



20 Šolmesových zvláštních úkolů

Děti z oddílu Vlčata je plní od roku 1998

Tyto úkoly se plní jen na táborech a většinou za zvlášť zhoršených podmínek

Dobrota - Bez jediného špatného slova a bez hádky. Chovat se jako Mirek Dušínů od úsvitu do soumraku

Opice - celý den napodobovat jednoho náčelníka, tak aby to bylo poznat (ale ne provolávat: „Já jsem ten a ten!“)

Hladovkář – nepozřít žádné papáníčko od úsvitu do soumraku

Dřevař – po tři dny nosit do tábora 5 soušek (délku a tloušťka soušky se vybírá dle věku a fyzických předpokladů bojovníka)

Čistič - po tři dny udržovat čistotu ve dvou táborových ohništích

Sběrač - po tři dny sbírat v okolí tábora odpadky (náčelník určí bojovníkovi kolik odpadečků bude stačit)

Válečník - vyzvat někoho během dvou dnů na soubojovou kládu a vyhrát třikrát z pěti pokusů

Tvůrce – vyrobit nějakou opravdu potřebnou věc pro náš indiánský tábor

Kempař - založit nebo zvelebit kemp (pokud bojovník kemp založí, vymyslí pro něj i příhodné jméno)

Šumař – složit a zazpívat píseň před nastoupeným táborem

Umělec – zhotovit umělecké dílo pro okrášení naše milovaného tábora

Střelec - vyrobit luk a šíp a dokázat, že funguje

Poeta - složit báseň a přednést ji před nastoupeným táborem

Silák - dokázat sílu donesením něčeho velkého někam

Samota - přespát min. 50 m od tábora

Samotář - být sám od úsvitu do soumraku mimo tábor, neviděn, neslyšen a podrobně napsat své zážitky

Kytičkář - vyrobit herbář o dvaceti kytkách, které bojovník dokáže pojmenovat

Ondatra - po tři dny se třikrát denně umýt pod splavem a pěkně si to užít

Mlčoch- mlčet od snídaně do večere a to tak, že úplně

Fiškula - volný tvůrčí úkol (bojovník jej předem zkonzultuje s náčelníkem)

