



PETR KLÁPŠTĚ - HŘÍBEK A KOL.

# *Příroda kolem nás*





*Podpořeno grantem z Islandu, Lichtenštejnska a Norska v rámci Finančního mechanismu EHP a Norského finančního mechanismu prostřednictvím Nadace rozvoje občanské společnosti.*

**Příroda kolem nás** je jednou z šesti oblastí, do kterých bude Nový skautský program pro děti ve stezkách a dalších výchovných nástrojích rozdělen.

Tato knížka je první ze série metodických příruček, které sledují stejné dělení a přinesou náměty a rady pro tvorbu oddílového programu a plnění jednotlivých bodů skautské stezky.

Každý vedoucí si zde může najít, co potřebuje – trochu teorie (protože se znalostí obecných principů si můžeš programy vytvářet a přizpůsobovat s menším rizikem neúspěchu) i náměty na konkrétní a vyzkoušené programy (protože je škoda nevyužít zkušenosti druhých). Co budeš hledat marně, je jednoduchý, jediný správný a zaručený recept na úspěšnou práci se stezkou. Nic takového neexistuje. Záleží na každém vedoucím, jak se svým oddílem bude pracovat. Příručka může poradit a pomoci, ale Tvůj osobní vklad nikdy nenahradí.

### Jak příručku používat?

- ▶ Především zároveň používej zdravý rozum. Příručku vnímej jako inspiraci, náměty a rady si uprav podle své potřeby – ale vždy přemýšlej nad tím, co děláš. Pokud narazíš na něco, s čím nesouhlasíš nebo čemu nerozumíš, zkus to přijmout jako výzvu a inspiraci k vlastním úvahám, které mohou být velmi cenné a často tě dovedou dál než samotné čtení.
- ▶ Přizpůsobte si svou práci se stezkou svému oddílu. Každý oddíl je trochu jiný, co platí a funguje v jednom oddíle, nemusí stejně fungovat v jiném.
- ▶ Přizpůsob styl práce sám sobě. Každý vedoucí by měl mít nějaké univerzální předpoklady, znalosti a dovednosti, které zajišťují, že zvládne vedení oddílu, kromě toho má ale každý svůj zvláštní talent, zájmy, styl. Snaž se využít tyto svoje zvláštnosti ve prospěch oddílu. Nejde o to, aby měli všichni stejného koníčka či odbornost jako jejich vůdce, důležité je, abys využil plně své schopnosti a talent ve prospěch kluků a holek v oddíle. Nadchnout je totiž dokážeš jen když jsi nadšený sám.

### Jak se v příručce vyznat?

Kniha je rozdělena na dvě hlavní části. V první najdeš v pěti kapitolách povídání o jednotlivých bodech stezky v následující struktuře:

- ▶ cíle bodu stezky a objasnění jeho smyslu ve skautské výchově
- ▶ věcné znalosti k tomuto bodu, jsou-li potřebné
- ▶ metodiku s praktickými náměty na programy
- ▶ popis, jak se tento bod stezky odráží v jednotlivých výchovných kategoriích (tam, kde pro více kategorií platí to samé, jsou popisovány najednou)

V druhé části jsou podrobně popsány programy a anotace užitečných knih, které Ti pomohou při přípravě programu.

Pro snazší orientaci jsou v celé příručce rozlišeny tři typy textu.

- ▶ Hlavní text
- ▶ Boxy, které doplňují hlavní text – u teoretických částí obsahují praktické tipy, u popisu jednotlivých aktivit vzhled do související teorie.
- ▶ Odsazený doplňující text, který pro zájemce rozšiřuje základní text o podrobnosti či nové pohledy.

# Obsah

JAK SE V PŘÍRUČCE ZORIENTOVAT ( <i>Vít Růžička - Víťa, Petr Klápště - Hříbek</i> )...	1
MALÝ TAHÁK K NOVÉMU PROGRAMU ( <i>Vít Růžička - Víťa, Petr Klápště - Hříbek</i> )	4
Stezka .....	4
Výchovné kategorie.....	5
<b>PŘÍRODA KOLEM NÁS (<i>Petr Klápště - Hříbek</i>)</b> .....	7
1. Příroda jako pomocník osobního rozvoje .....	8
2. Výchova k šetrnému chování .....	9
<b>F.1 POBYT V PŘÍRODĚ (<i>Vít Růžička - Víťa</i>)</b> .....	11
Metodika aneb jak na to .....	12
Pobyt v přírodě – pohled na jednotlivé výchovné kategorie .....	17
<b>F.2 VNÍMÁNÍ PŘÍRODY (<i>Petr Klápště - Hříbek</i>)</b> .....	20
Metodika aneb jak na to .....	21
Vnímání přírody v jednotlivých výchovných kategoriích .....	26
<b>F.3 POZNÁVÁNÍ PŘÍRODY (<i>Vojtěch Zeisek - Jezevec</i>)</b> .....	31
Jak to chodí v přírodě .....	33
Metodika aneb jak na to .....	34
Poznávání přírody v různých výchovných kategoriích .....	37
Přesahy.....	40
<b>F.4 HODNOTA PŘÍRODY (<i>Vít Růžička - Víťa</i>)</b> .....	42
Co znamená hodnota přírody? .....	43
Metodika aneb jak na to .....	45
Hodnota přírody – pohled na jednotlivé výchovné kategorie .....	47
<b>F.5 ŠETRNÉ CHOVÁNÍ (<i>Hana Dvořáková, Petr Klápště - Hříbek</i>)</b> .....	52
Já, tady a teď.....	53
Metodika aneb jak na to .....	58
Věkové kategorie a jejich specifika .....	60
<b>HRY</b> .....	63
<b>JAK UVÁDĚT HRY (<i>Petr Klápště - Hříbek</i>)</b> .....	64
<b>VERNISÁŽ MULTISMYSLOVÉ VÝTVARNICE</b> .....	66
Model PŠL ( <i>Petr Klápště - Hříbek</i> ) .....	70
<b>MAGICKÉ MÍSTO</b> .....	71
<b>OSTŘENÍ SMYSLŮ</b> .....	75
Model Vnímavky ( <i>Petr Klápště - Hříbek</i> ) .....	80

<b>VLNĚNÉ MYŠLENÍ .....</b>	<b>81</b>
<b>POJMOVÉ CESTY .....</b>	<b>84</b>
<b>Model IAA (<i>Petr Klápště - Hříbek</i>) .....</b>	<b>91</b>
<b>CD-ART .....</b>	<b>92</b>
<b>KROK VPŘED .....</b>	<b>95</b>
<b>TATRANKY .....</b>	<b>98</b>
<b>LITERATURA .....</b>	<b>107</b>
<b>O AUTORECH .....</b>	<b>110</b>



## Malý tahák k Novému programu

Stezce, práci s ní a souvislostem Nového programu bude věnována podrobnější samostatná příručka, zde proto uvádíme jen několik střípků, které jsou nezbytné pro porozumění dalšímu textu.

### STEZKA

Stezka je jedním z nejdůležitějších výchovných nástrojů, který má vůdce oddílu k dispozici. Jde o výchovný nástroj, pomůcku, prostředek, který nám má pomoci v naší práci – pokud se stezkou nechceme nebo neumíme pracovat, není to „zrada skautských ideálů“ či „degradace skautingu na zábavnou činnost“, ale pouze nevyužitá příležitost pomoci sobě a dětem jedním z nástrojů, který se nám pro naši práci nabízí.

### K čemu je stezka?

► **Stezka pomáhá v osobním růstu kluků a děvčat v oddíle.** To znamená, že je při plnění bodů stezky důležité, aby se každý o něco zlepšil, ne aby všichni dosáhli stejné úrovně (na které třeba někteří již nyní jsou.) Proto by každý měl uvažovat sám o sobě, sám si stanovovat cíle – tj. hledat nebo si vytvářet jednotlivé aktivity stezky, které se chystá splnit, a přemýšlet, zda při tom uspěl. Úkolem vedoucího je pak každého na této cestě doprovázet, podporovat, radit a dávat inspiraci.

► **Na stezce se dají stavět hry a jednotlivé programy.** Stezka v novém pojetí není konkurencí her v tom smyslu, že v době, kdy se plní bod stezky, se nic nehraje. Naopak jednotlivé aktivity v ní uvedené často vyzní mnohem lépe, když se na jejich splnění uvede hra či připraví projekt, u některých to ani jinak nejde. Inspirační, jak na to, je i tato příručka.

► **Stezka pomáhá plánovat oddílovou činnost.** Ze spojení předchozích bodů vyplývá logický závěr, že stezka je základem, na kterém se dá postavit plán činnosti oddílu. Stezka je osnovou osobního růstu (= obsahuje výchovné cíle), současně se nad ní dají stavět programy (= prostředky k naplnění cílů). Zaběhnout nový postup, v tomto případě začít plánovat činnost svého oddílu podle stezky, vždy stojí nějaké úsilí, ale později se vám v oddíle bude se stezkou plánovat snadněji, než dříve bez ní.

► **Stezka může být červenou nití programu.** Na program máme dva tak trochu protichůdné požadavky – na jedné straně by měl být pestrý se střídáním různých činností a témat, aby děti bavil, na straně druhé by měl mít nějaké jednotící prvky, které ho drží pohromadě a které z něho činí provázaný celek, aby se v něm děti orientovaly. K provázání lze použít stezku – kupříkladu můžeme schůzku, výpravu nebo táborový den zaměřit především na body z jedné oblasti stezky.

## VÝCHOVNÉ KATEGORIE

V rámci Nového programu se objevuje nový pojem – *výchovné* kategorie. Pozor, neznamená totéž co doposud užívané *věkové* kategorie (tedy světlušky, skauti, roveři atd.) a nijak nesouvisí s organizací oddílů. Jsou podstatné pro vyjádření faktu, že děti se v těchto fázích života od sebe odlišují a tuto odlišnost je třeba vzít v úvahu při tvorbě programu. V dalším textu budeme používat pro označení výchovných kategorií pojmy uvedené v následující tabulce (pro jednodušší pochopení maximálně vycházejí ze současných věkových kategorií):

VÝCHOVNÁ kategorie	HLAVNÍ ZMĚNA oproti předchozí kategorii	ORIENTAČNÍ věk	ODPOVÍDAJÍCÍ stupeň školy
<b>Předškoláci</b> ( <i>pozor, včetně 1. třídy!</i> )		5–7 let	Školka + 1. třída ZŠ
<b>Světlušky a vlčata</b>	Naučí se číst	8–10 let	1. stupeň ZŠ (bez 1. třídy)
<b>Mladší skautky a skauti</b>	Počátek abstraktního myšlení	11–13 let	2. stupeň ZŠ
<b>Starší skautky a skauti</b>	Změna motivace – hlavní je parta	14–15 let	2. stupeň ZŠ
<b>Mladší rangers a roveři</b>	Přechod na střední školu	16–18 let	2. stupeň ZŠ
<b>Starší rangers a roveři</b>	Přechod na vysokou školu	nad 19 let	Vysoká škola

## Jak plnit jednotlivé body stezky

V zásadě jsou možné tři cesty.

1. Dítě se rozhodne splnit si bod stezky, s pomocí někoho z vedení oddílu si vybere či vytvoří aktivitu a poté ji splní. To bude častý postup například u bodu F.1 Pobyt v přírodě.
2. Proběhne program, který děti připraví na to, aby si dokázaly stanovit způsob, jak si splní bod stezky. Potom si každý vytvoří nebo vybere svoji aktivitu. Důvodů pro tento postup může být více a mohou se i vzájemně kombinovat. Prvním důvodem je nutnost dodat dětem předem nějaké informace, aby vůbec byly schopné porozumět konkrétnímu bodu a dokázaly si svou aktivitu vybrat nebo vytvořit. Nebo je třeba, aby si během programu každý zjistil svoji výchozí pozici, ze které se bude zlepšovat. Často je také vhodné programem děti motivovat. Příkladem tohoto postupu je hra Tatranky na str. 98 zaměřená na bod stezky F.5 Šetrné chování.
3. Proběhne program, v rámci kterého si děti bod stezky splní. Nutnou podmínkou je zde zhodnocení toho, jak se mi podařilo bod splnit. Tedy ne tak, že po hře kluci automaticky dostanou podepsaný úkol stezky, ale tak, že po hře se družina sesedne a začne si o hře povídat, rozebírat jí a uvažovat, co se tou hrou každý naučil a zda přitom splnil podmínky daného úkolu stezky (cest je více, není nutné vždy jenom diskutovat, podrobně budou popsány v základní příručce ke stezce). Příkladem tohoto postupu je hra Vernisáž multismyslové výtvarnice na str. 66 zaměřená na bod stezky F.2 Vnímání přírody.

V činnosti oddílu se tyto tři způsoby budou střídat, protože se ke každému bodu stezky více hodí jiný z nich. Následující tabulka pomůže přiblížit situaci v oblasti Příroda kolem nás.

	ZPŮSOB Č.1	ZPŮSOB Č.2	ZPŮSOB Č.3
<b>F.1 Pobyt v přírodě</b>	vhodný	možný	možný
<b>F.2 Vnímání přírody</b>	nehodný (kromě velmi citlivých a poetických dětí)	možný	vhodný
<b>F.3 Poznávání přírody</b>	bez předchozí zkušenosti dítěte s jiným způsobem nehodný, poté možný	možný	vhodný
<b>F.4 Hodnota přírody</b>	možný	možný	možný
<b>F.5 Šetrné chování</b>	v 1. a 2. stupni nehodný, později možný	vhodný	možný





## Příroda kolem nás

Úzká vazba k přírodě patří ke skautingu již od dob jeho vzniku. *Pobyt a činnost v přírodě, její poznávání a ochrana*<sup>1</sup> je koneckonců také součástí naší výchovné metody. Ačkoli je to jen jeden bod z mnoha, asi cítíme, že má ve skautingu tak trochu výsadní postavení. Jsme součástí přírody a těžko ji můžeme z jakékoli naší činnosti vynechat. Jistě, můžeme ji ignorovat a dělat, jako že nám je lhostejná, ale i tím už se s ní nějak vyrovnáváme. Když chceme vychovávat odpovědné občany a nikoli nesamostatné ignoranty, setkáváme se s ní ve skautingu hned dvojnásobným způsobem.

1. Příroda je pro nás velkým pomocníkem pro osobní rozvoj. Nejen, že nabízí nekonečný prostor pro spoustu her a činností, ale vztah k přírodě a ke krajině je při formování osobnosti pro každého z nás důležitým bodem v hledání svého místa ve světě<sup>2</sup>. Je tak třeba pro nás (tělesně, duševně i duchovně) zdravý život. Jinými slovy – příroda pomáhá oddílu.
2. Vztah k přírodě je důležitý pro její ochranu a péči o ni. Učíme se chovat tak, abychom přírodu co nejméně narušovali a poškozovali – oddíl tak pomáhá přírodě.

S narůstající ekologickou krizí se důraz, který byl dříve kladen jednoznačně na první způsob, pomalu přesouvá i na druhý.

1) *Stanovy Junáka*, hlava třetí, Skautská výchovná metoda

2) Člověk sám sebe vymezuje a chápe prostřednictvím vztahů ke svému okolí. Jsem takový, v co věřím, ke komu se hlásím, koho a co mám rád, na čem mi záleží.

# 1. PŘÍRODA JAKO POMOCNÍK OSOBNÍHO ROZVOJE

Pojďme se podívat na přírodu třikrát z jiného úhlu, abychom důkladně pochopili význam, který pro oddíl může mít:

## Příroda jako tvůrčí dílna a laboratoř

A také jako tělocvična a ateliér a bazén a zahrada a prolézačka a truhlárna a spousta dalších věcí, které mají beztak v přírodě svůj pravzor. Prostě v přírodě se toho dá tolik vyzkoušet a zahrát a nemusí se za to platit. Navíc příroda na rozdíl od specializovaných pomůcek pomáhá rozvíjet dětskou fantazii. Všecko, co jde, proto dělejte venku. Jen se při tom všem dovádění nezapomeňte chovat ohleduplně.

## Příroda jako nevirtuální realita

Prostředí, ve kterém dnes trávíme většinu času je vytvořeno podle něčích (lidských) představ. Jsou děti, které za celý den téměř nevidí stromy, trávu a zvířata – všechno, s čím se setkávají, je vytvořené lidskou rukou. A informace o světě dostáváme převážně zprostředkovaně – z knih, časopisů, televize, ne z vlastní zkušenosti. Aniž si to uvědomujeme, ztrácíme přirozené porozumění pro to, jak věci fungují. A to v době, kdy je svět stále složitější a propojenější a naše činy mají díky technologickému pokroku stále větší dopad. Člověk si pak ani nevšimne, že jako nezodpovědné dítě přehazuje své problémy na jiné a nebo se tváří že neexistují, místo aby se jim postavil čelem<sup>3</sup>.

Jednou z nejdůležitějších věcí, které skauting může dnes dětem dát, je naučit se samostatně a odpovědně řešit problémy – a brát je jako výzvy. A počátek může být v pobytu v přírodě. Když je člověk odkázaný jen sám na sebe, musí se podívat pravdě do očí, protože když začne pršet, nejde si koupit sucho, nebo to nějakým knoflíkem vypnout.

Pobyt v přírodě a táboření má proto nezastupitelné místo. Jezdí s dětmi i v zimě na sněhu, veď je k tomu, aby dokázali vyjít s tím, co najdou, aby zvládli najít něco k snědku, uvařit bylinkový čaj. Nemusíte v oddíle udělat z dětí indiány nebo ironmany, ale nestavte jim tábor a nevozte jim batohy autem – ochudíte je tím o nenahraditelnou zkušenost.

## Příroda jako chrám

Uprostřed velkoměsta se u kafe nebo piva dá nihilisticky žvanit o tom, že nic nemá smysl a nebo arogantně tvrdit, že vše okolo nás je tu jen pro uspokojení člověka – ale tváří v tvář krásy korun stromů, jemného mechu či rozeklaných skal pod nekonečnou hloubkou hvězdného nebe to už nejde. Údiv a radost z krásy a složitosti námi nestvořeného světa je jedním z pilířů duchovního růstu.

3) Vždyť přece tím, že jsem si zaplatil, jsem to vyřešil, ne? Příkladem je třeba přesvědčení, že pokud na to mám peníze, tak klidně mohu jezdit autem příliš rychle. Řada lidí to obdivuje a nevidí v tom vůbec žádný problém, a přitom to klidně může být vykoupeno lidskými životy.

Nezapomeň na prožitky samoty v kontaktu s krásou přírody, na využití rozdílné atmosféry jitra, poledne, soumraku a noci. Podporuj vnímání krásy přírody šetrným tvořením z přírodních materiálů a v přírodě, zapojuj všechny smysly.

## 2. VÝCHOVA K ŠETRNÉMU CHOVÁNÍ

*Vcházím do klubovny střediska X ve městě Y. Březnový pátek, venku je pošmurno. Všude postávají a posedávají hloučky skautů a skautek. Nakukuji jim přes rameno – mají příručku se seznamy rostlin a živočichů a učí se je nazpaměť. „Co děláte?“ ptám se. „Zkoušku Živá příroda.“ „Aha a to teď a venčit v baráku?“ „Nó...“ „A nepřijde vám na tom něco divného?“ „Ne-e.“*

*Nedalo mi to, a když skončili (byli svými vůdci přezkoušeni sedíce u stolečků), šel jsem do jejich klubovny, sundal jednu tu příručku z nástěnky a začal v ní listovat. Byly tam seznamy rostlin (musíš jich umět 30 nebo tak nějak) živočichů (20), v jiných kapitolách hornin (10) místních dominant a památek – ty musíš umět i se jmény autorů... No nepříjde ti na tom něco divného?*

Řada vůdců má pocit, že musí děti naučit především hodně faktů. Vycházejí z úvahy, že čím víc toho člověk ví, tím lépe se chová. Tento předpoklad je základem výchovy a vzdělávání již od 18. století. Jenže je to opravdu tak? Ukazuje se, že nikoli. Řada lidí se chová způsobem, který přírodě škodí i přesto, že vědí dost, aby si to uvědomili. Problém je v tom, že jim to leží někde vzadu v hlavě jako v zapomenuté poličce, na kterou se nedívají, nebo dokonce dřvat nechtějí. Rovnice „čím víc znalostí – tím lepší chování“ takto jednoduše neplatí a bylo to už několikrát vyzkoušeno.<sup>4</sup> Samotné znalosti zjevně nestačí.

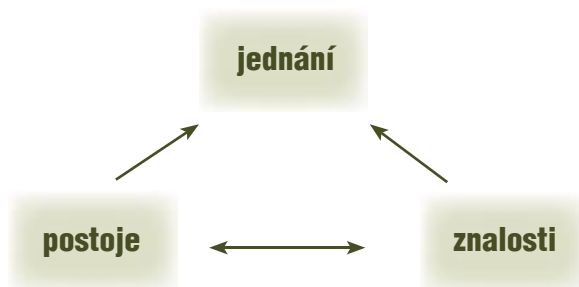
Jiní vůdci na to jdou z jiné strany – když je cílem výchovy zlepšit chování, jednání dětí – tak si řeknou „Vyhrňme si rukávy a pojďme jednat“. A jejich děcka sází stromky, uklízejí odpadky v lese, ale nevidí smysl toho, proč to dělat. A po výpravě potom na nádraží nasednou do auta rodičů a spolu s nimi zajedou do fast-foodu dát si hamburger na plastovém tácku a colu v kelímku s brčkem a hranolky v papírovém pytlíku, pochutnají si a nádobí hodí do koše. A tak zároveň v lese uklízí odpadky a na jiném místě je zbytečně produkují. Ze samotných brigád se po čase může stát jenom vzpomínka na příjemně strávený čas s kamarády, což má sice také svoji hodnotu, ale mívá se to s původním výchovným záměrem – vést k chování šetrnému k životnímu prostředí.

Základy výchovy musíme hledat hlouběji – ve formování určitého postoje, v hledání osobního vztahu k přírodě, v uvažování o tom, jak rozumět světu kolem nás. Přitom se objeví potřeba znalostí, které tento pohled na svět podpoří. A následuje jednání, které je s tímto postojem v souladu.

4) V oblasti životního prostředí existenci vztahu mezi znalostmi a jednáním popřely např. výzkumy sociologického ústavu Akademie věd z let 1993 a 2000, viz. SOUKUP, Petr. *ISSP – životní prostředí*. Praha : Sociologický ústav Akademie věd České republiky, 2001. str. 48–9

Jinými slovy:

*Jen pokud člověk prožívá přírodu jako krásnou, věří, že každé zvíře a rostlina mají svoji hodnotu a má je rád, tak ho osloví informace o tom, co škodí a prospívá. A bude se podle toho i chovat – protože chce.*



Formovat postoje je téměř nemožné bez přímého prožitku (zkuste někomu vysvětlit, že má mít rád les, třeba proto, že je krásný). Proto je důležité chodit do přírody a v cílených programech používat aktivní metody – dramatické hry, simulační hry, tvořivé aktivity, diskusní aktivity. Znalosti mohou přitom podpořit prožitek – ukazují, „že to tak opravdu je“, samy o sobě ale výraznou změnu postoje nezpůsobí. V neposlední řadě jsou postoje formovány kladnými osobní vzory, partou, společenstvím.

Pasivní prostředky jako text nebo výklad fungují až poté, když se člověk chce chovat šetrně, a chce zjistit, jak na to.

Měj to prosím na paměti, když připravuješ program pro oddíl. Nepřeceňuj úlohu stezky, nepokrývá vše, co by se mělo v oddíle ve vztahu k přírodě odehrát. Stejnou, ne-li důležitější úlohu hrají další programy, které body stezky doplňují, tvůj osobní příklad a vliv kolektivu oddílu a prostředí výprav (chodíte opravdu často do přírody?) a klubovny (Je energeticky šetrná? Třídí se v ní odpad? Neplýtvá se něčím?).



## F.1 Pobyt v přírodě

### Cíle bodu stezky

- ▶ Chodí rád do přírody, je to pro něj přirozená součást života, potřeba, návyk.
  - ▶ V přírodě se cítí dobře, líbí se mu tam, má zajímavé zážitky a do přírody se chce vracet.
  - ▶ Má dovednosti potřebné pro bezpečný a příjemný pobyt v přírodě. Umí se orientovat a pracovat s mapou, umí si vzít správné vybavení a sbalit si batoh, umí postavit ohniště, rozdělat oheň a připravit si jídlo, umí v přírodě přenocovat a tábořit a dokáže využívat přírodní zdroje.
  - ▶ Ví, jaká mu v přírodě hrozí rizika a dokáže jim předcházet.
- Vůdce vytváří dostatek příležitostí pro pobyt dětí v přírodě.



*Před lety jsme byli s naším oddílem na putáku na Slovensku. Jedno odpoledne nás na hřebenech hor přepadla bouřka – prudký dvouhodinový liják, blesky šlehalo kolem nás do nedalekých vrcholků. Ten den jsme potřebovali přejít ještě část hřebene a dojít do tábořiště do údolí za ním. Schovali jsme se před bouřkou do malého údolíčka, které pod hřebenem začínalo pramenem obklopeným skupinou stromů. Údolí nás chránilo před blesky a větrem, stromy zase aspoň trochu před deštěm. Po dvou hodinách dešť trochu polevil. Rozhodli jsme, že se vydáme na cestu. Vyrázili jsme a na hřebeni přišla bouřka znovu. Teď už se nebylo kam schovat, museli jsme co nejrychleji pokračovat v cestě. Šli jsme bez ohledu na plánovanou trasu, jediným cílem bylo vyhýbat se volným pláním a vrcholům, které by*

*přitahovaly blesky, a nejbližším údolím sejít do bezpečnějších míst. Všichni byli promoklí a prochládlí, jeden z kluků byl tak zesláblý, že jsme ho museli zbytek cesty podpírat a nést. Nikomu se nakonec ale nic nestalo a všichni ve zdraví přežili. V paměti mi z toho příběhu zůstal silný zážitek a poučení – o síle přírody, o naší zranitelnosti, o potřebě naší pokory a skromnosti a také o nutnosti umět si poradit v různých situacích, které nás v přírodě mohou potkat.*

*Asi každý z nás vzpomíná na svůj první tábor. Bylo mi asi 13, tábořili jsme na louce u Berounky pod hradem Krašovem. Byl to takový klasický tábor, auto jsme neměli, hlavní dopravní prostředky byly dřevěná pramice, jedna kanoe a vozík. Když jsme přijeli na louku, nebylo na ní nic. Krajinky na podsady jsme přivezli na pramici od nedalekého mlýna; našťáště jsme naloženou pramici vezli po proudu, proti proudu jsme táhli prázdnou loď, ale stejně jsme si připadali jako Burláci na Volze. Věci nám přivezlo auto, bohužel ale na protější břeh řeky...*

*Okolí bylo krásné – řeka s peřejemi, hrad na skále proti nám, a na našem břehu louka a lesy, nikde žádní lidé. Nevím, jestli to bylo mým věkem, tím, že to byl první tábor, počasím, něčím úplně jiným nebo vším dohromady, vrátím-li se na zpět ve vzpomínkách na svých patnáct táborů, řada těch nejsilnějších zážitků je právě z toho prvního...*

Zkusme si takový malý myšlenkový experiment: Představ si nějaké zvíře, které je možné vzácně zahlédnout u nás ve volné přírodě. Zkus přemýšlet, jak na vás zapůsobí setkání s rysem nebo bobrem ve volné přírodě, jak v ZOO, a jak, když ho vidíš v televizi. Asi na každého nejvíc zapůsobí setkání v přírodě, když se potichu plížím, skrývám ve křoví a skoro nedýchám, abych mohl aspoň na chvíli zahlédnout hrající si mláďata vydry nebo tetřeví námluvy. Proč?

Pobyt v přírodě je dobrý a prospěšný pro každého člověka. Prospívá našemu tělu, obohacuje našeho ducha a je nezbytným základem pro vytváření a rozvíjení našeho vztahu k přírodě a k jejímu poznání.

## **METODIKA ANEB JAK NA TO**

Podíváme-li se do stezky, můžeme jednotlivé aktivity rozdělit do tří typů:

1. Pobývání v přírodě (účast na výpravách, na táboře)
2. Dovednosti
3. Chování

### **1. Pobývání v přírodě – účast na výpravách, na táboře**

Děti by měly co nejvíc pobývat v přírodě, vůdce by pro to měl vytvářet příležitosti. Základem je naplánovat a připravit dostatečnou nabídku výprav a letní tábor přiměřené délky.

Při plánování každé výpravy vycházíme z výchovných cílů, a podle nich volíme charakter a zaměření výpravy. Bez ohledu na konkrétní zaměření vytváří každá výprava navíc příležitost k pobytu v přírodě, tj. může splnit další výchovný cíl. Neexistuje univerzální pravidlo, jak často mají být výpravy. Vždy bude záležet na typu oddílu, výchovných cílech, místě (město, vesnice), možnostech dětí i do-

spělých. Optimální je mít výpravy aspoň jednou za tři týdny, z toho během roku aspoň čtyři vícedenní.

Pro tábor platí vše podobně, jako pro výpravy, tábor je ale delší, komplexnější a intenzivnější. V knížkách Jaroslava Foglara trvaly tábory čtyři nebo pět týdnů. To dnes už asi není možné, ale pokud to jen trochu jde, tak by tábor neměl být kratší než dva týdny.

Další otázkou je, kam se vypravíme. Odpověď je jednoduchá – tam, kde je nám dobře, kde se nám líbí, kde je kus hezké přírody a kde naše činnost nebude přírodě škodit. Můžeme jít do obyčejného lesa za městem a zahrát si tam spousty pěkných her, můžeme vyrazit do hor a strávit víkend na běžkách nebo se vypravit do rezervace za nějakou vzácností. Každé místo může být vhodné, když víme, jak ho využít. Jen si musíme dát pozor, aby program výpravy odpovídal místu – hrát velkou lesní bojovku v rezervaci nejde a pozorovat vzácné jarní kytky v pěstovaném smrkovém lese taky ne.

V programu bychom měli využít toho, že pobýváme v přírodě. Je to na jedné straně velmi jednoduché – samotný pobyt v přírodě je pro děti cenný a přínosný. Těžší je to v tom, že nelze vytvořit nějaký zaručený návod, jak zařídit, aby děti měly radost z pobytu v přírodě a z přírody samotné (např.: v 16.00 sraz na lávce, jdeme se radovat z bublajícího potůčku). Příroda většinou působí pomalu, na každého trochu jinak, nenápadně a nenásilně – někdo má největší zážitek ze skal, druhý z broučka, třetí z barevného podzimního listí a čtvrtý z potůčku – a všichni byli na stejné výpravě a měli stejný program. Úkolem vůdce je vytvářet prostor a příležitosti, aby příroda mohla děti sama oslovovat. Pobyt v přírodě je vhodné doprovázet atraktivní činnostmi tak, aby zaujala děti, ale současně úplně nepřehlušila působení přírody, spíše ho podpořila či umocnila. To se někdy daří lépe, někdy hůř – záleží na místě, počasí, denní době i na náladě oddílu. Pomoci v tom můžou aktivity, které jsou přímo spojené s prožitkem přírody. Třeba skákání z balvanu na balvan u horské bystřiny je zkouška odvahy, šikovnosti, tělesné zdatnosti, děti to většinou baví – a současně prožívají bezprostřední kontakt s potokem, kameny, vodou.

Stejně důležité, jako dobře naplánovat a připravit výpravu, je motivovat děti k tomu, aby se jí zúčastnily. Jak na to?

- ▶ Výprava by měla být zajímavá, měl by na ní být poutavý program. Neznamená to, že každá výprava musí být plná zábavných her a atrakcí, ale měla by mít vždy nějaké lákadlo – jednou to můžou být právě hry, podruhé spaní pod širákem, potřetí návštěva atraktivního místa a jindy třeba nějaká tradiční oddílová akce. Výpravy by neměly být všechny stejné, spíš naopak. Také není pravda, že výprava musí mít vždycky nabitý program. Jedna z nejoblíbenějších akcí našeho oddílu byla vícedenní výprava na Brdy (většinou v době začínajícího podzimu), kdy jsme spali pod širákem, pili vodu ze studánky, vařili v ešusech na ohýnku a celý zbytek programu bylo prosté putování barevnými brdskými lesy.
- ▶ Vůdce musí zajistit, aby děti na výpravě byly dostatečně zajištěny a aby netrpěly. Neznamená to, že se nemají namáhat, že cesta nesmí vést do kopce a batohy doveze auto – to v žádném případě. Jde o to, aby děti měly

řádné vybavení, dobře sbalený batoh, aby byly připraveny na špatné počasí a aby postoupily přiměřenou námahu (ani málo, ani moc) – aby si dokázaly, že něco zvládnou a vydrží, že se umějí překonat a současně aby je to neodrovnalo. Námaha, žízeň, horko, těžký batoh a cesta do kopce nesmí přehlušit to krásné a zajímavé, co výprava přináší. V neděli večer musí být unavení, ale plní zážitků a šťastní... A pokud se to povede, je skoro jisté, že příště přijdou znovu.

- ▶ Vůdce samotného to musí bavit, sám se musí těšit, sám musí mít radost z toho, že je na výpravě, že navštívil pěkné místo, že je se svým oddílem. Pokud to vůdce nebaví nebo nevidí smysl své činnosti, má to na jeho působení zhoubný efekt: Jednak bude mít tendenci věci odfláknout, nepřipravit pořádně program („ono to nějak dopadne“), něco důležitého zanedbat, jednak to děti dříve či později poznají a také budou ztrácet chuť do oddílové činnosti.

## 2. Dovednosti

Pobyt v přírodě je jeden z bodů stezky, kde se rozvíjejí tradiční skautské dovednosti. Zde jde o takové dovednosti, které vytvářejí předpoklady pro bezpečný a příjemný pobyt v přírodě:

- ▶ orientace a práce s mapou
- ▶ vybavení, balení batohu
- ▶ oheň, vaření v přírodě
- ▶ stanování, táboření
- ▶ využití zdrojů z přírody, poznávání jedovatých hub a rostlin.

Ke každé z nich si uvedeme několik námětů, jak je v oddíle rozvíjet, řadu dalších inspirací najdete v různých podrobnějších příručkách.

### Orientace, práce s mapou

- Na výpravě má každá družina nebo dvojice mapu, během cesty všichni na mapě sledují trasu výpravy. Vůdce čas od času zastaví a nechá si ukázat aktuální polohu oddílu v mapě, vyhrává ten, kdo polohu určí nejpřesněji.
- Na místě s rozhledem: každý má mapu, vůdce řekne název nějakého objektu v mapě, který je vidět v terénu, každý ukáže směr, vítězí opět ten nejpřesnější / podobně naopak: vůdce ukáže objekt v okolí – kopec, vesnici, hrad; všichni ho musí najít na mapě.
- Hra v klubovně: každý má mapu, nikdo nevidí do mapy souseda. Vůdce nebo rádce popisuje podle své mapy cestu (např. 3 km severovýchodně, pak po turistické cestě až na most přes potok, potom 2 km po proudu...), ostatní jdou podle popisu prstem po své mapě. Po nějaké době každý ukáže, kam došel, kdo je na správném místě, vyhrává.
- Hra „Pokažené mapy“: v klubovně dostane každá dvojice ručně kreslenou mapu. Ví, kolik chyb a nelogičností je v mapě ukryto a hledá na čas. Teče potok přes vrstevnice do kopce? Opravdu je ta rozhledna v údolí? Je na fantazii vůdce, co vše tam pomotá...
- Na výpravě – kde je to možné – se oddíl rozdělí, každá družina jde na určené místo svojí cestou.



- Na výpravě jde vůdce nebo rádce napřed, informace o trase nechává na různých místech na cestě, ostatní za ním jdou podle popisu.
- Orientační závod: Každý má v podrobné mapě vyznačeno několik stanovišť. Každé z těchto stanovišť je v terénu označeno (fáborkem, listem papíru...), může na něm být část zašifrované zprávy, otázka k zodpovězení, razítko, které si účastníci otisknou na papír apod. Každý musí oběhnout v co nejkratším čase všechny kontroly a splnit tam uložené úkoly. Jedna varianta hry je taková, že je předem stanovené pořadí kontrol, při druhé variantě si účastníci mohou určovat pořadí kontrol sami (po hře může být zajímavá diskuze o tom, jaké pořadí si účastníci zvolili a proč).

## Vybavení, balení batohu

- Na schůzku přinese rádce několik typů batohů a hromadu věcí, které jsou potřeba na výpravu – ukáže ostatním, jak sbalit a použít různé batohy.
- Na výpravě ukáže rádce své družině, co si vzal s sebou a jak má sbaleno
- Výprava začíná v klubovně. Každý si vybalí věci a zase zabalí s pomocí rádce nebo starších členů oddílu. Pokud něco zapomněl, může si pro zapomenuté věci dojít domů nebo si je půjčit. Pokud má zbytečnosti navíc, může je nechat v klubovně a vzít si je na schůzce.
- Hra s lístečky: V prvním kole je na stole hromada lístečků s názvy věcí (spacák, karimatka, ešus, baterka, pláštěnka, walkman, nabíječka na telefon, plyšový medvídek, elektronická hra, časopis Bravo...) Každý si vybere lístečky s názvy, co by si vzal na třídní výpravu. Ve druhém kole rádce ukáže seznam nezbytných věcí na výpravu, každý kontroluje, co zapomněl. Zapomenuté věci si pak doplní. Ve třetím kole se ke každé věci doplní jejich váha a každý si spočítá, kolik by vážil jeho batoh.

## Oheň, vaření v přírodě

Při práci s ohněm je nejdůležitější umět vybrat správné dřevo na různé účely a správně postavit a zabezpečit ohniště (nepůsobit požár, nepoškodit okolí horkem z ohně, nedělat nepořádek, nepopálit sebe ani ostatní, nenadýchat se kouřem, správně ohniště uhasit a zlikvidovat). Řada dětí (i dospělých) má zlovyk pálit v ohni různé odpadky – měli bychom tomu důsledně zabránovat, do ohně patří jen dřevo (případně trochu papíru na lepší zatopení v kamnech) a nic jiného.

- Vůdce nebo rádce připraví několik různých hromádek dřeva, pak s družinou diskutují, které dřevo je vhodné na jaký účel (vaření, pečení, slavnostní táborový oheň, zatápění v kamnech), z jakého je stromu a čím ho případně nahradit (jemné smrkové větvičky břízou, dubová polínka ovocnými stromyapod.)
- Vůdce nebo rádce vybuduje vzorové ohniště, ostatní se pak pokoušejí postavit stejné ohniště podle vzoru, přitom si vysvětlí, jak má ohniště vypadat, jak připravit závěs nebo podložku na kotlík, jak zajistit okolí ohně, jak ohniště nakonec bezpečně zlikvidovat a zahladit (vhodné místo je např. strniště – tam nehrozí nebezpečí požáru, je tam měkká půda, takže se do ní dobře hloubí ohniště, a nic se tím nezničí, protože pole se bude stejně po čase orat).
- Vaření na výpravě – možnosti:
  - Pro celý oddíl vaří jedna družina – rychlé, vaří jen služba, ostatní mohou mít jiný program, všichni se najedí (a nebo nikdo, pokud se to nepovede).
  - Vaření po družinách – podpora družinové činnosti (nejlepší je, když si družina sama určí, co bude vařit, sežene si suroviny, recepty), může být soutěž družin ve vaření.

- Hry na vaření – družina vaří dle speciálního zadání, například: všechny přísady do jídla musí začínat na P a R; nelze použít žádné polotovary – konzervy, sušené mléko, instantní věci atd.; suroviny pro vaření visí na stromech, ulovte si, co potřebujete; nesmíte použít nic červeného...
- Individuální vaření (vhodné spíš pro starší) – pro děti to bývá atraktivní, nemusí se nosit oddílové nebo družinové nádoby, děti se mohou navzájem inspirovat, ukazovat si své výtvary, dávat si ochutnat, radit a pomáhat si. Dobré je, když sám vůdce nevaří – má čas obcházet, radit, pomáhat.

## Stany, táboření

- Na jednodenní výpravu s sebou vezmeme jeden stan a ukázkově ho postavíme.
- Vůdce přivede děti na louku, každý se postaví na místo, kde by si postavil stan na přenocování – pak družina společně obchází jednotlivá místa a posuzují jejich vhodnost pro postavení stanu (vlhkost, svah, hrboletý podklad, riziko pádu větví ze stromu, stan bude překážet v cestě apod.)
- Hry, kdy dvojice staví stan v různých ztížených podmínkách – nesmí mluvit, musí se trvale držet za ruce, jeden má zavázané oči, každý smí pracovat jen jednou rukou...)
- Družina nebo oddíl se jde podívat na výstavu stanů – tam si vysvětlíme, k čemu se hodí jednotlivé typy stanů, jejich výhody a nevýhody.
- Spaní pod širákem – na bezpečném místě a při vhodném počasí. Pro začátek je nejlepší zkusit strávit jednu noc na táboře pod širým nebem – na hezkém místě malý kousek od tábora (pro případ zhoršení počasí, úrazu, atd.). Pro děti je to velký zážitek.

## Využití zdrojů z přírody, jedovaté rostliny a houby:

- Čaj z běžných bylinek nebo plodů (maliny, jahody, šípky, máta, mateřídouška...). Suroviny by měly být vždy běžné a nezaměnitelné, jinak hrozí dvě rizika – první, že dítě příště utrhne něco jiného a otráví se, druhé, že uvaří čaj z nějaké vzácné a chráněné rostliny.
- Řízky z jitrocele – nasbíráme lístky jitrocele kopinatého, připravíme trojbal jako na řízky a po několika obalíme. Podáváme třeba s bramborem.
- Poznávání běžných jedlých i jedovatých hub. Se sbíráním je to problematické, protože podle hygienických předpisů se v oddíle nesmí připravovat jídlo z hub, které si sami nasbíráme v lese.
- Ukázky jedovatých rostlin a hub v přírodě. Pro děti je povídání o jedech většinou atraktivní, jen bychom si měli dát pozor, abychom některé děti nenalákali k nějakému rizikovému experimentu (třeba když budeme poutavě vyprávět o halucinogenních účincích muchomůrky červené).
- Nemá moc smysl ukazovat si rostliny a houby v atlase – to lze doporučit jen tehdy, když je to součástí přípravy na výpravu, kde aspoň něco pak uvidí ve skutečnosti (tj. např. na schůzce projít běžné houby podle atlasu, na výpravu si vzít atlas s sebou a pokusit se některé houby z atlasu najít v přírodě).

## 3. Chování

Třetí typ úkolů ve stezce se týká chování v přírodě. Základní pravidla chování v přírodě bychom mohli popsat třemi principy: **neničit – nerušit – nechat žít.**

Naprostá většina naší přírody je obhospodařována člověkem. Běžná skautská činnost v přírodě nejspíš nenapáchá žádné závažné škody, protože naše zásahy do přírody jsou obvykle méně intenzivní než těch, kteří zde hospodaří. Ovšem i my z nedbalosti, neznalosti nebo při nějaké nehodě můžeme přírodu poškodit – když jedem autem na tábořiště a vyteče nám olej do potoka, když neopatrností způsobíme požár v lese nebo když vykopeme latrínu tak, že zamoříme tůňku s chráněnými rostlinami a živočichy.

Není problém vzít si dřevo na oheň, pokácet pár soušek na táborové stavby, natrhat si borůvky, nasbírat houby nebo se vykoupat v potůčku – tím přírodě nijak neublížíme. Problém je, když naše zásahy přerostou únosnou mez, když místo hrsti borůvek vypleníme všechny borůvky v širokém okolí nebo když sbíráme houby metodou kobercového náletu.

Je to jako návštěva u nějakého dobrého přítele na zahradě, kde má plno květin, ovoce a zeleniny. Když si utrhnete jedno jablko z jeho stromu, určitě se na vás zlobit nebude, spíš vám nabídne, abyste si jich natrhali plný košík. Když ale přijdete s motorovou pilou a podříznete mu jablonoň, bude se oprávněně zlobit a bude po vás žádat náhradu. Tak podobně si můžeme představit náš pobyt v přírodě – je to náš dobrý přítel, který nám nabízí plody ze své zahrady – nemůžeme ale tu zahradu vyplenit a zničit.

Nejvýznamnější a nejhodnotnější přírodní území v naší republice jsou chráněna zákonem. Zákon rozlišuje šest typů chráněných území, dvě velkoplošná (národní parky a chráněné krajinné oblasti) a čtyři maloplošná (národní přírodní rezervace, přírodní rezervace, národní přírodní památka, přírodní památka). Přesné podmínky chování a činnosti v těchto územích stanovuje zákon (č. 114/92 Sb.), orgány ochrany přírody je mohou upřesnit (např. každý národní park má svůj návštěvní řád). Pro nás stačí řídit se jednoduchým pravidlem: V maloplošných chráněných územích a v prvních zónách národních parků se budeme pohybovat jen po značených cestách, v žádném chráněném území nebudeme tábořit a rozdělovat oheň mimo místa k tomu určená. Podrobnosti pak najdeme v příslušném zákoně nebo ve speciální literatuře. Jinak platí to samé, jako v záhlaví naší kapitoly: neničit, nerušit, nechat žít.

## POBYT V PŘÍRODĚ – POHLED NA JEDNOTLIVÉ VÝCHOVNÉ KATEGORIE

### Předškoláci

**Základem je vodit děti do přírody, připravovat tam pro ně jednoduchý zajímavý program a zajistit, aby se děti v přírodě cítily dobře.**

Děti se umí dobře obléci pro různé počasí (zima, déšť, sluníčko), v dešti si samy vezmou pláštěnku, v zimě čepici a rukavice, nebojí se vyjít ven i při horším počasí.

V přírodě děti poznají běžné lesní plody. Vědí, že nesmí jíst neznámé plody a houby. Nedráždí zvířata (např. vosy, hady, venkovské psy). Umí nasbírat dřevo na oheň.

V přírodě se pohybují po cestách v doprovodu dospělého nebo starších dětí, vědí, že samy mohou zabloudit.

## Světlušky a vlčata

**Zde platí totéž, jako v předchozím věku, s tím, že děti by měly být schopné větší samostatnosti.**

**Vůdce by měl podporovat i spontánní hru dětí (domečky z větviček a mechu, přehrada z kamenů na potůčku, stavění sněhuláka a koulování v zimě), současně by měl dohlédnout, aby při ní neškodily okolní přírodě.**

Děti vědí, jaké vybavení na výpravu do přírody potřebují, vhodně se oblékají a obouvají (míněno dostatečně teple, umí se chránit před deštěm apod.). Umí se obléci a obout tak, aby při pobytu v přírodě netrpěly (aby neměly špatně sbalený batoh, dřevou pláštěnku, tláčící boty apod.).

Zvládají základy orientace v přírodě, znají turistické značení, dokážou jít podle značky a sledovat cestu označenou šipkami.

V přírodě se umí chovat – neřvou, netrhají kytky, nekoupou do hub...

Znají nebezpečí jedovatých plodů, nedráždí zvířata, vědí, že zakouslé klíště nebo bodnutí včelou může být nebezpečné, pokud se to stane, obrátí se na dospělého.

Pod vedením dospělého vyrobí jednoduchý hezký výrobek z přírodního materiálu (lodičku z kůry, pštálku z vrbového proutku, nasbírají a upraví kytičku lučních květin).

## Mladší skautky a skauti

**V tomto věku začínají hrát větší roli znalosti a dovednosti – už nejde jen o to v přírodě si hrát a cítit se tam dobře (i když i to je potřebné).**

**Nejpodstatnější je umět se v přírodě (i jinde) postarat sám o sebe** – umět si připravit a sbalit věci, vybrat vhodné místo na přenocování, postavit stan, uvařit si na ohni, orientovat se podle mapy v běžném terénu, umět využít darů přírody (plody, houby, suroviny k uvaření čaje, dříví na oheň, kameny a dřevo na stavby, materiál na různé praktické a ozdobné výrobky).

Nezbytným předpokladem je v přírodě pobývat, proto klademe důraz na účast na výpravách a táborech.

Děti by si měly být vědomy rizik a předcházet jim – např. úraz, bouřka, mráz, otrava jedovatými houbami, nákaza od zvířete postiženého vzteklinou, infekce od klíštěte, alergické reakce při poštipání apod.

V neposlední řadě je důležité umět se v přírodě chovat a chápat, proč je nutné dodržovat v přírodě určitá pravidla chování.

## Starší skautky a skauti

**Pro starší skautský věk platí obdobná doporučení jako pro mladší skautský věk.**

Navíc přistupují zejména tři momenty:

1. Pomoc ostatním: pomůže sbalit batoh, postavit stan, ošetří poranění, pomůže tomu, kdo už nemůže...

2. Pobyt v přírodě v náročnějších podmínkách: putování na lyžích nebo na sněžnicích, rozdělání ohně v dešti, chování a pomoc ostatním při ohrožení (bouřka, povodeň...). Náročnější úkoly by neměly být samoúčelné, ale měly by vést

k prospěchu ostatních – např. když na výpravě prší a je mokré všechno dřevo, pak je schopnost rozdělat za těchto podmínek oheň vítanou pomocí pro všechny v oddíle.

3. Určitá míra specializace: V oddíle nemusí být každý mistrem rozděláním ohně, stavění táborových staveb, péče o výstroj nebo orientace v terénu, ale hodí se, když oddíl aspoň jednoho takového mistra má. Každý si tedy může dotvořit stezku podle vlastního zaměření a zájmu (tím, že využije volitelnost úkolů stezky nebo si vytvoří úkoly vlastní).

## Rangers a roveři

V roverském věku je pobyt v přírodě obvykle spojen na jedné straně s náročnějšími aktivitami (putovní tábory, letní i zimní pobyty na horách, přenocování pod širákem, náročné vícedenní hry...), na straně druhé přináší hlubší prožití a poznání přírody (noční bdění, osamělé putování, podrobnější poznání nějakého místa...). Obě zmíněné roviny mají svůj význam – ta první činí pobyt v přírodě atraktivním a může do přírody přilákat i ty, kteří by jinak zůstali doma, ta druhá vytváří předpoklady pro hlubší vztah a sounáležitost s přírodou.

**Podstatné je, aby se příroda nestala jen prostorem pro fyzický výkon a hromadění zážitků, aby pobyt v přírodě neztratil svou hloubku a smysl. Každá aktivita v přírodě v tomto věku by měla obsahovat příležitost a výzvu k prožívání a promýšlení našeho vztahu k přírodě.**

Jak může vypadat náročné putování po horách spojené s hlubokým prožíváním vztahu k přírodě asi nejlépe ukazují Karpatské hry od Miloslava Nevrlého<sup>5</sup>.

5) NEVRLÝ, Miloslav. *Karpatské hry*. 7. fotografiemi doplněné vydání. Liberec : Vestri, 2006.



## F.2 Vnímání přírody

### Cíle bodu stezky

- ▶ Vnímá a prožívá krásu přírody.
- ▶ Uvědomuje si jedinečnost a neopakovatelnost přírody.
- ▶ Pozoruje přírodu a život v ní a umí se z pozorování poučit.
- ▶ Zajímá se o příběhy přírody a krajiny, umí je prožívat a vyprávět.



Hlavní smysl tohoto bodu stezky není jen v něm samém, ale je i v tom, že je bránou k vytvoření vztahu k přírodě. Můžeme to přirovnat k momentu, kdy se dítě naučí číst – jeho důležitost tkví v tom, že mu to otevřelo nový obzor a v budoucnosti bude moci přečíst stovky knih a časopisů, poučit se i pobavit.

A to přirovnání sedí – i přírodu se děti musí naučit „číst“, aby s ní mohly navázat kontakt. Je potřeba jim „otevřít“ a „zostřit“ smysly a pozornost, aby dokázaly odhalovat zajímavé věci. To je o to důležitější v dnešní době, kdy jsou děti místo na logiku a tempo přírody zvyklé na logiku a tempo počítačů. Příroda se jim proto kolikrát zdá nezajímavá – protože nevědí, jak a čeho si všimnout. Zavírá se jim tak jedna ze základních cest ke vztahu k přírodě vedoucí přes úžas a prožitky krásy.

Proto dnešním dětem na rozdíl od předchozích generací nestačí pouze v přírodě trávit hodně času (i když to je základ, bez kterého se neobejdeme), ale je potřeba zařazovat i cílené programy na smyslové vnímání přírody či různé typy tvořivých aktivit v přírodě. Zároveň má vůdce velkou šanci vytvářet na výpravách

i mimo program příležitosti, aby si členové něčeho zajímavého všimli. Může být průvodcem, který upozorní na zajímavý zvuk, ukáže hezkého brouka nebo zvláštní tvar koruny stromu, zastaví se na pozoruhodném místě.

*„Vlčáci, dáme si malou soutěž – schválně, kdo na tomhle stromě nejdříve objeví housenku, ale bacha, nešahaňte na ten kmen, ať jí neublížíte.“*

...

*„Hele, a je tady včelice? Dyť tu žádná není.“*

*„Ale Klíšťáku, jasně že je, jen to není tak jednoduché, ona si totiž hraje na schovávanou.“*

*„Ach, jo, už jí mám, týjo, ta je maskovaná jako mariňáci.“*

*„A proč myslíte, že je maskovaná?“*

*„No aby ji něco nesežralo, né? Ale co žere housenky? No já bych ji teda nežral.“*

*„No jasně, ty bys ji totiž maximálně jedl, ale schválně, napadne vás, kdo třeba žere housenky?“*

...

## METODIKA ANEB JAK NA TO

Programy k tomuto bodu stezky mohou být dvojího druhu.

1. Všechny činnosti a hry v přírodě
2. Cílené programy (vnímání krásy přírody, pozorování života v přírodě, objevování příběhů v krajině)

### 1. Všechny činnosti a hry v přírodě

První typ jsou vlastně všechny programy a činnosti, které se odehrávají v přírodě. Mohou mít různé hlavní cíle, např. rozvoj obratnosti, vytrvalosti, orientace či spolupráce. V druhém plánu nám mohou posloužit i jako programy na vnímání přírody. Toho dosáhneme, když u nich nebudeme chápat přírodu jen jako nedůležitou kulisu, ale necháme ji hrát svou roli. Co pro to udělat? Stačí místo používání (dnes módních) složitých umělých prvků a pomůcek (typu lanových center, airsoftových pistolí, uměle srovnaných povrchů hřišť, kupovaných drakůapod.) využívat konkrétní místo a na něm skutečné přírodní překážky, čas, počasí.

- **Bojovky** – obzvláště velké možnosti skrývají bojové hry. Napadlo tě například někdy, že plížení je krásný příklad rozvíjení kontaktu se zemí hmatem? Že doba svítání, západu slunce nebo noc může pomoci nejen ozvláštnit atmosféru hry, ale zároveň umožňuje vidět a prožít okamžiky, se kterými se v běžném životě děti neseškávají? Že máloco je tak intenzivní kontakt s přírodou, jako hry se sněhem, který (zvláště pustíme-li si ho pořádně k tělu :) pocítíme opravdu silně?
- **Výsadek** – kdo by neznal výsadek? Dvojice nebo skupina je odvezena se zavázanýma očima a (někdy bez mapy) vysazena na místě, které není možné snadno poznat. Již méně lidí si uvědomuje jeho možnosti vzhledem k vnímání přírody – zorientovat se bez soustředění na své okolí totiž nelze. (Tedy pokud hráče nevysadíte někde hodně blízko civilizace – ale to potom hra postrádá jakýkoli smysl a stane se z ní jen noční výlet, na který se spotřebovalo celkem dost benzínu...)

- **Za vlčí smečkou<sup>6</sup>** – hraje se v zimě na sněhu. Oddíl se rozdělí na dvě nestejná družstva. V prvním se shromáždí tři čtvrtiny hráčů a budou představovat vlčí smečku. Druhé družstvo, početné slabší, jsou lovci. Vlci vyběhnou do zasněženého lesa. Unikají před lovci, kteří po krátkém prodlení vyrazili po jejich stopách. Když vlky dostihnou, rozpoutá se mezi smečkou a lovci boj. Lovci zneškodňují vlky střelbou sněhovými koulemi, přičemž první zásah vlka pouze poraní, teprve druhý jej vyřadí definitivně. Lovce, kterého se některý vlk dotkne rukou, rovněž ze hry odchází. neboť „byl roztrhán“. Vlci mohou zpočátku využít té výhody, že vhodně stočí své stopy a zavedou nic netušící pronásledovatele přímo do svého „chřtánu“. Pokud je více času, je možné (a pro hráče atraktivnější) rozdělit oddíl na dvě stejné poloviny a hru sehrát dvakrát s výměnou rolí. O vítězi pak rozhodne celkový výsledek.
- **Indiánská stopovaná** – Protože (jak je všeobecně známo) indiáni znali přírodu mnohem lépe než „bledé tváře“ a dokázali lépe sledovat dění v ní, mohli si dovolit toho využít k tomu, aby si předávali zprávy, kterých si necvičené oko ani nevšimne. Toliko legenda. Účel hry je stejně jako u normální stopované to, aby hráči dokázali projít po dané trase podle značek, které předem někdo (rádce, vůdce, druhá polovina družiny) připraví. Trasa je však poměrně krátká, nevede po cestách a je značena pouze přírodninami, které jsou umístěny způsobem, který není v přírodě přirozený a nemohl by samovolně nastat (uzel na trávě, 3 větvičky zlomené v pravém úhlu, dlouhá rovná řada šišek, plod na stromě, na kterém neroste, žalud v místě, kde není žádný dub atd.)
- **Orientační běh** – dřívější popularita „orientáku“ je v současné době vytlačována GPS a „keškami“ (cache). Je ale zajímavé srovnat obě tyto činnosti z hlediska vedlejšího efektu. Zatímco hlavním cílem, ke kterému obě směřují, je umět orientovat se a nalézt cestu, vedlejší efekty se liší. Geocaching vede k znalosti techniky, k orientaci na internetu a dílčími směry, kterými jsou zaměřené úkoly spojené s jednotlivými skryšemi. Oproti tomu orientační běh díky velké podrobnosti map vede k všímavání si okolí, protože pro úspěch je naprosto nutné rozlišit různé stáří lesa, tvar terénu a skal apod. Rozhodně se při něm vyplatí znát zákonitosti v krajině. Kdo si tento rozdíl mezi oběma aktivitami uvědomí, ví, že nejsou zaměnitelné a je dobré věnovat se oběma.

Pro to, abys dětem dával k vnímání přírody příležitost, jsou dobré situace, které pro děti vypadají jako náhodné, ale přitom to tak úplně není, protože jako šikovný vůdce vycházíš náhodě vstříc a zčásti ji aranžuješ.

- **Programy – neprogramy** – na výpravách se často můžeme setkat s pomíjivou krásou okamžiku. Mlha, duha, rosa na pavučině, jinovatka na barevných podzimních listech, první sníh – to jsou věci, které se nedají předem naplánovat, ale je pěkné, když si jich děti všimnou. Kdyby na ně ale vůdce neustále poukazoval slovy, bude připadat dětem (zejména klukům) jako žvanil. Pokud si něčeho zajímavého všimne, může dát ostatním šanci třeba tím, že na tom místě zastaví (např. jakoby kvůli svačině, nějakému úkolu, čekání na opozdilce apod.). Případně se na zajímavost sám bez dlouhých řečí podívá a ostatním zvědavost nedá (jeé, na co to kouká). Může také třeba naplánovat výpravu tak, aby zrovna v době západu (nebo východu) slunce byli na místě, odkud je dobře vidět.
- **Hledání hub** – to je vlastně tak trochu bojová hra – člověk jako detektiv odkrývá „způsob uvažování“ hub (tedy zákonitosti, jaké podmínky jim vyhovují a kde rostou) aby byl úspěšnější v jejich hledání. Nadšený houbař dokáže tuto vášeň v dětech probudit (prakticky odzkoušeno) a z houbaření se může stát věc prestiže.



## 2. Cílené programy

Cílené programy mohou vést ke splnění bodu stezky a jsou přímo zaměřené na vnímání přírody. Ve stezce nabízené aktivity lze rozdělit zhruba do tří skupin, které s sebou nesou osobité programy.

1. Vnímání krásy přírody
2. Pozorování života v přírodě
3. Objevování příběhů v krajině

### 2.1 Vnímání krásy přírody

Pro rozvíjení vnímání přírody je důležité postupně se učit zastavit, ztišit se, umět si všimnout krásy, umět najít zajímavý úhel pohledu, radovat se z detailů a maličkostí. A dále se učit přírodu prožít a vyjádřit.

Stezku je potřeba plnit prostřednictvím k tomu určených programů, v tomto případě je způsob, kdy na aktivitách pracuje každý člen sám, výrazně méně přínosný a pro děti mnohem méně zajímavý.

Hlavními prostředky jsou zde programy na „otevírání smyslů“<sup>7</sup> a různé tvůrčí a umělecké aktivity. Hry na „otevírání smyslů“ jsou většinou poměrně klidné, úkol hry je v nich postaven tak, aby při nich člověk používal pro kontakt s přírodou i jiný smysl než zrak a nebo vnímal sice zrakem, ale z neobvyklé perspektivy. Pracujeme s nimi tak, že je řadíme do pásma pokud možno tak, aby na sebe logicky navazovaly a důsledně používáme legendu, která bývá společná pro celé pásmo. Příklad sestavy a podrobnější popis tohoto typu programu nalezneš na str. 75. Řada námětů na „otevírání smyslů“ je uvedena v knize Reinharda Witta – Vnímejte přírodu všemi smysly<sup>8</sup>, bohužel však velmi stručně a bez legendy a návodu na použití.

### 2.2 Pozorování života v přírodě

Pozorování přírody vede k vytváření vztahu k přírodě, ale nejen k tomu. Je také velkou příležitostí, jak se naučit získávat poznatky ze své vlastní zkušenosti a nikoli jen zprostředkovaně od někoho jiného. (patří sem např. sledování zvířátek, jejich chování, způsobu, jak žijí, čím se živí, pozorování rostlin, jak se mění během roku, kde rostou, kdy kvetou, sledování střídání ročních období, umírání a zrození v přírodě – např. nové semenáčky, kterým se daří na trouchnivějícím pařezu).

Dobrým způsobem, jak takové programy uvádět, je využít legendy badatelů, objevitelů, průkopníků, lovců a jiných postav ztělesňujících romantiku a dobrodružství.

Putování si můžete zpestřit tak, aby vám umožnilo vnímat své okolí novým způsobem.

- **Expedice k pramenům** – Naplánujte výpravu jako hledání pramenů potoka. Vyražte v holínkách, aby bylo možno jít i přímo korytem, po cestě hledejte okolo potoka napajedla, podmáčená místa, staré mlýnské náhony, studujte mosty. Pátrejte po všech zajímavých věcech.

6) Převzato z elektronické verze knihy: GOTTHARD, Petr. *Velká kniha her*. Brno, 2001. V současné době je ke stažení na řadě www stránek, např. na <http://intranet.bvu.cz/radcak-2006/soubory/>

7) Tento typ her byl vytvořen americkým střediskem environmentální výchovy The Institute for Earth Education.

8) WITT, Reinhard. *Vnímejte přírodu všemi smysly*. Praha : Pražské ekologické centrum, 1996.

Pár tipů jak na to od Milana Cahy<sup>9</sup>.

- **Cesta do neznáma** – Vyděte do neznámé krajiny a nechte se vést náhodou. Na křižovatkách si vybírejte cesty, kterými jste nikdy nešli, nebo nechte rozhodnout kostku, která vám poradí pravou, levou či přímou cestu. Pozorujte, všimněte si, objevujte.
- **Cesty plachých tvorů** – Stanovte si cíl, kam chcete dojít. Základním pravidlem hry na cesty plachých tvorů je, že vás po celou dobu nesmí vidět žádný jiný člověk. Přemýšlejte a plánujte nejbezpečnější trasu, buďte stále ve střehu, připraveni kdykoliv se vrhnout k zemi, proplazit se kopřivovým houštěm, vylézt na strom. Dívejte se na svět očima kořisti, která se musí mít neustále na pozoru.
- **Cestami dávno zmizelých časů** – Vraťte se na chvíli do časů, kdy nejezdila auta ani železnice. Vyberte si cíl a dobu, do které se chcete vrátit. Pravidlem této hry je nevstoupit po celé cestě na povrch, který ve zvolené době nemohl existovat. Nejdřív vyloučíte asfaltové silnice, potom silnice a mosty betonové, potom železniční tratě a mosty ocelové, cesty a mosty kamenné i mosty dřevěné. Nejdéle vám zůstanou polní a lesní cesty a cesta/necesta. Pokud se dostanete před překážku, na kterou podle pravidel nesmíte vstoupit, můžete ji obejít, podlézt, přeskočit. Může se vám stát, že se dostanete do slepé uličky, odkud při dodržení pravidel nebude úniku. V tom případě hru s lehkým srdcem ukončete.
- **Cesta za sluncem** – Vyděte ráno, při východu slunce a snažte se mít slunce pořád před sebou. Zpočátku půjdete na východ, jak budou přibývat hodiny, budete se stáčet na jihovýchod, v poledne budete směřovat na jih a k večeru na západ. Vezměte si sebou mapu a hledejte silnice, cesty a cestičky, které vám umožní co nejpřesněji sledovat dráhu slunce. Práví místři této hry končí pohledem na zapadající slunce. Po celou dobu si všimněte krajiny, kterou procházíte, rostlin, živočichů i lidských výtvorů. Jaký vztah má příroda (včetně lidí) ke Slunci? Viděli jste během cesty nějaké projevy tohoto vztahu? Jaký vztah ke Slunci jste během dne měli vy?

V jednoduchosti je krása, kterou ocení vlčácká smečka i roverský kmen. Je důležité takto získané zkušenosti reflektovat – ne dlouho a složitě a také ne nutně povídáním, třeba obrázkem, komiksem, fotografií, divadlem, psaním, prostě jakoukoli formou, která umožňuje zážitek a svůj pohled na něj sdílet.

## 2.3 Objevování příběhů v krajině

Třetím důležitým momentem je učit se vidět příběhy v krajině<sup>10</sup>.

Vyjdu-li do krajiny, mohu v ní najít stopy minulosti a to jak lidské činnosti (zbytky staveb, stopy po hospodaření) tak i přírodních sil a dějů (geologické útvary, typický tvar sopek, zkameněliny, vymletá údolí řek, jeskyně). Pokud tyto stopy navzájem propojím, mohu se způsobem až detektivním dopátrat pravděpodobných příběhů, jichž jsou součástí.

Pomáhej hledat v krajině zajímavé prvky, které osloví různé typy lidí v oddíle. Někomu zaujme spíš příroda, někomu staré památky (hrady, tvrze, vykopávky), někomu technické památky v krajině (například Schwarzenberský nebo Vchynicko-Tetovský kanál na Šumavě, železniční viadukty, Štolpišská silnice v Jizer-

9) ČAHA, Milan, ČINČERA, Jan, NEUMAN, Jan. *Hry do kapsy VII. Sociální, ekologické, motorické a kreativní hry*. Praha : Portál, 2004.

10) Je to propojení s bodem stezky příběhů našeho světa. Ten vede k porozumění světu okolo nás prostřednictvím příběhů a ne pouze prostřednictvím (pro praktické využití často bezcenného) souboru jmen a dat.

ských horách, přehrady a vodní elektrárny, objekty prvorepublikového opevnění atd.). Dobrým pomocníkem ti bude zadní strana mapy, kde se dočteš podrobnosti o zajímavých místech a lépe budeš vědět, čeho si všimnout a na co upozorňovat.

- **Archeologové železné opony** – Vyraďte do míst, která bývala za minulého režimu součástí železné opony, hledat pozůstatky opuštěných vesnic, které dodnes prozrazují ovocné stromy ze zpustlých zahrad, a hromady kamení z bývalých komínů<sup>11</sup>. Je to velká příležitost povídat si přitom o tom, jak se v těchto vesnicích asi dříve žilo i o problémech 2. světové války a studené války a železné opony. Pokud byste se do pátrání chtěli zapojit pořádně a s badatelským přístupem, zkus projekt [www.krajinazaskolou.cz](http://www.krajinazaskolou.cz).

Nemusíš se přitom za každou cenu nutit do oblastí, kterým nerozumíš, děti dokážeš snáze nadchnout pro to, co zajímá tebe. Například u výpravy za zmizelými vesnicemi z rámečku můžeš cestu doplnit povídáním podle své odbornosti nebo koníčka – architekt může vyprávět, jak ta vesnice vypadala, tesař jak se stavěla, přírodovědec nebo zahradník co tam dříve rostlo, kuchař jak se dříve vařilo... Je možné využít i zajímavých osobností z řad ostatních činovníků střediska, rodičů či dalších, kteří jsou ochotni nechat se na výpravu „zapůjčit“.

- **Jizerskohorské pomníčky** – V jizerských horách je stejně jako jinde řada drobných památek v krajině. Díky hustým lesům, které zde až do 19. století byly, je zde možná méně božích muk a kapliček, ale o to více pomníčků a křížů připomínajících místa smrti slavných pytláků, hajných, dřevorubců. A je to už poměrně dlouho, co Miloslav Nevrlý - Náčelník napsal knihu<sup>12</sup>, ve které popsal, nejen kde se téměř zapomenuté pomníčky nacházejí, ale i příběhy, které se k nim váží. Nastartoval tím obrovskou vlnu zájmu – řada oddílů proto při cestě do Jizerek čte příběhy a děti si s pomocí mapy a popisu v knize připravují taktiku na to, jak je najít (a že je to kolikrát hodně těžké). Hledání i úspěch z nálezů mají neopakovatelnou atmosféru. Příběhy vážící se k pomníčkům je v současné době možné nalézt i na internetu<sup>13</sup>, vznikly i podobné knihy o jiných územích<sup>14</sup>.

11) Řadu informací a fotografie zmizelých vesnic je možné najít v knize: ANTIKOMPLEX a kol.. *Zmizelé Sudety*. 4. upravené vydání. Domažlice : Nakladatelství Český Les, 2006.

12) Dnes se prodává již čtvrté přepracované vydání, to první je už přes třicet let staré: NEVRLÝ, Miloslav. *Knihy o Jizerských horách*. Ústí nad Labem : Severočeské nakladatelství, 1972.

13) Nadšenci pro jizerskohorské pomníčky se sdružují ve spolku Patron, který se věnuje hledání informací o drobných památkách a jejich opravám. Na webových stránkách sdružení <http://spolekpatron.bdnet.cz> nalezněš kromě těch popsaných v Knize o Jizerských horách i další příběhy a pomníčky.

14) Například STEIN, Karel. *Pomníčky Lužických hor a Českého Švýcarska*. Liberec : Vestri, 2005. Text knihy lze nalézt i v sekci knihovnička na webových stránkách CHKO Lužické hory: <http://www.luzicke-hory.cz/info/index.php?pg=knpomn>

# VNÍMÁNÍ PŘÍRODY V JEDNOTLIVÝCH VÝCHOVNÝCH KATEGORIÍCH

## Předškoláci

**Cíl výchovy mladších dětí by se dal stručně shrnout větou „Chodím často do přírody a je mi tam dobře.“**

**K tomu nejsou potřeba žádné znalosti, jejich vyžadování před tím, než se ti podaří děti nadchnout, by mohlo být spíš ke škodě než k užítku. Těžiště oddílových aktivit zaměřených na přírodu by mělo být v pobytu v přírodě a „otvírání“ smyslů a pozornosti, v učení se vnímat.**

Na začátku cesty k pozitivnímu vztahu k přírodě jsou jakékoli hry venku. Díky nim světlušky a vlčata v lese či na louce „zdomácní“ a překonají případný strach z nového prostředí. Děti v tomto věku potřebují dostatek pohybu a přírodní prostředí nabízí řadu příležitostí pro různé pohybové hry, schovky, plížení. Zážitky radosti z her, pobytu a pohybu v přírodě vytvářejí a upevňují dojem, že příroda je pro ně příjemným prostředím, kam se rády vrací.

Není asi nutné zdůrazňovat, že velmi silně na děti zejména v mladším věku působí příklad vůdce. Zejména pokud se projevuje jako opravdový kamarád, je schopen se dětem přiblížit a sdílet s nimi své i jejich zážitky z přírody (a občas klást vhodné otázky).

Cílené programy (hry, rukodělky) by měly přinést možnost seznamovat se s přírodou všemi smysly – očichat, ohmatat i ochutnat různé přírodní materiály, zaposlouchat se do tajemných zvuků, vidět věci z neobvyklých pohledů.

Vděčné jsou i příběhy, pověsti a pohádky o přírodě. To, že jsou věcně oproti skutečnosti posunuté (zvířata v nich mají lidské rysy) si děti dokáží časem uvědomit. Přitom pohádky podporují chápání zvířat jako cítících a myslících bytostí a řada z nich v sobě jen tak mimochodem nese i spoustu znalostí (Ferda Mravenec, Dášeňka). Mnoho pohádkových motivů se váže ke konkrétním místům. Vyprávění o čertově ruce, otisklé ve skále, okolo které jdeme, zpestří cestu a zaměří pozornost dětí. Proto když někam vyrážíš na výpravu, pokus se zjistit, jaké příběhy se váží k místům, kterými budete procházet. Neber pohádky na lehkou váhu – to, co je pro řadu dospělých jen úsměvný příběh, je pro děti možností, jak prostřednictvím čar, kouzel a nadpřirozených postav popsat kouzlo přírody a života vůbec.

- Vyprávěj dětem pověsti a pohádky o přírodě (Ferda Mravenec, Karel Čapek: Pohádka psí, Pohádka ptáčí apod.) a o místech, kudy právě procházíte.
- Pořiďte si do klubovny knížku pověstí z okolí a před výpravou si na schůzce jako lákadlo přečtěte nějakou tajemnou pověst, která se váže k trase vaší cesty.

### Tipy na činnosti na zimu<sup>15</sup>

- Pozorujeme jinovatku, ledové ozdoby na trávě, na listech, ozdoba se dá položit na oděv.

15) Tipy v boxu vybrány z publikace: BUREŠOVÁ, Květoslava, KORVASOVÁ, Hana. *Nápady pro mrňata a škerňata*. Kněžice : EkoCentrum Brno, 1993

- Chytáme sněhové vločky a snažíme se je správně nakreslit. Můžeme využít i lupu. Spočítáme, kolik větviček má opravdová sněhová vločka.
- Do čerstvého sněhu vydupáváme tvary – stavíme dům, sázíme stromy atd. Z měkkého sněhu modelujeme zvířata, třeba i pravěká.

### Tipy na činnosti na jaro

- Věnujeme dětem lupu: Umožní nám řadu neobvyklých pohledů.
- Kdo někdy šel vpozdvečer kolem rybníka? Slyšeli jste kvákat žáby? Zkusíme si žabí koncert. Skupinka dětí na pokyn začne říkat kva-kva, druhá skupina regaga-regaga, třetí vysoké ú-ú a čtvrtá kuňk-kuňk. Zkusíme společně. Každý druh žáby kváká jinak, volají na sebe, žabí koncert potvrzuje, že krajina je zdravá.

### Tipy na činnosti na léto

- Sbíráme borůvky, maliny, ostružiny, jahody. Ochutnáváme tyto plody, ale vždy se dáваме pozor, protože v lese se nacházejí i plody prudce jedovaté.
- Sbíráme léčivé rostliny – list jahodníku, maliníku, jitrocele, květ lípy, černého bezu, mateřídoušku (stříhat). List mladé kopřivy patří do chutného čaje. Léčivé rostliny buď sušíme na zimu nebo je používáme čerstvé na čaj – bylinky přelijeme horkou vodou a necháme čtvrt hodiny zakryté stát.
- Děti si postaví v lese jeden malý trpasličí domeček se zahrádkou – vše z přírodních materiálů. U každého domečku si necháme od dětí popovídat, jak se v něm trpaslíkovi žije.
- Čteme na pokračování Sekorovu knihu o Ferdovi Mravencovi a hledáme v přírodě živočichy, o kterých jsme četli (potápník, mravkolev, chrostík, střevlík, čmelák...).

### Tipy na činnosti na podzim

- Poznáváme ovoce a zeleninu se zavázanýma očima – podle chuti.
- Sbíráme jeřabiny a šípky a vyrábíme korále a ozdoby na ptačí vánoční stromeček. Z šípků vaříme chutný čaj.
- Vyrábíme „dračí ocasy“. Listy javoru spojujeme vždy stopkou zavázanou na očko skrz plouchu dalšího listu. Snažíme se vytvořit co nejdelší a nejbarevnější. Pak „draka“ uchopíme za jeden konec a běháme s ním – schválně, jak dlouho vydrží.

## Světlušky a vlčata

**Vlče či světluška se dokáže koukat kolem sebe, všímá si zajímavých věcí (a občas na ně upozorní ostatní) a dokáže se v přírodě zabavit.**

**Na zásadním významu pobytu v přírodě se nic nemění, cílené aktivity na rozvoj vnímání mohou být složitější. Je třeba využít přirozené zvědavosti dětí a výpravy nenápadně zpeřovat upozorňováním na zajímavosti, které nám pomohou odhalit v krajině příběhy.**

U starších světlušek a vlčat můžeme u her vyjít z věcí, ke kterým přirozeně tíhnou. U děvčat je to zájem o pěkné věci a o zušlechťování čehokoli, pro vnímání přírody tak mají jednodušší výchozí pozici. U kluků je to především badatelský, lovecký a budovatelský přístup.

S vnímáním krásy přírody souvisí i schopnost se ztišit a chvíli se zatajeným dechem poslouchat (zaposlouchat se do hlasu lesa, melodie potůčku, zvuků noci).

K tomu mohou u (v tomto věku poměrně neklidných) dětí pomoci různé rituály. Dobré je přitom využít fascinace živly, zejména ohněm a vodou. Síla kontrastu ohně a tmy je působivá a vychází z ní kouzlo táborového ohně. Noční hlídka je většinou první příležitostí setkat se přímo s nocí.

Spousta zajímavých věcí se dá vidět i v „ochočené přírodě“. Můžete nejen přestovat květiny a chovat zvířata v klubovně (ale v tom případě se o ně pořádně starejte) pro děti může být také velmi zajímavá návštěva na statku nebo ranči spojená s péčí o zvířata. Zvláště mláďátka jsou milá a děvčata z nich budou unešená.

## Mladší skautky a skauti

**Mladší skautky a skauti se umí okolo sebe nejen dívat, ale dokáží z toho, co se okolo nich děje i něco vyvodit a podělit se o svoji zkušenost s ostatními. Uvědomují si, jak lidská činnost ovlivňuje charakter krajiny.**

**Pobyt v přírodě může díky vícedenním výpravám a vandrům získat nový rozměr, lze mnohem více pracovat s atmosférou večera, noci a svítání. Přírozená zvědavost dosahuje vrcholu, využít se jí dá podobně jako u starších světlušek a vlčat.**

Pro mladší skauty a skautky platí totéž, co pro starší světlušky a vlčata (tedy i motivace dobrodružstvím/zušlechťováním), jen s tím, že zvládnou obtížnější hry a úkoly. Hodí se různá složitější pozorování, expedice, tvoření z přírodních materiálů.

- **Fotohádanky** – děti se snaží digitálním fotoaparátem zachytit takové detaily v přírodě, které jsou překvapivé a nesnadné k uhodnutí, co je na nich zobrazeno, ale zároveň natolik jedinečné, že to uhodnout lze. Pak se uspořádá společná hádankářská soutěž.

## Starší skautky a skauti

**Starší skautky a skauti se nepřestávají okolo sebe dívat a dokáží z toho, co se okolo nich děje, i něco vyvodit. Leč těžko se o to s někým podělí, protože je to nedostatečně „nadrsně“ téma.**

**Nastupuje období „salámování“, motivovat zejména kluky k poetičtějším programům je téměř nemožné. Aby byla aktivita přijata, musí mít týmový charakter. Vandry s nestrukturovaným programem se stávají základem.**

I u starších skautů a skautek můžeme najít programy na smyslové vnímání přírody. Mohou to být například tři orlí pera (pokud jsi pozorně četl, jistě víš, v čem je jejich přínos) nebo týmové aktivity (Vernisáž multismyslové výtvarnice, str. 66).

Opravdu nosným programem se stávají vandry. Málokdo ještě nezvládá umění táboření tak, že by měl se spaním pod širákem větší problémy, a tak si je může naplno užít. A co víc – válení se na mezi s pohledem upřeným na mraky, kochání se západem slunce, spaní pod širákem jsou právě ty věci, které jsou pro teenagery, kteří mají veškerý program „na háku“, dostatečně „pohodové“.

Dále je část aktivit stezky postavena tak, aby je bylo možno dělat jako družinový projekt (příprava fotografických hádanek, makrofotografie). Družinou v tomto

případě může být (a je to tak velmi vhodné) i rádcovská družina (tedy dětská část oddílové rady).

## Mladší rangers a roveři

**Mladší rangers a roveři se na základě toho, co vnímají, zamýšlejí nad vlivem člověka na krajinu obecně a v souvislostech. Začínají vidět symbolický význam umění, které přírodu popisuje a mohou sami vyjádřit své vnímání písní, fotografií, básní.**

**Hlavním prostředkem jsou putování, mohou být různým způsobem zpestřená (cesta za sluncem, cesta starých časů). Je třeba se vyhnout lákadlu sbírání zážitků a cestovat do dalekých krajů s mírou, aby cestovatelům při rychlém střídání bombastických scenérií příroda nezevšedněla. Kmeny, ve kterých je zájem, mohou při workshopu zkusit různé druhy umělecké reflexe přírody či projekty pátrající po historii krajiny.**

V zájmu o přírodu a dobrodružství se skrývá i jedno velké nebezpečí. Ne že by mu člověk nemohl propadnout dříve nebo později, ale v roverském věku je to nejčastější. Začíná to celkem nevinně – touhou vidět exotické kraje a jejich přírodní krásy. V každém vnímavém člověku je kus poutníka s touhou projít cizí zemi pomalu s batohem na zádech, poznat místní obyvatele v běžných situacích a najít v putování jiný pohled na sebe sama, obohacení pro svůj život.

Dnešní doba nám díky rychlé dopravě a její relativní finanční dostupnosti umožňuje v krátkém čase navštívit řadu zajímavých míst na různých místech zeměkoule. Kdo po ní příliš dychtivě sáhne, chytí se do pasti – jakmile si jednou zvykne rychle střídát jako kulisu svých cest Saharu s Niagarou a Himalájemi, ztratí schopnost vidět věci méně neobvyklé. Jerry Mander<sup>16</sup> v jedné ze svých knih popisuje, jak v momentě, kdy mu finanční situace dovolila cestovat po celém světě, postupně přestal mít radost z přírody, kterou okolo sebe na cestách viděl:

*„Pokud si vzpomínám, nejhlubší krizi jsem prodělal v roce 1968 při plavbě Dalmatskými úžinami, kde jsem pozoroval hornaté útesy, vzdouvající se moře, oslňující nebe a barvy zářivé jako na poušti.*

*Když jsem se tak opíral o zábradlí, přišlo mi, jako by mezi mnou a okolním světem existovala jakási průhledná bariéra. Viděl jsem tu úžasnou podívanou, věděl jsem, že je velkolepá, ale tato zkušenost zůstávala jen v mých očích. Nebyl jsem schopen vpustit ji dovnitř. O něco důležitého jsem přišel. Vzpomněl jsem si na chvíle v dětství, kdy mě pouhý pohled na oblohu, trávu nebo stromy zaplavoval vlnami téměř fyzické slasti. Ale právě teď, tady na této palubě, jsem si připadal jako mrtvý. Pociťil jsem nutkání zopakovat si oblíbenou frázi svých (obchodních) přátel: »Příroda je nudná.« Údésné na tom tenkrát bylo, že jsem naprosto přesně věděl, v čem tkví problém: ve mně, nikoli v přírodě.“*

Princip, jak se tohle může stát, je jednoduchý a má obecnou platnost. Pojďme si ho přiblížit třeba na příkladu jídla. Dejme tomu, že máš rád sladkosti. Představ si, že sníš nějaké opravdu hodně sladké jídlo a krátce poté další, které je o něco méně sladké. I když víš, že je také sladké, zdá se ti, že tomu tak není, že je bez chuti. To proto, že člověk si zvykne a potom musí buď chvíli sladké nejíst, a nebo si dát něco stejně sladkého nebo ještě sladšího. Když se někomu nechce čekat a může si to dovolit, může jíst stále sladší a sladší, víc a víc... Zajímavé je, že (kromě toho, že ztloustne) mu také ve výsledku ani sebevybranější sladkost nebude chutnat tak, jako mu na začátku chutnalo téměř cokoli. Je to začarovaný kruh a říká se mu konzumní způsob života.

16) MANDER, Jerry. *Čtyři důvody pro zrušení televize*. Brno : Doplněk 2000, str. 15.

V případě přírody a cestování začíná problém, když člověk začne zážitky mezi sebou porovnávat a vybírat si jen ty, o kterých se říká, že jsou *lepší*. Dál už je to známá písnička.

Že se to skautům nemůže stát? Pokud by tomu tak bylo, nikdy by neproběhl tento rozhovor mezi bývalým a současným skautem (respektive roverem):

*Nešel bys příští víkend do Jizerek lízt?*

*Hele, šel bych rád, ale příští tejdén ne. Pojedem s kmenem na rafty.*

*Aha, tak co ten víkend potom?*

*Až za tři tejdny, potom vyrážím na skoky na lyžích do vody, kámoš má známýho u Valenty, tak tam jedem...*

## Starší rangers a roveři

**Období starších roverů a rangers je velmi individuální. Každý si vytváří svou vlastní cestu „komunikace“ s přírodou.**

**Co se prostředků týče, obecně platí, že jsou použitelné všechny z předchozích kategorií, ale s posunutými důrazy. Starší člověk už nepřemýšlí, zda je ta která hra hodna jeho věku a dokáže najít nový rozměr i v jednoduchých hříčkách. I v této oblasti je zejména v hledání příběhů v krajině místo pro velké projekty.**

- **Interpretace místního dědictví** – Kmeny, které rády putují po zemích českých a zaujaly je přitom různé tematické stezky, snažíci se návštěvníkům otevřít porozumění krajině (stezky za pověstmi v okolí Nových Hradů<sup>17</sup>, západočeské Stezky chuti a Krajem živých vod a další), mohou zkusit sami vytvořit něco podobného<sup>18</sup>.

17) Pokud neznáš cyklostezky Novohradské občanské společnosti, které se jmenují Paměť Novohradska, Paměť Slepíčních hor a Paměť Vitorazska, tak to určitě naprav. Jsou místo školních znalostí plné příběhů, pověstí i anekdot vážících se k místům, kudy vedou. Člověk se tam za chvíli cítí jako doma...

18) Základní náměty, jak na to, lze získat z manuálu Nadace Partnerství: PTÁČEK, Ladislav (ed.). *Interpretace místního dědictví*. Brno : Nadace Partnerství 2004.





## F.3 Poznávání přírody

### Cíle bodu stezky

- ▶ Rozumí vztahům v přírodě – tokům energie, látek a vzájemné provázanosti života.
- ▶ Uvědomuje si závislost člověka na přírodě – materiální závislost na zdrojích včetně prostoru naší země jako neobnovitelného zdroje.
- ▶ Vnímá časové měřítko vývoje v přírodě – jak dlouho se vyvíjí život, jak dlouho roste strom, jak dlouho trvá ho porazit.



Přírodu můžeme poznávat buď pomocí citů a umění (o tom hovoří jiné kapitoly) anebo rozumem. A právě rozumovou složku poznávání zastupuje ekologie v nejširším smyslu, proto se tento bod stezky věnuje biologickým a ekologickým znalostem, které by skauti měli mít. Nutno podotknout, že rozumové a citové poznání přírody nejsou v rozporu. Naopak. Měly by se doplňovat a tvořit jeden harmonický celek.

Co je to ekologie? Záludná otázka, tak tedy začněme jinou. Proč byla Británie dobrá dvě staletí naprosto svrchovanou a neomezenou královnou sedmery moří a oceánů? Ono to souvisí. Uvidíte.

*To bylo tak: Britští námořníci jedli převážně nasolené hovězí. Hovězí dobytek se prohání po britských loukách a spokojeně žere trávu a velmi výživný jetel. Jetel je tak výživný, protože na svých kořenech má mutualistické (přátelské, symbiotické) bakterie, které přeměňují netečný vzdušný dusík (tvoří 78% vzduchu, ale pro výživu je téměř nedostupný) na*

*kvalitní živiny. Rostliny, které tuto schopnost nemají, se musí spokojit jen s omezenými živinami dostupnými v půdě. A těch není mnoho. To dává jeteli (a dalším bobovitým rostlinám, které umí totéž) velkou konkurenční výhodu oproti jiným rostlinám, které tuto schopnost nemají. Postupme dále. Jetel je opylován čmeláky. Jenže čmeláky s oblibou – mimo jiného – žerou myši. Co s tím? Kočku! Ano. Kočky totiž na pastvinách v okolí farem loví myši a chrání tak čmeláky, ti opylují jetel, ten dává kvalitní živiny dobytku a z jeho masa jsou pak živi námořníci Jejího Veličenstva. A kdo se postará o kočky? Staré panny. Je, nebo možná byla, britská tradice, že staré panny rády pečují o kočky. Proč? Tady hledání odpovědi přírodovědou končí. To musí zodpovědět někdo jiný. Prostě je mají rády.*

To byl motivační příběh na úvod. A právě o tomhle ekologie je. O hledání souvislostí.

Velká Británie tedy mohla vytvořit říši, nad níž slunce nezapadalo, jen díky lásce starých panen ke kočkám. Je to logické – a ekologické! Před více než 150 lety popsal ekologii její zakladatel<sup>19</sup> jako vědu o vztazích mezi živými organismy navzájem a mezi nimi a jejich prostředím.<sup>20</sup> Ani dnes bychom to neřekli lépe. Co z toho pro nás plyne? Každopádně to, že ekologie nám – v přírodovědném smyslu – umožňuje pochopit naše místo v přírodě. Proto je tak důležitá a proto se tak často stává terčem různých zájmových a politických manipulací. Musíme ji studovat právě proto, abychom pochopili dopad našich činů na životní prostředí a nenechali se snadno splést demagogy, populisty a reklamou. Jsme na přírodě koneckonců bytostně závislí (vše, co máme, pochází v konečném důsledku z omezených přírodních zdrojů).

Je zřejmé, že chceme-li dobře rozumět vztahům v přírodě, musíme mít široké znalosti z mnoha oborů. Ekolog – vědec musí podrobně znát všechny zúčastněné organismy (rostliny, býložravce, predátory, rozkladače...), musí rozumět tomu, co se děje v prostředí (geologie, klimatologie...), musí mít představu o molekulární biologii a evoluci. A musí rozumět matematice, aby to vše dokázal přesně popsat. Ale to není nic, co bychom měli my učit děti. My z nich nechceme dělat vědce. To ne. Tak co tedy?

Předně je nutné si uvědomit, že skauting tu není od toho, aby suploval školu. Posláním oddílu tedy není naučit děti definicím ekologických pojmů ani znát desítky živočišných a rostlinných druhů (což je ověřováno „nejlépe“ zkoušením z knížky). Porozumění sice nelze dosáhnout bez znalostí, ale těch není potřeba přespříliš. A navíc cílem (skautské) výchovy je změna postojů, chování a jednání. Jak už bylo napsáno v první kapitole, obecně se věří, že k žádané změně postojů povede vyšší (ekologická) vzdělanost. Avšak dlouhodobá ochranná zkušenost ukazuje, že to není pravda. Lidé chrání přírodu prostě proto, že ji mají rádi. Jde o rozhodnutí citové. Rozumové pochopení problému nám pomáhá naše postoje zdůvodnit a vysvětlit. Současně získáváme znalosti potřebné k tomu, abychom přírodu neúmyslně nepoškozovali.

Snažíme se o zlatou střední cestu: musíme znát základní druhy rostlin a živočichů a znát i jejich vazby na životní prostředí (co žerou, čím jsou žráni, jak působí na okolní prostředí ...). Znat živáčky se učíme příležitostně – v přírodě. Když na-

19) Německý biolog Ernst Haeckel, velký obdivovatel Charlese Darwina (autora evoluční teorie), mj. původní autor první části úvodního příběhu.

20) Toto je všeobecně platná definice ekologie jakožto biologické vědní disciplíny. Jákýkoliv jiný význam slova „ekologie“ (z řeckého oikos – dům a logos – slovo, věda) je pouze přenesený a více či méně nepřesný.

razíme na mravenišť, řekneme, že jde o mravence (přesný druh je nepodstatný) a jak působí na své okolí (z hmyzu sežerou, na co přijdou, pod jejich mraveništi se tvoří pěkný humus, mají velice důmyslnou architekturu, organizaci práce...). U dubu můžeme povídat, jak dlouho tu asi roste, že je domovem pro minimálně stovky dalších druhů (od hmyzu přes ptáky po drobné savce), jak kořeny stabilizuje půdu a zadržuje vodu, co se s ním stane, až zemře... Teprve když začneme chápat potravní sítě<sup>21</sup>, potravní pyramidu (rostliny, býložravci a několik stupňů predátorů; paraziti a rozkladači) a budeme něco tušit o dalších vazbách a souvislostech, např. koloběh vody v přírodě, začnou se jednotlivé dílčí informace slévat v obraz celé skládky.

## JAK TO CHODÍ V PŘÍRODĚ

Podle van Matreho<sup>22</sup> je pro děti klíčové pochopení následujících hlavních ekologických principů:

- ▶ tok energie, ve kterém je zdůrazňováno Slunce jako výchozí zdroj energie pro všechny živé tvory
- ▶ koloběh látek, které jsou základními stavebními kameny všech živých tvorů
- ▶ vzájemná provázanost života a stálá změna forem, ke které dochází v procesu přizpůsobení se na měnící se prostředí

Život na Zemi je úžasný, protože zde existuje už asi 3,5 miliardy let a za tu dobu ještě nevyčerpal zásoby energie ani zdrojů. Lidstvo provozuje to, čemu říkáme civilizace, jen pár tisíciletí a už hovoříme o surovinové krizi, vyčerpání zdrojů a likvidaci planety. Jak je to možné?

Život bere veškerou energii ze Slunce procesem zvaným fotosyntéza, kterého jsou schopny buňky zelených rostlin, řas a sinic. Sluneční energie se při fotosyntéze ukládá v tělech rostlin do chemické energie v cukrech, které pak slouží rostlinám jako stavební materiál i zdroj energie. Rostliny jsou žrány býložravci. Vzhledem k 2. zákonu termodynamiky, který říká, že žádný děj nemůže probíhat s účinností 100% (vždy se část energie ztratí jako odpadní teplo), dokáží býložravci reálně získat z rostlin pouhých 10% energie obsažené v jejich tělech. Když pak býložravec sežere masožravec, získá opět pouhých 10% energie, která je teoreticky k dispozici v těle býložravce (a tedy pouhopouhé 1% energie, která byla na začátku v těle rostliny).

Toto je velice důležitá věc. Termodynamika nám ukazuje, proč má známá potravní pyramida právě tvar širokého trojúhelníku: při přechodu do vyššího patra se ztratí 90% energie. Zelených rostlin tak musí být mnohonásobně více, než jejich požíračů. Zároveň to vysvětluje, proč v zemích, kde je od pradávna vysoká hustota zalidnění (Indie, Čína, Jáva...), je většina stravy vegetariánská: na uživení jednoho člověka, který se živí převážně masem, je potřeba pole, které dokáže uživit 10 vegetariánů.

21) Často používané spojení „potravní řetězec“ je zavádějící, neboť evokuje cosi jednoduchého, v řadě za sebou. Zajíc žere trávu a je žrán kánětem. To ale není pravda. Je to mnohem složitější. Trávu žerou desítky, ba stovky, dalších druhů. Stejně tak zajíc žere dále např. liška. A káně žere i myši, o které se ale dělí mj. s poštolkami a sovami. Situace se tak značně komplikuje a vzniká velice složitá síť, jejíž prvky se navzájem složitě ovlivňují. Představa řetězce je chybná. A to nemluvím o parazitech a rozkladačích.

22) MATRE, Steve van, citováno v: ČINČERA, Jan. *Environmentální výchova – od cílů k prostředkům*. Brno: Paido 2007.

Příroda nikdy nemůže vyčerpát své zásoby energie, protože všechnu energii bere ze Slunce (až Slunce skončí svou životní pouť, přestane na Zemi existovat život). Ale pozemský život doposud nevyčerpal ani omezené zásoby zdrojů (minerální látky, uhlík...). Je to díky naprosto dokonalému systému recyklace úplně všeho. V přírodě neexistují odpady – jakýkoliv „odpad“ nějakého organismu je zdrojem pro někoho jiného. Nic nepříjde nazmar. Rozkladači rozeberou těla mrtvých organismů na prvotní složky a vrátí je do půdy, kde si tyto látky vezmou rostliny a použijí je (díky energii ze slunce) na stavbu svých těl. Takto probíhá neustálý koloběh látek: z rostlin do zvířat a z jejich odpadů a mrtvých těl do půdy, tam je rozloží bakterie a odtud si rozložené látky opět vezmou rostliny. Když zohledníme všechny vlivy a faktory, dostaneme nesmírně složitý obraz (avšak s jednoduchou logikou), který je navíc dokonale vyvážen.

Život neustále roste, ale ne ve smyslu nárůstu hmoty či objemu<sup>23</sup> – vzrůstá množství informace a vazeb, narůstá složitost živých organismů a jejich společenstev. Nelze hovořit o růstu v ekonomickém smyslu. Omezenost je prostým důsledkem toho, že na planetě Zemi je k dispozici pouze omezený prostor k životu. *Na takto prostorově omezené planetě je neomezený ekonomický růst hmotné spotřeby fyzikální nesmysl. Tímto padá nemalá část ekonomických pouček. Pravdu mají přírodovědci, když varují před hrozbami současné ekologické krize a sebevražedným lidským chováním (znečištění prostředí, vyčerpání zdrojů a likvidace biosféry).*

Zbývá zásadní otázka. Jak se to všechno řídí? V jednotlivostech složitě, v principu geniálně jednoduše. Hlavním řídicím mechanismem je negativní zpětná vazba: když v nějakém místě začínají docházet živiny, zpomalí se růst rostlin, tím poklesne množství býložravců i jejich predátorů (ani jedni nemají co žrát), klesne tlak na rostliny a ty mohou poposkočit, povyrůst, aby využívaly přesně tolik živin, kolik mají k dispozici. Když pak např. jarní záplavy přinesou spoustu úrodného bahna, rostliny rychle narostou, na což v krátké době reagují i zvířata. Jednotlivé organismy prostě žijí a vzájemně se ovlivňují. Celá biosféra je tak v dynamicky se měnící, avšak v globálním měřítku stabilní rovnováze. Když dojde k nějaké místní katastrofě, obyvatelé okolních území na to bleskově zareagují a rychle obsadí uvolněný prostor.

Myšlenka to je v principu jednoduchá, ale když máme tisíce druhů a faktorů a zdrojů prostředí, výsledek je tak složitý, že na jeho modelování ve všech podrobnostech nestačí ani naše nejlepší superpočítače.

## METODIKA ANEB JAK NA TO

Za poznáním přírody musíme do přírody. Ideální je brát děti všeho věku na vycházku a výpravy do přírody (což samo o sobě není málo) a při vhodných příležitostech (něco zajímavého najdeme) jim o přírodě vyprávět. Úmyslně píš „vyprávět“ a ne „učit“, protože naše povídání musíme zasadit do kontextu přírodního dění a forma „příběhu“ je rozhodně příjemnější než suchá přednáška.

Co je při tom třeba vědět, najdeš v kapitole Jak to chodí v přírodě, rozšíření na lidskou společnost v kapitole Přesahy.

Informace podáváme jen velmi, velmi pozvolna a po malých dávkách. Nevadí, že nepotkáme ani zdaleka všechny druhy, které u nás žijí. Koneckonců méně je někdy více. Chceme znát základní (tj. běžné) druhy a chceme porozumět nejdů-

23) Samozřejmě. Život nevznikl najednou z ničeho ve stejném objemu, jaký vidíme teď. Ale od doby, kdy rostliny plně kolonizovaly souši, je, odhlédneme-li od drobných výkyvů způsobených globálními změnami klimatu, celková hmota živých organismů pár stovek miliard let zhruba stabilní. Jen se mění druhy. Dinosaury tak mohlo být zhruba tolik, co dnes ptáků a savců.

ležetější vztahům mezi nimi navzájem a mezi nimi a jejich prostředím. A to lze ukázat na příkladech, které vidíme kolem sebe. Spousta rostlin např. produkuje semena rozšiřovaná zvířaty, která obsahují nějakou „odměnu“ pro zvíře (nejrůznější bobule...). Je to dobrý obchod pro obě strany (zvíře se nažere, rostlina rozmnoží a rozšíří). Říká se mu mutualismus<sup>24</sup>. Podobně opylování květin hmyzem výměnou za sladký a výživný nektar. Když najdeme zarůstající mokřad, můžeme mluvit o přirozeném vývoji a změnách prostředí. A takových příkladů je bezpočet na každém kroku. Stačí si jen všimnout.

Opravdu není nutné naučit se na každém stupni desítky nových pouček a druhů. Kladný vztah k přírodě se buduje pozvolna a dlouho a byla by škoda jej zkazít zahlcením vědomostmi. Znalosti jsou důležité, ale nenahradí vnitřní touhu chránit přírodu a šetřit její zdroje. Děti by se mnohé měly dozvědět ve škole a my chceme tyto informace spíše doplnit o prožitky a osobní zkušenost, než nějakým způsobem rozšiřovat.

Proč se tedy učíme poznávat nové druhy? Touha poznávat je lidem bytostně vlastní a je žádoucí ji podporovat – ale je v tom nějaký další smysl? Je to první krok, stejně jako když se naučíme číst. Nesmíme totiž zůstat jen u pojmenování – nově nalezené a poznané druhy pak zařadíme do kontextu jejich (ekologických) vztahů, poznáme jejich místo v přírodě, význam pro člověka a budeme více rozumět světu kolem sebe a našemu dopadu na něj. To je velice důležité, protože naše činnost svět, chtě nechtě, silně ovlivňuje a je pro nás nezbytné, abychom se pokoušeli o citlivý přístup, který nebude přírodu poškozovat. Poznáváme organizmy, které vidíme kolem sebe. Tvoří jedny ze základních dílů skládačky okolního světa. Bez nich nikdy nepochopíme celek.

Znalost druhů má i svůj praktický význam, ač nemusí být tak zřejmý. Spousta rostlin a živočichů má pro nás přímé praktické využití: některé rostliny a houby jsou jedlé, jiné naopak jedovaté. Řada živočichů je známa jako hospodářští škůdci, jiní naopak loví tyto škůdce (což je mnohem účinnější a levnější, než chemické ošetření). Jsou tedy tzv. užiteční. Ale užitečnost je jen naše subjektivní hledisko. Že je nějaký druh pro nás „užitečný“ vůbec neznamená, že je užitečný i pro jiné lidi. A v samotné přírodě tento pojem nemá smysl: druh je prostě součástí sítě přírodních vztahů.

Přírodě se učíme porozumět dvěma základními postupy:

**1. Prakticky – vidíme to v přírodě.** Ve chvíli, kdy najdu zdechlého potkana, můžu nenásilně začít vysvětlovat proces rozkladu, a že jsou nějakí rozkladači, kteří kdyby tu nebyli, tak je všude spousta chčíplotin. A zároveň taky, co s tím, když tu zdechlinu najdu (nesahat na ni kvůli přítomnosti rozkladných bakterií)...

**2. V pochopení souvislostí a vztahů k vlastnímu životu či jinému rozhodování.** To může nastat například při hře – pokud se po běhavé hře ilustrující přenosy a ztrátu energie (viz. str. 84) pokusíme vymyslet nějaké ponaučení pro lidi, může postupně přijít řeč třeba i na to, proč je v jihovýchodní a východní Asii většina stravy vegetariánská. Pokud tě nenapadá, jaká je v tom souvislost, pro náповědu se vrať o dvě stránky.

24) Mutualismus je takové soužití dvou organismů, ze kterého mají oba prospěch. Dříve se toto označovalo slovem symbióza, to ale znamená pouze těsné soužití dvou organismů (bez ohledu na výhodnost). Např. tasemnice v kráve tak sice žije v symbióze, avšak rozhodně ne v mutualismu. Naopak. Jde o parazitismus.

Porozumění vztahům v přírodě také ukazuje obecnější principy, jako např. zpětná vazba (stejně je regulován dravec a jeho kořist v přírodě i elektrické obvody v počítači). Porozumění takovýmto věcem lze trénovat i úplně jinak, např. balením batohu (vztah mezi hmotností a potřebností pláštěnky, baterky a čutory...). Jde o tentýž způsob uvažování.

Je nutné dát si pozor na příliš ploché hry typu potravního řetězce. Hrozí tak nebezpečí dojmu přílišné jednoduchosti. Jak už jsem zmínil, jedná se o složitou síť a nikoliv o prostý řetězec. Výrazně vhodnější jsou aktivity typu vlněné myšlení (viz. str. 81) ukazující na vzájemnou propojenost mnoha prvků. Naopak chceme-li vysvětlit hromadění prudce jedovatých dioxinů od vody po rybožravé ptáky, představa řetězce je zcela postačující. Jen neopomeňme zmínit, že jde o pouhý ilustrativní výřez.

## Aktivity stezky

Většina aktivit vede k plnění pomocí málo strukturovaných programů (= programů bez pravidel nebo jen s málo velmi volnými pravidly).

- ▶ **Výlety do přírodně zajímavých, cenných lokalit a poučení se o tamní krajině, přírodě, historii a interakci s člověkem.** V podstatě jde o jednoduché „přírodovědné exkurze“: ukazujeme si zajímavá zvířata, nevšední rostliny, úchvatné skalní útvary a vše dáváme do souvislostí s historií lidského působení a přírodních vztahů. Inspiraci lze hledat např. u center ekologické výchovy, ČSOP nebo v tradiční jarní exkurzi Ekologického odboru Junáka Kytičky. Děti se tak učí nejen jednotlivé druhy organismů, ale i jejich vztahy s ostatními organismy a s prostředím a o roli člověka.
- ▶ **Pozorování přírody.** Může jít o program vložený do programů výpravy nebo tábora. Ať si děti najdou malý omezený prostor přírodního prostředí (břeh vody, přechod z louky do lesa, trouchnivější kmen...) a chvíli jej pozorně sledují. Cílem je objevit co možná nejvíce živých tvorů, některé z nich případně pojmenovat, a pokusit se odhadnout vzájemné vztahy mezi nimi, kdo koho žere, kdo má jakou roli). Rozsah i složitost jsou úměrné věku a schopnostem dětí. Nejde o nic těžkého.
- ▶ **Motivace ke koníčkům.** I když vedoucí nemusí být odborník ve všem, je vhodné podporovat zájem dětí o přírodovědu. Např. o chovatelství zvířat, pěstování rostlin, astronomii... cokoliv. Velkým pomocníkem jsou v tomto odborky. Nejde nutně o program pro celý oddíl, ale je to velice cenné.

Ke splnění dalších aktivit mohou vést i následující typy naopak velmi strukturovaných programů:

- ▶ **Pojmové cesty**<sup>25</sup>. Cílem těchto her je názorně a hravou formou přiblížit dětem nějaký (ekologický) princip. Tyto hry tak doslova naplňují Komenckého tezi o učení hrou. Mají vždy stejnou stavbu sestávající ze tří fází. Nejprve se dítě dozví nějaký princip, pak proběhne hra, která ho ilustruje

25) Tento typ her byl vytvořen americkým střediskem environmentální výchovy The Institute for Earth Education.

a na závěr se princip zopakuje a děti hledají příklady jeho využití ve světě kolem sebe. Příklady spolu s podrobnějším vysvětlením, jak je uvádět, najdeš na str. 84.

- ▶ **Simulační hry.** Zde jsou jimi méně hry postavené na simulaci skutečného systému, nikoli jen ilustrace jednoho principu jako v jednoduchých hrách v pojmových cestách. Existují i simulační hry přírodovědného zaměření, ale není jich mnoho. Jsou nevhodnější pro roverský věk. Budeme se jimi podrobně zabývat v příručce k oblasti E – Svět okolo nás, protože se tam používají mnohem častěji, aby ilustrovaly systémy uvnitř společnosti či vazby mezi společností a přírodou.
- ▶ **Strukturované diskuze** jako např. Vlněné myšlení (str. 81). Jejich cílem je hledání souvislostí mezi – na první pohled často nesouvisejícími – pojmy. To je velice důležitá schopnost, neboť v našem, jak se často říká „propojeném“, světě skoro vše souvisí skoro se vším. V nejjednodušší podobě se dají používat od věku starších včel a světlušek dále.
- **Alchymistická hra** – velmi vděčnou diskusní hrou na hledání souvislostí je stará středověká hra, ve které si alchymisté tříbili svoje porozumění světu. Pro dnešní dobu ji upravil Milan Caha v knize *Výchova a budoucnost*<sup>26</sup>.

## POZNÁVÁNÍ PŘÍRODY V RŮZNÝCH VÝCHOVNÝCH KATEGORIÍCH

### Předškoláci

**Výsledek výchovy mladších světlušek a včel by se dal stručně shrnout větou „Chodím často do přírody a je mi tam dobře“.**

**K tomu nejsou potřeba žádné znalosti, jejich vyžadování by mohlo být naopak kontraproduktivní. Těžiště oddílových aktivit zaměřených na přírodu by mělo být v pobytu v přírodě a „ostření“ smyslu a pozornosti, v učení se vnímat.**

V mladším včáčkém a světlušším věku skutečně panuje naprostá shoda mezi body F2 (vnímání přírody) a bodem F3 (Pozorování přírody). Musíme prostě co možná nejvíce aktivit s dětmi dělat v přírodě, brát děti do přírody a dbát, aby jim tam bylo dobře a aby tam byly šťastné. Na učení je zatím času dost. Je to čas her. Naším prvořadým cílem je vzbudit lásku a zájem dětí o přírodu. Aby jí vnímali a neničili. Z programů jsou nejlepší různé rukodělné aktivity (venku s přírodními materiály) a aktivity na otevírání smyslů (vnímání zvuků, barev, vůní, doteků...). Je také dobré probouzet zájem dětí o živé tvory a občas jim nějakého představit. Povypprávět, že tohle je králíček a běhá po lese a louce a žere trávu, tohle dub, co tu roste strašně moc dlouho a poskytuje domov a jídlo spoustě zvířátek...

26) CAHA, Milan, ČINČERA, Jan. *Výchova a budoucnost. Hry a techniky o životním prostředí a společnosti*. Brno: PAIDO, 2005.

Z her jsou vhodné aktivity na otevírání smyslů. Jejich popis nalezneš na str. 75. Ty umožňují naučit se přírodu „číst“, což je důležitým předpokladem rozumového porozumění přírodě ve starším věku.

- **Nápady pro mrňata a škvříta**<sup>27</sup> – kratičká publikace plná nápadů na činnost s předškoláky, náměty jsou většinou využitelné i pro světlušky a vlčata.

## Světlušky a vlčata

**Teprve tady přichází čas na učení. Nejprve půjde jen o jednoduché praktické úkoly, aby si děti osvojily potřebný způsob uvažování, konkrétní poznatky přijdou později. Základním prostředkem je stále pobyt v přírodě, cílem je láska k přírodě (základní postoj), postupně doplňovaná o znalosti.**

Neměli bychom zapomínat postupně děti seznamovat s jednotlivými rostlinami a zvířaty. Je naprosto nesmysl nutit děti učit se z paměti desítky druhů, ale některé základní, které běžně vidají kolem sebe, by poznat měly. Z her jsou neustále dobré aktivity na otevírání smyslů. Jejich popis nalezneš na str. 75. U starších světlušek a vlčat už můžeme začít i s pochopením základních ekologických principů.

## Mladší skautky a skauti

Jde o postupný přechod mezi staršími vlčaty a staršími skauty. Každé dítě je jinak rychlé a není nutné se tím trápit. Tento věk zde nebudu podrobněji rozebírat, jen se omezím na konstatování, že spektrum aktivit se plynule mění z těch pro starší vlčata a světlušky na ty pro starší skauty. U každého jeho osobním tempem. Učení probíhá formou hry, děti se postupně učí poznávat živáčky v jejich okolí.

V aktivitách stezky se objevuje téma hvězdné oblohy<sup>28</sup> a vesmíru. Můžeme k tomu využít souhvězdí a vyprávět mýty a příběhy, které se k nim váží. Podobně lze hovořit o mléčné dráze. Není nutné rozebírat astrofyziku, ale spousta poznatků se dá „zamaskovat“ do příběhů. Chceme, aby děti byly venku rády v různých dobách, aby se jim noční příroda líbila. Při té příležitosti se lze zaposlouchat do nočních zvuků a povědět si něco o jejich původcích.

## Starší skautky a skauti

**Velice důležité je pochopení pojmu zpětná vazba a jeho vysvětlení na příkladech, které vidí okolo sebe (potravní sítě, znečištění prostředí...). Je to velice důležitý pojem nejen přírodovědy, ale i techniky a ekonomie. Ač jde o jednoduchou myšlenku, dává nám do ruky mocný nástroj, kterým můžeme popsat nepřehernou spoustu jevů, které vidíme okolo sebe.**

27) BUREŠOVÁ, Květoslava, KORVASOVÁ, Hana. *Nápady pro mrňata a škvříta*. Kněžice : EkoCentrum Brno, 1993. V současné době je publikace dostupná on-line na <http://sweb.cz/isev>.

28) Užitečnou pomůckou je software Stellarium, zdarma dostupný na <http://sourceforge.net>



Ve skautském věku se u dětí rozvíjí schopnost abstraktního myšlení, což nám umožňuje přejít od tréninku na jednotlivostech k pochopení celku. Takže můžeme začít hovořit o potravních sítích a pyramidách a o zpětnovazebné regulaci v přírodě, a to přímo na příkladech přírodních dějů. Začneme děti pomalu a postupně učit základy fungování potravních sítí, potravní pyramidu, cyklus vody v přírodě, k čemu je fotosyntéza.

Vhodným druhem her jsou tzv. pojmové cesty, které procvičují vždy jeden konkrétní princip. Jejich podrobnější popis nalezneš na str. 84.

U dětí cvičíme pozorovací schopnost a přemýšlení nad tím, co vidí. Všude v krajině lze nalézt stopy lidské činnosti. Rozlišujeme, co je přirozeného původu a co způsobil člověk. Učíme se tak rozumět našemu dopadu na krajinu a přírodu. Hledáme souvislosti. Při pozorování nemá smysl pokoušet se určit všechny nalezené organismy, spíše odhadnout, co asi dělají (fotosyntézu, rozkládají organické látky, loví jiné živočichy...).

## Rangers a roveři

**Rover již musí být schopný analyzovat složitější systém a navrhnout řešení problému. To souvisí s prohlubujícími se mentálními schopnostmi. Složitost předkládaného obrazu světa postupně roste, mladí lidé začínají vidět víc souvislostí. Hra přestává být hlavním výchovným prostředkem.**

Z her se objevují složitější simulační hry, které poměrně věrně zobrazují realitu. A to jak po stránce věcné, tak po stránce obtížnosti. Hry jsou náročné pro organizátory i pro účastníky, ale ti si z nich odnesou spoustu zkušeností a poznatků. Jak je uvádět, se dočteš v příručce Svět okolo nás.

- **Fish Banks**<sup>29</sup> – počítačová simulační hra ilustrující populační dynamiku a společné využívání obnovitelných zdrojů lidmi.
- **Pastýřská idyla**<sup>30</sup> - hra bez počítače ilustrující totéž, je ale náročnější na uvádění, může při ní dojít k emocionálně vypjatým situacím.

Dále se do centra pozornosti dostává vědomé učení a poznávání živé přírody. Skoro bychom řekli „výzkum“. Ale ani tento styl poznávání by neměl probíhat školometský a násilně.

Neméně důležité (i pro další život mladého člověka) je to, čemu se odborně říká základy systémového myšlení: schopnost rozebrat si nějaký problém, systém, síť vztahů na soustavu jednodušších jednotlivých dějů, a ty pak řešit odděleně. Zjednodušit si problém na hlavní jevy a děje a vybrat ty klíčové. Po teoretické stránce tomuto velmi pomáhá studium přírodních zákonitostí v celé jejich složitosti, po stránce praktické např. účast na nějakém větším projektu, třeba na plánování tábora.

29) MEADOWS, Dennis L., FIDDEMAN, Thomas, SHANNON, Diana. *Fish Banks, Ltd.* Praha : Nadace EVA, 1994.

30) ČINČERA, Jan, CAHA, Milan, KULICH, Jiří. *Hry a výchova k trvale udržitelnému rozvoji.* Praha : Bron-tosaurus Praha 7, 1996.

## PŘESAHY

Jak je zřejmé, ekologie se ve svých souvislostech neomezuje jen na živou přírodu. Zvláště aplikace ekologických poznatků a nutnost vyrovnat se se současnou krizí, kterou člověk v biosféře způsobil i s jakousi postmoderní duchovní prázdnou ukazují přesahy ekologie do jiných oblastí našich životů.

Je nezbytné si uvědomit, že naprosto vše, co máme (včetně pet lahve<sup>31</sup> a počítačového čipu<sup>32</sup>) v konečném důsledku pochází z omezených přírodních zdrojů (i přes tvrzení některých ekonomů). Člověk zatím není schopen ani zlomku dokonalosti recyklace, která probíhá v přírodě. To si však mohou plně uvědomit až starší skauti, vlčata ještě ne. U těch se pouze snažíme „připravit půdu“ pro pozdější porozumění: ukazujeme jim jednotlivosti a na jednoduchých příkladech vysvětlujeme základní principy fungování přírody.

Je také důležité pokusit se dětem přiblížit časový rozsah dějů. Statný strom roste stovky let (což si asi těžko uvědomíme jinak, než tím, že pod ním budeme stát a s úctou a špetkou posvátné bázně hledět do jeho věkovité koruny a představovat si, co všechno asi zažil a jaké historické postavy viděl) ale jeho pokácení trvá slabou minutu. Nemluvě o tom, jak dlouho trvá, než vyrostе pohoří... S kulturními výtvy je to obdobné. Jde o to, že likvidace přírodního výtvy je nepředstavitelněkrát rychlejší, než jeho vytvoření. To nás pak nutí k úctě, ochraně a ovšem i k rozumnému využívání.

Při snaze o porozumění některým jevům a problémům nám může pomoci, pokud si je dokážeme rozložit na jednotlivé prvky a porozumět vazbám, které mezi nimi jsou. Důležité je uvědomit si, kde má systém své zpětné vazby a zda mají posilující či oslabující charakter. To se týká živé přírody, stroje a v principu veškerého rozhodování (i když si to většinou neuvědomujeme). Při řešení problémů bychom neměli řešit jenom dílčí jevy, ale uvědomit si, že jsou často součástí většího vzorce, který vychází z určitých organizačních struktur, které vychází z určitých myšlenkových modelů (způsobů, jak se díváme na svět).

Je tedy důležité trénovat tzv. systémové myšlení. U mladších jde o hry, jednoduché praktické úkoly a postupné porozumění vztahům v přírodě. Co se týče dospělých, nejvíce tuto naši schopnost rozvíjí příprava a zajištění tábora. Je to velký projekt se spoustou propojených prvků. V každém věku lze základní schopnost systémového myšlení poznat pomocí schopnosti rozvrhnout si čas na všechny aktivity. Tato schopnost (kompetence) zároveň předpokládá (alespoň intuitivní) porozumění logice zpětnovazebné regulace (potřebuji peníze → více práce → méně zábavy → více peněz → více zábavy → méně peněz → méně zábavy → více práce → ...).

Na první pohled to s ekologií nesouvisí, ale zpětná vazba je asi nejdůležitější přírodní regulační proces. Toto platí pro všechny věkové kategorie, avšak samozřejmě to musí být úměrné danému věku. V tuto chvíli bych rád upozornil, že je nesmírně důležité, aby program určený pro nějakou věkovou kategorii byl prováděn právě a pouze s touto kategorií.

Pokud chceme problémy řešit, měli bychom dojít až na úroveň myšlenkových modelů a uvědomit si, že často nemusí být jediné možné. Téměř vždy je možné podívat se na problém i z jiného pohledu. Jakýkoli náš čin se někde nějak projeví. A protože svět je čím dál složitější a naše zásahy stále větší, není většina důsledků našeho konání pozorovatelná „tady a teď“, ale někde daleko v prostoru (znečištění se vodou a vzduchem šíří na tisíce kilometrů) či čase (znečišťující látky mohou v prostředí přetrvat tisíce let). Pokud chceme jednat odpovědně, musíme si toho být

31) Pet lahev se vyrábí z ropy, která je produktem zvláštního rozkladu mrtvých těl rostlin z prvohorních močálů před stovkami miliónů let.

32) Základní surovinou na výrobu veškerých čipů (a potažmo nemalé části elektroniky) je naprosto obyčejný křemenný písek, který se roztaví a udělají se z něj obrovské krystaly, které se řezou, leptají, tisknou a lisují v hotové čipy. Při tom se spotřebuje obrovské množství energie pocházející ponejvíce z ropy.

vědomy a dokázat ty důsledky předvídat. Tak praví známé heslo „Mysli globálně, jednej lokálně“. To je velice složité a člověk to dělá, k vlastní škodě, spíše naopak.

John Donne napsal „Nikdo není ostrov sám pro sebe, ani Ty ne.“ (viz. Komu zvoní hrana Ernesta Hemingwaye) A přesně k tomuto poznání vede ekologie (jsme součástí sítě vztahů) i ideály demokracie (zodpovědnost za svůj domov v nejširším smyslu). Svět a své bytí v něm chápeme jako síť vzájemných (ekologických a sociálních) vztahů a průběžně si v ní hledáme své místo. Tomáš Garrigue Masaryk napsal: „Demokracie není jen formou státní – je to názor na život, spočívá na důvěře v lidi, v lidskost a lidství; a není důvěry bez lásky a lásky bez důvěry. Demokracie pravá, založená na lásce a úctě k bližnímu, je uskutečňováním Božího řádu na zemi.“

Právě toto pojetí demokracie a života – připravené úvodními kompetencemi – je cílem skautské výchovy ve veřejné i environmentální oblasti. Jen takové pojetí demokracie může proměnit svět k lepšímu. Také velice úzce souvisí s ekologickou problematikou: člověk musí k životnímu prostředí přistupovat zodpovědně, aby se zachovalo i pro budoucí generace.





## F.4 Hodnota přírody



### Cíle bodu stezky

- ▶ Vytváří a kultivuje svůj vztah k přírodě, přírodu má rád, má k ní respekt a úctu, uznává hodnotu přírody. Má úctu k živým tvorům.
- ▶ Váží si krásy přírody, vnímá krásu přírody jako hodnotu.
- ▶ K přírodě přistupuje s pokorou, při činnostech v přírodě ji respektuje.

Bod stezky *Hodnota přírody* navazuje na body předchozí a je jejich určitým završením. Pobyt v přírodě, její vnímání, pozorování a poznávání vytvářejí předpoklady pro kladný vztah k přírodě a uznání její hodnoty. Co přináší tento bod navíc oproti bodům předchozím? V čem je specifický? Jak se projevují v konkrétné podobě obecné cíle popsané v úvodu kapitoly?

Podstatné pro tento bod stezky je zejména:

- ▶ Vztah k přírodě, uznání její hodnoty, úcta, respekt, pokora. Jde zde jednak o respekt a úctu k živým organismům (brouk, květina, žížala...) a uznání jejich práva na život, jednak o uznání hodnoty přírody jako celku i jejích částí (kus krajiny, skála, potok...)
- ▶ Respektování přírody při zásazích – v oddílovém měřítku jde zejména o tábor (vzhled a úpravnost tábora, estetika, začlenění tábora do krajiny, pořádek na tábořišti...)
- ▶ Pravidelná péče o domácí zvíře, pokojovou rostlinu, kus zahrady. Starám se o ně, protože mi nejsou lhostejní, mám je rád, záleží mi na nich.

- ▶ Vnímání krásy přírody jako svébytné hodnoty. Jde o to, že na jedné straně by příroda měla svou hodnotu i tehdy, kdybychom ji nepovažovali za krásnou, na straně druhé v přírodě není z našeho pohledu všechno krásné (vnitřnosti zvířat, trus, hniјící listí...). Nicméně je v přírodě mnoho výtvořů, které jsou krásné podle estetických měřítek téměř všech kultur a dob (drahé kameny, květiny, ptačí ozdoby a zpěv, motýli...).
- ▶ Skutečné prožití hodnoty přírody – vnitřní prožití toho, že je mi v přírodě dobře, že jí mám rád, na druhou stranu i pocit osobního neštěstí při pohledu na ničení přírody.

## CO ZNAMENÁ HODNOTA PŘÍRODY?

Má příroda svou hodnotu? V čem tato hodnota spočívá, co je jejím zdrojem, proč má příroda hodnotu?

Zkusme si na začátek odpovědět na tyto otázky. Na první odpovědi se asi všichni shodneme – odpověď ANO je evidentní a stejně jako my by nejspíš odpověděl i ekologický aktivista, vědecký pracovník, kněz, politik či ředitel těžební společnosti.

U druhé otázky to tak jednoduché už nebude. Pro někoho je příroda zdrojem surovin a energie, pro druhého prostředím k životu, pro třetího má příroda hodnotu sama o sobě, bez ohledu na její užitečnost pro nás, pro čtvrtého je příroda Boží stvoření a má hodnotu odvozenou od Boha, pro pátého to všechno dohromady. Možná čekáte odpověď na otázku, který názor je správnější, pravdivější nebo víc žádoucí – tu ale nedostanete. Pokusíme se na toto téma uvažovat, ale definitivní odpověď si tu musí najít každý sám<sup>33</sup>.

Vodítkem pro nás můžou být důsledky různých postojů, které se projevují v konkrétním jednání člověka. Vedou-li člověka jeho postoje k nezodpovědnému a nešetrnému chování, k drancování přírody a jejímu znečišťování, k ničení krajiny, ke konzumnímu stylu života, který se neohlíží na důsledky své spotřeby, pak mohou být tyto postoje vyjádřeny sebevznešeněji a znít jako velké ideály, ale jejich důsledky ukazují, že jsou špatné. Podobným způsobem můžeme poznat postoje žádoucí a hodnotné – ty se projeví šetrným a odpovědným chováním a úctou k přírodě.

Základní otázkou je, zda má příroda hodnotu pouze ve vztahu k člověku nebo jí má na člověku nezávisle. V jistém smyslu můžou platit obě možnosti, ty si teď podrobněji rozebereme.

**1. Příroda je pro člověka prostorem k životu, z přírody pochází vzduch, který dýcháme, příroda je zdrojem všech surovin, vody, energie.** Z tohoto pohledu má příroda samozřejmě hodnotu jako nenahraditelný zdroj a prostor k životu. Tedy hodnota přírody v tomto smyslu je hodnota její užitečnosti pro člověka. Nemá smysl předstírat, že tato hodnota neexistuje nebo že není důležitá – naopak je skutečná a moudrý postoj jí zahrnuje do svých úvah a konání. Někteří radikální aktivisté tuto hodno-

33) Pokud tě zajímají různé pohledy na toto téma, doporučuji knihu: KOHÁK, Erazim. *Zelená svatozář: Přednášky z ekologické etiky*. 3. upravené vydání. Praha : SLON 2002.

tu přehlížejí a považují za druhořadou, nicméně i oni z přírody získávají veškeré zdroje pro svůj život.

S popsaným vnímáním souvisí i posuzování hodnoty přírody mírou svého vkusu. Něco se mi líbí, považuji to za správné a ty aspekty přírody, které vyhovují mým měřítkům, jsou pro mě hodnotou – pro lesníky je hodnotnou přírodou les a co není les, je bezcenné, pro ochránce vzácných ekosystémů to může být přesně naopak. Ani v jednom případě zde nejde o objektivní hodnotu přírody, ale o lidské měřítko – které se může tvářit jako objektivní.

Oběma těmito případy je společné, že měří přírodu lidskými hodnotami a měřítky.

**2. Příroda má hodnotu bez ohledu na člověka.** Tato teze se běžně používá, otázkou je, co tím mají její autoři na mysli. Jakou hodnotu má sopka, tropický prales, riftie hlubinná, zemčtřesení, parazit, mořský proud, či hurikán? Můžeme zkusit odpovědět: „sopka obohacuje atmosféru některými prvky, kterých by jinak byl nedostatek, tropický prales vytváří kyslík (což není úplně pravda, protože ho zhruba stejné množství spotřebovává – navíc se nabízí otázka, k čemu je dobrý kyslík), riftie hlubinná – to nevím, co je...“

Myslím, že naznačená otázka a snaha na ní odpovídat nemá smysl. Buď se dostaneme k paradoxům, protože, co je dobré v přírodě pro jednoho (např. právě ten kyslík), nemusí být dobré pro druhého, nebo se různými oklikami vrátíme k bodu 1, tj. najdeme (různě zamaskovanou) hodnotu přírody ve vztahu k člověku. Zde nejde ani tak o užitečnost materiální, ale o lidské vnímání a měřítko, co je dobré, a co ne. Přírodě pak přiřadíme hodnoty, které vycházejí z našich měřítek, představ a vkusu (např. onen zmíněný kyslík vnímáme jako pozitivní; kdybychom byli anaerobní bakterie, asi bychom měli jiný názor).

Jak tedy rozumět tezi, že příroda má hodnotu o sobě? Podle mě vede cesta přes nahlédnutí přírody jako celku. Příroda **je** – trvá, vyvíjí se, žije, mění se. Příroda je přirozený tok věcí, událostí, jevů, stavů, změn. Příroda existuje nezávisle na člověku – sama o sobě, neodvozená od lidí, svébytná. Lidé do ní samozřejmě zasahují – ale v tomto smyslu jako její výtvoři, jako její součást – ne jako tvorové, kteří jsou vedle přírody, kteří vznikly nezávisle na ní a přírodě konkurují.

Lze tedy vnímat hodnotu přírody jako svébytné nezávislé skutečnosti, která nebyla vytvořena lidmi, má vlastní dějiny, vývoj a budoucnost.

Skauting na hodnotu přírody odkazuje ve svých principech (povinnost k Bohu v sobě může zahrnovat povinnost k božímu stvoření, povinnost k bližním můžeme rozšířit i na mimolidské bližní) i v zákoně (skaut je ochráncem přírody a cenných výtvorů lidských). Ani jedno, ani druhé však není příčinou našeho vztahu k přírodě, ale jeho vyjádřením a poukazem na hodnoty, které tento vztah zakládají a doprovázejí.

Mnozí z nás neumí přesně vysvětlit, kde se bere jejich vztah k přírodě. Mají přírodu rádi, cítí se v ní dobře, připadá jim samozřejmě, že se přírodu snaží neničit a chránit. Mají k přírodě přirozenou úctu a vnímají, že příroda má jakousi hodnotu nezávislou na člověku a na její užitečnosti. Takový postoj je přirozený a dobrý. My však chceme působit jako vychovatelé a vést své svěčence k postojům, jejichž

důsledkem je ochrana a zachování života na Zemi, šetrné chování k přírodě a úcta k živým tvorům. Proto bychom měli aspoň trochu rozumět tomu, jak se formují postoje lidí a jak se vytváří jejich vztah k přírodě.

## METODIKA ANEB JAK NA TO

Základem tohoto bodu stezky je formování a rozvoj postojů – má přírodu rád, uznává její hodnotu, má úctu k živým tvorům.

**Znalosti** zde doprovázejí postoje: vedou k porozumění, vysvětlení a zdůvodnění postojů. Znalost může postoj ovlivnit, na jejím základě můžeme svůj postoj korigovat, ale pro vytvoření či zásadní změnu postoje nejsou znalosti rozhodující.

Co tedy ovlivňuje vývoj našich postojů? Podstatné jsou tři základní faktory:

**1. Vzory**, v první řadě rodiče, pak sourozenci, babička a dědeček, paní učitelka, kamarádi, rádce, vůdce oddílu, skutečné (Bono, Thor Heyerdahl) i literární postavy (rytíř v pohádce, Mirek Dušín, Harry Potter). Děti od útlého věku slyší od maminky a tatínka, co je dobré a špatné, vidí, jak se chovají, co říkají, a automaticky přijímají jejich postoje. Postupně se okruh takových vzorů rozšiřuje, dítě vnímá odlišné vzory (maminka říká něco jiného, než paní učitelka) a vyrovnává se s nimi, vytváří si vlastní názor.

**2. Společenství.** Na začátku je to hlavně rodina, pravidla a zvyklosti, které zde panují, vzájemné vztahy, způsob komunikace. Pak přicházejí další skupiny lidí, parta kamarádů, spolužáci, družina, oddíl. Každé společenství má svou kulturu, způsob komunikace, návyky, něco se smí a něco se nesmí. Zde je důležitá zejména role zvyklostí, nepsaných pravidel – děti si zvyknou, že něco je správné a běžné (např. třídít odpad, neházet odpadky po lese, pomáhat slabším...) a není třeba jim to složitě vysvětlovat. Toto můžeme účinně využít ve výchovné práci, ovšem musíme mít na paměti, že pravidla společenství vznikají spíše zdola a postupně, než že bychom je mohli zavést snadno a rychle nějakým nadiktováním či dekretem.

**3. Zážitky.** Na tvorbu postojů silně působí zážitky, obvykle prostřednictvím emocí, které přitom prožíváme. Zážitky mohou být jak pozitivní, tak negativní. Pro formování vztahu k přírodě je možné v principu využít obou. U pozitivních to může být např. prožitek radosti či krásy při setkání s přírodou, u negativních třeba pohled na zpusťšenou krajinu nebo uhynulé ryby ve znečištěném potoce. Může se ale stát, že zážitek vyvolá jiný postoj, než ten, který jsme zamýšleli – např. místo přesvědčení, že je třeba přírodu chránit, může přijít beznaděj apod. Proto je třeba postupovat promyšleně a opatrně a zpočátku se negativních zážitků spíše vyvarovat.

Zde můžou hrát roli i znalosti – moje znalosti můžou ovlivnit charakter a sílu zážitku a tím nepřímo působit na postoje. Můžu vidět například krásnou louku z květinami, která vyvolá silný zážitek. Budu-li navíc vědět, že na louce jsou ohrožené a vzácné druhy, bude můj zážitek intenzivnější.

## Aktivity stezky

Vztah k přírodě a respektování její hodnoty se jen těžce vměstná do úkolů stezky. Proto většina úkolů směřuje k hodnotě přírody nepřímo. Obvykle tak, že během jejich plnění si děti prožijí, vidí, pochopí, nějaký aspekt hodnoty přírody – tj. splnění úkolu nějakým způsobem pomáhá v rozvíjení vztahu k přírodě.

Podívejme se na konkrétní úkoly. Můžeme mezi nimi najít úkoly, které vedou k:

- ▶ zážitku (péče o zahrádku, návštěva krásného místa...)
- ▶ vnímání a prožití krásy přírody
- ▶ chování (udržuje pořádek na tábořišti...). Toto chování má dvojitý efekt – jednak přispívá k získání návyku (zvyknou si, že je správné mít na táboře pořádek), jednak vytváří předpoklad pro zážitek (z malebného tábora, který nehyzdí okolní krajinu)
- ▶ reflexi a porozumění (posouzení zásahu do krajiny...)
- ▶ činnosti, která děti přivede blíže k přírodě (výrobek, péče o květinu...)

Některé úkoly předpokládají určité úvodní porozumění či postoj – posuzování zásahů do krajiny či porovnání, jak se cítí kráva ve velkochovu a jak na pastvě, předpokládá zaujetí nějakého stanoviska. Zde může vůdce pomoci – nejlépe formou vhodně položených otázek nebo jednoduchým příkladem.

Jiné úkoly je možné plnit bez úvodního vstupu – „ono to přijde samo“ (výrobek z přírodních surovin, pěstování rostlinky...). I zde se očekává určité zaujetí předem – děti si vybírají úkol, protože je zajímá a mají už o něm nějakou představu. Podstatné je ovšem to, že úkol přináší zážitek, který může výrazně ovlivnit původní postoje a představy (rozkvete kytky, kterou jsem pěstoval; někdo mi pochválil zahrádku, o kterou se starám, povede se mi hezký výrobek...)

Řada úkolů působí ve více rovinách, např. péče o kus zahrady nebo pěstování rostliny ze semínka vede jednak k zážitku, jednak k porozumění, že život není samozřejmost, že každý organismus potřebuje pro své přežití určité podmínky a když je nemá, zahyne. Nechceme-li, aby hynuly rostliny a zvířata, musíme jim zajistit vhodné podmínky k životu (např. doma nebo na zahradě), nebo jim podmínky pro život zachovat a neničit (ve volné přírodě).

Podobně úkoly, které vedou ke srovnání či posouzení zásahů člověka do krajiny, či způsob jeho péče o živé tvory mohou přinést zážitek z pozorování krásné či zničené krajiny, ze soucítění s trpícími zvířaty; současně vede k úvahám a porozumění, jak člověk ovlivňuje přírodu, zda je to správné, nebo ne, jak působit na přírodu, abych jí neničil a přitom získal, co potřebujiapod.

Pro porovnávání různých lidských zásahů do přírody a pro sledování, jaké to vyvolá emoce, je možné zkusit si následující hru:

Družina si předem dohodne, jak vyjadřovat postoj k dané věci – z jakého hlediska a jakým způsobem (např. budeme se rozhodovat, jestli ve mně dané slovo vyvolává příjemné nebo nepříjemné emoce a každou vyjádřím číslem od 1 (nejméně příjemné) do 10 (nejpříjemnější). Pak vedoucí hry přečte nebo ukáže dvojici slov, například:

- rybník – přehrada
- supermarket – krámek
- dálnice – cesta



silo – stodola  
velkočov – chlívek  
sídliště – vesnice  
panelák – chalupa  
žumpa – čistírna odpadních vod  
kadibudka – splachovací záchod

Každý naznačí, jak na něj slova z dvojice zapůsobila a proč: Proč ve mně něco vyvolává příjemnější dojem než něco jiného. Můžete si porovnat odpovědi navzájem a diskutovat o nich, vymyslet si jiné dvojice slov nebo jiné kritérium (užitečnost, jak hodně škodí přírodě, jak často je používám apod.)

## HODNOTA PŘÍRODY POHLED NA JEDNOTLIVÉ VÝCHOVNÉ KATEGORIE

### Předškoláci a světlušky a vlčata

**Ve věku vlčat a světlušek je nejpodstatnější vytváření návyků – děti by si měly zvyknout chodit do přírody a umět se v ní přiměřeně chovat.**

Dítě neláme větve, nerozkopává houby nebo jinak neničí přírodu, protože ví, že se to nedělá. Neničí, netrápí, nezabývá zbytečně (měli bychom děti odnaučit reakci: „vidím pavouka, tak ho automaticky zašlápnu“). Pro vytváření návyků jsou nejdůležitější zvyklosti a zažitá pravidla chování v oddíle a osobní příklad vůdce. Naopak příkazy či vysvětlování příliš nefungují, zejména nejsou-li podpořeny skutečným chováním vůdce i ostatních.

Ve věku starších vlčat a světlušek můžeme zkusit jednoduché úkoly, kdy se děti budou starat o domácí zvířata nebo rostliny nebo se pokusí vypěstovat rostlinku ze semínka. Tyto aktivity jsou spíš na doma, proto je vhodné se dohodnout na spolupráci s rodiči nebo starším sourozencem. Současně se však musí vůdce zajímat o to, jak se dětem plnění úkolu daří – jak se daří zvířeti, jak roste rostlinka, jestli už kvete apod. Děti v tomto věku jsou málo vytrvalé a pravidelný zájem vůdce může jejich vytrvalost povzbudit.

K vytvoření kladného vztahu k přírodě přispívají krásné a zajímavé zážitky, které děti prožijí v přírodě. V každé výchovné kategorii jde o trochu jiný typ zážitků. Ve věku vlčat a světlušek jsou to hlavně jednoduché příjemné prožitky (např. různé veselé hry, stavění domečků z mechu pro lesní skřítky, cákání se v potoce, v zimě na sněhu bobování nebo sáňkování, stavění sněhuláka a sněhových staveb).

### Mladší skautky a skauti

**V mladším skautském věku se dále rozvíjejí a upevňují návyky,** které děti získaly jako vlčata nebo světlušky, a platí zde stejné zásady jako v předchozí výchovné kategorii.

**Ve skautském věku jsou děti rozumově vyspělejší, vytrvalejší a mají schopnost se lépe soustředit. Proto se můžeme začít postupně zaměřovat na porozumění vztahu člověka a přírody, na soustavnější a dlouhodobější praktické aktivity a na schopnost vnímat krásu přírody.**

Pro **porozumění** je důležité si postupně uvědomovat postavení člověka v přírodě a jeho odlišnost od role zvířat a rostlin (ve smyslu: „Pes je můj kamarád, ale je to něco jiného, než můj brácha.“). Děti by také měly začít uvažovat o významu a hodnotě rostlin a zvířat. Vědět, že i organismus, který nepřináší žádný užitek člověku, má v přírodě svůj význam, a rozumět tomu, proč je špatně, když zašlápneme slimáka nebo kopne do houby. Způsobem, jak k tomuto poznání děti přivést, jsou příběhy nebo konkrétní příklady, které můžeme ukázat přímo v přírodě. Jedno takové vyprávění o na první pohled nenápadných, ale ve skutečnosti fascinujících organismech, přináší následující odstavec:

### **Houby**

Určitě jste si mnohokrát v lese všimli, že většina hub roste ve skupinách – někdy těsně vedle sebe, někdy v rozestupu několika metrů. Tyto skupiny hub jsou vzájemně propojené sítí jemných vláken, které prorůstají lesní půdou. Asi si to dovedete představit u hub pár centimetrů od sebe, ale stejná síť spojuje i houby, které od sebe mohou být několik desítek metrů daleko. Houby si pomocí těchto vláken předávají různé látky a také informace: pokud na jednom konci lesa houbu napadne nějaký parazit, vyšle chemické signály po síti a za čas se tato informace rozšíří po celém lese a ostatní houby se připraví na obranu proti tomuto parazitu. Samotná vlákna jsou přitom tak tenká, že je pouhým okem skoro neuvidíme. Pokud bychom je chtěli důkladněji pozorovat, museli bychom si pořídit docela slušný mikroskop.

Když si vezmete do ruky houbařskou příručku, přečtete si, že houby rostou nejvíc koncem léta a na podzim – to je sice pravda, ale týká se to jen jedné části houby – té nadzemní, která slouží k tvorbě výtrusů houby a kterou obvykle sbíráme. Druhá, neviditelná část houby, roste pod zemí na jaře, v létě, na podzim i v zimě. A zatímco hříbek nebo muchomůrka se za několik dní rozpadne, podzemní síť přetrvává mnoho let. Někteří mykologové tak uvažují, že houby patří mezi největší a nejstarší organismy na Zemi – mohou v zemi přetrvávat desítky let a mohou se rozrůstat do délky mnoha desítek metrů. To ale není všechno: skoro všechny lesní houby mají svá vlákna napojena na kořeny stromů. Pro většinu hub i stromů je tento vztah prospěšný – houba pomáhá stromu a strom pomáhá houbě. Jednoduše řečeno: každý zdravý strom v lese je svými kořeny propojen s houbami. Jiné houby zase napadají oslabené a nemocné stromy a zrychlují jejich odumírání, další houby pak osidlují mrtvé dřevo padlých stromů a pomáhají jejich rozkladu.

A nakonec si přestavte muchomůrku červenou v zelené trávě, sametový hříbek na mechovém polštáři nebo svítivé oranžová kuřátka na pařezu. Houby se nám ukazují jako lesní klenoty určené hlavně pro potěchu oka pozorovatele.

Tak můžeme v houbách vidět lesní internet, ošetrovatelskou službu pro stromy, úklidovou četu pro odstraňování mrtvého dřeva i exponáty lesní galerie..

**Konkrétní činnosti a aktivity** můžou být podobně jako u vlčat a světlušek zaměřeny na péči o živého tvora. Oproti předchozí výchovné kategorii se můžeme více spolehnout na samostatnost a vytrvalost dětí, ale stále je důležité si s dětmi o jejich zvířátku či rostlince povídat a motivovat je k pravidelné péči. S dětmi také

můžeme debatovat o tom, co pro ně jejich zvířátka nebo rostlinky znamenají, proč je mají rádi, proč se o ně starají.

**Vnímání krásy** začíná tím, že si děti dokážou všimnout něčeho krásného. Pro to musíme vytvářet příležitosti – jednak tím, že navštěvujeme místa, kde je něco hezkého k vidění, jednak tím, že zaměříme pozornost dětí (upozorněním, hrou, zastavením se...). Také bychom měli učit děti rozlišovat, co z krásného kolem je dílem člověka a co je dílem přírody.

Stejně jako v předchozí výchovné kategorii hrají významnou roli zážitky. Nejúčinnější jsou ty, které přinášejí intenzivní a bezprostřední kontakt s přírodou spojený s atraktivním programem, např. bojovou hrou, stavěním přehrad na potoce nebo táborovým ohněm.

Představte si letní les po bouři, čistý voňavý vzduch, zpívající ptáky. A mezi tím se plíží dvánáctiletý kluk, který je právě indián na válečné stezce, stopař na lovu šelem nebo cestovatel na neznámém ostrově. Napětí mu zbystruje smysly, plíží se po zemi, velmi intenzivně vnímá vůni a dotek země, ležících klád, mokrého kapradí. Pozorně naslouchá, jestli ve zvucích lesa nerozpozná podezřelý praskání větviček, vzdálený šepot nebo dech protihráče – nepřátelského indiána, odpočívajícího tygra nebo ostrovního lidožrouta.

I takové zážitky formují vztah k přírodě. Spíš podvědomě, nenápadně, ale o to účinněji působí na dětskou duši – pozitivní zážitek ze hry se spojí s zážitkem z bezprostředního kontaktu s přírodou a kluci a děvčata se instinktivně vracejí tam, kde jim je dobře – do lesa, k šumějícímu potůčku, mezi skály. Aniž si to uvědomují, učí se vnímat přírodu, pohybovat se v ní a mít jí rádi.

## Starší skautky a skauti

Z obsahového hlediska můžeme navazovat na mladší skautský věk. Pracujeme zejména se zážitky, rozvíjíme porozumění našemu vztahu k přírodě a k živým tvorům a vnímání krásy přírody. Jako nové téma se zde objevuje respektování přírody a krajiny při různých zásazích – v podmínkách oddílu jde zejména o stavbu tábora a jeho začlenění do krajiny. Při volbě metod je třeba věnovat hlavní pozornost motivaci našich členů a přitažlivosti připravovaných programů.

Ve starším skautském věku se často stává, že klasický program kluky a dívky přestává bavit, ztrácejí motivaci, někteří v tomto věku odcházejí z oddílu. Vůdce by měl umět včas zareagovat na změny v chování svých svěřenců. Měl by se přitom vyvarovat dvou extrémů – na jedné straně nadměrné přísnosti a přehnaného vyžadování kázně, na druhé straně není možné úplně zrušit všechna pravidla a nechat, ať si každý dělá, co chce.

**Vhodnými programy jsou takové, kde kluci a dívky mají možnost rozhodovat, tvořit, vymýšlet něco nového. Současně je nutné dát jim přiměřený díl odpovědnosti.**

Např. mohou sami rozhodnout, jak bude vypadat tábor: připraví rozmístění a charakter staveb tak, aby byl tábor praktický, hezký a dobře zapadal do okolní krajiny. Úkolem vůdce je pomoci, aby se jim úkol podařil – měl by jim radit, pomáhat, diskutovat s nimi. Důležité je dát přitom

členům důvěru – pokud je nechám navrhnout tábor, tak potom tábor podle jejich návrhu postavíme (i když třeba nebude podle mých představ dokonalý). Během tábora pak můžeme hodnotit, jak se nám stavba podařila.

Dalším příkladem může být jednoduché putování přírodou s přespáním pod širákem, vaření v ešusech na ohýnku, pozdějším vstáváním. Výprava může být i fyzicky nebo jinak náročná; můžeme lézt do kopců, ujít hodně kilometrů. Podstatné je, aby byla výprava pohodová – bez velkých formalit, příliš organizovaného programu, bez rozdělování rolí na vůdce, který velí, a ostatní, kteří poslouchají. Kluci nebo holky mohou vymyslet trasu, připravit něco zajímavého do programu, rozhodovat, kde budou zastávky, kde přenocujete, v kolik budem vstávat a v kolik půjdeme spát apod. Když se taková výprava vydaří, může přinést nejméně dvojitý efekt: Jednak krásné zážitky z pobývání v přírodě, jednak pocit jedné party: „jsme tady spolu, děláme, co nás baví, a ty (vedoucí) jsi jeden z nás“.

## Rangers a roveři

**V roverském věku jsou základem programu aktivity přinášející zážitky, vzdělávací a diskusní programy a praktické činnosti. Rangers a roveři už jsou schopni svému vztahu k přírodě, který se dříve mimoděk utvářel, porozumět a uvažovat o něm.**

Hlavní smysl zážitků je obohacení účastníků, prožitek a prohloubení jejich vztahu k přírodě, vnímání její krásy. Zážitky mohou být intenzivnější a hlubší než ve skautském věku, mohou (ale nemusí) být spojené s atraktivním prostředím (např. vysoké hory) nebo s náročnější fyzickou nebo psychickou aktivitou (sjíždění obtížnější řeky, přechod hor na běžkách, simulační hra apod.). Složitější a náročnější programy je nejlepší připravovat se zkušeným spolupracovníkem (např. odborným instruktorem, psychologem apod.). Každý program by měl mít dobře určený cíl, nemá smysl připravovat náročné programy v atraktivním prostředí, pokud nevím, co jejich uvedením sleduji. Mnohdy také může přinést větší efekt zimní pobyt na chalupě nebo letní putování po Šumavě než superexpedice do supervelehor.

Účelem **vzdělávacích a diskusních programů** je lépe porozumět vztahu člověka a přírody a získat podněty pro vlastní uvažování. Podstatné v tomto věku není vytvoření si definitivního jediného správného postoje, ale proces hledání, uvažování, kladení otázek a postupného nacházení odpovědí. Programy mohou být různé: lze společně diskutovat na zvolené téma, pozvat si nějakého hosta a povídat si s ním, připravit programy s knihami nebo jinými informačními zdroji, podívat se společně na film, zahrát si didaktické nebo simulační hry. Některé z těchto programů mohou přinášet i intenzivní zážitky, takže obvykle splňují několik cílů najednou.

- **Diskuse o environmentální etice.** V knize výchova a budoucnost<sup>34</sup> jsou podrobně popsány dvě zajímavé diskusní hry zaměřené na uvažování o hodnotě přírody a etice – Ekologická etika s příběhem, Patnáct cest k environmentální etice a jedna zajímavá hra na předpovídání budoucnosti lidstva a přírody – Futurologický kongres.

34) ČAHA, Milan, ČINČERA, Jan. *Výchova a budoucnost. Hry a techniky o životním prostředí a společnosti*. Brno: PAIDO, 2005.

- **Landart** aneb umělecké dílo v přírodě. Při tvorbě v přírodě a z přírodních materiálů může kromě rozvoje tvořivosti vést k citu pro šetrné a uměřené zásahy do přírody. Je dobré se pro začátek inspirovat díly známých umělců tvořících šetrným způsobem<sup>35</sup>. Variantou, která směřuje naopak k úvahám o problematice umísťování umělých prvků do přírody je program CD Art na str. 92.
- **Jak využít knížky.** Vůdce nebo některý z kluků či dívek připraví hromadu různých knih k vybranému tématu, nejlépe takových, které aspoň trochu zná. Účastníci se sesednou kolem jednoho stolu, na kterém jsou připraveny vybrané knihy (zhruba dvojnásobný počet knih, než je lidí). Pak mají všichni čas asi 20 minut, během kterého se mohou přehrabovat v knihách a jednu si vybrat. Tu si pak prolistují a najdou jeden nebo dva zajímavé úryvky na přibližně půl stránky. Když mají všichni vybrány své úryvky, postupně je ostatním přečtou – vždy uvedou název a autora knihy a pak přečtou ukázkou, případně mohou přidat vlastní hodnocení, co je na knize zaujalo a proč si vybrali tuto knihu. Vedoucí aktivity pak může ke každé knize doplnit další informace. Program může přinést dvojitý účinek: jednak se účastníci dozvědí zajímavosti a informace k vybranému tématu, jednak mají přehled o dostupné literatuře. Výhodné je, pokud si mohou po skončení programu půjčit nějakou knihu domů.

Z **praktických činností** jde zejména o respektování přírody a krajiny při různých zásazích a při táboření a pobytu v přírodě (podobně jako ve skautském věku). Současně by se měl pozitivní vztah k přírodě prakticky projevit v každodenním životě našich členů – při nákupu, v domácnosti, při dopravě apod. Podstatné je vědět, že náš každodenní život může škodit přírodě a živým tvorům, a své chování upravit tak, abychom škodili co nejméně. Ale to už patří do další kapitoly.

35) Např. Andy Goldsworthy (stačí zadat do vyhledávání obrázků na [www.google.com](http://www.google.com) jeho jméno a můžete se podívat na několik desítek jeho děl) nebo Richard Long ([www.richardlong.org](http://www.richardlong.org)). Naopak pro šetrné tvoření nejsou příliš inspirativní díla umělců, kteří používají velké množství materiálu a těžkou techniku, jako např. Christo nebo Michael Heizer.



## F.5 Šetrné chování



### Cíle bodu stezky

- ▶ Uvědomuje si dopady své činnosti na přírodu, je si vědom souvislostí ve svém blízkém okolí i v globálním měřítku.
- ▶ Přejímá odpovědnost za sebe a za své okolí, snaží se negativní dopady svého jednání snižovat. Přitom promýšlí a hledá vlastní cesty, tvoří si vlastní postoje a názory, které umí vysvětlit a obhájit.
- ▶ Prožívá radost, která je odměnou za vynaloženou námahu a překonanou lenost.

*„Starý chléb je nutno dojídat. Nejde o několik haléřů, ale o zásadu, o úctu k tomu, co nás udržuje živé pod sluncem...“ (M. Nevrly, Karpatské hry)*

Svět už je tak zařízen, že každý z nás každý den ovlivňuje životní prostředí kolem sebe. Ve městě i na vesnici, ve škole, v práci, na výletě v rezervaci, na dovolené u moře i doma u počítače nebo třeba na návštěvě přátel při nedělním obědě. Člověk se neobejde bez oděvu, potravin, dopravy, pracovních pomůcek, i předmětů, které pro něj mají estetickou hodnotu... Vše, co potřebujeme k životu, pochází z přírody a tamtéž skončí i všechno, co nepotřebujeme. Proto je dobré porozumět tomu, jak se náš vliv na přírodu projevuje, v jednotlivostech i z dlouhodobého hlediska, kde se často překvapivě ukáží drobná, opomíjená, ale trvalá působení.

Samo porozumění však nestačí, měli bychom se i snažit chovat tak, aby negativní dopady naší činnosti byly co nejmenší, protože nejsme na světě sami a nejen

my chceme prožít život ve vyhovujícím prostředí, bez materiálního nedostatku, bez zbytečných obav do budoucnosti.

Nezáleží přitom příliš na tom, zda bydlíme na sídlišti nebo na samotě pod horami, zda pracujeme v lese nebo v kanceláři. Mnohem více záleží na tom, zda jsme ochotni o dopadech našeho chování přemýšlet a měnit ho podle toho, co považujeme za správné, a jak se chopíme příležitosti nahrazovat kvantitu spotřeby kvalitou života. Chovat se šetrně a zodpovědně totiž neznamená žít v permanentním odříkání, bídě a strachu, že se nezachovám správně.

Řadu méně obvyklých rozhodnutí, která vedou k skromnosti a nenáročnosti neděláme proto, že bychom si nemohli dovolit žít stejně jako jiní, ale proto, že považujeme za důležitější jiné věci a hledáme životní naplnění jiným způsobem. K tomu je nutné utvořit si jasnou představu o našich prioritách. Potom se již snadno dobereme k smysluplné možnosti, která přispěje k lepší kvalitě a obohacení našeho života. Jistě se pro každého něco vyhovujícího najde, každý se ovšem musí sám zamyslet, rozhodnout a především – proměnit své záměry a předsevzetí v činy.

*Kvantita spotřeby vs. kvalita života znamená například, že důvodem, proč nejezdím autem, není to, že si ho nemohu koupit, ale to, že je mi příjemnější pěší chůze, potkávání lidí, cesta parkem, žádné starosti o pojištění a údržbu vozidla a nezávislost (nemusím se vždy vracet tam, kam jsem auto postavil). A jeho občasné zapůjčení je pro mne tak jednodušší i levnější... Podobných tipů bychom mohli uvést celou řadu. Jaký příklad napadá Tebe?*

### **Proč se chovat šetrně?**

Shrňme si to – důvody pro šetrné chování jsou zpravidla dva a dlouhodobě spokojivé pro člověka je, když se navzájem doplňují.

- 1. Člověk usiluje o kvalitu vztahů a prožívání svého života**, což s sebou obvykle nese i šetrné chování, protože kvalita a kvantita se často vylučují.
- 2. Člověk se chce chovat tak, aby neublížoval** – lidem, včetně těch, co přijdou po nás, i ostatním tvorům.

V této kapitole se budeme věnovat především druhému důvodu. Důležitým aspektem tohoto pohledu je přijetí mé vlastní odpovědnosti, se kterou před problémy neutíkám, ale odpovědně se je snažím v rámci svých možností řešit. Nenapomáhám tomu, s čím nesouhlasím, a aktivně se zapojuji a zasazuji o změnu.

I zde platí to, co vždy: Když se rozhodneš něco chvályhodného vykonávat – nezapomínej používat zdravý rozum. Umět se podívat na věci z různých úhlů a popřemýšlet o nich je velmi prospěšné a žádoucí. Předpokládá to naši snahu o dobrou (hlubší, nejednostrannou) informovanost a usilování nespouštět ze zřetele naše chování v širších souvislostech.

## **JÁ, TADY A TEĎ**

Zajímavé je, že zatímco každý (alespoň u sklenice piva to tak vypadá) ví, co by měli pro dobro životního prostředí dělat poslanci, předseda vlády a americký prezident, málokdo se zabývá tím, co může dělat sám. A ne v neobvyklých situacích,

ale v každodenních rozhodnutích, jakými jsou především nakupování a používání různých výrobků a dopravování se odněkud někam.

## Doprava

Bez dopravy, ať už osob nebo materiálu se neobejde nikdo z nás. O nepříznivých vlivech na životní prostředí také jistě nelze pochybovat. Co s tím? Pokud to jenom trochu jde, dám před autem přednost MHD či chůzi nebo jízdě na kole. A zodpovědně uvažuji – jak svoje cesty omezit? Opravdu musím na dovolenou tak daleko a letecky? Nešlo by nějak podpořit výstavbu cyklostezky v naší lokalitě, abych mohl jezdit do práce na kole?

**Automobily.** Ač to málokdo ví, průměrně používaný automobil vyprodukuje více škodlivin při své výrobě<sup>36</sup> a likvidaci než při provozu. Proto je důležitější než omezování naježděných kilometrů (i když i to je velmi podstatné) to, aby se automobilů co nejméně vyrobilo. Vhodnými postupy jsou (kromě nahrazení automobilu MHD nebo jízdou na kole) například spolujízdy a sdílení automobilů<sup>37</sup>.

## Nakupování

*(Krejčovská dílna ve 21. století)*

*„Včera mi jedna zákaznice přinesla kabát. Ptala jsem se, co potřebuje upravit.“*

*„Paní mistrůvá, mně se utrhly dva knoflíky. Mohla byste mi je na ten kabát přišít, já to neumím. A také jsem tady přinesla kalhoty, rozbil se mi zip, kdybyste ho mohla vyměnit, já bych je musela jinak vyhodit.“*

*„No ještě že je nevyhodila, to by už byl opravdu vrchol...“*

Když odborníci posuzují, který z vzájemně nahraditelných výrobků méně poškozují životní prostředí, používají přitom takzvanou analýzu životního cyklu. To vypadá tak, že prozkoumají jednotlivé fáze „života“ výrobku, vyčíslí v nich vliv na životní prostředí a poté porovnájí, kde se mohou jednotlivé výrobky od sebe odlišovat. První sledovanou fází je **výroba**, a to zejména spotřeba surovin a energie, druhou **doprava** ke spotřebiteli, třetí **užívání** výrobku spotřebitelem a čtvrtou jeho **likvidace**. Výsledkem takové odborné práce je mimo jiné udělování tzv. ekoznaček, což jsou ochranné známky garantující spotřebiteli, že u označeného výrobku byly sníženy negativní vlivy na životní prostředí ve srovnání s ostatními výrobky obdobného typu.

U nás platí tři ekoznačky<sup>38</sup>, které udělují státem kontrolované organizace:



**Ekologicky šetrný výrobek** – je ve své kategorii šetrnější než podobné výrobky, ale stejně účinný.

36) Dnešní automobily mají stále menší spotřebu, zato výroba složitého výrobku jako automobil v globalizovaném světě znamená dopravu jednotlivých surovin či komponentů na obrovské vzdálenosti a je velmi energeticky náročná.

37) Informace o možnostech nalezneš např. na www stránkách Ústavu pro ekopolitiku: <http://ekopolitika.cz/cs/car-sharing/car-sharing-jak-snizit-pocty-automobilu-ve-mestech.html> či sdružení Auto-mat: <http://automat.ccn.cz>

38) Informace o ekoznačkách najdeš na www stránkách <http://www.ekoznacka.cz>





**Produkt ekologického zemědělství** – tzv. biopotraviny jsou vyrobeny ze zemědělských plodin vypěstovaných bez zbytečného použití hnojiv a chemického ošetření, a z produktů hospodářských zvířat, která jsou chována za vyhovujících životních podmínek.



**The Flower – evropská ekoznačka** – podobná jako ekologicky šetrný výrobek, zahrnuje širokou škálu výrobků a služeb, pravidla platí na nadnárodní úrovni.

Ač skutečné analýzy životního cyklu probíhají s využitím řady výzkumů a přesných měření, můžeme tuto osnovu dobře použít i pro laické srovnání podobných výrobků, abychom mohli sami zvažovat, který výrobek s ohledem na životní prostředí koupit. To se hodí proto, že ne ve všech kategoriích výrobků existuje nějaký s ekoznačkou. Dále proto, že některé výrobky s ekoznačkou (například pečivo) jsou výrazně dražší (ale ne všechny – např. u spotřebního materiálu nebo u čaje cenový rozdíl nepoznáte) a pokud si je nemůžeme dovolit a zároveň chceme brát ohled na životní prostředí, musíme se spolehnout na svou hlavu. Pak nám osnova: „spotřeba energie a surovin na výrobu – doprava – užívání – likvidace“ může při výběru velmi pomoci.

**Pomocné otázky pro úvahu nad jednotlivými fázemi životního cyklu výrobku podle Josefa Šedlbauera<sup>39</sup>.**

### 1. Spotřeba surovin a energie na výrobu

- ▶ Je výrobek vyroben z obnovitelných či neobnovitelných zdrojů? *Příklad:* plasty jsou ropný produkt a tudíž pocházejí z neobnovitelných zdrojů, zatímco dřevo a papír jsou zdroje obnovitelné.
- ▶ Není výroba příliš náročná na spotřebu energie? *Příklad:* extrémně náročný na spotřebu energie je hliník, není proto vhodný jako (jednorázový) obalový materiál – proto nekupujeme nápoje v plechovkách.
- ▶ Neznamená získávání surovin pro výrobek negativní zásah do životního prostředí? *Příklad:* rozhodně není správné kupovat si výrobky z tropického dřeva získaného z deštných pralesů.
- ▶ Nevzniká v důsledku výroby příliš velké množství emisí škodlivých látek do prostředí? *Příklad:* výroba papíru spotřebovává veliké množství vody.
- ▶ Nedošlo kvůli výrobě produktu k týrání a utrpení zvířat? *Příklad:* testování kosmetiky na zvířatech, zemědělské produkty pocházející z velkochovů. Např. u vajec musí být na obalu označeny ty, které pocházejí z nehumánního klecového chovu.

### 2. Doprava

- ▶ Čím větší vzdálenost musí výrobek (a jeho jednotlivé složky) při distribuci urazit, tím více vzroste zátěž životního prostředí. Ekologicky šetrný kanadský výrobek, zakoupený v České republice, tedy většinu své šetrnosti pozbude v procestovaných kilometrech.

39) Kráceno z článku: ČINČERA, Jan, LEHKÁ, Edita, ROUBÍNKOVÁ, Helena, ŠEDLBAUER, Josef. *Spotřebitel a životní cyklus výrobků*. Sisyfos, 2000, č. 6.

### 3. Užití

- ▶ Způsobuje užití výrobku nějaké emise do životního prostředí? *Příklad:* automobily, prací prášky, čisticí prostředky.
- ▶ Jakou má výrobek životnost? Jedná se o výrobek na jedno použití, jednu sezónu, nebo mi vydrží déle? Je možné rozbitý výrobek opravit?
- ▶ Jedná se o energeticky úsporný či neúsporný spotřebič?

### 4. Likvidace

- ▶ Jakým způsobem bude s výrobkem naloženo po dosloužení? 1. Znovuvyužití (vratné láhve, tašky), 2. recyklace (sklo, plasty), 3. spalování, 4. skládkování. Je důležité uvědomit si, že pouhé označení výrobku jako „recyklovatelného“ ještě nezajistí, že bude skutečně recyklován, obzvláště vyhodíme-li jej do smíšeného odpadu.
- ▶ Nestane se z výrobku jednou nebezpečný odpad? Některé druhy odpadů není možné pro jejich nebezpečnost (toxicitu) vyhodit do popelnice. *Příklad:* elektronika, baterky, barvy. Nebezpečné odpady je třeba vyházet do speciálních kontejnerů ve sběrném dvoře.

Z toho plynoucí doporučení pro jednotlivé typy výrobků

▶ **Potraviny** – U potravin rozhoduje fáze výroby (o které ale většinou moc nezjistíme) a dopravy. Orientujme se na místní produkty a místní sezónní nabídku (místní produkty seženeme lépe na trhu než v kamenných prodejnách). Nejmenší dopady z dopravy mají vlastní domácí produkty ze zahrádky – i za oknem činžovního domu si člověk může jednoduše vypěstovat vlastní rajská jablíčka. Pokud jsou samotné potraviny srovnatelné, rozhodneme se podle obalu (viz další bod).

▶ **Spotřební materiál – obaly, papíry apod.** Základní vlastností spotřebního materiálu je, že se používá krátce a ve velkých množstvích, takže je náročný na suroviny. Záleží u něho především na jeho likvidaci (zda ho lze recyklovat) a přeneseně i na výrobě (zda byl vyroben z recyklované suroviny.)

▶ **Zboží dlouhodobé spotřeby – např. oblečení, boty, mobily a jiná malá elektronika.** Zde jednoznačně rozhoduje fáze užívání, protože je pro laika poměrně těžké poznat, který produkt je při výrobě šetrnější. Důležitá je životnost – různé boty mají při výrobě zhruba stejný dopad, ale ty, které mi vydrží tři roky, jsou určitě šetrnější, než ty, které potřebují na tři roky patery. Z podobného důvodu je dobré kupovat zachovalé věci „z druhé ruky“.

▶ **Elektrospotřebiče – např. pračky a ledničky.** U elektrických přístrojů s nezanedbatelnou spotřebou (tedy nikoli např. kalkulačky nebo mobily) je opět zásadní fáze užívání. Kromě výše zmíněné životnosti z hlediska dopadu na životní prostředí je velice podstatná jejich účinnost, čili poměr mezi spotřebovanou energií a množstvím vykonané práce. K tomu, abychom ji mohli porovnávat, slouží tzv. energetické štítky spotřebičů. V ČR je totiž pro elektrospotřebiče typu pračka, chladnička, sušička prádla, klimatizační jednotka, zdroj světla atd. označování povinné. Kategorie A–G označují spotřebu el. proudu: G nejnáročnější, A (resp. A+, A++) nejušpornější. Kromě spotřeby el. energie jsou na štítku uvedeny další parametry jako hlučnost, spotřeba vody atd. Energetickou náročnost používání může ovlivnit také spotřebitel – kupříkladu když nenechá přístroje běžet ve stand-by režimu, který neprodukuje žádný přínos, ale neustále spotřebovává určité množství energie. Obdobným případem je nabíječka ponechaná v síti nebo neustále běžící počítač.

Zásadnější, než otázka, který výrobek si vybrat, mohou být ještě jiné úvahy, například:

- ▶ Třídění odpadů se zvolna stává běžnou věcí. Co takhle snažit se produkovat méně odpadků, i těch „tříděných“?
- ▶ Věnujme odpovídající pozornost nákupu věcí. Potřebuji ten výrobek vůbec? Nestačilo by si některou věc (např. knihu nebo nářadí) jen půjčit? (a samozřejmě poté v pořádku vrátit!) Musím mít všechno nové, co třeba navštívit second-hand nebo bazar?
- ▶ Nevládnou si sám uvařit jídlo, ačkoli se dá koupit jako průmyslově vyrobený polotovár? A co přísloví „jez do polosyta“?
- ▶ Nemohl by někdo využít pro mně nepotřebnou věc (např. oblečení)?
- ▶ Nevládnou já nebo někdo jiný rozbitou věc opravit, abych nemusel koupit novou? Některé jednoduché opravy zvládne každý, nevzdávejme se příležitosti něco zajímavého se naučit, objevit radost z toho, že sám něco umím a dokáži si poradit. A ještě lépe, vyběřejme si kvalitní výrobky, nepřijemnosti s rozbitými věcmi a zbytečné opravy nás nebudou zatěžovat.

## Bydlení

U průměrného člověka, bydlícího v průměrném domě, na bydlení připadá zhruba 1/4 až 1/3 (podle typu domu) z veškerých negativních dopadů na životní prostředí. Jsou způsobeny především spotřebou energie. Z celkového množství energie obvykle 56% spotřebujeme na vytápění, 24% na ohřev teplé vody a 5% na provoz ledničky<sup>40</sup>. Je tedy zjevné, kde lze ušetřit nejvíce.

Protože problematika úspor energie ve stavebnictví není jednoduchá<sup>41</sup>, omezíme se zde na pár tipů nad rámec obvyklého konstatování, že by se měly domy zateplovat a pořídit kvalitní okna.

- ▶ Vhodným tvarem domu a rozmístěním oken a místností vůči světovým stranám při návrhu se dá ušetřit téměř polovina energie na vytápění, to lze ale řešit jen u novostavby.
- ▶ Termostat s časovým spínačem ovládající topení umožní topit jen v době, kdy je to potřeba.
- ▶ Větrat je potřeba krátce a naplno, ať přitom nevychladnou stěny.
- ▶ V noci snižuje únik energie okny zatažený závěs či rolety.

### A má to vůbec cenu?

Občas se nás může zmocnit pocit, že já sám nic nedosáhnu. Pokud mu podlehnou všichni a nic neudělají, opravdu se ničeho nedosáhne. Žádný člověk však nežije bez vazeb k ostatním lidem a nezdařený pokus neznamená, že ten další nemůže být úspěšný, přidají-li se k němu další. Zároveň je ale nutné uvědomovat si limity jednoho člověka, nemá smysl se ničít tím, že sám nezachráním svět.

40) TINTĚRA, Ladislav a kol. *Úsporná domácnost*, Brno : ERA, 2002, str. 3

41) Informace může získat např. od organizace Centrum pasivního domu. (<http://www.pasivnidomy.cz>)

# METODIKA ANEB JAK NA TO

## Prostředí oddílu

Zejména u mladších dětí je výchovné prostředí důležitější než cílené programy. Mění se to až v polovině skautského věku. Kromě toho jedna užitečná zásada říká, že prvním krokem je začít u sebe, potom můžeme věrohodně působit a přesvědčit ke změně ostatní lidi kolem nás. Třeba děti v oddíle.

Základní návyky jako neplýtvání (jídlem, elektrickou energií, vodou..), šetrné zacházení s věcmi vlastními i společnými, třídění odpadu atd. by měly být součástí „kultury oddílu“. Pro každé dítě i člena vedení oddílu by měly být samozřejmostí. Příklad ostatních dětí a vůdců usnadní pak nováčkoví přijmout toto chování za vlastní. Jistě nesmíme opominout srozumitelně dětem vysvětlit, proč to či ono děláme.

Je dobré si uvědomit, jaké příklady bývají a jaké nebývají napodobovány. Je jistě hodné následování, pokud se snažím žít nenáročně, ale pokud se uskrovnuji ve svých potřebách a přitom se tvářím jako trpětel nebo ten, kdo jediný zná správnou cestu, bude mě následovat málokdo. Většinu lidí tím spíše odradím než získám, ať už samotná věc byla jakkoli prospěšná.

Kromě našeho výchovného působení v oddíle se nevyhneme ani ryze praktické stránce zajištění činnosti. Nákup potravin a vybavení, úhrada dopravy, ubytování, údržba prostor klubovny atd. I to ale s výchovným působením souvisí. Udělej si takovou malou inventuru, jak na tom jste, nabízíme ti pro ni osnovu.

### Klubovna

- **Je klubovna energeticky šetrná?** Netopíme v době, kdy to není potřeba? Neutíká nám teplo okny, stěnami nebo při otvírání vstupních dveří? Pokud topíme v kamnech, nespalujeme jedovaté látky? (např dřevotřískové desky?) Ohříváme teplou vodu, jen když je to potřeba?

**Topení.** Je důležité netopit v době, kdy to není třeba. Pokud máme kamna na dřevo nebo uhlí, asi se nám to nestane, ale pokud topíme plynem nebo jsme napojeni na teplovod, stát se to může. Pak je potřeba mít na radiátorech termostatické hlavice a na celý topný systém časový spínač, kde se dá nastavit režim v týdenních cyklech.

**Okna a stěny.** Stěny by měly být dobře izolované, ale to je často hodně velká investice. Pokud si to nemůžeme dovolit, vypěníme alespoň zjevné mezery. U oken je to už snazší, protože vyměnit okna za kvalitnější a lépe izolovaná je méně finančně náročné a hlavně je můžeme měnit postupně (v naší klubovně jsme měnili každý rok pár oken a po třech letech bylo hotovo) U oken také pomohou snížit úniky závěsy, které zatáhneme na dobu, kdy v klubovně nejsme. Větrat je potřeba krátce a otevřením celého okna, ne dlouze jen větračkou.

**Venkovní dveře.** Únik tepla venkovními dveřmi při příchodu a odchodu je podstatný zejména v budovách, kam chodí relativně hodně lidí, což skautská klubovna bezpochyby je. Ve větších domech tento problém vyřeší zádveří (uteče díky němu méně teplého vzduchu) v menších klubovnách, kde není na zádveří místo, může posloužit závěs do oblouku okolo dveří.

**Ohřev teplé vody.** Pokud máme vlastní boiler, hodí se časový spínač, abychom neohřívali vodu v době, kdy jí nikdo nepotřebuje. Ohřevem na nízkou teplotu (45–55 °C) zabráníme zbytečnému přehřívání i tomu, aby se někdo opařil.

- ▶ **Používáme šetrné prostředky?** Saponátů na mytí a úklid v klubovně není tolik, aby bylo neřešitelným problémem používat ekologicky šetrné výrobky.
- ▶ **Třídíme odpad?** Co takhle se domluvit na třídění i dalších složek odpadu, než těch, které se obvykle třídí? Je ale třeba nalézt někoho, kdo bude tyto další druhy (plasty dle jejich druhů, kovy, nápojové kartony) odebírat.
- ▶ **Neplytváme?** Když neustále získáváme další vybavení a přitom nejsme sto udržet to stávající v pořádku, je načase se zamyslet, i když ve skladu je místo a v pokladně nechybí peníze. Někdy se stává, že se v oddíle hrají hry, které nevhodným používáním různých nástrojů a předmětů vedou k jejich zničení – a to je špatně, protože děti to pak vede k nevážení si věcí (nebo jen společných věcí).

## Výpravy a tábor

- ▶ **Třídíme odpad i na táboře?**
- ▶ **Promýšlíme nákup jídla?** Fakt, že kdybychom na táboře jedli pouze biopotraviny, tak se nám pěkně prodraží, ještě nemusí znamenat, že nebudeme nad nákupem vůbec přemýšlet. Už jenom kupování výhradně českých (a pokud to jde regionálních) výrobků životnímu prostředí prospěje. Za českou zeleninou je ale často potřeba vyrazit na trh, v kamenných obchodech někdy nebývá k dostání. A sem tam si nějakou tu biopotravinu dopřejeme na přílepšenou, třeba biojogurty od Olmy jsou opravdu šmakovní...

## Cílené programy

Pokud vyjdeme z předpokladu, že k motivaci pro chování, které neškodí přírodě a ostatním lidem, směřují předchozí body stezky, znamená to, že programy přímo zaměřené na šetrné chování by měly nabízet jasná vodítka, jak to prakticky dělat.

U mladších dětí se snažíme zábavnou formou (divadlo o osudu odpadů, karetní hry, puzzle, soutěže) podpořit vytváření základních návyků.

Klíčovou dovedností u starších je naučit se používat princip hodnocení životního cyklu výrobku. K tomu jsou nejvhodnější diskusní aktivity založené na vytváření schematického znázornění životního cyklu (myšlenkové mapy) případně hry, které ho přímo ilustrují (viz Tatranky na straně 98).

Aby mělo naše působení kýžený dopad, nestačí občas si vzpomenout, něco s dětmi zahrát nebo jít za klubovnu sázet stromky. Promyšlejme, jak spolu téma souvisí, kdy je vhodný čas na kterou aktivitu, a pracujme systematicky. Není úplně dobré nárazově uspořádat soutěž ve sběru hliníku, třídění hliníkové obaly dva měsíce a po skončení soutěže opět házet hliník do směsného odpadu. A jsme zpátky u výchovného prostředí v oddíle...

# ŠETRNÉ CHOVÁNÍ

## POHLED NA JEDNOTLIVÉ VĚKOVÉ KATEGORIE

### Předškoláci a světlušky a vlčata

**Zde jde především o zažití návyků (pravidla, jak se chovat) a o přenesení vůdcova dobrého příkladu do chování dětí, samozřejmostí by měla být šetrná klubovna – cílené programy nejsou tak podstatné jako pozitivní vzory.**

Důležité je dbát na rozvoj sebeovládání (nemůžu dělat a chovat se k ostatním tak, jak jen já chci – ubližování, ničení věcí), disciplíny (nejsem tu sám, např. rozdělím se, pomůžu kamarádovi, poslechnu), odolnosti proti manipulaci.

Pro zdůvodnění našich činností jsou vhodná jednoduchá, jednoznačná vysvětlení. Například raději s dětmi čistíme potok od odpadků než odstraňujeme v rezervaci invazní druh rostliny, protože nepochopení aktivity („Proč ničíme kytky v rezervaci?“) může jinak smysluplnou a potřebnou činnost velmi znehodnotit.

Děti by měly pochopit a prakticky si ověřit, že člověk si bere suroviny z přírody a opět je do ní vrací. Všechny věci, které používáme, pocházejí z přírody. Často jsou ale původní suroviny důmyslně upravené, takže tato souvislost není na první pohled zřejmá.

- **Kvarteto o odpadech**<sup>42</sup> – známý princip karetní hry kvarteto je využit k předvedení životního cyklu výrobku. Každé kvarteto obsahuje od jednoho typu odpadu vždy karty Surovina, Odpad (použitý výrobek), Tříděný sběr (kam se tento odpad ukládá) a Recyklovaný produkt. Osm kvartet představuje osm různých typů použitých výrobků, od papíru až po bioodpad a přibližuje, z čeho byly vyrobeny, jak se s nimi má nakládat jako s odpadem a co tak můžeme opět získat. Barvy karet odpovídají barvám používaným pro jednotlivé druhy odpadu.
- **Černý Petr o odpadech**<sup>42</sup> – karetní hra Černý Petr věnovaná procvičování znalostí o třídění odpadů. Ve hře jsou spojeny do dvojic odpady s příslušným sběrným místem (např. starý sešit – kontejner na papír). Pro názornost jsou na kartách využity i obvyklé barvy používané na kontejnerech (např. plasty – žlutá).

### Mladší skautky a skauti

**Děti postupně rozšiřují „oblast“, o níž pečují a za níž nesou spoluzodpovědnost, učí se samostatněji rozhodovat a volit řešení. Prohlubujeme porozumění, vysvětlujeme detailněji, proč co děláme. Pochopitelně v šetrné klubovně...**

Aktivity stezky mívá k pochopení dopadů našeho konání (např. aktivity na životní cyklus výrobku) a ke konkrétním změnám v chování (např. nepoužívání jednorázových věcí). Získané poznatky a zkušenosti se snažíme uplatnit v praktickém životě dětí doma i oddíle na základě toho, že děti chápou, proč dané věci děláme (třídění odpadu, nakládání s bioodpadem, šetření energií...), staly se jim samozřejmostí a uměly je jednoduchým způsobem vysvětlit svým vrstevníkům.

42) Obě karetní hry se dají objednat u pardubického Ekocentra Paleta na [www.paleta.cz](http://www.paleta.cz)

Znalosti směřují k pochopení, že pokud do přírody odkládáme naše odpady, nemizí v ní jako v propadlišti (viz pokus se zakopáváním), často trvá nepředstavitelně dlouho, než dokáže příroda vlastními silami přeměnit námi vytvořený odpad.

## Starší skautky a skauti

**Starší skautky a skauti jsou samy schopni hledat cesty, jak se chovat a jak zlepšovat své chování s ohledem na životní styl zodpovědný a šetrný k životnímu prostředí.**

Předkládáme náměty, nikoli hotová řešení problémů. Nabízíme pohledy z více stran, upozorňujeme na to, že na všechny problémy neexistují jednoznačné závěry nebo cesty. V tom navazujeme na bod stezky E.3 Propojený svět – povědomí o propojenosti světa je pro šetrné chování důležité a mělo by obsahovat i globální rozměr.

Aktivita stezky rozvíjí body předchozího stupně a zaměřují se na podrobnější a přesnější vnímání problémů, hlubší pochopení souvislostí, hledání vlastních cest a řešení. Mají přivádět k větší iniciativě ve věcech, do nichž se mohou děti a dospívající zapojit – kupříkladu mohou přispět k tomu, aby klubovna byla šetrnější.

Dále je část aktivit stezky postavena tak, aby je bylo možno dělat jako družinový projekt (seconhandová módní přehlídka, úpravy klubovny, aby byla šetrnější, pečení chleba a další). Družinou v tomto případě může být (a je to tak velmi vhodné) i rádcovská družina (tedy dětská část oddílové rady).

## Rangers a roveři

**Mladí lidé mají chuť a snahu měnit věci, jsou schopni chopit se složitějších úkolů či dlouhodobých projektů a úspěšně je naplnit. Zejména, pokud je starší vedoucí dokáže v pravou chvíli usměrnit, přibrzdit nebo naopak dodat odvahu a podporu.**

Vlastní iniciativa je zcela v rukou roverů, vůdce však jistě může a má přinášet své názory a náměty. Kromě činnosti zaměřené vně nezapomínejme ani na pomoc a příklad mladším věkovým skupinám přímo v rámci oddílu nebo střediska.

- **Ekologická daňová reforma**<sup>43</sup> je čtyřhodinový blok programů věnujících se problematice šetrného chování pro roverský věk. Popis obsahuje i všechny potřebné věcné znalosti, které by organizátor měl pro uvádění programu mít. Je prověřený desítkami uvedením, lze jen doporučit.
- **Spočítejte si svoji ekologickou stopu** – v rubrice ekostopa na internetových stránkách <http://www.hraozemi.cz> si můžeš orientačně spočítat, jak velkou přírodní plochu potřebuješ, aby naplnila tvoje nároky a neutralizovala dopady tvé činnosti.

43) CAHA, Milan, ČINČERA, Jan. *Výchova a budoucnost. Hry a techniky o životním prostředí a společnosti*. Brno : PAIDO, 2005.





# HRY

F2. Vnímání přírody

F3. Poznávání přírody

F4. Hodnota přírody

F5. Šetrné chování

# Jak uvádět hry

## PÁR POZNÁMEK NIKOLI NA OKRAJ

### Modely práce s hrou

Představ si různé výchovné hry – pětiminutovou malou honičku, která představuje potravní řetězec – poetickou tvorbu z přírodních materiálů – pětihodinovou hru simulující rozhodování vládního kabinetu rozvojové země řízenou počítačem – psychohru, kde třetina účastníků otevře dveře svého podvědomí, kterých se nikdy dřívě ani nedotkli – vorvávačku, kde si každý hrábne na dno svých fyzických sil – diskusní aktivitu na téma lidských práv. Pokud je navzájem srovnáš, asi tě napadne, že aby správně vyzněly, je každou z nich třeba uvádět jinak.

Proto budeme postupně v příručkách představovat různé způsoby jak hru uvádět, tzv. modely práce s hrou. Budou nám pro různé typy her říkat, co se má dít před hrou, jak uvádět vlastní hru (legenda, role organizátora atd.) a jak hru uzavřít a jak si z ní něco pro sebe odnést. Poznáš je tak, že budou uvedeny mezi hrami v druhé části příručky, v boxu označeném slovem model a zkratkou toho konkrétního modelu, jak je používána v úvodních informacích ke hře.

### Na co si dát pozor

Pojďme si pro jistotu připomenout některé časté chyby při uvádění her, abychom se jich co vyvarovali.

- ▶ **„Vyskautování“ se – otrava programem způsobená uváděním her určených pro nějaký věk pro mladší děti.** Pokud uvedeme hru pro děti v mladším věku, než pro který je určená, nevyužije se naplno její výchovný potenciál. Důvodem je, že děti obvykle nejsou dostatečně vyspělé nebo nemají dostatečné vstupní zkušenosti, aby dokázaly ze hry vytěžit poučení, které může nabídnout. Když se potom později se hrou setkají znovu (a nemusí jít nutně o stejnou hru, stačí jen podobná), je to pro ně obnošená vesta a už je nezaujme. Nehorší obvykle je, že následky v podobě „vyskautovaných“ dětí, které nic nebaví, nenese vůdce, který to způsobil, ale jiný, ke kterému později přejdou.
- ▶ **Inflace her.** Výchovné hry má smysl často hrát jen jednou, není jich nekonečně mnoho a vymyslet je dá práci. Z tohoto pohledu je problém, když si vůdce, který nemá vše potřebné na uvedení hry, řekne, že to vlastně nevádí a výrazně ji předělá, tak „aby šla hrát aspoň trochu“. Obvykle za to zaplatí cenu v podobě menšího zájmu dětí nebo menšího výchovného působení hry. A ještě si tím vyplývá dobrý nápad, protože podruhé ho již nemůže použít. Jednoduše řečeno - pokud je ozkoušené, že na to, aby hra vyzněla nejlépe, je třeba dvou organizátorů, lupy, bavlnek, praporků a tří čtvrtě hodiny času, a já toto k dispozici mít nebudu, tak se porozhlédnu po jině hře a nebudu dětem kazit dojem a sobě zahazovat nápad.

- ▶ **Vynechávání reflexe.** Řada výchovných a vzdělávacích her ztratí většinu svého účinku, pokud se z nich účastníci nedokáží poučit. Je proto velkou chybou u nich vynechat reflexi – moment, ve kterém se účastníci společně nebo každý sám vrátí k proběhlé hře a hledají pro sebe poučení. Pokud by ale někdo používal stále stejný způsob (diskuzi v kroužku apod.), bude to pochopitelně děti nudit. Je proto potřeba se nad způsoby reflexe zamýšlet a střídat je. Návod, jak na to, najdeš v základní příručce ke stezce.

## Skládání her do větších celků

Kdybychom chtěli popsat, jak připravit celoroční hru a program výpravy a tábora, vyšlo by to na další příručku<sup>44</sup>. Přesto alespoň zmíníme některé principy.

- ▶ Je vhodné tvořit souvislé programové celky (např. tématická výprava zaměřená hlavně na jednu oblast stezky, případně tématické táborové dny/dvojdy apod.), aby se děti ve výchovném obsahu programu lépe zorientovaly.
- ▶ Obecně platí, že pro časové rozvržení programů do roku nebo akce, je v oblasti Příroda kolem nás vhodné zachovat pořadí jednotlivých bodů stezky. Oběma těmto zásadám se bude věnovat samostatná příručka pro práci se stezkou.
- ▶ Nezapomínej na symbolický rámec, který pomáhá děti motivovat i ukazovat vzory a organizovat získané znalosti a dovednosti. Věnuje se mu samostatná příručka<sup>45</sup>. Ač to na první pohled tak možná nevypadá, i pro oblast přírody se dá použít téměř jakýkoli rámec (kromě takových, které vysloveně staví na principech nešetrného chování, jako například Formule 1). Pár příkladů ozkoušených fungujících rámců: Indiáni zasvěcování stařešinou kmene do tajů světa (pro mladší), výcvik pilotů vesmírné lodi Země poháněné Sluncem (poznávají fungování a pohonu lodi a nebezpečí, kterým čelí), fantasy svět druidů a alchymistů poznávajících moudro svého povolání, Hvězdné války – odboj proti impériu, které se snaží ovládnout všechny lidi i přírodu, poznávání zvířátek na cestě z pohádky do pohádky (pro mladší).

44) Sestavování programů do celku vícedenní akce a jednotlivým modelům práce se hrou pro fajnšmekry se věnuje kniha: ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: Pro profesionály*. Praha : Grada, 2007. Protože vyšla v pedagogické edici, používá termínu učitel a student – nenech se tím zmást – to, zda připravuješ školu v přírodě nebo výpravu, nemá vliv na obecné principy tvorby programu, nehleď na to, že kniha vychází i ze skautské zkušenosti.

45) HOŘAVOVÁ, Kateřina, KLÁPŠTĚ, Petr. *Symbolický rámec podle 3. B*. Praha : TDC, 2006.

# Vernisáž multismyslové výtvarnice

Steven van Matre<sup>46</sup>

upravili Jan Činčera, Anna Šlechtová - Pírko a Petr Klápště - Hříbek

## CHARAKTERISTIKA HRY

Tvořivá týmová hra na vnímání přírody všemi smysly s lehce uměleckým laděním. Účastníci vytvářejí z přírodních materiálů výtvarné objekty určené ke vnímání všemi smysly. Vzhledem k tomu, že se pracuje ve skupinkách, je pro věk starších skautů a skautek vhodnější než aktivity pro jednotlivce.

Cíl	hráči rozvinou svoji schopnost vnímání přírody všemi smysly a tvořivost
Bod stezky	F.2 Vnímání přírody
Výchovná kategorie	od mladšího skautského věku dále
Počet účastníků	9–20
Typ akce	jednodenní výprava, vícedenní výprava, tábor
Roční doba	jaro až podzim
Prostředí	v přírodě nebo na základně v přírodě
Doba trvání	90 minut + čas na úklid exponátů
Model práce s hrou	PŠL (mírně upravený)
Čas na přípravu	30 minut
Počet organizátorů	2–5

## PŘÍPRAVA HRY

### Co by měl organizátor vědět

Organizátor by měl rozumět modelu práce s hrou Prázdninové školy Lipnice (jinde v textu ho zkracujeme jako model PŠL). I když je pravda, že toto není jeho nejtypičtější použití, ale způsob uvádění aktivity z něj vychází.

### Pomůcky

9× sokl (prkýnka, pařezy, nařezaná polena klády nebo krabice) a na ně nějaké barevné ubrusy pro exponáty, kostýmy na motivační scénku (výtvarnice, moderátor, popř. členové umělecké skupiny), nůžky a bílý krepový papír, losovátka (na rozdělení do skupin), sladká odměna pro každého, cedule s následujícími nápisy:

- ▶ Potěcha z chřestění
- ▶ Pramen radosti

46) Původně byla hra publikována v knize: MATRE, Steven van, JOHNSON, Bruce. *Sunship III – Perception and Choice for the Journey Ahead*. Greenville, USA: The Institute for Earth Education, 1997

- ▶ Vůně čínské císařovny
- ▶ Tvarový labyrint
- ▶ Sladkotrpký osud princezny Iasmelé
- ▶ Nejednoznačný sliz
- ▶ Tajemství noci
- ▶ + dvě cedule budou prázdné, u každé fixa

## Úprava prostředí

Ohraničený prostor venku nebo místnost či terasa na základně. Po okrajích jsou prázdné sokly s cedulemi. Sokly mohou být ozdobené batikovanými kusy látky nebo šátky. Před koncem hry se do vstupu natáhne bílá páska, která je při zahájení výstavy přestřihnuta.

## Role organizátorů

- ▶ Moderátor – řídí hru, představuje ostatní postavy. Vhodné je slušné oblečení (sako) a mikrofon, do kterého mluví. Při svých monologích musí zdůraznit multismyslový a přírodní charakter ztracených exponátů.
- ▶ Multismyslová výtvarnice – vystupuje v zásadě jen jako kulisa, pouze do reflexe se může zapojit aktivněji. Má extravagantní vystupování i oblečení odpovídající její profesi.
- ▶ Asistent – pomáhá moderátorovi při organizačních záležitostech, např. rozdává losovátka.
- ▶ Členové umělecké skupiny (2–3 organizátoři, jeden z nich mohl být na začátku v roli asistenta), do hry vstupují až ke konci při vernisáži výstavy. Jejich úkolem je nenásilně posouvat průběh diskuse, upozorňovat na zajímavé myšlenky a nápady a podobně. Jedná se o uměleckou skupinu výtvarníků, která odborně hodnotí vystavované exponáty. Oblečení opět extravagantní, různé pokrývky hlavy, šály apod. Svoje promluvy prokládají učeně se tvářícími poznámkami.

## PRŮBĚH HRY

### Úvod (motivace)

Účastníci jsou rychle a trochu nervózně svoláni do blízkosti výstavní síně. Asistent jim rozdává losovátka. Moderátor nadšeně vítá příchozí: „*Vítám vás, zde u výstavní síně, kde už za hodinu otevře svoji jedinečnou a zcela pomíjivou výstavu přírodních objektů mnohomslovně naturální výtvarnice. Jistě jste již hodně slyšeli o jejích neopakovatelných výstavách v zahraničí a dnes bude vystavovat tady. Její vyjíměčné exponáty jsou proslulé zejména tím, že k sobě upoutávají nejen zrak, ale i ostatní smysly. K dnešnímu zahájení jsou pozváni i členové slavné umělecké skupiny »Tupohlaví« (či jiný název pro skupinu)...*“ Zvolna přicházejí k výstavní síni.

(5 min)

Přibíhá výtvarnice v kostýmu, zděšeně lomí rukama. Ukázalo se, že objekty omylem nebyly naloženy do letadla, dorazily jen sokly s pár cedulemi. Moderátor uklidňuje výtvarnici a vybízí ostatní k doplnění exponátů z okolí: „Milí návštěvníci, vím, je to neobvyklé, ale mohu se na vás obrátit s prosbou. Pomůžete vytvořit nové exponáty?“ Obchází sokly a čte některé cedule u soklů.

Pokračuje: „To je báječné, že jste tak ochotní. Protože nejste ještě tak zkušeni, můžete pracovat ve skupinách (minimálně po dvou maximálně po čtyřech), podívejte se na symbol na losovátku.“ Po té, co se rozdělí, asistent vybere losovátka.

(10 min)

## Aktivita (hra)

Moderátor dále vysvětluje pravidla: „Úkolem každého týmu je najít v přírodě objekty, odpovídající co nejlépe popisu každého ztraceného exponátu. Můžete je dle libosti seskupovat či upravovat, v pravidlech mnohosmyslového natural artu je však samozřejmě přísný zákaz ubližování jakýmkoliv živým bytostem. Pro dvě chybějící cedule můžete najít sami vlastní pozoruhodnost a na ceduli doplnit svoji verzi nápisu – ale nechte místo i pro názvy ostatních skupin. Vernisáž musí začít za 40 minut.“ Účastníci se vydávají do okolí a hledají přírodniny. Moderátor je sleduje, povzbuzuje, komentuje, chválí.

(30–40 min)

## Reflexe (review)

Moderátor mezitím umístí před některý ze vstupů do prostředí krepovou pásku. Po 40 minutách svolá účastníky. Zazpívá fanfáru. Výtvarnice se uklání a dává autogramy na ruce. Moderátor slavnostně přestřihuje pásku. Vítá členy umělecké skupiny a vybízí autory, aby svá díla představili.

(5 min)

Všichni chodí mezi exponáty a kochají se. Tvůrci postupně jednotlivá díla představují. Členové umělecké skupiny je krátce vtipně komentují, občas poznámkou nebo otázkou upozorní na zajímavý pohled či nápad, nebo naopak včas zastaví dlouhé prázdné povídání slovy: „To by stačilo, tím nás neohromíte.“ apod.

(15–20 min)

Po ukončení výtvarnice všem děkuje, rozdává sladké odměny. Zároveň prosí o navrácení exponátů zpět na místo, odkud byly vzaty. Loučí se. Účastníci v pauze před dalším programem uklízí exponáty.

(15 min)

## METODICKÉ POZNÁMKY

### Vazba k bodům stezky

#### F.2 Vnímání přírody

Hra může vést ke splnění bodu stezky F.2 Vnímání přírody v zásadě ve všech skautských stupních, protože ji každý může hrát na úrovni, která odpovídá jeho

současné výchozí pozici. Podmínkou je pouze to, aby se „na to nevykašlal,“ což hodnotitelé snadno poznají.

V případě, že je hra uvedena se záměrem plnění stezky, lze to oznámit jako by mimochodem v momentě, kdy po objevení, že exponáty chybí, moderátor uklidňuje výtvarnici. Utěšuje ji tím, že všichni přítomní jsou velmi talentovaní a vyrobí odpovídající exponáty jistě zvládnou a ještě si přítom mohou kromě získání nehynoucí cti a slávy splnit bod stezky. Další možností je říci to delší dobu předem (den či několik hodin – např. pokud se hra hraje na táboře odpoledne, je možné to uvést na ranním nástupu). Vzhledem ke spádu a motivaci není vhodné tím hru začínat. Zpětná vazba pro „plnítele stezky“ je již součástí hry samé, není proto nutné ji následně provádět, s výjimkou případu, kdy hodnotitelé dospějí k závěru, že někdo pro „odfláknutí“ bod stezky nesplnil.

## Zkušenosti

Pro správné vyznění aktivity je třeba dostatek času na tvorbu výtvarných děl, zároveň i čas pro sdílení zážitků (např. při uklízení exponátů).

Ve hře je potenciál jak pro romantiku, tak pro lehkou recesi, konečné vyznění záleží na tom, jak sehrajete postavy výtvarnice a výtvarné skupiny (míra roztržitosti, vtipné hlášky apod.). I samotné pojmenování výtvarné skupiny naznačí vyznění (např. „Tupohlaví“ pro mírně recesní naladění). Využijte toho pro navození atmosféry, která bude účastníkům vyhovovat. Zatímco pro čtrnáctiletého kluka by bylo romantické ladění nedůstojné a patrně by se rozhodl hru „salámovat“, při lehce recesním charakteru má pro sebe i své okolí ospravedlnění, proč se jako drsňák věnuje něčemu takovému (a romantické okamžiky možná prožije taky). Rozhodně to ale nesmíte s recesí přehnat, aby se ze hry nestala jen prázdná televizní šou. Pro romantické dívky budeme pochopitelně hrát více na lyrickou a uměleckou strunu.

Nepodceňujte reflexi, pokud se povede, umožní účastníkům pochopit pohled a vnímání někoho jiného, což může být velmi cenné.

Překvapivě ani nevádí, když hru hrají různě staří účastníci (máme pozitivní zkušenost ze hry, kde se účastnili dohromady skauti a roveři různých věků), právě v reflexi se mohou vzájemně velmi obohatit. Jen je potřeba, aby v tomto případě jednotlivé skupiny nebyly věkově namíchané.

## Možné obměny

Můžete si vymyslet nové názvy pro exponáty. Jen je třeba si ohlídat, aby názvy jako soubor vybízely k využití všech smyslů. (např. Potěcha z chřestění navádí na sluch, Vůně čínské císařovny na čich, Tvarový labyrint na hmat, Sladkotrpký osud princezny Iasmelé na chuť)

Pokud je problém personálně obsadit role výtvarné skupiny, je možno uvádět hru bez nich, ale ztratíte tím jednoduchý způsob, jak nenásilně ovlivňovat a usměrňovat průběh reflexe.

## Práce se hrou Prázdninové školy Lipnice<sup>47</sup>

Tento model vychází z teorie komfortních zón. To zní složitě, ale je to poměrně jednoduché. Podle této teorie se aktivity, které můžeme vykonávat, a situace, do kterých se můžeme dostat, dělí na tři skupiny.

V první skupině, které se říká **komfortní zóna**, jsou ty, které zvládneme (nebo jsme schopni je zvládnout) bez stresu. Nejsou pro nás ale žádnou výzvou a jejich vykonáváním se ničemu novému nenaučíme.

Do druhé skupiny, které se říká **zóna učení**, patří aktivity a situace, ze kterých máme sice trochu strach a nejsme si jisti, že je zvládneme, ale v zásadě jsme schopni je zvládnout. Pokud se do nich dostaneme a uspějeme, něco se při tom naučíme a naše komfortní zóna se tím rozšíří.

Třetí skupina, která je vně zóny učení, znamená aktivity a situace, které nejsme schopni zvládnout a pokud se do nich dostaneme, selžeme. Neúspěch má za následek ztrátu sebevědomí a může vést ke zmenšení komfortní zóny.

Vtip je v tom, že každý z nás má tyto zóny nastavené jinak. Úkolem vůdce je s tímto vědomím volit v programu takové výzvy, které patří do zóny učení jeho šlehců a s tím, jak se postupně posouvají hranice jejich komfortních zón, náročnost výzev postupně zvětšuje.

Hry jsou v tomto pojetí chápány jako prostředek, jak člověka vyvést mimo jeho komfortní zónu.

Uvedení hry sestává ze tří fází:

- 1. Motivace (legenda)** – uvedení do příběhu hry. Jeho úkolem je motivovat hráče, aby se do hry, která obvykle vyžaduje určité úsilí a překonání se, vžili a vrhli naplno a byli vůbec ochotní vystoupit ze své komfortní zóny. Používají se přitom často motivační scénky (s využitím kostýmů, rekvizit, případně i hudby) hrané organizátory, které účastníky uvede do příběhu hry. Ačkoli forma scénky se používá častěji, může být nahrazena i filmem nebo hecováním.
- 2. Hra** – uvedená s důrazem na spád a přirozené tempo. Důležitým momentem, který bývá někdy uváděn samostatně, je rozdělení účastníků do skupin a vysvětlení pravidel. Protože pro udržení spádu hry je nutné projít těmito momenty rychle, nelze nechat dělení účastníků náhodě a musíme mít obojí předem dobře promyšlené.
- 3. Diskuse o hře (review)** – protože tento model je obvykle používán na hry zaměřené na obecný osobnostní rozvoj, je důraz kladen na zhodnocení toho, co se ve hře událo.

47) Zde je model popsán velmi jednoduše. Podrobný popis Lipnické metodiky najdeš v knihách: HOLEC, Ota a kol. *Instruktorový slabikář*. Praha : Prázdninová škola Lipnice, 1994.

SLEJŠKA, Zdeněk, SLEJŠKOVÁ, Eva, NAAR, Dalibor. *Manuál zděžitkové pedagogiky*. Praha : Egredior, 2003.



# Magické místo

Steven van Matre<sup>48</sup>

upravili Jan Činčera a Anna Šlechtová - Pírko

## CHARAKTERISTIKA HRY

Hra, při které tráví účastníci svůj čas v přírodě o samotě. Každý si v okolí najde své magické místo, koutek v přírodě, kde se cítí dobře. Pilíři této aktivity jsou samota, přítomnost, kouzlo bytí.

Cíl	hráči rozvinou svoji schopnost vnímání přírody
Bod stezky	F.2 Vnímání přírody (F.4 Hodnota přírody)
Výchovná kategorie	od vřát a světlušek dále
Počet účastníků	libovolný
Typ akce	vícedenní výprava, tábor
Roční doba	jaro až podzim (teplo, sucho)
Prostředí	v přírodě
Doba trvání	minimálně 3 × 45 minut
Model práce s hrou	
Čas na přípravu	5 minut
Počet organizátorů	1

## PŘÍPRAVA HRY

### Co by měl organizátor vědět

Spíš než znalosti je potřebný cit a smysl pro atmosféru.

### Pomůcky

Zvoneček na svolání účastníků (může ho zastoupit píšťalka, ale není to ono), pracovní listy s úkoly (budou-li jaké).

### Úprava prostředí

Prostředí není třeba upravovat, ale vybrat. Vhodné je rozmanité a členité místo v přírodě, rozuměj les i palouk, skalky i potůček... to proto, aby si účastníci měli z čeho vybrat, a aby se navzájem nerušili. Zároveň by místo mělo být klidné, tedy

48) Původně byla hra publikována v knize: MATRE, Steven van: *Sunship Earth: An Earth Education Program Getting to Know Your Place in Space*. Martinsville : American Camping Association, 1979

nikoli u rušné silnice nebo frekventované turistické trasy. Vyberte i místo, kde se po skončení aktivity společně setkáte.

Vhodné je před zahájením hry upozornit účastníky, co je čeká, aby se mohli připravit: vzít si tužky, podložku, zápisník, něco na sezení, aby se dostatečně oblékli.

## Role organizátorů

Organizátor navozuje atmosféru a vyzývá účastníky, aby se vydali do přírody. Na konec je svolává a vede závěrečnou reflexi.

## PRŮBĚH HRY

### Úvod / motivace

Příběh o jablečném závinu (pro skautský věk a starší)

*„Nevím jak vy, ale já toužím po jablečném závinu. Jsem na něm závislý. Vzpomínám si na jeden den před mnoha lety, kdy jsem byl celý vzrušený, protože jsme připravovali jako moučník jablečný závin a já se na něj těšil celý den. Když se pak moučník objevil večer na stole, vystřelil jsem k němu ... a další věc, kterou vím byla, že byl pryč. Bylo to jako by se jablečný závin přesunul z tácu do mého břicha a já si vůbec nepamatoval, jak se to stalo. Jediné, co jsem mohl udělat, bylo přestat, chytit se za břicho a odejít.“*

Příliš často svůj život žijeme, ale neprožíváme. Myslíme na to, co bylo a na to, co bude a uniká nám, co je. Možná nám tak uniká něco velmi důležitého: schopnost naladit se a užít si všechno to krásné, co se děje kolem nás.

*(5 minut)*

### Aktivita

Organizátor může pokračovat takto: „Najděte si místo v blízkém okolí, kde vás nikdo nebude rušit, kde na vás nebude vidět a ani vy nikoho neuvídíte. Může to být třeba u řeky, u kmene stromu, u velkého kamene. Mělo by to být místo, které vás osloví a bude vám na něm dobře. Sedněte si, nebo lehněte. Nemluvte a zkuste se naladit na proud bytí kolem vás. Asi tak za půl hodinky vás svolám zvoněním zvonku, a pak se sejdeme zde. Můžete se samozřejmě vrátit zpátky dříve a počkat zde na ostatní. Jděte, prosím, jen tak daleko, abyste slyšeli zvonění zvonku.“

Organizátor může účastníkům navrhnout, že budou-li chtít, mohou své místo prozkoumat. Zde je několik příkladů:

- Setonovo pozorování: Prostě si jen pohodlně sedněte, nehýbejte se a sledujte život kolem sebe. Ostatní tvorové si vás brzy přestanou všimnout a vrátí se k tomu, co dělali předtím. Jsou tu s vámi a možná se jejich příběhy tolik neliší od těch vašich. Budete-li potichu, možná vám dovolá do svých příběhů nahlédnout...

- ▶ Naslouchejte zvukům kolem sebe. Nemusíte se je snažit pojmenovat. Zkuste je vnímat jako nástroje orchestru. Naslouchejte sólům, tišším i hlasitějším partům...
- ▶ Můžete si zavřít nebo zavázat oči a prozkoumat své magické místo ostatními smysly. Nasát jeho vůni, ohmatat povrch země a stromů, ochutnat hrabanku...
- ▶ Nebo si můžete všímat detailů. Pokud jste si vzali lupu, můžete zkusit objevovat prostým okem neviditelné detaily a objevovat tak jejich skrytou krásu...

(minimálně 30 minut)

## Reflexe

Reflexe se hodí bezprostředně po skončení prvního a posledního opakování aktivity. Je při tom důležité dát prostor každému, ale zároveň nezapomenout na dobrovolnost. Někteří lidé si o svých zážitcích a úvahách rádi povídají, pro jiné je to naopak nepříjemné a mohou je ostatním přiblížit jinak – například kresbou, případně tak, že předvedou výsledek úkolu, který na místě plnili.

Všichni si mohou sesednout do kroužku. *„Každý jste si našel jiné magické místo, každý jste na něm prožil něco jiného jedinečného, pokud chcete, můžete své zážitky, objevy sdílet s ostatními.“* Pokud se účastníci věnovali nějakému úkolu, směřujeme otázky k němu. Vhodnou metodou je „mluvící kámen“ – organizátor pošle „mluvící kámen“ (nebo jiný předmět), ten putuje dokolečka, jen ten, kdo má v ruce kámen, smí mluvit. Kdo mluvit nechce, mlčky pošle kámen dalšímu.

## METODICKÉ POZNÁMKY

### Vazba k bodům stezky

#### F.2 Vnímání přírody

Účast na magickém místě může vést ke splnění bodu F2 Vnímání přírody v podstatě na všech úrovních (to ale neznamená, že jeden člověk si takto splní tento bod ve všech stupních stezky). Buď ke splnění bodu postačí sdílení zážitků při reflexi, nebo zážitky vyjádřené písemně (báseň, volné psaní, povídka ...) nebo výtvarně. To mohou udělat už v čase tráveném na magickém místě.

Nemělo by to vypadat tak, že kdo něco nakreslí, splní si bod, ale spíš kdo bude mít chuť, může zkusit napsat báseň, někdo se naopak nechá svést výtvarnou múzou atd. Primárně nám nejde o nějaký hmatatelný produkt, ale o prožitek, ten se může projevit i vyprávěním v závěrečné reflexi. Zážitek je v tomto případě cennější než dokonalá báseň bez prožitku, na druhou stranu může báseň nebo obrázek prožitek vyjádřit lépe než dlouhé povídání při závěrečné reflexi.

#### F.4 Hodnota přírody

Program nepřímo vede i k bodu stezky F.4 Hodnota přírody, není ale přímo vhodný k jeho vědomému plnění.

## Zkušenosti

Aktivitu používáme vícekrát (minimálně 3×) v průběhu jednoho pobytu (vícedenní výpravy, tábora, kurzu). Účastníci se začínají na své magické místo těšit, většinou si postupně zvykají, jak se svým časem na magickém místě pracovat, a prožitek je intenzivnější. Zajímavé je třeba pokaždé jít na magické místo v jinou denní dobu. V různém světle se magické místo proměňuje. Jinak vypadá před západem slunce, jinak ozdobené ranní rosou. Další možností je se při každé návštěvě zaměřit na něco jiného (sluch, čich, detaily...). Důležitá je atmosféra před aktivitou – je třeba, aby přechod od předchozího programu nebyl příliš rychlý a účastníci měli možnost naladit se.

Aktivita i její části by měly být vždy dobrovolné, zejména co se týče času, která na místě účastníci stráví – zejména ve druhém a dalším opakování. (např. „*Vrátit do tábora / na základnu se můžete, kdy chcete, ale nejpozději až zazvoním na tento zvoneček; Vraťte se na své magické místo, ale pokud chcete, můžete prozkoumat i jeho blízké okolí.*“)

Občas se při uvádění objevuje chyba, kdy organizátor v domněnku, že je to jasné, nevysvětlí přesně, co mají účastníci dělat a oni pak chápou tento program pouze jako osobní volno.

Vhodné jsou dobrovolné úkoly, různé podle věku. Jsou návodem a pomocí pro ty, co by si na svém magickém místě nevěděli rady. Úkoly také mohou pomoci, aby se účastníci soustředili na něco nového, nebo novým způsobem. Pro menší děti jsou úkoly nutné.

## Možné obměny

Dá se říci, že v popisu aktivity byla použita jedna z velké řady možných obměn. Aktivita se dá uzpůsobit pro vlčata a světlušky. Pro ně připravujeme konkrétní úkoly, které mají na svém magickém místě plnit (kreslení, zaznamenávání, pozorování pomocí lupy nebo zrcátka apod.) a musíme si připravit jiný motivační příběh.

Možnou úpravou pro mladší je „Magický strom“ – místo je nahrazeno (zajímavým) stromem a děti plní různé úkoly (přiložením papíru na kůru stromu a přejetím tužkou nebo pastelkou vytváří frotáž – „otisk prstu“ stromu, lupou pozorují kůru stromu a hledají různé živočichy, poslední den akce, kdy se vydávají ke „svému“ stromu mu předem vyrobí malý dárek a přinesou mu ho na památku apod.)

Důležité je při obměnách myslet na cíle, který má aktivita plnit. Magické místo může také posloužit pro úplně jiný cíl – například jako čas pro účastníky mezi psychicky náročnějšími programy, kdy si mohou utřídit a srovnat myšlenky. To není chyba, pokud je to učiněno s vědomím, co z toho vyplývá – v tomto případě použijeme jinou motivaci a absolvování aktivity už pochopitelně nepovede ke splnění bodu stezky.

# Ostření smyslů

Steven van Matre<sup>49</sup>

upravili Jan Činčera a Anna Šlechtová - Pírko

## CHARAKTERISTIKA HRY

Série poetických her, při které se účastníci učí objevovat v přírodě nové pohledy a vjemy.

Cíl	hráči rozvinou svoji schopnost vnímání přírody
Bod stezky	F.2 Vnímání přírody
Výchovná kategorie	od vlčat a světlušek dále
Počet účastníků	4–24 (lze až 30)
Typ akce	jednodenní výprava, vícedenní výprava, tábor
Roční doba	jaro až podzim (teplo, sucho)
Prostředí	v přírodě
Doba trvání	1 hodina 45 minut
Model práce s hrou	vnímavky
Čas na přípravu	na místě 30 minut, nutno vyrobit předem pytlíčky
Počet organizátorů	pro 24 hráčů minimálně 4, s menším počtem možno snížit až na jednoho (8 a méně hráčů)

## PŘÍPRAVA HRY

### Co by měl organizátor vědět

Je třeba znát model práce se hrou Vnímavky (viz str. 78) a mít cit a smysl pro atmosféru.

### Pomůcky

Aromatické olejčky tří vůní, lano, nějaká věc, která dělá píp (gumové zvířátko, mobil).

Pomůcky na jednotlivá stanoviště:

1. **Mikrorezervace** – Zvětšovací lupy pro 1/3 účastníků, bavlnky pro 1/3 účastníků a vedoucího hry, 10× tužka, cedule s nápisem „*První světová mikrorezervace*“, klobouk nebo nějaké nádoby na tužky, špejle s praporky z papíru na jejich konci a visačky.

49) Původně byla hra publikována v knize: MATRE, Steven van. *Sunship Earth: An Earth Education Program Getting to Know Your Place in Space*. Martinsville : American Camping Association, 1979

2. **12. dotyků** – 4× dotekový box – kartón na 12 vajec, pomalovaný, aby se zamaskoval potisk, nahoře nápis Dotekbox, na spodní straně na každém dvě tajná slova: hrubý a jemný, slizký a suchý, píchavý a chumáčkovitý, upravený a hrubý.
3. **Čichové pexeso** – 4 dvojice látkových pytlíků, ve kterých jsou uvnitř aromatické bylinky nebo koření (ve dvojici vždy stejné), celta nebo deka jako hrací pole a na sezení, pro 1/3 účastníků malé krabičky nebo kornoutky.

## Úprava prostředí

Prostředí není třeba upravovat, ale vybrat. Začátek by se měl odehrát na louce nebo v řídkém místě lesa, zbytek v pestrém lese (jehličí, tráva, listy na zemi, keřky borůvek, kameny atd.). Nevhodná je smrková nebo borová monokultura, kde na zemi není nic než jehličí.

Jednotlivé dílčí hry připravíme na stanoviště, která spojují nějaké jasné orientační linie (cesta, kraj lesa, strouha) v okruh.

## Role organizátorů

- Jeden nebo dva organizátoři uvádějí úvodní a závěrečnou část a vedou reflexi.
- Další tři uvádí stále stejnou aktivitu, pouze si skupinky účastníků posílají ze stanoviště na stanoviště.

## PRŮBĚH HRY

### Úvod / motivace

Sraz na louce. Na zemi je veliký kruh lana. Účastníci udělají kruh po jeho obvodu. *„Zveme vás teď na malé toulání po Zemi. Místa, která navštívíme, nebudou daleko, a možná už jste kolem nich i prošli. Dnes odpoledne ale budou vypadat zaručeně jinak. Díky pokroku environmentálních technologií můžeme totiž využít tento Jinostroj – tady, právě před vámi. Tento zvláštní přístroj vás totiž přenese do paralelního vesmíru – takového, ve kterém všechno vypadá stejně jako u nás, ale přitom i úplně jinak. Chcete-li se tohoto experimentu účastnit, zavřete oči a natáhněte před sebe levou ruku.“*

Účastníci zavřou oči a natáhnou dopředu levou ruku, na hřbet jim organizátor kápně aromatický olejíček. Jsou vůněmi rozděleni po 6–7 lidech do tří skupin (pozor, někteří lidé mohou být na olej alergičtí, pak musíte zvolit jiné rozdělení). *„Výborně. Teď zvedněte levou ruku vzhůru a udělejte dva kroky dopředu.“*

Když jsou všichni uvnitř kruhu, udělá vedoucí hry píp věci, která dělá píp. *„Právě se přenášíme do alternativního vesmíru. Tak ... už tam jsme. Můžete otevřít oči. Protože alternativní vesmíry je lepší zkoumat v menších skupinách, najděte ostatní, kteří mají na ruce stejnou vůni jako vy. Pak následujte svého průvodce. Vaše Toulání po Zemi právě začíná.“*

*(5 minut)*

## Aktivita

Organizátoři si první skupinu, která u nich na stanovišti začíná, odvedou z místa úvodu. Poté skupiny posílají po okruhu na další stanoviště než skupiny celý okruh postupně obejdou. Poslední skupinu, která k nim přijde, pošlou opět na místo úvodu.

(3×25 minut + čas na přesuny)

Jednotlivé dílčí aktivity:

### Mikrorezervace

Organizátor nejprve před příchodem účastníků barevnou vlnou ohraničí vhodný areál.

Při příchodu účastníků vedoucí hry leze po čtyřech vyhrazených areálech a dívá se na něco lupou. Pak se zdvihá a jde k nim.

Shromáždí skupinku a uvítá ji v první světové mikrorezervaci: *„Tato rezervace je první svého druhu – nabízí velké množství přírodních pozoruhodností – pro ty, kteří je budou chtít vidět. Právě proto, že rezervace je malá, i pozoruhodnosti jsou malé – abyste je nepřehlédli, vezměte si tyto třetí oči.“* (rozdá lupy) *Současně – specifikem této rezervace je i to, že si v ní každý návštěvník buduje své stezky pozoruhodností sám. K tomu slouží tato vlnka. Navažte její konec na vstup do rezervace – tím může být jakýkoliv strom na kraji rezervace, a začněte rezervaci zkoumat. Měli byste pokud možno lézt po čtyřech nebo aspoň na bobku. Pomocí třetího oka hledejte pozoruhodnosti. Až některou objevíte – může vypadat třeba jako tento list – umístěte před ní ceduli stezky (ukáže špejle s praporečky) a navažte vlnku. Pak můžete pokračovat v průzkumu dál. Až budou na vaší vlnce navázány aspoň 2–3 stanoviště, můžete vlnku upevnit na libovolný strom za koncem rezervace a přijít zpátky ke mně.*

Po cca 15 minutách organizátor zavolá ostatní k sobě. Nyní začíná společná prohlídka rezervace – každý provádí ostatní po své stezce a upozorňuje je na svá zastavení včetně popisu.

Po ukončení prohlídky vedoucí hry všem poděkuje za úsilí: *„Vaše stezky byly opravdu plné pozoruhodností. Jak jsem říkal, je zvláštností této rezervace, že si na ní každý své stezky a pozoruhodnosti hledá sám. Určitě by byla škoda, kdybychom o tuto možnost připravili ostatní skupiny. Proto vás teď prosím, abyste svoji stezku opět odvázali a přinesli mi zpátky vlnky, špejle, cedule i tužky...“*

### 12 doteků

*„Zkoušeli jsme své okolí zkoumat očima (sluchem, podle toho, co předcházelo), teď vyzkoušíme hmatové dobrodružství. Vytvořte čtyři dvojice (skupinky) a do dvojice si vezměte jeden náš speciální dotekový box.“*

Účastníci vytvoří skupinky. Pokud je jich méně než osm, ubíráme boxy a vytváříme trojice tak, aby nikdo nepracoval sám.

*„Budeme pracovat s těmito dotekovými boxy – jsou určeny pro sebrání dvanácti speciálních doteků. Jak uvidíte, všechno v přírodě má svůj vlastní dotek – tak jako ruka každého člověka je jiná. Bude to ale spojené s tajemstvím: na dně každého dotekboxu jsou dvě tajná slova, která popisují kontrastní doteky. Každé slovo se váže k polovině boxu.*

*Neprozrazujte nikomu svoje slovo, ale zkuste najít deset doteků přírody, které odpovídají vašim tajným slovům – šest od každého.* Skupinky vyrazí plnit úkol.

Na zavolání se skupiny vrátí. *„Nyní si vyměňte dotekboxy, ale nedfvejte se na tajná slova na dně. Zkuste je hmatem uhodnout sami.*“ Dvojice hádají.

*„Blahopřeji. Teď můžete vrátit doteky zpátky tam, kam patří, přičti se s nimi může dotýkat zase někdo jiný. Viděli jsme – všechno v přírodě má svůj jedinečný, tajný dotyk, tak jako lidé.“*

### Vůňové pexeso

#### 1. část

Na deku připraví organizátor pytlíčky s vůněmi do čtverce jako pexeso. *„Pojďme si zahrát malou čichovou hru. Určitě všichni znáte pexeso – tak to si teď zahrajeme, ale místo koukání na obrázky budeme čichat k vůním.“* Organizátor rozdělí účastníky na tři skupiny, jak vedle sebe sedí a proběhne pexeso.

#### 2. část

*„V první části jste měli čichové dobrodružství připravené, nyní je na vás, abyste sami nějaké zajímavé vůně našli. Vezměte si připravené speciální vůňové nádoby (krabičky) a zkuste do nich sesbírat co možná nejvíce různých zajímavých vůní.“*

Účastníci si vezmou krabičku a rozejdou se do okolní přírody. Po zavolání se vrátí zpět k organizátorovi. Seskupí se do kroužku. V kroužku si posílají své vůňové koktaily. Svě čichové dojmy si volnou formou navzájem sdělují.

## Reflexe

Účastníci se sejdou opět v kruhu na místě zahájení *„Vítám vás. Přišel čas, abychom se vrátili zpátky do našeho vesmíru. Zavřete oči, udělejte dva kroky doprostřed a...“*

organizátor zlomí větve, aby to křuplo

*Ale co to je? Zdá, se že se to porouchalo! Nemůžeme se vrátit! Nebo jsme ani neodletěli? To je jedno, každopádně, ať už jsme kdekoli, jsme tam. A možná máme příležitost krátce se podělit o zkušenosti z cesty, třeba nám pomůžou v našem dalším pobývání na světě, ve kterém žijeme.“*

Dále organizátor, který celý program zahajoval a nyní povede reflexi rozestaví organizátory z jednotlivých stanovišť a každý z nich připomene, co se u něj dělalo. Pokládá otázky, účastníci se řadí k příslušnému stanovišti:

- ▶ *Na kterém stanovišti to bylo nejtěžší? Proč? (pár z účastníků vyzveme k odpovědi)*
- ▶ *Na kterém to bylo nejobvyklejší? Proč?*
- ▶ *Nepříjemné? Proč?*
- ▶ *Nejpříjemnější?*
- ▶ *Který smysl používáme nejvíce – nejméně?*

*„Možná zůstává ještě poslední otázka. Ať jsme v jakémkoliv vesmíru, budeme tady žít. Vnímali jsme společně krásu tohoto světa – očima, hmatem, čichem. Všichni ale víme, že v běhu života na krásu kolem světa často nemyslíme a nevnímáme jí. Ať vystoupí do středu kruhu všichni ti, kteří mají jakýkoliv recept nebo nápad, jak na krásu světa kolem nás nezapomínat a připomínat si jí i poté, co odjedeme domů a podělí se...“*



## METODICKÉ POZNÁMKY

### Vazba k bodům stezky

#### F.2 Vnímání přírody

Samotná účast na může vést ke splnění bodu F2 Vnímání přírody v prvních dvou stupních, které člověk plní. Pro ostatní to může být úvod po kterém si vyberou svoji aktivitu.

### Zkušenosti

Aktivity obvykle netrvaly úplně stejně dlouho, proto musíme účastníkům opouštět stanoviště říci, aby v případě, že jiná skupina ještě bude plnit svůj úkol, počkali kousek dále od stanoviště a nerušili. U světlušek a vlčat se nám toto nesmí stát, proto musíme mít minimálně o jedno stanoviště víc než je skupin. Další možností je zvolit variantu, kde organizátoři chodí dokola s účastníky a uvedou tak každý jednou všechny hry.

Reflexe není vždy nutná, rozhodně nesmí být dlouhá.

### Možné obměny

Zde popsaná varianta se hodí na starší skautky a skauty a rangers a rovery. Pro mladší si musíme legendu a průběh upravit. Pokud chceme hru použít pro větší počet účastníků, můžeme buď přidat další stanoviště, nebo rozdělit účastníky na poloviny a současně uvádět jinou hru, které se zúčastní druhá polovina. Poté se skupiny vymění.



F2. Vnímání přírody

F3. Poznávání přírody

F4. Hodnota přírody

F5. Šetrné chování

## Práce se hrou při ostření smyslů

Úlohou aktivit na ostření smyslů je naučit děti všimnout si věcí okolo sebe a používáme k tomu zapojování všech smyslů. Přitom po dětech chceme, aby změnily způsob, jak jsou zvyklé vnímat svět okolo sebe. To pro ně není úplně jednoduché, a to ze dvou důvodů:

- Může jim to připadat nesmyslné nebo výstřední. To řešíme tak, že hry zaměřené tímto směrem důsledně vždy uvádíme s legendou, která jí dodá další smysl a dá dětem důvod, proč se zúčastnit.
- Přeladit se na nový způsob vnímání nejde okamžitě. Pokud bychom zařadili pouze jednu krátkou aktivitu, pravděpodobně než se děti „naladí“, bude konec a čas se věnovat něčemu jinému. Abychom se tomu vyhnuli, tyto aktivity zásadně řadíme do pásma trvajících hodin až dvě.

Uvedení pásma se obvykle skládá z následujících fází.

1. **Celková legenda** – úlohou legendy je spíše než obvyklá motivace vytvoření dojmu jiné reality, ve které není „divné“ ohmatávat kůru stromu a podobné. Z tohoto důvodu nemusí být legenda propracovaná do detailů složitého příběhu, stačí, když uvede dojem svého vlastního světa. Legendu uvádíme scénkou, čtením příběhu, malou hříčkou apod.
2. **3–5 her** v malých skupinkách (4–8 účastníků), skládajících se z malého dílčího kousku legendy a z vlastní hry. Technicky lze tuto část realizovat dvěma způsoby. V obou případech připravíme jednotlivé dílčí hry na stanoviště, které spojuje nějaké jasné orientační linie (cesta, kraj lesa, strouha) v okruh a skupiny ho postupně obejdou. První možností je, že se skupinou jde organizátor, který je jejím průvodcem a na stanovištích Pro jednoduchost uvádění se obvykle praktikuje varianta, že jeden organizátor uvádí stále stejnou aktivitu, pouze si skupinky účastníků posílají ze stanoviště na stanoviště.
3. **Zakončení legendy** – krátká závěrečná scénka, která uzavře minipříběh hry. Pokud je pásmo ostření smyslů součástí většího celku (např. tématické výpravy se společnou legendou), může účastníku pomalu nasměrovat k dalšímu programu.

# Vlněné myšlení

Graham Pike a David Selby<sup>50</sup>  
upravil Vojtěch Zeisek - Jezevce

## CHARAKTERISTIKA HRY

Jde o strukturovanou diskuzi umocněnou pohybem, jejímž cílem je hledání souvislostí mezi mnohdy zdánlivě nesouvisejícími pojmy: navazování spojů mezi nimi. Hraje se po dvojicích a je vhodná pro skupinku kolem 20 účastníků.

Cíl	hráči si uvědomí souvislosti i mezi na pohled vzdálenými věcmi.
Bod stezky	F.3 Poznávání přírody
Výchovná kategorie	od mladších skautek a skautů dále, po úpravě (viz. dále) i starší světlušky a vlčata
Počet účastníků	12–26 (tj. 6–13 dvojic)
Typ akce	libovolný
Roční doba	celý rok
Prostředí	v prostorné místnosti nebo na louce
Doba trvání	45–60 minut
Model práce s hrou	
Čas na přípravu	30 minut
Počet organizátorů	1–2

## PŘÍPRAVA HRY

### Co by měl organizátor vědět

Je třeba základní orientace v problematice, ke které směřují použité pojmy.

### Pomůcky

Pro každého účastníka lepicí štítek s napsaným pojmem (každý pojem je napsán na dvou stejných štítech), do dvojice papír s tvrdou podložkou a tužku, do dvojice klubko barevného provázku nebo bavlnky. Balicí (nebo jiný velký) papír a tlusté fixy.

Seznam pojmů pro starší skautky a skauty a rovery: hraboš, myslivec, průmysl, zemědělec, smrk, mezinárodní obchod, architekt, prase divoké, globální oteplování, půda, obilí, déšť, vzduch

50) PIKE, Graham – SELBY, David: *Cvičení a hry pro globální výchovu*. Praha: Portál, 2000

## Úprava prostředí

Je potřeba dostatečný prostor pro kruh asi 20 lidí, ideální je školní třída nebo louka. Žádné speciální úpravy nejsou nutné.

## Role organizátorů

Organizátoři vysvětlí pravidla a celou dobu dávají pozor na průběh hry. Do samotné hry nijak nevstupují. Ideální je, pokud jsou schopni během hry překreslovat vznikající síť závislostí na velký balicí papír.

## PRŮBĚH HRY

### Úvod / motivace

Hra je vhodná do širšího tematického bloku, věnujícího se problematice propojenosti moderního světa, ekologii. Účastníky lze do problematiky uvést pár slovy o hledání souvislostí, například můžeme přirovnat práci biologa k detektivovi.

**Rozdělení do dvojic:** Každý dostane na čelo nálepku s pojmem, pantomimicky se rozdělí tak, aby se našly dvojice. Když se dvojice najde, postaví se k jednomu papíru a přepíše na něj svůj pojem. Potom již mohou mluvit.

*(5 minut)*

### Aktivita

Průběh: Dvojice stojí ve velkém kruhu a pracují následujícím způsobem (potřeba zdůraznit, že pak se bude o výsledcích jejich činnosti mluvit): jeden ze dvojice zůstává u papíru a drží konec klubka, druhý běhá k dalším papírům a vyjednává se statickými členy jiných dvojic, zda je či není souvislost mezi jejich pojmy a případně jaká. Pokud se dohodnou, že je, napíše souvislost na papír (má jej každý statický člen dvojice) a běhající člen dvojice omotá dvakrát statickému člověku provázek kolem zápěstí a vrací se domů – vytvoří se tak dvojitá spojnice. Doma souvislost také napíše a znovu omotá provázek kolem zápěstí svého statického partnera. Dále se opakuje totéž – běží k dalšímu pojmu... V průběhu je síť organizátorů překreslována na balicí papír (pokud to z důvodu velké náročnosti nezvládnou, musí se to udělat rychle po skončení aktivity).

*(35 minut)*

### Reflexe

Statičtí členové dvojice postupně dokola vysvětlují svoje vazby k okolí (k ostatním pojmům). Ostatní mají poté možnost něco doplnit, zeptat se. Podruhé zmiňovaná vazba se už nevysvětluje. Organizátoři diskuzi řídí, aby se mluvilo o důležitých věcech a aby měla spád. Nakonec uvaděč ukáže překreslené schéma a zeptá se, co účastníky napadne, když se na něj podívají.

*(20 minut)*

## METODICKÉ POZNÁMKY

### Vazba k bodům stezky

Podle volby propojovaných pojmů může být hra vhodná pro nejrůznější body. Ve zde představené podobě má nejsilnější vazby k bodu **F.3 Poznávání přírody**, změnou pojmů ji můžeme použít pro bod **E.3 Propojenost dnešního světa** atd.

### Zkušenosti

Přepisování vznikající sítě vztahů v průběhu hry se ukazuje jako velice náročné, v mezičase mezi samotnou aktivitou a reflexí to zbytečně zdržuje. Pokud chcete přesně zachytit, k čemu skupina došla, je nejlepší (ale složitě) použít fotografie a zvukový záznam.

### Možné obměny

Pro starší vlčata nebo mladší skauty lze použít tuto variantu pojmů: hraboš, myslivec, auta, obilné pole, smrk, skaut, káně, prase divoké, potok, půda, kůrvec, silnice, vzduch. Samozřejmě si můžete vymyslet vlastní verzi.



F2. Vnímání přírody

F3. Poznávání přírody

F4. Hodnota přírody

F5. Šetrné chování

# Pojmové cesty

Steven van Matre<sup>51</sup>

upravili Anna Šlechtová - Pírko a Petr Klápště - Hříbek

## CHARAKTERISTIKA HRY

Pásmo malých pohybových i přemýšlečích hříček, které názorně ukazují hlavní ekologické principy – toky energie (část Rozjed řetězec – tok od Slunce až po naši potravu), toky materiálu (části Půdotvorci a Od kolébky do hrobu) a síť vztahů mezi organismy (Karel se ztratil).

Cíl	hráči si zažijí základní ekologické principy
Bod stezky	F.3 Poznávání přírody
Výchovná kategorie	světlušky a vlčata a mladší skautky a skauti
Počet účastníků	5–24 (lze až 30)
Typ akce	jednodenní výprava, vícedenní výprava, tábor
Roční doba	jaro až podzim (teplo, sucho)
Prostředí	v přírodě
Doba trvání	2 hodiny 15 minut
Model práce s hrou	IAA
Čas na přípravu	na místě 30 minut, pomůcky nutno vyrobit předem
Počet organizátorů	pro 24 hráčů minimálně 4, s menším počtem možno snížit až na jednoho (8 a méně hráčů)

## PŘÍPRAVA HRY

### Co by měl organizátor vědět

Organizátor by měl znát model práce s hrou pro pojmové cesty (IAA). Dále je třeba základní (opravdu stačí základní) orientace v problematice, ke které směřují použité pojmy.

### Pomůcky

Pomůcky na jednotlivá stanoviště:

- 1. Rozjed řetězec!** – Cedule s textem poznatku: „*Slunce je zdrojem energie pro všechno živé. Při každém přenosu se část energie ztrácí.*“, provázek nebo přípináček na připevnění cedule, štítky (2× Slunce, 2× rostlina, 1× kráva), 2

51) Původně byla hra publikována v knize: MATRE, Steven van, JOHNSON, Bruce. *Sunship III – Perception and Choice for the Journey Ahead*. Greenville, USA. The Institute for Earth Education, 1997

vědra představující karbanátek, provaz na vyznačení území, pět notně dřevých kyblíků s nápisy shodnými se štítky. Pokud nemáte pět kyblíků, můžete je nahradit kelímky od rodinného balení jogurtu, které sníte k snídani. Vědra v tomto případě musí být menší – například hrnce.

- 2. Půdotvorci** – Cedule: („*Všechno se stává něčím jiným*“), provázek nebo připínáček na připevnění cedule, lupa pro každého, 6× dřínový sáček – z kolečka látky staženého provázkem, 6× palička, tři lavory, lopatka, metr.
- 3. Od kolébky do hrobu** – Cedule: („*Všechny živé bytosti spolu sdílí základní stavební materiál svých těl.*“), provázek nebo připínáček na připevnění cedule, malé náhrobky ze dřeva nebo kůry, na které lze psát fixou ve stejném počtu, kolik je účastníků, fixy, smuteční kostým, zahradnická lopatka.
- 4. Karel se ztratil** – Protokol pro zaznamenávání výpovědí (tabulka: osm řádků s kolonkami svědek – výpověď – domněnky, kdo je pohřešovaný; pod tabulkou místo pro návrhy, koho ještě vyslechnout), tužka, cedule („*Každý živý tvor je připoutaný k jiným živým tvorům sítí různých vztahů – spolupráce i soutěžení. Všichni společně vytvářejí podmínky vhodné pro život.*“), provázek nebo připínáček na připevnění cedule, kartičky se jménem nebo popisem svědka a jeho výpovědí – příklad jedné sady:
  - ▶ *Rostlina: Karel je fajn. Vždycky mě zásobí oxidy uhlíku.*
  - ▶ *Větev: Karel je trochu sobec. Využívá mě pro stavbu svého hnízda. Ne vždycky je mi to příjemné.*
  - ▶ *Sova: Sympaták. Ráda bych se s ním seznámila víc, ale vždycky když jsem vzhůru, tak spí.*
  - ▶ *Borovice: Loží po mně jako po schodišti. Ale nevadí mi to, ráda pomůžu.*
  - ▶ *Půda: Karel – ten bordelář? Všude tady kopal díry a nikdy je po sobě neuklidil!*
  - ▶ *Mladý stromek: Rád na něho vzpomínám. Je to vlastně moje porodní bába, před pár lety mě zasadil.*
  - ▶ *Starý strom: Pravidelný zákazník, často jsem ho vídal ve své restauraci.*
  - ▶ *Sokol: Ano, Karla mám rád. Zejména k obědu.*

## Úprava prostředí

Jednotlivé dílčí hry připravíme na stanoviště, které spojují nějaké jasné orientační linie (cesta, kraj lesa, strouha) v okruhu, aby účastníci mohli ve skupinkách sami přecházet z jednoho na druhé.

- 1. Rozjed' řetězec!** – aktivita musí začínat u vody (potoka, rybníka) v místě, kde je možné k vodě bezpečně sestoupit. Kolmo na břeh natáhneme lano, které bude oddělovat hrací pole dvou družstev, do každého pole dáme vědro, cca. 100m od potoka vědro představující rostlinný karbanátek, o kus dál vědro představující masový karbanátek. Poblíž na straně, odkud očekáváme příchod účastníků, pověsíme ceduli.
- 2. Půdotvorci** – Připravíme tři lavory naplněné různými půdními horizonty (vrstvami půdy z různé hloubky a v různém stádiu vzniku) – horní vrstvu s humusem, spodní vrstvu půdy a vrstvu s matečnou horninou. Místo, kde jsme kopali necháme odkryté. Poblíž pověsíme ceduli..

3. **Od kolébky do hrobu** – náhrobky upevníme do země a vytvoříme tak malý hřbitov. Dostatečně daleko ve směru příchodu účastníků v místech, odkud není na hřbitov vidět, pověsíme ceduli.
4. **Karel se ztratil** – na místo, odkud budou pravděpodobně účastníci přicházet pověsíme ceduli. Dále rozmístíme kartičky s výpověďmi svědků tak, aby tvořily souvislou cestu se vzdáleností kartiček od sebe cca 5–10m.

## Role organizátorů

- ▶ Čtyři organizátoři uvádějí jednotlivé aktivity.
- ▶ Další uvádějí úvod a závěr legendy.

## PRŮBĚH HRY

### Úvod / motivace

Motivace může být poměrně volná a v podstatě jakákoli. Odzkoušeny máme indiánský námět cesty za moudrými náčelníky, kteří mladé členy kmene zasvěcují do tajemství světa (světlušky a vlčata) a televizní štáb, natáčející populárně-vědecký dokumentární film, který navštěvuje různé odborníky (skauti a skautky).

*(x minut)*

### Aktivita

Organizátoři si první skupinu, která u nich na stanovišti začíná, odvedou z místa úvodu. Poté skupiny posílají po okruhu na další stanoviště a skupiny ho postupně obejdou. Poslední skupinu, která k nim přijde, pošlou opět na místo úvodu.

*(4x 25 minut +časy na přesun)*

#### 1. Rozjed' řetězec!

##### 1. Seznámení s poznatkem (Informing)

Účastníci přicházejí na stanoviště, organizátor je přivítá a pronese nějakou tu frázi o počasí. *(To nám to sluníčko dnes pěkně svítí, že?)* Pokračuje už vlastní aktivitou: „*Prosím, kdo by přečetl výrok na ceduli?*“ oslovený účastník čte: „*Slunce je zdrojem energie pro všechno živé. Při každém přenosu se část energie ztrácí.*“

„*Aha, to je pravda a jak asi víte, při přechodu energie ze Slunce na rostliny a na živočichy se jí spousta ztratí. Ale nechme toho. Za chvíli budete mít možnost se zúčastnit velkého závodu. Říkáme mu Rozjed' řetězec. Vlastně vytvoříte potravní řetězec. Tentokrát uvidíme, jak se energie při každém kroku ztrácí. Ve skutečnosti tenhle velký závod bude sledem kroků od Slunce ke karbanátku. Ano, budete přenášet energii potravním řetězcem od Slunce ke karbanátku. Jeden tým bude směřovat k normálnímu karbanátku, druhý k zeleninovému. Energie je těžko uchopitelná, nahradíme ji vodou. Pro teď je tento rybník (potok...) Sluncem. Táhle je vědro pro každý tým. Žlutý je normální karbanátek, zelený zeleninový. Jsem zvědav, který tým naplní vědro-karbanátku jako první, jinými slovy jaký tým bude využívat sluneční energii účinněji. Na vlastní kůži si každý vyzkoušíte, že většina energie se ztrácí, jak prochází potravním řetězcem.*“



## 2. Zažití poznatku (Assimilating)

„Potřebujeme dva týmy, každý v týmu bude hrát jinou roli. Tady mám štítky k jednotlivým krokům v řetězci. Kdo chce být Slunce? Každý tým potřebuje jednoho posla-Slunce.“

Až se dva přihlásí, dostanou štítky.

„Co očekáváte, že budou poslové slunce dělat v tomto závodě?“

Očekávaná odpověď typu: nabírat vodu z rybníka, protože to je Slunce.

„Skvěle, vezměte si kyblíky s nápisem Slunce a každý se postavte na jednu stranu proužku, ten odděluje oba týmy. A kdo chce být rostoucí rostlinou?“

„A kdo jiný, potřebujeme dvě rostliny? To je hodně důležitá role.“

„Děkuji a co si myslíte, že bude vaším úkolem v závodě?“

Odpověď typu: získávat energii od slunce.

„Ano, rostliny získávají energii od slunce, tak jako ve štafetovém závodě. A poslední kdo nemá roli, bude zvíře: kráva.“

Dále pokračuje vysvětlování pravidel: Dva týmy tvoří dvě řady, každá se snaží co nejrychleji naplnit vědro svého karbanátku. Tým zeleninového karbanátku má o jeden mezistupeň méně, takže je zřejmé, který tým vyhraje. Sluneční posel nabírá vodu z rybníka a nese ji rostlině, ta ji přenáší buď krávič nebo přímo do vědra-karbanátku. Kráva donáší vodu tamtéž. Stále se připomíná, že voda představuje energii. Zvláště vhodné je to v případě, kdy se účastníci obávají politik. Poslední věc je třeba zmínit. Když se řekne: „stop“, znamená to, že se všichni zastaví a už stanou stát na místě.

„Jste připraveni? Nezapomeňte, voda je energie. Na místa! Připravit a jedem!“

Závod v plném proudu, brzy začíná být jasné, kdo vyhraje. Organizátor v takovém momentě hru přerušuje:

„Stop!“

Všichni se zastaví.

„Podívejte se, kdo tady pracuje nejlépe?“ Účastníci si stěžují, že voda z kbelíků mizí rychle.

„Je to tak, v každém kroku je devět desetin energie vyplýváno.“

„Můžete odhadnout, kdo vyhraje?“

„Tak pokračujeme. Ted!“

Netrvá dlouho a vědro zeleninového karbanátku je plné. Druhé vědro je tak do poloviny prázdné.

## 3. použití poznatku (Applying)

„Tak máme vítěze. Tento tým přenesl dostatek energie na zeleninový karbanátek, zatímco druhý tým je teprve v polovině...“

Na závěr organizátor zopakuje poučení a každému dá za úkol v okolí najít konkrétní příklad, kdy dochází k předávání a ztrátám energie: (moucha létá, roste a tleje dřevo stromů, potok, který slunce vyneslo na hory jako páru, stéká do údolí.)

## 2. Půdotvorci

### 1. Seznámení s poznatkem (Informing)

„Vítám Vás v půdní laboratoři. Půdu často přehlízíme. Každý říká, že je špinavá. Dětem se říká, aby si daly pozor na ušpinění. Za chvíli budeme mít možnost tento pohled překonat. Prosím, přečtěte, co je na ceduli.“

„Všechno se stává něčím jiným.“

Každý si bere do rukou půdu a přemýšlí, z čeho mohla vzniknout. Každý dostává lupu a hledá, z čeho se půda skládá.

### 2. Zažití poznatku (Assimilating)

„Většina této lesní půdy vznikla právě tady. Odnikud nepřišla a tak musela vzniknout z něčeho z okolí. My si teď sami vyzkoušíme půdu připravit. Bude to těžké, jelikož tvorba 2 cm může trvat i 200 let a my máme jen několik minut, abychom to zvládli.“

Každý dostane dřevový měšec s nápisem „časový mlýnek“. Všichni se sami, případně ve dvojicích, pokoušejí nasbírat do měšce přísady na vytvoření půdy (listy, uschlé větvičky atd.). Poté měšec zavážou, položí na pařez či jiné tvrdé místo a pomocí paličky napodobují dlouhodobý vliv počasí a eroze tím, že do něj tlučou. Představují si, že působí jako velká bouřka, sezónní mráz, chemické a bakteriální procesy v pomalém procesu tvorby půdy. Po tisících mini-let (tj. v několika minutách) jsou mlýnky otevřeny a obsah vysypán na pařez. Výsledek srovnáván s původními přísadami, které byly vloženy do mlýnku.

„Samozeřejmě dřevové měšce a paličky nemohou nahradit pomalé procesy probíhající po staletí. Proto je čas na návštěvu skutečné »půdní kuchyně«, kde se půda připravuje. Ale předtím než do kuchyně vejde je třeba si po této práci pořádně umýt ruce.“

Všichni si postupně prohrabávají lavory v pořadí, čichají k nim, vnímají strukturu, vlhkost půdy směrem od vrchní vrstvy s humusem ke spodní se zbytky matečné horniny.

### 3. použití poznatku (Applying)

Potom, co si všichni „omyjí“ ruce, mohou vstoupit do kuchyně mistra kuchaře, kde jsou všechny tři vrstvy ve svém přirozeném uspořádání. Každý má možnost si přičichnout k jednotlivým vrstvám a porovnat s tím, v čem si myli ruce. Podle toho, kolik trvá tvorba menšího úseku, mohou odhadnout, kolik let odděluje matečnou horninu od vrchní půdy.

## 3. Od kolébky do hrobu

### 1. Seznámení s poznatkem (Informing)

Skupina se zastavuje před cedulí a čte si ji nahlas. „Všechny živé bytosti spolu sdílí základní stavební materiál svých těl.“ Přichází organizátor:

„Před tím, než mohou být těla živých tvorů znovu recyklována, musí jejich bývalí majitelé umřít. V minulém roce jsme tady měli spoustu úmrtí. Následujte mě a já vás zavedu na to smutné místo.“

### 2. Zažití poznatku (Assimilating)

Přicházejí ke hřbitovu. „Jsme tady. Mnoho obětí, mnoho mrtvých“ Ukazuje suchý list v ruce. „Tyto suché listy byly dřívě živými bytostmi, ale pak přišel jejich konec. A teď jsou připraveny tady ležet a spát.“ Vyzve k respektu. „Každý si najděte jeden suchý list, který tady pohřbíme. Vymyslete mu jméno a připravte pro něj pár hezkých slov na rozloučenou – něco dobrého, co list ve svém životě vykonal.“

„Budeme potřebovat hrobaře ... Teď prosím přistupujte se svými listy ... Každý představte svůj list, řekněte o něm něco pěkného.“ Hrobař list zakope lopatkou a účastník napíše jméno listu na jednu stranu náhrobku.

„Tak, nechme odpočítat listy v pokoji. Třeba už jsou na cestě do listího nebe. Kdo ví jak takové nebe může vypadat? ... Ale ... je to všechno tak smutné! Přece nebudeme smutní v létě! Každou smrt něco začíná! Zkuste najít v okolí něco, co čeká nový růst! Najděte semínko a dejte mu jméno, pak se vraťte zpátky.“

„Výborně! Snad bychom mohli semínkům pomoci najít vhodné místo! Kam bychom je tak mohli dát, aby mohla dobře růst?“ Organizátor podpoří nápad, že hřbitov může být zahradou pro nový život. Smuteční slavnost se pomalu mění ve veselé vítání nového života. Všichni zakopávají semínka do hrobů, zpívají „happy birthday“, píší jména na druhou stranu náhrobku. „Tak vidá, jsou to náhrobky nebo rodné listy?“

### 3. použití poznatku (Applying)

„Přečtete prosím, ještě jednou, co je napsané na ceduli: »Všechny živé bytosti spolu sdílí základní stavební materiál svých těl.«“

„Správně. Jeden list umřel, ale jeho tělo poslouží novému životu. V přírodě nikdy nic úplně nezmižní, vše se recykluje. Zkusme teď každý najít ještě další podobné příklady...“

## 4. Karel se ztratil

### 1. Seznámení s poznatkem (Informing)

Přicházející účastníci jsou osloveni organizátorem: „Máte rádi detektivky? Kdo ano, máte výhodu, protože právě teď jsme se dostali na stopu zločinu, který se odehrál tady v lese. Karel se ztratil! Problém je, že nevíme, kdo vlastně Karel je. Pokud bychom to věděli, byli bychom snad schopni ho i najít... Naštěstí nám může pomoci jedna věc – můžete přičíst, moudrou radu samotného Sherlocka Holmesa.“

ukáže na ceduli

„Každý živý tvor je připoutaný k jiným živým tvorům sítí různých vztahů – spolupráce i soutěžení. Všichni společně vytvářejí podmínky vhodné pro život.“

„Tak pojďme najít dostatek svědků, kteří mají ke Karlovi nějaký vztah, a určitě se něčeho dopátráme.“

### 2. Zažití poznatku (Assimilating)

Skupina s organizátorem, který jim dá protokol, vyráží na cestu za výpovědmi svědků. Drží se přitom pohromadě, aby všichni mohli společně přemýšlet nad indiciemi ve svědeckých výpovědích.

Skupina společně vyplňuje protokol. Nemusí nutně dojít k hledanému jménu, organizátor nepotvrzuje ani nevyvrací, spíše dává důraz na formulaci vzájemných vazeb, vztahů k jiným svědkům.

### 3. použití poznatku (Applying)

Poté, co skupina vyslechne všechny svědky, požádá je organizátor, aby do protokolu připsali, koho navrhují ještě vyslechnout, aby si ověřili svoje domněnky, kdo je Karel. A jaký vztah by asi ke Karlovi mohl mít. Když jich několik navrhnou, poděkuje jim:

*„Blahopřeji vašemu týmu, odvedli jste dobrý výkon. Protokol zde prosím nechte pro další vyšetřování. Díky vztahům Karla k jiným obyvatelům Země, které jste vyslechli a těch, které jste navrhli vyslechnout, bude jeho nalezení otázka pár dní.“*

*„Prokázali jste, že umíte nejenom logicky dedukovat, ale i pracovat s dobrou radou.“ (ukáže opět na ceduli)*

*„Každý živý tvor je připoutaný k jiným živým tvorům sítí různých vztahů – spolupráce i soutěžení. Všichni společně vytvářejí podmínky vhodné pro život.“*

## Reflexe

Celková reflexe není třeba, proběhla dostatečně při jednotlivých aktivitách.

## METODICKÉ POZNÁMKY

### Vazba k bodům stezky

Hra směřuje ke splnění bodu stezky **F.3 Poznávání přírody** v prvním a druhém stupni skautské stezky. Opět má v sobě úvahovou část (použití poznatku u každé aktivity) a proto by pro hodnotitele neměl být problém posoudit, kdo „se na to nevykašlal“.

### Zkušenosti

Hra Od kolébky do hrobu se ukazuje jako nejnáročnější na uvádění – je potřeba, aby ji vedl citlivý člověk s dobrými hereckými schopnostmi. Při přehnaném zdůrazňování smutku hrozí, že hra vyzní depresivně nebo nevěrohodně, naopak při příliš náhlém střihu do veselé párty hrozí poklesnutí hry v komedii.

U hry Karel se ztratil účastníkům na závěr neříkáme jméno hledaného živočicha. Nejde v ní totiž o poznání jednoho druhu, ale o pochopení, že v přírodě existují různé vztahy a vazby. Pokud se po něm ptají, zopakujeme jim, co zjistili, a vyzveme je, ať se nad tím ještě zamýšlejí. Řešení není veverka, ale pták – dle uvedených výpovědí je možností více, například sojka.

### Možné obměny

Hru je možno uvádět i pro starší skautky a skauty a rovery, ale musí být potom použita nějaká humorná legenda, která osvěží jednoduchost aktivit jako takových.

Můžete si za Karla dosadit jiné zvíře a vytvořit pro něj vlastní výpovědi.

## Práce se hrou – Pojmové cesty<sup>52</sup>

Tento model je postaven na myšlence, že hra názorně ukazuje princip, který je poměrně obecný nebo složitý (např. toky energie od Slunce) a tím umožňuje dítěti ho snáze pochopit a díky zkušenosti nezapomenout.

Stejně jako ostření smyslů se hry obvykle řadí do pásma, ale v tomto případě to není pro úspěch tak zásadní, byť pro chápání dětí jsou tematické celky lepší. Pokud připravujete program pro větší skupinu, než je družina, je to praktické.

Uvedení jedné aktivity (která může být součástí většího pásma) se obvykle skládá z následujících fází:

- 1. Seznámení s poznatkem** (Informing) – účastník se dozví nějaký princip – přečte si ho, uslyší ho atd.
- 2. Zažití poznatku** (Assimilating) – proběhne hra, která princip názorně ukazuje, většinou velmi jednoduše – např. toky energie jsou znázorněny přenášením vody v běhavé hře. Děti si tak doslova na vlastní kůži zažijí, jak přírodní proces probíhá, nebo jak princip funguje. Důležité je, že jedna hra znázorňuje pouze jeden princip, nikoli více. Je snaha o maximální jednoduchost.
- 3. Použití poznatku** (Applying) – ve třetí části si děti princip zopakují a snaží se ho uplatnit, nejčastěji najít příklad v okolí.

Stručně můžeme tento model popsat tak, že se děti nejprve něco dozvědí, pak si to zažijí a nakonec to použijí.

Zkratka IAA, která se pro označování modelu obvykle používá, vyplývá z anglických názvů jednotlivých fází.



52) Tento model byl vytvořen americkým střediskem environmentální výchovy The Institute for Earth Education.

# CD-art

*Autor neznámý*

*podle verze tradované na akcích Hnutí Brontosaurus upravil Petr Klápště - Hříbek*

## CHARAKTERISTIKA HRY

Tvořivá hra k prožitku krásy přírody, ale i k zamyšlení nad tím, jak skloubit svět lidí s přírodou.

Cíl	hráči se zamyslí nad tím, jak skloubit svět lidí s přírodou
Bod stezky	F.4 Hodnota přírody
Výchovná kategorie	od mladšího skautského věku dále
Počet účastníků	4–30
Typ akce	jednodenní výprava, vícedenní výprava, tábor
Roční doba	jaro až podzim
Prostředí	v přírodě nebo na základně v přírodě
Doba trvání	1 hodina
Model práce s hrou	
Čas na přípravu	0
Počet organizátorů	1

## PŘÍPRAVA HRY

### Co by měl organizátor vědět

Stačí, když dokáže vnímat krajinu s „otevřenýma očima“.

### Pomůcky

Vyřazená CD, minimálně 2ks na hráče, 5 fotografií televizních vysílačů, na kterých je vidět i jejich okolí (hora, na které stojí apod.). Mezi nimi je i pohled na Ještěd od Liberce. Vhodné, ale nikoli nutné, je použití fotoaparátu.

### Úprava prostředí

Prostředí není třeba upravovat, ale vybrat. Vhodné je rozmanité a členité místo v přírodě v blízkosti vody, která spolu s CD vytváří zajímavé odlesky.

## Role organizátorů

- ▶ Vedoucí hry – řídí hru.

## PRŮBĚH HRY

### Úvod

Účastníci si prohlédnou pětici obrázků. Organizátor je vyzve k tomu, aby je společně seřadili podle toho, jak si myslí, že zapadají do svého okolí a pokusili se své rozhodnutí zdůvodnit. Poté se může zeptat, jestli znají příklady míst, kde citlivý lidský zásah umožnil zvýraznit krásu přírody, nebo jí dát nové dimenze (bělokarpatské louky, jihočeské rybníky, Lednicko – valtický areál atd).

*(10 minut)*

### Aktivita

Organizátor řekne účastníkům, že nyní před nimi stojí podobný (jen trochu menší) úkol. Vytáhne CD a položíte je vedle sebe. Úkolem účastníků teď je, aby sami, nebo ve skupinách jak se sami rozdělí, umístili do přírody na vybrané místo objekt, který bude vyrobený z přírodnin, ale jeho částí bude alespoň jedno CD. Podmínkou je, že při tvorbě nesmí přírodě ublížit. CD si mohou podle uvážení vzít, kolik chtějí. Na práci mají 40 minut – po uplynutí této doby se mají opět vrátit na toto místo.

*(35 minut)*

### Reflexe

Proběhne vernisáž – celá skupiny obchází jednotlivé výtvary, tvůrci představují svá díla a ostatní je komentují a hodnotí, jak se podařilo začlenit CD do přírody. Organizátor by měl každé dílo pochválit, případně vyfotografovat. Po ukončení prezentace nechá tvůrce CD zase odstranit. Otázky pro organizátora k rozpruštění debaty nad jednotlivými výtvary:

- ▶ Jaký byl první pocit po zadání úkolu? Nepřišlo vám spojení přírody s technickým artefaktem nepatřičné?
- ▶ Jak jste došli ke svému prvnímu nápadu?

Na konci u posledního díla přidá další otázky:

- ▶ Co vám přišlo jako nejzajímavější nápad?
- ▶ Lze něco z naší zkušenosti aplikovat na reálný život? Na co si dávat pozor, chceme-li naši lidskou civilizaci harmonicky skloubit s přírodou? Je to vůbec možné?

*(15 minut)*

## METODICKÉ POZNÁMKY

### Vazba k bodům stezky

Hra může vést ke splnění bodu stezky **F.4 Hodnota přírody** v zásadě ve všech skautských stupních, protože ji každý může hrát na úrovni, která odpovídá jeho současné výchozí pozici. Podmínkou je pouze to, aby se „na to nevykašlal“ a zapojil se do tvorby i diskuse při vernisáži.

### Zkušenosti

Hru několiknásobně posílí uvedení za slunečného dne u tekoucí vody. Jako u Vernisáže multismyslové výtvarnice zde platí, že pokud hru hrají velmi různě staří účastníci, může je to navzájem obohatit.

### Možné obměny

Můžete striktně rozhodnout, že každý bude svůj objekt vytvářet sám, nebo určit velikost skupin. Na druhé straně je k této technice vhodnější větší volnost a nenásilnost.





# Krok vpřed

*Hru Eduarda Bakaláře<sup>53</sup> přepracoval Josef Šedlbauer a pro příručku upravil Petr Klápště - Hříbek*

## CHARAKTERISTIKA HRY

Diskuse o právech zvířat.

Cíl	hráči se zamyslí nad vztahem člověka a zvířat a nad právy zvířat
Bod stezky	F.4 Hodnota přírody
Výchovná kategorie	od staršího skautského věku dále
Počet účastníků	5–25
Typ akce	libovolná
Roční doba	celý rok
Prostředí	kdekoli, kde je trochu místa
Doba trvání	45 minut
Model práce s hrou	
Čas na přípravu	0
Počet organizátorů	1

## PŘÍPRAVA HRY

### Co by měl organizátor vědět

Organizátor by měl mít základní věcné znalosti o tématech pokládaných otázek a měl by být schopný řídit diskusi.

### Pomůcky

Žádné

### Úprava prostředí

Žádná

### Role organizátorů

- Moderátor – řídí hru, dává slovo, povzbuzuje méně průbojně a mírně ty, kteří by nenechali ostatní vyjádřit svůj názor. Nevnáší do hry svoje názory, pouze pokud je to nutné, doplní fakta.

53) BAKALÁŘ, Eduard. *Psychology*. Praha : Portál, 2000

## PRŮBĚH HRY

### Úvod

Motivace na úvod tentokrát není. Jednou můžeme zkusit diskutovat úplně vážně bez scének a legendy...

### Aktivita

Hráči se postaví do řady vedle sebe. Po vyslovení otázky organizátorem vyjádří svůj postoj pohybem: – krok vpřed je Ano, krok vzad je Ne. Organizátor poté vyveze z každé skupiny několik zástupců, aby svůj názor vysvětlili. Začít může těmi, kteří sdílejí svůj názor sami chtějí, ale postupně oslovuje i ty neprůbojně. Dbá na to, aby mluvil vždy jen jeden a hráči si neskákali do řeči.

Nakonec diskuse o každé otázce může opravit případné věcné nepravdy řečené účastníky (ale zásadně nepolemizuje s jejich názory, nebyla by to rovná diskuse).

Otázky v doporučeném pořadí:

- ▶ Chováš domácí zvíře?
- ▶ Je správné krmit holuby ve městech?
- ▶ Je správné hubit holuby ve městech?
- ▶ Je správné chovat zvířata v ZOO?
- ▶ Jsou potřebné pokusy na zvířatech pro testování kosmetiky?
- ▶ Jsou potřebné pokusy na zvířatech pro testování léčiv?
- ▶ Vadí ti, že maso prodávané v obchodech pochází vesměs z velkochovů?
- ▶ Je kruté zacházení se zvířaty ve velkochovech dostatečný důvod, pro ne-jedení masa z velkochovu?
- ▶ Je správné při sebemenším podezření z výskytu ptačí chřipky vybit celý chov?

### Reflexe

Není třeba, probíhá při vlastní aktivitě.

## METODICKÉ POZNÁMKY

### Vazba k bodům stezky

Hra může vést ke splnění bodu stezky **F.4 Hodnota přírody** ve třetím a čtvrtém stupni. Moderátor ale musí dát při diskusi šanci každému. V případě zařazení aktivity pro plnění stezky doporučujeme účastníky předem si opatřit, nebo alespoň prostudovat nějaké materiály o složitějších tématech (pokusy na zvířatech, ptačí chřipka, velkochovy).

### Zkušenosti

Výhodou hry je, že nutnost vyjádřit rozhodnutí pohybem vede k tomu, že nikdo se nemůže pohodlně bez přemýšlení skrýt za odpověď „nevím“. Hra je pro

organizátora, který ji uvádí, velmi náročná, měl by již mít zkušenost s vedením diskuze.

Při vyšším počtu účastníků je lépe, když utvoří půlkruh, než rovnou řadu, aby na sebe navzájem viděli.

## Možné obměny

Můžete vymyslet jiné otázky, v zásadě se ptát na cokoli (pak bude aktivita směřovat k jinému bodu stezky).



F2. Vnímání přírody

F3. Poznávání přírody

F4. Hodnota přírody

F5. Šetrné chování

# Tatranky

*Jan Činčera, upravil Petr Klápště - Hříbek*

## CHARAKTERISTIKA HRY

Běhová hra s vážnými i humornými úkoly, uvádějící hráče do problematiky posuzování životního cyklu výrobku.

Cíl	Hráči porozumí složkám životního cyklu výrobku a pojmu „ekologická stopa“. Uvědomí si, že by při nakupování běžného zboží měli brát v potaz ekologické a sociální dopady výrobku
Bod stezky	F5 Šetrné chování, (E3 Propojený svět)
Výchovná kategorie	od staršího skautského věku dále
Počet účastníků	10–30
Typ akce	libovolná
Roční doba	jaro až podzim; je možné obměnit program i na indoor verzi
Prostředí	v přírodě nebo na základně v přírodě; pro indoor verzi velká budova s řadou místností
Doba trvání	100 minut + úkol na doma
Model práce s hrou	EUR
Čas na přípravu	60 minut
Počet organizátorů	2

## PŘÍPRAVA HRY

### Co by měl organizátor vědět

Organizátor by měl znát model práce se hrou EUR (vysvětlen v příručce Svět okolo nás, vyjde na jaře 2008) a princip hodnocení životního cyklu výrobku a ekoznačky. (str. 54)

### Pomůcky

Kartičky stanovišť (pracovní list č. 2) a prostředky, kterými budou upevněny (napínáčky, provázky, americká guma apod.), pravidla pro účastníky, evidenční karty tatranky (v počtu 2× počet účastníků), kartičky na reflexi, obal od výrobku se značkou Fair Trade, 4 hrací kostky, 2× gumová slepice či jiná podobná obskurnost (ale není nutná), polena či lahve s vodou jako zátěž (v počtu cca. 3/4 počtu účastníků) fotoaparát, tužky, papíry, kartičky na reflexi a pochopitelně čokoládové tatranky, kterých je pro jistotu tak o třetinu více, než účastníků.

Obaly od všech potravin spotřebovaných na společné vaření za posledních 24 hodin (pokud hru hrajeme na výpravě nebo na táboře) nebo za poslední výpravu (pokud ji hrajeme na schůzce).

## Úprava prostředí

Vedoucí hry rozvěsí kartičky s pokyny na jednotlivá stanoviště – viz pracovní list č. 2. Stanoviště se rozmístí na plochu o poloměru maximálně 150–200 metrů, tak aby jejich rozložení i vzdálenost zhruba odpovídalo geografickým realitám (například Rusko je na východ od domova apod.). Domov – Zde je uprostřed.

Počátek a konec hry by se měl odehrávat na místě, kde nefouká vítr – uvnitř, případně na táboře v jídelně či společenském týpý. Uprostřed tohoto prostoru připravíme hromadu obalů od potravin (viz pomůcky).

## Role organizátorů

- ▶ Vedoucí hry – řídí hru a reflexi
- ▶ Pomocník – pomáhá mu v situacích při hře, kdy přijde s nějakým požadavkem na stanoviště Domov – Zde více účastníků najednou.

## PRŮBĚH HRY

### Úvod / evokace

Účastníci se sejdou v místě počátku hry a vedoucí hry je rozdělí (například pomocí losováték) do dvojic a požádá je, aby se dvojice sesedly k sobě. Mezi dvojice poté rozdělí připravené obaly s žertovnými poznámkami komentujícími to, že jsou to obaly od všech potravin, které jsme za posledních 24 hodin spotřebovali. Poté zadá dvojicím úkol, aby s využitím informací, které vědí a které jim může poskytnout obal, který drží v ruce, zhodnotili, jaký dopad měl výrobek na životní prostředí.

*(5 minut)*

Dvojice asi pět minut zkoumají obal a přemýšlí, potom si navzájem představí, k čemu došly. Vedoucí hry na základě nápadů účastníků shrne kritéria, které při výběru zboží z ekologického hlediska používají. Upozorní na princip hodnocení životního cyklu výrobku jako všestranné posuzování dopadů výrobku ve všech jeho fázích existence. Upozorní, že právě ekologická bilance výrobků, které kupujeme, spoluvytváří naši „ekologickou stopu“ – celkovou zátěž na přírodu, kterou vytváříme.

*(15 minut)*

### Aktivita / uvědomění

1. Vedoucí hry euforicky zmíní, že aspoň částečně teď máme možnost naši ekologickou stopu kompenzovat – a to u svačiny, kterou jsou tatranky. Rozdělí účastníky do skupin po cca 4 tak, že spojí existující dvojice.
2. Vedoucí hry vede skupinu ven a vysvětluje pravidla – pracovní list č. 1.
3. Probíhá hra.
4. Vyhlásí se výsledky a skupiny dostanou příslušné množství tatranek.

*(45 minut)*

F2. Vnímání přírody

F3. Poznávání přírody

F4. Hodnota přírody

F5. Šetrné chování

## Reflexe

Po hře se všichni opět sejdou na místě, kde proběhla evokace. Každá z původních dvojic (při větším počtu čtveřice) si od vedoucího hry vylosuje jednu kartičku reflexe a rozmyslí si odpovědi na otázky na kartičce napsané.

*(10 minut)*

Poté první dvojice/skupina přečte, jakou měli první otázku a představí svoji odpověď. Ihned potom mohou doplňovat své postřehy a nápady ostatní. Dále pokračuje druhá dvojice, opět první otázkou stejným způsobem atd.

Pro druhou otázku zvolíme jiný postup. Protože ji mají všichni stejnou, nejprve všichni řeknou svoje odpovědi a nereagují na to, co říkali ostatní a teprve potom společně diskutujeme.

*(25–35 minut)*

## METODICKÉ POZNÁMKY

### Vazba k bodům stezky

Hra může vést ke splnění bodu stezky F.5 Šetrné chování. V tom případě si po druhém kole otázek v reflexi a následné diskusi každý vytvoří úkol (aktivitu) do stezky – určí si jednu možnost, co změnit na svém chování, aby bylo šetrnější k životnímu prostředí. Za splněný je úkol pochopitelně považován až poté, co svůj závazek nějakou dobu dodržuje.

Dále hra souvisí i s bodem stezky E.3 Propojený svět, nevede ale přímo k jeho splnění.

### Zkušenosti

Pravidla je nutno hráčům dát napsaná, nestačí jim je vysvětlit. Pro skautky a skauty se hodí nakreslit mapku, kde které stanoviště je (pak je možno hru o 5 minut zkrátit), rangers a roveři se mohou orientovat podle svých zeměpisných znalostí.

Je zajímavé, že často hra vede i k uvědomění si dosud nepracujících, kolik práce je skryto v malé sušence.

### Možné obměny

Můžete vymyslet jiné úkoly na stanoviště.

# PRACOVNÍ LIST Č. 1 – PRAVIDLA HRY

## Pravidla hry:

### Svačina s nulovou ekologickou stopou

1. Úkolem každé skupiny je zabezpečit si v omezeném časovém limitu dost tatranců na svačinu. Protože ale ekologickou bilancí každého kusu je třeba kompenzovat vlastní fyzickou aktivitou, je třeba moudře volit a dobře rozložit síly!
2. Kompenzace probíhá tak, že hráč putuje po jednotlivých regionech (stanovištích) spjatých s určitou fází životního cyklu tatranky a plní tam příslušné kompenzační úkoly. Regiony jsou rozmístěny dle skutečných světových stran.
3. Životní cyklus výrobku se skládá z těchto fází:
  - a. Získání a zpracování surovin.
  - b. Výroba.
  - c. Prodej a distribuce.
  - d. Spotřeba výrobku.
  - e. Likvidace.
4. Jeden hráč v jedné chvíli dokáže kompenzovat pouze jednu věc, tj. např. čokoládu na jeden kus tatranky. Protože je tatranka z více částí, je třeba každou kompenzovat zvlášť.
5. Po splnění úkolu na stanovišti je třeba se vrátit zpět do původní základny. Není možné na jednom stanovišti splnit více úkolů najednou. Pokud není možné úkol splnit přímo na stanovišti, je třeba jej splnit v základně nebo v jejím nejbližším okolí, pak se vrátit znovu na stanoviště a teprve potom si hráč může nechat potvrdit kompenzaci úkolu.
6. Ve hře jsou následující stanoviště:
  - a. Základna
  - b. Domov:
  - c. Rusko
    - i. *Čokoládovny*
    - ii. *Chemická*
    - iii. *Kanalizace*
    - iv. *Kravín*
    - v. *Lékárna*
    - vi. *Pole*
    - vii. *Potravinářská výroba*
    - viii. *Spalovna*
    - ix. *Supermarket*
    - x. *Zde*
    - xi. *Zemědělská výroba*
  - d. Jižní Amerika
  - e. Severní Amerika
7. Hráč začíná ve skladu, kde si vezme evidenční kartu na výrobek, který chce kompenzovat. Evidenční karta je přenosná, tj. na kompenzaci jednoho výrobku se může podílet více hráčů. Kompenzaci na evidenční kartu potvrzuje hráči vedoucí hry v „Domov – zde“ po splnění úkolu na stanovišti podpisem do evidenční karty přes příslušnou „bublínu“.

F2. Vnímání přírody

F3. Poznávání přírody

F4. Hodnota přírody

F5. Šetrné chování

## PRACOVNÍ LIST Č. 2 – KARTIČKY STANOVIŠŤ

### Domov – čokoládovny

Výroba čokolády sice neznamená závažnější emise do životního prostředí, ale jako všechno, stojí energii. Dej si pět dřepů a můžeš považovat úkol za splněný.

### Domov – chemička

Tatranka je balená do polypropylenového plastu, který se vyrábí z ropy. Zpracovávání ropy je obecně nešetrné k životnímu prostředí. Najdi v okolí aspoň jeden plastový odpad a vyhod jej do koše.

### Domov – kanalizace

Co se stane se strávenou tatrancou, všichni víme. Aby se voda před vypuštěním z kanalizace vyčistila, je zapotřebí několikastupňových mechanických i chemických čistících procesů. Vezmi si hřeben a běž učešat některého z jiných hráčů nebo vedoucích hry.

### Domov – kravin

Mléko v tatrance pochází z velkochovů. Vyrábějí jej kravičky, ale aby nějaké měly, je třeba je krmit. Krávy se v zemědělské velkovýrobě krmí leccíms – směsí píce, antibiotik, masokostní moučky. Ve stísněném prostoru zvířata trpí. Abys to alespoň trochu odčinil(a), vymysli krátkou básničku věnovanou krávám a řekni jí vedoucímu hry. Jestli budeš chtít, můžeš jí při nejbližší příležitosti zarecitovat i nějaké krávé.

### Domov – lékárna

Bohužel, čokoláda, syntetické látky ani mléko ze zemědělské velkovýroby nedělají tvému tělu nejlépe a na zdraví ti nepřidají.

Hod' si kostkou:

- 1 – alergie z mléka. Běž na základnu, při běhu se škrábej na lýtku a volej „aj – jaj“.
- 2 – alergie ze syntetických látek. Běž na základnu, při běhu se škrábej na břicho a volej „jaj – vaj“.
- 3 – podezření na nemoc šílených krav. Běž na základnu, při běhu se chovej šíleně a volej „jsem šílená kráva“
- 4 – strach z doktora. Lehni si a lež, dokud nenapočítáš do sta kraviček.
- 5 – tvůj oslabený organismus dostal nakažlivou rýmu. Zbavíš se jí jen tím, že jí předáš jinému hráči plácnutím nebo trefením gumovým zvířátkem. Nakažený hráč musí přerušit plnění svého úkolu a zbavit se rýmy stejným způsobem (oplátky se nepečou!). V případě epidemie může rýmu vyléčit vedoucí hry.
- 6 – jako častý zákazník lékáren jsi dostal akční slevu – nemusíš nic dělat.

### Domov – Supermarket

Na poplacení a přilákání zákazníků je třeba investovat stále další peníze do reklamy. Vymysli úderný reklamní slogan na tatrancu. Až to budeš mít, obejdi všechna stanoviště Domova s jeho hlasitým skandováním.



### **Domov – pole**

Zemědělská výroba je dnes značně náročná na používání chemických látek – insekticidů, herbicidů, hnojiv atd. Průmyslová hnojiva se odplavují do vody a způsobují tzv. eutrofizaci, která má negativní dopad jak na vodní ekosystémy, tak na další lidské aktivity (ztěžuje čištění, znemožňuje rekreační využití).

Herbicidey a insekticidey jsou často toxické látky, které se usazují, hromadí a posléze škodlivě působí v půdě, v rostlinách i dalších živých organismech včetně člověka. Na všechna další stanoviště teď musíš běžat se zátěží, kterou dostaneš od vedoucího hry.

### **Domov – spalovna**

Polypropylenový obal skončí asi ve spalovně, kde se z něj stane trocha popílku, oxidu uhličitého a pár dalších plynů. Oxid uhličitý, který se uvolňuje i při výrobě energie v tepelných elektrárnách, je tzv. skleníkový plyn – jeho nárůst je důvodem probíhajících klimatických změn.

Hoď si kostkou:

- 1 – rozkolísané klima se projevuje nadměrnými srážkami – dojdí si pro pláštěnku, nepromokavou bundu nebo deštník a dále je nos s sebou.
- 2 – oteplení klimatu je již citelné – sejmi si jeden svršek a dál běžej bez něj (pokud nemůžeš nic svléknout, vypij sklenici vody, abys nahradil/a ztráty způsobené nadměrným pocením).
- 3 – nic se neděje
- 4 – větrné kalamity – rozpomeň se, kdy a kde jsi naposledy pouštěl/a nebo viděl/a pouštět draka. Stručně sepiš svůj zážitek nebo pozorování a odevzdej vedoucímu hry.
- 5 – změna klimatu se projevuje suchými léty - vezmi do nádoby vodu a jdi zalít nějakou rostlinu v okolí.
- 6 – házej ještě jednou

### **Domov – Zde**

Ano, tatranka je dobrá. Určitě už myslíš na to, jak se ti bude rozpouštět na jazyku... Nech si od vedoucího hry vyrobit pěknou fotografii, jak se oblizuješ a můžeš pokračovat dál.

### **Rusko – ropná pole**

Z Ruska a zemí bývalého Sovětského svazu pochází většina ropy, která se u nás používá. Těžba ropy i její přeprava značně poškozují krajinu. Kácení sibiřských lesů kvůli těžbě surovin ovlivňuje klima – snižuje schopnost pohlcovat oxidy uhlíku. Navíc při oteplení planety hrozí roztátí ruské tundry a uvolnění množství dalšího skleníkového plynu – metanu.

Hoď si kostkou:

- 1 – sejmi si dva svršky a dál běžej bez nich (pokud nemůžeš nic svléknout, vypij sklenici vody, abys nahradil/a ztráty způsobené nadměrným pocením)
- 2 – sejmi si jeden svršek a dál běžej bez něj (pokud nemůžeš nic svléknout, vypij sklenici vody, abys nahradil/a ztráty způsobené nadměrným pocením)
- 3 – nic se neděje
- 4 – obleč si o jeden svršek více a dál běžej s ním
- 5 – obleč si o dva svršky více a dál běžej s nimi
- 6 – sejmi si dva svršky a současně si oblékni dva jiné svršky a běžej s nimi.

F2. Vnímání přírody

F3. Poznávání přírody

F4. Hodnota přírody

F5. Šetrné chování

**Domov – Zemědělská výroba**

Cukr se vyrábí z řepy a i pšenici je třeba ještě zpracovávat. Naštěstí se z této části životního cyklu moc škodlivých emisí nevytváří. Takže můžeš pokračovat na další stanoviště!

**Rusko – společnost**

V mnoha zemích (např. Ázerbájdžán) znamená těžba a přeprava ropy omezování práv místních obyvatel, kteří jsou odsouváni ze svých pozemků ropnými společnostmi. Na protest proti této praxi musíš získat tři podpisy od členů jiných skupin.

**Jižní Amerika**

Čokoláda se vyrábí z kaka a to se pěstuje v Jižní Americe. Bohužel, praxe je taková, že nejnuznější obyvatelé chudých jihoamerických zemí dostávají za svoji práci jen zlomek ceny čokolády, na které vydělávají zejména distribuční společnosti a supermarkety. Proto se můžeš setkat s výrobky se značkou Fair Trade – spravedlivý obchod, které umožňují místním producentům vyšší zisky. Protože čokoláda z tatranky ze spravedlivého obchodu nepochází, musíš se Jihoameričanům kompenzovat jinak.

Obkresli na papír značku Fair Trade a odevzdej výsledek vedoucímu hry.

**Severní Amerika**

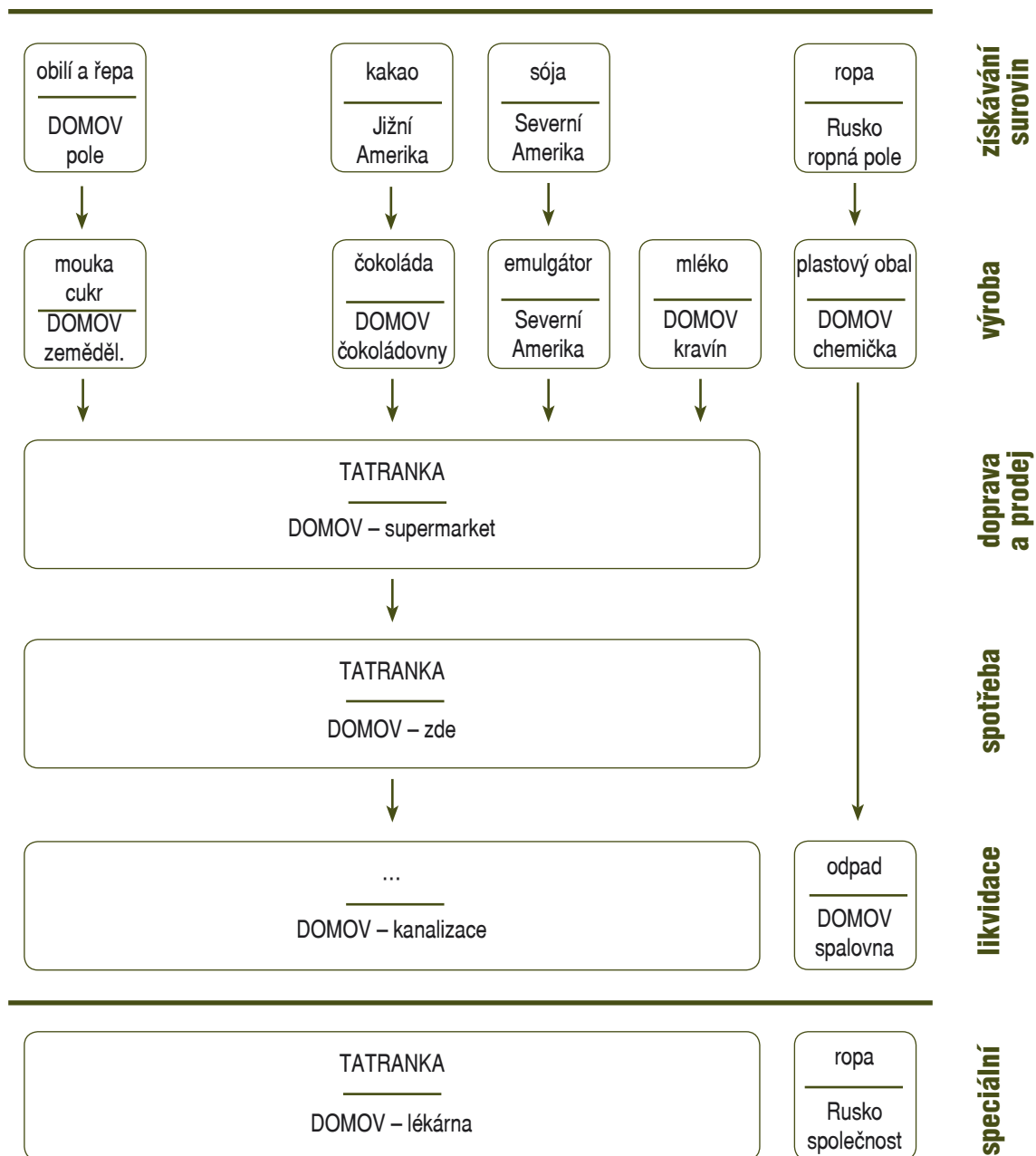
Spojené státy jsou velkým producentem sóji, v současné době již většinou geneticky upravené. Geneticky modifikované organismy (GMO) jsou výsledkem technologií, které znamenají značné ekonomické a společenské přísliby stejně jako riziko negativních ekologických dopadů. Hoď si kostkou:

- 1 – Nic se nestalo, sója je dobrá a zdravá.
- 2 – Konzumace sóji ti sice újmu nezpůsobila, ale Spojené státy jsou daleko a doprava stojí hodně energie. Výroba energie vede ke spalování fosilních paliv a to k emisím skleníkových plynů. Jdi do Domov – spalovna a hoď si kostkou.
- 3 – Sója byla sice vypěstována v Maďarsku a nebyla geneticky upravená, neodolné nedostatečně ošetřené monokultury jsou však ve zvýšené míře napadány patogeny, jejichž toxiny se dostávají až do mouky. Po požití se u tebe projevila alergická reakce. Vytáhni kapesník a třikrát se důkladně vysmrkej.
- 4 – Geneticky modifikovaná sója se omylem dostala na pole sousedního ekologicky hospodařícího zemědělce, který kvůli tomu zuří. Jdi se za to omluvit dalším třem hráčům.
- 5 – Největší část celosvětové sklízně sóji pochází z intenzivního pěstování ve velkoplošných monokulturách, jejichž založením byly přeměněny rozsáhlé oblasti (především v Číně, USA a Brazílii). Tento přístup není právě šetrný k životnímu prostředí, nevídané změny, k nimž přispívá, mohou být nečekané. Jdi do Rusko – ropná pole a tam si hoď kostkou.
- 6 – Sója nebyla geneticky upravená, a proto musely být rostliny preventivně ošetřeny vysokou dávkou insekticidů a herbicidů, aby se zabránilo napadení nežádoucími organismy. Na otravu chemickými látkami umírá však i mnoho neškodných živočichů. Dramaticky ztvární před některým ze spoluhráčů hmyz umírající na otravu insekticidem (můžeš mu dát hádat, o který druh jde).

## PRACOVNÍ LIST Č. 3 – EVIDENČNÍ KARTY TATRANKY

Tatranka čokoládová se skládá z pšenice (mouka), sóji (emulgátor), mléka (syrovátka, laktóza atd.), lískových jader, čokolády, cukru, rostlinného tuku, soli, kypřících látek a syntetických aromat.

V této hře je třeba kompenzovat složky podle následujícího schématu:



## PRACOVNÍ LIST Č. 4 – OTÁZKY K REFLEXI

<p>1. Jakou strategii Vaše skupina zvolila a jak se Vám osvědčila? Postupovali byste napodruhé v něčem jinak?</p> <p>2. Navrhněte několik splnitelných možností, jak by jeden z vaší dvojice/skupiny mohl snížit svoji ekologickou stopu. Návrhy by měly být něčím, co dosud neděláte, ale je pro Vás splnitelné.</p>	<p>1. Jak by měla vypadat svačina, u které byste se (pokud bychom jí v této hře dosadili na místo tatranky) nejméně naběhali? Jaká kritéria by měla splňovat v jednotlivých fázích životního cyklu? Uveďte pár příkladů.</p> <p>2. Navrhněte několik splnitelných možností, jak by jeden z vaší dvojice/skupiny mohl snížit svoji ekologickou stopu. Návrhy by měly být něčím, co dosud neděláte, ale je pro Vás splnitelné.</p>
<p>1. Jaký z reálných ekologických a sociálních dopadů tatranky Vás nejvíc překvapil? Proč? Jaké dopady tatranky jsou podle vás nejhorší?</p> <p>2. Navrhněte několik splnitelných možností, jak by jeden z vaší dvojice/skupiny mohl snížit svoji ekologickou stopu. Návrhy by měly být něčím, co dosud neděláte, ale je pro Vás splnitelné.</p>	<p>1. V jakých dalších (mimo nakupování jídla) oblastech Vašeho života by se mohla uplatnit analýza životního cyklu výrobku?</p> <p>2. Navrhněte několik splnitelných možností, jak by jeden z vaší dvojice/skupiny mohl snížit svoji ekologickou stopu. Návrhy by měly být něčím, co dosud neděláte, ale je pro Vás splnitelné.</p>
<p>1. Jaké fáze životního cyklu tatranky podle Vašeho názoru nejvíce odpovídaly realitě? Jaké nejméně? Proč?</p> <p>2. Navrhněte několik splnitelných možností, jak by jeden z vaší dvojice/skupiny mohl snížit svoji ekologickou stopu. Návrhy by měly být něčím, co dosud neděláte, ale je pro Vás splnitelné.</p>	<p>1. U jaké svačiny byste se (pokud bychom jí v této hře dosadili na místo tatranky) naběhali ještě více, než dosud? Jaká kritéria by měla splňovat v jednotlivých fázích životního cyklu? Uveďte pár příkladů.</p> <p>2. Navrhněte několik splnitelných možností, jak by jeden z vaší dvojice/skupiny mohl snížit svoji ekologickou stopu. Návrhy by měly být něčím, co dosud neděláte, ale je pro Vás splnitelné.</p>

# Literatura

Odkazy na literaturu, obsahující zajímavé programy, najdeš přímo u kapitol věnujících se bodům stezky v jednotlivých výchovných kategoriích. Zde uvádíme základní přehled.

## KNIHY K JEDNOTLIVÝM BODŮM STEZKY

### F.1 Pobyt v přírodě

FOGLAR, Jaroslav, HERZÁN, Jiří, LASOVSKÝ, Jiří, ZAPLETAL, Miloš. *Skautský tábor*. Liberec : Skauting, 1993.

*Klasická příručka, zabývá se skautským táborem ze všech stránek (vyhledání tábořiště, postavení tábora a jeho začlenění do přírody, táborové stavby, provoz tábora, pravidla života na táboře, jeho program). Součástí knihy jsou i zkušenosti z táborů z Foglarovy pražské Dvojky.*

ZAPLETAL, Miloš. *Výpravy za dobrodružstvím*. Praha : Leprez, 1998.

*Rada námětů pro oddílovou praxi i činnost jednotlivců.*

### F.2 Vnímání přírody

WITT, Reinhard. *Vnímejte přírodu všemi smysly*. Praha : Pražské ekologické centrum, 1996.

*Sborník námětů na programy „otevírání smyslů“. Jsou naznačeny velmi stručně a bez legendy a odvodu na použití. Je proto nezbytné naučit se s takovými programy pracovat jinde (např. v této příručce na straně 75). Programy jsou po přiměřené úpravě použitelné pro všechny výchovné kategorie (nejméně vhodné pro starší skauty a skautky).*

NEVRILÝ, Miloslav: *Karpatské hry*. 7. fotografiemi doplněné vydání. Liberec : Vestri, 2006.

*Texty, které psal Miloslav Nevrlý – Náčelník původně pro rovery ze svého oddílu. Nesou v sobě krásu, tajemství a sílu horských putování, schované v třinácti hrách, které na cestách hraje člověk sám se sebou. Od prvního sešitového vydání v roce 1981 cestuje tato knížka po světě v batohách na zádech skautů, tuláků a milovníků přírody dodnes. Nedděno vyšlo již sedmé, fotografiemi doplněné vydání.*

### F.3 Poznávání přírody

FARB, Peter. *Ekologie*. Praha : Mladá fronta, 1977.

*Kniha originálně vydaná nakladatelstvím Time Life, dnes již bohužel hůř k dostání. Je to velice příjemný úvod do moderní ekologie. Vypráví o tom, jak bylo současných ekologických poznatků dosaženo a jednoduše vysvětluje základní ekologické principy. I přes svoje stáří je stále plně aktuální.*

STORCH, David, MIHULKA, Stanislav. *Úvod do současné ekologie*. Praha.: Portál, 2000.

*Asi nejlepší úvod do moderní ekologie v češtině. Nepříliš tlustá knížka srozumitelnou formou představuje současnou ekologické poznání. Ač je ekologie složitá věda, toto je cesta, jak snadno porozumět jejím základům.*

Ikar, řada Průvodce přírodou, Knižní klub.

*Celá edice věnující se popisu jednotlivých přírodních prostředí a fotografické atlasy rozličných skupin rostlin a živočichů. Každé prostředí je popsáno z přírodovědného pohledu i z hlediska lidských potřeb. Knihy se snaží o vyrovnaný přístup k přírodě i člověku. Atlasy obsahují kvalitní fotografie a výstižné popisy, díky kterým se vám budou nalezené rostliny a živočichové snadno určovat.*

ZRZAVÝ, Jan, STORCH, David, MIHULKA, Stanislav. *Jak se dělá evoluce: Od sobeckých genů k rozmanitosti života*. Praha : Paseka, 2004.

*Bez nadsázky nejlepší úvod do evoluční biologie na světě. Jednoduše vysvětluje základní metody, principy a myšlenkové pozadí moderní evoluční biologie.*

AMANN, Michaela a kol. *Pojďme na to od lesa. Příručka ekologické výchovy a lesní pedagogiky*. Vimperk : Správa Národního parku a CHKO Šumava, 2003.

*Velmi obsáhlý sborník her a projektů pro děti ve věku světlušek a vlčat a skautek a skautů. Věnuje se vnímání a poznávání přírody. V současné době bohužel vyprodaný a v knihovnách málo zastoupený.*

## F.4 Hodnota přírody

CAHA, Milan, ČINČERA, Jan. *Výchova a budoucnost. Hry a techniky o životním prostředí a společnosti*. Brno : PAIDO, 2005.

*Kniha obsahuje vhodné programy k oblastem Svět okolo nás a Příroda kolem nás pro starší skautky a skauty a zejména pro rangers a rovery. Pro bod Hodnota přírody se hodí několik diskusních her o různých podobách vztahu lidí a přírody a o environmentální etice.*

JANČAŘÍKOVÁ, Kateřina. *EkoLístky – Metodické listy Svatojánské koleje*. Praha : Svatojánská kolej – vyšší odborná škola pedagogická, 2004.

*Kniha podobenství pro křesťanské oddíly s předškoláky a mladšími světluškami a vlčaty, s jejichž pomocí se můžete s dětmi pokusit (pomocí znalosti přírodních zákonů a jevů, historek ze života lidí, zvířat i rostlin) lépe porozumět i neviditelnému světu duchovnímu. Vždy doplněno návrhy her, pokusů, předmětů na prozkoumání, písniček, vhodných výstav či muzeí, dalších knížek k předčítání.*

SVĚTLÍK, Pavel, KOHOUTKOVÁ, Ida, SOUKUPOVÁ, Věra. *Zvědy ve vlastní zemi*. Česká Skalice : A Roccha, 2003.

*Kniha podobná Ekolístkům, tentokrát pro křesťanské oddíly skautek a skautů.*

KOHÁK, Erazim. *Zelená svatozář: Přednášky z ekologické etiky*. 3. upravené vydání. Praha : SLON 2002.

*Přehled současných postojů lidí k ostatním živým tvorům a k přírodě, pohledů na hodnotu přírody a odpovědí na praktické otázky z nich vyplývající.*

## F.5 Šetrné chování

*Ekospotřebitel.cz* [online]. Dostupný z WWW: <<http://www.ekospotrebitel.cz>>

*Rádce pro spotřebitele, který chce být šetrný k životnímu prostředí.*

*O ekoznačení* [online]. Dostupný z WWW: <[http://www.cenia.cz/\\_C12571B20041E945.nsf/\\$pid/MZPMSFGRIOAW](http://www.cenia.cz/_C12571B20041E945.nsf/$pid/MZPMSFGRIOAW)>

*Stránky České informační agentury životního prostředí, věnované značení výrobků šetrných k životnímu prostředí.*

## KNIHY SE ŠIRŠÍM ZÁBĚREM

Kolektiv autorů SEV SEVER. *Týden pro udržitelný život aneb Program Člověk a prostředí*. Horní Maršov : SEVER, 2005

*Jak připravit kurz (pobytový výukový program) o životním prostředí a udržitelném rozvoji pro děti 2. stupně základní školy (středoškoláky).*

ČINČERA, Jan. *Environmentální výchova – od cílů k prostředkům*. Brno : Paido, 2007

*Teoretická publikace, objasňující a srovnávající různé aktuální přístupy k environmentální výchově. Vhodná pro ty, kteří se o výchovu a životní prostředí zajímají do hloubky – třeba proto, že se chtějí připravit na OČK Příroda a ekologie.*

ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: Pro profesionály*. Praha : Grada, 2007

*Kniha pro ty, které baví nad programem hloubat a promýšlet, jak ho sestavit – pro vůdce fajnšmekry a pro instruktory. Popisuje různé způsoby sestavování programů pobytové akce i různé modely práce se hrou. Shrnuje postupy Prázdninové školy Lipnice, Project Adventure, The Institute for Earth Education a konstruktivistické pedagogiky (u nás používané např. Člověkem v tísní). Na příkladech ukazuje, jak je možno různé postupy kombinovat.*

# 0 autorech

## Autoři

### **Ing. arch. Petr Klápště - Hříbek**

*petr.klapste@centrum.cz*

Vystudoval Fakultu architektury ČVUT v Praze, kde nadále působí jako doktorand v Laboratoři prostorového plánování. Jako architekt – urbanista se specializuje na projekty se zapojením veřejnosti.

V Junáku vedl skauty a později vlčata v jabloneckém středisku Křišťál. Do roku 2007 pět let vedl (nyní Lesní) kurz environmentální výchovy Orbis Kaktus. Je členem Ekologického odboru VRJ a zkušební komise pro OČK příroda a ekologie. V metodické skupině NJ pro program se v rámci nového výchovného programu Junáka podílel na vytvoření environmentálních kompetencí a oblastí stezky Svět okolo nás a Příroda kolem nás.

### **Vít Růžicka**

*vit.ruzicka@volny.cz*

Vystudoval Přírodovědeckou fakultu UK v Praze, obor učitelství biologie – matematika, pracuje jako učitel na gymnáziu.

V Junáku vedl v osmdesátých letech oddíl (tehdy jako TOM), od roku 1991 je členem Ekologického odboru VRJ, vedl řadu skautských ekologických seminářů a přírodovědných exkurzí. Působí jako instruktor na LŠ Gemini, je předseda zkušební komise OČK příroda a ekologie a je spoluautorem nové experimentální vůdcovské zkoušky. V metodické skupině NJ pro program se podílel na vytvoření základní koncepce nového výchovného programu Junáka, environmentálních kompetencí a oblastí stezky Příroda kolem nás.

### **Bc. Vojtěch Zeisek - Jezevec**

*vojta.jezevec@centrum.cz*

Na Přírodovědecké fakultě UK v Praze vystudoval odbornou biologii a nyní studuje botaniku. Na oddělení geobotaniky a v laboratoři DNA se věnuje historii a možnostem šíření rostlin a jejich ekologii.

V Junáku dlouhou dobu působil ve druhém chlapeckém oddíle Příbram, kratší dobu ve vedení roverského kmene. Od roku 2005 je členem Ekologického odboru VRJ, kde pracoval především na podobě nového výchovného programu, stezky a OČK.

### **Mgr. Hana Dvořáková**

*ha.d@centrum.cz*

Vystudovala odbornou biologii a učitelství biologie na Přírodovědecké fakultě UK v Praze. Pracuje v Botanickém ústavu SAV a na Katedře botaniky PřF UK.

V Junáku se podílela na vedení 43. dívčího oddílu v Praze 6 – Liboci. Působila jako instruktorka na ILŠ Gemini, VLK Oikos, LK Orbis Kaktus. Je členkou Ekologického odboru VRJ a zkušební komise pro OČK příroda a ekologie.



### **Bc. Anna Šlechtová - Pírko**

*anicka.pirko@centrum.cz*

Vystudovala odbornou biologii na Přírodovědecké fakultě UK, kde pokračuje ve studiu botaniky a učitelství biologie. Zabývá se mapováním vegetace. Pracuje jako lektorka v ekologickém centru Tereza.

V Junáku do roku 2007 vedla 189. oddíl Argiope, který se zúčastnil testování experimentálních stezek. Je členkou Ekologického odboru VRJ. Byla instruktorkou a nyní je vůdkyní LK Orbis Kaktus.

## **Odborný oponent a konzultant**

### **PhDr. Jan Činčera, Ph.D.**

*jan.cincera@tul.cz*

Studoval na Ústavu informačních studií a knihovnictví FF UK, souběžně získal pedagogickou kvalifikaci na FF UK. Působí jako odborný asistent na Pedagogické fakultě Technické univerzity v Liberci, kde je vedoucím programu pedagogika volného času. Zaměřuje se na environmentální výchovu a prožitkovou pedagogiku. Napsal řadu metodických textů, přispívá do českých i zahraničních časopisů.

Je dlouholetým členem Hnutí Brontosaurus, kde v letech 1996-2003 organizoval letní kurzy globální výchovy. Spolupracuje s Ekologickým odborem VRJ, zejména jako instruktor LK Orbis Kaktus a jako konzultant Nového výchovného programu Junáka.

**Skauting – tématické číslo**

## **Příroda kolem nás**

Autoři: Petr Klápště (ed.), Vít Růžička, Vojtěch Zeisek, Hana Dvořáková,  
Anna Šlechtová, Josef Šedlbauer

Odborný oponent a konzultant: Jan Činčera

Autoři fotografií: Petr Klápště, Vojtěch Abrahám, Bohuslav Sedláček,  
Olga Zítková, Marcel Šuranský

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 130. publikaci

Praha 2008

Jazyková korektura: Michaela Čákrtová

Vytiskla tiskárna Retip, Červený Kostelec

Náklad: 2600 ks

První vydání

ISSN 1210–9827

Distribuce a předplatné časopisu Skauting:

Send s.r.o.

P. O. Box 141, 140 21 Praha 4

e-mail [send@send.cz](mailto:send@send.cz), tel.: 225 985 225 nebo 777 333 370, [www.send.cz/skaut](http://www.send.cz/skaut).

## Příroda kolem nás

Příroda kolem nás je jednou z šesti oblastí, do kterých bude Nový skautský program pro děti ve stezkách a dalších výchovných nástrojích rozdělen. Tato knížka je první ze série metodických příruček, které sledují stejné dělení a přinesou náměty a rady pro tvorbu oddílového programu a plnění jednotlivých bodů skautské stezky. Každý vedoucí si zde může najít, co potřebuje – trochu teorie (protože se znalostí obecných principů si můžeš programy vytvářet a přizpůsobovat s menším rizikem neúspěchu) i náměty na konkrétní a vyzkoušené programy (protože je škoda nevyužít zkušenosti druhých). Co budeš hledat marně, je jednoduchý, jediný správný a zaručený recept na úspěšnou práci se stezkou. Nic takového neexistuje. Záleží na každém vedoucím, jak se svým oddílem bude pracovat. Příručka může poradit a pomoci, ale Tvůj osobní vklad nikdy nenahradí.

