



76. oddíl JUNÁKA v Praze



KRHÚTI

Knihá šípů



O Knize šípů:

Milý KRHÚTE,

úspěšně jsi splnil Nováčkovskou zkoušku a čeká Tě kromě jiných oddílových radostí i jedna ze základních čtyř povinností Krhúta, tedy řádné plnění oddílových zkoušek.

Oddílové zkoušky se nazývají **šipy**. Dělí se do čtyř skupin: *povinné P*, *povinně volitelné PV*, *volitelné V* a *zvláštní*, spojené do zkoušky *Tří zlatých šípů a Tří orlích per*.

Šipy plň v tomto minimálním rozsahu:

2. tábor	8 povinných	5 volitelných	
3. tábor	13 povinných	10 volitelných	2 povinně volitelné
4. tábor	15 povinných	10 volitelných	5 povinně volitelné
5. tábor	15 povinných	15 volitelných	5 povinně volitelné
6. tábor	15 povinných	20 volitelných	5 povinně volitelné
a dále	<i>dle zájmu</i>		

Na 2. a 3. táboře lze povinné šipy nahradit max. 3 povinně volitelnými šipy. Od 4. tábora nelze povinné šipy nahrazovat povinně volitelnými.

O plnění jednotlivých šípů se **přihlašuj samostatně**. Po splnění šípu si **nechej vypsát kartičku** jako potvrzení. **Tu si pečlivě nalep do deníku**, protože v případě její ztráty se považuje šíp, který ještě nebyl dopsán do Modré knihy, za **nesplněný** a můžeš jej plnit znovu, body do bodování za něj ale opakovaně nedostaneš. Požádej o zapsání splněné zkoušky do **Modré knihy**, jako potvrzení o zapsání Ti bude kartička orazítkována.

Na sněmech je rozhodující počet šípů, který máš zapsaný v již zmíněné Modré knize. **Když nebudeš mít na závěrečném táborovém sněmu předepsaný počet šípů, bude o tobě oddíl existenčně hlasovat.**

V této knize nalezneš podmínky jednotlivých šípů a u povinných a povinně volitelných (výjimečně i u volitelných) šípů je uvedena publikace, ve které můžeš hledat užitečné informace potřebné ke splnění šípu. Jedná se buď o originální knihy, které jsou k dispozici pro zapůjčení v klubovně, nebo o oddílovou příručku, ve které kromě informací nalezneš u některých šípů také upřesnění podmínek.

Knihy šípů strana 3.

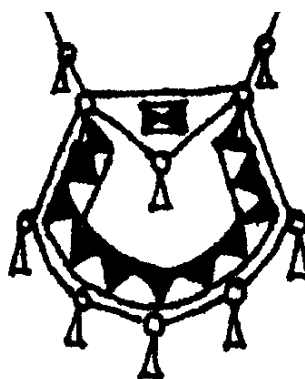
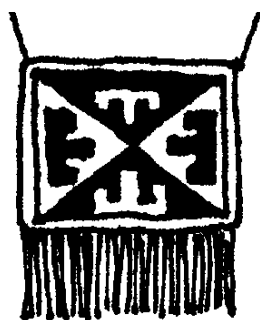
Za každých 5 šamanem na sněmu uznaných šípů se uděluje barevná šňůrka na Tvůj medicínový váček, a to v tomto pořadí:

1. žlutá šňůrka	se uděluje za	1. až 5. šíp
2. žlutá šňůrka	se uděluje za	6. až 10. šíp
3. žlutá šňůrka	se uděluje za	11. až 15. šíp
1. hnědá šňůrka	se uděluje za	16. až 20. šíp
2. hnědá šňůrka	se uděluje za	21. až 25. šíp
1. šedá šňůrka	se uděluje za	26. až 30. šíp
2. šedá šňůrka	se uděluje za	31. až 35. šíp
3. šedá šňůrka	se uděluje za	36. až 40. šíp
a další šedé šňůrky	se udělují za	za dalších 5 šípů

Kromě šňůrky máš také právo umístit si na svou oddílovou šerpu i šíp příslušné barvy.

Úplný seznam plněných zkoušek - šípů je platný ke dni vydání. Tato kniha se vydává každému Krhútovi po splnění nováčkovské zkoušky. **V případě ztráty zaplatí za novou knihu šípů její výrobní cenu!**

Kromě této Knihy šípů, která je pouhým seznamem jednotlivých šípů a jejich podmínek, je v oddíle k dispozici ještě několik exemplářů doplňkové knihy, ve které nalezneš upřesnění některých podmínek, materiály, které Ti mohou pomoci, když se šíp učíš a odkazy na literaturu, která by se Ti při plnění šípů rovněž mohla hodit. O zapůjčení této knihy požádej svého rádce.



Povinné šípy:

šíp Elstnerův:

- uvaž uzlařskou regatu za 1 minutu (mladší členové a nováčci) a za 40 vteřin (členové, kteří jsou na 4. táboře a výše)
- předved', že dovedeš uvázat: dobráček, uzel přátelství, turbánek
- předved' dalších 10 uzlů

Knihá doplňků (šípová bedna)

šíp Kimův:

- napiš 16 z 24 předmětů po minutovém pozorování (doba zápisu je 3 minuty)

šíp kuchařského pomocníka:

(plní se na táboře)

- otevři konzervu a ukroj rovně chleba
- ukaž, že umíš nakrájet cibuli
- starej se v kuchyni po celou službu aby bylo čisté nádobí a umyté stoly

šíp mapy:

- poznej 50 libovolných turistických značek (KČT 1:50 000)
- vysvětli, co jsou vrstevnice, popiš dle nich terén
- řekni, co je to měřítko mapy a jak jsou vzdálena ve skutečnosti dvě určená místa na mapě

Knihá doplňků (šípová bedna)

šíp medicinmanův:

- obvaž kvalitně prst, koleno a kotník
- ošetři tepenné krvácení do 30 vteřin
- řekni telefony na hasiče, první pomoc, policii a neplet' je
- popiš a částečně předved' masáž srdce
- uveď osobu do stabilizované polohy

Knihá doplňků (šípová bedna), Skautskou stezkou – Tiskové a distribuční centrum Praha (šípová bedna)

šíp občanství:

- vyjmenuj všechny demokratické prezidenty ČR a ČSR
- vyjmenuj a popiš vybrané státní symboly: *velký a malý znak, vlajku, trikoloru*
- dokaž, že znáš text české státní hymny, autora textu a hudby, víš, v jaké divadelní hře byla poprvé píseň představena, a znáš chování při hymně

Knihá doplňků (šípová bedna)

šíp oddílového znalce:

- řekni rok a měsíc založení oddílu
- řekni rok prvního tábora v Bořicích
- vyjmenuj správně popořadě názvy posledních pěti táborů
- řekni, kde se nachází Krhútské teritorium
- vyjmenuj 5 řek, které jsme s oddílem sjeli na povinných vodách

Knihá šípů strana 5.

- vyjmenuj alespoň tři Krhútské hory
- vyjmenuj alespoň 8 tradičních oddílových výprav

šíp orientace:

- zorientuj mapu
- ukaž, že dokážeš určit azimut k danému místu
- ukaž, že dovedeš jít podle udaného azimutu

Knihá doplňků (šípová bedna)

šíp postřehu:

- vezmi dva listy papíru, rozděl je čárami na 25 čtverečků, vezmi 6 a 4 předměty odlišných velikostí a tvarů, pak se odvrát a budou ti umístěny 3 a 2 předměty na jednu čtvercovou síť v libovolné sestavě, v jednom čtverečku smí být jen jedna věc, na tuto tabulku se smíš dívat jen 5 vteřin, poté musíš umístit zbylé 2 a 3 předměty na druhou tabulku tak, jak sis zapamatoval, zkoušku opakuj dvakrát po sobě správně

šíp Setonův:

- urči 15 rostlin ve volné přírodě (stromy, keře, byliny – stačí jeden název)

Knihá doplňků (šípová bedna)

šíp signalizace:

- přijmi z paměti buď 5 čtyřpísmenných, nebo 4 pětispísmenná slova a všechna musíš říct až najednou po skončení vysílání

šíp šifer:

- rozlušti z předložených šifer alespoň 13

Šifry – Čonkin (šípová bedna)

šíp táboření:

- postav ve dvojici plachtu za 60 vteřin (natáhnout provaz, vypnout plachtu a zakolíkovat) a rovera za 30 vteřin

šíp všestrannosti:

- účastni se 1x kolovky, 2x vody (můžeš jen jako háček), zimního a jarního sněmu, 1x PDM (dolož zápisy v deníku)

šíp znalce Prahy:

- poznej alespoň 20 pražských stavebních památek z předloženého souboru obrázků a urči stavební slohy těchto staveb
- vyjmenuj konečné a přestupní stanice metra
- řekni, jaké jsou významné pražské čtvrti
- řekni jméno současného pražského primátora

Knihá doplňků (šípová bedna)

Povinně volitelné šípy:

šíp barev:

- předlož soubor pěti látek obarvených přírodními barvivy (vařením)
- obarvené látky si nalep do deníku a napiš k nim, jaké barvivo jsi použil

Knihy doplňků (šípová bedna)

šíp bojovníka:

- vyrob si kompletní indiánský oděv z vhodného materiálu a přiměřeně jej ozdob (bederka, košile, legíny, čelenka)
- splnění šípu uznává šaman

Knihy doplňků (šípová bedna)

šíp koupání:

- koupej se 26 dní za sebou ve volné přírodě (alespoň 2x denně)

šíp lilí: poznej alespoň 20 lilí cizích skautských organizací (sám si vyber které)

- řekni, kdo to byl: *R. Baden-Powel, A. B. Svojsík a E. T. Seton*
- vysvětli symboliku naší lilie, mezinárodního znaku skautů a mezinárodního znaku skautek

Knihy doplňků (šípová bedna), Skautskou stezkou – Tiskové a distribuční centrum Praha (šípová bedna)

šíp odvahy:

- prokaž svou odvahu tak, že dojdeš v noci na určené místo a přineseš důkaz, že jsi toto místo navštívil (hlásíš se předem, máš 1 pokus za tábor)

šíp rostlin:

- poznej 40 volně rostoucích rostlin
- poznej 20 stromů

Knihy doplňků (šípová bedna)

šíp stop:

- odlij a předlož 5 kvalitních odlišků stop, mezi kterými bude stopa: *psa nebo kočky, srnky nebo divočáka a libovolného ptáka*

Skautské stopařství – Karel Dolejš (šípová bedna)

šíp stovkaře:

- měj 2 období za sebou 100% docházku na povinné akce

šíp znalce ptáků:

- poznej alespoň 20 ptáků z předloženého souboru obrázků

Atlas obratlovců – ptáci (šípová bedna)

šíp zpěvu:

- zazpívej z paměti 10 celých písní, které se zpívají v oddíle
- předved' svůj zpěvník, ve kterém je minimálně 20 písní

Volitelné šípy:

šíp akrobacie:

- předved' hvězdu a stoj na rukou a na hlavě

šíp barevných korálků:

- vykorálkuj si indiánskou čelenku a rozetu na krk
- vykorálkuj ještě jednu drobnost (motiv na medicínu, ozdobu na oblek)
- splnění šípu uznává šaman

šíp Bible:

- vyprávěj hlavní biblické příběhy Starého i Nového zákona: *o stvoření světa, o potopě, o Mojžíšovi, o Jobovi, o Josefovi Egypťském, o Davidovi a Goliáši, o Janu Křtiteli, o životě Ježíše Krista* atd. (alespoň 7 příběhů)

šíp biče:

- upleť si bič
- nauč se práskat před sebou i nad hlavou

šíp bolesti:

- projdi vysokými kopřivami určenou trasu v plavkách či bederce, aniž bys projevil své pocity
- snes bez hnutí vodní mučení (pokud na to bude počasí)
- snes 3 švihnutí proutkem

šíp brusiče:

- nabrus svůj nůž tak ostře, že bude řezat papír držený pouze za roh ve vzduchu
- nabrus v ruce svou sekeru tak, aby byla bez zubů
- předved', že je tvá sekeru správně nasazená a zaklínovaná
- předved', že máš na nůž a sekeru pořádná pouzdra

šíp cestovatele:

- navštiv 5 zemí a uveď z každé země hlavní město a měnu
- v zemi pobývej alespoň 10 hodin

šíp času:

- odhadni od určené chvíle hodinu (± 5 minut), přijď oznámit svůj odhad ve chvíli, kdy si myslíš, že hodina už uplynula

šíp čtenáře:

- předlož seznam alespoň 20 přečtených knih
- nejméně 5 z nich musí být od těchto autorů: *Zapletal, Flos, Štorch, May, Verne, Ransome, Novák, Seton, Batlička, Stingl, Cooper, Kipling, London, Nevrlý*

šíp deseti kamenů:

- na zemi ve vzdálenosti asi 1 metr bude ležet v přímce 10 kamenů, pod každým z nich bude přikrytá kartička s dvojciferným číslem, po dobu dvou minut můžeš procházet mezi kameny, postupně je odkrývat a zase zakrývat a snažit si zapamatovat čísla přesně tak, jak jdou za sebou, po dvou minutách zapiš čísla přesně, jak byla za sebou, nesmíš se zmýlit

šíp dobrých skutků:

- vykonej 100 dobrých skutků v období 1 roku a předlož jejich seznam

šíp drsného muže:

- ujdí alespoň dvakrát Pochod drsných mužů
- účast dolož zápisy v deníku a nalepenými diplomy, potvrzujícími, že jsi pochod ušel

šíp dřevorubce:

- uřízni 3 placky, jejichž strany budou rovné a hladké, placky budou na všech stranách stejně široké

šíp erbů:

- poznej alespoň 20 erbů, které si sám vybereš
- vyjmenuj heraldické barvy i kovy a jejich ČB značení
- řekni, co je to klenot

šíp nepovinných akcí:

- zúčastni se alespoň 5 libovolných nepovinných akcí

šíp fantazie:

- sepiš příběh o tom, jak by ses zachoval v případě, že by tě zajal indiánský kmen Oneidů, příběh musí být dlouhý minimálně na jednu stranu A4, určité literární úrovně a bez gramatických chyb, příběh bude mít takovou úpravu, aby mohl být zařazen do kroniky
- splnění šípu uznává kronikář

šíp fotografa:

- nafot' kvalitně alespoň 3 oddílové akce a zpracuj 10 nejlepších fotek do kroniky

šíp ginga:

- nalezni alespoň 8 míst v Praze, kde se vyskytuje gingo, nakreslí místní plánky, kde se stromy nacházejí a to tak, že uvedeš několik okolních ulic a přesný popis místa, zápis bude mít úpravu takovou, aby mohl být zařazen do kroniky

šíp hbitosti:

- postav se k 2 metry dlouhé stěně a ze vzdálenosti 20 kroků na tebe budou pálit papírovými míčky, smíš uhýbat jen v rozmezí stěny, bude na tebe vypáleno celkem 100x, střelci smějí klamat, předstírat hod, ale nesmí být najednou ve vzduchu více než jeden míček

šíp hmatu:

- vlož do čepice 10 desetiáků, 10 padesátníků a 10 korun, pak je poslepu roztríd' do tří hromádek, všechny mince jedné hodnoty na jednu hromádku, třídění nesmí trvat déle než 2 minuty
- vezmi hromádku fazolí či hrachu, zavaž si oči a jednou rukou začni pokládat fazole či hrách na hromádky po třech, pokládej po 2 minuty vždy tři zrnka najednou, hromádky, na kterých bude jiný počet zrněk, se ti nepočítají, minimální počet je 40 hromádek

šíp hrací kostky:

- vyřež hrací figurku (jako na Člověče, nezlob se!)
- vyřež a správně označ hrací kostku

šíp hradů a zámků:

- poznej podle obrázků 20 staveb z předložených a urči jejich stavební slohy

šíp hudebníka:

- nauč se hrát na nějaký hudební nástroj tak, abys byl schopen zahrát sám oddílu alespoň 10 písniček

šíp hvězd:

- ukaž na noční obloze alespoň 10 souhvězdí:
- řekni 3 pověsti o souhvězdí

šíp chodce:

- ujdí najednou 15 km s vybavením na dvoudenní výpravu
- překonej vzdálenost 1,5 km indiánským krokem za 10 minut

šíp chráněných území:

- navštiv 5 chráněných území nebo naučných stezek v Praze a napiš si do deníku, co v nich bylo zajímavé nebo chráněné

Chráněná území – Jan Němec a Vojen Ložek (šípová bedna)

šíp indiánského předmětu:

- vyrob sám jeden z těchto předmětů: *buben, totem, dýmku míru, tomahavk*
- splnění šípu uznává šaman

šíp Jacíkův:

- splň Jacíkův test na 76 za 2 minuty

šíp Jestřábův:

- jmenuj alespoň 20 knih J. Foglara
- u 10 vysvětli obsah
- vyprávěj životopis J. Foglara

šíp kilometrů:

- ujdí na oddílových akcích 1000 kilometrů (na konci výprav se sám zeptej na ujité kilometry)
- dolož přehled ujitých km v deníku

šíp kliků:

- dělej 60 kliků 60 dní za sebou

šíp kuchaře:

- na táboře zadělej na knedlíky pro celý tábor
- nakrájej maso pro tábor
- uvař a nepřipal na táboře jedno z těchto jídel: *pudink, krupicovou kaši, poridge*
- připrav sám a včas na táboře kompletní snídani
- připrav na táboře ve dvou včas oběd nebo večeři pro celý tábor

šíp lasování:

- se svým lasem předved' krinolínu, talíř a štít

šíp mimořádný:

- uděluje oddílová rada za mimořádný čin

šíp mokasín:

- vyrob si mokasíny takové kvality, že se dají používat a vhodně je ozdob korálkováním či barvením
- splnění šípu uznává šaman

šíp obrazů a soch:

- poznej 10 atributů svatých, které si vybereš
- poznej základní atributy alespoň 5 postav řecké a římské mytologie
- řekni, co je to kryptogram a chronogram
- ukaž, že znáš římské číslice

šíp oddílového básníka:

- napiš do kroniky báseň o 4 řádcích na každého aktivního člena oddílu včetně sebe
- splnění šípu uznává kronikář

šíp ohně:

- rozdělej oheň z mokrého dřeva tak, aby hořel alespoň 5 minut (smíš použít jen březovou kůru)
- rozdělej z vybraného polínka (průměr 10-15 cm výška 20 cm) pouze za pomoci nože a sirek takový oheň, aby přepálil provázek 30 cm vysoko

šíp paměti:

- z 10 po sobě uložených úkolů, které si nesmíš zapsat, splň aspoň 8

šíp Pima a Reda:

- vydrž se pohybovat v přírodě od budíčku do večerky bez bot a oblečení, pouze v bederce (hlásíš se předem a máš jeden pokus za tábor)

šíp písmáka:

- pořid' 5 kvalitních zápisů do kroniky, alespoň 2 z nich z dvoudenních akcí
- dokaž, že si vedeš deník soustavně alespoň 5 měsíců
- když začneš tento šíp plnit, udělej si do deníku tabulku, do které se kronikář podepíše, vždy když odevzdáváš zápis odpovídající podmínkám šípu

šíp plavce:

- předved', že dovedeš plavat prsa, kraul a znak
- předved', že se dovedeš potápět (30 vteřin hlavu pod vodou)
- předved', že umíš šlapat vodu (2 minuty s rukama nad hladinou)
- uplav určenou vzdálenost v oblečení (boty s tkaničkami, ponožky, trenýrky, dlouhé kalhoty, triko) a bez cizí pomoci se svlékni na hloubce
- předved' záchranu tonoucího

šíp přenocování:

- přespi 31 nocí za sebou v přírodě (pod stanem, v tee-pee nebo pod širým nebem)

šíp přesné mušky:

- házej tenisákem ze vzdálenosti 10 metrů na kruh o průměru 3 metrů, z deseti po sobě jdoucích hodů musíš mít 9 zásahů

šíp přesnosti:

- odhadni 1 cm přesně
- odhadni 1 dm přesně
- odhadni 1 m s přesností ± 5 cm

šíp přísloví:

- řekni a vysvětli 13 přísloví

šíp rudého bratra:

- zjisti, sepiš nějaké zajímavosti ze života severoamerických indiánů a předlož vlastní kresbu s tímto námětem
- zápis bude mít úpravu takovou, aby mohl být řazen do kroniky

šíp ryb:

- 10 našich ryb poznej dle obrázku z atlasu a řekni, kde žijí

šíp rychlosti:

- polož 12 brambor (libovolných předmětů) do řady tak, aby jedna od druhé byly vzdáleny přesně 180 cm, 360 cm před první umístí krabici s otvorem přesně na jednu bramboru, po startu seber první bramboru a dones ji do krabice, pak se vrať pro druhou a opakuj to do uplynutí jedné minuty, limit je 9 donesených brambor

šíp Rychlých šípů:

- řekni, kdo to byly Rychlé šípy
- vysvětli, co to byly čtenářské kluby
- vyprávěj obsah knih Záhada hlavolamu, Stínadla se bouří a Tajemství Velkého Vonta
- doplň obsahově správně bubliny alespoň u 10 příběhů Rychlých šípů z předloženého souboru

šíp řezbáře:

- vyřež z polínka použitelnou lžici

šíp sběratele:

- přines ukázat svou kvalitní sbírku známek, nálepek, odznaků nebo toho co sbíráš

šíp síly:

- udělej bez přestávky dvakrát tolik kliků, kolik je ti let
- vydrž viset bez přehmatu 4 minuty
- vydrž v indiánském ztuhnutí 2 vteřiny

šíp skrytého oka:

- vyfotografuj v přírodě alespoň 10 druhů volně žijících zvířat (ptáci a savci)

šíp spojení:

- vyjmenuj důležitá železniční a autobusová nádraží v Praze
- vyjmenuj alespoň 3 možnosti vyhledání spoje

šíp stavebních slohů:

- urči správně stavební sloh alespoň u 20 staveb z předloženého souboru obrázků a zařaď stavby časově do století

šíp Stínadel:

- dokaž, že znáš naše Stínadla tj.: starou Prahu, alespoň tři zrušené kostely, Rudolfovu štolu, chodby pod Vyšehradem i Petřínem a pražské hradby

šíp školního prospěchu:

- v okamžiku, kdy žádáš o splnění šípu, nesmíš mít na vysvědčení ze školy za poslední pololetí ani jednu trojku (kontrolou je tvé svědomí)

šíp šplhu:

- dokaž, že vyšplháš na laně i na tyči

šíp telegrafisty:

- přijmi 25 znaků za minutu píšťalkou (předem si na papír napiš čísla od 1 do 25 a pak rovnou piš písmena)
- přijmi 20 znaků za minutu světlem (za stejných podmínek)

šíp trpělivosti:

- vydrž dvě hodiny sedět ve stanu se zavázanýma očima, nesmíš dělat nic jiného (ležet, stát, jíst, bavit se s kamarádem - slovy: nesmíš nic)
- spolubydlící v týpí smějí vykonávat pouze běžnou činnost (bavit se, vyprávět vtipy, jíst voňavá jídla apod.). Nesmějí se tě dotýkat a jinak tě obtěžovat za účelem pokažení zkoušky

šíp Tvrďárny

- šíp získává vítěz Tvrďárny

šíp vedení:

- šíp získává rádce po roce vedení družiny, pokud ti ho potvrdí dozor na schůzce, nebo rover za podíl na přípravě alespoň tří výprav

šíp věrnosti:

- žádej o něj po třech letech členství v oddíle (za tři tábory)

šíp vodáka:

- 2x jed' s oddílem na vodu, z toho alespoň jednou jako zadák, a neudělej se
- účast dolož zápisy v deníku

šíp výtvarnictví:

- nakresli 10 různých květin a 10 různých stromů, které však nesmíš obkreslit z atlasu, kresby odevzdej do kroniky
- splnění šípu uznává kronikář

šíp vyznavače slunce:

- chod' na všechny oddílové akce od 1. 5. do 30. 9. jen v krátkých kalhotách
- na táboře chod' každý den jen v bederce nebo krátkých kalhotách po celý den (od budíčku do večerky)

šíp zimního táboření:

- přespí alespoň 4 noci pod stanem v zimě na sněhu s oddílem
- účast dolož zápisy v deníku

šíp žízně:

- vydrž 6 hodin bez vody, a to v době určené rádcem nebo vedoucím (dobu si tedy nelze libovolně vybrat)

Tři zlaté šípy:

1. zlatý šíp:

- 12 hodin dokaž mlčet (přes den, tři pokusy za tábor)

2. zlatý šíp:

- 12 hodin hladověj (přes den, jeden pokus za tábor)

3. zlatý šíp:

- přespi ukryt a nezpozorován jednu noc mimo tábor (jeden pokus za tábor)
- vyhotov o celé zkoušce zápis do kroniky

Tři orlí pera

1. orlí pero:

- 24 hodin dokaž mlčet (začátek a konec plnění je po vyjmutí sekery, tři pokusy za tábor)

2. orlí pero:

- 24 hodin hladověj (začátek a konec plnění je po vyjmutí sekery, jeden pokus za tábor)

3. orlí pero:

- dojde na místo určené starším, zkušeným a odpovědným členem s tím, že po celou dobu plnění zkoušky nesmíš být nikým zpozorován a přespi jednu noc mimo tábor (začátek zkoušky je před svítáním; poslední, s kým můžeš mluvit, je hlídka, která tě vzbudí nejdříve ve 4:00; do 22:00 o sobě musíš podat zprávu ke studánce; konec plnění zkoušky je při budíčku následujícího dne; s sebou si smíš vzít pouze nejnütnější věci jako např. spacák, celtu, vodu, mapu, buzolu, lékárníčku...; jeden pokus za tábor)
- vyhotov o celé zkoušce zápis do kroniky

Přehled plnění šípů:

Na následujících stránkách je přehledná tabulka všech šípů. Za názvem šípu je okénko, to si můžeš na důkaz toho, že jsi šíp splnil, vybarvit (prozatím třeba jen tužkou a později, až ti za něj bude udělena šňůrka na medicínu, můžeš použít ke konečnému vybarvení pastelku barvy jakou má příslušná šňůrka.

Povinné šípy:

šíp Elstnerův	
šíp Kimův	
šíp kuchařského pomocníka	
šíp mapy	
šíp medicinmanův	
šíp občanství	
šíp oddílového znalce	
šíp orientace	
šíp postřehu	
šíp Setonův	
šíp signalizace	
šíp šifer	
šíp táboření	
šíp všestrannosti	
šíp znalce Prahy	

Povinně volitelné šípy:

šíp barev	
šíp bojovníka	
šíp koupání	
šíp lilií	
šíp odvahy	
šíp rostlin	
šíp stop	
šíp stovkaře	
šíp znalce ptáků	
šíp zpěvu	

Volitelné šípy:

šíp akrobacie	
šíp barevných koráleků	
šíp Bible	
šíp biče	
šíp bolesti	

šíp brusiče	
šíp cestovatele	
šíp času	
šíp čtenáře	
šíp deseti kamenů	
šíp dobrých skutků	
šíp drsného muže	
šíp dřevorubce	
šíp erbů	
šíp nepovinných akcí	
šíp fantazie	
šíp fotografa	
šíp ginga	
šíp hbitosti	
šíp hmatu	
šíp hrací kostky	
šíp hradů a zámků	
šíp hudebníka	
šíp hvězd	
šíp chodce	
šíp chráněných území	
šíp indiánského předmětu	
šíp Jacíkův	
šíp Jestřábův	
šíp kilometrů	
šíp kliků	
šíp kuchaře	
šíp lasování	
šíp mimořádný	
šíp mokasín	
šíp obrazů a soch	
šíp oddílového básníka	
šíp ohně	
šíp paměti	
šíp Pima a Reda	
šíp písmáka	
šíp plavce	

šíp přenocování	
šíp přesné mušky	
šíp přesnosti	
šíp přísloví	
šíp rudého bratra	
šíp ryb	
šíp rychlosti	
šíp Rychlých šípů	
šíp řezbáře	
šíp sběratele	
šíp síly	
šíp skrytého oka	
šíp spojení	
šíp stavebních slohů	
šíp Stínadel	
šíp školního prospěchu	
šíp šplhu	
šíp telegrafisty	
šíp trpělivosti	
šíp Tvrd'árny	
šíp vedení	
šíp věrnosti	
šíp vodáka	
šíp výtvarnictví	
šíp vyznavače slunce	
šíp zimního táboření	
šíp žízně	
šíp	
šíp	

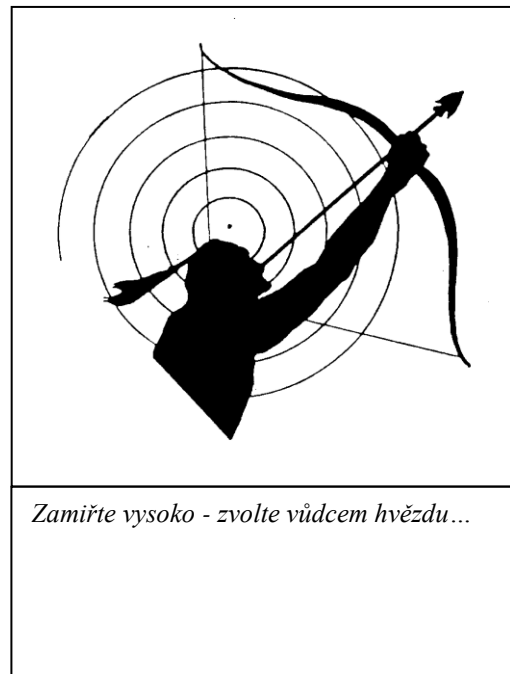
Tři zlaté šípy:

1. – 3. zlatý šíp

Tři orlí pera:

1. – 3. orlí pero

kartička za splnění šípu



Tato kniha šípů je určena Krhútovi _____



Vydal 76. oddíl JUNÁKA v Praze "KRHÚTI" pro svou potřebu.

Kniha šípů je třetí knížka v řadě oddílových příruček. Vydání sedmé z února 2013.