

WORLD THINKING DAY

2019

LEADERSHIP

110 YEARS
OF ADVENTURE



ČESKÁ VERZE

WAGGGS 

"ZE ZDÍ OTOČENÝCH NA BOK
VZNIKAJÍ MOSTY."

Angela Davis

Věnováno všem vedoucím, kteří se snaží o
spolupráci, kreativní myšlení, stavění mostů a
propojování našeho světa.

Autoři: Nefeli Themeli & Andii Verhoeven

Překlad: Novotka, Xena, Op, Šárka a Sklíčko (v rámci odborky Jazykář)

Tento balíček aktivit vznikl díky těmto přispěvatelům: Elsa Cardona, Hanine Diari, Heather Goult, Mary-May Hubert, Victoria Illingworth, Adele Lynch, Folake Matuluko, Emily Meades, Ayowunmi Nuga & Nazira Roslee

Design: Andriana Nassou

© WAGGGS 2018

WAGGGS – Světová asociace skautek

World Bureau

12c Lyndhurst Road

London, NW3 5PQ, UK

Telefon: +44 (0)20 7794 1181

E-mail: wtd@waggs.org

Webové stránky: www.waggs.org | www.worldthinkingday.org

Registrovaná charita č. 1159255

Oskenujte QR kód vpravo a stáhněte si zdrojový text.



OBSAH

Vítejte u Dne zamyšlení 2019!	5
Fond Dne zamyšlení	9
Dobrodružství začíná	11
Příprava na cestování časem	13
Jak hrát hru "Vedení: 110 let dobrodružství"	15
Ztraceni ve výzvách času	25
PAST CHALLENGES VÝZVY MINULOSTI	
1. Něco pro dívky	29
2. Pád důvěry	31
3. Hele, tohle není správné	33
4. Skutečnost nebo fikce?	35
5. Tanec s minulostí	37
6. Potřes a uč se	39
PRESENT CHALLENGES VÝZVY SOUČASNOSTI	
7. Najdi vedoucí v Kusafiri	41
8. Zvyš povědomí o Fondu Dne zamyšlení	43
9. Cesta temnotou	45
10. Eko vedoucím může být každý	47
11. Sangam vítá každou pomoc	49
12. Družinové problémy	51

OBSAH

FUTURE CHALLENGES VÝZVY BUDOUCNOSTI

13. Umíte si představit rok 2119?	53
14. Zvědavost v Our Cabaña	55
15. V jakém světě chceme žít?	57
16. Dejme šanci míru	59
17. Nechť vládne genderová rovnost	61
18. Cestovatelské potíže	63
It's #TimeToLead	65
SLOVNÍČEK	67
PŘÍLOHY	
A. Karty skutečnost nebo fikce	69
B. Globální programy WAGGGS	73
C. Informace o globálním cíli č. 5	74
D. Šablona na karty aktivit	75

Welcome to World Thinking Day 2019!

Vítejte u Dne zamyšlení 2019!

VÍTE, JAK TO VŠECHNO ZAČALO?

Napovím vám, vše začalo dívkami, které převzaly vedení a něco pro sebe vyžadovaly. Před 110 lety skupina dívek navštívila skautské setkání v londýnském Křišťálovém paláci. Žádaly na lordu Baden-Powellovi, aby vytvořil taky nějakou organizaci i pro dívky. Právě tyto dívky byly průkopnicemi dívčí organizace, ze které vznikla asociace skautek, která má v současnosti 10 milionů členů ve 150 státech světa.

Těmto dívkám věnujeme Den zamyšlení 2019. Chceme oslavit první skautské vedoucí a všechny skauty a skautky, kteří si našli prostor na zdokonalování vedení celého hnutí. Když budete dále zkoumat, co všechno obnáší být vedoucím, zjistíte, že vše, co v našem hnutí děláme, vede k rozvoji vůdčích schopností.



Pro světovou asociaci skautek (WAGGGS) je vedení společná cesta, která nás vede ke spolupráci a přináší pozitivní změny do našich životů, do životů lidí kolem nás a vůbec do celé širší společnosti. My všichni můžeme trénovat schopnost vést druhé lidi tak, že budeme poznávat různé životní cesty a že budeme přemýšlet o světě kolem nás. S využitím toho, co jsme se o sobě dozvěděli, na sobě můžeme dále pracovat a zdokonalovat své vůdčí schopnosti den po dni.

Vymysleli jsme nový model vedení skautů a skautek, takže každý může vědomě pracovat na svých vůdčovských dovednostech. Tento model zahrnuje šest přístupů, které nám pomáhají těžit z našich zkušeností, dívat se na sebe očima druhých a lépe chápat svět kolem nás. Používání různých přístupů se v nás, vedoucích, projevuje nejen v našem chování, ale i v našem rozhodování a jednání.

Chcete-li se dozvědět něco víc o novém modelu vedení WAGGGS, navštivte stránky waggs.org/leadership.



REFLEKTIVNÍ MYŠLENÍ



GENDEROVÁ ROVNOPRÁVNOST



KREATIVNÍ A KRITICKÉ MYŠLENÍ



ZODPOVĚDNÝ PŘÍSTUP



SPOLUPRÁCE



GLOBALNÍ PŘÍSTUP

Letošní balíček ke Dni zamyšlení je navržen tak, aby zábavnou formou seznámil skautky a skauty s různými přístupy k vedení druhých, aniž by se o nich museli předem učit. Vedení: 110 let dobrodružství tě zavede na cestu časem, kde budou propojovány jak naše zkušenosti z minulosti, tak i výzvy a možnosti přítomnosti a budoucnosti. Tato hra ke Dni zamyšlení 2019 zve vás všechny, cestovatele časem, abyste se vydali na dobrodružnou cestu a současně si procvičili své vůdcovské schopnosti.

ARE YOU
READY?
PŘIPRAVENI?

Získejte nášivku Dne zamyšlení 2019 pomocí tří jednoduchých kroků

1. krok: Buď připraven cestovat časem!

2. krok: Zahraj si hru a pusť se do dobrodružství! Ujisti se, že zažiješ nějakou z výzev nesoucích název Ztraceni v čase – zaručíme ti, že to bude zábava.

3. krok: Je **#TimeToLead!** Prozkoumejte vůdcovské zkušenosti, které získáte, a vytvořte si svého inspirativního vůdce.



Nezapomeňte si koupit nášivky k letošnímu Dni zamyšlení.
Najdete je v JUNshopu (www.junshop.cz) nebo ve WAGGGS
online shopu: www.waggs.shop.org.

EXISTUJE SPOUSTA MOŽNOSTÍ,
JAK S WAGGSEM SDÍLET VAŠE
DOBRODRUŽSTVÍ:

 www.waggs.org | www.worldthinkingday.org

 wtd@waggs.org

  [@waggs_world](https://www.instagram.com/waggs_world)

 [waggs](https://www.facebook.com/waggs)

Fond Dne zamyšlení

Fond Dne zamyšlení nabízí spoustu životních výzev vedoucích k proměně vaší komunity a vašeho světa.

Co dokáže váš příspěvek?

Při 10 milionech skautů ze 150 zemí světa je vždy koho podporovat. Vaše finanční příspěvky do Fondu Dne zamyšlení mají obrovský dopad na práci ve WAGGGSu.

Fond Dne zamyšlení v loňském roce:

- Poskytl příležitost mladým ženám být součástí celosvětového programu zaměřeného na vedení a obhajobu dívek a žen v CSW.
- Podporoval naši celosvětovou kampaň Stop násilí, jejímž cílem je ukončení násilí páchaného na dívkách a ženách.
- Byl vytvořen tréninkový program WAGGGS, který podpořil např. konferenci pro vedoucí na Filipínách.
- Umožnil nám pracovat na programu ke Dni zamyšlení.

Chcete-li vědět víc, stáhněte si **Zprávu o vlivu Fondu Dne zamyšlení 2018**, kde uvidíte, jaké zásadní změny bylo možné uskutečnit díky vašim dotacím a příspěvkům: <http://bit.ly/WTDFund2018>

Vaše podpora umožní dívkám a mladým ženám zviditelnit se a stát se vůdčími osobnostmi.

Fundraising pro Den zamyšlení

V letošní hře se můžete zúčastnit aktivity Šíření povědomí o Fondu Dne zamyšlení. Zjistí, jak fond vznikl, proč je důležitý a které WAGGGS programy podporuje.

Každé penny, koruna či cent darovaný do fondu pomáhají zlepšit život dívkám v různých částech světa.

Co takhle se svou družinou či oddílem uspořádat dobročinnou akci a přinést na Den zamyšlení výtěžek z této akce? Jestli máte nějaké vlastní fundraisingové nápady, převeďte iniciativu a uskutečňte je. Nápady na dobročinné aktivity najdeš také na webu WAGGGS pod waggs.org/fundraise.

Proč nepokračovat ve své vůdcovské cestě a nepodpořit nějaké skauty mimo svoji družinku či oddíl? Můžete zapojit i místní komunitu, přátele a rodiny. Uvidíte, čeho všeho jste schopni společně dosáhnout.

Kam zaslat příspěvky ke Dni zamyšlení?

Až se vám povede úspěšně dokončit a vybrat peníze z vaší dobročinné akce, máte dvě možnosti:

- Poslat dary na ústředí. Nejprve ho ovšem kontaktujte a zeptejte se na podrobnosti. Mnoho národních organizací vybírá příspěvky, které poté posílá přímo do WAGGGSu.
- Poslat dary přímo na ústředí WAGGGS. Můžete posílat své příspěvky online, šekem, zaplatit kreditní kartou, nebo poslat bankovním převodem. Podrobnosti najdete na: waggs.org/WTDFund.

Jakmile obdržíme váš dar, zašleme vám **děkovný dopis s certifikátem** jako vyjádření díky za vaše úsilí.

Dobročinné dary a příspěvky do Fondu Dne zamyšlení přijímáme po celý rok!

Pokud máte jakékoli otázky k Fondu Dne zamyšlení, napište e-mail na:

 wtd@waggs.org

Začátek dobrodružství

Máte dva způsoby, jak se připravit na hru letošního Dne zamyšlení.

1

Pokud máte čas před samotným Dnem zamyšlení, věnujte na schůzce se svým oddílem 45 minut části „Připravte se na cestování časem“ (karta 13). Během této schůzky si vytvoříte stroj času a dokončíte aktivity, abyste mohli začít zkoumat nástrahy vedení. Poté použijte cestovní lístek napravo a pozvěte celý oddíl ke hraní hry.

2

Pokud nemáte žádný čas na tuto přípravnou fázi, dejte účastníkům a jejich kamarádům tento cestovní lístek.



Den zamyšlení 2019

Lístek na oslavu

Co kdybyste se mohli vrátit v čase do doby, kdy začal dívčí skauting?

Co kdybyste mohli navštívit jakékoliv světové centrum WAGGGS?
Co kdybyste mohli mluvit se svým budoucím já?

Letošní Den zamyšlení bude inspirující cestou napříč časem. Ale musíte být připraveni! Zabalte si malý batůžek nebo tašku se třemi nezbytnými malými předměty. Každý předmět, který si vyberete, symbolizuje dovednost nebo vlastnost, kterou potřebujete na cestování časem.

Například pokud si myslíte, že potřebujete kreativitu, přibalte si třeba pastelku.

Nezapomeňte si také přinést příspěvek do Fondu Dne zamyšlení!

DOBRODRUŽSTVÍ PRÁVĚ ZAČÍNÁ!

[sem dopište datum a čas schůzky]

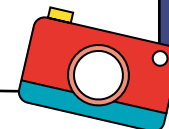
Nezapomeňte účastníkům připomenout, aby s sebou přinesli příspěvky do Fondu Dne zamyšlení.

Sdílejte s námi fotky svých strojů času pomocí hashtagů #TimeToLead a #WTD2019!

 www.waggs.org | www.worldthinkingday.org

@ wtd@waggs.org

  @waggs_world



Připravte se na cestování časem



recyklované materiály na výrobu strojů času

Tento volitelný krátký program můžete zařadit na začátek vašeho setkání ke Dni zamyšlení. Během tohoto programu můžete:



Postavit stroj času:

Přípravy: Připravte si dostatek krabiček od sirek nebo malé recyklované předměty, které jednotlivé týmy přetvoří na své stroje času. Na výzdobu stroje času můžete použít jakékoliv materiály, např. barevné pohlednice, samolepky, zvýrazňovače a lepidlo.

Požádejte oddíl, ať se rozdělí do několika stejných menších skupin, které budou hrát hru Dne zamyšlení. Vysvětlete, že na své další schůzce budete oslavovat Den zamyšlení, jehož letošní výzvou je cestování časem. Aby bylo možné podniknout tuto cestu, potřebuje každý tým svůj vlastní stroj času. Vyzvěte každý tým, aby se dohodl na nezbytných vlastnostech, které musí stroj času mít, a poté je nechte nakreslit, jak by měl vypadat, a postavit prototyp. Každý tým si vytvoří svůj jedinečný stroj času s pomocí krabičky od sirek a dalších materiálů, které má k dispozici.

TIP

Stroj času se bude ve hře používat jako figurka.



Rozproudít konverzaci:

Vybudujte si svůj tým: Jaký má být správný cestovatel v čase?

Během Dne zamyšlení 2019 budete spolupracovat jako tým, abyste mohli cestovat v čase. Budete se muset hodně rozhodovat a zažijete spoustu dobrodružství. Zamyslete se nad tím, jak může každý z vás pomoci dosáhnout svému týmu těch nejlepších výsledků.

Vytvořte svůj vlastní Manifest cestování v čase!

Co je to manifest?

Prohlášení, které popisuje zásady vašeho týmu a prvky vaší spolupráce. Pojměte svůj manifest kreativně.

Co by měl obsahovat:

- Co je podle vás potřeba k tomu, abyste byli sehraný tým cestovatelů v čase.
- Osobní výzvu pro každého člena týmu, která mu pomůže podpořit tým. Každý člen by si měl připravit vlastní výzvu, např. pokud jste běžně stydliví, můžete jako výzvu pojmout mluvení na veřejnosti. Pokud se těžko rozhodujete, můžete si jako výzvu dát, že během hry navrhnete řešení nebo odpověď. Pokud hodně mluvíte, může být vaší výzvou chvíli mlčet a naslouchat.

Jak si vzájemně pomůžete k tomu, abyste během hry opravdu dodržovali svůj manifest?

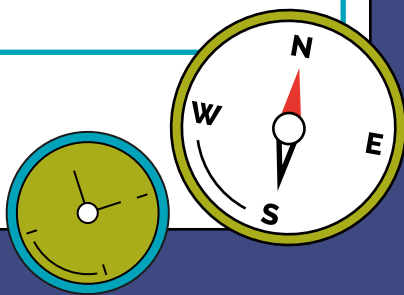


Jak hrát

Vedení: 110 let dobrodružství

Tento rok jsme si na oslavu Dne zamyšlení připravili karetní hru. Zahrajte si ji na schůzce, na výpravě či na oslavě Dne zamyšlení.

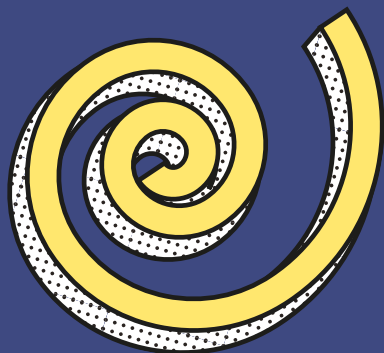
Cíl hry	Vydat se na dobrodružnou cestu časem a objevit nové způsoby vedení. Pracujte v týmech a získejte co nejvíce vůdcovských praktik. Ty získáte tak, že dokončíte současné, minulé a budoucí výzvy. Vaše dobrodružství končí tak, že dáte všechny karty dohromady a vytvoříte tak vedoucího, kterým byste se chtěli stát.
Očekávané výstupy	<ul style="list-style-type: none"> • Uvědomit si, co znamená pojem „vedení“. • Prozkoumat, jak můžete procvičovat své vůdcovské schopnosti každý den. • Dozvědět se víc o WAGGGSu a historii dívčího skautingu. • Sdílet své nápady o vedení se skauty a skautkami z celého světa. • Pobavit se a oslavit Den zamyšlení.
Věková kategorie	Všechny věkové kategorie. Některé aktivity mají doporučenou věkovou skupinu. Vyberte takové karty, které odpovídají vaší cílové skupině.
Velikost skupiny	Dva a více týmů. Hra se nejlépe hraje v menších týmech po 5-6 lidech.
Vítěz hry	Tým, který bude mít po skončení časového limitu nejvíce karet, vyhrává.



Časová náročnost	<ul style="list-style-type: none"> • Pokud na to máte čas, dokončete všechny přípravné aktivity z karty 13 před akcí, na které budete slavit Den zamyšlení. • Záleží jen na vás, jak dlouhá bude hra! Doporučujeme cca 10 minut na přípravu, 60 minut na sběr karet a 20 minut na dokončení závěrečné aktivity. • Každá výzva zabere v průměru 10 minut, nicméně na kartě najdete vyznačený čas. • Pokud chcete hrát hru kratší dobu, vynechejte více časově náročné karty. Naopak pokud ji chcete prodloužit, můžete si vytvořit své vlastní aktivity s pomocí vzorové karty 75.
Nezbytné potřeby	<ul style="list-style-type: none"> • Člověk, který bude řídit hru. Tím může být vedoucí nebo se na této pozici mohou střídát členové týmu. • Vytisknuté kopie karet, každá karta by měla mít nejméně velikost A5. • Pokud si karty tisknete sami, vytiskněte si balíček jednostranně a potom každou stranu uprostřed přehněte, abyste vytvořili karty. • Pokud nemáte možnost karty vytisknout ani vytvořit, použijte papíry ve třech různých barvách. Ty připravte tak, jak je uvedeno níže, na každý papír napište číslo karty. Mějte po ruce kopii brožurky (elektronickou nebo tištěnou), abyste viděli jednotlivé aktivity. • Každý tým potřebuje svoji figurku stroje času, kterou umístí na herní plán. Touto figurkou může být stroj času vytvořený během přípravné aktivity nebo cokoli, co si tým vybere. • Pro vaz nebo provázek, který je dostatečně dlouhý na to, aby vytvořil spirálu, případně křída, kterou můžete nakreslit spirálu na zem. • Šest malých krabiček nebo skleniček na příspěvky do Fondu Dne zamyšlení.
Věci ke hře	<ul style="list-style-type: none"> • deset různých recyklovaných věcí, které může použít každý tým • šátky nebo věci na zavázání očí • pera nebo tužky • papíry • křídly • foťák nebo telefon na focení • tabulka s cíli udržitelného rozvoje z karty 57 • instrukce na složení origami holubice z karty 59

Připravte si následující předměty a mějte je poblíž, abyste měli vše potřebné na všechny aktivity při ruce.

Příprava hry



1 Instrukce a karty s výzvami „Ztraceni v čase“ dejte na stranu.

2 Pomocí křídý či provazu vytvořte velkou spirálu o rozměrech přibližně 1,5 x 1,5 metru. Ta bude sloužit jako herní plán.

3 Rozdělte účastníky do menších týmů po 5-6 členech.

- Každý tým si vybere věc, kterou bude používat jako svůj stroj času. Buď to může být cokoli, co má u sebe, nebo stroj času, který si vytvořil během přípravné aktivity.

4 Domluvte se, jak dlouho budete hrát, a nastavte si časomíru. Nezapomeňte si v rámci svého setkání vymezit 20 minut na závěrečnou aktivitu z karty 65.

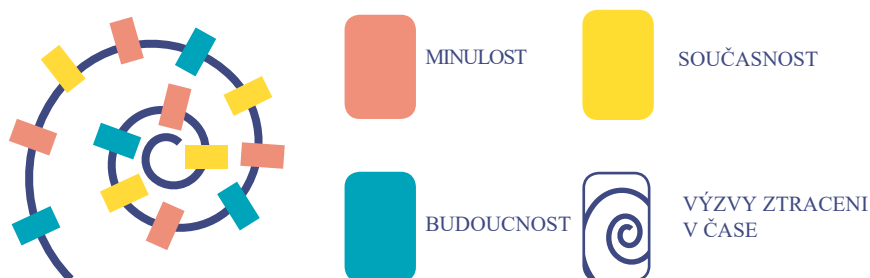
5 Začínáme! Týmy se střídají, začíná nejmladší člen.

2 ZPŮSOBY, JAK HRÁT

1. MOŽNOST: SKOKY ČASEM

Příprava

- Zamíchejte karty dohromady a poskládejte je náhodně do spirály rubem (strana B) nahoru.



Pravidla

Týmy se střídají po kolech. Tým, který je na tahu:

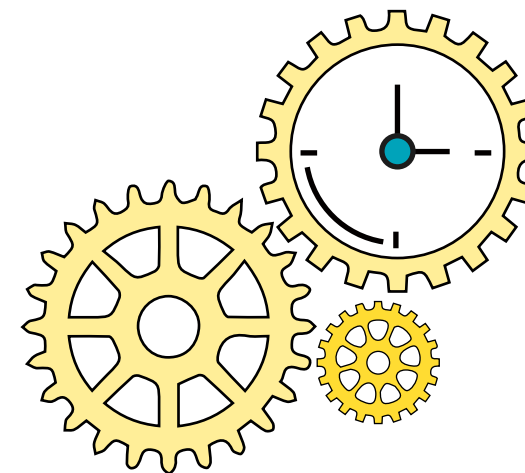
1. Přečte si zaměření jednotlivých karet a vybere si, které se chce věnovat.
 2. Hodí svým strojem času tak, aby přistál na zvolené kartě.
- Pokud stroj času přistane na kartě (ať už na té vybrané nebo na jakékoliv jiné, protože stroj času je nevyzpytatelný!), tým si ji vezme a splní aktivitu na lící straně (straně A). Poté si kartu ponechá.
 - Pokud stroj času karty mine a zůstane na prázdném místě uvnitř nebo vně spirály, rozhodčí přečte výzvu Ztraceni v čase z karty 25. Tým splní výzvu Ztraceni v čase a řídí se jakýmkoliv instrukcemi, které dostane.

3. Na řadě je další tým.
4. Hrajte, dokud nevyprší čas anebo nezbudou žádné karty. Tým s nejvíce kartami na konci hry vyhrává.
5. Všechny týmy dokončí závěrečnou aktivitu z karty 65, aby dokončily hru.

Poznámka: Některé aktivity plní všechny týmy; v takových případech kartu získává původní tým, který si ji zvolil, pokud není u aktivity uvedeno jinak.

Úprava: Závod s časem

Pravidla zůstávají stejná, jen s tím rozdílem, že namísto toho, aby se týmy střídaly a sledovaly ostatní týmy, jak plní své aktivity, mohou plnit další aktivity hned poté, co dokončí svou předešlou aktivitu. To znamená, že lépe organizované týmy mají větší šanci k získání více karet a všichni budou mít co dělat, ale nebudou se příliš zajímat o to, co se děje kolem. Když se využijí všechny karty, hra končí a tým s nejvíce kartami vyhrává.

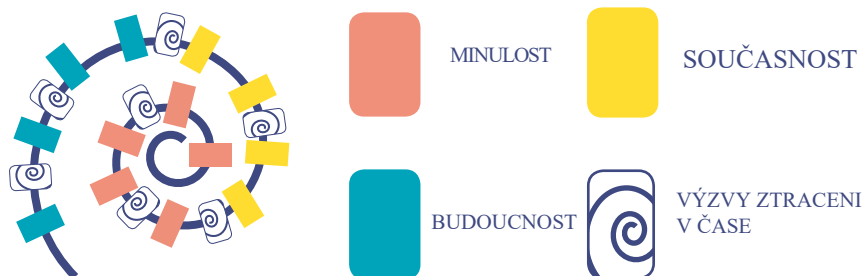


2. MOŽNOST:

Z MINULOSTI DO BUDOUCNOSTI

Příprava

- Budete potřebovat hrací kostku nebo kolečko s očíslovanými částmi a 27 malých kousků papíru.
- Karty pokládejte ve spirále od středu ven, od minulosti přes současnost do budoucnosti. Karty musí být položeny rubem nahoru (strana B s vůdčím cvičením).
- Mezi jednotlivé karty položte vždy kousek papírku nebo na plochu, na které jsou karty položeny, nakreslete mezi kartami symboly. Ty budou představovat výzvy Ztraceni v čase.



Pravidla

Týmy začínají se svými stroji času ve středu spirály a postupně se střídají. Tým, který je na tahu:

1. Hodí kostkou a pohne svým strojem času dopředu podle vrženého čísla.

- Pokud přistane na kartě, vezme si ji, splní úkol na lící straně (strana A) a kartu si ponechá.
- Pokud přistane na výzvě Ztraceni v čase (představovanou papírkem či symbolem), rozhodčí přečte výzvu z karty 25. Tým splní výzvu Ztraceni v čase a řídí se instrukcemi, které dostane.

2. Hraje další tým.

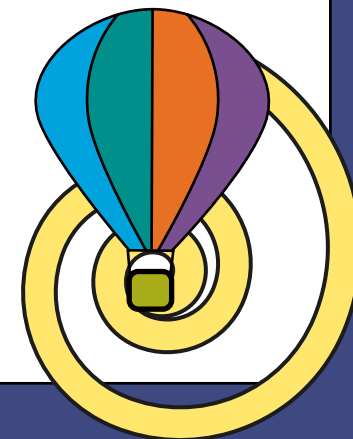
3. Pokud se tým dostane na konec spirály, dostane jeden tah navíc a vrátí se do středu spirály, odkud může vyrazit na další cestu.

4. Hrajte, dokud nevyprší čas anebo nezbudou žádné karty. Tým s nejvíce kartami na konci hry vyhrává.

Poznámka: Některé aktivity plní všechny týmy; v takových případech kartu získává tým, který kartu vybral, pokud není u aktivity uvedeno jinak.

Úprava hry: Zaseknutí v minulosti

Pravidla zůstávají stejná, s tím rozdílem, že pokud nějaký tým dosáhne konce spirály, hra končí a vyhrává tým s nejvíce kartami. V této verzi ale všechny výzvy Ztraceni v čase, namísto toho, aby stroj času posunuly vpřed na další kartu, ho vrátí zpět do středu spirály

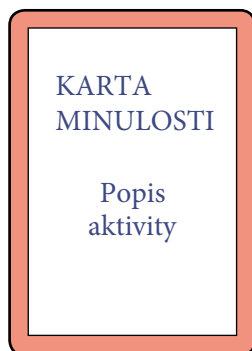


Adaptace hry

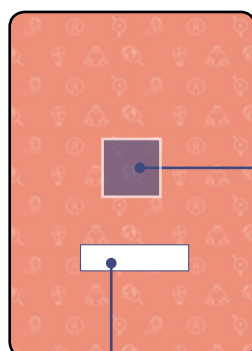
Karty můžete také použít také, aby vyhovovaly vašim představám oslavy Dne zamyšlení, například:

- Vyberte karty a vytvořte stanoviště pro základní či rozšířenou hru.
- Pokud hrajete s opravdu velkou skupinou hráčů, mohou týmy namísto sbírání karet pouze sepisovat, jaké úkoly splnily a co získaly. Karty nechte ve spirále, aby na nich mohly přistát další týmy.
- Dejte kopie karet každé družině, ať si mohou hru zahrát mezi sebou.
- Poskládejte karty do různých vzorů nebo je s jejich pomocí vytvořte stezku k pokladu.
- Během oslavy Dne zamyšlení zamíchejte karty a jednou za čas jednu vytáhněte. Všichni musí přestat s tím, co právě dělají, a musí splnit výzvu, poté se mohou vrátit zpět k oslavám.

STRANA A



STRANA B



Díky této značce poznáte, které přístupy a dovednosti daná aktivita procvičuje.

Studijní cíl aktivity



REFLEKTIVNÍ MYŠLENÍ



KREATIVNÍ A
KRITICKÉ MYŠLENÍ



SPOLUPRÁCE



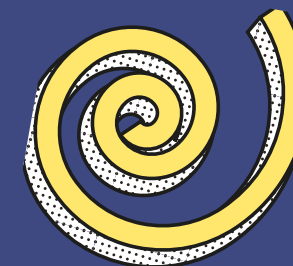
GENDEROVÁ
ROVNOST



ZODPOVĚDNÝ
PŘÍSTUP



CELOSVĚTOVÝ PŘÍSTUP



Výzvy Ztraceni v čase (1/2)

Použijte tyto karty, pokud tým se svým strojem času nepřistane na žádné z karet minulosti, současnosti či budoucnosti. Přečtěte výzvu Ztraceni v čase a poté zaškrtněte políčko, abyste věděli, které úkoly jste již splnili. Postupně plňte úkoly z listu, dokud se nedostanete na konec, pak začněte od začátku.

- Ale ne, váš stroj času se rozbil! Vynecháváte příští kolo, abyste jej mohli opravit.
- Setkali jste se se skauty z minulosti na jejich cestě k ostrovu Brownsea. Naučte je nějakou písničku k táboráku.
- Propadli jste se portálem do minulosti a potkali jste sami sebe. Jděte na kartu minulosti dle vašeho výběru.
- Agnes Baden-Powell vás vzala do budoucnosti. Pohněte svým strojem času na jakoukoliv kartu budoucnosti.
- KARTA SKUPINOVÉ VÝZVY:** U této výzvy si udělejte poznámku a požádejte kamaráda nebo družinu, aby vám ji pomohli v průběhu hry splnit.
- Pokud vyjmenujete pět světových center, dostanete extra hod.
- Víte, proč máme Fond Dne zamyšlení? Pokud odpovíte správně, získáte extra hod, pokud ne, vynecháte kolo. Pro více informací koukněte na kartu 9.
- Potkali jste skautky a skauty z budoucnosti, kteří mluví pro vás neznámou řečí. Najděte způsob, jak říct „Přejeme pěkný Den zamyšlení!“ bez použití slov
- Řekněte skautský slib pozpátku a získejte tak extra hod.
- Z lidí ve své družině či oddílu vytvořte WAGGGS trojlístek a získejte tak hod navíc.
- Setkali jste se se skautkami a skauty z minulosti. Protože jste byli tak moc zabraní do povídání si s nimi, příští kolo nehrajete.
- Předvedte týmový pokřik nebo vynechte příští kolo.
- Jako tým jmenujte jednoho vedoucího či vůdčí osobnost, která vás inspiruje. Řekněte oddílu, proč, a můžete svým strojem času házet znovu.
- Pokud vyjmenujete tři země, kde se pořádaly akce světového centra Kusafiri, můžete si vzít kartu minulosti dle svého výběru.



Lost in Time Challenges

Výzvy Ztraceni v čase (2/2)

(Odpověď: Ghana, Jižní Afrika, Rwanda, Keňa, Nigérie, Benin, Madagaskar, Uganda).

- Potkali jste skautky a skauty z budoucnosti. Jakou jednu věc byste chtěli vědět o budoucím hnutí?
- Zazpívejte svoji oblíbenou skautskou písničku, abyste mohli hodit strojem času ještě jednou.
- Potkali jste skupinu ztracených cestovatelů v čase, kteří potřebují pomoc. Dejte jakoukoliv svoji kartu týmu s nejméně kartami.
- Váš stroj času proletěl skrze portál. Pohněte svým strojem času na jakoukoliv výzvu dle vlastního výběru.
- Tak moc si užíváte návštěvu jednoho ze světových center, že zapomenete hrát. Vynecháváte jedno kolo.
- Přispěl váš tým do Fondu Dne zamyšlení? Pokud ano, získáváte extra hod, pokud ne, jedno kolo vynecháváte.
- Jmenujte jednu zemi, o které byste se toho chtěli dozvědět víc a proč. Hodte svým strojem času znovu.
- PRO VŠECHNY TÝMY:** Vymyslete nápad na fundraising, který pomůže sesbírat příspěvky pro Fond Dne zamyšlení.
- Během vašich cest časem jste potkali nějaké přátele a začali jste se bavit o vedení. Vyměňte si jednu kartu s vámi vybraným týmem.
- Řekněte jazykolam nebo jedno kolo nehrajete.
- Když uděláte něco, co inspiruje další lidi, tak si tím vlastně procvičujete své vůdčí schopnosti. Může někdo z vašeho týmu říct, co udělal za poslední týden a co inspirovalo někoho dalšího? Pokud ano, získáváte extra hod.
- PRO VŠECHNY TÝMY:** Týmy mají jednu minutu na to přijít na způsob, jak vylepšit svůj stroj času. Tým s nejlepším nápadem hraje jako další a získává volný pohyb na kartu budoucnosti.
- Kdybyste měli jedno přání ke změně vaší komunity k lepšímu, co by to bylo? Shodněte se jako tým a podělte se o svůj nápad. Získáváte další hod strojem času.



Lost in Time Challenges

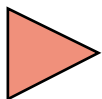
1. Něco pro dívky



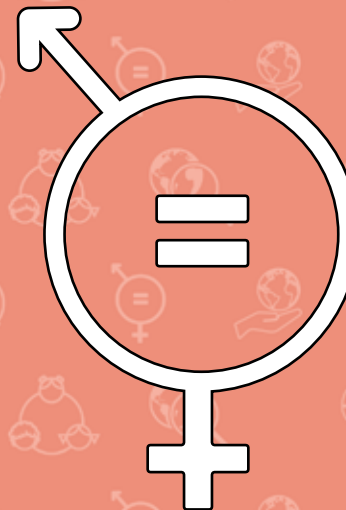
Příprava: Budete potřebovat propisky nebo tužky a papíry – dostatek pro všechny účastníky.

V roce 1909 se skupina dívek objevila na skautském setkání u Křišťálového paláce s požadavkem se k nim přidat. Robert Baden-Powell a jeho sestra Agnes poté vymysleli dívčí skauting jako „něco, kam se mohou přidat i dívky“.

Je čas jít ve stopách prvních skautek! Vymyslete slogan nebo prohlášení, které mohly dívky použít u Křišťálového paláce, aby přesvědčily lorda Baden-Powella k vymyšlení „něčeho pro dívky“. Každý člen týmu se „obuje do bot“ těchto dívek tak, že vstoupí do stopy, kterou jste vytvořili, a sdělí svůj slogan.



Řekněte skupině, na jaké věci by se podle vás mělo hnutí zaměřit. Vyjádřete se jakýmkoliv způsobem chcete (básní, písničkou, obrázkem, proslovem nebo plakátem).



Vůdčí osobnosti
oceňují hodnotu hnutí
vedeného dívkami.

Během této aktivity se můžete vyfotit nebo natočit a sdílet fotku či video s WAGGGSem!

@ wtd@waggs.org

f waggs

ig @waggs_world



2. Pád důvěry

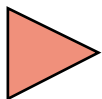
Baden-Powell vytvořil takzvaný družinový systém, aby podpořil první skauty ke spolupráci v malých týmech. Zkuste si tuhle týmovou výzvu k posílení vaší vlastní skupiny.

AKTIVITA
PRO CELOU
SKUPINU

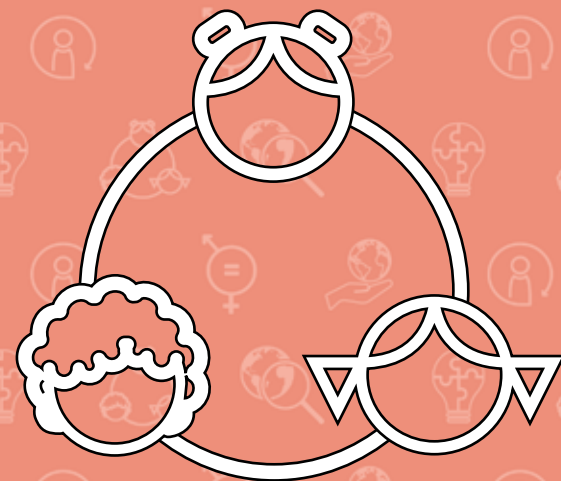
1. krok: Každý tým stojí v kolečku, v jehož středu stojí jeden ze členů týmu. Zbytek tvoří vnější kruh. Stoupněte si tak, že jedna vaše noha bude více vpředu než ta druhá asi tak o šířku vašich ramen. Tím získáte stabilitu. Hráči ve vnějším kruhu dají ruce tak, aby je měli ve výšce ramen člověka uprostřed (tak, aby ho mohli chytat).

2. krok: Člověk uprostřed má tři pokusy na „pád“ ke členům ve vnějším kruhu. Člověk uprostřed začne aktivitu hláškou „Jsou chytači připraveni?“, lidé v kruhu odpoví: „Připraveni!“. Člověk uprostřed řekne „Padám!“ a čeká, až mu ostatní odpoví „Padej!“.

3. krok: Jestli si člověk uprostřed věří, může říct ostatním, aby šli ještě o krok dál, čímž vytvoří větší kruh a větší vzdálenost mezi padajícím a těmi, co ho chytají. Nehledě na směr by se všichni měli snažit chytat.



Diskutujte ve svém týmu. Jaké to bylo, když jste podstoupili pád důvěry? Proč je důvěra důležitá pro silný tým?



Vůdčí osobnosti
budují ve svém týmu
důvěru

3. Hej, to není správné!



Je rok 1908 a váš bratr právě dostal k narozeninám knihu s názvem Scouting for Boys (Skauting pro chlapce). Je o učení se praktických dovedností, kempování a získávání nových kamarádů. Zní to velmi zábavně a chtěli byste se přidat, ale lidé říkají, že skauting není pro dívky.

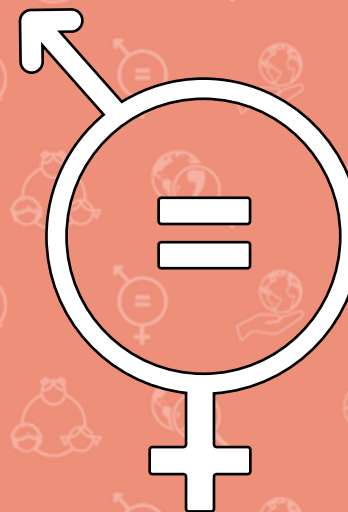
AKTIVITA
PRO CELOU
SKUPINU

Co uděláte a proč?

- Přidáte se do družiny vašeho bratra i přes to, co říkají lidé. Je na čase, aby pochopili, že dívky jsou stejně schopné jako kluci.
- Rozhodnete se vytvořit svoji vlastní dívčí družinu. Vy a vaši kamarádi budete i tak skauty.
- Chcete si obhájit, proč by měly dívky mít možnost se přidat ke skautům. Každá dívka by měla mít možnost být skautkou.

Co vaše odpověď říká o vašich vůdčích schopnostech:

- **Odpověď A:**
Myslíš si, že přimět lidi změnit postoje a názory je to nejlepší, co můžeš pro rovnoprávnost udělat. Přemýšlej o lidech, které vidíš každý den, jako rodina a kamarádi. Už jsi někoho z nich slyšel mluvit špatně o dívkách? Najděte důvody, proč by měli změnit názor.
- **Odpověď B:**
Nejsi někdo, kdo by plýtvat časem. Když vidíš nespravedlnost, okamžitě hledáš řešení. Přemýšlej o všem nespravedlivém, co se děje dívkám ve tvém okolí. Jsou tu nějaké způsoby, kterými můžeš ve své komunitě překonat nerovnoprávnost mezi pohlavími?
- **Odpověď C:**
Vidíš vždy vše jako celek. K dívkám by se mělo přistupovat stejně. Přemýšlej o ženských právech v naší zemi. Jak můžeš obhájit to, aby měly ženy stejná práva jako muži?



Vůdčí osobnosti
hledají řešení
genderové nerovnosti

4. Fakta nebo fikce?



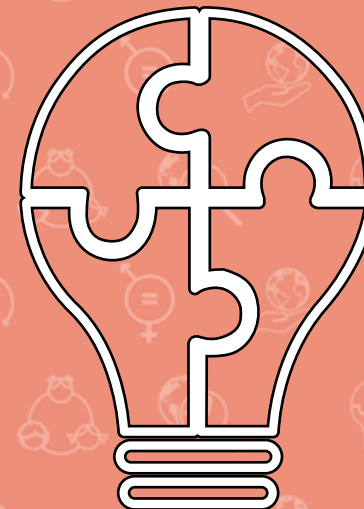
Pro tuto aktivitu jsou potřeba karty „zábavná fakta o skautech a skautkách“ (str. 69-72). Váš tým bude představovat mluvčí. Všechny ostatní týmy jsou hadači, neměli by proto vědět, co je na kartě.

AKTIVITA
PRO CELOU
SKUPINU

Mluvčí řeknou tři věty z historie skautů a skautek. Dvě jsou pravdivé (jsou z karet faktů) a jedna je lež, kterou si váš tým vymyslí. Zkuste vaši lež udělat co nejvíce uvěřitelnou. Vaším cílem je zmást hadače.

Když si vyberou svůj tip, mluvčí odhalí, co z toho byla lež.

▶ Jestli mluvčí přesvědčí více než polovinu hadačů, získají kartu aktivity. Jestli ne, karta je vrácena zpět do hry.



Vůdčí osobnosti
stále hledají pravdu

5. Tancujte se svou minulostí



AKTIVITA
PRO CELOU
SKUPINU

1. krok: Každý v týmu se zamyslí nad svou oblíbenou písní a začne si ji v duchu zpívat, aniž by vyluzoval jakýkoliv zvuk.

2. krok: Až budete připraveni, začněte tančit v rytmu písně, kterou si broukáte v hlavě, jako byste byli na silent discu!

3. krok: Dvě minuty tančete na melodii ve své hlavě!

Až skončíte, rozdělte se do dvojic a sdělte si své dojmy:

- Jak jste se cítili při tanci na tóny, které jste „slyšeli“ pouze vy?
- Bylo to těžké? Proč?
- Tančili byste stejně před dvěma lety? Byla by pro vás tato aktivita před lety snazší? Proč si myslíte, že to tak je?
- Bylo by pro vás snazší absolvovat tuto aktivitu mimo skautský okruh? Proč si myslíte, že to tak je?

Pokud je tato aktivita pro vaši skupinu těžká, můžete pustit nějakou hudbu, na kterou můžete tančit.



Vedoucí se stále učí
být k sobě upřímní

6. Potřes a uč se



Je rok 1914, kdy skauting dorazil do tehdejšího Československa, a vy patříte mezi první skauty. Chcete zapojit více lidí ze všech koutů země.

Je to vzrušující, ale zároveň si musíte dávat pozor, neboť nikdy nevíte, jak skauting zapadne do místních komunit.

3=F;H;F3
BDA 57>AG
E=GB@G

Rozdělte se na dvojice. Každá dvojice si vymyslí zvláštní pozdrav, specifické potřesení rukou. Jakmile ho všichni vymyslí, páry se rozdělí a každý si najde nového partnera.

Jakmile se vytvoří nové dvojice, nechte je, ať se vzájemně představí a naučí se své pozdravy. Nová dvojice pak vytvoří nový pozdrav tak, že zkombinuje své pozdravy dohromady.

Tohle zopakujte ještě jednou a požádejte účastníky, aby zopakovali všechny pozdravy, které se předtím naučili.

Poté se vraťte do skupiny a udělejte jeden velký kruh. Požádejte účastníky, aby předvedli všechny pozdravy, které se naučili.

Debatujte:

- Jak moc se v průběhu hry změnilы pozdravy?
- Zkusili jste jinou metodu, abyste splnili svůj úkol?
- Jak jste se u toho cítili? Co fungovalo nejlépe?
- Vybavíte si chvíle, kdy musíte pracovat s lidmi či v prostředí, které je vám neznámé?
- Jak jste si upravili svůj pozdrav?



Vedoucí překonávají
nové výzvy pomocí
svých předchozích
zkušeností

7. Najděte vůdce na Kusafiri



Více informací na: www.waggs.org/kusafiri

Světové centrum Kusafiri pořádalo v roce 2017 akci nazvanou Arts4Change na Madagaskaru. Zkoumali jsme způsoby, jak využívat kreativity k rozvinutí vůdčích schopností.

Vedení nemusí být vždy viděno nebo slyšeno, někdy může být jen cítěno!



- 1. krok:** Vytvořte s oddílem kruh.
- 2. krok:** Jeden člověk odejde z místnosti. Zbývající účastníci si zvolí vedoucího.
- 3. krok:** Zvolený vedoucí začne dělat jakoukoliv činnost, zvuk nebo pohyb a všichni ostatní po něm to, co dělá, opakují. Vedoucí skupiny může kdykoliv změnit to, co dělá, a zbytek skupiny se musí přizpůsobit.
- 4. krok:** Člověk, který stál venku, přijde nazpět a postaví se doprostřed kruhu. Má tři pokusy na to zjistit, kdo všechny vede. Zatímco člověk uprostřed hádá, zbytek skupiny pokračuje v hraní hry a jejich zvolený vedoucí může pokračovat ve změnách svých pohybů.
- 5. krok:** Pokud člověk uprostřed uhodne vedoucího správně, zatleskejte mu. Když neuhodne, potlesk je věnován vedoucímu skupiny.

Vyberte někoho dalšího, aby šel za dveře, a nového vedoucího, abyste mohli hrát hru znovu.

Poté, co si zahrajete několik kol, si popovídejte o tom, co fungovalo a co ne na 'utajení' vedoucího.

- Jaké prvky dělají ve hře vedoucího dobrým?
- Jaké z těchto vlastností nebo rysů mohou být použity v běžném každodenním životě?

KARTA SOUČASNOSTI



Vedoucí sdílí vůdčí
schopnosti se svými
oddíly

Sdílejte fotky z Kusafiri hry s
WAGGGSem a světovým centrem
Kusafiri skrze sociální média

waggs | kusafiriworldcentre

  @waggs_world | @kusafiriwc

#TimeToLead | #WTD2019

8. Šiřme povědomí o Fondu Dne zamyšlení



Příprava: Dost pastelek nebo barevných tužek a papírů pro každý tým. Šest sklenic nebo malých krabiček a cedulky s tvrzeními 'Dívky na celém světě můžou', které jsou napsány níže. Účastníci aktivity budou potřebovat mince.

AKTIVITA
PRO CELOU
SKUPINU

- 1. krok:** Postavte daných šest krabiček nebo skleniček a popište je podle tvrzení níže.
- 2. krok:** Řekněte oddílu, že každý rok Fond Dne zamyšlení podporuje WAGGGS, aby dal více dívkám šanci dělat úžasné věci. Přečtěte seznam tvrzení níže (Dívky na celém světě můžou...) oddílu a zkontrolujte, jestli všichni pochopili jejich význam.
- 3. krok:** Každý hráč si vybere tvrzení, se kterým nejvíce souhlasí, a vloží svoje mince Fondu Dne zamyšlení do krabičky nebo skleničky, která k danému tvrzení patří.

Dívky na celém světě můžou...

1. zabránit vzniku násilí na dívkách a mladých ženách
2. dělat zdravá rozhodnutí pro sebe i pro ostatní
3. více věřit v sebe
4. mluvit otevřeně a prokázat hloupost mýtu o perfektním vzhledu
5. zůstat v bezpečí v online světě
6. promlouvat a být slyšeny

4. krok: Spočítejte, které tvrzení získalo nejvíce hlasů, a podívejte se na kartu 73, abyste zjistili, který program WAGGGS dává oddílu šanci k jeho provedení. Vyzvěte oddíl, aby si zjistil více o programu, který získal nejvíce hlasů.



Nezapomeňte vybrat mince z této aktivity, aby se mohly poslat WAGGGSu a byly přidány do Fondu Dne zamyšlení!

KARTA SOUČASNOSTI



Vedoucí budoují
silnější skautské hnutí

9. Cesta tmou



POMŮCKY: pásky nebo šátky přes oči

Příprava: Na tuto aktivitu budete potřebovat velký otevřený prostor a věci jako šátky, aby účastníci aktivity nemohli vidět. Pokud je to u mladších účastníků problém, nemusí mít přes oči nic.

Seminář Juliette Low Seminar (JLS) je jedním z nejvýznamnějších vůdcovských kurzů pro mladé ženy a dívky. V roce 2019 bude pořádán největší kurz JLS vůbec, kde bude až 1 000 účastnic ve věku od 20 do 30 let.

Pro více informací přejděte na: <http://bit.ly/JLS2019> nebo napište na international@skaut.cz, kde vám o semináři řeknou více.

Představte si, že jste na Juliette Low Seminar a je pozdě v noci. Setkali jste se se svou družinou na tomhle mezinárodním semináři. Nejste schopni spolu komunikovat slovy, jelikož nikdo nemluví stejným jazykem. Musíte spolupracovat ve skupině, abyste se dostali do tábora, jak nejrychleji to půjde.

- 1. krok:** Stanovte si dva body v prostoru. Jeden bude začátek a druhý konec cesty.
- 2. krok:** Skupina má zavázané oči a nesmí spolu mluvit. Jenom jeden člověk oči zavázané nemá, ten se stává vedoucím skupiny pro tuto aktivitu. Má za úkol bez mluvení dostat skupinu ze začátku na konec cesty.
- 3. krok:** Na konci aktivity ve skupině diskutujte, jak to šlo. Jak se cítil vedoucí skupiny? Zažili jste už komunikaci s lidmi, kteří vám nerozuměli? Jak jste to vyřešili? Jak mohla skupina se zavázanýma očima pomoci s dosáhnutím cíle?

Fond Dne zamyšlení také podporuje mladé ženy v účasti na mezinárodních akcích WAGGGSu. Už jste přispěli?

KARTA SOUČASNOSTI



Vedoucí přizpůsobují
své chování svému
prostředí

10. I já můžu být ekovedoucí



Více informací na: www.ourchalet.ch

Příprava: mobilní telefon s foťákem nebo kamera



AKTIVITA
PRO CELOU
SKUPINU

Každý rok se skauti a skautky ve věku od 18 do 25 let účastní semináře Helen Storrow Seminar, který organizuje WAGGGS. Akce se koná ve světovém centru WAGGGS - Our Chalet ve Švýcarsku. Seminář nabízí možnosti, jak se podílet na ochraně životního prostředí. Současně se může na seminář připojit kdokoli online. V roce 2018 se semináře zúčastnilo 700 skautek.

1. krok: Ve skupinách během pěti minut vyfotťte kreativní vtipnou fotku, na které bude zachyceno, jak se váš oddíl může podílet na ochraně životního prostředí.

2. krok: Ukažte fotky vašemu vedoucímu. Nej kreativnější a nejvtipnější tým získá tuto kartu.

Jděte dál: Diskutujte společně, jak můžete uskutečnit své nápady.


KARTA SOUČASNOSTI



Vedoucí si váží malých
činů, které společně mají
velký dopad

Sdílejte fotku s WAGGGSem a Our Chalet na sociálních sítích!

 [waggs | ourchalet](#)

  [@waggs_world](#) | [@our_chalet](#)

#TimeToLead | #WTD2019

11. Sangam potřebuje tvou pomoc



Více informací na:
www.sangamworldcentre.org



Příprava: Vyberte 10 různých recyklovatelných předmětů, které může každá skupina používat

AKTIVITA
PRO CELOU
SKUPINU

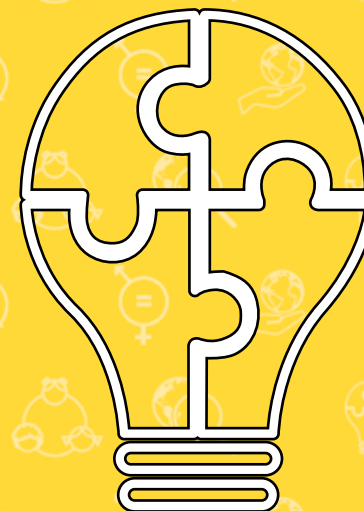
Dobrovolníci ze Sangamu jsou zodpovědní za průběh programu pro skauty a skautky, kteří navštíví toto centrum. Tyto dovednosti jsou jednou z klíčových oblastí vůdčích schopností, které si dobrovolníci rozvíjí v průběhu svého pobytu a práce v Sangamu. Dobrovolníci musí být kreativní a přizpůsobit se potřebám účastníků v každé situaci.

1. krok: Vytvořte v týmu jednoduchou aktivitu pro ostatní skupiny, ve které musíte použít recyklovatelné předměty.

2. krok: Až aktivitu vymyslíte, vedoucí skupiny ji představí ostatním týmům.

TIP: Mladší účastníci mohou představit hru nebo písničku, kterou znají.



KARTA SOUČASNOSTI



Vedoucí vytváří prostor pro tvořivost

Sdílejte s WAGGGSem a Sangamem pomocí sociálních médií fotky vašeho oddílu při aktivitách:

 wagggs | sangamworldcentre

  @wagggs_world | @sangamwc |
@sangamworldcentre

#TimeToLead | #WTD2019

12. Družinové problémy



Jsi rádce družiny a začalo k vám chodit nové děvče. Nejen, že je nová, ale taktéž se přistěhovala z jiné části země. Nedaří se jí zapadnout do kolektivu a ostatní by ji nejraději poslali pryč.

AKTIVITA
PRO CELOU
SKUPINU

Co uděláš?

- Svolej družinovou poradou a vytvoř aktivitu, která pomůže ostatním zamyslet se nad různými kulturami a postoji.
- Promluv si s novou členkou a zbytkem družiny zvlášť, abys lépe porozuměl problému.
- Požádej svou družinu, aby vymyslela hru pro celý oddíl. Tím docílíš spojení povědomí o kultuře s výhodami práce ve skupinách s různými lidmi. Zeptej se jich, co se při tom naučili.

Dělá tě toto vedoucím?

- Odpověď A:**
Ano, dělá. Uvědomění si, proč lidé přemýšlí a chovají se jinak, nám pomáhá při společné práci a přizpůsobení našeho chování. Nezapomínejme uvažovat nad tím, jak se cítí ostatní, a zkusme se vžít do jejich situace.
- Odpověď B:**
Samozřejmě. Je důležité sesbírat co nejvíce informací. Pochopením situace můžeš vybrat řešení, které bude nejlépe fungovat.
- Odpověď C:**
Ano. Práce s lidmi, kteří nemají stejné zkušenosti jako my, pomáhá seberozvoji. O tomhle vedení a skauting je. Je dobré uvědomit si, že zkušenosti mají vliv na chování lidí.

KARTA SOUČASNOSTI



Vedoucí se
dostávají do
vnitřního světa
ostatních

13. Co bude v roce 2119, umíte si to představit?



Příprava: Dostatek psacích potřeb a papírů pro každého člověka.

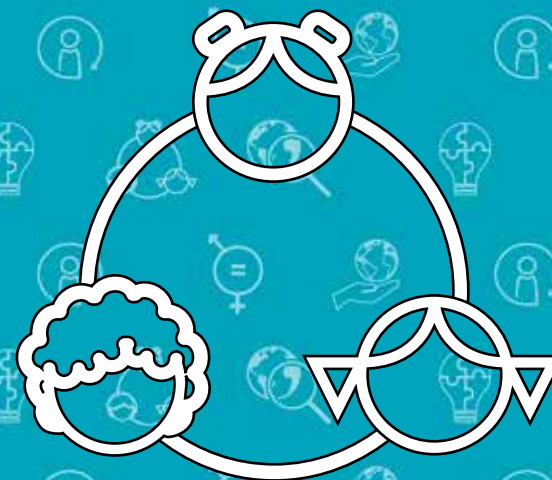
Jaké to asi bude, být skautským vedoucím za 100 let, v roce 2119?

AKTIVITA
PRO CELOU
RODINU

1. **krok:** Každý namaluje obličej skauta nebo skautky z roku 2119 na horní stranu papíru. Můžou přikreslit cokoli kolem hlavy, co si představí v roce 2119.
2. **krok:** Přelož papír tak, aby byl vidět pouze poslední centimetr kresby. Každý pošle svůj papír sousedovi vlevo.
3. **krok:** Každý přikreslí na papír trup. Znovu přeloží papír stejným způsobem.
4. **krok:** Znovu pošleme papír sousedovi vlevo. Tentokrát přikreslíme nohy.
5. **krok:** Papíry posíláme naposled doleva. Každý rozloží papír a a pak můžete porovnávat kresby skautů z roku 2119 s ostatními.

Diskutujte, co všechno bude jiné ve skautování za 100 let?

Sdílejte své nápady a obrázky na sociálních médiích pomocí hashtagů #TimetoLead a #WTD2019.



Vedoucí
společně
přináší různé
pohledy na věc

14. Zvědaví v Our Cabaña

Je ti 24 let a jsi v létě dobrovolníkem na základně Our Cabaña. Je to poprvé, co jsi v Mexiku a taky tvá první návštěva světového centra. Nikdy předtím si nebyl obklopen tolika skauty a skautkami z různých států.



Co uděláš a proč?

- A. Zeptáš se každého na nějakou otázku. Chceš se o nich více dozvědět, jako třeba co snídají? Jaký je skauting v jejich zemích? Jaké to je být chlapcem či dívkou v zemi, ve které žijí?
- B. Rozhodneš se dozvědět co nejvíce o mexických skautech a skautkách. Chceš, aby tvůj zážitek byl co nejvíce místní.
- C. Využiješ příležitosti naučit se více o historii Our Cabaña a mezinárodním hnutí. Zjišťuješ, že skauting je opravdu celosvětové hnutí!

Co to vypovídá o tvém vedení:

- **Odpověď A:**
Jste velmi zvědaví. Využíváte informace, které jste nasbírali, a snažíte se vžít do kůže ostatních. Jaký je jejich den? Jestli mají rozdílné názory než vy, odkud by mohly pocházet?
- **Odpověď B:**
Ceníte si každé příležitosti porozumět souvislostem a prostředí. Využíváte je, abyste jim přizpůsobili své chování. Některé věci, které řeknete nebo uděláte doma, mohou být pro někoho nesmyslné nebo neobvyklé.
- **Odpověď C:**
Rádi propojujete své činy za větším účelem. Přemýšlíte o tom, jaký má vaše družina dopad na společnost a jak je propojena s naším mezinárodním hnutím.

KARTA BUDOUCNOSTI



Vedoucí se stále
vzdělávají o světě
kolem sebe

Sdílejte své odpovědi s WAGGGSem a základnou Our Cabaña pomocí sociálních sítí!

#TimeToLead | #WTD2019

f waggs | ourcabana

ig @waggs_world | @ourcabana | @nuestra_cabana

15. V jakém světě chceme žít?



Příprava: Tužka nebo propiska pro každý tým a kopie tabulky s globálními cíli. Případně použijte tabulku na kartě s aktivitami.

V roce 2015 souhlasili světoví vůdci se 17 cíli, kterých chtějí dosáhnout do roku 2030. Účelem je vytvořit lepší svět díky:

1. ukončení chudoby
2. boji proti nerovnoprávnosti
3. zastavení klimatických změn



Vedení těmito cíli je na nás, abychom spolupracovali a vytvořili lepší budoucnost pro všechny. Skauti a skautky z celého světa už pracují na realizaci těchto cílů.

Více se dočtete zde: www.wagggg.org/SDGs

- 1. krok:** Udělejte ve svém týmu brainstorming a pobavte se o tom, o čem globální cíle jsou a jaké z nich jsou nejdůležitější pro děti a mladé lidi ve vaší společnosti. Zakroužkujte 5 cílů z tabulky uvedené výše.
- 2. krok:** Řekněte 5 cílů, které jste vybrali, ostatním týmům. Každý člověk hlasuje pro cíl, který je pro něj nejdůležitější. Váš tým zvolí nejdůležitější cíl.
- 3. krok:** Každý tým má 1 minutu na přemýšlení o způsobu, jak by mohl pomoci dosáhnout tohoto cíle v každodenním životě.
- 4. krok:** Obejděte všechny týmy, aby se mohly podělit o své nápady.

KARTA BUDOUCNOSTI



Vedoucí konají tak,
aby jejich činy měly
pozitivní dopad

Nezapomeňte sdílet své nápady s ostatními skauty a skautkami.

Pro více informací navštivte thegoals.org.

16. Dejte míru šanci



Více informací na: www.paxlodge.org

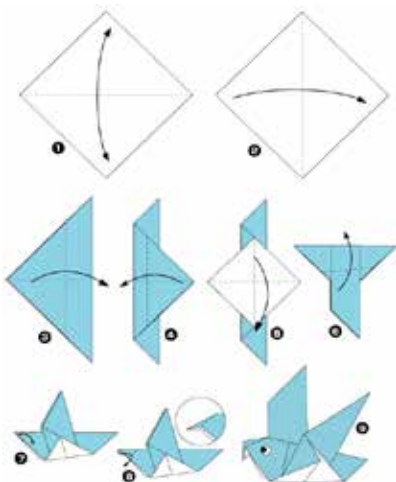
Příprava: papíry čtvercového rozměru, návod na složení holubice



Jméno Pax Lodge znamená „mír“ a jejím maskotem je univerzální symbol míru, holubice Olave. Jakožto skauti a skautky rádi trávíme čas zamýšlením se a péčí o sebe, tudíž jsme připraveni dělat svět kolem nás lepší.

1. krok: Poskládejte podle plánku své vlastní holubice míru.

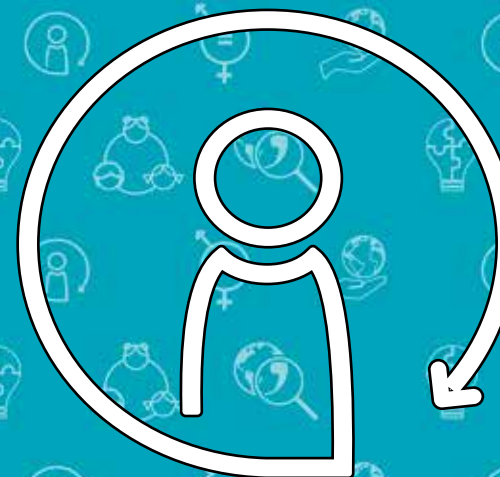
2. krok: Jakým způsobem můžeš změnit svůj život k mírumilovnějšímu? Napište své nápady každý na křídla své holubice.



1. Přelož papír napůl, aby se vytvořil záhyb, a přelož ho zpět.
2. Přelož papír znovu napůl.
3. Přelož podle tečkované čáry.
4. Přelož podle tečkované čáry.
5. Přelož napůl.
6. Přelož podle tečkované čáry a zopakuj to i na druhé straně.
7. Přelož papír tak, aby se vytvořil záhyb, a přelož ho zpět.
8. Udělej kapsu přes tečkovanou čáru.
9. Dokresli své holubici oči.



Sdílej fotky svého oddílu při skládání holubic s WAGGGSem a Pax Lodge pomocí sociálních médií.



Vedoucí jsou k sobě milí

Sdílej fotky svého oddílu při skládání origami holubice s WAGGGSem a Pax Lodge pomocí sociálních médií.

#TimeToLead | #WTD2019

 @waggs | @PaxLodge

  @waggs_world | @PaxLodge

17. Nechť vládne genderová rovnost



Příprava: Budeš potřebovat informace o globálním cíli číslo 5 z přílohy (karta 73).

Jak toho můžete docílit?

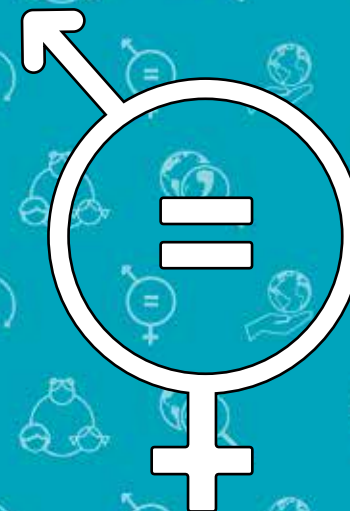
Ovlivněním lidí, aby dělali rozhodnutí,	mluvením, činy a vzděláváním, např. změnou přístupů a omezení, přidělením finančních prostředků, poskytnutím podpory
kteřá povedou ke zlepšení života nás i lidí okolo.	toto je výsledek, kterého se snažíme dosáhnout

Skauti a skautky jsou zastánci genderové rovnosti. Každý rok je WAGGGS součástí Komise OSN pro postavení žen (CSW). WAGGGS přivádí skupinu skautek z celého světa, aby se vyjádřily k právům dívek. Pro více informací navštivte: http://bit.ly/WAGGGS_CSW

1. krok: Globální cíl číslo 5 se zaměřuje na dosažení genderové rovnoprávnosti a posílení všech žen a dívek. Podívejte se na svou místní komunitu nebo situaci v naší zemi. Ovlivňuje tvé pohlaví tvůj pocit bezpečí? A co tví kamarádi, nebo místa, kam můžeš jet? Jak si myslíte, že může být dosaženo v nejbližších pěti letech globálního cíle číslo 5? Prodiskutujte to v týmu a napište své nápady.

2. krok: Představte si, že jste v CSW. Předstírejte, že ostatní týmy jsou vládní představitelé (kteří mají rozhodovací moc). Během 3 minut představte své nápady z 1. kroku, jak dosáhnout globálního cíle číslo 5.

3. krok: Posluchači (všechny ostatní týmy) hlasují, zda je projev oslovil. Pokud Váš tým získá více než polovinu kladných hlasů, získáváte tuto kartu. Pokud ne, vraťte kartu zpět.



Vedoucí debatují o rovnoprávném světě

TIP: Mladší děti si mohou vybrat fotku, která symbolizuje, co je důležité pro dívky ve vašem společenství. Například si mohou vybrat obrázek židle, která znázorňuje, že by mělo být ve vládě více mladých žen.

18. Cestovatelské problémy



Je rok 2300. Jsi vedoucím družiny. Tvoje družina právě získala odborku „cestovatel časem“. Máte stroj času, jehož postavení vám dalo zabrat. Zrovna jste ho zkusili a skončili jste ve špatném desetiletí. Stroj času vypadá rozbitě.

Co uděláte?

A. Přemýšlejte, jak byste stroj opravili a jaké znalosti by vám mohly chybět. Potom zkuste najít někoho, kdo by vám mohl pomoci tyto mezery zaplnit.

B. Každý ve vaší družině je kreativní. Nakonec stroj času opět sestavíte. Všichni zkoušíte hýbat s páčkami a tlačítky, abyste viděli, jestli stroj znovu funguje. Rádi se učíte pomocí praktické výuky.

C. Stroj času stále nefunguje, a to je dobře. Ale vy se opravdu moc chcete dostat domů, takže začínáte plánovat, jak se dostat zpět bez použití stroje času.

Dělá tě toto vedoucím?

• Odpověď A:

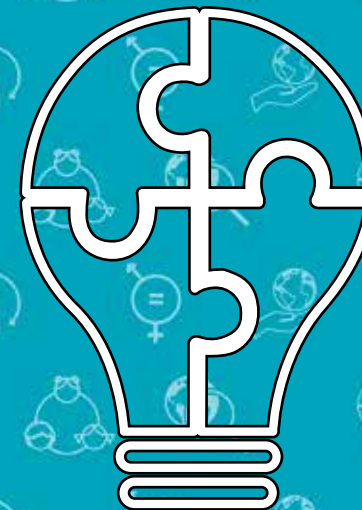
Ovšem, že ano. Vedení je taktéž o řešení otázek, na které neznáte odpovědi. Nikdo nemá a nezná odpověď na všechno. Pokud si uvědomujete, že máte určité mezery ve znalostech, můžete požádat ostatní o pomoc a využít zkušenosti svého týmu.

• Odpověď B:

Ano, kreativita je úžasná vlastnost. Učení se stylem pokus-omyl a přitom se bavit je způsob, jakým se někteří z nás učí nejlépe. Taktéž nám dává možnost objevovat nové věci.

• Odpověď C:

Rozhodně. Některé věci nejdou vždy podle plánu. Promyšlení všech možností včetně zdrojů mimo váš tým vám může pomoci.



Vedoucí zkoumají
situace do hloubky,
aby pak dělali
správná rozhodnutí

Je čas vést

#TimeToLead

Pokud jste se dostali až k této části, znamená to, že jste úspěšně dokončili svou cestu časem.

GRATULUJEME!

Takže jak jste po dobu vašeho dobrodružství rozvíjeli své vůdčí schopnosti? Položte karty každému týmu na podlahu. Položte je stranou s písmenem B nahoru.

Každá karta ukazuje jedno procvičení vedení. Vedení není jen o vaší roli nebo pozici, je to o tom, jak vědomě zlepšit sebe i ostatní, každý den, díky rozvoji svých zkušeností ve vedení.

Sdílejte s WAGGGS, jak by vaši skauti a skautky vypadali v roce 2119!

 www.waggs.org | www.worldthinkingday.org

 wtd@waggs.org

  [@waggs_world](https://www.instagram.com/waggs_world)

 [waggs](https://www.facebook.com/waggs)

Postavte svého inspirativního vedoucího

1

Diskutujte o tom, jaké praktiky dělají vedoucí inspirativními?

2

Každý člen týmu si vybere kartu, kterou považuje za nejdůležitější.

3

Použijte hrací karty a všechny členy týmu, abyste vytvořili „zamrzlou fotografii“ (tzn. všichni se zastaví v činnosti) nebo video. Tohle by vám mělo ukázat inspirativního vedoucího v činnosti s použitím lekcí, o kterých jste mluvili. Zamyslete se, jak inspirativní vedoucí vypadá. Jak mění teorii v činy?

4

Sdílejte inspirativní vedoucí se zbytkem světa. Nahrajte fotky nebo videa na sociální média. Použijte hashtagy **#TimeToLead** a **#WTD2019**.

Závěrečné zamyšlení: Po skončení hry napište s mladšími účastníky dopisy jejich 'budoucím já'. Zeptejte se jich na jejich oblíbenou lekci vedení z karet a napište dopis, který otevřete na Dni zamyšlení 2020, ve kterém bude stát, jak budou pracovat na lekcích vedení příští rok.

Sesbírejte dopisy a vložte je do časové kapsle, kterou zakopete nebo uchováte na vhodném místě na příští Den zamyšlení.

GRATULUJEME!
DOKONČILI JSTE VÝZVU DNE
ZAMYŠLENÍ 2019!

GLOSÁŘ

Zde jsou nějaká slova a termíny, které možná budete muset vysvětlit svému oddílu. Tato slova jsou sepsána níže. Jakmile váš oddíl přečte některý z těchto termínů, ujistěte se, že mu rozumí, případně přečtete jeho definici.

Vedení pro WAGGGS	WAGGGS má novou představu o vedení založenou na procvičování vůdčích vlastností. Rozvoj vůdčích schopností záleží na vašem každodenním chování. Přemýšlejte o tom jako o svém „způsobu bytí a pohledu na svět“, jako o základu, který z člověka dělá vůdčí typ. Nejlepší způsob, jak na tom zapracovat, je aktivní procvičování vedení.
Genderová rovnoprávnost	Směřuje ke stejným právům, povinnostem a možnostem pro muže, ženy, chlapce a dívky. Rovnoprávnost neznámá, že muži a ženy budou stejní. Naopak, ženská a mužská práva, povinnosti a možnosti nebudou záviset na pohlaví jedince.
Člověk s rozhodovací pravomocí	Osoba, která má moc a může ji využít pro změnu, např. vládní úředníci a politici.
Komise za postavení žen (CSW)	CSW pracuje v rámci OSN na rovnoprávnosti a posílení vnímání dívek a žen. Je to výkonná komise Ekonomické a sociální rady OSN (ECOSOC). To znamená, že provádí rozhodnutí jménem organizace a poskytuje poradenství týkající se rovnoprávnosti pohlaví.
Cíle udržitelného rozvoje (SDG)	SDG, nebo jednoduše globální cíle, byly odsouhlaseny světovými vůdci v září 2015 na Valném shromáždění OSN. Reprezentují historický souhlas, jehož cílem je řešit výzvy, kterým náš svět čelí, včetně chudoby, zdraví, klimatických změn a mnoha forem nerovnosti. Je zde 17 cílů (taktéž nazývané globální cíle) ke splnění do roku 2030.
Tým	Menší skupiny skautů a skautek, do kterých se oddíl dělí při hře.
Družina či oddíl	Celá družina nebo oddíl skautů a skautek a jejich přátelé hrající tuto hru.

Zajímavá fakta o skautingu

Zajímavá fakta o skautingu

1. Světové centrum s nejvyšší nadmořskou výškou je Our Cabaña v 1 542 m. n. m.
2. Kusafiri bylo oficiálně pojmenováno v průběhu online streamu v říjnu 2015.
3. Myšlenka Fondu Dne zamyšlení přišla od belgické dívky, která napsala lady Baden-Powell. Řekla, že Den zamyšlení se koná na narozeniny zakladatelů skautingu, tudíž by měli lidé dostat příležitost poslat jim dárek.
4. Úplně první světový tábor se konal v Anglii v roce 1924. Přijelo tam přes 1 100 lidí z 42 různých zemí. Noci byly chladnější, než hosté očekávali, a nebylo zde dost dek. V 10 hodin večer první noc požádali vedoucí sousedy, hotely a nemocnice o deky. Během půl hodiny nasbírali více dek, než bylo potřeba.
5. První světová vlajka se zlatým jetelem na modrém pozadí byla navržena vedoucí z Norska a přijata v roce 1930.
6. Jednou z podoblastí regionu Západní polokoule je Karibik. Karibik je velmi rozmanitý, mluví se zde mnoha jazyky a je ovlivněn kulturou mnoha různých částí světa. V roce 1958 byla založena Karibská skautská linka (Caribbean Link of Guiding), která měla posílit skautské organizace v této oblasti a jejímž cílem bylo především zaměření na posílení tréninkových kapacit.

Zajímavá fakta o skautingu

7. V roce 1950 se skautské oddíly zapojily do pomoci s uprchlickými tábory v Libanonu, Jordánsku a Sýrii. Dívky neměly žádné peníze a tak si vytvořily vlastní odznaky s trojlístkem z konzerv od sardinek.
8. V Čadu roku 1960 skautky neměly žádné peníze, aby zaplatily členské poplatky, proto nosily příspěvky v podobě rýže a burákových ořechů. Tyto příspěvky byly poté přeprodány, takže asociace mohla poplatky zaplatit.
9. V roce 1970 skautky z Nového Zélandu shromažďovaly finance pomocí roznášky vajíček. Každé sobotní ráno zaklepaly na dveře a ptaly se v každém domě, jestli jim nechťejí přispět nebo koupit od nich vejce.
10. Na přebalu druhé příručky pro skautky, která byla vydána v roce 1918, jsou vyobrazeny tančící vedoucí a 2 dívky. Přebal nakreslil sám lord Baden-Powell. Obal sklídlil mnoho negativních ohlasů, lidi ho označili za „nevhodný“.
11. Africký region WAGGGS reprezentuje 33 členských organizací. Počet členů za posledních 10 let vzrostl více, než v jakémkoliv jiném regionu WAGGGS.
12. V roce 2017 115 států přispělo do Fondu Dne zamyšlení, což je rekord celého fondu.
13. Když začal skauting v Rusku, vláda považovala organizaci za podezřelou. V roce 1911 byla organizace zakázána. Skauti a skautky byli zavřeni do vězení, pokud se zjistilo, že jsou členy. Skauti se scházeli v utajení a v roce 1914 bylo v Rusku přes 8 000 skautů a skautek.

Zajímavá fakta o skautingu

14. V srpnu 1939, když se blížil začátek druhé světové války, bylo centrum Our Chalet opuštěno hosty a bylo připraveno sloužit, pokud bude potřeba. O několik dnů později do Our Chalet 2 skautky ze Švédska. Byly překvapené, že je nikdo nepřišel pozdravit na autobusovou zastávku. Přijely sem přes celé Německo a netušily, že je země ve válce.
15. Our Ark, dřívější světové centrum v Londýně, bylo během druhé světové války funkční. Hosté spali na skautském ústředí.
16. První stát Arabského regionu WAGGGS, kde začal dívčí skauting, byl Egypt v roce 1925.
17. Při položení základního kamene Sangamovy nadace v roce 1964 byla předána stříbrná miska a zednická lžice dámě Leslie Whateley. Obojí bylo nalezeno u stříbrníka v Londýně v roce 1986. Věci byly zakoupeny všímavou skautkou a navráceny do Sangamu.
18. Josefa Llanes Escoda, zakladatelka filipínských skautek, je tváří současné filipínské bankovky v hodnotě 1 000 pesos.
19. Nápad na založení světového centra na Západní polokouli přišel při školení na Kubě v roce 1947. Oddanost centra Our Cabaña byla oslavena v roce 1956, kdy mu lady Baden-Powell darovala ikonické modré dveře, které vítají všechny skauty a skautky, kteří přijeli na návštěvu. Říká se jim Náčelnické dveře a vítají každého, kdo přijde zažít úžasné dobrodružství.
20. V průběhu druhé světové války založily skautky „Mezinárodní skautskou službu“, fond pro světlušky a skautky, kde se sbíraly peníze na humanitární práci. Bylo to úplně poprvé, kdy byla mezinárodní humanitární pomoc sponzorována téměř výhradně dětmi.

Globální programy WAGGGS

Aktivita k Fondu Dne zamyšlení, karta 43

1. **Voices against Violence (Hlasy proti násilí):** Povzbudte mladé lidi, aby se naučili rozpoznávat různé formy násilí, znali svá práva a nebáli se tato práva vyžadovat. Více informací naleznete na: <http://bit.ly/VaVLeadersHandbook>
2. **Výživový program:** WAGGGS spolupracuje s neziskovou organizací Nutrition International, aby zajistila správnou výživu pro všechny. Pro více informací: <http://bit.ly/NutritionProgramme>
3. **Free Being Me:** Vybudujte si důvěru ve vlastní tělo a sebeúctu! Více informací naleznete na: www.free-being-me.com/ nebo napište na international@skaut.cz
4. **Budte si jistí svým tělem (Action on Body Confidence):** Naučte se mluvit sami za sebe a zbořte mýtus krásy! Více informací naleznete na: www.free-being-me.com
5. **Surf Smart (Surfujte bezpečně):** Nezbytnou dovedností mládeže v dnešní době je vědět, jak být v online prostředí v bezpečí. Surfujte chytrě a získejte z internetu jen to nejlepší. Více informací naleznete na: <http://bit.ly/SurfSmartResource> a www.waggs.org/surf-smart
6. **Globální cíle:** Záměrem WAGGGS do roku 2030 je podpora práce skautů a skautek po celém světě směřující ke splnění globálních cílů. Jednáme jako zprostředkovatelé a kurátoři, kteří zprostředkovávají a sdílejí partnerství ohledně globálních cílů. Více informací naleznete na: <http://bit.ly/SDGsWAGGGS>

Pokud se chcete dozvědět více o SDG, proč neuskutečnit aktivity z balíčků #TeamGirl & Budme změnou (Be the Change)?

Najdete je na stránkách WAGGGS:
<http://bit.ly/WAGGGSResources>

Informace o globálním cíli 5

*Udělejme genderovou rovnoprávnost skutečností,
karta 61*



Globální cíl číslo 5 (neboli cíl udržitelného rozvoje č. 5) se zaměřuje na dosažení genderové rovnoprávnosti a poskytnutí stejných práv a povinností všem ženám a dívkám. To je jeden ze 17 globálních cílů OSN. Jsou to univerzální činy ze 193 různých států, které se zaměřují na ukončení chudoby, ochranu naší planety a poskytnutí míru a blahobytu všem lidem.

Více informací naleznete na: <http://bit.ly/GlobalGoalsVideo>

Abychom dosáhli cíle 5, musí každý stát souhlasit s:

- Koncem všech forem diskriminace vůči ženám a dívkám.
- Koncem všech forem násilí vůči ženám a dívkám, včetně prostituce a dalších forem vykořisťování.
- Koncem všech praktik a tradic, které negativně ovlivňují fyzické, mentální a sexuální zdraví žen a dívek.
- Uznáním a oceněním ženské práce v domácnosti. Zajištěním stejných možností pro ženy a dívky a možnosti se účastnit ve všech politických, ekonomických a společenských sférách.
- Ochranou ženských práv na sexuální a reprodukční zdraví.
- Podporou zásad a zákonů, které zajistí genderovou rovnoprávnost. To zahrnuje reformy umožňující ženám stejný přístup k vlastnictví a kontrole nad pozemky i dalšími druhy majetku, finančním službám, dědictví a přírodním zdrojům.

