

Minimetodika k nové stezce vlčat a světlušek

Zpracovala Dana Waldsteinová – Komtesa, Ondřej Kupka - Dick a členové týmu nové stezky
(červenec 2010, poznámky vítány na novyprogram@skaut.cz)

Smysl této minimetodiky:

Tato minimetodika má sloužit k základnímu seznámení s tím, jak pracovat s novou stezkou vlčat a světlušek, a to ještě před vydáním „řádné“ tištěné metodiky, která se bude zaměřovat na novou stezku a na práci se symbolickým rámcem ve smečkách vlčat a rojích světlušek. Vydání řádné metodiky je plánováno na listopad 2010.

Obsah

Představení stezky	3
Jak stezka vypadá a z čeho všeho se skládá	3
Kniha džunglí – symbolický rámeček ve stezce vlčat	5
Kouzelná lucerna – symbolický rámeček v cestičce světlušek	6
Základní přehled úkolů	7
Jak probíhá plnění úkolu od jeho výběru po podpis?	8
Jaké úkoly jsou ve stezce	9
Další doplňky stezky – zkoušky, motivační prvky	10
Jak stezku začlenit do programu	12
Různé přístupy k začlenění do programu podle různých hledisek	12
Jak plnit stezky s dětmi různých stupňů	14
Jak si mohu aktivitu přizpůsobit	14
Jak v oddíle stezku zavést	16
Stručný postup pro zavedení stezky v oddíle	16
Pár námětů na uvedení stezky v oddíle	16
Další zdroje a materiály ke stezce.....	17
Stezky v elektronické podobě	17
Přehled jednotlivých aktivit stezky	17
Přehled příběhů použitých do stezky	17
Otevřený formát stezky	17
Nášivky, krojové označení zkoušek a odměny	17
Kde stezky zakoupit	17

Úvodem

Ke stezce

Když jste dostali novou stezku vlčat a světlušek do ruky, tak jste to nemohli přehlednout – je barevná, s odlišnými úkoly, s komiksy, bez Broučků, prostě úplně jiná než stezka současná. Nechtěli jsme tím říct, že dosavadní stezka byla špatná, vůbec ne. Sám jsem s ní pět let vedl smečku a stezka mi hodně pomáhala a dětem se líbila. Ale je potřeba jít dál. Je potřeba mít stezku, která bude ještě více pomáhat vedoucím v jejich práci a dětem v jejich rozvoji a která bude zapadat do celého výchovného rámce Junáka, který poslední roky prochází velkou revizí. Proto se šlo to tak zásadní změny a ne jen aktualizaci stezky současné. Pevně věřím, že poté, co se se stezkou seznámíte a úspěšně zvládneme její začátky a zavádění, tak vám bude stezka dobře sloužit a bude tak připravovat děti na stezku pro skauty a skautky, která samozřejmě na tuto novou stezku navazuje.

K jejímu zavádění

Nová stezka je velkou příležitostí dostat do našich smeček a rojů něco nového, smysluplného, zajímavého pro děti i vedoucí. Nicméně je potřeba si nenechat tuto příležitost utéct, což by se nám mohlo stát, pokud bychom v oddílech podcenili její zavádění. Je to nová věc a i přesto, že vypadá jednoduše a srozumitelné, tak je potřeba dát potřebný čas k tomu, aby se všichni vedoucí s novou stezkou seznámili, pochopili ji a dokázali pak podpořit děti v jejím plnění, do kterého se určitě s velkým nadšením vrhnou (znáte je ☺). Proto prosím zavádění neuspěchejte. Není podstatné, jestli stezku zavedete od září, ledna, tábora či až dalšího skautského roku. Podstatné je, aby se stezka v oddílech uchytila, aby nadšené děti narazili na také nadšené, ale i připravené vedoucí, a tak stezka měla v oddíle nejen báječný start, kdy všechny zaujme, ale aby získala i do budoucna svoje nezaměnitelné místo v programu a činnosti vaší smečky či roje

K prvnímu vydání

První vydání stezky bylo vydáno v relativně malém nákladu, aby bylo brzy nutné dělat dotisk, při kterém bude možné opravit různé chyby, které při prvním vydání utekly pozornosti korektorů. Může se jednat o chyby textové, grafické, tiskařské či funkční. Neváhejte se proto na nás obracet se svými postřehy – rádi je do těchto oprav zahrneme, bude-li to možné. Své náměty můžete zasílat na novyprogram@skaut.cz.

Velké díky

Za stezkami, jak je nyní držíte v ruce v jejich hotové podobě ruce, je téměř tři roky intenzivní práce mnoha lidí. Byli to členové týmu stezky, vedoucí a děti z testovacích oddílů, ilustrátoři a grafici a mnozí další. Všem těmto lidem, kteří věnovali svůj čas, energii a zkušenosti na vytvoření co nejlepší stezky, patří velký dík.

Ať vám stezka dobře slouží a ať se dětem líbí.

Ondřej Kupka – Dick

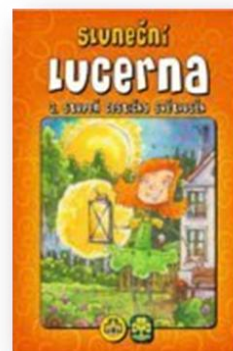
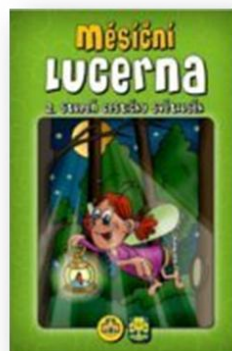
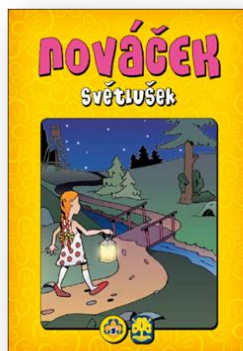
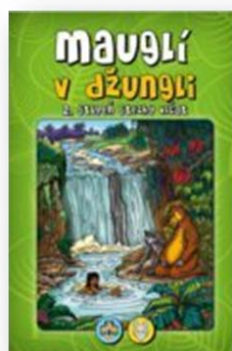
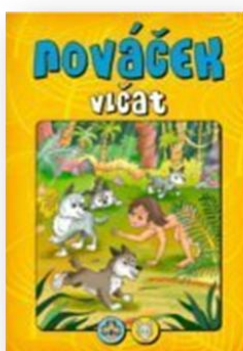
zpravodaj VRJ pro program, zodpovědný za nový program a novou stezku pro vlčata a světlušky

Představení stezky

Máte před sebou nové stezky a nevíte jak na ně? Co vše je v nich obsaženo, jaké symbolické rámce jsou použity, jaké úkoly zde najdeme a jak to vše použít v reálné činnosti? Na tyto a další otázky se pokusíme odpovědět v této kapitole.

Jak stezka vypadá a z čeho všeho se skládá

Stezka se skládá z Nováčka a tří stupňů ve dvou variantách – pro vlčata a pro světlušky. Připravuje se ještě varianta třetí, která bude určena pro vodní vlčata a žabičky a svým zpracováním bude i použitelná a zajímavá pro koedukované oddíly. Každý stupeň je zpracován v jedné barvě, která se odráží v grafice celé stezky vč. např. nášivek, a která je stejná pro všechny varianty symbolického rámce

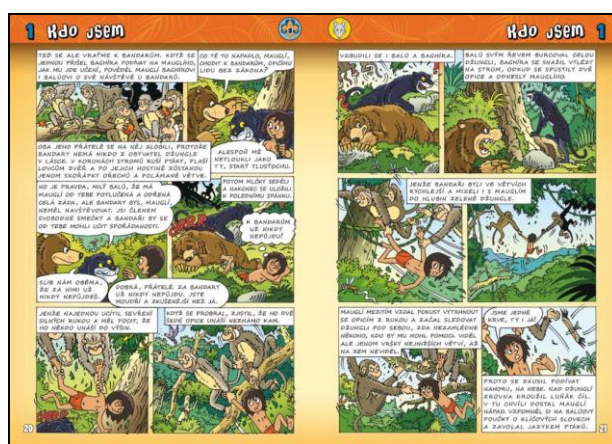


Jednotlivé stupně stezky na sebe navazují, ale není nutné začínat vždy prvním stupněm. Postup by měl být takový, že nováček dostane Nováčka (v jakémkoliv věku u vlčat a světlušek) a následně dostane ten stupeň, který mu bude odpovídat přibližně jeho věku a rozvoje. Jeden stupeň je rámcově určen na jeden rok, během kterého by měl být splněn. Zde je orientační rozdělení, ke kterému je potřeba ovšem přistupovat citlivě a přihlížet k vyspělosti dítěte.

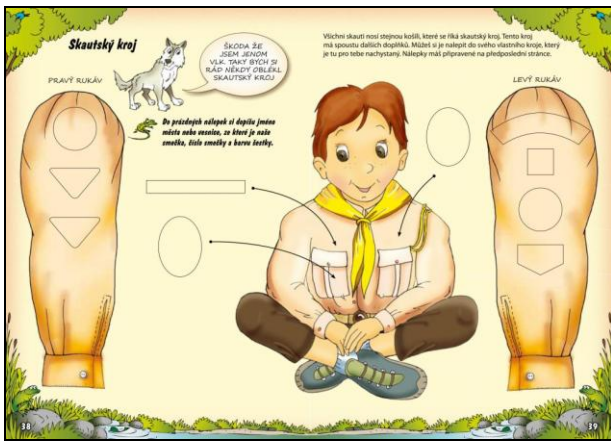
	Vlčata	Světlušky	Pro koho je určena
Nováček	Nováček	Nováček	cca 6-9 let (1.-4.třída ZŠ)
1. stupeň	Mauglí mezi vlky	Hvězdná lucerna	cca 7-8 (2.třída ZŠ)
2. stupeň	Mauglí v džungli	Měsíční lucerna	cca 8-9 (3.třída ZŠ)
3. stupeň	Mauglí v lidské vesnici	Sluneční lucerna	cca 9-10 (4.třída ZŠ)

Všechny stupně kromě Nováčka jsou zpracovány obdobným způsobem:

- obsahují úkoly odpovídající věku dítěte a rozvíjející k naplnění výchovných cílů v oblastech dle nového programu. Tyto oblasti jsou totožné se stezkou pro skauty a skautky a představují jednu z viditelných návazností programu pro vlčata/světlušky a skauty/skautky.
 - Co umím a znám
 - Kdo jsem
 - Můj kamarád
 - Můj domov
 - Svět okolo nás
 - Příroda kolem nás
- Jednotlivými úkoly se prolínají komiksy, obrázky a texty popisující hlavní příběh ze symbolického rámce (Kniha džunglí, Kouzelná lucerna), liší se samozřejmě příběhem a ilustrátorem pro jednotlivé stupně, což vede k větší pestrosti stezek.
- uprostřed stezky se nachází samolepky a prostor pro jejich nalepení (jednotlivé samolepky dítě získává za jednotlivé splněné úkoly)
- stezku pak doplňují další prvky, které pomáhají plnému využití možností stezky (přehled slibu a zákona, zkoušky, které je možné plnit po dokončení stupně, oddílové doplňky, drobné vyplňovačky a hádanky...)
- stezka umožňuje doplnit si oddílové doplňky



Nováček je zpracován odlišným způsobem. Jsou v něm popsány všechny základní věci, se kterými by se měl nováček po příchodu do oddílu seznámit – začíná se u šestky a roje, poté se pokračuje na skauting a jeho ideály a symboliku a uzavírají je dovednosti, které by měl nováček umět nebo si vyzkoušet. Tyto části jsou zpracovány atraktivní formou přiměřenou věku cílové skupiny a se snahou o minimum textu. Na konci Nováčka je přehled úkolů, které by měl Nováček po seznámení se s příručkou prokázat (je to tedy jakási Nováčkovská). Splnění jednotlivých úkolů se prokáže podpisem vedoucího a umístěním samolepky stopy/lucerny k danému úkolu. Samolepky jsou součástí stezky a jsou dále využity k interaktivnímu seznámení s krojem (je možné samolepky krojových nášivek „nalepit“ na kroj ve stezce) a k nabídce obrázku se skautskou a vlčáčkou/světluškovskou symbolikou, kterou mohou využít např. na svůj zápisník.



Kniha džunglí – symbolický rámec ve stezce vlčat

Symbolickým rámcem vlčácké stezky jsou příběhy o Mauglím z Knih džunglí od Rudyarda Kiplinga. Každým stupněm stezky prochází jedna linie příběhu. V prvním stupni „Mauglí mezi vlky“ sledujeme Mauglího příběh od jeho ztracení v džungli, přijetí smečkou až po jeho unesení opicemi Bandary. Druhý stupeň „Mauglí v džungli“ popisuje příběh o útoku ryšavých psů Dhólů. Poslední stupeň „Mauglí v lidské vesnici“ celou stezku uzavírá příběhem o zabití Šér-chána a odchodu Mauglího k lidem. S příběhem se můžete snadno seznámit v jeho [krátké přehledové verzi](#).

Průvodci celým příběhem (a zároveň jednotlivými úkoly a oblastmi) je šest postav z tohoto příběhu. Postavy jsou patrony jednotlivých oblastí a byly vybrány podle jejich charakteru:

- **Baghíra** jako patron oblasti „Co umím a znám“ symbolizuje zručnost a fyzickou zdatnost – hlavní náplň této oblasti.
- Oblast „Kdo jsem“ má „na starosti“ **Balú** – moudrý učitel, kterému šlo o Mauglího vnitřní růst, stejně jako jsou nastaveny aktivity v této oblasti.
- **Šedák** – Mauglího bratr a nejlepší přítel je patronem oblasti „Můj kamarád“, která se zabývá kamarádstvím a sounáležitostí ke smečce.
- Oblast „Můj domov“ je pak jasnou doménou **Rakši** – vlčí mámy a strážkyně douště a ochránkyně celé rodiny.
- Luňák **Čil** se stal patronem oblasti „Svět okolo nás“ díky svému doslovnému nadhledu a orientaci v záležitostech okolo sebe.
- Had **Ká** je pak symbolem oblasti „Příroda kolem nás“ – přírody, která má mnoho tajemství, která je potřeba odhalovat a přistupovat k nim s respektem.



Kromě vlastního příběhu najdete ve stezce i motivační texty k jednotlivým oblastem nebo úkolům. Symbolický rámec poskytuje prostor pro používání tradičních vlčáckých rituálů (Velké vytí, tance z Knihy Džunglí...) a další jeho promítnutí do činnosti smečky (názvy akcí a míst, výzdoba klubovny, symboly smečky...) – podrobněji budou představeny ve velké metodice ke stezce a k symbolickému rámci. Další možné rozvinutí symbolického rámce a provázání se stezkou vám poskytne Kniha Džunglí (přečtěte si ji, stojí to za to :-))

S Mauglího příběhy se ve stezce setkáte ve formě obrázkového textu (text, kde jsou některá slova nahrazena obrázky), komixu nebo klasického textu doprovázeného ilustracemi. Náročnost jednotlivých textů je přizpůsobena věku vlčat a jejich rozvíjejícím se čtenářským dovednostem. Prostředí Seonijské džungle a její obyvatelé jsou pak i součástí celkové grafiky, doprovodných ilustrací a motivačních samolepek uprostřed stezky.

Kouzelná lucerna – symbolický rámec v cestičce světlušek

Novým symbolickým rámcem světlušek je Kouzelná lucerna – příběh holčičky Lucinky, která je na prázdninách u svého dědečka ve mlýně. Ta se díky lucerně může proměnit ve světlušku. Proti světluškám ale bojují tvorové jeskyně, kteří se bojí světla, které Lucinka nese. Nakonec se Lucinka dostane do jeskyně, kde rozsvítí svou lucerničku a obyvatelé jeskyně přijdou na to, že ten plamen světla není špatný.

Příběhy byly inspirovány knihou Kouzelná lucerna od Radka Kučery, nicméně pro potřeby stezky světlušek byl vystavěn příběh nový, který sepsala přímo pro naše potřeby autorka Kateřina Kováčová. Příběh se oproti původní inspiraci velice výrazně liší. S příběhem se můžete seznámit buď v komiksové podobě ve stezce, nebo snadněji v její [krátké přehledové verzi](#). Do konce roku 2010 bychom rádi vydali i celý příběh v knižní podobě.

V příbězích jsou postavy, které se dají zapojit i do oddílové činnosti, nebo jako příklad chování dětem. Postava **Velké světlušky** – hlavní světluška, která je starší než ostatní světlušky, vždy dobře poradí a rozhoduje o důležitých věcech, se v oddílové činnosti využívá pro vedoucí roje nebo podobnou funkci. Další postavou je **Jitřenka**, světluška, která pomáhá Velké světlušce. Jméno Jitřenka lze tedy využít jako označení pro rangers, které pomáhají s vedením světlušek. Postava **bludičky**, která bývala světluškou, ale protože byla zlá a škodolibá, tak byla proměněna na bludičku, svou chybu napraví a stane se z ní zpět světluška **Vějička**.

Další věc, která se dá lehce využít v oddílové činnosti, je **lucerna**. Spolu se získáním své první cestičky mohou světlušky dostat (najít) lucernu, která jim pomůže proměnit se ve světlušku a šířit světlo. Ta se dá využít jak při schůzkách, tak během tábora (udělat z jejich užívání nějaký rituál). A když světluška přestupuje do skautek, tak může lucernu symbolicky (pomocí nějakého rituálu) schovat pro budoucí světlušky.

V cestičce je symbolický rámec obsažen v několika podobách. Příběh pro daný stupeň (**Hvězdná, Měsíční, Sluneční lucerna**) je v cestičce uveden jako komiks a jako obrázkový text. Je to zkrácená podoba příslušného příběhu, po jehož přečtení světluška ale získá ucelenou představu, co se v dané Lucerně stalo. Jednotlivými oblastmi provází průvodci, světlušky, které se k dané oblasti pojí:

- **Hbituška**, světluška hbitá, rychlá, odvážná pro oblast Co umím a znám;
- **Hloubalka**, světluška, která v každém pozná to dobré a zlé pro oblast Kdo jsem;
- **Věruška**, světluška přátelská pro oblast Můj kamarád;
- **Zlatuška**, světluška ochotná, starostlivá pro oblast Moje rodina;

- **Zvídalka**, světluška chytrá, bystrá, zvědavá pro oblast Svět okolo nás;
- **Mechůvka**, světluška, která má ráda přírodu, umí rozmlouvat s rostlinami, pro oblast Příroda okolo nás.



Na úvod každé oblasti je krátký komiks nebo obrázkový text, který jí přibližuje oblast a představuje průvodce. U některých aktivit je obrázek postavy z příběhu a u ní je bublina nebo text, který uvozuje a doplňuje aktivitu, ke které je určen.

Základní přehled úkolů

Ve stezce se nachází několik desítek úkolů rozdělených do těchto **šesti oblastí** tvořící kostru programu:

- Co umím a znám
- Kdo jsem
- Můj kamarád
- Můj domov
- Svět okolo nás
- Příroda kolem nás



Jednotlivé oblasti a jejich zaměření vychází z výchovných cílů pro danou věkovou kategorii. Dané oblasti již byly v souvislosti se skautskou stezkou rozpracovány do metodik, kde jsou podrobně popsány (v současné době jsou k dispozici pro oblasti Kdo jsem, Svět okolo nás, Příroda kolem nás a brzy pro Co umím a znám).

Kolik bodů je potřeba splnit?

Stezka je označena za splněnou v případě, že jsou splněny všechny povinné úkoly a určený počet výběrových úkolů.

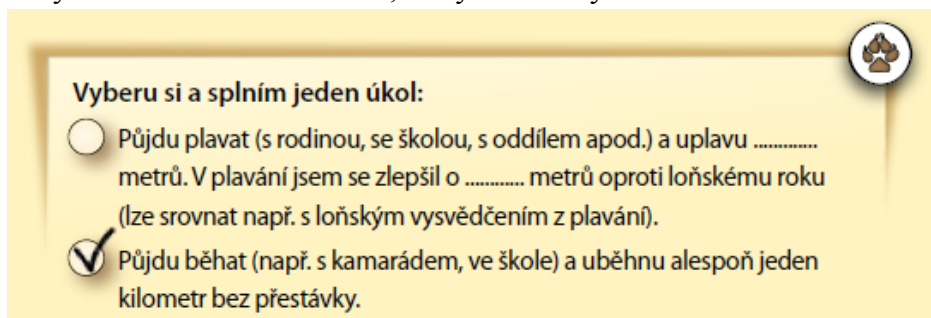
- Nováček se skládá z 19 úkolů (z toho 3 výběrové)
- Ke splnění 1. stupně je potřeba 38 úkolů (z toho 8 výběrových)
- Pro splnění 2. a 3. stupně je potřeba 46 úkolů (z toho 10 výběrových)

Splnění celé stezky je potvrzeno Akélou nebo Velkou světluškou (Akélou se v celé stezce rozumí vůdce oddílu nebo jiný dospělý vedoucí šestky, Velkou světluškou pak vůdkyně roje či jiná dospělá vedoucí šestky).

Úkoly pro vlčáčkou a světluškovskou variantou se liší pouze (mužským/ženským) rodem, jinak jsou naprosto totožné.

Jak probíhá plnění úkolu od jeho výběru po podpis?

1. Dítě (možno s pomocí vedoucího) si vybere úkol, který si chce plnit
2. U výběrového úkolu si označí, který úkol si vybral



3. Probíhá plnění úkolu, které je doprovázeno zaznamenáváním do stezky (vybarvím, nakreslím, napíšu...) – viz podrobněji v dalších kapitolách.
4. Když má dítě úkol splněno, vybarví nebo zaškrtně si svislý pruh v potvrzovacím okénku.



5. Podle symbolu v potvrzovacím okénku zajde za vedoucím, někým z rodiny nebo za šestkou, aby získal jejich potvrzení, že má úkol splněný. V případě dvou symbolů jsou dvě možnosti (ne nutnost dvou podpisů). Potvrzuje se podpisem do políčka.



6. Po získání podpisu si dítě vybarví stopu nebo lucernu v kolečku na začátku aktivity na důkaz splněné aktivity.



7. Poté si může vzít jednu samolepku (ze stránek uprostřed stezky) a umístit si ji na prostřední stránku, která slouží k motivačnímu zaznamenávání postupu ve stezce.
 - 1. stupeň – postavy umístěné kamkoliv do vhodného prostředí
 - 2. stupeň – nálepky na obrysově naznačené části obrázku
 - 3. stupeň – nálepky na chybějící části obrázku

Jaké úkoly jsou ve stezce

Důraz byl kladen na „**aktivní úkoly**“, jejichž výsledkem bude konkrétní činnost, tzn., že ke splnění bodu je potřeba „něco“ vykonat, vyzkoušet, naučit, vytvořit. Některé úkoly jsou i pasivní – na zamyšlení, jedná se spíše o úkoly v oblastech Kdo jsem a Můj kamarád.

V **nováčkov** najdeme úkoly zaměřené na poznání skautského prostředí, většina se plní ve stezce dopsáním, vybarvením, ale jsou zde i „aktivní“ úkoly mimo stezku. **První stupeň** je zaměřen na schopnosti, které má daná věková kategorie vlčat a světlušek ovládat. Výběr aktivit je jen v několika případech, jinak jsou úkoly dané. Jinak je tomu ve **druhém a třetím stupni**, kde je možno si vybírat – děti se začínají postupně zapojovat to rozhodování o tom, co je zajímavá a baví, aby se v tom mohli rozvíjet. Tyto úkoly začínají formulkou „ Vyberu si a splním jeden/dva... úkol/y“ s tím, že není zakázáno splnit úkolů více, než je požadováno ☺.

Úkoly jsou koncipovány k širším možnostem plnění (vybarvím, nakreslím, vyfotím,...). Takto široké úkoly je možno lépe uchopit při konkrétní činnosti v oddíle. Díky této formě nejsou vlčata a světlušky nuceni pouze kreslit, či pouze fotografovat, každý si může tedy vybrat pro sebe nejvhodnější formu. Větší výběr forem je také snazší pro vedoucí při přípravě programu.

Jakou formou se úkoly plní?

Úkoly můžeme rozdělit do několika skupin – dle zaznamenávání do stezky, dle potvrzovatele, dle přístupu vedoucí.

- **Dle zaznamenávání do stezky**

Některé úkoly se plní **přímo ve stezce** – stačí připsat, dokreslit a úkol je splněn (např.: „Na kamarádech v šestce oceňuji tyto vlastnosti: ... Mají však i nějaké chyby, například: ...“). Jiné úkoly se **plní mimo stezku**, ale **výsledek** se zaznamená **do stezky** (např.: „Uvařím si s šestkou čaj z přírodních materiálů (bylinek), které si společně najdeme.“). Posledním typem jsou úkoly plněné **úplně mimo stezku**, (po splnění si jenom potvrdí splnění úkolu, např.: „Ukážu na mapě své město.“).

- **Dle potvrzovatele**

Další možnost forem je dělení na úkoly plněné doma (potvrzuje **rodina**), úkoly plněné na schůzkách a akcích (potvrzuje **šestka**) a úkoly plněné průběžně doma, s oddílem oddílem, na akcích (potvrzuje **Akéla/Velká světluška**). Největší podíl mají úkoly potvrzované Akélou a Velkou světluškou. Jak je psáno v pravidlech stezky, nemusí vše podepsat jenom oni, ale i jejich pomocníci, záleží na domluvě v oddíle. Úkoly potvrzované Akélou a Velkou světluškou se plní postupně, vlčata a světlušky tedy mohou úkol splnit doma, klidně se poradit s rodiči či knihou a za vedoucími přijít jen pro potvrzení.

- **Dle zařazení do programu**

Nejčastější formou plnění bude asi ta forma, že si děti (s podporou či pomocí vedoucího) vyberou úkol, o který mají zájem, a ten následně plní – ve vyhrazeném prostoru, ve volném čase, v mezičase (tzv. **přímé plnění**). Tuto formu je možné podpořit tím, že zařadíme do programu tematické bloky, které rozvinout některé dovednosti ze stezky a děti si je pak mohou snadněji splnit (tzv. **přímé plnění s přípravou**). Plnění úkolů stezky je možné i zařadit přímo do oddílové činnosti, aniž by si členové vybírali nějaký úkol ze stezky, a následně pak jen oznámit překvapeným členům splnění úkolu (tzv. **nepřímé plnění**).

Další doplňky stezky – zkoušky, motivační prvky...

Prestižní zkoušky po splnění stupně

V každé stezce je možnost po splnění celého stupně plnit jakési prestižní zkoušky, kterým se ve stezce řečí legendy říká Zkoušky džungle (pro vlčata) a Nástrahy jeskyně (pro světlušky). Náročnost úkolů se s věkem zvyšuje. Smyslem zkoušek je motivovat děti k dokončení celého stupně, protože prestižní zkoušky (byť nejsou nijak těžké), může plnit jen ten, kdo má stupeň hotový.

Po splnění	Zkouška	Vlčata	Světlušky
1. stupně	procházka s vedoucím se zavazanýma očima	Život bez světla	Život bez světla
2. stupně	přespání pod širákem	Noc v džungli	Noc v lese
3. stupně	Výprava s úkoly	Tři bílé tesáky	Tři kapky rosy

U každé zkoušky (1. a 2. st.) má oddíl možnost doplnit svou vlastní zkoušku, kterou mohou plnit místo daných úkolů. Jedinečné zkoušky, jakými Tři bílé tesáky a Tři kapky rosy jsou, nedovolují další variantu zkoušky, tj. ve 3. stupni nejsou vlastní oddílové zkoušky. Splnění zkoušek se označuje na kroji různými doplňky turbánku (pěkný turbánek, vázadlo, tesáky/kapky rosy zavěšené na turbánku).

Samolepky za splněné úkoly

Postupové mapy slouží ke znázornění postupu při plnění stezky a tím i jako motivace k dalšímu plnění. Právě vlastní motivace dětí je tím správným hnacím motorem k plnění bodů stezky. Tento prvek je již začleněn do nováčka, kde na konci stezky lze nalepit lucerničky či stopičky za splněné úkoly.

Ve stupních stezek je postupová mapa umístěna do středu každé stezky. Za každý splněný úkol si vlčata/světlušky mohou jednu se samolepku vzít a umístit do plánu. Samolepky jsou tzv. opakovatelné, tj. po nalepení je možné je znovu odlepit a umístit jinam (hodit se to zejména při nesprávném nalepení).

- 1. stupeň – postavy umístěné kamkoliv do vhodného prostředí
- 2. stupeň – nálepky na obrysově naznačené části obrázku, jednotlivé dílky jsou libovolně rozmístěny na archu samolepek, ale nejsou pootáčeny, tj. je snazší najít ten správný dílek
- 3. stupeň – nálepky na chybějící části obrázku, jednotlivé dílky jsou libovolně rozmístěny na archu samolepek a jsou pootáčeny, takže je již těžší najít ten správný dílek



Samolepky za splněné úkoly jsou umístěny ve prostřed stezky, oddíl si je může příp. vyjmout a udělovat samolepky osobně, nicméně tento postup moc nedoporučujeme, protože to přiděluje práci vedoucí a příliš to nezvyšuje motivaci a atraktivitu pro děti

Oddílové doplňky

Na konci stezky (za posledními úkoly z oblasti Příroda kolem nás) se nachází stránka pro tzv. Oddílové doplňky. Jedná se o stránku s prostorem na doplnění pěti úkolů dle zaměření či potřeb oddílu. Tyto úkoly se sem dopíší a dále se plní běžným způsobem.

Drobné úkoly ve stezkách

Jedná se o drobné hříčky, křížovky, bludiště, vybarvování nebo např. šifry, které najdeme na různých místech ve stezkách. Úkoly nepatří mezi body ke splnění stupně, zaměřeny jsou na oblasti stezky a na symbolické rámce. Jejich začlenění je myšleno jako drobné odlehčení stezky, něco, co je možno splnit navíc.

1 oddílové doplňky

POJĎME SI ALE JEŠTĚ ŘÍCI, JAK SKONČIL KÁŮV HLADOVÝ TANEC, TOHO SE VŠICHNI BANDARŮ BÁLI ZE VŠEHO NEJVÍC.

KÁ SE NA NĚ UPŘENĚ DÍVAL SVÝMA VELIKÝMA OČIMA A CHLADNÝM HLASEM OPICÍM DÁVAL PŘÍKAZY.

JEN POJĎTE, OPICÁCI, NASSYŤTE HLADOVÉHO HADA!

OPICE SE BEZ JEHO POVOLENÍ NEMOHLY ANI POHNOUT A NA JEHO PŘÍKAZ MU NAKRÁČELY KLIDNĚ AŽ DO CHRÁTANU.

ALE TO UŽ RADŠÍ SPĚCHALI BAGHÍKA, BALŮ I VÝSVOBOZENÝ MAUGLÍ ZPĚT K DOMOVU. JEŠTĚ JEDNOU VÁM MOC DĚKUJI, KAMARÁDI! SLIBUJI VÁM, ŽE K BANDARŮM UŽ NIKDY NEPŮJDU.

TO UŽ JE ALE JINÝ PŘÍBĚH...

CO SEM NEPATŘÍ, ŠKRTNU:

58 59

Jak stezku začlenit do programu

Pravidelná práce se stezkou je cesta k úspěchu. Je tím myšleno, že vlčata a světlušky budou postupně pracovat na bodech ze stezky, budou motivováni k plnění úkolů a tím se budou neustále vzdělávat a zlepšovat ve svých znalostech. Práci se stezkou lze začlenit jak do programu schůzky, výpravy, tak do táborového programu.

Je logické, že práce se stezkou také závisí na počtu členů i vedoucích na schůzce, na tom, zda je oddíl koedukovaný, kolik vlčat a světlušek spadá do jednotlivých stupňů stezky atd.

Nováček

- V případě příchodu nováčka nemusí plnit stezku sám/sama, aktivity obsažené v knížečce nováček se hodí k opakování i starším členům.
- Při plnění v šestce lépe nováček pozná, kdo k ní patří a splnění bodů je pak mnohem jednodušší.
- Na jednotlivá témata lze vymyslet mnoho her, které může hrát celý oddíl (článek o vzniku skautingu, vlajka, zákon, skautský kraj,...).
- Je vhodné, aby nováček dostal svého patrona (nejlépe z členů jeho šestky), který mu pomůže s plněním Nováčka a s poznáním všeho ve smečce a o skautingu.

Stupně stezky

- U některých úkolů dochází k postupnému rozšiřování úkolů a narůstání náročnosti úkolů (např. u plavání).
- Úkoly lze použít pro činnost celého oddílu – např. úkol z prvního stupně („Zahraji si tři pohybové hry“), při kterém celý oddíl může hrát hru, jen daný člen plní tento stupeň si zakreslí své hodnocení do stezky.
- Ve stezce se nachází úkoly, které schvaluje šestka nebo které představí šestce. Právě tyto úkoly lze plnit na schůzkách (společně něco vyrobit...). Opět platí, že většina úkolů lze splnit formou hry mimo stezku a členové ani nemusí tušit, že plní stezku (hra na přísloví, poslech hudby, šifry, plavání místo schůzky, zdravotní, hry s písničkami...).

Různé přístup k začlenění do programu podle různých hledisek

1) Podle toho, kdo úkol potvrzuje

- **Potvrzuje vedoucí**
 - Ne všechny úkoly uznávané s vedoucím se plní jen s vedoucím.
 - Některé úkoly předpokládají samostatnost, vedoucí je jen uzná a podepíše. U těchto úkolů je potřeba občas na ně upozornit nebo nepřímo splnit pomocí hry.
 - Aktivity plněné s vedoucím si rozvrhneme do činnosti oddílu a zamyslíme se nad tím, jak velkou podporu potřebují. Lze také najít průnik mezi stupni (někdy se liší jen náročností). Aktivity můžeme zařadit vícekrát během roku, pokaždé třeba s jinou motivací, či v jiné hře.
 - Např.: „Na výpravě vyberu vhodné místo pro ohniště a pomůžu s jeho přípravou“. – Úkol tohoto typu je vhodné zařadit do programu, aby měl člen možnost jej splnit.

- **Potvrzuje rodina:**
 - Doporučujeme seznámení rodičů se stezkou, nejlépe osobně na klubovně.
 - Vysvětlit rodičům fungování stezky a jejich roli, možnosti, do jaké míry mohou radit, přísnost a meze v uznávání úkolů...
 - Možnost podpory i těchto úkolů v programu.
 - Aktivní zájem a dotazování na plnění těchto úkolů, popř. prostřednictvím záznamové tabulky v klubovně bude motivace k plnění vyšší.
- **Potvrzuje šestka:**
 - Jedná o menší skupinu, které se schází pravidelně na schůzky (družiny vlčat a světlušek).
 - Podpora v programu, vedoucí zpovzdálí řídí, nechává ale pracovat šestky.
 - Dohled vedení a případné řešení problémů nutné.
 - Např.: „Uvařím si s šestkou čaj z přírodních materiálů (bylinek), které si společně najdeme“ – uznává šestka, ale doprovod nutný!

2) Dle délky plnění:

- **Krátkodobé úkoly** – plní se okamžitě, někdy je potřeba vyhledat podklady, jsou většinou rychle splněné. („Najdu v lese suchý strom a dovedu k němu šestku. Vysvětlím, jak se liší od živého“)
- **Dlouhodobé úkoly** – typ úkolu, ke kterému se musí vlče, či světluška vrátit a po určité době znovu splnit, je potřeba na něj myslet. („14 dní se budu každý den pravidelně (ráno, když přijdu ze školy, večer) sprchovat studenou vodou“ nebo úkol „Zkusím si naplánovat a vyhodnotit, v čem se dovedu zlepšit“.)

3) Úkoly dle prostředí

- **Klubovna** – tyto aktivity lze plnit přímo na schůzce. Např.: „Ošetřím odřeninu a vosí nebo včelí bodnutí. O ošetření si popovídám s Akélou.“ nebo „Seznáním ostatní v šestce s tím, co bych chtěl jednou v životě dělat a čím bych chtěl být (např. vyprávění, obrázek, scénka...).
- **Domov** – úkoly určené pro plnění doma, většinou je zde potvrzovatel rodina. Může se jednat i o některé úkoly, které potvrzuje vedoucí. Např.: „Znám zajímavé příběhy z dávné i nedávné historie či historické události ze svého okolí. Převyprávím šestce či doma jednu z nich.“
- **Les, příroda** – úkol, které lze plnit na výpravách, akcích, ale i chalupě (např. „Najdu v lese suchý strom a dovedu k němu šestku. Vysvětlím, jak se liší od živého.“)

Musí se vše psát do stezky? Pokud je tak napsáno, úkoly se plní do stezky, není to ale nutné, v případě, že oddíl je zvyklý používat zápisníčky a obrázky se budou kreslit do zápisníčků.

Při zapisování do stezky je vhodné děti vhodně vést k tomu, aby do stezek zapisovali úhledně a aby si dobře rozmysleli, co tam chtějí zapsat. V opačném případě v nadšení dětí může být stezka brzy popsána mimo plnění stezky, poškrtnána po spletení atd. Stezka je samozřejmě pracovní sešit a podle toho má vypadat, ale vedením dětí k tomu, aby se starali o její úroveň, je vedeme zároveň k pořádku a řádu.

Jak plnit stezky s dětmi různých stupňů

- Předně by si měl vedoucí, který chce připravovat program podle nové stezky, stezku pročíst a promyslet kolik vlčat a světlušek bude plnit který stupeň a kolik pomocníků z řad vedoucích má k dispozici.
- Příprava programu je odvislá od každého oddílu, není možné dát jeden univerzální návod.
- Oddílová rada by si měla ujasnit postoj k novým stezkám a jejich využití na schůzkách a dalších akcích oddílu.
- Pokud máme na schůzkách více vedoucích, např. 3 – tak můžeme dělit světlušky a vlčata podle stupňů, pokud méně, tak se práce se stupni může být postupná. Od každého vzít např. jeden úkol nebo si vybrat úkol, který patří mezi stupňující.
- Ve všech stupních stezek jsou stejné oblasti – 6 oblastí, lze tedy pracovat s těmito oblastmi jako tematickým okruhem.
- Také lze při práci v jedné šestce připravit aktivitu např. pro 1. a 2. stupeň, formou hry (následně jim to bude zapsáno do stezky) a se 3. stupněm si popovídat, jak pokročit, kde mají hledat informace...
- Nebo je možno v rámci šestky využít již zmíněné aktivity pro šestku či hry ke stmelení kolektivu, které se jim budou hodit nejen pro Můj kamarád, Kdo jsem, ale i pro další život v šestce.
- ... možností je opravdu mnoho. Stezky umožňují pestrý a kvalitní program.

Jak si mohu aktivitu přizpůsobit

Některé úkoly jsou otevřenější a lze tedy využít více možností ke splnění. Změnu či úpravu úkolu by měl vždy schválit vedoucí (pokud se jedná o výraznou změnu). Další prostor pro úpravu aktivit nabízení oddílové doplňky na konci každé stezky, kde si může oddíl doplnit úkoly, dle svého přání a zvyklostí. Je nutné úkoly přizpůsobit danému věku.

Příklad č. 1 – úkol z prvního stupně („Na výpravu či jinou akci smečky se správně obléknu podle počasí. Po výpravě znázorním (namaluji, nakreslím, nalepím...), co jsem měl oblečeno.“)

- Sice je to více individuální úkol, může být doplněn i hrou, např. kdy se členové budou oblékat dle lístečků (jaké je právě počasí).
- Bod se tedy skládá ze dvou částí: 1) samotné oblečení, v praxi, či formou hry na dané výpravě..., 2) znázornění daného oblečení (mimo kresby a lepení lze třeba předvést pomocí scénky apod., je možno využít prostor stezky, nebo zaznamenat úkol do deníku.)
- Úkol se plní v delším časovém období, třikrát, nevadí, že bude mezi akcemi větší časový odstup. Aspoň se bude oblečení lišit.
- Výběr, jakou formou zaznamenat, záleží na daném plniteli a do jisté míry na oddílových zvyklostech či vedoucím.
- Může se jednat o jednodenní akci, vícedenní, nebo tábor...
- Na plnění by se měl aktivně podílet i člen, popř. vedoucí může říci, že je správně oblečen, ale že do schůzky zpracuje plakátek s oblečením.
- Plní – li první úkol více členů, může být zajímavé i umístění obrázků v průběhu plnění na nástěnku.

Příklad č. 2 – úkol z druhého stupně („Společně se šestkou vyrobíme draka, krmítko, vymyslíme plakát, předmět do klubovny, secvičíme scénku.... Výrobek či činnost zapíšu, namaluji, nalepím fotografii...“)

- Mnoho možností ke splnění, vejde se prakticky jakákoliv činnost, kde šestka společně něco vytvořila, secvičila, připravila.
- Opět platí, že fantazii a oddílovým tradicím se meze nekladou.

Příklad č. 3 – úkol ze třetího stupně („Při cestě do klubovny si dávám pozor na křižovatkách a silnicích, které přecházím. Vyberu si tři z nich a ty zakreslím. Zaznamenám tvar křižovatky, značky (pokud jsou) a směr, kudy procházím.“)

- Úkol nabízí možnost obměny, např. může se jít šestka podívat do okolí klubovny (dle toho, kde klubovnu má) a zaznamenat tvary křižovatek společně, nebo ještě k tomu využít dopravní hřiště a křižovatky a značky vyzkoušet v praxi.
- Nebo může úkol plnit každý člen zvlášť, a jak je v úkolu psáno, své křižovatky může představit šestce na schůzce.
- Splněním úkolu je zde zakreslení do stezky, pokud bude k tomu v rámci činnosti oddílu nějaká nadstavba, je to jedině dobře.

Jak v oddíle stezku zavést

Stručný postup pro zavedení stezky v oddíle

1. Přečtěte si tuto mini-metodiku
2. Poříďte si jednu sadu stezek a seznámte se s podobou stezky
3. Totéž by měl udělat každý vedoucí ve vašem oddíle, který přímo pracuje s vlčaty či světluškami.
4. Uspořádejte oddílovou radu, na které se domluvíte, jak stezky ve vašem oddíle zavedete, zejména kdy, jak je uvedete a v čem všem se bude muset promítnout do činnosti oddílu.
5. Zvažte, jak moc potřebujete další formy seznámení se stezkou (viz následující kapitola)
 - Účast na semináři, jak pracovat se stezkou
 - Účast na Poradní skále v listopadu 2010
 - Přečtení řádné metodiky „Jak pracovat se stezkou a symbolickým rámcem“
 - Dostatek času na seznámení všech v oddíle a na vymyšlení, jak zavedení provedete
6. Až budete připraveni, začněte připravovat konkrétní kroky pro zavedení:
 - Termín výpravy nebo schůzky, na které stezky zavedete
 - Nakoupení příslušného počtu stezek
 - Vymyšlení a příprava aktivity či rituálu, kterým stezky uvedete v oddíl
 - Zapojení témat stezky do programu oddílu na nejbližší měsíce
 - Vytvoření záznamových tabulek pro vedoucí a na nástěnky
7. Uveďte stezku aktivitou, která děti namotivuje k plnění stezky (viz další podkapitola)
8. Věnujte se v prvních měsících intenzivně plnění stezky, aby se podchytila první motivace dětí a aby se ji naučili plnit (nicméně i zde platí, že všeho je třeba s mírou). Propojte témata stezky s programem schůzek a výprav, aby se podpořilo plnění stezky
9. Po uplynutí prvních měsíců si sedněte v oddílové radě a popovídejte si o tom, jak se vám zavedení stezek podařilo. Najděte, co by se dalo zlepšit a na tom v dalším období zapracujte. Promyslete zapojení témat stezky do programu dalších měsíců tak, aby se stezka začala stávat běžnou součástí přípravy vašeho programu.

Pár námětů na uvedení stezky v oddíle

- Využijte plně symbolického rámce a uveďte stezky vyprávěním či scénkou spojenou s příběhem.
- Vyvarujte se příliš dlouhého čtení příběhů, spíše kratší úseky jako úvod ke hře nebo jako večerní čtení. Nevyhýbejte se ani vlastnímu vyprávění.
- Uspořádejte hru nebo výpravu, kdy se bude pátrat po ztracené lucerně (pátrání zakončeno nejlépe na nějaké staré půdě) nebo po ztraceném dítěti v džungli (zakončeno nejlépe v nějaké jeskyni), po kterém děti dostanou za odměnu svoji stezku.
- Seznamte děti s průvodci ve stezce tak, že u každého projdou jedním stanovištěm, kde splní tematický úkol k danému průvodci a dostanou od něj za odměnu jeho obrázek.

Další zdroje a materiály ke stezce

Stezky v elektronické podobě

- Naleznete je zde:
 - o [Nováček vlčat](#)
 - o [Mauglí mezi vlky](#) (1. stupeň stezky vlčat)
 - o [Mauglí mezi vlky](#) (2. stupeň stezky vlčat)
 - o [Mauglí mezi vlky](#) (3. stupeň stezky vlčat)
 - o [Nováček světlušek](#)
 - o [Hvězdná lucerna](#) (1. stupeň cestičky světlušek)
 - o [Měsíční lucerna](#) (2. stupeň cestičky světlušek)
 - o [Slunečná lucerna](#) (3. stupeň cestičky světlušek)

Přehled jednotlivých aktivit stezky

- [Naleznete je zde](#)

Přehled příběhů použitých do stezky

- [Přehled příběhu Kniha džunglí použitého pro stezku vlčat](#)
- [Přehled příběhu Kouzelná lucerna použitého pro stezku světlušek](#)

Otevřený formát stezky

- Slouží jako nabídka všech dílčích prvků stezky k výrobě oddílových materiálů, k úpravě stezky nebo k výrobě stezky vlastní
- Od začátku září 2010 na www.skaut.cz/program v sekci Vlčata / stezka
- K dispozici budou texty jednotlivých aktivit, ostatní užitečné texty (zkoušky, pravidla...) a různé obrázky použité ve stezce

Nášivky, krojové označení zkoušek a odměny

- Nášivky se získávají za splněný stupeň, našívají se na pravou kapsu, můžou zde zůstat i za předcházející splněné stupně.
Přepokládaná podoba nášivek (budou k dispozici během podzimu 2010)



- Krojové označení zkoušek (turbánky, vázadla, tesáky...) budou k dispozici ve skautských obchodech, pravděpodobně na začátku roku 2011.
- Jako motivace a odměna za splnění stezky budou v nabídce skautských obchodů různé předměty v různé ceně s motivem ze symbolického rámce, které bude možné použít jako drobné odměny za splněný stupeň. Předpokládané vydání na začátku roku 2011.

Kde stezky zakoupit

- v TDC (www.skaut.cz/obchod), 45 Kč / jeden stupeň (40 Kč Nováček)
- v JUNu (www.junshop.cz), 49 Kč / jeden stupeň (44 Kč Nováček)