- Nechte si nezabalené jedno čisté oblečení, v něm NEPŮJDETE na večerní program!

Večer: brána, táborák

- Po večeri jdeme po oddílech k bráně – jeskyňka za táborem
- Když zmáčkne správné symboly, zahraje zvuk (například vrzající zábradlí) a mohou po jednom projít bránou
- Spousta slizu, zakaširované šutry, ledky, hromada balíčků na konci jeskyňky
- Všichni si bránou prolezou a vezmou si nějaký balíček
- Ostatní oddíly jsou u táboráku a veselí se

So 30. 7. - Dáša

Příjezd domů :-)

- U autobusu v Tišnově: rodiče jsou drženi za páskou, přijde agent, nastoupí do autobusu, přebere si materiály, vloží do stříbrného kufříku, připoutá se k němu, nastoupí do černého fára a odjede. Pak teprve vystoupí děcka (zrakvení nakonec).
- Všechno natáčí bláznivý novinář
- My pak půjdeme do hospody :-)

8. Další nápady, nepoužité hry, poznámky

- Chuže po vajíčkách
- Luminiscenční tyčinky do flašky s vodou, svítící bubliny – použijem na noční hru, případně pak další večer jako efekt
- létající dron – Jerry našel nějaký jednoduchý za 250 Kč (nic neunes, ale umí létat nad táborem 6 min na jedny baterky)
- Chemikálie, kádinky apod. - než budete nakupovat, zeptat se Hobita, Dáši, Lei
- Pásky na ruce pro MT – můžou si je „pípat“ u vstupu do tábora
- Prolézání červí dírou – kruhy zavěšené mezi stromy
- Stavění konstrukce z trubek dle plánu
- Další atmosferizátory: pyrotechnika, kruhy v obilí, telegraf, dron, lasery, chráněné tábořiště (světylka), rušené vysílačky, hra se zavázanýma očima, kamera na dronu, osvětlená silueta na obzoru, nášivky loga na ramena pro vedoucí, hodné ohně (spálená zem), zelený sliz, sklo z Jablonce, svítící tyčinky, odrazky, UV malůvky, fosforeskující hvězdičky
- Stezka odvahy pouze pro odvážné – něco ve stylu cesty kolem draka v Hobitovi (když půjdou, postoupí v hodnosti)
- Hra se získáváním kódu ze základny ostatních oddílů
- Jednorožci s výběrem škodičů z řad děcek
- Den trifidů – jeden z oddílů provádí zbytek se zavázanýma očima danou trasou (když uslyší trifida, musí si okamžitě lehnout), na konci mají něco nahmatat a poznat
- Cesta bosých nohou
- MT mají kolíčky, musí je nosit stále u sebe (viditelně) – kdo si ho dlouhodobě uhlídá, lze být považován za zodpovědného a může být povýšen (a když ho posléze ztratí, může být zase degradován)
- Cesta někam v difrakčních brýlích (když budete mít na sobě tohle, nic se vám nestane) – *skrz hvězdnou bránu?*

9. Drobničky, mokrý program

Drobničky pro nenadálá hluchá místa

- Vyprošťovačka z pout (stahováky)

Mokrý program

- Výroba difrakčních brýlí (Mart'a) (folii možno koupit od ÚdiFu za cca 5 Kč / jedny brýle)
- Výroba zdroje energie – jojo z céděček

10. Pedobérova hra

Jakási šifrovačka v celém průběhu tábora. Postupně budou plnit úkoly, ty je směřují dál k dalším úkolům a indiciím... Mohou to plnit jednotlivě i společně. Ze začátku jednoduché, později budou úkoly přitvrzovat.

Vyřešení nějakého počtu úkolů může vést k povýšení.

11. Věci k navržení, výrobě, sehnání

- Průkaz – bude to knížečka v obalu na provázku na krku
- Butonky – se jmény, později na ně budou dostávat nálepky dle hodnotí (vytiskneme na lepicí papír)
- Trička – asi budou MT samy kreslit na táboře - skrz šablonku bílou barvou, přežehlít se to dá v ledničkách – šablonku vyrobí Neri
- Hvězdná brána s tlačítky se symboly – vyrobí Jerry
- Blikátka na ochranu tábora – vyrobí Jerry
- Pípačka na čárové kódy
- Formuláře na hlášení úřadů vládní organizaci
- Domyslet způsob přijímání zpráv z vedení – (některé) MT mají radiopřijímač, skrz něj přijímáme zprávy z vedení (přerušena písnička v rádiu a třikrát zopakovaná důležitá zpráva), případně odposloucháváme ufo (vrzání zábradlí).
- Barevné rozlišovačky pro MT
- Struska ze Svatky
- Discokoule - (možná je v Inspiru, nebo se dá vyrobit polepením polystyrenu céděčkama) – má Klára

12. Potřebujeme sehnat

- Pípačka na čárové kódy
- sponzora ze škrobárny :-)
- polní dynamo
- radiopřijímače

13. Chceme vyrobit dneska

- průkaz agenta, čárové kódy
- barevné pásky (členky) jako rozlišovačky
- barevné čísla na první den
- vytisknout mapy okolí pro každý oddíl pro Kláru
- mapy okolí pro Leu

- rozdělit role (agent / voják, ...)
- 3 stanoviště pro Leu
- předělat etikety na lakmusové papírky
- keramické destičky s textem
- papírová verze keramických destiček
- prototypy pistolek
- hry bez hranic na recesiádu
- sepsat pravidla Doomtroopera
- Game book
- zufonit tanky
- zprávy vysílané radiem (musí být v mp3)
- písničky do zpěvníku

14. Příští setkání

- Vranice: **6. - 8. 5. 2016** – obhlídka okolí tábora, natáčení videí s paranormalitami
- Igorova chata: **10. - 12. 6. 2016** – výroba ufohybernanta a podobně

15. Závěr

Ten totem jsem si nevymyslela, fakt je tam vztyčený.

Marta