



MAGDALÉNA ŽÁRSKÁ - SKIPPY

Od Exzodu ke Svojsíkovu závodu





Úvod

Publikace, kterou držíte v ruce, má sloužit k lepšímu pochopení nových pravidel Svojsíkova závodu. Je zaměřena na vysvětlení změn (proč ke změnám došlo, v čem spočívají a jak se v závodě projevují...). Objasňuje výchovné záměry Svojsíkova závodu a jejich propojení s jednotlivými moduly.

Velkou část příručky tvoří popis jednotlivých modulů. V této části najdete náměty na disciplíny, aktivity v oddíle, tipy na činnost a vysvětlení, proč je důležité věnovat se určitým dovednostem.

Příručka je určena jak pro pořadatele jednotlivých kol, tak pro vůdce oddílů, protože obsahuje inspiraci k disciplínám i náměty na oddílovou činnost během roku. Všechny uvedené aktivity a disciplíny samozřejmě nejsou předpisem a mají sloužit jako námět či příklad.

Tato publikace byla zpracována za použití zpětných vazeb z Exzodů z let 2005 a 2006 a Svojsíkova závodu 2007. Rovněž využívá nebo odkazuje na materiály dostupné na webu Svojsíkova závodu (www.skaut.cz/svojsikac).

Obsah

PŘEDMLUVA	1
OD EXZODU KE SVOJSÍKOVU ZÁVODU 2007	6
STRUČNÁ PRAVIDLA SVOJSÍKOVA ZÁVODU	8
CO DĚLAT, ABY SE SZ STAL SOUČÁSTÍ PROGRAMU ODDÍLU	10
POŘADÁNÍ ZÁKLADNÍHO (KRAJSKÉHO) KOLA	11
MODUL „ZÁVOD“	15
Poskytnout první pomoc	18
Disciplína První pomoc.....	19
Umět řešit krizové situace	20
Disciplína Scéna	22
Disciplína Komiks	22
Hledat a orientovat se v informacích	23
Disciplína Detektivní příběh	24
Disciplína Rostliny.....	25
Disciplína Knihovna s internetem	25
Týmově řešit problémy	26
Disciplína Hrazda.....	27
Disciplína Pavouk	27
Orientovat se v terénu	28
Disciplína Hledání stanovišť	29
Disciplína Hledání pokladu.....	29
Pobývat v přírodě	30
MODUL „BRÁNY“	31
Disciplína Rozdělení bran	33
Disciplína Vajíčko	33
Disciplína Milionář.....	34
Disciplína Sherman Holmes.....	34
Disciplína Autoškola	35
Disciplína Poznání.....	35
Disciplína Pokusy.....	36
Disciplína Zprávy	36
Disciplína Jednání.....	36
MODUL „VÝPRAVA“	37
Disciplína Příprava na výpravu.....	42
MODUL „TÁBOŘENÍ“	43
Pobývat v přírodě – výběr věcí na výpravu a bslení batohu	44
Disciplína Balení batohu na výpravu.....	45

Pobývat v přírodě – rozdělání ohně	46
Disciplína Vaření čaje	47
Disciplína Sušení šátku.....	47
Pobývat v přírodě – stavba stanu či přístřešku	48
Disciplína Stavba stanu 1.....	49
Disciplína Stavba stanu 2.....	49
NETRADIČNÍ PODOBY SVOJSÍKOVA ZÁVODU ..	50
Svojsíkův závod ve městě s legendou hledání svatého grálu.....	50
Modul „Výprava“ jako součást oddílové činnosti.....	51
Symbolický rámec závodu – Konference	51
Symbolický rámec závodu – Ztracený svět.....	52
PŘÍLOHA	55
Možná zranění pro disciplínu „První pomoc“	
a jejich ošetřování.....	56
Úkol č. 1	56
Úkol č. 2	56
Úkol č. 3	57
Úkol č. 4	57
Úkol č. 5	58
Úkol č. 6	59
Úkol č. 7	59
Úkol č. 8	59
Úkol č. 9	60
Úkol č. 10	60
Úkol č. 11	61
Dotazník pro rozhodčí.....	62
Dotazník pro děti	63



Od Exzodu ke Svojsíkovu závodu 2007

V letech 2005–2006 proběhlo sedm (2006 šest + celostátní 2005) experimentálních skautských závodů EXZOD. Tyto experimentální závody měly za cíl vyzkoušet nové postupy, jež by bylo možné využít při pořádání Svojsíkova závodu. Více než šest set dětí, spolu se svými vedoucími, tak zakusilo několik různorodých závodních forem, které se po vyhodnocení staly podkladem pro návrh nových pravidel Svojsíkova závodu roku 2007.

Proč měnit Svojsíkův závod (SZ)?

Pojetí SZ posledních let se zaměřilo hlavně na znalosti v oblasti skautské praxe, ovšem možnosti závodu jsou mnohem širší. To věděli v roce 1946 jeho tvůrci, kteří mu vetkli do základů mnohem rozsáhlejší pojetí, které se ovšem v průběhu let velmi zúžilo (více Skauting 2/99). Vrátit se ke kořenům, více využít potenciál závodu a uzpůsobit jeho pojetí inovovaným výchovným záměrům Junáka, to byly hlavní důvody pro změnu.

V čem spočívají hlavní změny?

Základem zůstává závod skautských družin. Vše ostatní doznává změn a možností rozšíření, které mají napomoci rozvíjet následující výchovné záměry:

1. podpořit fungování družin a jejich spolupráci
2. vést skauty ke skautské praxi pro život a v praxi
3. poskytovat družinám a vedoucím zpětnou vazbu
4. motivovat k osobnímu rozvoji a obohatit oddílový program o nové prvky

Vzhledem k různorodosti záměrů bylo třeba využít celou šíři možností, které prostředek typu závod nabízí. Jelikož všechny cíle nelze naplnit v jednom pojetí, zvolili jsme několik různorodých forem tzv. modulů, jež nám umožňují pro každý cíl zvolit nejlepší soutěžní formu. Což kromě jiného přináší zároveň programovou pestrost. Pokud bychom nechali závod ve stávající podobě, byli bychom omezení především na ověření skautské praxe, jelikož forma závodu potřebuje co nejjasnější zadání pro dobrou vzájemnou poměřitelnost. Tyto disciplíny ovšem pokrývají pouze menšinu věcí, které prověří skautskou družinu, na ověření dalších potřebujeme jiné prostředky.

Z tohoto zadání vykrystalizovaly čtyři možné *moduly*, které pravidla popisují následovně:

Modul „Závod“ představuje hlavní část Svojsíkova závodu a nejvíce se podobá předchozím ročníkům (být vzdáleně). Závod je zaměřen na spolupráci družiny a týmové úkoly se zaměřením na schopnost být připraven a dokázat si poradit.

Modul „Brány“ umožňuje vyniknout jednotlivcům družiny, každý z nich je dobrý na něco jiného. Brány je možné si představit jako několik odlišných skupin disciplín (bran) pro jednotlivce, přičemž každý člen družiny plní úkoly jedné brány.

Modul „Výprava“ zapojuje do SZ prvky putování, ať už v přírodě nebo v městském prostředí. Během výpravy družina plní různé úkoly, na které narazí během cesty nebo na které se mohla připravit před samotnou akcí.

Modul „Táboření“ využívá prvků, které standardně obnáší účast na víkendové akci (stavba stanu, vaření jídla, rozdělování ohně...).

Nyní se vraťme k výchovným záměrům a k jejich spojení s moduly SZ.

1. Podpořit fungování družin a jejich spolupráci

V dosavadním pojetí měla družina povětšinou formální funkci a výsledek ve SZ ukazoval pouze, jak jsou její členové schopni si osvojit znalosti (typu organizace, historie, rostliny) či jaké mají dovednosti (uzle, oheň...). Téměř se neověřovalo, jak umí spolupracovat, komunikovat či třeba řešit problémy, což mnohem lépe dokazuje, jak družina funguje. A právě podpora družin je jedním z hlavních výchovných záměrů Junáka. Proto nová pravidla kladou větší důraz na skutečné družiny a nepodporují oddílové složeniny (výběr nejschopnějších jedinců z oddílu), které mohou dokázat, jak si stojí nejzdatnější jednotlivci v oddílech, ale nepodpoří rozvoj našeho základního výchovného prostředí. Spolupráce je úzce spojená s fungujícím družinovým systémem, který je velice důležitý u skautského věku. Svojsíkův závod je vhodným nástrojem, který toto fungování družin podpoří, protože dobrá družina má díky své dosavadní spolupráci a sehranosti větší šanci na úspěch.

2. Vést skauty ke skautské praxi pro život a v praxi

Na tento cíl je zaměřen především modul „Závod“. Jákýkoli závod ze své podstaty odměňuje účastníky za vyšší rychlost či za větší dokonalost testovaného, popřípadě, jako v našem případě, za obojí. Zároveň musí být tyto věci dobře měřitelné a vzájemně porovnatelné. Jelikož pro skauting je závod nástrojem

pro pozvednutí výchovy, musí se ze skautské praxe vybrat ty oblasti, které jsou měřitelné, a zároveň je žádat, aby se v nich členové oddílu zdokonalovali. Ty, které jsou pro jejich život či pobyt v přírodě užitečné a mají si je osvojit co nejlépe. Pro pobyt v přírodě nepotřebujeme umět zavázat lodní smyčku za dvě sekundy, a proto nepotřebujeme, aby se v oddílech trénovala na rychlost. Ale potřebujeme si rychle umět postavit v přírodě přístřešek před deštěm, který nás opravdu ochrání. Proto uzle v praxi a jen takové, které jsou využitelné. V životě nám nestačí znát pouze telefonní číslo na první pomoc, ale potřebujeme rychle a správně popsat, co se při nehodě stalo a kde se postižený nachází. Pod tímto úhlem pohledu je třeba disciplíny vybírat a vždy si znovu klást dvě otázky. Mají tu či onu disciplínu děti trénovat v oddíle, je pro ně užitečná? Blíží se použití trénovaného co nejvíce skutečnosti?

3. Poskytovat družinám a vedoucím zpětnou vazbu

Kdyby hlavní náplní skautingu byla příprava pro praktický život a pobyt v přírodě, stačil by nám pro naplnění tohoto cíle modul „Závod“, který rozbořem bodů v jednotlivých disciplínách ukáže slabiny družin i jednotlivců. Jenže tyto oblasti jsou pouze jednou částí programové náplně skautingu a ve své podstatě především prostředkem k životním dovednostem a hodnotovým postojům. Ty „nejvyšší“ hodnoty, jako je čestnost či přátelství se v jakémkoli soutěžení či při krátkém setkání zjistit téměř nedají, spíše o ně můžeme jen zavadit. Co se ovšem již zjistit dá, je schopnost spolupráce, komunikace, řešení problému, souhra, role rádce apod. Abychom je ovšem byli schopni popsat, musíme zařadit takové úkoly, jenž popsané skutečnosti vyjeví a zároveň se v tomto případě musíme soustředit na proces, nikoli na výsledek. Tyto dovednosti a postoje se také velmi špatně srovnávají a budují, proto by měly v závodě stát bokem, vedle oficiálního bodování.

Jak to může probíhat, si ukažme na modulu „Táboření“, který je pro zpětnou vazbu velmi vhodný. Výběr místa, stavba stanu, vaření a další jsou ideální příležitostí vidět, jak družina spolupracuje, kdo rozhoduje, jak komunikuje, ale i jaký duch v ní vládne. Zároveň se dá měřit výsledek, přinášející, jako u „Závodu“, další formu zpětné vazby. Nemusí však hodnotit již jen rozhodčí, zpětnou vazbu mohou přinášet i ostatní družiny či vedoucí oddílů, kteří mohou být přítomni. Pokud není časový tlak, což je pro zpětnou vazbu vhodné, dá se využít i princip „druhé šance“. Například družina zvolí špatné místo pro táboření, rozhodčí s ní probere zásady správného výběru tábořiště a ona to může zkusit znovu, i když třeba za menší bodový zisk. Důležitý je právě společný rozbor a to nejenom věcný, ale především zaměřený na výše uvedené skutečnosti.

4. Motivovat k osobnímu rozvoji, obohatit oddílový program o nové prvky

Účast ve Svojsíkově závodě může být novým impulsem pro oddílový program a zároveň může být účinnou motivací pro práci jednotlivce na svém rozvoji. Ideální pro tento záměr je modul „Výprava“ a „Brány“. Použití modulu „Výprava“ umožňuje zadat družinám dopředu úkoly, které jsou pro ně často nové a pro jejich splnění se musí dopředu připravit. Modul „Brány“ zase dává vyniknout prá-

vě jednotlivci a jeho individuálním schopnostem v různorodých oblastech jako je intelekt, logické uvažování, tvořivost, fyzická zdatnost, manuální zručnost apod.

K čemu mají sloužit jednotlivá kola?

Z popsanych cílů a modulů je vidět, že nevhodnější pro pořádání závodu je celý víkend. Jelikož to není vždy možné, je v jednotlivých kolech možné vybrat jen určité moduly. Především základní kolo by se kromě „Závodu“ mělo soustředit na modul „Táboření“, umožňující při vhodném pojetí vzájemné poznání družin a ne jenom jejich soupeření. Zároveň je základní kolo ideální pro zpětnou vazbu, neboť vedoucí a rozhodčí se více znají a prostředí je od začátku známé a více důvěrné.



Stručná pravidla Svojsíkova závodu

S novou podobou Svojsíkova závodu byla vytvořena i nová pravidla. V této části najdete krátké shrnutí základních pravidel (úplné a aktuální znění pravidel je možné stáhnout na webu Svojsíkova závodu).

Svojsíkův závod je celostátní akcí. Koná se jednou za dva roky (každý liché rok). Pravidla Svojsíkova závodu byla změněna v souvislosti s inovací výchovného programu. Změna spočívá zejména v jasnějším zaměření na praktické dovednosti, ve větším rozšíření možných podob SZ a ve větší otevřenosti vůči pořadatelům. Naopak zůstává (a je dále posilován) důraz na družiny a jejich spolupráci.

Hlavní cíle Svojsíkova závodu jsou:

- ▶ podpořit fungování družin a jejich spolupráci
- ▶ vést skauty ke skautské praxi pro život a k praktickému využití
- ▶ poskytnout družinám a vedoucím zpětnou vazbu
- ▶ motivovat k osobnímu rozvoji a obohatit oddílový program o nové prvky

Cílem Svojsíkova závodu není:

- ▶ nalezení nejlepšího oddílu
- ▶ soutěž mezi činovníky

Svojsíkův závod se skládá ze čtyř modulů (částí závodu). Každý modul je zaměřen na specifickou oblast znalostí a dovedností (o náplni jednotlivých modulů viz dále).

Závodu se účastní reálné družiny, kterou tvoří 5–7 členů jednoho oddílu. Počet členů družiny pro dané kolo může být upraven pořadatelem příslušného kola až

na 4–8 členů, nicméně pouze pro dané kolo. Účast je věkově omezena (konkrétní ročník je vždy uveden v pravidlech). Soutěží se ve dvou kategoriích: chlapecké a dívčí (koedukované družiny se účastní v kategorii převažujícího pohlaví).

Minimální počet použitých modulů je dán úrovní pořádaného kola (z důvodu odlišnosti vyšších kol SZ a s ohledem na vyšší zázemí pořadatelů vyšších kol):

- 1) základní kolo = modul „Závod“ + jeden další modul dle vlastního výběru,
- 2) krajské kolo = modul „Závod“ + dva moduly dle vlastního výběru,
- 3) celostátní kolo = všechny čtyři moduly.

Jednotlivé moduly je možné vzájemně kombinovat, slučovat a rozdělovat při zachování jejich základních parametrů.

Svojsíkův závod může mít mnoho různých podob (záleží na nápaditosti pořadatelů).

Z každé kategorie (dle pohlaví) postupuje ze základního do krajského kola:

- ▶ jedna družina při účasti 3–4 družin v kategorii
- ▶ dvě družiny při účasti 5–8 družin v kategorii
- ▶ tři družiny při účasti devíti a více družin v kategorii

Z krajského kola postupuje do celostátního kola jedna družina v každé kategorii.

Nositelem postupu je družina. Pokud se družina nemůže dalšího kola zúčastnit, nemůže místo ní automaticky postoupit jiná družina daného oddílu. V takovém případě postupuje další družina dle pořadí SZ.

HODNOCENÍ SVOJSÍKOVA ZÁVODU

Postup do vyšších kol SZ je vyhodnocován podle umístění v modulech, které jsou v SZ použity a které pořadatel určí jako postupové. Modul „Závod“ je vždy postupový a v hodnocení má nejvyšší váhu (minimálně 50 % z celkového hodnocení). U celého SZ musí být předem stanovena hodnotící pravidla: váha jednotlivých modulů, bodové hodnocení disciplín (maximální počet bodů, jak jsou body přidělovány...), postup pro přepočítávání výsledků dle počtu členů družiny (mělo by být nutné jen v modulu „Brány“).

Za celý SZ může družina získat maximálně 1000 bodů. Toto bodové ohodnocení je stejné pro všechny závody, nehlédě na počet disciplín nebo modulů, které budou v konkrétním kole použity (pokud bude použito disciplín méně, budou mít jen větší bodovou dotaci). Příspěvek jednoho modulu do celkového hodnocení je určen následujícím způsobem:

$$\text{získané body za disciplíny} \div \text{maximální možný zisk v daném modulu} \times \text{váha modulu} \times 1000$$

Příklad: V modulu „Závod“ družina získala 300 bodů. Maximální možný zisk byl 400 bodů. Váha modulu „Závod“ byla stanovena na 50 % (0,5). Družina za modul Závod získá do celkového hodnocení $300 \div 400 \times 0,5 \times 1000 = 375$ bodů.

Systém bodování umožňuje pořadatelům vyjádřit důležitost jednotlivých modulů či disciplín.

Vítězí družina s nejvyšším počtem bodů za celý Svojsíkův závod v rámci kategorie.



Co dělat, aby se Svojsíkův závod stal součástí programu oddílu

V této kapitole najdete několik nápadů a námětů, jak zařadit Svojsíkův závod do oddílového programu.

Svojsíkův závod by neměl být pouze doplňkem oddílové činnosti či dokonce nějakou povinností, kterou si musíme odškrtnout. Dovednosti, které testuje a rozvíjí, by měly být součástí oddílového programu. Ano, i na novou podobu Svojsíkova závodu se dá trénovat. Jde však o trénink praxí a nikoli o trénink pro trénink samotný nebo snad nějaké „biflování“. Správně načasovaná a vhodná příprava přispěje k motivaci oddílu pro účast ve Svojsíkově závodě.

Pro účast na Svojsíkově závodě musíte v oddíle udělat několik snadných kroků:

- ▶ vyhradte si každý lichý rok
- ▶ vyberte základní kolo, kterého se zúčastníte (sledujte okresní nebo krajské informační kanály, zaregistrovaná kola ve vašem kraji na webových stránkách www.skaut.cz/svojsikac nebo se sami staňte pořadatelem)
- ▶ při výběru základního kola vybírejte podle dostupných informací, legendy, zkušenosti pořadatele...
- ▶ do oddílové činnosti zařazujte prvky, které připraví jednotlivé družiny na účast v SZ (viz náměty v této publikaci)
- ▶ vydejte se na závod s reálnými družinami, nesestavujte elitní mužstvo (výběr těch nejlepších nebo těch, co mají v termínu závodu čas)
- ▶ vyrazte na závod s celým oddílem, s více družinami (závod vám ukáže, jak na tom která družina je)

Pokud se budete držet těchto jednoduchých pravidel, můžete se na závod se svým oddílem dobře připravit. Výběrem kvalitního základního kola zajistíte, že si závod opravdu užijete a že vám ukáže také něco o vašem oddílu, družinách a jednotlivcích.



Pořádání základního (krajského) kola

Pokud chcete nebo musíte pořádat základní nebo krajské kolo Svojsíčkova závodu, následující řádky by vám měly pomoci v tom, co, kdy a jak dělat, abyste na něco nezapomněli.

Rozhodnutí o pořádání kola

Každá přímá nadřízená jednotka nad střediskem (okres nebo kraj) musí zajistit pro své členy možnost účasti v některém ze základních kol. Buď bude přímo pořadatelem, nebo se domluví s pořadatelem jiného základního kola, že se družiny z jeho středisek zúčastní jejich kola. Běžným způsobem je i pořádání základního kola pro větší středisko nebo uspořádání základního kola i bez předchozí zkušenosti či pověření ve snaze ukázat, jak může Svojsíkáč nově a zajímavě vypadat.

Rozhodnutí o pořádání kola je vhodné učinit co nejdříve, nejlépe alespoň půl roku předem. Pro základní kola v období duben až květen je vhodné rozhodnout nejpozději do konce září předcházejícího roku. Pořadatelem základního kola Svojsíčkova závodu vždy musí být některá z organizačních jednotek (středisko, okres, kraj), které se stane oficiálním pořadatelem. V této fázi je již nutné stanovit zodpovědnou osobu (nejlépe budoucí velitel závodu nebo hlavní rozhodčí), která zahájí přípravu závodu a vytvoření realizačního týmu.

První propagace

Jakmile máte stanovené základní parametry závodu (kdy se bude konat a kdo ho bude pořádat), tak je vhodné hned zveřejnit základní potřebné informace pro budoucí účastníky (datum a kontakt). V ideálním případě by měl být termín znám půl roku předem, aby jej bylo možné zakomponovat do oddílových plánů. Ke zveřejnění je vhodné použít běžný komunikační kanál na okresu nebo kraji (e-mailová konference, webové stránky, časopis...). V tuto chvíli (nejpozději však 2 měsíce před konáním závodu) je nutné kolo zaregistrovat v centrální databázi jednotlivých kol na webových stránkách Svojsíkova závodu. Je to vhodné zejména pro propagaci, protože všichni mohou na jednom místě nalézt informace o základních kolech ve svém kraji a podle toho se rozhodnout, kterého se zúčastní.

Příprava závodu

Pro uskutečnění závodu je nutné vytvořit menší tým, který vymyslí základní koncepci závodu a rozdělí si jednotlivé části (jednotlivé moduly, zázemí atd.). Žádné z kol není vhodné dělat bez spolupracovníků, pouze v jedné osobě, což platí jak pro celý závod, tak pro jeho užší tým, který vymýšlí koncept závodu. To je nejen nevhodný přístup pro samotného činovníka a jeho vyčerpání, ale i pro závod, na jehož kvalitě se to výrazně projeví. V týmu si stanovte základní časový harmonogram příprav a termíny porad, na kterých budete postupně celý závod společně připravovat. Tady je pár doporučení pro vedení porad:

- ▶ Pořizujte si zápisy z porad. K domluveným věcem se tak bude možné kdykoliv vrátit.
- ▶ Mějte jasno, co chcete na poradě udělat. Jen tak budete moci být při práci efektivní.
- ▶ Pracujte na takové podobě závodu, na kterou máte kapacitu – ať už v týmu, rozhodčích nebo účastnících. Je lepší uspořádat méně velkolepé kvalitní kolo než si naložit více, než unesete, a organizaci závodu nezvládnout.

Časový harmonogram příprav

1. Rozhodnutí o pořádání závodu (*nejlépe alespoň 6 měsíců předem*)
2. Určení oficiálního pořadatele závodu – středisko, okres nebo kraj (*nejlépe alespoň 6 měsíců předem*)
3. Nalezení termínu, stanovení kontaktní adresy a termínu přihlašování (*nejlépe 6 měsíců předem*)
4. Zveřejnění základních informací v místních infokanálech (*nejlépe 6 měsíců předem, zveřejňovat opakovaně*)
5. Registrace kola v centrální databázi na webu Svojsíkova závodu (*min. 2 měsíce předem*)
6. Vytvoření realizačního týmu, rozdělení funkcí a úkolů (*4 měsíce předem*)
7. Naplánování časového harmonogramu a termínu porad

8. Vytvoření koncepce závodu (z jakých modulů se bude skládat, jak budou propojeny...) a její připomínkování v týmu (*3 měsíce předem*)
9. Příprava jednotlivých modulů, zajištění zázemí akce
10. Zaslání podrobných informací přihlášeným družinám (*měsíc předem*)
11. Realizace závodu
12. Odeslání výsledků závodu účastníkům (*do týdne po akci*)
13. Poděkování týmu a spolupracovníkům
14. Vyúčtování závodu (*dle pravidel jednotky, zpravidla do měsíce*)
15. Sepsání a odeslání závěrečné zprávy (*do měsíce*)

Základní role v pořadatelském týmu

V týmu je dobré dobře si vyjasnit zadání pro jednotlivé funkce a následně ponechat velkou roli těm, co vedou dílčí části závodu (např. některý z modulů). Tím se nemyslí nechat je, ať si dělají, co chtějí. Důsledná podpora a tým i kontrola ze strany šéfa týmu je naopak nezbytná. Nicméně pokud daný člověk nebo jeho tým budou pracovat na svém nápadu, tak do toho půjdou s větším nadšením a chutí.

- ▶ *Velitel závodu* – osoba zodpovědná za uspořádání závodu. Může to být někdo jmenovaný pořadatelem, který garantuje závod vůči pořadateli.
- ▶ *Hlavní rozhodčí* – vedoucí realizačního týmu, který řídí celý tým, aby příprava a závod samotný proběhl v pořádku.
- ▶ *Garanti modulů* – závod je možné rozdělit do dílčích částí (např. „Závod“, „Výprava“...) a každou svěřit jedné osobě.
- ▶ *Tajemník / Registrace / Kontaktní osoba* – shromažďuje přihlášky od jednotlivých družin, posílá jim podrobné informace před akcí, zodpovídá na dotazy, může mít na starosti i další tajemnické úkoly (zápisy z porad, aktualizace webových stránek atd.).
- ▶ *Šéf zázemí* – je nezbytné v případě vícedenní akce. Má na starosti tábořiště, stravování, ubytování a další technické věci.

Samotný závod

Závod je velkou akcí, která prověří jak vaši přípravu předem, tak lidi, kteří spolu na akci pracují. Velkou výhodou je, pokud má tým za sebou zkušenosti z jiných velkých akcí, které se pro spolupráci na místě mohou hodit. Zde je několik poznámek, na které je vhodné při samotné realizaci závodu nezapomenout:

- ▶ Vytvářejte si drobné rezervy, které vám umožní udržet neplánované výpadky nebo změny (v časovém harmonogramu, v rozpočtu, v počtu lidí atd.).
- ▶ Ať jednotlivé části závodu přímo řídí členové úzkého týmu, rolí šéfa je podporovat tyto lidi a řešit tam, kde jejich síly nestačí. Rolí šéfa není všechno řídit a dělat sám.

- ▶ Poskytněte maximum možných informací účastníkům závodu i jejich doprovodům, nejlépe v dostatečném časovém předstihu (časový harmonogram, doprovodné programy, stravování, ubytování...).
- ▶ Lidem, kteří pomáhají na různých částech závodu s fyzickou realizací, dobře vysvětlete, co od nich chcete a na závěr jim nezapomeňte poděkovat.

Uzavření závodu

Závod nekončí vyhlášením výsledků ani úklidem tábořiště. Je nutné ještě akci vyúčtovat, rozslat výsledky účastníkům závodů, sepsat závěrečné zhodnocení a závěrečnou zprávu (zasílá se v kopii na ústřední štáb). Někteří pořadatelé ještě rozesílají CD/DVD s fotografiemi nebo videem z akce.

Podpora pořadatelů

K podpoře jednotlivých kol závodu slouží stránky www.skaut.cz/svojsikac. Zde je možné nalézt pravidla a všechny dokumenty k závodu, inspirovat se ve vytváření disciplín, registrovat a vyhledávat pořádaná kola, ptát se a diskutovat s ostatními. Pro dotazy na ústřední štáb je možné použít mail svojsikac@skaut.cz



Modul „Závod“

Jedinou povinnou součástí všech kol SZ je modul „Závod“, proto mu budeme věnovat největší pozornost. Závod je zaměřen na ověření praktických dovedností, které by měly být výsledkem skautské výchovy, nikoli jejím prostředkem. Příkladem může být dovednost měření šířky řeky. Jistě jde o zajímavé zpestření skautského programu, ale není nutné se jí v oddíle věnovat, trávit čas jejím trénováním, a pokud ji skaut nebude ovládat, nic se nestane. Naproti tomu poskytování první pomoci je dovedností, kterou chceme trénovat a má ji zvládat každý skaut. Proto doporučené dovednosti pro modul „Závod“ jsou právě ty, kterým se máme v oddíle věnovat a jejichž trénování je velmi žádoucí. Z tohoto důvodu je příprava na závod zároveň přípravou na život. Aby tomu tak bylo opravdu, je třeba tyto dovednosti co nejvíce přiblížit situacím, ve kterých se s nimi skauti mohou setkat. Ideální je samozřejmě když tyto situace přímo vychází z činnosti oddílu – jako například stavba stanu na výpravě. Nemá samozřejmě význam trénovat stavbu přístřešku u klubovny, pokud ji oddíl nikdy nepoužije v praxi. Modul „Závod“ obsahuje a testuje dovednosti, které jsou praktické a potřebné pro život. Právě trénink a příprava pomáhají v situacích, kdy je zapotřebí rozvaha a rychlé řešení (jako například v případě dopravní nehody). Kromě osvojených dovedností a znalostí závod ukazuje, jak funguje družina. Některé věci obsažené v závodě se dají trénovat pouze skrze fungující družinu. Fungující družiny jsou základem oddílu a je třeba jejich činnost podporovat a rozvíjet. Proto nejlepší přípravou na Svojsíkův závod během roku (pokud jde o fungování družin), je používání družinového systému v oddíle.

Při tréninku v oddíle je proto velmi důležité navozovat co nejrealnější situaci. Oddílová praxe totiž není jen přípravou na závod, ale především na život. Činnost

oddílu by neměla vypadat tak, že během roku se netrénuje téměř nic a dva měsíce před závodem budeme po členech chtít, aby intenzivně trénovali na závod. Takový trénink je neefektivní a nespĺňuje základní požadavek na neustálou přípravu (nikoli na závod, ale na život).

Do náplně modulu „Závod“ byla zařazena témata, o kterých se autoři domnívali, že by je všichni skauti měli znát. Pokud se některým z nich oddíl nevěnuje, bylo by vhodné zabývat se tím, co oddíl udělá pro změnu.

Každý skaut by měl ovládat následující dovednosti:

1. poskytnout první pomoc
2. umět řešit krizové situace
3. hledat a orientovat se v informacích (též pozorovat, všímat si a usuzovat)
4. týmově řešit problémy
5. orientovat se v terénu (myšleno i město)
6. pobývat v přírodě (výběr věcí, balení batohu, rozdělení ohně, ochrana před nepřízní počasí)

Tyto dovednosti (vyjma 1, 2) by měly být běžnou náplní činnosti oddílů, a pokud tomu tak není, je třeba činnost přehodnotit. Nejlépe je to vidět na pobytu v přírodě. Nemá význam trénovat u klubovny stavbu stanu, když oddíl jezdí pouze do zděných budov. V tomto případě však není řešením vypustit trénink stavby přístřešku, ale přehodnotit činnost oddílu a začít jezdit do přírody a více v ní pobývat (k čemuž jistě mimo jiné patří i přenocování ve stanu či přístřešku).

Závod by měl obsahovat pouze takové praktické disciplíny, které mají skauti v dnešní době ovládat nebo které prověřují spolupráci a sebranost družiny.

Mottem „Závodu“ je praktičnost. Proto je důležité pro jeho náplň vybírat disciplíny, které jsou co nejvíce praktické a zároveň poskytnou co nejlépe měřitelný a porovnatelný výsledek.

Jak na to

Nejdříve je nutné pro každou disciplínu nadefinovat jasná kritéria úspěchu a podle nich pak disciplínu hodnotit. Nadefinujte si úkony, které povedou k zisku bodů, ale i úkony, které třeba způsobí bodovou ztrátu (tj. takové, které jsou přímo v rozporu se správným řešením).

Příklad: bouřka

Dobré řešení: snížit svou fyzickou výšku (ale nelehat si na zem), snížit svou nadmořskou výšku (např. sejít do údolí), rozptýlit skupinu osob na co největší plochu, nedržet se za ruce, neschovávat se pod osamělé objekty, které převyšují své okolí, neutíkat, nekoupat se, vzdálit se od vodních toků.

Takto jsme si nadefinovali správné řešení. Má osm položek (tj. 12,5% z celkového počtu bodů za jeden úkon). Na stanovišti budeme hodnotit činnosti každého člena družiny. Za každý úkon, který družina vykoná správně, získá body. Pokud udělá něco špatně, budou jí body odečteny.

Co v „Závodě“ hodnotíme?

Hlavním cílem závodu je podpora družiny. Na stanovištích se bodově hodnotí disciplíny do závodu, ale mimo závod by měla být posuzována i činnost a spolupráce družiny a její fungování jako týmu. Takové hodnocení plní důležitou funkci. Celý závod má podporovat fungování družiny jako týmu, ale ne všechny disciplíny je možné takto nastavit a ohodnotit. K tomuto účelu slouží dotazník pro rozhodčí jednotlivých disciplín (viz příloha). Tento dotazník by měl vyplnit rozhodčí na každé disciplíně pro každou družinu. V dotazníku rozhodčí hodnotí spolupráci a vztahy v družině, řízení družiny, řešení problémů a výzev, tvořivost. Sumarizuje silné stránky družiny a dává doporučení, kde zapracovat (slabé stránky). Tyto dotazníky jsou určeny pro vedoucí oddílů i samotné družiny a slouží jako druh zpětné vazby. Nejlepší je, když si vůdce oddílu či družina sama, pokud mají nějaké dotazy, mohou po závodě promluvit přímo s rozhodčím.

Testované dovednosti

Následující kapitoly představují dovednosti, které by měly být v Závodě testovány. V každé kapitole je zachována stejná struktura:

- ▶ **Proč ji má skaut ovládat?** Nejdříve jsou představeny důvody, proč by měl skaut takovou dovednost ovládat. Tyto důvody nám mohou připadat všeobecně známé a jasné, ale jejich pojmenování nám pomůže uvědomit si, proč se těmito dovednostmi ve skautingu zabýváme a snažíme se je rozvíjet, a zároveň nám pomohou zjistit, jak k nim přistupovat.
- ▶ **Jaké konkrétní znalosti a dovednosti by skauti měli mít?** Následuje vyjmenování konkrétních znalostí a dovedností, které by skauti měli mít (tj. těch, na které se můžeme zaměřit a testovat je). Některé tyto znalosti a dovednosti jsou konkrétní a jiné méně (tj. tím jsou i méně vhodné pro testování, přestože tvoří součást celku). Pro snadnější orientaci jsou lépe měřitelné a testovatelné dovednosti v následujících kapitolách vždy uvedeny na prvních místech a vyznačeny tučně.
- ▶ **Co s tím v oddíle?** Další část slouží jako pomoc pro oddílovou činnost. Jejím cílem je poskytnout obecnější rady pro oddílovou činnost (jak to dělat, na co se zaměřit...).
- ▶ **TIP** Obsahuje též zcela konkrétní tipy na činnost a odkazy na zajímavé internetové stránky, knihy či články, ve kterých najdete inspiraci.
- ▶ **Odkazy** Poslední částí je ukázka disciplíny v SZ. Při výběru disciplín je kladen velký důraz na praktičnost.



POSKYTNOUT PRVNÍ POMOC

Proč ji má skaut ovládat?

Poskytnutí první pomoci patří mezi zákonné povinnosti. Tato dovednost by měla být vlastní všem lidem, ale v mnoha případech tomu tak bohužel není. Správné poskytnutí první pomoci může zachránit život ostatním. Důležité je nejen umět poskytnout první pomoc, ale také správně zavolat pomoc odbornou. V tomto případě nestačí znát pouze číslo na záchranku, to je sice důležité, ale stejně důležité je vědět, co říci, a šetřit tak čas. Mnoho lidí se bojí v případě nutnosti něco dělat, aby neudělali nějakou chybu. Mají strach z neznámé situace, případně jim je nepřijemný pohled na krev. Dobrou přípravou a nácvikem je možné tento strach zmírnit či odstranit.

Jaké konkrétní znalosti a dovednosti by skaut měl mít?

- ▶ správné přivolání pomoci
- ▶ zásady život zachraňujících úkonů
- ▶ záchrana tonoucího
- ▶ ošetření úrazů

Co s tím v oddíle:

- ▶ Často je důležitější co nejdříve, správně a rychle zavolat odbornou pomoc než začít nějak ošetřovat (neplatí v případě život zachraňujících úkonů). Proto je potřeba nejvíce cvičit život zachraňující úkony a správné přivolání odborné pomoci.
- ▶ Věnujte pravidelně část času procvičování zásad život zachraňujících úkonů, první pomoci a záchrany tonoucího (vhodné zejména na táboře).
- ▶ Připravte pro oddíl rozsáhlejší hru na téma první pomoci (důležitá je co největší realistická simulace, vhodné je využít maskování).
- ▶ Seznamte všechny členy s tím, co je třeba oznámit při volání na tísňovou linku.
- ▶ Věnujte se tomuto tématu opakovaně. Důležité je, aby děti měly postupy zažitě a nebály se, že něco udělají špatně. Pokud budou mít postupy nacvičené, bude pro ně snadnější reagovat v případě nutnosti. Při přípravě programu je však nutné brát ohled na věk a nemít přehnané nároky.

TIP

Sežeňte si „andulu“ (zdravotnickou figurínu) a předvedte oddílu, jak správně provádět resuscitaci. Případně se o způsobu resuscitace můžete s dětmi nejdříve pobavit a pak je nechat, aby si to samy vyzkoušely. Asi se budou divit, protože provádět resuscitaci je celkem fyzicky náročné. Věnujte každé zkoušce alespoň pět minut, aby si všichni mohli snadněji představit náročnost takového úkolu. Je důležité věci trénovat prakticky a nikoli pouze teoreticky, protože realita je často odlišná od teorie. Něco si zapamatovat zvládne skoro každý, ale uvést teorii do praxe je už složitější.



Proveďte s dětmi simulaci volání na tísňovou linku. Snažte se co nejvíce napodobit reálnou situaci.

Využijte mobilní nebo polní telefon. Důležité je, aby dítě hovořilo se skutečnou osobou na druhém konci drátu.

Odkazy

www.zachrannaslužba.cz [online]. Dostupný z WWW:

<<http://www.zachrannaslužba.cz>>. (informace záchranné služby)

Pro pacienty [online]. Dostupný z WWW:

<<http://www.zachrannaslužba.cz/propacienty/jakvolat.htm>>

(informace o tom, jak správně volat záchranku a co připravit před jejím příjezdem)

První pomoc [online]. Dostupný z WWW:

<<http://www.prvni-pomoc.net>> (jak správně poskytnout první pomoc)

10 kroků pro život [online]. Dostupný z WWW:

<<http://www.zachrannaslužba.cz/propacienty/desatero.htm>>

(jak správně poskytnout první pomoc)

Disciplína První pomoc

modul Závod, dovednost: první pomoc

Lidé

- 3 rozhodčí
- 3 figuranti

Čas

- 10 minut

Potřeby

- potřeby na maskování zranění
- ošetrovací materiál pro zvolená zranění
- potřeby pro figuranty (podložka na ležení...)

Popis stanoviště

Na stanovišti jsou připraveny tři zranění z uvedeného seznamu (viz Příloha, strana 55) s využitím maskování s cílem co nejvíce situaci a ošetřování přiblížit skutečnosti. Na stanovišti je k dispozici potřebné zdravotnické vybavení dle vylosovaných úkolů a dále tři figuranti.

Družina se rozdělí dle rozhodnutí rádce nebo družiny mezi jednotlivá zranění. Rozhodčí hodnotí splnění dle řešení, které obdrží od pořadatele. Hodnotí se schopnost družiny prakticky jednat a řešit vzniklý případ (tzv. praktické provedení úkolu).

Bodování

Rozhodčí ohodnotí postup ošetření a kvalitu ošetření. Maximálně je možno za praktické provedení získat 100% bodů pro celou družinu (všechna zranění). Body jsou rozděleny mezi jednotlivá zranění podle jejich náročnosti (např. 40:30:30).

Poznámky

- Mezi jednotlivými družinami je nutné počítat s časem na přemaskování figuranta
- Rozhodčí na stanovišti je velice vhodné sestavit z řad odborníků (zdravotník, lékař...) pro zajištění kvalifikovaného hodnocení (min. jeden rozhodčí – odborník)
- Pokud je velký počet přihlášených družin a dostatečná kapacita pořadatelů, doporučujeme disciplínu zdvojit

- Přivolání odborné zdravotnické pomoci u většiny úkolů oznamují závodníci ústně, je možné zapojit samotné přivolání pomoci (telefonní budka v místě, mobilní telefon, vysílačka...). V této věkové kategorii klademe velký důraz na správný postup volání odborné pomoci, který – zejména u závažných stavů – považujeme za významnou součást plnění úkolu.
- V uvedených popisech platí, že družina může některé úkony oznámit. Pokud nebude k dispozici např. voda pro chlazení popálení – oznámí ošetřující dvojice, že nyní je potřeba chladit. Přimlouváme se však za to, aby vše bylo řešitelné prakticky na místě.

V Příloze od strany 55 je uveden seznam možných zranění využitelných ve Svojsíkově závodě včetně podrobného popisu a bodové ohodnocení, co musí u každého úkolu být provedeno. Je možné zvolit i jiná zranění (nebo jiné varianty), nicméně vždy při zachování zde uvedeného náročnosti a rozsahu. Uvedená poranění vycházejí ze skautské stezky (z 1. a 2. stupně skautské zdatnosti). Pro realizaci této disciplíny doporučujeme zranění na figurantech namaskovat a k hodnocení si přizvat odborníka.

UMĚT ŘEŠIT KRIZOVÉ SITUACE

Proč ji má skaut ovládat?

Každý se ve svém životě s nějakou krizovou situací (autonehoda, napadení, okradení, bouřka, šikana...) jistě potkal (nebo potká). Některé události lze vyřešit pouze pomocí zdravého rozumu, ale k některým potřebujeme speciální znalosti (např. bouřka). Dobrá příprava pomáhá předcházet vzniku některých krizových situací a znalost možných východisek usnadňuje jejich řešení. Správné jednání v takové situaci může často zachránit život někomu jinému nebo nám. Zejména v městském prostředí, kde můžeme častěji narazit na opilce, krádež apod. je nutné vědět, jak se v takové situaci zachovat. Rovněž častější výskyt šikany ve škole, distribuce drog či sexuálního obtěžování představuje pro děti riziko a vyžaduje od nich správnou reakci. Přípravenost na takové situace je důležitá, protože pak nás situace v realu tolik nepřekvapí, nebudeme zaskočení a budeme jednat rychleji a snadněji, beze zmatků. Při přípravě je důležité dbát na realnost a praktičnost.

Co s tím v oddíle

- ▶ Pokud si nejste jistí, zda děti správně chápou, co je krizová situace, a nechcete jim pár „krizovek“ jen vyjmenovat, dejte jim nejdříve za úkol na schůzce či výpravě předvést, jak si poradit v krizové situaci. Ponechte jim volnou ruku ve výběru krizové situace (tím zjistíte, co si pod pojmem krizová situace představují).
- ▶ Věnujte při přípravě programu pozornost nácviku chování v různých situacích. Nechte děti vyprávět (nebo napsat) o tom, s jakými krizovými situacemi se setkaly a jak je řešily. Bylo jejich řešení správné nebo by se dnes zachovaly jinak? Bavte se v oddíle o možných řešeních těchto situací. Můžete si pak jednotlivé



Jaké konkrétní znalosti a dovednosti by skaut měl mít?

- ▶ správně přivolat pomoc (znalost krizových čísel, ví, co má říkat)
- ▶ ví, jak se chovat v případě bouřky a blesků
- ▶ ví, jak se chovat v případě sexuálního obtěžování
- ▶ ví, jak se chovat při setkání s opilcem
- ▶ ví, co dělat při proboření ledu
- ▶ ví, jak se chovat v případě nebezpečí útoku (při útoku zvířete (pes, zmije, včela, vosy, sršni...))
- ▶ ví, jak se chovat, když zabloudí
- ▶ pozná šikanu a ví, jak se v takovém případě chovat
- ▶ ví, co dělat, když zjistí, že kamarád bere drogy
- ▶ ví, co dělat v případě uvíznutí ve výtahu
- ▶ ví, jak se chovat v případě požáru
- ▶ znalost umístění uzávěrů plynu, vody a hasicího přístroje doma a v klubovně
- ▶ ví, kam se obrátit v případě napadení, okradení

situace a reakce zahrát. Snažte se co nejvíce věcí dělat prakticky. Pokud si skauti jednání v krizových situacích vyzkouší „na nečisto“, nebudou při řešení takové situace v reálu tolik zmatkovat a snadněji se s ní vypořádají.

- ▶ Ukažte dětem uzávěry plynu, vody a hasicí přístroj v klubovně a popište jim, jak fungují (starší děti můžete nechat tyto informace zjistit samostatně a seznámit s nimi ostatní).

TIP

Provedte simulaci bouřky. Na výpravě vyhlase, že právě vypukla bouřka a každý má reagovat dle svého úsudku. Pozorujte, jak se děti zachovají. Dělalí vše správně? Nedrží se pospolu? Po skončení zhodnoťte chování každého a vysvětlete, co dělal špatně a co dobře. Je možné se před vyhlášením bouřky (nemusí to být přímo před vyhlášením) pobavit s dětmi o tom, co dělat za bouřky. Lidé často teoreticky vědí, co dělat, ale prakticky to nedokážou uskutečnit.

Odkazy

Bud' připraven [online]. Dostupný z WWW:

<<http://www.budpripraven.cz>> (interaktivní internetová hra, která děti provede čtyřmi cestami, na kterých se setkávají s různými krizovými situacemi, a vyžaduje od nich reakce, obsahuje též metodickou podporu pro učitele a nápovědu pro děti)



<p>Disciplína Scéna modul „Závod“, dovednost: krizové situace</p>	<p>Disciplína Komiks modul „Závod“, dovednost: krizové situace</p>
<p>Lidé</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1–2 rozhodčí <p>Čas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● maximálně 15 minut <p>Potřeby</p> <ul style="list-style-type: none"> ● kostýmy pro postavy, aby bylo zřejmé jakou roli hrají 	<p>Lidi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1–2 rozhodčí <p>Čas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● maximálně 15 minut <p>Potřeby</p> <ul style="list-style-type: none"> ● komiksy (je možné stáhnout z webu: http://svojsikac.skauting.cz/informace.php#kestazeni)
<p>Popis stanoviště</p> <p>Nejděčnějším a velmi kvalitním zdrojem námětů jsou stránky www.budpripaven.cz. Jsou zde k nalezení nejrůznější situace do kterých se mohou skauti a skautky dostat, včetně možností řešení, jak takovéto situace zvládnout. Záleží jen na schopnostech pořadatele jak to vše v závodě využije. Určitě velkým zážitkem pro družinu bude nečekané „vpadnutí“ přímo do situace. Tedy simulace skutečné situace přímo na trase závodů mimo jakékoliv stanoviště. Například družinu může začít obtěžovat chlápek v dlouhém kabátě, který pod ním schovává jen červené trenýrky, nebo opilec. Opodál stojí chlapík, který je zároveň rozhodčím a kontroluje chování družiny. Reakce družiny by právě měla směřovat k němu. Rozhodčí může položit ještě další doplňující otázky. Například: „Jak byste se zachovali, kdyby vás opilec fyzicky napadl?“ „Co byste dělali, kdyby se opilec svalil na zem a zůstal ležet?“ Je vhodné dát roli chlapíka dospělému, který bude budít důvěru. Schopnosti hlídky zvládnout krizové situace, se ale jistě dají řádně prozkoušet i přímo na stanovišti formou hrané scénky s doplňujícími otázkami.</p> <p>Bodování</p> <ul style="list-style-type: none"> ● celkový počet bodů za stanoviště je 100 % ● 40–50 % za správnou reakci hlídky ● zbývající % rozdělit podle počtu doplňujících otázek 	<p>Popis stanoviště</p> <p>Družina se rozdělí na tři části. Každá část družiny dostane jeden komiks, který bude řešit. Je potřeba vysvětlit, že musí jít komiksem postupně a nesmí obracet na další stránku, dokud nemají vyřešenou předchozí. Pokud pak obrátí na další stránku, už se nesmí vracet na předchozí. Dále je potřeba zdůraznit, že u některých obrázků je napsáno, že může být více odpovědí správných. Zde platí, že pokud zakroužkují špatnou odpověď, odečítá se jim bod. Je zde velké riziko podvádění, které je potřeba důsledně hlídat a bez milosti trestat.</p> <p>Bodování</p> <ul style="list-style-type: none"> ● celkový počet bodů za stanoviště je 100 % ● otázky s jednou správnou možností se bodují 3 % bodů za správnou odpověď ● otázky s více možnostmi se bodují 1,5 % bodů za každou správnou a -1,5 % bodů za každou špatnou odpověď ● při sebemenším náznaku podvádění získává dvojice automaticky 0 bodů ● za komiks Opilec je maximálně 33 % bodů ● za komiks Jindra je maximálně 33 % bodů ● za komiks Bouřka je maximálně 34 % bodů



HLEDAT A ORIENTOVAL SE V INFORMACÍCH

Proč ji má skaut ovládat?

V dnešním světě nás informace přímo zavalují. Informací bude stále více a více. Je nutné ovládat schopnost vybírat z tohoto množství informace pro nás potřebné, a takové, kterým můžeme věřit. Takové umění šetří nejen čas, ale i nervy. Vyhledávání informací je nutností pro jakoukoli činnost. Nemůžeme vědět všechno, ale je důležité umět si věci, které nevíme nebo neznáme, vyhledat a zjistit, dát do kontextu a adekvátně použít. K hledání informací patří také pozorování a všímaví. Schopnost kombinovat různé pohledy a vyvozování je praktickou dovedností při řešení problémů a vytváření názorů.

Jaké konkrétní znalosti a dovednosti by skaut měl mít?

- ▶ najít si potřebné informace
- ▶ používat atlasy k určení rostlin, zvířat, souhvězdí
- ▶ používat encyklopedie a internet
- ▶ zprovoznit přístroj podle návodu
- ▶ najít informace k výpravě (dopravní spojení, počasí, zajímavosti, mapa...)
- ▶ správně použít (vyhledané) informace v kontextu
- ▶ předat potřebné informace
- ▶ schopnost vyvozování
- ▶ schopnost správně odhadnout situaci, zhodnotit informace

Co s tím v oddíle:

- ▶ Cílem není naučit skauty všechno znát, ale zacházet s informacemi. Ideálním stavem je, aby skauti byli schopní na většinu věcí přijít sami, bez nás dospělých (s naší radou a motivací, ale sami). Když něco nevědí, tak jsou schopní si potřebnou informaci najít. Nebojte se využít potenciál, který skýtá samostatné hledání a pátrání a jehož „vedlejší“ produktem kromě nalezených informací je také rozvoj vlastní osobnosti. Smyslem není učit jen vyhledávat informace, ale vyhledávat informace pravdivé a potřebné, adekvátně je použít a dát do kontextu s ostatními informacemi.
- ▶ Nenuťte děti učit se např. všechny rostliny a zvířata nazpaměť. Místo toho je naučte pracovat s atlasy k určování. Bavte se o věcech, které je zajímají a o kterých toho třeba tolik nevědí. Nechte je zpracovat nějaké takové téma s využitím encyklopedií či internetu.
- ▶ Umožněte dětem zkusit vyhledat vhodné spojení na výpravu. Poskytněte jim možnost připravit hru a vysvětlit srozumitelně pravidla. Věnujte se informacím, které jsou smysluplné a v životě je využijete vy i vaši svěřenci.

TIP

Uspořádejte s oddílem návštěvu divadla či koncertu. Zadejte dětem úkol, aby našly vhodný koncert či divadelní představení pro celý oddíl, zjistily podrob-

nější informace o obsahu, cenu, zda jsou ještě k dostání vstupenky apod. Každý může prezentovat vlastní návrh. Potom se jich zeptejte, kde informace hledaly a které zdroje pro ně byly nejpřínosnější. Nakonec uskutečňte návštěvu akce, která děti nadchne nejvíce, ale nechte je zařídít rezervaci a nákup vstupenek.

Připravte pro skauty hru s tématem, které pravděpodobně neznají (např. poznávání cizích jazyků, odbornější znalost rostlin, hvězd, zvířat...) a k řešení jim poskytněte různé materiály (knihy, encyklopedie, brožury, internet...). Při této hře budete především hodnotit, jak si s hledáním informací poradili. Dejte časový limit a po skončení se jich zeptejte, co bylo největším problémem.

Disciplína Detektivní příběh

modul „Závod“, dovednost: pozorování, všímavost, usuzování

Lidé

1 člověk, který hraje roli policisty

Čas

Na zodpovězení všech desíti otázek má družina 15 minut.

Potřeby

- jednotlivé předměty,
- převleky
- osoby dotyčné

Popis stanoviště

Družina absolvuje klasický závod se stanovišti. Na každém stanovišti je vždy něco, co s daným úkolem nemá nic společného, například jeden z rozhodčích nápadně ráčkuje, na zemi leží jen tak ladem pohozené dětské oblečení (modré džíny, šedá mikina a čepice značky Fishbone), u stromu je opřené jízdní kolo nebo potkají podezřelého muže s pytlém apod. Na posledním stanovišti na družinu čeká postava policisty, který shání indicie ke svým zapeklitým případům a položí družině 10 otázek.

Příklad otázek:

„Hledáme muže ve věku 18–22 let, výška 180 cm, krátké hnědé vlasy, který nápadně ráčkuje. Neviděli jste ho? Jestli ano, kde?“

„Pohřešujeme malého chlapce ve věku 6 let, černé oči i vlasy, který měl naposledy na sobě modré džíny, šedou mikinu a čepici značky Fishbone. Pomohla by nám jakákoliv stopa k nalezení tohoto chlapce.“

„Hledáme odcizené jízdní kolo, modré barvy, značky Olpran. Neviděli jste jej?“

„Pátráme po pytlákoví, který ve zdejší rajónu loví vysokou zvěř. Potřebovali bychom popis jeho zevnějšku.“

Družina policistovi odpovídá, kde (na kterém stanovišti) stopu viděla. Družina není předem upozorněna, že si má během závodu něčeho všimnout.

Bodování

Za každou správně zodpovězenou otázku získá družina 10% bodů.

Varianta

Policie požádala o spolupráci při pátrání po hledané osobě, která byla spatřena v okolí závodu. Družiny mají za úkol podat svědeckou výpověď, popsat místo, kde hledaného spatřili, jak vypadal a kam šel. Vše je sepsáno na policejní formulář.

Disciplína Rostliny

modul „Závod“, dovednost: práce s informacemi

Lidé

- 1–2 rozhodčí

Čas

- 15 minut

Potřeby

- kartičky s čísly (20)
- papíry s názvy rostlin
- atlasy rostlin

Popis stanoviště

Na stanovišti je na papírech napsáno dvacet názvů rostlin (rodové i druhové jméno). Úkolem družiny je v daném čase přiřadit kartičky s čísly k rostlinám v okolí, které se shodují s názvem. Pokud družina ví, jak rostlina vypadá podle názvu, ušetří čas. Pokud ne, může si podobu rostliny vyhledat v atlasech.

Bodování

Za každou správně určenou rostlinu 5% bodů.

Odkazy

10 tipů pro hledání informací na Internetu [online]. Dostupný z WWW: <www.microsoft.com/cze/athome/moredone/searchenginertips.mspx>

Interaktivní vyhledávání informací [online]. Dostupný z WWW: <<http://knihovna.nkp.cz/Nkkr0201/0201007.html>> (práce na téma interaktivní vyhledávání informací)

Disciplína Knihovna s internetem

modul „Závod“, dovednost: hledání informací

Lidi

- 2 rozhodčí (hrající roli obsluhy knihovny)

Čas

- na celé stanoviště má družina 15 minut:
- 5 minut na vysvětlení úkolu a domluvení taktiky v družině
- 10 minut na samotný úkol

Potřeby

- police, knihy
- počítač s internetem
- formulář s otázkami

Popis stanoviště

Toto stanoviště představuje návštěvu knihovny. Je zde police, kde jsou vyrovnány nejrůznější knihy (beletrie, nejrůznější atlasy, časopisy apod.) a počítač s možností připojení k internetu. Družina dostane seznam otázek, ke kterým má za úkol nalézt v knihovně odpovědi. Může použít kteroukoliv knihu a internet. Na splnění úkolu je zadán limit 10 minut. Počet otázek je dosti vysoký (3 x počet členů v družině) aby stoprocentního bodového úspěchu bylo možno dosáhnout jen v případě, že si družina hledání takticky rozdělí.

Příklad otázek:

„Jaké je hlavní město Malajsie?“

„Kde se narodil hudební skladatel Wolfgang Amadeus Mozart?“

„Kdy má premiéru film Mela Gibsona Apocalypto v České republice?“

Bodování

- celkový počet bodů za stanoviště je 100 %
- za každou správně zodpovězenou otázku získá družina počet bodů podle vzorce: $100\% / (3 \times \text{počet členů družiny})$





TÝMOVĚ ŘEŠIT PROBLÉMY

Proč ji má skaut ovládat?

Skautská družina funguje jako tým. Skupinové řešení je často přínosnější než řešení jednotlivce (více hlav více ví). Každý člověk je v něčem dobrý. Sám toho dokáže hodně. Ale s jinými lidmi dosáhne více. Od ostatních se můžeme mnoho naučit (výchovná role vrstevníků). Schopnost pracovat v týmu využijeme po celý svůj život. Někdy je těžké s ostatními vyjít, ale je nutné se domluvit, protože nemůžeme zvládnout všechno sami. Rozdělení týmových rolí zefektivňuje práci – každý se pak může zabývat tím, co mu jde, a společně tak dosáhnout lepšího výsledku. Umět řešit problém je podstatné, ale podstatnější je umět řešit ho týmově. Týmová spolupráce je v dnešním světě velice žádaná v zaměstnáních.

Jaké konkrétní znalosti a dovednosti by skaut měl mít?

- ▶ **umí řešit problémy týmově**
- ▶ **je platným členem týmu**
- ▶ **dokáže spolupracovat s ostatními lidmi v týmu**
- ▶ umí přijmout názor ostatních
- ▶ umí se domluvit na kompromisu
- ▶ umí se vzdát něčeho ve prospěch celku, přijmout společný cíl
- ▶ snaží se s lidmi vycházet
- ▶ umí s týmem lidí připravit týmový úkol (např. oddílovou besídku, hru pro mladší)
- ▶ umí poskytnout zpětnou vazbu
- ▶ ví, jaké role může v týmu zastávat

Co s tím v oddíle:

- ▶ Kladte při sestavování programu důraz na činnosti, při jejichž řešení je žádoucí spolupráce celé družiny. Jeden člen může řešení vymyslet, ale sám ho nezrealizuje, k realizaci je potřeba spolupráce celého týmu.
- ▶ Podporujte spolupráci lidí ve družině. Učte děti pracovat i v týmech, na které nejsou zvyklé (např. použít při hře jiné týmy než družiny), aby se naučily domluvit i s lidmi, které třeba tak neznají. Na táboře mohou družiny samy zajišťovat nějakou službu. Používejte zpětnou vazbu. Hlavním tréninkem a rozvojem spolupráce by měl být řádný život družiny – společná příprava programu, výprava, táborový i celoroční družinový život.

TIP

Nechte družinu postavit lanovou lávku přes potok. Dejte jí jenom potřebné věci a případně možnost vyhledat informace ke stavbě lanové lávky. Podmínkou pouze je, aby po lanové lávce mohla přejít celá družina a ani jeden člen se přitom nedotkl vody. Na tomto úkolu nehodnotíme, jestli družina použila např. správné uzle, ale jestli se jí úkol podařilo splnit a jak dobře členové mezi sebou spolupracovali. Na konci můžete nechat děti zhodnotit, jak jim spolupráce šla a jakou funkci v týmu zastávaly (vedoucí, vykonavač prací, „nápadník“ apod.). U starších můžete úkol ztížit nějakou podmínkou (např. že rádce nemůže mluvit).



Literatura

teorie:

KOLAJOVÁ, J. *Týmová spolupráce*. Praha : Grada, 2006

ZAHRÁDKOVÁ, E. *Teambuilding*. Praha : Portál, 2005

Disciplína Hrazda <i>modul „Závod“, dovednost: týmová spolupráce</i>	Disciplína Pavouk <i>modul „Závod“, dovednost: týmová spolupráce</i>
<p>Lidé</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1–2 rozhodčí <p>Čas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 20 minut <p>Potřeby</p> <ul style="list-style-type: none"> ● rovné a hladké tyče (množství záleží na počtu družin) ● vázací lana 	<p>Lidé</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1–2 rozhodčí <p>Čas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 10 minut <p>Potřeby</p> <ul style="list-style-type: none"> ● pavouk (kroužek s provázky) ● míček ● 2 terče
<p>Popis stanoviště</p> <p>Družina má za úkol libovolným způsobem připevnit tyč do takové výšky, aby nejvyšší člen visící za ruce při pokrčených nohou nedosáhl koleny na zem. Poté družina udělá za každou skautku 3 a za skauta 5 shybů. Počet si mezi sebe může družina přerozdělit.</p> <p>Bodování</p> <p>100 % bodů ÷ celkový počet shybů × počet udělaných</p>	<p>Popis stanoviště</p> <p>Družina má za úkol ve stanoveném čase dopravit míček pomocí pavouka z jednoho terče na terč druhý. Každý člen družiny drží jeden z provázků, které jsou spojeny kroužkem, na němž je položený míček. Provázky je nutné držet na jejich konci (např. za označení uzlem). Družina má možnost při nezdaru pokus jednou opakovat, ovšem z výchozí pozice.</p> <p>Bodování</p> <p>Donesení míčku na první pokus 100 % bodů, donesení na druhý pokus 70 % bodů. Lze ohodnotit i nezdařené pokusy, např. při překonání poloviční vzdálenosti na 1. pokus 40 % bodů apod.</p>



Na táboře je pravou zkouškou týmové spolupráce služba v kuchyni, kdy si družina musí efektivně rozdělit úkoly a domluvit se.

ORIENTOVAL SE V TERÉNU

Proč ji má skaut ovládat?

Obecná schopnost zorientovat se, najít cestu je nedílnou součástí připravenosti do života a jednou z běžných dovedností (ve městě i jinde). Při pobytu v přírodě se bez ní neobejdeme a její nezvládnutí pro nás může znamenat minimálně obtíže, v horším případě (mlha, zima...) i ohrožení života. Dovednost popsat místo, kde zrovna jsem, je v případě navigace, ať již běžné či krizové (ztracení, přivolání záchranářů), nezbytností.

Ač se zdá, že v době výrazného nástupu GPS navigace tyto schopnosti ztrácí na významu, není tomu tak. GPS je technologií a ta může kdykoli selhat, navíc pro její dobré použití jsou nezbytností právě základy orientace v terénu. Na druhou stranu by se práce s GPS navigací měla stát součástí rozvoje dovedností orientace v terénu. Určitě bychom se neměli bránit novým trendům, ale nesmíme na ně plně spoléhat.

Jaké konkrétní znalosti a dovednosti by skaut měl mít?

- ▶ určit místo, kde se nacházím ať na mapě či bez ní
- ▶ popsat cestu k místu, kde jsem (možno spojit s přivoláním první pomoci)
- ▶ dokázat se dostat odněkud někam
- ▶ umět si naplánovat trasu
- ▶ umět číst v mapě
- ▶ schopnost pracovat s buzolou
- ▶ schopnost pracovat s GPS
- ▶ orientace v neznámém terénu pomocí buzoly a mapy
- ▶ orientace v neznámém prostředí podle plánu
- ▶ orientace v terénu i ve ztížených podmínkách

Co s tím v oddíle

- ▶ Dávejte prostor, aby si děti mohly stanovovat vlastní trasy výprav. Při hrách můžete zařadit prvek popisu cesty, kterou musí družina projít. Chodte občas i po neznámených cestách, jen podle mapy. Seznamte skauty s orientačními mapami, se staršími můžete zkusit orientační běh. Nezapomeňte na orientaci ve městě – hry po městě, v nových prostředích, výsadky (denní, noční). Zařazujte orientaci do táborových her.

TIP

Zařazujte na akcích chvilku pro určení místa, kde se právě nacházíte. Stačí chvilkové zastavení na výpravě, kdy má každý určit místo, či popsat, kde je. Hledejte společné orientační body, mějte pro každého člena kopii mapy, do které může zakreslovat apod.

Disciplína Hledání stanovišť

modul „Závod“, dovednost: orientace v terénu

Lidé

- 1 člověk na přípravu před závodem
- v závodě 1 rozhodčí na 4 družiny

Čas

- 10–15 minut

Potřeby

- mapa místa SZ pro každou družinu
- buzola (příp. GPS) pro každou družinu
- barevná tužka na zakreslení stanovišť
- popis stanovišť pro každou družinu

Popis stanoviště

Disciplína probíhá pro všechny družiny najednou buď ještě před zahájením závodu, nebo hned po zahájení. Každá družina dostane mapu, papír s popisem stanovišť a barevnou tužku. Na mapě je zakresleno pouze stanoviště, které má družina navštívit jako první. Ostatní stanoviště si musí zakreslit do mapy sama dle popisu. Úkolem družiny je správně do mapy zakreslit polohu jednotlivých stanovišť pro závod podle popisu. Když je družina hotova, nechá si mapu zkontrolovat od rozhodčího, opraví případné chyby a může vyrazit na závod.

Příklady popisu stanovišť:

A leží někde mezi kontrolami **P** a **T** u propustku, kterým teče potůček pod silnicí

B místo, kde kříží cesta, po které byste šli od startu směrem k úplíku v 6.00 hodin, vrstevnicí s výškou 400 m. n. m. (u padlého smrku přes cestu)

D je na křižovatce cest na severní straně velké louky

L k této kontrole byste došli ze startu podle popisu: Po značené cestě východním směrem až ke křižovatce, kde červená značka vede k jihu. Odtud po cestě severním směrem až k potoku. Vpravo je oplocený rybník. Obejdete plot a u vtoku do rybníka je stanoviště.

Disciplína Hledání pokladu

modul „Závod“, dovednost: orientace podle GPS, práce s návodem

Lidé

- 1–2 rozhodčí

Čas

- 15–20 minut

Potřeby

- 2 GPS
- náhradní baterie
- návod

Popis stanoviště

Družina dostane GPS souřadnice a návod. Jejím úkolem je podle souřadnic najít poklad (může to být třeba svačina nebo cokoli jiného). Pokud neumí pracovat s GPS, může se to naučit dle návodu. Každá družina má jiné souřadnice.

Bodování

Nalezení pokladu v limitu 100 % bodů

O je místo startu a cíle, kde jste dostali tuto zprávu

P je místo, kde potok tekoucí od loveckého zámku je o 55 m níže než zámek (na křižení cest)

T leží na průsečíku spojnic kolejové výhybky u zastávky Prosečnice s turistickým ukazatelem a kóty 433,5 m s objektem severně od Prosečnice ležícím na vrstevnici ve výšce 370 m. n. m. Je na malém paloučku s rozcestím cest.

Bodování

Správné zakreslení všech stanovišť v daném čase 100% bodů. Za každé špatně zakreslené nebo nezakreslené (např. z důvodu nedostatku času), strhne určitý počet bodů (záleží na počtu stanovišť).

Odkazy k orientaci v terénu*Orientace v terénu* [online]. Dostupný z WWW:<http://survival.specialista.info/search.php?rsvelikost=jr&rstext=all-phpRS-all&rstema=15>
(Malá encyklopedie nouzové orientace v terénu)

Zkuste uspořádat orientační běh (pokud s tím nemáte velké zkušenosti nebo se bojíte, že to jednotlivci nezvládnou, tak klidně družinový). Při této aktivitě nepoužívejte pouze buzolu, ale i mapu, popis místa, kde se nachází kontrolní stanoviště, a případně GPS.

POBÝVAT V PŘÍRODĚ

Příroda patří mezi věci, které nás bezprostředně obklopují. Pobyt v přírodě člověka obohacuje a poskytuje mu nezapomenutelné zážitky. Ale i v přírodě je potřeba dodržovat určitá pravidla a ovládat jisté dovednosti, které pobyt v přírodě umožňují či usnadňují. Pobyt v přírodě je nedílnou součástí skautského programu, jedním ze základních pilířů. Je proto nezbytné, aby skauti uměli v přírodě „přežít“. V našem podnebí se může zdát, že pobyt v přírodě není žádná věda (zvláště při kratších výpravách), ale když se vypravíme do přírody na delší dobu, musíme vědět, jak se správně chovat, co si vzít a jak si poradit v případě problémů. Pobyt v přírodě je pro člověka vždycky výzvou. Příroda je místem, kde se člověk musí spoléhat sám na sebe a vybavení, které si s sebou přinese. V dnešní době nám nové materiály a technika mnohé usnadní. Ale věci mohou selhat (jsou to přeci jenom věci) a pak budeme odkázáni jen na naše znalosti a dovednosti.

Aktivity a disciplíny pro pobyt v přírodě najdete v modulu „Táboření“. Pokud tento modul do Svojsíkova závodu nezařazujete, je možné využít disciplíny v modulu „Závod“.

Odkazy k pobytu v přírodě*Balení batohu a chození s ním* [online]. Dostupný z WWW:<http://www.svetoutdooru.cz/clanek/?106557-baleni-batohu-a-chozeni-s-nim>*Outdoor 5 – Batohy* [online]. Dostupný z WWW: <http://www.priroda.cz/clanky.php?detail=70>
(informace o tom, jak správně vybrat batoh a obecné zásady balení batohu)*Stavba stanu* [online]. Dostupný z WWW:<http://www.hununpa.cz/modules/news/article.php?storyid=79>

(stavba stanu, návody a postupy)

Stavba stanu [online]. Dostupný z WWW: <http://www.ekamarad.cz/magazin/index.php?cid=250>
(stavba stanu, rady a tipy)*Hau Kóla – Jak rozdělat oheň třením dřev bez luku* [online]. Dostupný z WWW:http://www.woodcraft.cz/files/infostudna/hau_kola/ostatni/ohen_rukama/ohen_rukama.php

(jak rozdělat oheň jinak než pomocí sirek)

Jak přežít v přírodě [online]. Dostupný z WWW:http://www.kidslanď.cz/poradna_detail.php?id=1625

(jak přežít v přírodě, forma srozumitelná i pro menší děti)

DARMAN, P. *Jak přežít v extrémních podmínkách*. Frýdek-Místek : ALPRESS, 1997MCMANNERS, H. *S batohem na zádech: jak přežít v přírodě*. Bratislava : Slovo, 1996ŠIRCOVÁ, I. *S dětmi v přírodě*. Praha : Portál, 2007ČERVINKA, J., *Výpravy do přírody*. Portál, 2002



Modul „Brány“

Modul „Brány“ je na rozdíl od modulu „Závod“ zaměřen na jednotlivce. Obsahuje disciplíny pro jednotlivce, které rozvíjejí speciální dovednosti. Umožňuje vyniknout jednotlivcům v družině, ukázat, v čem jsou dobří.

Je vhodné použít několik typů bran. Každá brána představuje jednu skupinu dovedností a úkolů, např.:

- ▶ **Brána moudrých** (logické myšlení, hlavolamy, poznávání přírodnin...)
- ▶ **Brána schopných** (manuální zručnost, práce s počítačem a technikou...)
- ▶ **Brána výzvy** (lanové aktivity, horská kola, lodě, slaňování...)
- ▶ a další (**Brána tvořivosti...**)

Názvosloví bran může být odlišné. V závodě je však nutné nadefinovat minimálně tři brány, které testují různé dovednosti.

Dovednosti, které může modul „Brány“ testovat:

- ▶ schopnost rozdělení členů družiny podle toho, v čem jsou dobří
- ▶ schopnost překonat se
- ▶ manuální zručnost
- ▶ fyzická zdatnost
- ▶ logické myšlení
- ▶ znalost přírodnin
- ▶ znalost dopravních pravidel
- ▶ obsluha technického zařízení dle návodu
- ▶ všeobecné znalosti

Družiny předem vědí, co je obsahem jednotlivých bran, a to jim umožňuje efektivně se rozdělit na jednotlivé disciplíny. Je možné použít i způsob, kdy např. u jedné brány družina nebude znát obsah předem a teprve na místě rádce určí, který člen půjde na jaký úkol. Toto určuje podle svých znalostí ostatních členů družiny a svého úsudku. Ostatní členové musí akceptovat výběr rádce a nijak ho nekomentují. Tento způsob výběru testuje rádcovu znalost ostatních členů a jeho schopnost vhodně vybrat úkoly pro jednotlivce. Při tomto způsobu výběru úkolů je však důležité výběr následně zhodnotit (členové sami řeknou, jak jim výběr rádce „sednul“ a zda by si sami vybrali stejný úkol).

V rámci modulu „Brány“ musí každý člen družiny splnit alespoň jeden úkol. „Brány“ mohou být plněny individuálně, ale družina plnění bran ukončí teprve tehdy, když se celá sejde na určeném místě.

Jednotlivci získávají za splnění svých individuálních úkolů body pro družinu. Po skončení budou body jednotlivých členů sečteny a následně normovány (odstranění vlivu rozdílného počtu členů družin).

Co s tím v oddíle

- ▶ Podporujte individuální zájmy jednotlivých členů.
- ▶ Podporujte děti v plnění odborek.
- ▶ Zařazujte do programu různé aktivity, program oddílu pak bude pestrý a každý se v oddílovém programu bude moci realizovat.



<p>Disciplína Rozdělení bran <i>modul „Brány“, dovednost: vzájemná znalost členů družiny</i></p>	<p>Disciplína Vajíčko <i>modul „Brány“, dovednost: fyzická zdatnost</i></p>
<p>Lidé</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1–2 rozhodčí <p>Čas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 10 minut <p>Potřeby</p> <ul style="list-style-type: none"> ● výpis bran 	<p>Lidé</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 2 rozhodčí <p>Čas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 30 minut <p>Potřeby</p> <ul style="list-style-type: none"> ● syrové vejce ● horské kolo ● materiál na překážky
<p>Popis stanoviště</p> <p>Mezi členy družiny proběhne tajné hlasování o tom, kdo z členů je v předem dané dovednosti nejlepší. Každý člen napíše svůj názor (přičítá každému členu hlídka, včetně sebe, jednu bránu) na papír. Rozhodčí potom vyhodnotí hlasování a dle písemných názorů ostatních určí, kdo kterou dovednost podstoupí. To vede členy družiny zamyslet se nad tím, kdo z nich je v dané dovednosti nejlepší, čím kdo družině přispívá a tímto dají svoji důvěru sobě i ostatním. Nezáleží tak na rozhodnutí rádce, ale na rozhodnutí celého týmu.</p> <p>Toto stanoviště nemusí být hodnoceno, může se stát jen takovým prvkem navíc, pro uvědomění si své důležitosti v družině. Pokud bude pořadatel chtít i toto stanoviště hodnotit, určitě je to možné (třeba podle návodu níže). Body budou uděleny za počet hlasů u každého jména. Čím větší shoda na jednom jménu, tím více bodů.</p> <p>Bodování</p> <ul style="list-style-type: none"> ● celkový počet bodů za stanoviště je 100 % ● každému členu se budou počítat pouze hlasy k té bráně, ke které jich dostal nejvíce; tyto nejvyšší hlasy se sečtou za celou družinu ● výsledný počet bodů za toto stanoviště se pak určí podle následujícího vzorce: $\text{počet bodů} = \frac{\text{SUMA nejvyšších bodů disciplín}}{\text{počet členů družiny}} \times 2 \times 100\% \text{ celkového počtu bodů}$ 	<p>Popis stanoviště</p> <p>Tento druh stanoviště spíše než fyzickou zdatnost prověří schopnost ovládat kolo a celkovou šikovnost. Úkolem vybraného člena družiny je absolvovat na horském kole náročnou trasu a přivést do cíle celé a zcela nepoškozené syrové vejce. Trasa vede přes nejrůznější technické úseky (sjezd, prudké stoupání, nerovný terén, překážky...) Vejce musí být po celou dobu drženo v ruce. Celá trať je viditelně rozdělena na pět úseků. To je důležité pro závěrečné bodování stanoviště. Zároveň musí být dobře označeno, jak přesně se musí celá trať projet, aby nedošlo k případným nejasnostem nebo minutím některé z překážek.</p> <p>Příklady překážek:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>slalom mezi tyčkami nebo stromy</i> ● <i>lávka</i> ● <i>houpačka (prkno položené na kulatině)</i> ● <i>letící koule (rozhodčí se v určitém úseku snaží jezce sestřelit hadrovými koulemi)</i> ● <i>letící balón (velký míč je uložen do sítěk nebo tašky, která je přivázána na lano, které visí na větvi nebo hrazdě. Rozhodčí houpá s míčem tak, aby se jezci zhoupnul míč přímo přes cestu)</i> ● <i>klády, klacky, větve přes cestu</i> <p>Bodování</p> <ul style="list-style-type: none"> ● celkový počet bodů za stanoviště je 100 % ● za každý projetí úsek trati s nepoškozeným vejcem se získává 20% bodů

Disciplína Milionář <i>modul „Brány“, dovednost: znalost přírodnin</i>	Disciplína Sherman Holmes <i>modul „Brány“, dovednost: logické myšlení</i>
<p>Lidé</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1 hrající Vladimíra Čecha <p>Čas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 15 minut, tedy průměrně 1 minuta na odpověď <p>Potřeby</p> <ul style="list-style-type: none"> ● počítač s prezentací (www.skaut.cz/svojsikac) ● knížky s přírodninami, arch s odpověďmi a možnostmi ke každému obrázku ● stan ● stůl a židle 	<p>Lidé</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1–2 rozhodčí <p>Čas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 15 minut <p>Potřeby</p> <ul style="list-style-type: none"> ● texty z knihy <i>Kdo je pachatel?</i> včetně řešení
<p>Popis stanoviště</p> <p>Stanoviště je stůl, u kterého z jedné strany sedí rozhodčí a z druhé strany je 7 volných židlí pro hlídku. Na stole je počítač s připravenou milionářskou prezentací, nastavenou na úvodním obrázku. Vše na stanovišti probíhá podobně jako v televizní hře: Chcete být milionářem? I rozhodčí musí podat herecký výkon a věrohodně napodobit Vladimíra Čecha.</p> <p>Rozhodčí nejdříve vysvětlí soutěžícímu pravidla a může začít hra. V prezentaci je 15 snímků s obrázky různých přírodnin. Úkolem je obrázky poznávat. Pokud poznají, co je na prvním obrázku, získají na své konto 2 miliony a prezentace se překlíkne na druhý snímek. Po jeho poznání má na svém kontě již 4 miliony atd. Při nepoznání některého obrázku ztrácí všechny své body a končí. Jsou však záchytná místa na 10 a 20 bodech, která když překročí, už mají dané body jisté. Soutěžící může kdykoli, dokud rozhodčí nevyšloví správnou odpověď, skončit a nechat si počet bodů, které má právě na kontě. Soutěžící může také jednou za hru využít každé z nápověd:</p> <p>Čtyři možnosti – po kliknutí se objeví čtyři možnosti, jedna z nich je správná</p> <p>Dvě minuty s knihou – po kliknutí se stopují 2 minuty, během kterých soutěžící hledá v knize s danou přírodninou</p> <p>Náhradní obrázek – po kliknutí se místo původního obrázku objeví jiný (lehčí), jeho uhodnutí platí, jako by byl uhodnut obrázek původní.</p>	<p>Popis stanoviště</p> <p>Kniha <i>Kdo je pachatel?</i> obsahuje 22 detektivních příběhů s otevřeným koncem, který je nutno domyslet. Hlavní postavou je vnuk slavného Sherlocka Holmese, který řeší nejrůznější zapeklité vraždy a loupeže. Na konci knihy je pak ke každému příběhu jeho dokončení, které vysvětlí, jak to bylo ve skutečnosti.</p> <p>Bodování</p> <ul style="list-style-type: none"> ● celkový počet bodů za stanoviště je 100 % ● za vyřešení případu lze získat 20 % za správné určení pachatele a 80 % za určení, jak na to Sherman přišel <p>Obrázky jsou v prezentaci řazeny od nejjednodušších po složitější.</p> <p>Bodování</p> <ul style="list-style-type: none"> ● celkový počet bodů za stanoviště je 100 % ● za každou správnou odpověď získá soutěžící 2 miliony ● při špatné odpovědi ztrácí všechny miliony a tím i body až po záchytný bod (0, 10, 20) ● může kdykoli odstoupit s počtem bodů, které má právě na kontě ● výsledné body se vypočítají následovně: počet bodů = počet získaných milionů ÷ 2 × 100 % celkového počtu bodů

Disciplína Poznání

modul „Brány“, dovednost: poznávání
věcí pomocí smyslů, paměť

Lidé

- 1–2 rozhodčí

Čas

- 15–20 minut

Potřeby

- 15 věcí na poznávání smysly
- 15 podložek

Popis stanoviště

Na stanovišti je 15 věcí, které musí poznat a zapamatovat si. Při plnění disciplíny má každý zavázané oči šátkem. Každá věc je na zvláštní podložce a podložky jsou umístěny v řadě. Prvních pět věcí poznává hmatem, dalších pět čichem a dalších pět chutí. Věci si soutěžící musí zapamatovat a pak napsat.

Bodování

- za každou nepoznanou věc: –5 % bodů

Disciplína Autoškola

modul „Brány“,
dovednost: znalost dopravních pravidel

Lidé

- 2 rozhodčí
- 3 lidé na posádku auta
- 1 člověk na přechodu

Čas

- na vyplnění testu má soutěžící max. 5 minut
- na projetí trasy má 3 minuty
- celkový čas na stanovišti je tedy 8 minut

Potřeby

- dopravní značky
- kartónové auto
- kola a přílby
- provaz na vytyčení trati
- hřebíky nebo nějaké kolíky
- testový arch se značkami

Popis stanoviště

Na louce je připraven z provazů model ulic s dopravními značkami. V ulicích jezdí kartónové auto, nesené 2–3 lidmi a jeden chodec na přechodu. Na straně, odkud přicházejí soutěžící, jsou připravena kola a přílby. Rozhodčí jsou na začátku trasy.

Jakmile soutěžící přiběhne, dostane papír s testem na poznávání značek.

Potom si vezme kolo a bez připomenutí si musí nasadit i přílbu. Na kole pak projíždí ulicemi. Je pouze jedna správná cesta, kterou dovolují dopravní značky projet (je zakreslená v plánu, který mají pro kontrolu rozhodčí). Jeden rozhodčí jde s ním a kontroluje správnost jízdy. Pokud někde udělá chybu a odbočí špatně (do zákazu vjezdu...), rozhodčí ho upozorní na chybu, vrátí zpět a vysvětlí, která značka a jak mu zakazuje jízdu tím směrem. Soutěžící musí také dávat pozor, aby dával správně přednost autu.

Bodování

- celkový počet bodů za stanoviště je 100 %
- 50 % bodů je za test značek
- 50 % bodů je za jízdu

<p>Disciplína Pokusy <i>modul „Brány“</i> <i>dovednost: práce podle návodu</i></p>	<p>Disciplína Zprávy <i>modul „Brány“</i> <i>dovednost: rétorika</i></p>
<p>Lidé</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1–2 rozhodčí <p>Čas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 15 minut <p>Potřeby</p> <ul style="list-style-type: none"> ● popisy pokusů ● potřeby a materiál na pokusy 	<p>Lidé</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1–2 rozhodčí <p>Čas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 7 minut na přípravu ● na každého účastníka brány 2 minuty <p>Potřeby</p> <ul style="list-style-type: none"> ● papírová televize (rám) ● stopky
<p>Popis stanoviště Každý si vylosuje jeden popsáný pokus a musí ho podle popisu uskutečnit. Pokus se musí povést.</p> <p>Bodování</p> <ul style="list-style-type: none"> ● za správně provedený pokus v časovém limitu: 100 % bodů 	<p>Popis stanoviště Každý má za úkol připravit si simulované zprávy na 2 minuty. Na přípravu mají všichni 7 minut (najednou) a pak postupně vyprávějí své zprávy a ostatní dělají diváky. Pořadí, v jakém prezentují své zprávy, si účastníci losují.</p> <p>Bodování</p> <ul style="list-style-type: none"> ● za splnění úkolu: 100 % bodů
<p>Disciplína Jednání <i>modul Brány, dovednost: komunikace, práce s informacemi</i></p>	
<p>Lidé</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1–2 rozhodčí <p>Čas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 10–15 minut 	<p>Potřeby</p> <ul style="list-style-type: none"> ● mobilní telefon se signálem a kreditem ● popis dotazů ● telefonní seznam
<p>Popis stanoviště Na stanovišti si každý vylosuje jeden dotaz na určitou instituci (např. Do kdy je nutné podat daňové přiznání?, Co potřebuji k žádosti o výměnu pasu?, Kolik stojí očkování malého psa proti vzteklině ve veterinární ordinaci xy?, apod.). Účastník dostane k dispozici mobilní telefon a telefonní seznam a v určeném limitu musí pomocí telefonického hovoru (s danou institucí) zjistit odpověď na danou otázku. Pozor na zvolené otázky! O víkendu není možné dovolat se všude!</p> <p>Bodování</p> <ul style="list-style-type: none"> ● za získání odpovědi na dotaz: 100 % bodů ● za nalezení kontaktu na danou instituci (bez získání odpovědi na dotaz): 30 % bodů 	



Modul „Výprava“

Modul „Výprava“ zahrnuje do SZ prvek putování. Může se odehrávat v přírodním i městském prostředí (není třeba městské prostředí předem zavrhnout). Družina během výpravy plní různé úkoly, na které během cesty narazí nebo na které se mohla připravit před samotnou akcí. Je zaměřen zejména na spolupráci družiny a schopnost plánovat činnost dopředu.

Dovednosti, které může modul „Výprava“ testovat:

- ▶ spolupráce a domluva družin před konáním SZ
- ▶ orientace v přírodním terénu nebo ve městě
- ▶ zjišťování informací během výpravy
- ▶ plánování cesty a úkolů
- ▶ cestování dopravními prostředky
- ▶ schopnost rádce řídit družinu
- ▶ schopnost dopředu naplánovat činnost

Jak modul může vypadat?

Družina si naplánuje trasu výpravy podle základních zadaných informací (max. čas a místo odchodu, min./max. čas a místo příchodu). Naplánovanou trasu si družina zapíše (průchozí body, délka výpravy...).

Body družina získává dvěma způsoby. Za prvé za dodržení plánů výpravy a projití určitých bodů (seznam bonusových bodů je vhodné upravit dle místa výpravy). Druhým způsobem získání bodů je plnění rolí jednotlivců během výpravy. Na

výběr je více rolí (cca 30). Role si vybírá každý jednotlivec sám. Každou roli může v družině plnit jen jeden člověk (pokud není řečeno jinak) a každý člen může mít více rolí. Před výpravou je však nutná důkladná příprava družiny ještě před závodem (týká se obou způsobů získávání bodů). Tato nutnost testuje schopnost družiny domluvit se v předstihu a realisticky plánovat trasu.

Ukázka možných bonusových bodů

Uvedená místa je třeba projít, případně potkat či minout:

<i>dodržení vytyčené trasy</i>	<i>10 b.</i>
<i>hradiště, hradu.....</i>	<i>10 b.</i>
<i>rozcestník turistických značek.....</i>	<i>3 b. (lze započítat jen jednou)</i>
<i>trasa delší než 10km.....</i>	<i>10 b.</i>
<i>tlustý strom – obvod min. 2 m.....</i>	<i>5 b. (lze započítat jen jednou)</i>
<i>skály (jít okolo)</i>	<i>5 b.</i>
<i>3 km bez turistické značky.....</i>	<i>5 b. (lze započítat jen jednou)</i>
<i>dodržení časového určení trasy.....</i>	<i>10 b.</i>
<i>státem chráněný strom</i>	<i>5 b.</i>
<i>židovský hřbitov.....</i>	<i>5 b.</i>
<i>hřbitov.....</i>	<i>2 b.</i>
<i>kaple, kostel.....</i>	<i>5 b.</i>
<i>most.....</i>	<i>3 b.</i>
<i>pomník obětem války.....</i>	<i>3 b.</i>

Ukázka bonusových úkolů v městském prostředí

Získejte odpovědi na co nejvíce otázek

(seznam otázek týkající se města a jeho činnosti)

Nalezněte co nejvíce pamětních desek a vyfotografujte je

Zjistěte hloubku vody u okraje v kašně

na náměstí a odhadněte co nejpřesněji objem této vody

Vyneste koš skautovi či starému člověku na následující adrese

Na hřbitově nalezněte a vyfotografujte hrob následujícího popisu:

„hrob patří staviteli Františku Liškoví,

v horní části náhrobku je portrét zelené barvy v kruhovém poli“

POVINNÝ ÚKOL: Nakupte potraviny

k obědu pro svou skupinu včetně průvodce.

Důležité informace k obědu: čas na přípravu a snědení oběda bude 60 minut, jídlo musí být teplé a chutné. To vše se bude hodnotit!

Ukázka možných rolí:

GAMEMASTER (7b.)

Připraví pro družinu hru, kterou družina nezná. Hru si s družinou během výpravy zahraje. Hra musí trvat alespoň 10 minut.

LISTONOS

Vytváří herbář listů stromů a keřů. U každého listu určí rodové a druhové jméno. Za každý správně určený list je 1/2 bodu.

SMYSLOLOG (2–10 b.)

Zjistí, které přírodniny jsou výrazné pro lidské smysly (hmat, sluch, čich, chuť, zrak, tepelné vnímání) a z výpravy přinese ke každému smyslu jeden exponát. Exponáty si členové družiny příslušnými smysly vyzkouší. Na závěr exponáty odevzdá.

DIGIŤÁK (10 b.)

Opatří si na výpravu digitální fotoaparát, zdokumentuje výpravu alespoň 15 snímků a na základně ke každému snímku připojí komentář (jedna či dvě věty) v elektronické podobě (stačí očíslovat fotky (soubory) a do textového souboru ke každému číslu napsat komentář). Na dopracování tohoto výstupu bude na základně k dispozici počítač a 20 min času.

TEXTAŘ (10 b.)

Bude zapisovat v průběhu výpravy postupné zprávy o dění na výpravě ve vybraném cizím jazyce. Celkovou zprávu o min. 100 slovech odevzdá.

SOCIOLOG (5–12 b.)

Připraví si, provede a vyhodnotí sociologický průzkum formou dotazníku. Dotazník musí mít alespoň 5 otázek + otázku na věk a pohlaví, musí na něj odpovědět alespoň 8 lidí (nesmí jít o členy družiny a organizátory SZ). Otázky by se měly týkat jednoho tématu. Vyhodnocením se rozumí spočítání odpovědí na otázky a vyvození obecného závěru ze zkoumané věci. S tímto závěrem Sociolog seznámí družinu a následně odevzdá.

KARTOGRAF (3–15 b.)

Vypracuje co nejlepší mapu vybraného území a na závěr odevzdá. Co musí mapa daného území obsahovat, se dozví při odchodu na výpravu (zamezení vypracování mapy předem – výběr místa proběhne až na výpravě).

SLEPEC (10 b.)

Ujde 1 km poslepu bez cizí pomoci. Ostatní členové družiny se jej při plnění úkolu nesmí dotýkat a nesmí mu radit (např. Pozor, před tebou je větev.). Nesmí však dopustit zranění!

FILMAŘ (10 b.)

Zaznamená výpravu družiny kamerou. Celkový záznam však nesmí přesahovat 25 min čistého času!

ROZHLEDNA (15 b.)

Nakreslí výhled z libovolného místa a na nákrese vyznačí 10 míst, která správně popíše (může použít mapu). Nákrese odevzdá.

PROPAGÁTOR (20 b.)

Předem si domluví živý vstup z výpravy do rádia, novin nebo časopisu. Ten pak uskuteční.

POHÁDKÁŘ (10 b.)

Vymyslí pohádku, či pověst k místu, kudy družina půjde, a napíše ji na papír (délka aspoň 400 slov). Družině ji na daném místě poví a na závěr odevzdá.

STOPAŘ

Odlíže ze sádry stopy zvířat (člověka v ně nepočítaje) a určí, které zvíře stopu zanechalo. Za každý druh 3 body.

DOBRODINEC (10 b.)

Vykoná alespoň 3 dobré skutky, ne však pro účastníky či organizátory SZ.

GAMEMASTER TURBO (10 b.)

Připraví pro družinu 3 hry, které družina nehrála v minulých 2 letech. Hry si s družinou během výpravy zahraje. Hra musí trvat alespoň 10 minut.

INFORMÁTOR (10 b.)

Zjistí jméno starosty ve vesnici, jméno nejstaršího občana a jeho věk. Informace na závěr předá organizátorům.

STAVAŘ (15 b.)

Postaví kamenného mužika (alespoň z 8 kamenů) přesně v nadmořské výšce 380, 400 nebo 420 metrů.

FOTBALISTA (15 b.)

Kope před sebou 2 km tenisák, dotknout se jej může pouze nohou (nesmí se ho dotýkat klackem, atd.).

NĚMOTA (10 b.)

Po celou dobu výpravy nevydá žádný zvuk. Toto je jediná role, kterou může splnit družina vícekrát.

ZDRAVOTNÍK (15 b.)

Na výpravě nese družinovou lékárnu. Při 5 různých činnostech si celá družina měří rychlost tepu a dechu, zdravotník zaznamená. Každému pak Zdravotník navíc změří objem plic. Výsledky měření odevzdá.

PSYCHOLOG (12 b.)

Všímá si chování všech členů družiny na výpravě a dělá si poznámky. Speciálně si všímá situací, ve kterých se někdo zachoval správně, výjimečně. Na závěr výpravy na tyto situace družinu upozorní a vyzdvihne dobré jednání. Poznámky pak přepíše do krátké zprávy, kterou odevzdá. Tento úkol musí plnit pouze jedna osoba a ostatní členové družiny nesmí do jeho plnění nijak zasahovat!

KYTIČKÁŘ (15 b.)

Nalezne alespoň 20 různých rostlin (stromy a keře v ně nepočítaje) a ty ukáže družině a pojmenuje rodovým a druhovým jménem. Píše si seznam, který odevzdá.

BROUKAŘ (15 b.)

Nalezne, ukáže družině a pojmenuje alespoň 10 různých brouků. Vede si seznam a ten na závěr předloží.

ARCHITEKT (12 b.)

Po celou dobu výpravy si dělá poznámky o shlédnutých budovách, sochách, mostech apod. s uvedením architektonického stylu, ve kterém jsou díla postavena. S tímto také seznamuje družinu a do zprávy, kterou na závěr odevzdá, dělá stručné poznámky, na základě čeho usuzoval.

KADEŘNÍK (12 b.)

Jednomu členovi družiny udělá přeliv, nebo mu obarví vlasy, nebo ho ostříhá s viditelnou změnou účesu.

ŠIFRAŘ (5–12 b.)

Vyluští šifru zaslano e-mailem těsně před odjezdem na závod

SPIDERMAN (7 b.)

Vymotá špulku niti o délce 100 m, natáhne ji při pochodu družiny a ujde s ní 100 metrů. Nit se nesmí nikde dotknout země.

Hodnocení modulu

V modulu výprava hodnotíme počet bodů, které družina získá plněním svých plánů a rolí.

disciplína Příprava na výpravu*modul „Výprava“, dovednost: schopnost rádce řídit družinu, schopnost sbalit se na výpravu***Lidé**

- 1–2 rozhodčí

Čas

- 10 minut

Potřeby

- fakta o výpravě pro rádce, podle kterých napíše zprávu pro rodiče
- batoh, spacák, karimatka, oblečení... a další věci vhodné pro různé typy výprav

Popis stanoviště

Úkolem družiny je připravit se na běžnou vícedenní výpravu – příprava informací pro rodiče, sbalení batohu.

Disciplína se skládá ze dvou částí. Rádce, příp. rádcem určený zástupce, má za úkol připravit informace o výpravě pro rodiče. Zpráva pro rodiče musí obsahovat následující důležité informace o výpravě:

1. čas odjezdu
2. místo odjezdu
3. čas příjezdu
4. místo příjezdu
5. informace o výbavě účastníků
6. cena výpravy
7. stručné informace o programu
8. informace o stravování
9. informace o ubytování
10. souhlas rodičů

Ostatní členové družiny musí mezitím připravit pečlivě sbalený batoh, se kterým se mohou na tuto výpravu vydat. K dispozici je řada vybavení, užitečného i zbytečného, lze použít i věci z vybavení, které má družina při příchodu na stanoviště u sebe. Je také možné vybrat si z několika dostupných batohů. Družina dostane o výpravě následující údaje: Jedná se o letní víkendovou výpravu s přespaním venku, v místech, kde nemusí být možné rozdělát oheň.

Bodování

- celkový počet bodů za stanoviště je 100 %
- za každou informaci, uvedenou ve zprávě pro rodiče, obdrží rádce 6 % bodů, celkem tedy za teoretickou část může družina získat 60 % bodů
- volba vhodné batohu pro daný typ výpravy: 0–12 % bodů
- složení věcí (co si družina vezme, co si nevezme, co má navíc): 0–12 % bodů
- vhodné uložení věcí v batohu, dostupnost základních věcí: 0–16 % bodů



Modul „Táboření“

Modul „Táboření“ do Svojsíkova závodu zahrnuje pobyt v přírodě, který je pro skautskou činnost velmi důležitý. Testuje schopnost přespání a pobytu v přírodě. Během modulu je nutné respektovat oddílové zvyklosti (vlastní typ stanu apod.).

Dovednosti, které může modul „Táboření“ testovat:

- ▶ vhodný výběr tábořiště
- ▶ schopnost postavení vlastního stanu
- ▶ postavení nouzového přístřešku
- ▶ rozdělení ohně
- ▶ vaření jídla
- ▶ úklid tábořiště

Úkolem družiny je naplánovat si cestu na určené tábořiště (jak družina pojede, kdy bude na místě) a dojít po určené cestě na tábořiště. Je žádoucí, aby na jednom tábořišti přespávalo více družin. Po příchodu na místo si družiny připraví stan nebo jiný přístřešek pro přespání a uvaří jídlo, kterým pohostí jinou družinu na tábořišti.



POBÝVAT V PŘÍRODĚ – VÝBĚR VĚCÍ NA VÝPRAVU A BALENÍ BATOHU

Proč ji má skaut ovládat?

Správně zabalený batoh nám ušetří mnoho námahy a mimo jiné také bolest zad. V dnešní době moderních materiálů a konstrukcí batohů se může zdát, že správné sbalení batohu není tak podstatné, protože novodobý batoh si s věcmi sám „poradí“. Nicméně při delších cestách jistě oceníme správné sbalení (to se týká i způsobu uložení věcí podle potřeby). Sbalený batoh je také majitelovou vizitkou.

Výběr vhodného oblečení a vybavení je neméně důležitý. Správný výběr nám pomůže řešit nepředvídatelné situace (např. déšť, sněžení) a zabrání případným následkům.

Jaké konkrétní znalosti a dovednosti by skaut měl mít?

- ▶ umí správně vybrat věci a vybavení na výpravu (podle délky, předpokládaného počasí, náplně atd.)
- ▶ umí si správně sbalit batoh
- ▶ používání správné výstroje a výzbroje (odpovídající situaci – na horách, v zimě atd.)

Co s tím v oddíle:

- ▶ Zkontrolujte na výpravách všem batohy a upozorněte na věci, které nosí zbytečně. Poradte (v případě, že to někdo neví), jak správně sbalit batoh (co a kam uložit a proč). Snažte se zdůvodnit, proč je nutné mít zrovna ty věci, které požadujete, a vysvětlíte, proč je zbytečné nosit některé věci navíc.
- ▶ Na táboře můžete trénovat vhodné balení batohu a výběr batohu podle různých kritérií.

TIP

Přineste na schůzku batoh (můžete i více) a různé věci, které si obvykle berete na specializovanou výpravu (např. na běžky). Vezměte také nějaké věci navíc (asi 1/3). Řekněte dětem, na jakou výpravu se chystáte (jak bude dlouhá, co na ní budete dělat a jaké asi bude počasí) a nechte je zabalit potřebné věci do odpovídajícího batohu (ve vhodném pořadí). Poté s nimi prodiskutujte jejich volbu.

Uspořádejte přednášku pro rodiče a členy oddílu. Vysvětlíte, proč je důležité nosit vhodné oblečení a vybavení a proč si děti mají balit batoh samy. Pokuste se rodičům vysvětlit, že troje boty jsou opravdu zbytečné, a pokud stále trvají na nesmyslném množství věcí, upozorněte je, že jejich děti je musí nosit na zádech. Můžete předvést názornou ukázkou správně a špatně sbaleného batohu (včetně nepotřebných věcí). Při vizualizaci si rodiče i členové oddílu jistě uvědomí rozdíl.

Disciplína Balení batohu na výpravu

moduly „Závod“, „Výprava“ a „Táboření“, dovednost: správný výběr věcí a jejich sbalení

Lidé

- 1–2 rozhodčí

Čas

- 20 minut

Potřeby

- různé druhy batohů
- věci na výpravu i věci nepotřebné
- zadání parametrů výpravy na papíře

Popis stanoviště

Družina dostane na papíru napsané zadání výpravy (délku, předpověď počasí, náplň...). Jejím úkolem je vybrat z nabídnutých věcí ty potřebné na výpravu dle zadání a správně je zabalit do vhodného batohu.

Bodování

- vybrané věci 65%
- správné zabalení do vhodného batohu 35%
- za každou zbytečnou či chybějící věc ztráta 2%



POBÝVAT V PŘÍRODĚ – ROZDĚLÁNÍ OHNĚ

Proč ji má skaut ovládat?

V přírodě je schopnost najít správné místo a rozdělát oheň nezbytností. Nejen proto, abychom si uvařili a zahřáli se v případě zimy, ale i proto, abychom si třeba mohli usušit mokré oblečení. Použití správného dřeva nám práci ulehčuje. Správně a bezpečně zahladit ohniště (tj. tak, aby nebylo nic poznat) patří mezi zásady správného pobytu v přírodě.

Jaké konkrétní znalosti a dovednosti by skaut měl mít?

- ▶ umí vybrat místo na oheň
- ▶ umí rozdělát a udržet oheň
- ▶ umí ohniště správně a bezpečně zahladit
- ▶ umí využívat oheň k různým účelům (vaření, sušení věcí atd.)
- ▶ umí používat vhodné druhy dřeva pro různé příležitosti

Co s tím v oddíle

- ▶ Snažte se na výpravách nepoužívat pouze vařiče a čas od času nechte děti vařit na ohništi. Zdůrazněte bezpečnostní opatření a kritéria pro výběr vhodného místa.
- ▶ Vysvětlete, proč se na některé ohně hodí více jeden druh dřeva a ne jiný. Nechte někdy děti vybrat místo i velikost ohniště, tak aby stačilo pro celý oddíl či družinu a také ohniště vykopat a zahladit.

TIP

Uspořádejte soutěž mezi družinami, ve které si budou muset v daném limitu pro sebe navzájem uvařit jídlo. S tím souvisí vybrání vhodného místa a dřeva, udržování ohně a také zahlazení ohniště. Po ukončení soutěže poskytněte družině zpětnou vazbu a upozorněte ji na chyby a správné kroky.

Nebojte se různých variant. Například můžete vaření polévky „okořenit“ tím, že členové družiny nesmějí mluvit, mají nějaký handicap, kolem ohniště je vyznačen kruh, do kterého nesmí nikdo vstoupit apod. Použití ohně a vaření lze spojit i s testováním dalších dovedností, jako je třeba týmová spolupráce v případě ohniště s kruhem.

Nezapomeňte na rozdělání ohně v krizových podmínkách – vlhko, omezené množství dřeva atd.

Pro starší a zkušené můžete využít méně tradiční úkoly. Takovým úkolem může třeba být uvařit vajíčko na stromě.

<p>Disciplína Vaření čaje <i>modul „Závod“ a „Táboření“, dovednost: rozdělení ohně, znalost rostlin</i></p>	<p>Disciplína Sušení šátku <i>moduly „Závod“ a „Táboření“, dovednost: rozdělení ohně, využití ohně k různým účelům</i></p>
<p>Lidé</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1–2 rozhodčí <p>Čas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 15 minut <p>Potřeby</p> <ul style="list-style-type: none"> ● věci na rozdělení a zabezpečení ohně (lopatka, sekyrka, sirky...) ● voda ● ešus nebo kotlík ● rostliny 	<p>Lidé</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1–2 rozhodčí <p>Čas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 30 minut <p>Potřeby</p> <ul style="list-style-type: none"> ● věci na rozdělení a zabezpečení ohně (lopatka, sekyrka, sirky...) ● šátek ● voda
<p>Popis stanoviště Na stanovišti je nachystané ohniště. Každá družina dostane na výběr ze tří hromádek rostlin – má za úkol vybrat jednu z nich a uvařit z ní čaj. Musí vybrat hromádku, kde není žádná jedovatá rostlina, aby se neotrávili. Dřevo si družiny sbírají samy.</p> <p>Bodování</p> <ul style="list-style-type: none"> ● za splnění úkolu v limitu s výběrem správné hromádky rostlin 100 % bodů ● za výběr správné hromádky na druhý pokus –20 % bodů, na třetí pokus bude odečteno dalších 20 % bodů ● za neuvaření čaje v limitu ze správné hromádky –40 % bodů 	<p>Popis stanoviště Družina na stanovišti dostane mokrý šátek (bude namočen před ní). Úkolem je šátek usušit (může ho předem vyždímat, ale musí na to přijít). K tomuto účelu musí družina rozdělat oheň s pomocí svých potřeb a materiálu (dřeva) v okolí. Ohniště musí zabezpečit. Pokud družina nemá potřebné vybavení, může si ho na stanovišti za bodovou ztrátu vypůjčit. Hodnotí se usušení šátku v limitu a zabezpečení ohniště.</p> <p>Bodování</p> <ul style="list-style-type: none"> ● zabezpečení ohniště 30 % ● usušení šátku v limitu 70 % (pokud nebude šátek úplně suchý, ztratí družina několik bodů, dle uvážení rozhodčího) ● pokud šátek shoří, nedostane družina žádné body ● za každou věc, kterou si družina nepřinese, ale vypůjčí na stanovišti, jí bude odečteno z maximálního možného zisku bodů 5 %

POBÝVAT V PŘÍRODĚ – STAVBA STANU ČI PŘÍSTŘEŠKU

Proč ji má skaut ovládat?

Pobyt v přírodě by nebyl ani z poloviny tak dobrý a dobrodružný, kdybychom tam nepřespávali. Spaní pod širákem má jistě své kouzlo, ale někdy se potřebujeme z různých důvodů schovat. K tomuto účelu musíme vědět, jak a kde postavit stan či jiný přístřešek. Správně vybrané místo pro přístřešek nám může ušetřit např. nepříjemné překvapení v podobě mokrých věcí po nočním dešti při postavení stanu do prohlubně. Použití odolných a funkčních materiálů při dnešní výrobě stanů může svádět k pocitu, že dovednost správně vybrat místo na stavbu stanu je bezpředmětná. Při dlouhodobějším nevhodném výběru místa a špatném postavení přístřešku však nevydrží ani odolné materiály. Nehledě na to, že schopnost správně vybrat místo a postavit přístřešek patří k pobytu v přírodě.

Jaké konkrétní znalosti a dovednosti by skaut měl mít?

- ▶ umí najít vhodné místo na stavbu stanu či jiného přístřešku
- ▶ umí správně postavit a sbalit stan
- ▶ umí správně postavit jiný druh přístřešku
- ▶ ví, jak o stan pečovat (impregnace, sušení atd.)



Co s tím v oddíle?

- ▶ Nejezděte na výpravu pouze do chat a chalup. Alespoň jednou za čas si vyjeďte pod stan nebo pod širák s možností stavby jiného přístřešku. Při putování nechte děti vybrat místo na stanování, o kterém si myslí, že je vhodné.
- ▶ Naučte je správně postavit stan a vždy po nich pořádnou stavbu vyžadujte. Zkuste používat i jiné formy přístřešků.

TIP

Nechte družiny, aby si na výpravě samy postavily přístřešek, do kterého se vejde celá družina. Výběr materiálu a způsob stavby nechte na družině (s podmínkou, že musí využít např. pouze přírodních materiálů). Po dokončení stavby nechte družinu v přístřešku přenocovat; a to i v případě špatného počasí. Chybami se člověk učí, a pokud jim za deště do přístřešku náhodou naprší, příště věnují větší pozor výběru místa a materiálu. Je nutné po skončení vysvětlit, kde družina případně udělala chybu.

Stavět přístřešek můžete i na jednodenní výpravě, kde může sloužit jako „skladíště“ věcí při vaření oběda.

<p>Disciplína Stavba stanu 1 <i>modul „Závod“, „Táboření“, dovednost: orientace v terénu</i></p>	<p>Disciplína Stavba stanu 2 <i>modul „Závod“, „Táboření“, doved- nost: spolupráce v družině</i></p>
<p>Lidé</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1–2 rozhodčí <p>Čas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 10 minut <p>Potřeby</p> <ul style="list-style-type: none"> ● stany základní kopulovité konstrukce (množství záleží na tom, kolika hlídkami má být stanoviště průchozí) ● do každého stanu 2 spacáky a 2 karimatky 	<p>Lidé</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1–2 rozhodčí <p>Čas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 15 minut <p>Potřeby</p> <ul style="list-style-type: none"> ● stany ● každý svůj šátek
<p>Popis stanoviště</p> <p>Družina má za úkol postavit běžný kempinkový stan (tzv. „kopule“). Na stanovišti jsou dále připraveny karimatky a spacáky, aby mohl být postavený stan zkompletován a připraven ke spánku táborníků. Tato disciplína je mimo jiné zkouškou spolupráce členů družiny.</p> <p>Výsledná práce družiny je hodnocena podle několika kritérií. Tato kritéria závodníci před dokončením stavby neznají, je na nich, aby sami odvedli co nejdokonalejší práci.</p> <p>Bodování</p> <ul style="list-style-type: none"> ● celkový počet bodů za stanoviště je 100 % ● uložení podlahy, zakolíkovaní všemi kolíky: 20 % bodů (za případný chybějící kolík strhává rozhodčí 1 bod za každý takový případ) ● vztyčení prutů, uchycení moskytiéry: 15 % bodů (moskytiéra musí být připevněna na všechny háčky a uvázána ve vrcholu stanu, za nedodržení některé podmínky strhává rozhodčí 1 bod za každou chybu) ● umístění krycí plachty: 15 % bodů (krycí plachta musí být správně umístěna a zakolíkována všemi kolíky, za každý chybějící strhává rozhodčí 1 bod) 	<p>Popis stanoviště</p> <p>Družina si musí postavit stan, ale nevidí (až na rádce). Ten družině dává instrukce, sám ale stavět nemůže. Po skončení stavby proběhne hodnocení a družina stan s otevřenýma očima sbalí.</p> <p>Bodování</p> <ul style="list-style-type: none"> ● zvládnutí úkolu v limitu: 100% ● hodnotí se správné postavení stanu, uchycení kolíků, spolupráce družiny a schopnost rádce koordinovat práci družiny <ul style="list-style-type: none"> ● správné postavení a vypnutí předsíňky: 15 % bodů (předsíňka musí být postavena a tyče, které jí drží, musí být správně ukotveny, každá z nich do dvou stran, každá chyba znamená ztrátu jednoho bodu) ● zapnutí všech zipů: 10 % bodů ● příprava ležení, uložení spacáků: 10 % bodů ● spolupráce: 15 % bodů (rozhodčí hodnotí spolupráci členů družiny, jak se jednotliví členové podíleli na stavbě)



Netradiční podoby Svojsíkova závodu

V této části najdete informace o zajímavých nápadech, které byly použity různými pořadateli jednotlivých kol SZ v roce 2007. Někteří pořadatelé pojali netradičně jednotlivé moduly, jiní celý závod.

Svojsíkův závod ve městě s legendou hledání svatého grálu

Praha 6 uspořádala celé základní kolo SZ ve městě. Celý závod byl zasazen do symbolického rámce hledání svatého grálu, skládal se ze tří částí, z nichž se dvě odehrávaly v přítomnosti a jedna v minulosti.

První částí byl modul „Závod“, který se uskutečnil v pražské oboře Hvězda. Za modul „Závod“ získávaly družiny body do SZ, ale i peníze, za které si pak nakoupily jídlo a další vybavení.

V druhé části byly spojeny moduly výprava a brány. Na území Prahy 6 byla rozmístěna stanoviště bran a družiny musely navštívit určitý počet (ne všechny, ale každý minimálně jedno). Za splnění získávaly jednotlivci čísla, která jim dohromady dávala souřadnice klubovny v Zelené, kde na ně čekala večere.

Třetí část se odehrávala na Hanspaulce. Na družiny čekal přechod do minulosti a rytíři družinám ukázali místo, kde najdou klíč k šifře (tu obdržely na začátku závodu). Šifra obsahovala popis cesty ke grálu, který byl umístěn na Babě (zřícenina). I tato část byla součástí SZ.

Praha 6 se rozhodla pro pořádání městského svojsíkáče zejména z organizačních důvodů – je velmi těžké sehnat základnu pro velké množství lidí. Také chtěly vyzkoušet něco nového, a to se jim osvědčilo – přijelo více lidí než jiné roky.

Modul „Výprava“ jako součást oddílové činnosti

V základním kole v Blansku se rozhodli zapojit modul „Výprava“ přímo do oddílové činnosti. Družiny si musely vybrat jednu ze tří navrhovaných možností výpravy a samy (po dohodě s vůdcem) ji uspořádat a vyhodnotit. Organizátoři komunikovali přímo s rádci.

Pro hodnocení výpravy musela družina pořídit zprávu, která obsahovala: typ výpravy, fotky, mapky (trasa, doprava a příprava trasy), shánění informací, vyúčtování, kdo se výpravy účastnil. Týden po skončení výpravy musela družina tuto zprávu odevzdat pořadateli základního kola nebo střediskovému vůdci. Kromě výše uvedených informací musela zpráva obsahovat i informace, které souvisely s vybraným typem výpravy.

Typy výprav

Za humna: výprava na místo, které není příliš vzdálené. Podmínkou této výpravy bylo, že družina na ní na ohni uvaří (nikoli pouze ohřeje) jídlo. Zpráva tedy musela obsahovat i informace o vybraném jídle, popis tábořiště a programu.

Daleko: výprava na vzdálenější místo. Podmínkou bylo, že družina musí při cestě na výpravu cestou tam i zpět (dohromady) nejméně třikrát přestupovat. Kromě toho musela družina navštívit nějakou památku. Informace o navštívené památce se musely objevit ve zprávě, stejně jako popis dopravy a dojmy.

Sportovní/kulturní: při tomto typu výpravy se družina zúčastnila sportovní nebo kulturní akce. Ve zprávě se objevily informace z průběhu akce, zážitky z cesty a splnění cíle. Kromě toho musela zpráva obsahovat recenzi kulturní akce (kde se konala, kdo ji pořádal, informace o autorovi, o díle, co nejvíce zaujalo a proč – otázky lze přizpůsobit podle charakteru navštívené akce).

Symbolický rámec závodu – Konference

V základním kole v Jindřichově Hradci použili pro celé kolo SZ symbolický rámec vědecké konference o cestování časem a zkoumání dávných kultur. Na tento koncept navazoval symbolický rámec závodu na motivy seriálu LOST (Ztraceni).

Každá družina (výzkumný tým) si měla na prestižní vědeckou konferenci o dávných kulturách připravit prezentaci své kultury. Kromě prezentace si měla družina vyrobit zřetelně viditelnou typickou část oblečení, která souvisí s kulturou. Kultury, které byly představeny na konferenci: Římané, Krétané, Řekové, Keltové, Indiáni Severní Ameriky, Vikingové, Slované, Toltékové, pravěká kultura, kultura Indie a Číny, Egypťané.

Základní kolo v Jindřichově Hradci bylo na celý víkend a vědecká konference se odehrávala v pátek večer. Po skončení konference čekal na účastníky koncert a po koncertě odlet na doprovodné aktivity konference. V hangáru bylo nasimu-
lované letadlo (i s letuškou a občerstvením). Letadlo však během letu ztroskotalo na ostrově. Tak se družiny přenesly do prostředí LOST a jednotlivé moduly SZ se nesou v tomto duchu.

Cílem družin je dostat se z ostrova domů. Toho dosáhnou tak, že přečtou svitek, který dostanou od mnichů (ochránců ostrova). Svitek je však napsán neznámým písmem, a tak musejí získat klíč. Podle pořadí v jednotlivých modulech získávají družiny odpovídající počet písmen. Celkový vítěz na konci přečte svitek a získá možnost dostat se domů (ostatní se u vítězných družin vykoupí darem, který vyrábí na výpravě)

Symbolický rámec závodu – Ztracený svět

V základním kole na Praze 2 použili pro celé kolo SZ symbolický rámec ztraceného světa. Nechali se inspirovat knihou „Ztracený svět“ od A. C. Doyle a komiksovou adaptací „První výprava do ztraceného světa“. Závod se skládal ze tří modulů – „Závod“, „Brány“ a „Táboření“. SZ se konal v jednom dni. Před SZ dostali rádcové následující dopis:

London, rok 1910

S tvým dobrým přítelem z univerzity ses setkal v klubu na Oxford street. Náramně jste si popovídali o tom, co nyní děláte a co se v posledních letech změnilo. Zásadní byla ale nabídka, kterou lehce zminil. Zaujala tě, takže sis vyžádal podrobnosti a už za dva dny přinesl pošták dopis, na který jsi nedočkavě čekal.

Na obálce se vyjímá emblém výzkumné společnosti známého profesora Challangera. Šláni několik malých výzkumných týmů pro expedici do Jižní Ameriky. Profesor Challenger, některými označován jako podivín, psal o dosud neprozkoumané stolové hoře, kde by se chtěl pokusit najít důkazy o existenci zachovalého druhohorního světa. Podle profesurovy teorie a podle nevěrohodných a nepotvrzených zpráv by se na izolované horské plošině mohly vyskytovat přírodní druhy jinde už 65 milionů let vyhynulí. Připadalo ti to neuvěřitelné, ale zároveň fascinující!

Profesor potřebuje 4-8 členné týmy, které mu budou pomáhat s průzkumem stolové hory. Odměna je relativně vysoká a profesor nastínil ještě určitou možnost výskytu diamantů.

Zájem o účast na expedici bude zjevně velký, a proto jsi neváhal a hned odeslal dopis s přihláškou do konkurzu. Podmínky jsou náročné, ale ty a tví přátelé byste je měli splnit.

V dalších dnech se chystáte setkat a věnovat se přípravám nezbytným pro úspěch v konkurzu. Je třeba vyrobit prezentaci vašeho týmu, která bude velkou měrou rozhodovat o začlenění vaší skupiny do expedice. Musíte představit váš tým, jaké máte zkušenosti, zájmy, dovednosti i nedostatky. Konkurz řídí profesorův přítel lord Roxton, který si všechna fakta bude jistě ověřovat, takže nepřipadá v úvahu, že byste si tam mohli něco vymyslet. Pro všechny účastníky expedice je také velmi důležité mít alespoň základní přehled o druhohorních živočišcích. To ale není až tak obtížné, požadované znalosti se zdají být celkem jasně určené.

Konkurz a po něm brzký odjezd na expedici se kvapem blíží, takže si rychle domlouváš schůzku s přáteli a hlavou se ti honí nápady, jak nejlépe připravit svůj tým na expedici.

Hned po příjezdu na místo byli účastníci přivítáni sponzorem a následovalo setkání s vedoucími výpravy (prof. Challenger, lord Roxton, Ned, Jessica, prof. Summerlee). Poté byl zahájen průzkum (odstartoval závod). Modul „Závod“ měl sedm disciplín a tři speciální. Mezi speciální disciplíny patřila souhra chování, která se hodnotila na každé disciplíně, prezentace družiny (družiny si měly připravit před závodem) a cesta do Ameriky (domluva sruzy, hledání spoje, práce s GPS). Všechny disciplíny závodu byly zasazeny do kontextu symbolického rámce a vztahovaly se k němu (např. Území prehistorických brouků, Pozorování domorodců, Po stopách ztraceného). Pak následovaly moduly „Táboření“ a „Brány“. Celý SZ byl zakončen konferencí s rautem, na které byly vyhlášeny výsledky.



Edice Skauting speciál nabízí

Tichou poštou

Formou korespondence mezi skautskou vedoucí a návštěvníkem zvěncí, přibližuje čtenářům základní pilíře skautingu – jeho poslání, principy a metodu. K jejich dokreslení využívá napínavý příběh velké zimní hry na motivy povídky Jiřího Stránského Tichá pošta. Právě na konkrétní aktivitě je tak nejlépe vidět, jak se smysl skautingu zrcadlí v každodenním životě oddílu.

Symbolický rámeček

Na 48 stránkách knížky vám Mach a Šebestová nabízejí zajímavý pohled na jednu část skautské metody – symbolický rámeček. Ve svých hovorech se přes to, co je symbolický rámeček, kde ho najdeme a jak ho používat, dostanou až k úvahám, k čemu ho vůbec potřebujeme, kde s ním můžeme pracovat a proč. Příručka nabízí kromě teorie i řadu konkrétních nápadů pro vedení oddílu.

Družinový systém

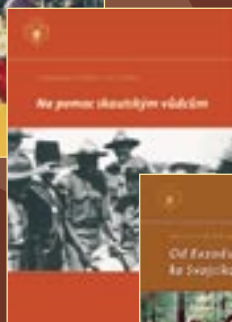
Publikace se zaměřuje na jeden ze základních prvků skautské metody – družinový systém. Ten nachází největší uplatnění ve skautském věku, nicméně základy k jeho pozdějšímu rozvinutí je třeba vytvářet již u vřát a světlušek. Proto je určen vedoucím všech věkových kategorií.

Nikdy nekončící dobrodružství

Metodický průvodce rozvojem duchovního života – to je podtitul druhé publikace z řady tématických příloh časopisu Skauting. Zve čtenáře ke skutečnému dobrodružství objevování a rozvoje vlastního duchovního života i duchovního rozvoje života dětí a dospívajících. Nedramatičtější obdobím bývá zpravidla roverský věk, ale základy je třeba vytvářet již od útlého dětství.

Na pomoc skautským vůdcům

Tato příručka začala vznikat před první světovou válkou. B-P tehdy připravoval první kurzy pro vůdce oddílů a aby jim jejich působení ulehčil, sestavil pro ně sérii poznámek o výchově kluků prostřednictvím skautingu. Přesvědčte se i vy, že mnohé z výchovných postřehů B-P jsou aktuální i dnes po 87 letech od prvního vydání.



Příloha

Možná zranění pro disciplínu „První pomoc“ a jejich ošetřování

V tomto materiálu je uveden seznam možných zranění využitelných ve Svojsíkově závodě včetně podrobného popisu a bodové ohodnocení, co musí u každého úkolu být provedeno. Je možné zvolit i jiná zranění (nebo jiné varianty), nicméně vždy při zachování zde uvedené náročnosti a rozsahu. Uvedená poranění vycházejí ze skautské stezky (z 1. a 2. stupně skautské zdatnosti). Pro realizaci této disciplíny doporučujeme zranění na figurantech namaskovat a k hodnocení si přizvat odborníka.

Úkol č. 1

Diagnóza: prudké zevní krvácení

Popis: Malý Petr se koupal s kamarádem v řece, při přechodu přes mělký brod zakopl a spadl. Rukou při tom narazil na skleněný střepek a ošklivě si poranil předloktí levé ruky. Uprostřed předloktí na palcové straně má 4 cm dlouhou řeznou ránu, ze které rytmicky stříká krev, je bledý v obličejí.

Správné ošetření

1. přímo stlačí ránu prsty či tlakem dlaně přes obvazový či jiný materiál, postiženého položí a zvednou levou horní končetinu: 1 bod
2. přiloží tlakový obvaz nebo najdou nejdříve příslušný tlakový bod a stisknou jej: 1 bod
3. povolí případně stlačený tlakový bod 1 bod
4. provedou protišoková opatření: 1 bod
5. zavolají odbornou zdravotnickou pomoc (tel. číslo., kdo volá, kde se stalo, co se stalo): 2 body

Chyby

1. ošetřování ve stoje
2. rána stlačena po více než 2 minutách, nebo nebyla vůbec stlačena
3. špatné stisknutí tlakového bodu (pokud tlakový bod použijí)
4. nesprávně přiložený tlakový obvaz
5. neprovedena protišoková opatření – tj. položení postiženého na záda, zdvihnutí nebo alespoň podložení dolní končetiny, přikrytí postiženého
6. nesprávný postup při volání odborné pomoci

Úkol č. 2

Diagnóza: zhmoždění s podezřením na zlomeninu předloktí

Popis: Pavla se houpala na přírodní houpačce, která visela ze stromu nad menším svahem. Při rozhoupnutí se Pavla neudržela a spadla. Při tom se plnou silou udeřila levou horní končetinou o zem. Když se chtěla zvednout, ucítila silnou bolest v levé horní končetině. Na předloktí se objevil krevní výron. Místo je velmi citlivé na lehký tlak.

Správné ošetření

1. postiženého posadí, šetrně podepřou jeho zraněné předloktí a položí mu je přes hrudník: 1 bod
2. ruku uloží do šátkového závěsu: 2 body
nebo zhotoví provizorní dlahu: 2 body
3. přivolají pomoc: 2 body

Chyby

1. ošetřování stojícího
2. nešetrné zacházení při diagnostice a ošetřování
3. nedostatečné znehybnění předloktí
4. špatně zhotovená dlahu (nevhodný materiál – kulaté sukovité klacíky, dlahu neznehybňuje i loket – lze nahradit kombinací s šátkovým obvazem, dlahu je upevněna tenkými provázky, tkaničkami apod.)
5. nesprávný postup při volání odborné pomoci

Úkol č. 3

Diagnóza: spálenina

Popis: Kluci na táboře vařili čaj. Franta nesl s Honzou velký hrnec, ale nešťastnou náhodou si při pokládání hrnce na stůl opařil vařícím čajem hřbet ruky a část předloktí.

Správné ošetření

1. posadí postiženého, okamžitě začnou chladit studenou pitnou vodou: 1 bod
2. po počátečním ochlazení šetrně svléknou mokrý oděv a pokračují v chlazení poléváním studenou vodou (začít je třeba do 3 min. od úrazu, chladit dostatečně dlouho): 1 bod
3. chladí dostatečně dlouho (min 15–20 min): 1 bod
4. sterilně kryjí (kromě I. stupně), puchýře nepropichují: 1 bod
5. přivolají odbornou pomoc: 1 bod

Chyby

1. ošetřování stojícího
2. neochlazována postižená plocha
3. snaha zasypávat, mazat, propichovat puchýře či jinak ošetřovat poraněné místo
4. nesprávný postup při volání odborné pomoci

Úkol č. 4

Diagnóza: hluboké bezvědomí se zástavou dechu po poranění hlavy

Popis: Kamil si hrál s partou kluků na kopci na klouzačce. Rychle se rozběhl a ujížděl dolů. Najednou zakolísal, ztratil rovnováhu. Divoce mával rukama, jak se snažil situaci zvládnout. Pak kamarádi viděli, že se nahnul vzad, nohy mu vylétly do výše a padl na záda. Kluci viděli,

jak se zjevně udeřil do hlavy. Nyní leží zády k zemi, je bledý a nereaguje na výzvy. Z hlavy nekrvácí. Zkusili jste tep a zjistili jste, že mu srdce bije a má tep asi 70 za minutu.

Správné ošetření

1. posoudí dýchání – přiložení tváře k ústům a nosu, pohled na hrudní koš – předvedou na figurantovi: 1 bod
2. popíše postup při resuscitaci vč. revize dutiny úst: 1 bod
3. předvedou záklon hlavy na figurantovi: 1 bod
4. popíše, jak dlouho by měli resuscitovat: 1 bod
5. přivolají odbornou pomoc: 2 body

Chyby

1. špatná diagnostika dýchání (zjišťování dechu pomocí zrcátka)
2. špatný postup při resuscitaci (neprovedení revize ústní dutiny, chybný záklon hlavy, jiný poměr vdechů než 2:30 [uznat i 2:15, ale upozornit, že to tak již není])
3. odpoví jinak než resuscitovat do příjezdu lékařské pomoci, do obnovení dýchání u postiženého nebo do vyčerpání sil resuscitujícího
4. nesprávný postup při volání odborné pomoci

Úkol č. 5

Diagnóza: hluboké bezvědomí se zástavou dechu a tepu po tonutí

Popis: Eliška se koupala s kamarádkou Lenkou v rybníce. Najednou zmizela Lence z očí. Lenka k ní ihned začala plavat. Podařilo se jí zachytit tonoucí Elišku, která zřejmě dostala silnou křeč. Bohužel to Lenka i přesto, že je dobrou plavkyní, nestihla včas. Vytáhla Elišku již v bezvědomí. Naštěstí jste byli u rybníka na výpravě. Eliška je bledá v obličeji, zjevně nedýchá. Musíte ihned jednat.

Správné ošetření

1. popíše postup, jak se přiblížovat k tonoucímu, aby se zachránce neohrozil: 1 bod
2. předvedou, jak zjistit dech: 1 bod
3. popíše postup resuscitace: 1 bod
4. popíše, jak dlouho by měli resuscitovat: 1 bod
5. přivolání odborné pomoci: 2 body

Chyby

1. neví, jak se blížit k tonoucímu
2. neumí zjistit dech, vylévá z utonulého vodu, opomene revizi dutiny ústní
3. popisuje špatně postup resuscitace
4. odpoví jinak než resuscitovat do příjezdu lékařské pomoci, do obnovení dýchání u postiženého nebo do vyčerpání sil resuscitujícího
5. neumí volat rychlou zdravotnickou pomoc

Úkol č. 6

Diagnóza: bodnutí hmyzem

Popis: Helenu bodla včela do hřbetu pravé ruky. Ošetřete ji.

Správné ošetření

1. postiženou posadí, šetrně vytáhnou žihadlo: 1 bod
2. desinfikují okolí místa vpichu: 1 bod
3. ke zmírnění otoku ošetří místo Fenistil gelem (případně octem, či rozkrojenou cibulí): 1 bod
4. uvedou rozdíly mezi bodnutím včelou, vosou, sršněm: 1 bod
5. zeptají se, zda není alergická: 1 bod

Chyby

1. neznalost uvedených bodů

Úkol č. 7

Diagnóza: bezvědomí

Popis: Pavel si už od rána stěžoval, že mu není dobře. Když jste šli na oběd, všimli jste si, že je Pavel nějaký bledý. Náhle cestou do jídelny venku omdlel.

Správné ošetření

1. položí postiženého na záda a podloží mu dolní končetiny (autotransfuzní poloha), uvolní těsnící oděv u krku, v pase, na hrudníku: 1 bod
2. zajistí postiženému dostatek čerstvého vzduchu, venku umístí do stínu, položí studené na hlavu: 1 bod
3. zjistí, zda při pádu nedošlo k poranění (+ pravidelná kontrola pulsu a dechu): 1 bod
4. přivolání lékařské pomoci (postižený se neprobírá ihned, přetrvává změněný stav vědomí, mluví zmateně, nepravidelnosti pulsu a dechu, přidružené zranění): 2 body

Chyby

1. nepodložení dolních končetin
2. nezjišťování případných poranění
3. nezkontrolování dechu, tepu, reakcí
4. neznalost varovných příznaků

Úkol č. 8

Diagnóza: uštknutí hadem

Popis: Jirka se šel na výpravě podívat po lesních jahodách na pasece. Byl krásný červnový den a sluníčko příjemně páliło. Najednou Jirka vykřikl a zděšeně k Vám začal utíkat s křikem: „Zmijje!“ Na jeho noze jste spatřili dvě krvavé stopy po zmijích zubech.

Správné ošetření

1. posadí, zklidní postiženého: 1 bod
2. desinfikují okolí rány: 1 bod
3. přivolání lékařské pomoci: 1 bod
4. správně přiloží škrtdlo (široké škrtdlo, jen mírně utažené, které snižuje odtok = zvyšuje krvácení, jemná masáž okolí rány = zvyšuje krvácení): 1 bod
5. transport vleže (ví, jak zajistit): 1 body

Chyby

1. ošetřování ve stoje
2. ošetření bez desinfekce
3. nevhodný transport (doprovodem, odnášením)
4. jakékoliv formy vysávání, vypalování rány

Úkol č. 9

Diagnóza: omrznutí

Popis: Na zimní výpravě ve skalnatém terénu jste potkali člověka. Je to horolezec, který trénoval zimní lezení. Podcenil okolní teplotu a lezl bez rukavic. Teď má prsty na ruce bělavé, studené, necitlivé

Správné ošetření

1. mechanické prokrvení (jemná masáž, NE tření, už vůbec ne sněhem): 1 bod
2. zahřívání (vezmeme jeho ruce do svých, vložíme jeho ruce do jeho podpaží či třísel – pod oděv jednoho zachránce): 1 bod
3. odvedení postiženého do tepla, celkové zahřívání (teplé oblečení, polévka, čaj), sundání příp. prstýnků, místní zahřívání (obklady nebo vlažná lázeň, pomalu ohřívání přiléváním teplejší vody, u II. a III. stupně sterilně kryjeme a znehybníme končetinu): 1 bod
4. přivolání odborné zdravotnické pomoci: 2 body

Chyby

1. tření rány
2. nedostatečné zahřívání postiženého v terénu
3. chybný postup při zahřívání v místnosti
4. nesprávný postup při volání odborné pomoci

Úkol č. 10

Diagnóza: tepelné poškození organismu – TPO

Popis: Pepík a Karel šli o prázdninách mamince pro prádlo do prádelny. V místnosti bylo vlhko a horko, otevřené bylo jen malé okénko u stropu. Zatímco jedna ze zaměstnankyň chlapcům

hledala balík s prádlem, druhá si začala stěžovat na únavu, začala se silně potit, byla zarudlá v obličeji. Zatočila se jí hlava, proto se opřela o stěnu a náhle se sesunula na podlahu.

Správné ošetření

1. umístí postiženého do chladnějšího prostředí na čerstvý vzduch, zvednou mu dolní končetiny: 1 bod
2. ochlazují ho studenými obklady na čelo a končetiny, mohou přiložit studený zábal: 1 bod
3. podávají vlažné až studené tekutiny (minerálka, lehce osolená voda): 1 bod
4. při bezvědomí kontrolují dech a přivolají odbornou pomoc: 2 body

Chyby

1. neodstranění z přehřátého prostředí
2. nedostatečné ochlazování
3. opomenutí tekutin, chybné tekutiny
4. chyby v dechu, v přivolání odborné pomoci

Úkol č. 11

Diagnóza: otrava oxidem uhelnatým

Popis: Romanův kamarád Pavel chtěl spáchat sebevraždu. Zamknul garáž, sedl si do tátova auta a pustil motor. Když ho Roman s kamarády našel, byl Pavel v bezvědomí. Co museli kluci udělat?

Správné ošetření

1. nejprve musí otevřít široce vrata a začít větrat, nejlépe průvanem, pak vypnout motor, přesunout postiženého na čerstvý vzduch: 1 bod
2. kontrolují dýchání a puls (předvedou): 1 bod
3. srdeční akce i dech běží, uloží jej do stabilizované polohy: 1 bod
4. přivolají odbornou pomoc: 2 body

Chyby

1. začátek bez větrání
2. chybná diagnostika pulsu a dechu
3. chybná stabilizovaná poloha
4. chybné přivolání

Dotazník pro rozhodčí

Tento dotazník je určen pouze pro potřebu vedoucího oddílu. Během tohoto závodu bychom se chtěli pokusit zjistit a předat vedoucímu oddílu podněty k další práci s družinou, na co se zaměřit, co funguje dobře a co by stálo za to zlepšit. Poznamenej cokoli, co považuješ za užitečné, nejde o nějaké objektivní hodnocení, ale o Tvoje postřehy. Pokud Ti nestačí chlívěčky, použij druhou stranu.

družina: stanoviště zapsal:

Spolupráce, vztahy v družině

Jak se k sobě, mezi sebou chovají? Jak spolu mluví? Jaká atmosféra je v družině? Jak pracují pod tlakem, ve stresu, komunikace v družině...

Řízení družiny

Rozdělení rolí, úkolů, jednoznačné, kdo vede a kdo co dělá, zmatky v řízení, plánování × živelnost – řízení × chaos, jaký je styl vedení...

Řešení problémů a výzev

Efektivita postupu, efektivita hledání (nových) řešení, přijímání nových řešení, přístupy k problémům...

Poznámky

Co dalšího mě zaujalo?

Dotazník pro děti

Tento dotazník je určen pouze pro potřebu pořadatelů. Chtěli bychom zjistit, jak se Ti závod líbil (co se Ti líbilo nebo nelíbilo a proč). Je pro nás důležité znát Tvůj názor, protože nám pomůže závod v příštích letech zlepšit. Poznamenej cokoli, co považuješ za užitečné. Jde nám o Tvoje postřehy a názory. Pokud se Ti něco nelíbilo, napiš proč. Pokud Ti nestačí chlívěčky, použij druhou stranu.

Srozumitelnost

Bylo zadání disciplín srozumitelné? Věděl/a jsi, co se po Tobě chce?

Náplň

Byla náplň disciplín zajímavá? Myslíš, že jsou disciplíny užitečné?

Nápaditost

Která disciplína byla pro Tebe nová? Co se Ti líbilo nejvíce a co nejméně?

Vzkazy

Místo na Tvoje další vzkazy či poznámky...

Skauting – tématické číslo: Od Exzodu ke Svojsíkovu závodu

Autor: Magdaléna Žárská - Skippy

Autoři fotografií: Miroslav Martinovský, Jakub Pavelka, archiv TDC

Grafická úprava a DTP: Marek Bárta

Vydal:

Junák - svaz skautů a skautek ČR

Tiskové a distribuční centrum

Senovážné nám. 24, 116 47 Praha 1

jako svou 129. publikaci

Praha 2007

Jazyková korektura: Michaela Čákrťová

Vytiskla tiskárna Retip, Červený Kostelec

Náklad: 2600 ks

První vydání

ISBN: 978-80-86825-24-3

Od Exzodu ke Svojsíkovu závodu

je další publikace z řady tématických příloh časopisu Skauting. Zaměřuje se na změnu podoby Svojsíkova závodu. Vysvětluje, proč ke změně došlo, a představuje novou podobu. Poskytuje nápady a tipy jak pro oddílový program v průběhu roku, tak pro disciplíny v závodě. Je proto určena vůdcům a vůdkyním oddílů, stejně jako pořadatelům Svojsíkova závodu.

Svojsíkův závod je jedním z metodických nástrojů skautské výchovy. Družiny při něm mohou prověřit své schopnosti a dovednosti a „poměřit“ se tak s ostatními. Družinám poskytuje zážitek, oddílovým vůdcům pak určitý druh zpětné vazby na konkrétní družinu či jednotlivce. Ve skautském hnutí má dlouhou historii.

