



Jak pracovat se skautskou ideou

A) na schůzce

Schůzka se skautskými zákony

Počet lidí: jedna družina

Věková kategorie: skautky, skauti

Pomůcky: kostky na Macháčka, pytlíky na odpadky, stopky, test „Plním body zákona?“

Zaměření: skautské zákony

Popis:

Schůzka by probíhala jako procházka (třeba ve Stromovce), při které bychom se na jednotlivých stanovištích seznamovali s jednotlivými body skautského zákona.

1. zahájení schůzky (5 min)
2. rozehrávací debata – každý si vybere jeden bod skautského zákona a promyslí si co podle něj a pro něj znamená (15 min)
3. hra na rozhýbání (5 min)
4. Body zákona (75 min)
 1. Skaut je pravdomluvný – hra alá Macháček nebo
 2. Skaut je věrný a oddaný – hry na důvěru (např. ulička důvěry, pád důvěry ...)
 3. Skaut je prospěšný a pomáhá jiným – úkol na doma – pomoc jiným (každý si vymyslí nějaký úkol, čím může pomoci druhým a splní ho do příští schůzky. Na další schůzce představí úkol i jeho plnění.)
 4. Skaut je přítelem lidí dobré vůle a bratrem každého skauta – sepište pozitivní a negativní vlastnosti všech členů vaší družiny
 5. Skaut je zdvořilý – rozeběhněte se do okolí a pozdravte alespoň 5 lidí
 6. Skaut je ochráncem přírody a cenných výtvarů lidských – ve zbytku celé schůzky sbírejte odpadky, které najdete, do pytlíku
 7. Skaut je poslušný rodičů, představených a vůdců – hra „Rádce říká...“ - rádce předřikává různé úkony, které mají hráči dělat, jako třeba tleskat, skákat, atd. Oni ho mají poslechnout jen když předtím řekne: "Rádce říká:...". Když to neřekne a oni to přesto udělají, tak je to chyba.
 8. Skaut je veselý – Hra: hlava na břicho – všichni si lehnou na zem tak, aby každý měl hlavu na břicho někoho cizího, někdo ze skupiny se začne smát a smích se řetězově šíří mezi ostatní
 9. Skaut je hospodárný - Odhad času (určete časový úsek např. dvě minuty a nechejte během následujícího programu všechny postupně tento úsek odhadovat,

- zapisujte odchylky) + úkol na příště: zamyslete se do příště nad svými útratami a sepište si na papírek kolik korun a za co během týdne průměrně utratíte
10. Skaut je čistý v myšlení, slovech i skutcích – nashromážděné odpadky odnese do koše
 5. Kvíz na konec – Plním body zákona? (10 min) Může být buď formou testu, nebo formou diskuse – pokládání otázek třeba v kroužku. Otázky mohou být např.: 1.) Jakým způsobem jsi v poslední době plnil první bod zákona – skaut je pravdomluvný? 2.) Zdravíš lidi okolo sebe – který bod zákona to dokládá? 3.) Jakým způsobem můžeš chránit přírodu atd.
 6. Veselá hra nakonec (5 min)
 7. Zakončení schůzky (5 min)

B) na výpravě

Výslech gestapa

Počet lidí: 5-15 (pro menší oddíl nebo družinu)

Věková kategorie: skauti a skautky, roveři a rangers

Pomůcky: kostýmy pro důstojníka gestapa, skautský kroj pro skauta ve scéně

Zaměření: pravdomlupnost, loajalita

Popis:

Tuto hru můžeme zařadit na výpravu jako samostatný blok nebo ji zapojit do programu výpravy, která by celá byla na téma „Protektorát Čechy a Morava“.

Legenda – úvodní scénka: Nacházíme se v době protektorátu Čechy a Morava. Přichází důstojník gestapa v uniformě a nadává na nespolupracující Čechy, se kterými jsou akorát problémy a které by nejraději vyhladil ze světa. Třeba na ty skauty, které mezi lidmi šíří protiněmecké letáky. Ale už brzy zjistí, kdo z nich za tím stojí a zatnou jim tibepec. K výslechu si přivádí skauta a ptá se ho na různé informace vedoucí k identifikaci roznašeče letáků. Skaut se snaží odpovídat neurčitě, když neodpoví, důstojník na něj začne strašně řvát. Na konci ho shodí ze židle...

Důstojník gestapa odejde. Následuje hra. Ve skupině je určen jeden hráč, který je oním roznašečem letáků. Až se důstojník vrátí, začne se náhodně vypytovat skautů na údaje, díky kterým by ho mohl poznat. Úkolem hráčů je odpovídat pravdivě (nezalhat) ale přitom tak, aby odpověď byla dostatečně široká a neurčitá, aby roznašeče neprozradila.

Důležité: důstojník by měl pokládat otázky, které takové odpovědi budou umožňovat, nebude se ptát na konkrétní věci.

Např.:

- Otázka: Co měl na sobě? Odpověď: dlouhé kalhoty (pokud je v místnosti více lidí s dlouhými kalhoty)
- Otázka: Jak byl starý? Odpověď: Byl starší než já.

Hra pravděpodobně vyústí do některé z následujících situací (může být i více kolová, tedy může být více „provinění“, více potrestaných, dle počtu hráčů a herního spádu):

a) Po nějakém čase se některý dotazovaný „uřekne“, nasměruje svojí odpovědí vyslychajícího až ke správné osobě. Správná osoba bude jakoby odvedena a potrestána.

Můžete ve hře ještě pokračovat s tím, že jsou zde ještě i další nezjištěné „trestné“ činy (takto můžete pokračovat dokud jako rozhodčí – „supervizor“ - cítíte, že hra má ještě spád a herní úroveň, tedy že hra není ani nuda, ani třeba prožitkově příliš vyostřená).

b) Dotazovaní odpovídají opravdu dobře a „drží se“, rozčilený gestapák se možná brzo stane terčem posměchu (pokud máte dostatek vedoucích, můžou vyslyšet i dva lidé, kteří se budou střídat a doplňovat). Chcete-li hru opravdu vyhrotit, můžete hráče trestat (odvádět pryč) například i za smích, či za „nekorektnost“ odpovědi.

S tím souvisí i ta možnost, že se některý z hráčů rozhodne neodpovědět. Pak-li že neodpoví ani po naléhání vyslyšajících, stane se sám proviněným a je „odstraněn“. Výslech pak může pokračovat...

Hra vždy končí tehdy, když si to sama vyžádá. Měl by o tom rozhodnout nejlépe někdo, kdo je tam pouze jako pozorovatel, předem dohodnutý „supervizor“, který posoudí vhodnost ukončení. Hra může mít více odsouzených, potrestaných, tedy více kol. Cílem hry je navození situace, kdy hráči přemýšlí „Jak odpovědět?, Co ještě můžu říct? Mám už jen mlčet?“ a patřičné atmosféry.

Po hře je nezbytné provést závěrečnou reflexi. Ptejte se hráčů:

- Jak jste se při hře cítili? Bylo pro vás obtížné muset mluvit pravdu?

- Kdy pro vás bylo hledání odpovědi nejsložitější?

- Jak byste se zachovali v podobné situaci ve skutečnosti, vydrželi byste neprozradit kamaráda?

C) na táboře

Moje svědomí

Počet lidí: libovolný

Věková kategorie: všechny

Pomůcky: formuláře, motivační příběh na téma svědomí, nůžky, tužka

Zaměření: svědomí, sebereflexe

Popis:

Program trvá tři večerní programy (či alespoň část z nich) a jeden den (během dne se počítá s normálním chodem tábora a libovolným programem).

1. fáze: Bude probíhat večer u ohně nebo při jiné vhodné příležitosti, představíte v ní program a připravíte se na další den.

Přečtete motivační příběh na téma svědomí (příběh člověka, který se zachoval podle svého svědomí, i když to pro něj nebylo jednoduché, či člověka, který selhal, ale své selhání si uvědomil a dokázal jej napravit).

Zadejte účastníkům následující úkol: Během příštího dne sledujte své chování, co děláte a jak se chováte. Na tento papír si zapisujte, na co jste pyšní a za co se ten den stydíte. Každému teď předejte papír se třemi sloupci (prostřední sloupec zatím zůstane prázdný).

Na co jsem pyšný:		Za co se stydím:

2. fáze: Probíhá následující den. Budete se pravidelně setkávat a zapisovat si každý do svého papíru poznámky o svém chování, skutcích, myšlenkách.

Před každým jídlem se celý oddíl sejde na 10 minut. Každý bude mít čas se zamyslet nad svým chováním za uplynulé 2-3 hodiny a zapsat si do papíru několik bodů do levého i pravého sloupce.

Připomeňte, že je dobré, aby účastníci uváděli příklady do obou sloupců

Budte důslední a najděte v programu táborového dne dostatek času na setkávání a zapisování, zároveň nechte i dost času na promyšlení před samotným zapisováním.

3. fáze: Probíhá večer při debatním ohni.

Vyzvěte členy oddílu, aby si na večerní oheň přinesly formuláře se svým svědomím, které celý den vyplňovali, a tužku (mějte připravené alespoň troje nůžky).

Na úvod vedoucí zhodnotí uplynulý den a vyzdvihne, čeho pozitivního si u druhých všiml. Každý člen oddílu má teď prostor k tomu, aby na základě poznámek shrnul, za co byl na sebe tento den pyšný a za co se stydí (u pozitivních věcí je dobré je popostrkovat k tomu, aby něco řekli, zvláště pokud o tom ví i vůdce, u negativních věcí naopak nikoho do ničeho nenutit).

Následuje krátké zamyšlení nad pozitivními i negativními událostmi nebo činy. Kdo si jich také všiml? Jak vyřešit případné problémy?

Po zhodnocení přijde na řadu prostřední sloupec. Každá věc, za kterou se stydíme, jde nějak napravit nebo jí můžeme snažit pro příště vyhnout. Dejte všem 10 minut na to, aby se zamysleli nad pravým sloupcem věcí, za které se stydí. Do prostředního sloupce začnou psát, co mohou příště udělat jinak a lépe, aby se něco podobného nestalo. Jak mohou věc, za kterou se stydí napravit. Každý, kdo má napsáno, dostane nůžky a má jimi odštípnout pravý „negativní“ sloupec a odštížený kus papíru spálit. Na závěr upozorněte každého, aby se v následujících dnech snažil myslet na prostřední sloupec a na to, aby se mu podařilo splnit co nejvíce ze svých předsevzetí.

4. fáze: Bude probíhat na další večerním ohni o tři dny později.

Vraťte se po třech dnech k aktivitě Moje svědomí. Proveďte její krátkou reflexi. Ptejte se: Jak se vám daří plnit předsevzetí? Všimáte si teď více toho, co děláte a jestli na to můžete být pyšní? Apod.

D) při soutěži Naše středisko

Konkurz

Počet lidí: 5-25 (družina či oddíl, oddíl může vytvořit více filmových štábů)

Věková kategorie: všechny

Pomůcky: odborník v obleku, formuláře pro konkurz, kamera, počítač s programem pro stříhání filmů

Zaměření: vzájemná tolerance, zodpovědnost, spolupráce

Popis:

Snažíme se sestavit filmový štáb pro natáčení spotu do soutěže Naše středisko.

Na úvod schůzky přijde přizvaný odborník z filmářské branže nebo reklamní agentury, kterého vedoucí představí jako specialistu, kterého si oddíl najal pro konkurz, při kterém mají být ze členů oddílu vybráni lidé do funkcí ve filmovém štábu podle jejich schopností a dovedností. Ideální bude, když odborník bude někdo z vašich známých nebo z jiného střediska, koho děti vůbec neznají, přijde v obleku a s manažerským kufrem (pokud znáte někoho vhodného, můžete si samozřejmě pozvat i pravého odborníka).

Odborník rozdá členům družiny formuláře, kterými se mohou přihlásit do konkurzu. Vyplní v nich své znalosti, dovednosti, zkušenosti s natáčením, práci s počítačem, zda mají kontakty na někoho, kdo by mohl vystupovat ve filmu (starší člen střediska) a jaké mají všeobecné znalosti o filmu, jeho historii, atd.

Na příští schůzce proběhne konkurz. Opět přijde odborník. Na základě dotazníků a na základě toho, jak děti známe už máme předvybrané role na co by se kdo hodil. Odborník oznámí svůj návrh, na co by se kdo hodil. Každý teď bude na konkurzu před odborníkem dokazovat, že se na navrženou roli hodí (kameraman – ukáže, jak pracuje s kamerou, stříhač ukáže, jak ovládá program v počítači, scénárista – napíše krátký scénář, reportér – předvede krátký vstup, grafik – navrhne plakát filmu atd.)

Důležité je zapojit do týmu všechny členy družiny, oddílu (oddíl může vytvořit více natáčecích týmů, ve kterých se budou role opakovat). U každého člena družiny, oddílu můžete vybrat něco, čím může do týmu přispět a při konkurzu to náležitě vyzdvihnout a ocenit.

Jak pracovat s ideou - výstupy z debaty

Příklady úspěšných akcí:

- Superhrdina (skauti si vybírají své hrdiny, vyjmenovávají vlastnosti, které se jim na nich líbí, ke každé vlastnosti si zvolí jednoduchý úkol, který by mohli celý měsíc každý den dělat, aby takovou vlastnost získali oni sami – a la Modrý život – tj. síla – budu každý den ráno 10 min cvičit, apod.)
- Nic není nemožné – společná dohoda, že v oddíle neříkáme „To nejde“
- tématické poradní ohně
- táborové volby (kandidáti si sestaví volební štáb, připraví a spustí kampaň, která zasáhne celý tábor, voliči jsou všichni účastníci tábora, vítěz je na jeden den prezidentem tábora a může určovat některá táborová pravidla, plnit své předvolební sliby, je možné udělat i předvolební debatu kandidátů, po hře je důležitá reflexe, srovnání s opravdovými volbami, sliby, manipulací v předvolební kampani, atd.)

- Pomníčky (nejprve hledání pomníčků lidí padlých během 2. svět. války v naší čtvrti, jejich zanášení do mapy, předchází mu motivační příběh/setkání s pamětníkem, poté obcházení pomníčků 8. května a uctění památky květinou, může navázat i zjišťování o osudu lidí z pomníčků, např. zkusit vypátrat jejich žijící příbuzné a pozvat je na schůzku)
- Svět kolem nás (drobné občanské aktivity – můžeme si učit děti všímat si toho, co se děje v našem okolí, upozorňovat i na drobnosti, např. pochválení řidiče MHD)

Problémy při práci s ideou:

- nedochvilnost na akcích
- vyprazdňování rituálů
- ideové prohřešky na tábore – loupení sušenek, sekání do stromů,...
- náročnost nových stezek (pro vedoucího a přípravu programu podle nich)