



KOLEKTIV AUTORŮ

Stezka a symbolický rámec vlčat a světlušek



Metodika ke stezce vlčat a světlušek



zdroj: funak.rattiskovice.cz

Úvod

Metodika, kterou právě držíte v ruce, vás názorně a přehledně provede vším, co je potřeba vědět pro práci se stezkou vlčat a světlušek a pro využívání symbolického rámce v této věkové kategorii. Spojení metodiky ke stezce a k symbolickému rámci jsme provedli vzhledem k jejich úzkému provázání v oddílové činnosti a s ohledem na důležitost používání symbolického rámce v této věkové kategorii. Věříme, že to přispěje k hlubšímu porozumění tématu a k lepší názornosti toho, jak s obojím ve smečce, roji či oddíle pracovat.

I přesto, že se stezky využívají již několik let, najdete v této publikaci mnoho užitečných informací, které výrazně rozšiřují dosavadní základní metodickou podporu ke stezkám. Některé informace pro Vás mohou být známé, některé úplně nové – nyní je všechny naleznete přehledně na jednom místě, a to pro všechny varianty stezek a symbolického rámce (tedy nejen Knihy džunglí pro vlčata a Kouzelné lucerny pro světlušky, ale i Příběhy Čolka a Žabky pro vodní vlčata a žabičky či koedukované oddíly).

Metodika Vás seznámí s obsahem jednotlivých oblastí stezek, jak je správně plnit, čím děti motivovat nebo jak se správně body stezky potvrzují. Všechny aktivity, které se nachází ve stezkách, naleznete na stránkách této knížky i s náměty k plnění. Pokud jste stezky ve své smečce, roji nebo oddíle nezavedli, najdete zde návod jak na to. Jestli ji máte a nevíte, jak využít její potenciál v programu, najdete tu rady i z tohoto soudku.

Metodika vás dále provede všemi třemi symbolickými rámci a nabídne tak všechny rozměry, které je možné u symbolického rámce v oddílové činnosti využívat. Od seznámení s příběhem, přes provázání na aktivity stezky až po rituály a další inspiraci. V takto ucelené podobě všechny symbolické rámce doposud nebyly zpracovány, a tak věříme, že to přispěje k silnější roli symbolického rámce v oddílech, protože je pro věk vlčat a světlušek mimořádně důležitý.

*Přeji příjemné a inspirativní čtení
za kolektivu autorů Ondřej Kupka – Dick*

Obsah

ÚVOD	1
STEZKA V KONTEXTU VÝCHOVNÉHO PROGRAMU (<i>Ondřej Kupka – Dick</i>).....	3
Co je to stezka	3
Jak stezka vznikla.....	3
Vazba na skautskou stezku.....	4
JAK STEZKA FUNGUJE (<i>Dana Tarantová – Komtesa, Monika Gaňová – Máňa</i>).....	5
Jak stezka vypadá.....	5
Postup při plnění.....	9
Formy plnění aktivit	11
Motivace k plnění stezky.....	12
AKTIVITY STEZKY (<i>Dana Tarantová – Komtesa, Monika Gaňová – Máňa</i>)	17
Aktivity Nováčka	19
Rámcový přehled aktivit	21
A – Co umím a znám.....	21
B – Kdo jsem	29
C – Můj kamarád	32
D – Můj domov	33
E – Svět okolo nás	35
F – Příroda kolem nás	38
JAK STEZKU ZAČLENIT DO PROGRAMU (<i>Monika Gaňová – Máňa</i>).....	45
Nováček.....	46
Stupně stezky.....	46
JAK ZAVÉST STEZKU DO ODDÍLU (<i>Monika Gaňová – Máňa</i>)	54
Jak postupovat?	54
Na co si dát pozor.....	56
SYMBOLICKÝ RÁMEC VLČAT A SVĚTLUŠEK OBECNĚ	57
SYMBOLICKÝ RÁMEC VLČAT (<i>Ondřej Vokál – Vokin</i>)	59
Úvod do symbolického rámce vlčat	59
Využití příběhu při práci se stezkou ve smečce	65
Zapojení symbolického rámce do života smečky.....	70
SYMBOLICKÝ RÁMEC SVĚTLUŠEK (<i>Monika Gaňová – Máňa</i>)	81
Úvod do symbolického rámce světlušek.....	81
Využití příběhu při práci s cestičkou v oddíle.....	88
Zapojení symbolického rámce do života oddílu	93
SYMBOLICKÝ RÁMEC ČOLKA A ŽABKY (<i>Vladimír Cvrček – Vezír, Pavel Bár – Pavlík</i>)	107
Úvod do symbolického rámce Čolka a Žabky.....	107
Využití příběhu při práci s Plavbami v oddíle.....	111
Zapojení symbolického rámce do života oddílu	117



Stezka v kontextu výchovného programu

CO JE TO STEZKA

Stezka je tradiční nástroj pro podporu osobního rozvoje. Pomáhá tak významně naplňovat jeden z prvků skautské metody a to program osobního růstu. Skauting usiluje o to, aby každému nabídl pestrý a přitažlivý program, proto podporuje všestranný individuální rozvoj každého člena založený na vnitřní motivaci a její podpoře. Aby byla tato snaha úspěšná, je vhodné nabídnout výchovný nástroj v takové podobě, která umožní postupně se zlepšovat (od jednoduššího ke složitějšímu), podporovat k dalšímu rozvoji (vhodnou formou motivačních prvků) a směřovat k rozvoji těch správných věcí (rozvíjet ty dovednosti, schopnosti a postoje, které vedou k naplnění výchovného poslání Junáka). Každá stezka by tedy měla splňovat následující:

- ▶ stezka je prostředek k dosahování výchovných cílů,
- ▶ stezka je hlavní průvodce na cestě osobního rozvoje,
- ▶ stezka motivuje k osobnímu rozvoji,
- ▶ stezka obsahuje program zajímavý pro dnešní děti,
- ▶ stezka má atraktivní a srozumitelnou formu.

JAK STEZKA VZNIKLA

Stezka vlčat a světlušek byla vytvořena v letech 2008–2010 v rámci projektu Nový program. Kompletní revizí stezky s velkým důrazem na provázání s kompetencemi (výchovnými cíli, které rozvíjí skautský program), a se skautskou metodou se mělo docílit vytvoření prakticky i metodicky atraktivního výchovného nástroje. Finálnímu vydání předcházelo vytvoření experimentální verze a téměř roční testování v několika desítkách oddílů. Na základě podnětů od vedoucích i dětí byla stezka upravena a zpracována do finální textové a grafické podoby. Současně byl výrazně rozšířen symbolický

rámec vlčat a vytvořen nový příběh o Kouzelné lucerně, který nahradil obtížně využívaný příběh Broučků.

VAZBA NA SKAUTSKOU STEZKU

Na stezku vlčat a světlušek navazuje samozřejmě program skautů a skautek, tedy i skautská stezka. Obě stezky se od sebe záměrně výrazně liší tak, aby byla stezka přizpůsobená té které věkové kategorii a aby nově příchozí skaut či skautka přecházející z oddílu vlčat či světlušek našel ve skautské stezce věci, které jej zaujmou, budou motivovat a na kterých bude chtít dále pracovat. Některé věci jsou v obou stezkách naopak obdobné, byť to nemusí být na první pohled tolik zřejmé. Jedná se zejména o následující:

- ▶ Obě stezky vychází ze stejných kompetencí. Každá stezka rozvíjí jiný věk, nicméně směřují ke stejným výchovným cílům (kompetencím).
- ▶ Obě stezky jsou členěny do stejných oblastí stezky (Co umím a znám, Kdo jsem...), které mají oporu i ve stejnojmenných metodických publikacích. U stezky vlčat a světlušek se v rámci zjednodušení nepoužívají tzv. body stezky (Praktický život, Fyzická zdatnost, Moje svědomí...).
- ▶ Obě stezky využívají určitou formu vlastního zapojení, byť se míra podle věku samozřejmě liší. U vlčat a světlušek se vybarvuje rámeček, když si myslí, že mají splněno (obdobně u skautské stezky si dokonce bod podepisují), dále si se zvyšujícím se stupněm více vybírají, které aktivity si splní (ve skautské stezce si vybírají téměř neustále a ve všech bodech).



Jak stezka funguje

Kapitola se zaměřuje na fungování stezky jako takové, popsání prvků v ní obsažených a vysvětlení základních pravidel stezky. Poskytne vám základní vhled to toho, jak stezka funguje, z čeho se skládá a jak se používá.¹

JAK STEZKA VYPADÁ

Rozdělení do stupňů

Stezka se skládá z Nováčka a tří stupňů ve třech variantách – pro vlčata, pro světlušky, pro vodní vlčata a žabičky či koedukované oddíl. Úkoly jsou totožné, pouze symbolický rámec se liší. Každý stupeň je zpracován v jedné barvě, která se odráží v grafice celé stezky včetně 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 bude odpovídat jeho věku a schopnostem. 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	VODNÍ VLČATA A ŽABIČKY + KOEDUKOVANÉ ODDÍLY	PRO KOHO JE URČENA
Nováček	Nováček vlčat	Nováček světlušek	Nováček Čolka a Žabky	cca 6–9 let (1.–4. třída ZŠ)
1. stupeň	Mauglí mezi vlky	Hvězdná lucerna	Čolek a Žabka ve Středozemním moři	cca 7–8 (2. třída ZŠ)
2. stupeň	Mauglí v džungli	Měsíční lucerna	Čolek a Žabka plují přes Atlantik	cca 8–9 (3. třída ZŠ)
3. stupeň	Mauglí v lidské vesnici	Sluneční lucerna	Čolek a Žabka v Tichém oceánu	cca 9–10 (4. třída ZŠ)

1) V textu bude užíváno slova „stezka“. Tím je míněna stezka vlčat, cestička světlušek a plavba pro vodní vlčata a žabičky.



Rozdělení do oblastí

Nováček se skládá z kapitol, díky kterým vlče nebo světluška poznávají roj či smečku, jichž jsou členem. Názvy stránek jsou např. : Jak se pozná světluška, Skautský kroj, Klubovna atd.

Všechny stupně stezky 1., 2., a 3. jsou zpracovány obdobným způsobem:

- ▶ Obsahují úkoly (aktivity) odpovídající věku dítěte a rozvíjející dítě v daných oblastech, čímž naplňují výchovné cíle skautské výchovy.
- ▶ Oblasti, do kterých jsou úkoly rozděleny, 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



Můj domov



Kdo jsem



Svět okolo nás



Můj kamarád



Příroda kolem nás

Aktivity

Stezka se skládá z aktivit (úkolů). To jsou body, které musí vlče, světluška a žabička splnit. Rozeznáváme povinné úkoly a výběrové úkoly. Dále plníme aktivity dlouhodobé či krátkodobé. Aktivity jsou dle zaměření rozděleny do výše uvedených 6 oblastí stezky.

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

- ▶ Nováček se skládá z 19 aktivit.
- ▶ Ke splnění 1. stupně je potřeba 38 aktivit.
- ▶ Pro splnění 2. a 3. stupně je potřeba 45 aktivit.

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

Aktivítám je věnována následující kapitola „Aktivity stezky“ na stránce 17.

V Plavbách můžete dále najít body, které jsou označeny modrou kotvou. Jedná se o tzv. vodácké doplňky. Tyto aktivity jsou povinné pro všechna vodní vlčata a žabičky. Pokud Plavby používají koedukované oddíly, které nejsou vodní, tak tyto úkoly neplní (pokud nechtějí).



Prvky symbolického rámce

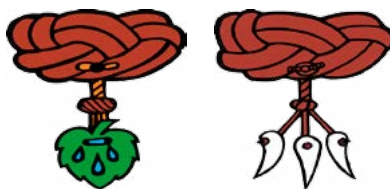
Jednotlivé stezky jsou provázány s příslušnými symbolickými rámci – Stezka vlčat s Knihou džunglí, Cestička světlušek s Kouzelnou lucernou a Plavby s Příběhem Čolka a Žabky. Každý stupeň má vlastního ilustrátora, postavičky stezky se vyvíjejí zároveň s vlčaty, světluškami a žabičkami. Samotné aktivity doprovázejí také texty, komiksy, omalovánky a motivační samolepky se symbolickým rámcem.

(Hlavní postavičky symbolických rámců jsou řazeny od 1. do 3. stupně.)



Nástrahy a Zkoušky

Součástí stezky jsou tzv. Nástrahy a Zkoušky (Nástrahy Jeskyně/Pustého ostrova a Zkoušky džungle) neboli výzvy, které je možné plnit až po splnění daného stupně stezky na táboře. Nástrahy se nacházejí za 1., 2., i 3. stupněm. Více informací je vysvětleno dále v textu. Odměnou je postupné vylepšení turbánku včetně tří bílých tesáků a tří kapek rosy.



Nálepky

Uprostřed stezky jsou zobrazeny samolepky, které slouží jako motivační prvek. Po splnění bodu si vlče a světluška mohou nalepit samolepku do plánu umístěného právě uprostřed stezky. Více informací dále v textu.

Oddílové doplňky

Na konci stezky (za posledními aktivitami z oblasti Příroda kolem nás) se nachází stránka pro tzv. Oddílové doplňky. Jedná se o stránku s prostorem na doplnění až pěti úkolů dle zaměření či potřeb oddílu. Oddíl je tak může využít k doplnění aktivit, které vystihnou jeho speciality, jsou v oddíle tradiční, které chce mít jako součást plnění stezky a kterými chce děti motivovat k plnění těchto úkolů pomocí stezky. Náročnost úkolu přizpůsobte věku, neměl by být extrémně náročný ani „zadarmo“. Tyto úkoly dopište do stezky a dále plňte běžným způsobem. Ve 2. a 3. stupni je možno splnění odměnit jednou samolepkou, ostatní body je možno zaznamenávat např. v klubovně (postupová mapa...).

Návaznost na slib

Připomínka slibu a zákona je zobrazena na vnitřní straně desek každé stezky. Výrazně se zákon a slib promítají v Nováčkově, kde dochází k základnímu seznámení se skautingem, zároveň je zde vysvětlen zákon vlčat i světlušek, denní příkazy a slib. Vše je doplněno vhodnou grafikou a doprovodnými úkoly, sloužícími k procvičení nově poznávaného. K daným úkolům a vysvětlení zákonů je možno se vrátit kdykoliv během činnosti roje/smečky. Starší vlčata a světlušky si mohou připomenout tyto základy společně s nováčky. Samotné plnění stezky není slibem nijak podmíněno. Stejně tak není určeno, že děti mohou slibovat až po Nováčkově. Tato „pravidla“ si určuje oddíl na základě svých zvyklostí.

Návaznost na vlčky a světýlka

Vlčci a světýlka nejsou provázány se stezkami a ani s Nováčkem. Jejich plnění záleží čistě na oddílech. Světýlka umožňují rozvoj ve specifických oblastech, které se ve stezce buď nezobrazují, nebo zobrazují, ale ve Vlčcích a Světýlkách jsou výrazně prohloubeny.

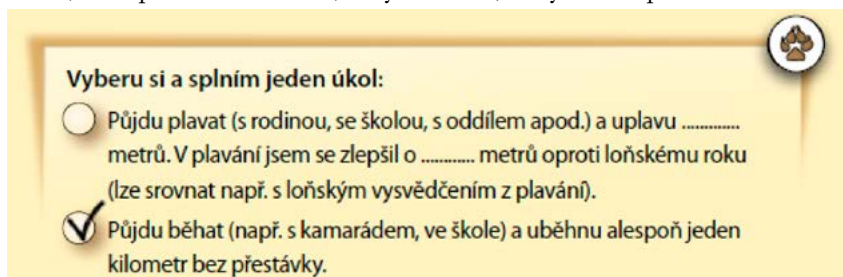
POSTUP PŘI PLNĚNÍ

Stežka

Níže je popsán ideální postup při plnění stežky. Ten se však může lehce lišit u jednotlivých oddílů, ale i u jednotlivých aktivit, například dle formy plnění.

Postup plnění stežky:

1. Dítě (lze i s pomocí vedoucích) si vybere úkol, který si chce plnit.



Vyberu si a splním jeden úkol:

- Půjdu plavat (s rodinou, se školou, s oddílem apod.) a uplavu metrů. V plavání jsem se zlepšil o metrů oproti loňskému roku (lze srovnat např. s loňským vysvědčením z plavání).
- Půjdu běhat (např. s kamarádem, ve škole) a uběhnu alespoň jeden kilometr bez přestávky.

2. U výběrového úkolu si označí, který úkol si vybralo.
3. Probíhá plnění úkolu, které je doprovázeno zaznamenáváním do stežky (vybarvím, nakreslím, napíšu...) – viz podrobněji v dalších kapitolách.
4. Když dítě úkol splní, vybarví si nebo zaškrtně svislý pruh v potvrzovacím okénku.



5. Podle symbolu v potvrzovacím okénku zajde dítě 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.



hvězda
úkol potvrzuje Akéla nebo jiný starší vlk

domeček
úkol potvrzuje někdo z rodiny, například maminka, tatínek, sourozenec, babička nebo dědeček

šestka
úkol uznává šestka, podepisuje se šestník po společném sezení a hlasování celé stežky



Potvrzovatel **Akéla / Velká světluška / kapitán** – záleží na domluvě v oddíle, mohou podepsat i pomocníci v oddíle, úkol by měl dítěti podepisovat někdo, kdo byl přímo u plnění úkolu.

Potvrzovatel **rodina** – každá rodina je jiná, proto je zde možnost podpisu dalších rodinných příslušníků včetně sourozenců, k tomu je potřeba před začátkem plnění stezky informovat rodinu o jejich zapojení do stezky a důležitosti spravedlivého potvrzování (mírné × přehnaně přísné posuzování dětí).

Potvrzovatel **šestka** – cílem je možnost spolurozhodování, rovněž je důležitá spravedlivost, musí předcházet vysvětlení role všem zúčastněným. Záleží na oddílu, jak si nastaví pravidla pro potvrzovatele „šestku“ – může proběhnout například debata o daném úkolu a poté hlasování dle tradic šestky (veřejné či tajné); nebo o splnění úkolu může rozhodnout pouze šestník (šestnice); nebo úkol bude uznán všem ze šestky, kteří se aktivně zapojili do jeho plnění. Možností je více a záleží na oddíle, co mu bude v dané situaci více vyhovovat. Vždy by ale měl být nablízku vedoucí, který může dohlédnout na spravedlnost konkrétního uznání aktivity.

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



- 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.

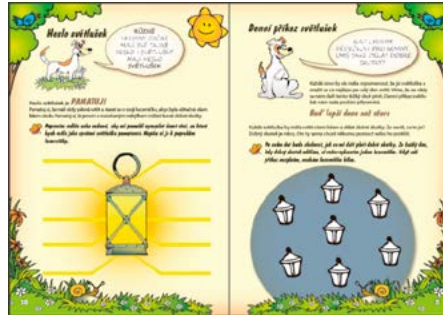
Samolepek v 1. stupni je přesně 38, ve 2. a 3. stupni shodně 46. Ve 2. a 3. stupni je tedy možnost odměnit jednou samolepkou oddílový úkol či úkol ze stezky navíc. Jinak se samolepky za oddílové doplňky ani za splnění nástrah nedávají.

Nováček

Nováček je zpracován odlišným způsobem než stezka. Jsou v něm popsány všechny základní věci, se kterými by se měl nováček po příchodu do oddílu seznámit – začíná se u šestky a oddílu, poté následuje skauting a jeho ideály, skautská symbolika a uzavírají jej 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.

V Nováčkovi již začíná symbolický rámec, který bude dítě provázet všemi stupni stezky. Nováček je určen pro každého nově příchozího člena ve věkovém rozmezí 6–9 let.

Na konci Nováčka je přehled úkolů, které by dítě mělo splnit. Splnění jednotlivých úkolů se zaznamená podpisem vedoucího a umístěním samolepky stopy/lucerny/kotvy k danému úkolu. V závěrečné tabulce je psáno 19 úkolů, přičemž bod „Vyzkoušej si sám/sama“ skrývá dvě samolepky stopy/lucerny/kotvy, které na toto místo patří. Nováček je tedy splněn, pokud všech 20 samolepek je nalepeno na této dvoustránce a řádně podepsáno.



Součástí Nováčka jsou samolepky krojových nášivek, které si mohou vlčata či světlušky „nalepit“ na kroj v Nováčkově. Samolepky se skautskou a vlčáckou/světluškovskou symbolikou si mohou děti nalepit do svého skautského zápisníku.

FORMY PLNĚNÍ AKTIVIT

Aktivity můžeme rozdělit do několika skupin – dle zaznamenávání do stezky, dle zařazení do programu, dle potvrzovatele, dle délky plnění nebo dle prostředí plnění.

► 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 zaznamenává **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 zařazení do programu

Nejjednodušší formou je tzv. **přímé plnění**. To spočívá v tom, že si dítě samo nebo za pomoci vedoucího vybere úkol, který chce plnit, a může začít plnit. Není k tomu potřeba žádná větší příprava dopředu. Další formou je **přímé plnění s přípravou**, kdy už je zapotřebí větší přípravy jak vedoucího (při přípravě programu), tak dítěte (při plnění úkolu). Aby bylo možno danou aktivitu splnit, je zapotřebí vytvořit vhodné podmínky. Dítě si plní úkol přímo ve stezce, nebo po jeho splnění si to pouze do stezky zaznamená. Poslední formou, která je na přípravu nejnáročnější,

ale zato nejvhodnější, je **nepřímé plnění**. Tímto způsobem lze plnit většinu bodů stezky, vzájemně je kombinovat a doplňovat. Při tomto plnění se jedná o programy, kdy si děti plní bod stezky, aniž by na to byly upozorňovány, a mohou tak prokázat své dovednosti při různých činnostech.

► **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 na akcích (potvrzuje **Akela/Velká světluška/kapitán**). Největší podíl mají úkoly potvrzované Akelou, Velkou světluškou a kapitánem. Jak je psáno v pravidlech stezky, nemusí vše podepsat jenom oni, ale i jejich pomocníci, záleží na domluvě v oddíle.

► **Dle délky plnění**

Rozlišujeme úkoly dlouhodobé a krátkodobé. Úkoly dlouhodobé jsou náročnější na splnění, vyžadují po plniteli, aby si vzpomněl, že je nutno v úkolu za nějakou dobu pokračovat. Tímto úkolem myslíme např. „Na tři po sobě jdoucí schůzky si připravím a přinesu všechno (bodované) vybavení.“ Úkolem krátkodobým je většina aktivit stezky, např. „Napišu nebo nakreslím, jak doma pomáhám. Mohu vytvořit komiks“.

► **Dle prostředí plnění**

Jednotlivé aktivity můžeme rozdělit také dle toho, zda se plní na schůzce (v klubovně), doma, na výletě / tábore (v přírodě). Některé aktivity přímo vyžadují určité prostředí pro své splnění.

Konkrétní příklady, jak tyto formy využít, najdete v kapitole Jak stezku začlenit do programu.

MOTIVACE K PLNĚNÍ STEZKY

Při práci s vlčaty a světluškami si musíme uvědomit, s kým pracujeme. Mají obrovskou představivost, proto je potřeba tohoto potenciálu využít, podpořit ho. Správná motivace je základem úspěchu. Vlče, které bude motivováno při práci se stezkou, dosáhne větších úspěchů než vlče, které necháme se v tom „plácát“, nepochopí princip stezky a nebude jej těšit plnění bodů. Ve své podstatě není stezka složitá, děti ji zvládnou, stačí je v tom podpořit.



Jak motivovat?

- Pokud se nedaří motivovat celý oddíl, zaměřte se na vůdčí typy v dětském kolektivu, ti vám pak strhnou nadšením ostatní vlčata či světlušky.
- Nezapomínejte na plnění bodů stezky, třeba při schůzce na to mějte vyhrazený čas. Pokud si vlče / světluška přinese na schůzku pomůcky (jak znělo v úkolu) a nebude mít možnost „předvést je šestce“, bude zklamáno a příště již nic nepřinese.
- Vyroberte si smečkové / rojové tabulky či postupové mapy, kde krásně všichni uvidí, jak se kdo snaží.
- Vystavte na nástěnku nášivky, které mohou děti získat.
- Snažte se využít více forem při plnění stezky, důležitá je aktivita při plnění úkolů a zajímavost programů, plnění stezky nespočívá v sezení a plnění bodů formou „zkoušení“.
- Zajímejte se o jejich pokroky. Dejte jim příležitost říci vám, co chtějí plnit. Podívejte se občas do stezek, jak se jim zaplňují postupové mapy, určitě je to potěší.

- ▶ Zapojte do programu speciální prvky zaměřené na symbolický rámec (např. noční vycházka k jeskyni, cesta do pralesa...). Může se jednat i o hru, kde děti využijí znalosti ze symbolického rámce.
 - ▶ Poživejte rituály spojené se symbolickými rámci. Pokud je nemáte, můžete vymyslet (např. speciální přání k jídlu...).
 - ▶ Vyvěste na táborovou nástěnku pravidla Nástrah.
 - ▶ Využijte postaviček a prvků ze stezek k vlastnímu programu (paměťní kartičky, diplomky, puzzle, pexesa...).
- Všechny materiály jsou volně dostupné.

Motivační prvky ve stezce

Stezka obsahuje symbolický rámec, který pomáhá k plnění úkolů a provází vlčata a světlušky od Nováčka až po 3. stupeň stezky. Dále zde jako odměnu za splnění úkolu nalezneme samolepky, ze kterých nám vznikají obrázky. Mezi další významné motivační prvky patří nášivky, Nástrahy po splnění stupně a diplomky.

Symbolický rámec

Stezka je podepřena symbolickým rámcem, který je odlišný pro vlčata, světlušky i vodní vlčata a žabičky. Více o jednotlivých symbolických rámcích a jejich konkrétním využití v oddílové činnosti najdete v dalších kapitolách.

Symbolickým rámcem vlčácké stezky jsou příběhy o Mauglí z Knih džunglí od Rudyarda Kiplinga. Každým stupněm stezky prochází jedna linie příběhu. Mauglí prožívá mnohé příběhy (unesen Bandary, útok dhólů, zabití Šér-Chána...).

Novým symbolickým rámcem světlušek je Kouzelná lucerna – příběh holčičky Lucinky, která je na prázdninách u svého dědečka ve mlýně, kde prožívá mnohá dobrodružství. Symbolický rámec vychází z příběhu sepsaného Kateřinou Kováčovou přímo pro naši potřebu „O Lucince a kouzelné lucerně“, který je volně motivován příběhy Kouzelná lucerna od Radka Kučery.

Symbolický rámec vodních vlčat a žabiček vychází z příběhu Plaveb Čolka a Žabky od Vladimíra Cvrčka, kteří tráví své prázdniny s dědečkem, námořním kapitánem, a plují společně po Středomořím moři, Atlantiku i Tichém oceánu.

Třetí symbolický rámec lze využít i pro koedukované oddíly, příběh bude pro vlčata a světlušky zajímavý, vodácké aktivity můžete snadno oddělit a neplnit.

Stezkou provází vlčata a světlušky několik průvodců, jedná se o patrony jednotlivých oblastí stezky. Ti svými charakterovými vlastnostmi ukazují, jakých hodnot by měla vlčata a světlušky dosáhnout. Motivační texty a grafické zobrazení postav provází celou stezku. Symbolika je provázána i s dalšími motivačními prvky.

Samolepky za splnění úkoly

Postupové „krajiny“ 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 stopu/lucernu/kotvu za splnění úkoly.

Ve stupních stezek je postupová krajina umístěna do středu každé stezky. Za každý splněný úkol si vlčata/světlušky mohou jednu samolepku vzít a umístit do krajiny

(obrázku). Samolepky slouží k motivaci, rozhodně uhlíďte na začátku plnění stezky správné pochopení samolepek. Pokud si vlčata a světlušky začnou samolepky lepit, jak se jim zlíbí, přijdou o důležitý prvek motivace.

- ▶ 1. stupeň – postavy lze umístit 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 splnění úkoly jsou umístěny ve prostředku stezky, oddíl si je může případně vyjmout a udělovat samolepky osobně, nicméně tento postup moc nedoporučujeme, protože to přiděluje práci vedoucím a příliš to nezvyšuje motivaci a atraktivitu pro děti.

Nálepky se dostávají za splnění úkolu, je jich přesně daný počet dle povinných a výběrových bodů ve stezce. Bod, za který dostaneme samolepku, poznáme podle symbolu stopy/lucerny/kotvy.

Některé výběrové úkoly mají více označovacích polí ke splnění úkolu, respektive ke každému úkolu jedno pole zvlášť. Proč? Je to z důvodu odlišnosti potvrzovatele. Pokud má dítě splnit jeden úkol, pak tento úkol je povinný a je možno odebrat samolepku. Pokud z této stránky dítě splní další bod, již to není nutné do celkového splnění stupně stezky a samolepka se neudílí, chyběla by pak jinde.

Nášivky

Za splnění každého stupně dostává vlče a světluška nášivku na kroj. Nášivka se umísťuje na pravou kapsu. Nášivky jsou ve tvaru oválu, její barva značí daný stupeň a ilustrace zobrazuje, zda se jedná o splnění Stezky, Cestičky či Plavby. Symbol zobrazuje daný symbolický rámeček. Nášivky nevytváří celek, v případě splnění dalšího stupně si vlčata a světlušky přidávají další nášivku vedle již našitých nášivek. Za splnění Nováčka se žádná nášivka nedostává. Nášivky se párají po přechodu ke skautům a splnění jejich Nováčka.



Nástrahy a Zkoušky po splnění stupně

V každé stezce je možnost po splnění celého stupně plnit jakési výzvy, tzv. Nástrahy/Zkoušky. Ve stezce jsou nazvány jako Zkoušky džungle (pro vlčata), Nástrahy jeskyně (pro světlušky) a Nástrahy pustého ostrova (vodní vlčata a žabičky). Náročnost úkolů se s věkem zvyšuje. Smyslem výzev je motivovat děti k dokončení celého stupně, protože je může plnit jen ten, kdo má stupeň hotový. Nástrahy/Zkoušky se plní vždy během tábora a na jejich splnění jsou dva pokusy.

PO SPLNĚNÍ	ZKOUŠKA	VLČATA	SVĚTLUŠKY	VODNÍ VLČATA A ŽABIČKY
1. stupně	procházka s vedoucím se zavázanýma očima	Život bez světla	Život bez světla	Život bez světla
2. stupně	přespaní pod širákem	Noc v džungli	Noc v lese	Noc v lese
3. stupně	výprava s úkoly	Tři bílé tesáky	Tři kapky rosy	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 dle stupně zkoušky (1. st. – speciální turbánek, 2. st. – vazadlo, 3. st. – tesáky/kapky rosy zavěšené na turbánku). Vlčata či světlušky, které začnou třetím stupněm a splní jej, mají tři bílé tesáky a tři kapky rosy zavěšené na „obyčejném“ turbánku.

1. stupeň

- **Život bez světla** – procházka s vedoucím se zavázanýma očima – cílem bodu je prohloubení důvěry mezi vedoucím a dítětem (mít vedoucího jen pro sebe), doprovod záleží na oddílu – vedoucí, či pomocníci. Rozhodně by se mělo jednat o někoho, ke komu má dítě blízko. Úkol je zaměřen na poznání přírody za pomoci sluchu a hmatu. Terén a délku je třeba přizpůsobit jedinci a počasí. Doporučena je jedna hodina, snažte se ji dodržet, aby podmínky byly pro všechny stejné. Na závěr mají děti nakreslit velký obrázek (např. A3, A2...).

2. stupeň

- **Noc v džungli / v lese** – přespaní pod širákem – by mělo být pozitivním zážitkem, úkol by neměly plnit děti se strachem ze tmy. V tomto úkolu je možnost využít zvyklostí oddílu, můžete tedy přes den stavět přístřešky a v noci v nich přespat, nebo využít k přenocování nějakého magického místa. Rizikem přespaní třeba na hradě je pád do hlubin, probudí-li se vlče či světluška v noci. Místo přespaní raději přes den prohlédněte, příroda se probouzí dříve a létající vosy či jiný hmyz vás mohou po ránu nemile překvapit. Pro případ deště mějte záložní variantu.

3. stupeň

- **Tři bílé tesáky a Tři kapky rosy** – hlavně u této zkoušky je nutné dbát na bezpečnost. Při samostatném pobytu či cestě se dětem může stát cokoliv. Úkoly jsou tedy upraveny tak, aby nebyly tolik rizikové, ale zároveň neztratily na obtížnosti.
 - První tesák či kapka jsou zaměřeny na samostatný pobyt v lese. Důležitým prvkem je průběžná kontrola v podobě vzkazu od vlčete / světlušky v polovině pobytu, který dodává i na zajímavosti. Vzdálenost od tábora by měla být na hvizd skautské přístalky. Myslete na počasí, při silné bouři raději vlče či světlušku vyzvedněte ze stanoviště. Vedoucí vždy musí vědět, na kterém místě bude vlče či světluška daných šest hodin pobývat.

- Druhý tesák či kapka znamená celodenní výlet do okolí. Doprovod je zde opravdu jen kvůli bezpečnosti, s cestou a úkoly vůbec neradí ani nepřipomíná, jde tam, kam ho děti při své cestě vedou. Délka cesty, kterou jim naplánujete, záleží na možnostech daného místa, snažte se vyhnout silnicím.
- Třetí tesák či kapka znamená samostatný prožitek temného lesa. Žádné strašení sem nepatří, pouze svíčky či louče a na konci trasy může být schovaný vedoucí pro případ nouze či zhasnutí svíček. Návštěva zajímavého či tradičního místa může být hlubokým prožitkem.

Oddílové nástrahy a zkoušky

- Vlastní výzva – oddíl může vymyslet vlastní výzvu pouze pro 1. a 2. stupeň stezky. Úkol by měl odpovídat věku a být zaměřen na prožitek. Ke splnění mají opět dva pokusy. Znění úkolu si запиšte do stezek.

Diplomy

Za splnění stezky mohou dostat vlčata a světlušky také diplomy, které je možné zakoupit nebo stáhnout. Tyto navržené diplomy zobrazují symboliku stezek. Můžete využít jednotlivých prvků ze stezky a vyrobit si diplomy vlastní.

Drobné úkoly ve stezkách

Jedná se o drobné hříčky, křížovky, bludiště, vybarvování nebo např. šifry, které najdete 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.



Aktivity stezky

Šest oblastí, ze kterých je stezka stavěna, souvisí s pojmy, o kterých se již delší dobu mluví. Jedná se tedy o Chartu českého skautingu, poslání Junáka, skautskou metodu. Vše, co tyto základní pojmy spojuje, jsou **kompetence**.

- ▶ Klíčové kompetence jsou definovány jako přenosný a univerzálně použitelný soubor **vědomostí, dovedností a postojů**, které potřebuje každý jedinec **pro své osobní naplnění a rozvoj, pro zapojení se do společnosti** a úspěšné uplatnění v životě.



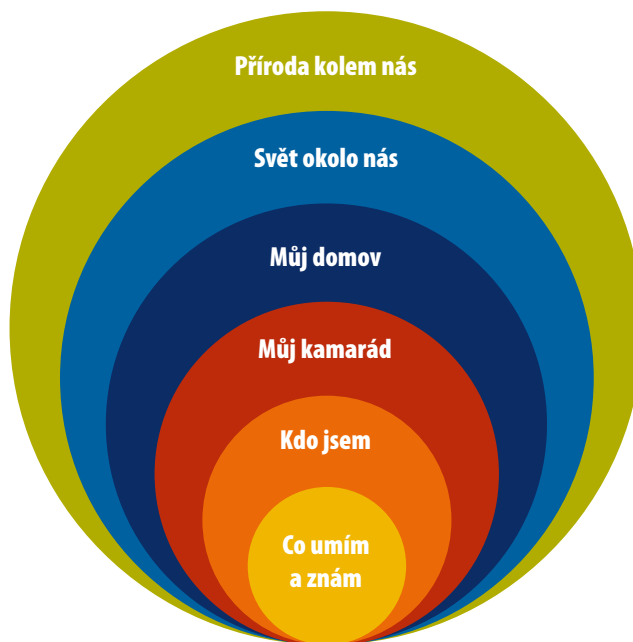
Všechny kroky, které vedly k práci s kompetencemi, byly ve skautské literatuře již dostatečně popsány. Jednotlivé kompetence se dělí do 6 oblastí, které se dále dělí na body stezky (např. Fyzická zdatnost, Moje parta, Pobyť v přírodě aj.). Ty byly využity ve skautských stezkách, ve stezkách vlčat a světlušek nejsou nadepsány, ale úkoly z těchto bodů vychází. Podrobně jsou opět rozepsány v metodikách věnovaných těmto oblastem, včetně vhodné literatury či námětů na program pro daný věk.

Jednotlivé aktivity stezky jsou vytvořeny na základě kompetencí, které se mají ve věku vlčat a světlušek rozvíjet či začínat rozvíjet. Důležité je tedy zamyslet se při přípravě programu nad smyslem aktivity (co jí bylo míněno) a ne ji ze stezky jen převzít.

Na následujících stránkách budou přiblíženy jednotlivé oblasti a následně i jednotlivé aktivity stezky.

A – Co umím a znám

Oblast Co umím a znám zahrnuje body Praktický život, Fyzická zdatnost, Buď připraven, Hledání řešení, Vyjadřování, Zručnost a Můj oddíl. Už z názvů těchto bodů je zřejmé, jaké je zaměření této oblasti. Aktivity v této oblasti mají za cíl, aby děti získaly základní praktické návyky a rozvíjely svou zručnost, zapojily se do jednoduché práce, komunikovaly s okolím a zvládaly cestu dopravními prostředky. Dále aktivity v této oblasti rozvíjí schopnost hospodařit s penězi, orientovat se v terénu, motivují k pohybu a sportu a k aktivnímu zapojení do oddílové činnosti. V této oblasti je velmi široký záběr



kompetencí, které si vlčata a světlušky při skautské činnosti osvojují. Většinu aktivit běžně řadíme do programu, čím více praktických zkušeností, tím lépe.

B – Kdo jsem

Oblast Kdo jsem zahrnuje tyto body: Já a můj život, Moje svědomí a Osobní rozvoj. Jak je vidět, je tato oblast včetně úkolů v ní zaměřená na osobnost každého vlčete a světlušky. Aktivity mají pak za cíl pomoci dětem uvědomovat si určité hodnoty, důsledky svého chování a zodpovědnost za sebe sama. Tato oblast v sobě nese „duchovní“ rozměr, ve kterém mají kořeny i skautské hodnoty.

C – Můj kamarád

Oblast Můj kamarád zahrnuje body Hodnota lidí a vztahů, Žítí ve vztahu, Komunikace a Služba. Cílem této oblasti je ukázat vlčatům a světluškám, že jsou součástí nějaké party – ve škole, oddíle atd. Aktivity jsou zaměřeny na chování v těchto skupinách, na vlastnosti lidí, na pomoc svým kamarádům a vytváření fungujících vztahů ve skupině.

D – Můj domov

Oblast Můj domov zahrnuje body Moje rodina, Moje parta a Týmová práce. Tato oblast, jak naznačuje název, je věnována rodině. Aktivity jsou zaměřeny jak na vztahy v rodině, pomoc a uvědomění si důležitosti pomoci v rodině i jinde, tak i na skautskou rodinu a společné akce s oddílem.

E – Svět okolo nás

V oblasti Svět okolo nás jsou body Demokracie, Já občan, Propojený svět, Různost světa a Příběhy našeho světa. Cílem této oblasti je, aby se vlčata a světlušky zajímaly o dění kolem sebe a úměrně svému věku se v něm orientovaly. Aktivity tak směřují k poznání místa, kde žijí, práci s různými materiály a zdroji informací, ale také k prezentaci zjištěného a naslouchání ostatním.

- ▶ „Člověk se nikde nemůže zastavit a říci, že ví o světě vše, že již všemu rozumí.“
- ▶ Ve světě kolem nás je jedna jistota – vše se neustále mění, a tak ho vlastně poznáváme celý život.



F – Příroda kolem nás

Oblast Příroda kolem nás zahrnuje body Pobyť v přírodě, Vnímání přírody, Poznávání přírody, Hodnota přírody a Šetrné chování. Skauting a příroda k sobě neoddělitelně patří. Tato oblast se zaměřuje na pobyt v přírodě, ukazuje vlčatům a světluškám možnosti vnímání přírody, jak ji využít a jak chránit. Aktivity také dětem ukazují, jak se chovat šetrně nejen k přírodě, ale i k jejich okolí.

- ▶ Díky naší činnosti si děti vytvoří návyků – zvyk – chodit do přírody, umí se v ní přiměřeně chovat. Příkladem jim je osobní přístup vůdce a zažité zvyklosti v oddíle. Můžeme zařadit péči o zvířata, rostlinu... (vždy je vhodná podpora vůdce). Hodnotu přírody si děti lépe zapamatují jednoduchými příjemnými prožitky v přírodě (veselá hra, cákání v potoce, stavění domečků, zimní hrátky...).
- ▶ Držíme se věty: „Chodím často do přírody a je mi tam dobře.“ Pobyť v přírodě je velmi důležitý, můžeme zařadit aktivity na „otvírání“ smyslu a pozornosti. Věnujeme se dostatečně pohybu v přírodním prostředí. Pro lepší vnímání přírody vyprávíme příběhy, pohádky a pověsti o přírodě. Pro vnímání přírody využijeme lovecký přístup či badatelský přístup, naslouchání přírodě, péči o zvířata, můžeme s oddílem navštívit statek.



AKTIVITY NOVÁČKA

Nováček, který stejně jako stezka má tři varianty, je určen nově příchozím vlčatům, světluškám a žabičkám (zejména ve věku 6–9 let). Zajímavou formou má uvést nováčky do skautského světa a tak je seznámit s nejdůležitějšími informacemi. Nováček je úvodem také k příběhu (symbolickému rámci), který bude děti provázet následující roky. Úvodním příběhem a celým Nováčkem provází vlčata Táta vlk, světlušky pes Brok a vodní vlčata a žabičky pes Kryštůfek.

NÁZEV V NOVÁČKOVÍ	PROČ JE DANÁ OBLAST ZAŘAZENA
Pár slov o mně	Důležité údaje pro případ ztracení Nováčka, učí děti, že je důležité se nejprve představit.
Jak to všechno začalo	Představení symbolických rámců, komiks, obrázkový text.
Jak se pozná světluška / vlče / žabička	Uvedení do základní terminologie, vysvětlení názvu světluška, žabička a vlče, důraz kladen na přátelství.

NÁZEV V NOVÁČKOVÍ	PROČ JE DANÁ OBLAST ZAŘAZENA
Klubovna	Prostředí, kam budou nováčci pravidelně docházet, je důležité je pořádně seznámit s jejich novou klubovnou, aby se co nejrychleji zapojili. Uvědomění si, že někam patří.
Narozeniny	Úkol k prohloubení zájmu o nové kamarády.
Co s sebou na schůzku	Jedná se o první věci, které si nováček musí pravidelně nosit a pamatovat. Smečka / roj může naučit nováčka dbát o vlastní bodované pomůcky.
Můj oddíl / roj / smečka	Nováček se dozvídá, že je něco více než jen šestka a že je třeba vědět, kam patří a na koho se může obrátit. Kontakty pro komunikaci jsou důležité.
Jaká pravidla bys měla u nás v oddíle / roji / smečce dodržovat	Každá šestka a oddíl má svá pravidla, která je třeba dodržovat. Některá z nich mohou být pro danou skupinu specifická, proto je potřeba nováčka dobře s pravidly seznámit. Pravidla chování lze využít i mimo Nováčka (nástěnka, zápisník, hra...).
Jak se zdraví světlušky / vlčata	Pozdrav i s vysvětlením. Vhodné je i doplnit, kdy a jak je zvykem ho používat v daném oddíle.
Po stopách vzniku skautingu	Základní příběh o vzniku skautingu můžeme doplnit vhodnými aktivitami s celou šestkou.
Vlajka České republiky	Vlčata a světlušky jsou součástí naší republiky, a proto mají znát i její základní symboly. Vlajka je často využívána na táborech i jiných akcích, a tak by děti měly vědět, jak se k ní chovat a proč.
Zákon, heslo, denní příkaz, slib	Zákon, heslo, denní příkaz a slib jsou tu vhodnou formou vysvětleny. Každé vlče, světluška a žabička by tyto věci mělo znát a rozumět jim. Je důležité, aby se v oddíle těmto tématům věnoval dostatek prostoru.
Znaky (vlčat, světlušek, žabiček, Junáka, mezinárodní znaky)	S těmito znaky se děti budou setkávat poměrně často (na kroji, v časopisech a jiných materiálech). Je proto důležité, aby je dobře znaly a dokázaly si je spojit s organizací, jejímiž jsou členy, a aby jim porozuměly.
Skautský kroj	Kroj ke skautům patří, pomoci samolepek mohou děti umístit nášivky na kroj. Vhodné je také připojit, jaká jsou pravidla pro jeho nošení.
Vyzkoušej si sám	Úkoly vyžadující aktivitu, aby něco samy udělaly, něco se naučily, vyzkoušely si.
Naše hymny	Děti by hymny měly znát a vědět, jak se při nich chovat. Pokud zpíváte na táborech při nástupech něco jiného, můžete zařadit i tyto skladby, aby se s nimi nováček seznámil.
Vodácké doplňky Naučím se při pádlování správně držet pádlo.	Správné držení pádla je základem pádlování. Vhodné je správné držení nacvičit na suchu, třeba na lavičce nebo židlích, kde je lepší přístup k dětem a lépe se korigují případné chyby. V posádce na lodi je dobré mít zkušené háčky, kteří budou udávat tempo.
Zjistím, jak se má správně nastupovat do lodi a vystupovat z ní, a vyzkouším si to.	Háček má držet loď a posádka nastupuje v pořadí od zadních pozic (kormidelníka, zadáka...). Loď musí stát proti proudu vody. Je vhodné provést i nácvik přistání s výstupem háčka a správným uchyacením lodi. Nedržíme se okrajů lodě.
Vím, že bez vesty se na loď nikdy nesmí. Naučím se sám správně do vesty obléct.	I když si děti umí samy správně oblékat vestu, je nutné, aby kapitán všechny před plavbou kontroloval. Špatně oblečená vesta může mít katastrofální následky. Vedoucí by měli jít dětem příkladem.

Modře zvýrazněné jsou vodácké doplňky.

NÁZEV V NOVÁČKOVÍ	PROČ JE DANÁ OBLAST ZAŘAZENA
Při koupání a plavbě nedělám nic, co je zakázáno, a poslouchám příkazy kapitána a kormidelníka.	Dlouhodobý úkol. Posádka musí vždy poslouchat kormidelníka.
Oddílové doplňky	Možnost oddílu zahrnout vlastní úkoly pro nováčky. Obtížnost by měla být přiměřena věku.

Po splnění Nováčka se k němu mohou děti kdykoliv vracet, přece jen mají zde vše krásně vysvětlené. Občasné opakování neškodí.

RÁMCOVÝ PŘEHLED AKTIVIT

V následující části textu naleznete přehled aktivit po jednotlivých oblastech. U každé z nich jsou uvedeny všechny aktivity ve stezce i s jejich významem. Vše se do textu nevejde, přesto je snaha, aby co nejvíce inspiroval a pomohl vám pochopit dané oblasti a úkoly co možná nejvíce. Pro lepší orientaci zde doporučujeme „kondenzovanou tabulku“, což je karta aktivit, kde máte všechny aktivity (ze všech stupňů) přehledně na jednom místě.

A – CO UMÍM A ZNÁM

1. stupeň

Ke splnění oblasti je třeba všech 14 úkolů, z toho 5 je dlouhodobých, u Plaveb 7 vodáckých doplňků.

Zahraj si na schůzkách nebo výpravách tři pohybové hry. Na konci každé hry pomoci smajlíků / mračounů označím, jak se mi hra líbila či nelíbila. (S₁₀, V₁₃, P₁₃) – Jedná se o dlouhodobý úkol, který je zaměřen na fyzickou zdatnost a její rozvoj. Za pohybovou hru můžeme považovat aktivitu, kde se rozvíjí jak fyzická zdatnost, tak i pohybová dovednost. Součástí aktivity je i jednoduchá zpětná vazba, kdy by dítě při diskusi mělo být schopno říci, proč se mu daná hra ne/líbila.

Dodržuji základy hygieny (S₁₀, V₁₁, P₁₁) – Ovládnutí těchto dovedností je základem nejen pro praktický život, ale i pro péči o zdraví. Samostatné zvládnutí základů hygieny lze nejlépe poznat na táborech či výpravě. Na možnosti následků nedodržování hygieny můžeme zařadit nejrůznější programy (od kreslení, scének po různé soutěže), důležité je, aby děti chápaly, co a proč mají dělat.

Tři sportovní úkoly (S₁₁, V₁₂, P₁₂) – Dlouhodobý úkol je zaměřen na pravidelné cvičení. V tomto věku je náročné vzpomenout si na cvičení, nicméně bez dlouhodobé péle se výsledek nedostaví. Sportovní cviky můžete zařadit do pravidelné činnosti smečky/roje a přidat si k nim své vlastní. Důležitá je také motivace k cvičení a zejména ke správnému provádění jednotlivých cviků.

Na výpravě ujde alespoň 8 km během jednoho dne (S₁₁, V₁₂, P₁₂) – Podmínkou splnění tohoto bodu je účast na výletě, kde bude mít dítě příležitost splnit tuto aktivitu. Pokud bude akce zimní a ujde se v náročném terénu o něco méně, úkol lze uznat. Také je rozdíl mezi chůzí se zátěží a bez zátěže, proto o splnění úkolu rozhoduje vůdce. Aktivita by měla také motivovat k chůzi a účasti na výletech a oddílových akcích. Vůdce by se měl zaměřit nejen na to, zda dítě ujde daný počet kilometrů, ale také na to, zda neodmlouvá, dodržuje pitný režim atd.

Vyberu si a složím nějakou papírovou skládačku (S₁₂, V₁₄, P₁₅) – Úkol rozvíjí kompetence zaměřené na manuální zručnost. Aktivita dále rozvíjí i kompetence zaměřené na vyhledávání informací, pokud necháme vlče / světlušku najít si skládačku úplně samo. To, jak si dítě skládačku vybere, je na vůdci a na volbě programu, který k plnění zvolí. Za splnění bodu může být uznána jakákoliv papírová skládačka úměrná věku, ale i další rukodělná výroba.

Pokud se mně, mému kamarádovi či kamarádce něco stane, pro pomoc půjdu za... (S₁₃, V₁₄, P₁₄) – V aktivitě se rozvíjí více kompetencí, především hledání řešení. Důležité je, aby si děti uvědomily, že mají vyhledat pomoc, pokud se něco stane. Plnění aktivity je vhodné doplnit hrou, např. kdy děti budou rozdělovat a rozlišovat situace, kdy je potřeba vyhledat pomoc a od koho.

K obrázkům doplním nouzová telefonní čísla, kam zavolám, když potřebuji pomoc hasičů, policie, záchranné služby nebo všech z nich. (S₁₃, V₁₅, P₁₅) – Tato aktivita je jednou z těch, u kterých je vidět přímá návaznost v dalších stupních a její postupný rozvoj. Zde je kladen důraz na znalost telefonních čísel, ale je třeba i připojit vysvětlení, kdy je vhodné na ně volat a že se nesmí zneužívat. Jedná se o základní znalost, kterou lze využít v mnoha hrách.

Alespoň třikrát se během roku účastním úklidu po schůzce (S₁₄, V₁₉, P₁₉) – Jedná se o dlouhodobý úkol, na jehož plnění by mělo myslet samo dítě. Pro uznání je třeba, aby se vlče / světluška aktivně účastnilo úklidu a nejlépe se samo o úklid přihlásilo. Úklid by se měl tak stát samozřejmou součástí programu, kterého se všichni účastní, a děti si uvědomují, že si mají po každé činnosti po sobě uklidit.

Při jízdě na kole, koloběžce či při chůzi po ulici dávám pozor na značky. Podle knížky nakreslím na tyč dvě značky, které vidím nejčastěji. (S₁₅, V₁₆, P₁₆) – Aktivita je zaměřena na základní znalost dopravních značek a na bezpečný pohyb na ulici. Tyto znalosti jsou ve vyšších stupních dále rozvíjeny. V aktivitě je dále zapojena i práce se zdroji a vyhledávání informací. Je na vůdci, do jaké míry nechá děti značky vyhledávat. Důležité je nezapomenout na vysvětlení významu daných značek. Úkol lze doplnit jízdou na kole, návštěvou dopravního hřiště nebo tvorbou značek pro nějakou hru.

Vyzkouším si během roku alespoň jednu z těchto aktivit: opičí dráha, lanová překážka, provazový žebřík, slalom na kole. (S₁₆, V₁₃, P₁₃) – Sportovní aktivity rozvíjejí fyzickou zdatnost, tyto jsou navíc zaměřeny na obratnost a v některých případech i překonání se. Máte-li v programu sportovní činnost, která je stejně náročná, jen zde není napsaná, tak ji můžete použít. Aktivitu je možné plnit formou závodu či jiné soutěže. Dráha musí být vždy přiměřená věku dětí a také musí být dodrženy bezpečnostní zásady.

Půjdu v přírodě podle připravených šipek nebo pochodových značek. (S₁₆, V₁₈, P₁₈) – Pochodové značky nám pomáhají u dětí rozvíjet například orientaci v terénu. Plnění aktivity vyžaduje přípravu v podobě představení pochodových značek (užíváme značky dle zvyklosti smečky / roje). Představení může proběhnout v rámci nějakého programu / hry. Samotné plnění může proběhnout na výletě, ale i speciální schůzce, a to nejen formou hledání pokladu.

Na tři po sobě jdoucí schůzky si připravím a přinesu všechno (bodované) vybavení. (S₁₆, V₁₉, P₁₉) – Jedná se o dlouhodobou aktivitu, která vyžaduje, aby na ni děti samy myslely. Cílem je, aby se naučily si samy připravovat věci, které potřebují. Učíme vlčata a světlušky pamatovat si dané předměty a zvyknout si na jejich nošení. Slovem „bodované“ jsou myšleny předměty, které by vlčata / světlušky měly na schůzku nosit, i když v oddíle není zvykem tyto věci nijak bodovat.

Převyprávím, o čem byl večerníček či jiná krátká pohádka, kterou jsem nedávno viděl/a. (S₁₉, V₁₉, P₁₉) – V tomto úkolu podporujeme vyjadřování, prezentaci a komunikaci pomocí pohádek, které děti v tomto věku bezpečně znají. Mimo to posílujeme u dětí paměť a také schopnost porozumět smyslu pohádky/ příběhu – za tímto účelem je vhodné si s dětmi o příběhu ještě popovídat a zařadit doplňující otázky či jinou aktivitu.

Na výpravu či jinou akci se správně obléknu podle počasí. Po výpravě znázorním, co jsem měl/ a oblečeného. (S₂₀, V₁₈, P₁₉) – Dlouhodobý úkol rozvíjí kompetence zaměřené na schopnost vhodně se obléci dle dané situace a počasí. Vlastní provedení záleží na smečce/ roji, podmínkou jsou tři akce. Je zapotřebí odlišit, co připravili dětem rodiče a co si zvolilo dítě samo. K tomu jsou vhodné vícedenní výpravy, kdy můžeme lépe pozorovat, jak se dítě samo rozhoduje, co si vzít na sebe. Žádoucí je také zařadit program, který bude mít za cíl vysvětlit dětem, co a kdy je vhodné si vzít na sebe za oblečení.

Vodácké doplňky

Zkusím zahrát, co by se mohlo stát, kdyby volal o pomoc někdo, kdo pomoc nepotřebuje. (P₁₅) – Aktivita rozvíjí dramatické schopnosti, představivost a kreativitu. Navazuje na úkol s telefonními čísly a více se zaměřuje na uvědomění si dané situace a jejích následků.

Napišu, jak se jmenují lodě na obrázcích. (P₂₀) – Vede k seznámení se se základními typy lodí jako je kajak, kánoe, pramice, plachetnice. V rámci oddílu může dojít k rozšíření o oddílové typy lodí, např. tučňák, letman, P₅₅₀, vlnatka, rychlostní pramice apod.

Během plaveb na vodě se budu snažit pilně pádlovat a neulejvat se. Pokud to dokážu, nechám si od kapitána nebo kormidelníka namalovat smajlíka. (P₂₀) – Dlouhodobá činnost, která je nejlépe kontrolovatelná na táboře nebo vícedenních vodáckých akcích. Vede ke správné součinnosti posádky a ke zlepšení fyzické zdatnosti jedinců.

Na lodi nebudu vstávat, vyklánět se, dávat nohy nebo ruce z lodě ven nebo do vody, pokud to nenařídil kormidelník. (P₂₁) – Děti si osvojují základní bezpečnostní pravidla, a tak se zvyšuje bezpečnost posádky. Je dobré probrat k tomuto bodu bezpečnost posádky na vodě a stabilitu lodě.

Naučím se, kam a jakým způsobem se správně ukládá pádlo a vesta. (P₂₁) – Seznámení se správným zacházením s pádlem a vestou vede ke starosti a péči o vybavení, prodlužuje životnost oddílového vybavení. Vesty by neměly být nadměrně zatěžovány položenými předměty a měly by být uloženy ve větratelné místnosti, aby dobře proschly a neplesnivěly. S pádly se nehází, nejlépe je umístit pádla v loděnici do krakorců.

S vestou skočím do vody v místě, které mi určí kapitán našeho oddílu. (P₂₁) – Děti zjišťují, že vesta je schopna je nadnášet bez jejich větší námahy. Jedná se o simulaci náhodného převržení posádky z lodí.

Zahrajeme si se šestkou hru ve vodě, při které se obličejem potopíme pod hladinu. (P₂₁) – Tato činnost odbourává strach z vody. Dochází také ke zlepšení výdrže dětí pod hladinou. Hra se dá hrát s „vodní nudlí“ (dlouhý hubený válec), kterým jezdí vedoucí po hladině a děti se před ním musí zanořit. Nebo například baba v bazénu, kdy kdo je pod hladinou, je v bezpečí. Lovení puků apod.

2. stupeň

Ke splnění oblasti je třeba 14 úkolů, z toho 2 jsou dlouhodobé, u Plaveb 10 vodáckých doplňků.

Ošetřím oděreninu a vosí nebo včelí bodnutí. (S₁₁, V₁₀, P₁₀) – Rozvíjejí se zde znalosti z první pomoci, ovšem úměrně věku. Velké havárie a simulace necháme pro činnost ve

skautském věku. Ošetření je nejlépe si ukázat prakticky (využít maskování těchto zranění). Důležité je dětem také zdůraznit, že při vážnějších zraněních mají vždy volat pomoc dospělých, a i v případě, že si odřeninu či bodnutí ošetří sami, tak to mají říct dospělému. U bodnutí je vhodné se také zmínit o alergiích.

Učím se plavat. (S₁₁, V₁₂) – Bod se zaměřuje na rozvoj fyzické zdatnosti. Úkol může splnit i naprostý neplavec, jedná se o snahu učit se plavat. Kdo je již plavec, může se postupně zlepšovat.

Naučím se v oddíle nový kolektivní sport a zahraji si ho spolu s ostatními. (S₁₃, V₁₂, P₁₂) – Cílem aktivity je rozvoj fyzické zdatnosti, snaha o pochopení hry, týmová hra a umění prezentace. Nechte děti, ať si samy vyberou sport, který chtějí v oddíle hrát. Výběr sportu může být součástí programu.

Přinesu si na schůzku ochrannou pomůcku, kterou potřebuji k nějakému sportu, ukážu, jak se správně používá. (S₁₇, V₁₂, P₁₂) – Cílem úkolu je upozornit na nutnost používat při sportu ochranné pomůcky. Je potřeba ukázat, že ten, kdo je nosí, dělá tak správně, není to důvod ke smíchu. Důležitý je také příklad vůdce. Na tuto aktivitu je třeba děti dopředu upozornit a dát jim prostor ochrannou pomůcku na schůzce ukázat a něco o ní říci.

Zahrajeme scénku na téma Jak se chovat, když mi někdo cizí nabízí... (S₁₅, V₁₃, P₁₃) – Aktivita rozvíjí kompetence v oblasti reakce na nečekané situace. Důležité je si s dětmi promluvit a dané příklady rozebrat – co je špatně, co dobře, na co a proč si dávat pozor, podstatné je zde pochopení, že nemohou věřit všem. Situace můžete doplnit o další. Aktivitu není třeba plnit pouze formou scének, ale vyzkoušet můžete i fotokomiks aj.

Seřadím jednotlivé kroky při telefonování do správného pořadí. Podle nich zavolám vedoucí/mu a potvrdím účast na výpravě nebo se omluvím ze schůzky. (S₁₂, V₁₃, P₁₃) – Zde se rozvíjí zejména oblast komunikace a vyjadřování. Zároveň je zde kladen důraz na slušné chování (pozdravit, představit se, rozloučit se). Samotným zavoláním je ověřeno, že dítě to nejen teoreticky umí, ale zvládá to i v praxi. Dá se využít i simulované volání. Oblastí zájmu zde není nouzové volání pomoci, ale volání v běžných situacích.

Na výpravě vyberu vhodné místo pro ohniště, pomůžu s jeho přípravou. (S₁₅, V₁₄, P₁₄) – Aktivita rozvíjí schopnost reakce na nepříznivé/nečekané situace a jejich řešení. Ohně (táboráky atp.) jsou hojně v oddílové činnosti využívány a děti by se postupně s nimi měly naučit pracovat. Tato aktivita je zaměřena na bezpečnost ohniště a seznámení se s postupem jejich přípravy.

Bezchybně vyřídím důležité informace z krátkého vzkazu. Informace si nikam nezapišu a budu si je pamatovat alespoň 20 minut. (S₁₆, V₁₄, P₁₄) – Aktivita je zaměřena na paměť, ale také na pochopení vzkazu, zapamatování si nejdůležitějších informací a komunikaci. Možno využít pro předání informací o konání výpravy či jinak zapojit do programu.

Na výpravách neutrácím všechny peníze. (S₁₆, V₁₄, P₁₄) – Úkol rozvíjí kompetence zaměřené na hospodaření s penězi. Z tohoto pohledu se jedná o dlouhodobý úkol, aby mohl být úkol uznán, je třeba vhodné chování pozorovat na více než jedné akci. Je vhodné si s dětmi promluvit, proč není dobré utrácet všechny peníze.

Rozluštím alespoň jednu jednoduchou šifru. (S₁₄, V₁₅, P₁₅) – Úkol rozvíjí logické myšlení a zároveň podporuje kreativitu a hledání možných řešení. Šifry jsou snadno zařaditelné do různých programů. Vždy by šifry měly být úměrné věku a zkušenostem, morseovku nechme do skautského věku. Zde je zapotřebí dětem vysvětlit princip šifer a jaké jsou základní možnosti šifrování.

Na schůzce připravíme zeleninový nebo ovocný salát. (S₁₄, V₁₅, P₁₅) – Aktivita rozvíjí týmovou práci, manuální zručnost a schopnost přípravy pokrmů. Nechte děti, ať si samy najdou recept, vyberou suroviny, rozdělí práci atd. Důležitý je také úklid po aktivitě, který vede k tomu, že si po sobě musí uklízet. Salát můžeme využít ke hře poznávání chutí, kdy si šestky navzájem připraví své saláty a pak budou poslepu poznávat, z čeho se salát skládá. Podmínkou nemusí být nutně příprava salátu, ale může to být nějaký jiný jednoduchý společný pokrm, např. pokud před Vánoci pečete cukroví, můžete ho použít ke splnění tohoto bodu.

Výběrové úkoly (1 ze 3) (S17, V13, P13)

Podle seznamu si připravím věci na jednodenní a vícedenní výpravu. – Vhodné je zařadit do programu i správné pořadí věcí při balení. Aktivita vede děti k samostatnosti a schopnosti si zabalit potřebné věci bez pomoci ostatních.

Složím jednoduchý papírový nebo plastický model podle návodu. – Aktivita rozvíjí manuální zručnost, ale také prostorovou představivost a postup podle návodu. Vhodné je, aby si děti vybraly, co budou skládat.

Přinesu do oddílu hudební nástroj a budu doprovázet při zpívání písničky, kterou umím zahrát. – Aktivita rozvíjí schopnost prezentace a vystoupení před ostatními, zároveň posiluje kolektivní společnou aktivitou.

Výběrové úkoly (2 ze 3) (S17, V14, P14)

Najdu na mapě alespoň 6 různých objektů podle mapových značek, o kterých jsme si povídali na schůzce. – Aktivita je zaměřena na rozvoj orientace a práce s mapou. Vhodné je doplnit programem přímo v terénu.

Ukážu na mapě světové strany. – Základní znalost potřebná k orientaci v terénu. Můžeme doplnit i způsoby poznání světových stran v terénu (např. lišejník, východ, západ slunce atd.).

Ukážu na mapě své město. – Úkol rozvíjí schopnost orientace a zaměřuje se na poznání místa, kde dítě žije, a jeho okolí.

Vodácké doplňky

S vestou už uplavu 25 metrů. (P₁₀) – Seznámení se s obtížemi plavání ve vestě. Řada dětí splní doplněk rovnou v akci, tedy když se převrhnou na lodi. Pak se jedná o dobrý prvek k zamáčknutí slz.

Skočím bez vesty do vody v místě, které mi určí kapitán. (P₁₀) – Aktivita je zaměřena na překonání strachu a zlepšení plaveckých dovedností. Vždy dbáme na bezpečnost a děti nenecháme skákat do vody, kterou neznáme. Důležité je s nimi probrat i bezpečnostní pravidla pro skok do vody – do neznámé vody neskáče po hlavě, ale nejdříve po nohách.

Naučím se, podle koho v posádce mám pádlovat, a budu to dodržovat. (P₁₀) – Aby loď správně jela, je nutná spolupráce celé posádky. Jedná se tedy o základní znalost. Děti by se měly seznámit se základními pravidly: Tempo udávají háčci, kteří by měli patřit mezi nejzkušenější členy posádky. Pokud se loď houpe, někdo nepádluje stejně. Dá se poměrně hezky ukázat na dvou stejně rychlých posádkách, kde jedna pádluje stejně a druhá rozdílně.

Pomáhám s ukládáním lodí na jejich místo v loděnici. Pokud je třeba, také s jejich vyléváním či mytím. (P₁₂) – Každá loď by měla mít své pevné místo, kde je uložena a kde ji posádka nalezne. Posádka by vždy měla pomáhat při přesunu lodí. To vede ke stmelení

posádky a zlepšení fyzické zdatnosti jednotlivců. Péče o loď vede ke zlepšení vztahu k dané lodi.

Během čtyř schůzek nebo výprav si povedu záznam, jestli nezapomínám správně ukládat pádlo a vestu.

(P₁₂) – Dlouhodobá činnost, která vede k uvědomění si péče o pádlo a vestu. Rozvíjí samostatnou činnost a pamatování na věc.

Vím, že jsem ještě malý na to, abych ve vodě pomáhal někomu, kdo se topí. Naučím se proto, jak ze břehu či z lodi přivolat pomoc. (P₁₇) – Záchrana jedince je fyzicky náročná. Naučit se přivolat

správně první pomoc, jak telefonicky, tak i sehnat dospělého a řádně mu popsat situaci, je pro děti velmi důležité a měly by pochopit, že právě to je jejich úloha. Děti by na lodi nikdy neměly být samy. Je důležité, aby byly schopné zachovat chladnou hlavu a nezmatkovat.

Vyzkouším si chytit se ve vodě házečky, kterou mi kapitán hodí na pomoc, a nechat se přitáhnout ke břehu či lodi. (P₁₇) – Seznámení s házečkou a vyzkoušení si toho, jaké to je, být tažený. Dů-

ležité je také vysvětlení, proč ji používáme a k čemu je dobrá. S vlčaty a žabičkami provádíme na klidné vodě.

Naučím se správně provést kormidelníkovy povely: Připravit, vpřed, kontra, stop, pohov, přitáhnout, odlom.

(P₁₈) – Návčiv a aktivní používání jednotlivých prvků se dá velice dobře trénovat při otáčení lodí a při průjezdu tratí např. z bójek.

Vím, jak se jmenují části pádla, a názvy doplním na správná místa v obrázku. (P₁₈) – Znalosti pádla vedou ke zlepšení pochopení správného držení pádla. U dnešních pádel se používají názvy hlavice (hruška), dřík, list, řapík; u dřevěných pádel navíc kování.

Nakreslím loď, na které s oddílem nejraději jezdím, a napíšu, jak se jmenují její části. (P₁₉) – Seznámení se s částmi lodí. Pro kormidelníka je dobrá zpětná vazba, aby věděl, na které lodi děti rády jezdí. Děti mohou i popsat, proč se jim daná loď líbí víc.

3. stupeň

Ke splnění oblasti je potřeba 15 úkolů, z toho 2 jsou dlouhodobé, u Plaveb 11 vodáckých doplňků.

Vyhledám zajímavou sportovní hru, tu představím šestce a společně si ji zahrajeme. (S₁₅, V₁₁, P₁₁) –

Aktivita je zaměřena na rozvoj schopnosti vyhledávat informace, na práci s více zdroji. Zároveň podporuje rozvoj fyzické zdatnosti, práci v týmu a schopnost komunikace a prezentace.

Ošetřím popáleninu, drobnou řeznou ránu a puchýř. (S₁₅, V₁₃, P₁₃) – Rozvoj aktivity z 2. stupně.

Aktivita je opět zaměřena na první pomoc. Vhodné je zařadit i „opakování“ z 2. stupně.

Vím, co vše je potřeba nahlásit při volání např. na telefonní číslo 112, a zkusím si to při simulované situaci.

(S₂₃, V₁₃, P₁₃) – Navázání na úkol z 1. a 2. stupně, kdy dítě zná telefonní čísla a zná obecný postup telefonování. Zde je aktivita zaměřena na krizovou situaci a její řešení. Důležité je zdůraznit, kdy se má volat a že se čísla nemají zneužívat.

Znám základní pravidla chování v dopravních prostředcích a řídím se jimi. (S₂₃, V₁₃, P₁₃) – Aktivita

je zaměřena na slušné chování a na cestování dopravními prostředky. Dodržování pravidel je možné ověřit při mnoha příležitostech oddílové činnosti. Důležitý je vzor vedoucího a důležité je také děti upozornit na jejich chování (vhodné i nevhodné).

Při cestě do klubovny si dávám pozor na křižovatkách a silnicích, které přecházím. Zaznamenám tvar

křižovatk, značky a směr, kudy procházím. (S₁₆, V₁₄, P₁₄) – Aktivita navazuje na úkol se znalostí dopravních značek v 1. stupni. Je zde zaměřena na schopnost orientace,

chování na ulici / silnici a s tím spojenou bezpečnost, zároveň posiluje všímavost dětí k cestě, kudy chodí. Aktivitu lze plnit i formou tvorby modelu či jiným programem.

Zorientuji mapu a ukáži, kde je sever, jih, východ a západ. (S23, V16, P16) – Aktivita navazuje na výběrové úkoly z 2. stupně. Rozvíjí se zde orientace v terénu a práce s mapou.

Zašifruji pomocí jednoduché šifry zprávu. Pokud šifru všichni neznají, jednoduše vysvětlím, jak se luští. (S19, V17, P17) – Úkol navazuje na šifru v 2. stupni. Rozvíjí se zde logické myšlení, kreativita a schopnost hledání řešení. Zároveň aktivita podporuje komunikaci a schopnost vyjadřování.

Na schůzce, výpravě, táboře si společně uvaříme jednoduché jídlo pro celou šestku. (S19, V17, P17) – Aktivita navazuje na přípravu salátu v 2. stupni. Stejně jako tam i zde se rozvíjí týmová spolupráce, schopnost připravit si pokrm, hledání informací, ovšem v náročnějším úkolu, který předpokládá vyšší míru zapojení a využití těchto znalostí a dovedností.

Zjistím, kolik stojí a v jakých jednotkách se prodávají některé z následujících potravin v obchodě, kde nakupujeme. (S20, V18, P20) – Aktivita je zaměřena na oblast hospodaření s penězi a uvědomění si, kolik co stojí. Zároveň rozvíjí schopnost hledání informací a komunikace. Aktivitu lze plnit např. formou projektu, kdy si děti vytvoří seznamy na nákup a zjistí finanční náročnost. Může být použito i jako nákup na aktivitu s vařením.

Výběrové úkoly (1 ze 2) (S18, V11, P11)

Půjdu plavat a uplavu... – Aktivita navazuje na úkol z 2. stupně. Rozvíjí se zde fyzická zdatnost. Lze porovnat zlepšení oproti předchozímu stupni. V Plavbách je tento úkol ve znění „Uplavu více než 25 m bez vesty“ a navazuje na předchozí vodácké doplňky v ostatních stupních.

Půjdu běhat a uběhnu alespoň jeden kilometr. – Úkol tvoří určitou alternativu k plavání. Jedná se o rozvoj fyzické zdatnosti a aby dítě dosáhlo určitého výsledku, musí pravidelně trénovat stejně jako u plavání.

Výběrové úkoly (1 ze 3) (S24, V12, P12)

Svedoucí / m či rodiči si připravím rozcvičku a 14 dní ji budu každý den cvičit. – Úkol rozvíjí fyzickou zdatnost a pomáhá k pravidelnému cvičení. Důležité je správné zvolení a provedení cviků.

14 dní se budu každý den pravidelně sprchovat studenou vodou. – Opět se jedná o rozvoj fyzické zdatnosti, konkrétně o otužování, které má pozitivní vliv na zdraví dětí.

Člen sportovního klubu. – Aktivní sportovec pravidelně trénuje a rozvíjí svou fyzickou zdatnost. Je vhodné, aby šestce prezentoval, jaký sport dělá, a něco ostatní naučil.

Výběrové úkoly (1 ze 2) (S19, V16, P16)

Zajímavé informace o oblíbeném tématu, které jsem vyhledal / a v nějaké naučné knize. – Aktivita rozvíjí schopnost vyhledávání informací z různých zdrojů a práce s informacemi. Cílem je, aby si vlčata a světlušky skutečně něco vyhledaly. Mimo to je zaměřena na rozvoj komunikace a schopnosti prezentace. Důležité je dát dětem prostor pro splnění si této aktivity.

Zajímavá informace o městě / obci, kterou jsem si vyhledal / a. – Zaměření je obdobné jako u předchozí aktivity. Tato aktivita ještě navíc volně navazuje na úkoly z 2. stupně v oblasti Svět okolo nás.

Výběrové úkoly (1 ze 3) (S26, V26, P16)

Mám kapesní nožik a správně se o něj starám. – Aktivita je zaměřena zejména na péči o své věci.

Kapesní nožik je běžnou součástí skautského vybavení, proto by děti měly vědět jak s ním zacházet, aby se nic nestalo.

Ve skupince postavíme stan a strávíme v něm alespoň jednu noc. – Aktivita je zaměřená na „nouzové přespání“, ale také se zde rozvíjí komunikace při společné stavbě, společný prožitek. Pokud v oddíle stavíte jiný typ přístřešku, měli byste se při stavbě zaměřit právě na tento typ přístřešku.

Připravím si vybavení na jednodenní a vícedenní výpravu, sepiši seznam všech věcí. – Rozvoj úkolu z 2. stupně s tím rozdílem, že výstupem jsou zabalené věci a zároveň sepsaný seznam všech věcí.

Výběrový úkol (2 ze 4) (S25, V17, P17)

Postavím složitější papírový model. – Aktivita rozvíjí manuální zručnost, kreativitu a prostorovou představivost. Lze uspořádat výstavku hotových výrobků.

Vyrobit pro rodiče užitečný dárek. – Aktivita rozvíjí manuální zručnost, ale podporuje i dobře fungující vztahy. Co je užitečný dárek? To je otázka, na kterou se můžete s vlčaty a světluškami pokusit najít odpověď.

Zhotovím si pro sebe jednoduchou pomůcku na tábor. – Aktivita rozvíjí manuální zručnost. Můžeme sem zařadit společnou šestkovou tvorbu lavičky nebo další výrobky, které roj/smečka na táboře zhotovují.

Ostříhám si správně nehty na rukou i nohou. – Opět je zde rozvíjena manuální zručnost, ale i praktická schopnost.

Vodácké doplňky

Skočím do bezpečné vody z vyvýšeného místa, které mi určí kapitán. (P12) – Aktivita navazuje na úkol z 2. stupně. Pomáhá odbourat strach z výšek. Je dobré výšku postupně stupňovat. S vlčaty není vhodné skákat z větší výšky než 3 m. Důležité je si říci, jak poznáme bezpečnou vodu a jaká pravidla při skákání dodržíme. Bezpečnost je vždy na prvním místě.

Splavu s vestou (a helmou) přejezatou část řeky. (P12) – Aktivita navazuje na předchozí stupně. Návčik správného plavání v přejezatém úseku je velice důležitý, vede ke zvýšení bezpečnosti dětí. Je důležité děti naučit, že mají plavat nohama napřed a na zádech. Tím se chrání před úrazy o kameny vykukující nad hladinu nebo schované lehce pod hladinou, což by mohlo při plavání na břicho nebo hlavou napřed způsobit zranění. Styl plavání na zádech je také poměrně obtížný, člověk vše řídí pouze krouživými pohyby rukou a snaží se mít zadek co nejvýše k hladině. Návčik provádíme v přejezech takové obtížnosti, na jakou běžně s vlčaty a žabičkami jezdíme. Návčik nejdříve provedeme v klidné vodě, aby si děti dobře osvojily styl plavání.

Před akcí na vodě si sám sbalím správné oblečení a vybavení. (P16) – Aktivita doplňuje ostatní úkoly na sbalení si věcí o specifika pobytu na vodě a podporuje rozvoj samostatnosti. Nutné je odhadnout správné vybavení dle počasí. Dobré je zkontrolovat alespoň na 2–3 akcích.

S pomocí klíče zašifruji svoje jméno a příjmení v Morseově abecedě a vyluštím zašifrovanou zprávu od dvou kamarádů z posádky. (P18) – Morseova abeceda je zde zařazena zejména proto, že je využívána pro komunikaci mezi námořníky. Jde zde hlavně o práci s klíčem

a pochopení základního principu morseovky. Šifra musí být zkontrolována vedoucím, aby byla luštitelná a odpovídala adekvátní složitost.

Ukážu, že umím pádlovat na levé i pravé straně lodi. (P18) – Základní vodáckou znalostí je umět pádlovat na obou stranách. Oboustranné pádlování vede k rovnoměrnému fyzickému rozvoji. Následně je možné lépe vyvažovat a využívat členy posádky.

Vyzkouším si pádlovat na různých místech na pramici a naučím se přitom, jaké povinnosti mají háčci, středáci a zadáci. (P18) – Aktivita je zaměřená na rozvoj dovedností vřát a žabiček a pochopení (a osvojení si) fungování plavby na pramici.

Vím, co dělat při převržení lodě a pádu do vody, a umím se chytit hozené házečky. (P18) – Návčik není vhodné provádět pouze v teoretické rovině, ale i s praxí, aby měla vřčata a žabičky zkušenost s převrženou lodí naživo. Každý drží své pádlo, nechám loď plavat dnem vzhůru, loď táhnu ke břehu za lano, nevěším se za ni.

Přivážu loď ke kůlu, kruhu nebo stromu tak, aby neodplavala. (P19) – Důležité je umět vázat klasickou lodní smyčku jedním koncem a zajistit ji pojistkou, ne vždy se u řeky nachází kůl pro nasazení či nahození smyčky. Aktivita také vede k lepšímu motorickému rozvoji a představitosti dítěte.

Vyloďím se z pramice do vody a nalodím se z vody do pramice, když mi pomůže některý člen posádky. (P19) – Vystupování a nastupování do lodi je pro malé děti značně komplikované, proto je vhodné se v této dovednosti cvičit. Mnohdy je nutná asistence posádky jak s náklonem lodi, tak s pomocí vytažení do lodi. Nejlépe se nastupuje do lodi s jednou přehozenou nohou přes bort a následným „navalením“ těla do lodi. Tento úkon je dobré provádět u háčka nebo zadáka, kde je bort nejniže nad hladinou.

Napišu názvy vodáckého vybavení a výstroje, které v oddíle používáme, a u každého vysvětlím, k čemu slouží. (P19) – Každý oddíl má své zaměření na tekoucí vodu, plachtění apod. Mělo by být přizpůsobeno aktuálním oddílovým zaměřením. Aktivita také slouží k posílení sounáležitosti s oddílem.

Zjistím, co znamenají názvy jez, splav, šlajсна, přehrada a další, které v našem oddíle používáme. (P19) – Aktivita podporuje rozvoj znalosti vodáckého názvosloví, posiluje zapojení dítěte do oddílu, jelikož jsou mu více známa specifika pobytu na vodě.

B – KDO JSEM

1. stupeň

Ke splnění prvního stupně je zapotřebí 6 úkolů, z toho 1 dlouhodobý.

Vedoucí a šestka mi potvrdí, že se snažím všechny hry hrát podle pravidel. (S21, V24, P26) – V tomto úkolu je kladen důraz na rozvoj vztahů s vrstevníky a hlavně na osobní rozvoj. Šestka totiž může odhlasovat, zda skutečně vlče či světluška hrály dle pravidel. Úkol rozvíjí férové chování (do budoucna nejen při hře).

Řeknu a napíšu pět příkladů správného a špatného chování. (S22, V28, P30) – Úkol vede k zamýšlení i nad důsledky tohoto jednání. Můžeme vyprávět pohádku a změnit roli rozhodnutí postavy, co to udělá s dějem?

Mám strach z... Pokusím se vymyslet způsob, jak bych mohl/ a tento strach překonat. (S23, V25, P27) – Překonání vlastního strachu sahá do oblasti osobního rozvoje. Opět lze o tématu hovořit nebo pomoci s překonáním daného strachu. Každý má strach z něčeho jiného. Vhodná je diskuse o tom, kdo má z čeho strach a jak mu můžeme čelit.

Zjistím si něco o svých zálibách. (S23, V24, P25) – V rámci úkolu by se měla světluška či vlče zamyslet nad tím, co jí/ho baví, a pokusit se zjistit něco více o těchto věcech. Úkolu můžeme využít při programu. Vlče zajímá fotbal, proto si zjistí pravidla a zajímavosti a ostatním to poví. Úkol slouží k osobnímu rozvoji a sebepoznání, zároveň rozvíjí kompetence zaměřené na vyhledávání informací.

Vyberu si nějaké zvíře, kterým bych se chtěla stát, a ostatním v šestce řeknu, jaké vlastnosti se mi na něm líbí. (S25, V24, P27) – Úkol se zaměřuje na sebepoznání, ale rozvíjí také komunikační a prezentační dovednosti. Důležité je dohlédnout na to, aby vlčata/ světlušky řekly, proč by daným zvířetem chtěly být. Můžete doplnit dalšími otázkami – co mají společného, proč se jim dané vlastnosti líbí a jaké zvíře naopak by mohlo mít vlastnosti špatné.

Seznámím šestku se svou oblíbenou písničkou nebo pohádkou a zkusím vysvětlit, proč se mi líbí. (S25, V23, P25) – Aktivita slouží k sebepoznání a navázání dobrých vztahů v kolektivu. Mimo to je zaměřena na uvědomění si hezkých věcí, jejich poznání a sdílení s ostatními. Důležitá je práce se skupinou, aby každý mohl beze studu říci, která pohádka/ písnička se mu líbí.

2. stupeň

Ke splnění druhého stupně je zapotřebí všech 6 úkolů, z toho 2 dlouhodobé.

Sednu si na pět minut na klidné a tiché místo a se zavřenýma očima budu naslouchat. Pak budu vyprávět, co mě při tom napadlo. (S22, V17, P20) – Cílem úkolu je zamyslet se nad sebou, dokázat se zklidnit a vnímat jen sebe. Samostatně sedět na daném místě vyžaduje značné sebeovládání. Zajistíme klid a hlídáme čas, nikdo se nebude pohybovat. K sezení využijeme louku či les, dle podmínek. Vzhledem k tomu, že se navzájem členové nevidí, mohou být nedaleko od sebe. Aktivita také rozvíjí prezentační schopnosti a důvěru v ostatní členy v šestce. Svěřit se ostatním se svými myšlenkami není tak snadné a měly by k tomu být vytvořeny vhodné podmínky, aby nedošlo k tomu, že děti zmiňují jen samé „vtipné“ věci.

Seznámím ostatní v šestce s tím, co bych chtěla jednou v životě dělat a čím bych chtěla být. (S22, V19, P20) – Aktivita rozvíjí komunikační dovednosti, ale je zaměřena i na sebepoznání. Děti se zamýšlí nad tím, čím by chtěly být, jak si představují svůj život, a tím si dávají určité „cíle“, které mohou sloužit k dalšímu osobnímu rozvoji.

Slib, který jsem během 14 dní dal/a, jsem se snažil/a splnit. Pokud se mi to někdy nepodařilo, vím proč. (S22, V20, P22) – Aktivita je zaměřená na morální (i jiné) hodnoty, plnění povinností. Důležité je vysvětlení, co by se dělo, kdybychom jen slibovali a neplnili je a proč je to důležité. Jedná se o dlouhodobější úkol, děti na něj musí myslet. Důležité je také vysvětlení, proč který slib nedodržely. Dbejte na to, aby odůvodnění bylo vhodné a vzaly si z nesplnění poučení.

Když provedu něco špatného, pokusím se to napravit, nebo se alespoň omluvím. (S19, V20, P22) – Úkol vede k rozlišování typů chování a uvědomění si, že pokud jsem něco provedl špatně, měl bych to napravit. Zde je důležitý vzor vedoucího. Plnění kromě povídání můžeme pojmout například pomocí scének nebo obrázku.

Když prohaju nebo se mi něco nepovede, nebrečím, nevztekám se, nevymlouvám se a nesvdím vinu na druhé. (S19, V20, P22) – Jedná se o dlouhodobý úkol, který vede ke vhodnému chování, seberozvoji a sebepoznání. Zamýšlení nad svým chováním vede ke zlepšení vztahů v šestce a celkově při hrách. Úkol může být pro některé děti velmi náročný, důležitý je individuální přístup, ale také společné vysvětlení, jak bychom se měli chovat.

Jaký je můj režim dne? Vyberu si jeden den v týdnu a doplním, co kdy během dne dělám. (S20, V21, P23) – Úkol je zaměřený na sebezpoznání, na uvědomění si, co dělám a jak nakládám s časem. Rozvíjí se zde úkol z 1. stupně – záliby. Denní řád, který děti poznají i na táboře, je bude neustále provázet. Vhodné je více rozvinout téma, co považují za důležité, o tématu lze diskutovat, hrát hry.

3. stupeň

Ke splnění třetího stupně je potřeba splnit všech 9 úkolů, z toho jeden je dlouhodobý.

Se zavřenýma očima si se šestkou poslechneme neznámou písničku. Řeknu, co se mi na ní líbí, a zkusím vymyslet její název. (S27, V20, P22) – Úkol je zaměřen na práci s „krásnem“, náladou a pocity, dále dětem pomáhá se zklidnit a soustředit se. Vymyšlení názvu podporuje představivost a kreativitu. Můžeme si takto poslechnout skautskou píseň z jiné země. Písničku v angličtině nebo neznámou českou písničku se můžeme poté naučit.

Mé dobré vlastnosti. (S31, V21, P23) – Aktivita zaměřená na sebezpoznání. Záměrně je zde uvedeno „dobré vlastnosti“, zamýšlení nad těmi špatnými nejde ani mnohem starším dětem.

Sama nebo s kamarádkou / dem si vyberu jednu situaci související se zákonem vřát / světlušek a zkusím ji vysvětlit. (S33, V21, P23) – Aktivita zaměřená na správné chování a dodržování skautských principů. Úkol vyžaduje zpětnou vazbu, zda skutečně byl zákon správně pochopen.

Zkusím si napláňovat a vyhodnotit, v čem se dovedu zlepšit. (S33, V22, P24) – Jedná se o dlouhodobý úkol, který je zaměřen na osobní rozvoj a snahu se neustále zlepšovat a překonávat. Důležité je zaměřit se nejen na zvolení (pomoc se zvolením) vhodné činnosti, ve které se dítě chce zlepšit, ale i na následné vyhodnocení, zda se to povedlo, nebo nepovedlo.

Důvěra je velmi důležitá, a proto zkusím napsat, proč si myslím, že mi rodina a kamarádi mohou důvěřovat. (S31, V22, P24) – Opět dochází k sebezpoznání a schopnosti dát si zpětnou vazbu a zamyslet se sám nad sebou. Úkol volně rozvíjí „plním sliby“ z druhého stupně, je zde kladen důraz na kamarádství a rodinu. Důležité je si s dětmi promluvit o důvodech a nechat je zamyslet se nad sebou více. Dobré je vytvořit pro plnění úkolu vhodnou atmosféru.

Půjčené věci včas a v pořádku vracím. (S27, V25, P27) – Jedná se o určitý typ chování, který se snažíme u dětí posilovat.

Vyberu si dvě přísloví a vysvětlím, co znamenají. (S28, V25, P27) – Rozvíjíme logické myšlení, hledání řešení, ale také ukazujeme různé způsoby chování, které mají své následky, ze kterých si lze vzít ponaučení. Lze zařadit hru, kdy si budou členové pamatovat co nejvíce přísloví v daném území a budou běhat na určité místo je zapisovat. Dvě z nich dle svého výběru poté vysvětlí a úkol bude splněn.

Dělám i věci, co mě nebaví. (S28, V25, P27) – Aktivita je zařazena k pochopení důležitosti některých úkonů, které by raději všichni vynechali, přesto jsou nezbytné. Nejčastěji bude řazeno: učení – abych nebyl / a hloupý / á, uklízení – pomohl / a mamince...

Pokud je mi smutno, nemusím se trápit sám / a. Mám kolem sebe kamarády nebo rád / a dělám něco, co mi pomůže, když je mi smutno. (S30, V26, P29) – Aktivita vede k zamýšlení se nad sebou a nalezení řešení, které dítěti pomůže řešit nějakou těžší situaci. Vhodné je i zařadit program na téma proč nám může být smutno, jak to mohu řešit sám a jak mohu pomoci svým kamarádům.

C – MŮJ KAMARÁD

1. stupeň

Ke splnění oblasti jsou potřeba 4 úkoly, z toho 2 dlouhodobé.

Moji kamarádi mají spoustu dobrých vlastností. Zamyslel/a jsem se, jaké vlastnosti to jsou. (S26, V39, P41) – Kamarádství je pro tento věk dětí důležité, proto je řazen úkol na zamýšlení nad dobrými vlastnostmi. Aktivitě by měl předcházet program o vlastnostech obecně – dobré × špatné atp.

Během jednoho týdne se každý večer zkusím zamyslet, jestli se mi podařilo během dne někomu pomoci. (S27, V40, P42) – Dlouhodobý úkol, na který musí děti myslet každý den, má za cíl přiblížit dětem pomoc druhým. Pomoc druhým se tak stává samozřejmou součástí dne vlčat/světlušek. Vhodná je i diskuse/jiný program, kdy dětem přiblížíme, jak mohou pomáhat druhým a co je to dobrý skutek.

Napišu alespoň tři věci, které jsem se naučila od svých kamarádů. (S37, V38, P40) – Aktivita je zaměřená na kamarádské vztahy a zejména na kompetence spojené s učením se od ostatních. Děti by měly být schopny se učit i od svých kamarádů. Je důležité, abychom si s dětmi promluvili, co není a co je vhodné se od nich učit. Můžeme také zařadit program, kdy vlčata a světlušky naučenou věc předvedou, řeknou, k čemu ji využijí atp.

Chováme se kamarádsky. Alespoň dvakrát během jednoho měsíce se pobavíme o tom, jak se k sobě chováme. (S37, V38, P40) – Jedná se o dlouhodobý úkol, který je zaměřený na chování ve skupině a podporu přátelského chování.

2. stupeň

Ke splnění oblasti jsou potřeba 4 úkoly, z toho 2 dlouhodobé.

Snažím se chovat pěkně ke svým kamarádům. Pomáhám a neublížuji ostatním. Během oddílových akcí se třikrát pobavíme o tom, jak se k sobě chováme. (S24, V22, P24) – V tomto dlouhodobém úkolu se rozvíjí vztah ke kamarádům a kamarádské chování z prvního stupně. Důležité je zařadit i program, jak bychom se k sobě mohli chovat lépe. Aktivitu potvrzuje šestka, proto je při potvrzování a vyhodnocování třeba postupovat velmi opatrně, aby nedošlo k znevýhodnění některých členů.

S kamarády máme spoustu společných zážitků. (S25, V23, P25) – Aktivita je opět zaměřena na kamarádské chování a uvědomění si a připomenutí, co už s kamarády zažily. Aktivita poukazuje na to, že společné zážitky jsou důležité a pomáhají prohlubovat přátelství.

Na kamarádech v šestce oceňuji tyto vlastnosti. Mají však i nějaké chyby. (S25, V23, P25) – Aktivita je zaměřená na poznání kamarádů a rozvoj vztahu k nim. Úkol rozvíjí kompetence, které dětem pomáhají kamarády lépe poznat, ocenit je. Úkol navazuje na aktivitu z prvního stupně.

Podělím se s alespoň dvěma kamarády o různé věci. (S28, V24, P26) – Aktivita rozvíjí přátelské chování. Je zaměřená na budování přátelství, empatii a ochotu pomoci ostatním a podělit se s nimi. Ukazuje na to, že když se o některé věci rozdělím, mohu z nich mít větší radost. Nebát se rozdělít s ostatními lze i natrénovat: připravíme hostinu z různých sladkostí od rodičů tak, že každý vybere jednu věc, kterou by dal ostatním a z těchto všech věcí se připraví a nazdobí ták, který pak všichni hromadně snědí.

3. stupeň

Ke splnění oblasti je potřeba 5 úkolů.

Důvěra je velice důležitá, ale zároveň velice křehká. Nejvíce věřím těmto lidem, protože... (S44, V37, P39) – Úkol rozvíjí kompetence hodnoty lidí a vztahů, komu může vlče a světluška důvěřovat. Na tomto místě budou nejčastěji napsáni rodiče, vše ale záleží na aktuálním rozpoložení dítěte. Důležité je zaměřit se zejména na to, proč jim věří. Můžeme rozšířit i o opačné otázky, zda i oni mohou věřit jim. Úkol navazuje na nižší stupně.

Společně s kamarády si zahrajeme naši oblíbenou společenskou hru. (S44, V38, P40) – Aktivita rozvíjí kompetence zaměřené na přátelské chování a mezilidské vztahy. Cílem aktivity je, aby děti komunikovaly se svými kamarády o společných zájmech a smysluplně spolu trávily čas. Hra by měla být přiměřená věku.

Napišu alespoň pět důvodů, proč neničím cizí věci. (S34, V38, P40) – Úkolem se děti učí hodnotě daných věcí. O každé věci se dá i hovořit – pro koho je důležitá, co může pro něj znamenat.

Udělám radost někomu, kdo to nečeká. (S45, V39, P40) – Na úkol musí myslet samy děti. Aktivita rozvíjí mezilidské vztahy, empatii. Je vhodné mít na schůzkách čas věnovaný tématům pomoci druhým, mezi které patří i tento bod.

Popíšu alespoň tři vztahy mezi lidmi. (S34, V40, P39) – Další úkol na podporu mezilidských vztahů na příkladu pohádky. Aktivita podporuje uvědomění si různorodosti vztahů a vazeb mezi lidmi. Důležité je si také říci, co z těchto vztahů vyplývá a jak se kdo v nich chová.

D – MŮJ DOMOV

1. stupeň

Ke splnění oblasti je potřeba všech 4 úkolů.

Jak doma pomáhám. (S39, V41, P43) – Tímto úkolem se rozvíjejí kompetence zaměřené na pomoc v rodině. To je dále rozvíjeno ve vyšších stupních.

Těm, kdo nebyli na výpravě, povím, co jsme všechno zažili. (S40, V43, P45) – Aktivita je zaměřená na kompetence, které rozvíjejí schopnost být platným členem skupiny. Podporuje zapojení dětí do skupiny vrstevníků a zároveň děti motivuje ke společným zážitkům a účasti na akcích. Splnění úkolu může být provedeno ústně, zápisem na internetové stránky, do deníku či psané kroniky, záleží na smečce / roji.

Vyberu si dva libovolné členy své rodiny a zjistím od nich, co dělají a jak tím pomáhají druhým. (S41, V46, P48) – Aktivita se zaměřuje na kompetence, které rozvíjejí schopnost být plnohodnotným členem rodiny. Volně na tuto aktivitu navazují i další úkoly ohledně povolání v dalších stupních. Důležité je, aby si děti uvědomily, čím dané povolání pomáhá ostatním. To může být pro děti u některých povolání velmi těžké.

Napišu dopis nebo pohled a odešlu jej na skutečnou adresu. (S43, V42, P44) – Aktivita rozvíjí kompetence z praktického života, ale také posiluje přátelské vztahy např. v rodině. Dopis ve stezce je zkušební, ten skutečný si můžete společně vyrobit a poslat ho rodičům z tábora.

2. stupeň

Ke splnění oblasti je potřeba 7 úkolů, z toho 2 dlouhodobé.

Společně se šestkou něco vyrobíme. (S29, V26, P28) – Aktivita je zaměřena na kompetence, které rozvíjejí schopnost být platným členem skupiny, a dále rozvíjí týmovou spolupráci a manuální zručnost ve prospěch skupiny, které je členem. Co děti vyrobí, je na dohodě, má to být něco, co společně využijí. Na schůzce či jiné akci jim musí být dán dostatek prostoru nejen k vytvoření, ale i k využití daného výrobku. Pokud se šestkou běžně něco vyrábíte, je vhodné tuto aktivitu udělat cíleně, aby děti samy měly možnost říci (a dohodnout se), co užitečného chtějí vyrobit.

U nás doma má každý na starost nějakou činnost. (S30, V26, P28) – Úkol rozvíjí pomoc v domácnosti. Je vhodné se zaměřit i na důvody, proč co kdo dělá, zda je to baví a nebaví. Důraz je kladen na to, aby si děti uvědomily, že všichni doma nějak pomáhají a proč je to potřeba. Zároveň je vhodné dát si pozor na nekompletní rodiny a být na to při plnění připraveni.

Uznání za pomoc. (S43, V28, P30) – Aktivita je zaměřena na rozvoj pomoci v domácnosti a kompetence, které rozvíjejí schopnost být plnohodnotným členem rodiny. Při plnění je nutná spolupráce rodiny, která vystavuje potvrzení.

Na schůzkách a výpravách nezdržuji ostatní svými pozdními příchody ani jiným způsobem. (S41, V37, P39) – Důležitý dlouhodobý úkol, který je zaměřen na život ve vrstevnické skupině. Na počátky akce je možné zařazovat důležité hry či dávat speciální body za včasný příchod. Důležité je si s dětmi vysvětlit, proč je třeba chodit včas.

Výběrové úkoly (3 z 5) (S44, V38, P39)

Pomůžu s plněním stezky. – Jedná se spíše o dlouhodobý úkol, který je zaměřen na přátelské chování, fungující vztahy ve skupině a pomoc druhým.

Naučím ostatní něco z toho, co mě baví. – Volně navazuje na úkoly z ostatních stupňů. Aktivita zaměřená na vztahy ve skupině.

Na schůzkách nekazím ostatním společně hry. – Aktivita je zaměřená na budování vztahů ve skupině a chování k ostatním.

Společně se šestkou se dohodneme, co bychom mohli do klubovny vyrobit, a pak se pokusíme o výrobu. – Aktivita je zaměřená na týmovou práci a zlepšování místa, kde trávíme čas. Může se jednat i o drobnou opravu klubovny. Nápad by měl přijít od dětí.

Pokusím se vysvětlit nováčkovi pravidla šestky, oddílové tradice, aby dobře zapadl do naší party. – Aktivita opět zaměřená na vztahy ve skupině a přátelské chování. Také se rozvíjí souměřitelnost s ní a snaha dodržovat stanovená pravidla a všimnout si tradic oddílu.

3. stupeň

Ke splnění oblasti je třeba 5 bodů, z toho 2 dlouhodobé.

Zjistím, kdy slaví narozeniny dva členové mé rodiny a kolik jim je. (S48, V43, P45) – Aktivita je zaměřená na kompetence z oblasti Jsem plnohodnotným členem své rodiny.

Popovídám si s prarodiči o tom, jak se žilo v době, kdy jim bylo tolik, co je teď mně. Zjistím, jak se v té době slavily významné svátky. (S48, V43, P45) – Úkol patří také do kompetence Je plnohodnotným členem své rodiny, prohlubuje zájem o kořeny své rodiny a umožňuje poznat, jak se žilo dříve a jaké byly zvyky. Lze pak uskutečnit program na schůzce, aby se děti dozvěděly i o zvycích jinde.

Naučím šestku něco nového a připravím si k tomu vše potřebné. (S50, V44, P45) – Aktivita je zaměřená na učení se od ostatních a přispění svými znalostmi ke spokojenosti skupiny, do

které patří. Vlče nebo světluška si musí rozmyslet, co ostatní naučí (může se jednat o cokoli nového, co může šestku naučit, spíše tedy rukodělného rázu), a donést si k tomu vše potřebné. Na aktivitu by mělo mít dítě dostatek prostoru.

Výběrové úkoly (2 z 5) (S50, V45, P46)

Pomoc s plněním nižšího stupně. – Jedná se spíše o dlouhodobý úkol, který je zaměřen na přátelské chování, fungující vztahy ve skupině a pomoc druhým.

Společně vyrobíme něco, co je pro nás přínosné. – Aktivita je zaměřená na týmovou práci a pomoc skupině, do které patří. Šestka sama by měla přijít s tím, že chce bod plnit a jaký má nápad na výrobu.

Připravím si na schůzku nebo jinou akci jednu hru. – Aktivita zaměřená na pomoc druhým – Udělám něco pro svou šestku. Zároveň rozvíjí komunikační dovednosti. Je třeba se s vlčetem/ světluškou dopředu domluvit a dát jim dostatek prostoru.

Navštívím nemocného kamaráda a popovídám si s ním o tom, co jsme v poslední době dělali na schůzce. – Aktivita podporuje přátelské chování ve skupině. Debata o bodu, proč navštívit danou osobu, co z toho?

Společně s ostatními si uděláme hezkou akci mimo oddíl. – Jedná se o aktivitu, kterou neorganizuje vedoucí. Rozvíjí se tak vztahy ve skupině a sounáležitost s ní.

E – SVĚT OKOLO NÁS

1. stupeň

Ke splnění oblasti je třeba 3 bodů, z toho jeden je dlouhodobý.

Požádám někoho z rodiny, aby mi ukázal svou oblíbenou knížku, pověděl o svém oblíbeném filmu nebo oblíbené písničce. Já jim ukázu své. Společně si řekneme, co se nám na našem výběru líbí. (S44, V47, P49) – Úkol rozvíjí kompetence zaměřené na poznání příběhů tohoto světa a na různosti světa. Díky povídání o rozdílech mezi oblíbenou věcí např. své babičky a svou oblíbenou věcí poznají vlčata a světlušky, co mají ti druzí rádi a jak se to s časem vyvíjí.

Po skončení schůzky ji zhodnotím. (S45, V48, P50) – Jedná se o dlouhodobý úkol, který je zaměřen na poskytování zpětné vazby. Tuto metodu hodnocení schůzek lze zavést i při běžné činnosti. Děti se naučí hodnotit a vyjadřovat svůj názor.

Co dělám rád / a v okolí svého bydliště? Na jaká místa chodím s kamarády nebo rodiči? (S47, V50, P52) – Úkol rozvíjí kompetence týkající se příběhů tohoto světa, kdy se zaměřujeme na zajímavá místa v okolí, jejich význam a zajímavost. Vlčata a světlušky se snaží určit, která místa v okolí mají rádi. V rámci schůzek můžeme postupně tato jejich oblíbená místa obejít.

2. stupeň

Ke splnění oblasti je třeba 10 úkolů, z toho 2 jsou dlouhodobé, v Plavbách 4 vodácké doplňky.

Zapojím se do vytváření pravidel chování šestky, která platí po celý rok. Pravidla se snažím dodržovat. (S50, V47, P51) – Děti se tak učí vytvářet a dodržovat pravidla, vzhledem k tomu, že se na nich musí dohodnout v šestce, získávají tak základní povědomí o principu demokracie. Je vhodné zapojit odůvodnění, proč které pravidlo kdo navrhl, což slouží k rozvoji

komunikace a obhajobě vlastních názorů. K pravidlům je třeba se pravidelně vracet, aby si je vlčata a světlušky připomněly.

Co se ne/líbilo na výpravě. (S46, V40, P45) – Úkol rozšiřuje aktivitu z 1. stupně „Hodnocení schůzky“. Aktivita je zaměřena na rozvoj konstruktivní kritiky a zpětné vazby. Společná tvorba pak pomáhá vztahům v šestce a podporuje kreativitu dětí. Vhodné je doplnit i slovním hodnocením nebo prezentací výtvorů.

Napišu místa, kam bych se rád/a s rodiči či oddílem podíval/a na dovolenou nebo výpravu. (S45, V41, P40) – Úkol řadíme mezi kompetence zaměřené na různost světa a rozšiřuje aktivitu z 1. stupně, kdy děti uváděly své oblíbené místo v okolí. O lokalitě se můžeme s dětmi pobavit, také lze použít jako inspiraci pro vybírání místa na výpravu.

Znám zajímavé příběhy z dávné i nedávné historie či historické události ze svého okolí. (S52, V41, P40) – Aktivita je zaměřena na příběhy našeho světa. Úkol je zaměřen na poznání historie okolí místa, kde děti žijí. Ale také rozvíjí zájem dětí o dění v místě, kde žijí. Vedoucí by měl být schopen dát dětem různé příklady z nedávné i dávné historie. Úkol také rozvíjí komunikační a prezentační dovednosti dětí. Na přípravu k plnění můžeme využít různé hry, kde děti budou zjišťovat různé informace o místě, kde má oddíl klubovnu.

Vyberu si jednu lidovou písničku a povím šestce, o čem se v ní zpívá. (S53, V43, P47) – Úkol patří do příběhů tohoto světa. Lidové písničky často odrážejí zvyky či místní historii. Zároveň se děti učí porozumět textu písně a jejímu významu. Pomůžeme dětem s výběrem lidové písničky, některé mohou být moc složité, a také pozor na vhodnost textu. Vlčata a světlušky mohou děj písně zobrazit i pomocí komiksu či obrázku.

Uděláme si výlet a poté přinesu šestce památku na toto místo. (S47, V44, P48) – Aktivita zaměřená na poznání regionu či jakéhokoliv vzdálenějšího místa. Děti musí na úkol samy myslet a přinést něco zajímavého. Na schůzce je třeba dát dětem dost prostoru, aby mohly svůj výlet prezentovat.

Co ukazujeme návštěvě, když k nám do obce přijde? (S47, V44, P48) – Tento úkol také rozšiřuje aktivitu z 1. stupně. Klade si za cíl zamyslet se nad zajímavými místy k navštívení, nemusí to být jejich vlastní oblíbené lokality. Vlčata a světlušky rozšiřují své povědomí o okolí a samy by se o něj měly zajímat. Místa, která vyberou, si můžeme projít a říct si k nim zajímavé informace.

Koho se zeptám, když nevím. (S50, V46, P50) – Tato aktivita je zaměřená na kompetence týkající se praxe v občanském životě, kdy vlčata a světlušky přemýšlejí nad tím, na koho se obrátit. Projevuje se zde předchozí zkušenost a důvěra k daným osobám. V otázce „Kam mám jít, když se ztratím?“ si můžete vybrat les, nebo město.

Vyberu si úkol. Každý den, kdy úkol dodržím, o tom řeknu své rodině. (S549, V40, P44) – Aktivita je zaměřená na dodržování pravidel. Děti musí na úkol a na věc, kterou si zvolily, myslet a nezapomenout na ní. Aby byla aktivita uznána, musí splnit alespoň tři úkoly, jedná se tedy o dlouhodobý úkol. Je vhodné si s dětmi promluvit, proč se jednotlivé věci dodržují, k čemu to slouží a jak se jim plní. Úkol by měl děti rozvíjet, proto by si měly vybrat takový, který pro ně není úplně automatický/snadný.

Popíšu zaměstnání dospělých lidí ze svého okolí. Vyberu tři povolání a vysvětlím, co ti lidé dělají. (S52, V47, P51) – Aktivita je zaměřena na kompetence související s propojeností dnešního světa. Úkol volně navazuje na další stupně, ovšem zde se nejedná pouze o povolání rodičů, ale o povolání, která jsou dětem nějak blízká. Scénka není povinnou formou plnění, pokud zvolíte jinou formu plnění, kdy děti vysvětlí, co daná povolání dělají, navzájem si rozšíří své znalosti, pak je úkol splněn.

Vodácké doplňky

Určíte jsi už viděl nějaký film, večerníček, pořad v televizi nebo jsi četl nějakou knížku, která byla o vodáčích nebo námořnících. Vzpomínáš si na nějaký příběh? Jmenoval se, nejvíc mě na něm zaujalo, povím o něm členům své posádky. (P42) – Námořníci mají mnoho příběhů, tato aktivita pomáhá dětem některé z nich poznat a zvyšuje sounáležitost se skupinou. Podporuje zejména kompetence týkající se různosti světa a dále rozvíjí komunikační a prezentační dovednosti.

Nakreslím na obrázek vlajkového stožáru, kam se vztyčuje státní vlajka a kam ostatní vlajky. (P43) – Vhodné zkusit na vícedenních akcích, kde je stožár ve chvíli, kdy jsou vlajky sundané. Předstupeň k dalšímu bodu.

Prohlédnu si námořní vlajkový kód a vyberu si vlajku, která se mi nejvíc líbí. Předvedu ji ostatním a taky si ji nakreslím. Zjistím, co tahle vlajka znamená. (P45) – Kromě vlastní abecedy jsou důležité signály, které jednotlivé vlajky znamenají – viz Z deníku kapitána (M. Vosátka) nebo jiné metodiky Sea Scouting. Vhodné upozornit např. na symbol potápěče pod hladinou (A) atp. Dá se simulovat i při hře na louce, kdy děti používají různé signály jako lodě a ostatní se podle nich orientují (<http://www.euromarina.cz/jachting-yachting/navigace/vlajky.htm>)

Na nástupu předvedu, že se umím správně chovat při vztyčování a snímání vlajek. (P45) – Chování při nástupu má svá pravidla a vlčata a žabičky by je měly perfektně ovládat. Tuto aktivitu je možné splnit zejména na táboře či jiných vodáckých akcích.

3. stupeň

Ke splnění oblasti je třeba 8 úkolů, z toho 1 dlouhodobý, v Plavbách z vodácké doplňky.

Na vybrané hře, kterou jsme hráli, přesně popíšu, co se mi líbilo a co nelíbilo. (S51, V46, P48) – Úkol navazuje na úkoly z 1. stupně a 2. stupně a rozvíjí schopnost zpětné vazby a konstruktivní kritiky.

Předvedu zaměstnání svých rodičů a prarodičů. Povím šestce, o jaké šlo povolání a zda dnes ještě existuje. Zjistím, čím byl nějaký můj předek zajímavý či jaké měl záliby. (S58, V47, P49) – Úkol navazuje na aktivity z nižších stupňů. Aktivita podporuje zájem o rodinnou historii a všímání si rozdílů, podobností a souvislostí. Zaměřit se můžete i dál do „historie rodu“. Důležité je nejen povolání, ale i záliby, které se dají dobře srovnávat se zálibami vlčat a světlušek.

Zjistím, jaká zajímavá města jsou v okolí mého bydliště a proč jsou zajímavá. (S59, V51, P55) – Úkol se nezajímá jen o dané město (jako úkol ve 2. stupni), ale jde již kousek dále. Aktivita se zaměřuje opět na příběhy tohoto světa a podporuje v dětech zájem o jejich okolí. Nalezená města opět mohou posloužit jako inspirace k výpravě.

Jako reportér napíšu článek o aktuální události, která se stala v naší obci. (S52, V52, P56) – Aktivita je zaměřená na sounáležitost dětí s místem, kde žijí, a uvědomění si, že i ony jsou jeho součástí. Můžeme zde najít základ občanského života. Hodnotit můžeme postřeh, formu zpracování a formu přednesu před šestkou. Šestka je zde jako hodnotitel, proto můžeme během schůzky udělat tematický program, kdy budou děti moci předvést svou reportáž.

Výběrové úkoly (2 ze 3), (S56, V48, P50)

Co má vše umět a jaké má povinnosti šestník? – Aktivita rozvíjí kompetence týkající se demokracie a je zaměřená na funkce – v tomto případě na funkci šestníka. Tím přispívá k seznámení se s touto funkcí. Tento bod je možné plnit pouze tehdy, pokud v oddíle se šestníky pracujete.

Na mapě najdu zemi, kam bych chtěl / a. Zjistím bližší informace. – Jedná se o rozšíření úkolu „Kam se chci podívat“ z 2. stupně. Vybraná země nemusí být blízko, důvod vybraní by si mělo vlče či světluška umět odůvodnit. Aktivita tak rozšiřuje dětem vědomosti o jiných zemích, rozvíjí kompetence vyhledávání informací a prezentace.

Při návštěvě památky v blízkém okolí svého bydliště si prohlédnu, je-li popsána či jinak poničená. – Úkol navazuje na předchozí aktivity zaměřené na památky. Zde dáváme důraz na nalezení poničené památky a její zdokumentování. Aktivita tak rozvíjí zájem o místo, kde dítě bydlí, a vede je k lepšímu chování. Důležité je se s dětmi bavit, proč jsou památky (i jiná místa) poničené, že tomu tak být nemá a co mohou například samy děti dělat.

Výběrové úkoly (2 ze 3), (S53, V50, P52)

Nakreslím nebo vyrobím model pro mne nejzajímavější památky v okolí mého bydliště. – Úkol rozšiřuje aktivitu z 1. a 2. stupně. Památku, kterou vlčata a světlušky objevovaly, mohou zobrazit jako model nebo ji nakreslit. Aktivita opět podporuje zájem o okolí bydliště vlčat a světlušek. Na začátek je třeba zodpovědět otázku, co je to památka. Důležité je, aby děti byly schopné říci, čím je pro ně zajímavá.

Se šestkou zahrají divadlo na motivy místní nebo známé pověsti. – Aktivita je zaměřená na kompetence věnující se příběhům tohoto světa. Pomáhá dětem více poznat jejich okolí, historii místa a dřívější zvyky.

V šestce zahrajeme známou písničku a také si ji zazpíváme. – Rozvíjí se zde bod z 2. stupně. Aktivita rozvíjí kompetence z týkající se příběhů tohoto světa a je zaměřená na pochopení významu jednotlivých písní a smyslu jejich textu. Scénky mají znázorňovat děj a podstatu příběhu v písni tak, aby člověk věděl, o čem je, aniž by ji slyšel. Tím se rozvíjí i schopnost prezentace, komunikace.

Vodácké doplňky

Napišu, kdo má jakou funkci v našem oddíle, kdo je kapitán přístavu, a nakreslím, jak vypadá jejich označení na kroji (kapitán, palubní, kapitán přístavu, přístavný). (P47) – Aktivita rozvíjí soudnost se skupinou a můžeme zde najít prvky z demokracie a občanského života. Rozdělení funkcí je pak důležité zejména pro pochopení rozdělení povinností těchto činovníků. Dá se plnit na přístavních setkáních v kroji, předpokladem je, že všichni mají své funkční štítky.

Budu posádce vyprávět příběh z filmu nebo knihy o vodácích nebo námořnících a pokusím se vysvětlit rozdíl mezi kladnými hrdiny a zápornými. (P49) – Aktivita navazuje na úkoly z předchozích stupňů a je zaměřena na příběhy našeho světa. Rozvíjí vyprávěcí schopnosti a klade důraz na uvědomění si dobrých a negativních vlastností. Zamyšlení se nad tím, které vlastnosti jsou dobré a jak bychom se neměli chovat.

F – PŘÍRODA KOLEM NÁS

1. stupeň

Ke splnění oblasti je potřeba 7 bodů, v Plavbách 1 vodácký doplněk.

Co se v lese ne/smí. (S49, V52, P54) – Úkol rozvíjí kompetence pobytu v přírodě. Jedná se o základní znalost. Důležité je i vysvětlení, proč se dané věci nesmí. Tento úkol lze plnit i pomocí dramatizace, pantomimy, vyplňování lístečků, různých her...

Podle fotografií najdu dané listy a pomocí barev je obtisknu vedle obrázku. K obrázku napíšu jméno stromu a místa, ze kterého jsou. (S50, V56, P58) – V aktivitě se rozvíjejí různé kompetence, především poznávání přírody. Vlčata a světlušky učíme poznávat listy formou hry. Aktivitě předchází nutnost jít do přírody a dané listy posbírat. Výhodou je plnění na výpravě či táboře, můžete si vyrobit karty se stromy do klubovny. Také si můžete natisknout přírodní obaly na stezky nebo zápisníky – každý si vybere nejoblíbenější list. Správné řešení – lípa, vrba, dub, buk, habr, bříza.

Posadím se na táboře nebo na výpravě v lese k potoku nebo na louku a budu poslouchat zvuky přírody, šumění stromů, zpěv ptáčků a vše, co se v přírodě děje. Zvuky, které uslyším, se pokusím zakreslit. (S54, V51, P53) – U této aktivity rozvíjíme opět více kompetencí, například vnímání přírody, dále také pobyt v přírodě a prezentační schopnosti. Je potřeba dbát na bezpečnost. Dítě, které chvíli neposedí, nedáváme k potoku. Čas vymezíme dle možností – 20–30 minut. Vlčata/světlušky mají s sebou písťalku, nesmí se ale přemísťovat. Místo vybíráme tak, aby nebylo dítě nikým rušeno.

Výběrové úkoly (1 ze 2) (S48, V55, P57)

Uděláme si dobrodružnou expedici od ústí potoka až k prameni. – Aktivita rozvíjí kompetence pobytu v přírodě a poznávání přírody. Lze uskutečnit na výpravě nebo táboře, kde podnikneme výpravu podél potoka, můžeme k tomu připojit i legendu. Dle počasu a výšky hladiny vody procházíme část toku vodou. Potřebujeme vhodnou obuv. Cestu podél potoka můžeme spojit s drobným úklidem nepořádku (potřebujeme rukavice a pytle).

- ▶ Rájem i peklem – Otakar Batlička – dobrodružná výprava, mapování toku Amazonky, možno využít jako táborovou hru, vhodné pro vlčata i světlušky.



Vytvořím v lese či na louce obrázek z přírodních materiálů a neutrhnu při tom žádnou rostlinu. – Úkol řadíme ke kompetencím týkajícím se šetrného chování a poznávání přírody. Tímto úkolem se děti učí neníčit rostliny, použijí pouze spadlé přírodniny, rozvíjíme cit k přírodě, kompozici obrázku, představivost. Téma můžeme zadat nebo přibližně určit, velikost obrázku závisí na podmínkách (materiál, čas).

Výběrové úkoly (S55, V54, P56) (2 ze 4)

Válení sudů. – Aktivita se zaměřuje zejména na pobyt v přírodě, vnímání přírody a její hodnoty. Děti si osvojují kladný vztah k přírodě, „nebojí“ se lehnout si do trávy. Jedná se zde také o prožitek dané aktivity. Lze využít obě varianty úkolu, sníh je určen pro alergiky, tráva pro zdravé děti, úsek nemusí být dlouhý, jde o kontakt s přírodou. Důležitá je bezpečnost, terén si předtím projděte a odstraňte překážky, které by dětem mohly ublížit.

Hra s plížením a schováváním. – Opět se jedná o kontakt s přírodou a o poznávání hodnoty přírody. Les využijeme jako místo pro hry.

Pozorování mraků. – Úkol řadíme k poznávání přírody a hodnotě přírody. Smyslem úkolu je hledání tvarů v oblacích a zamyšlení se nad mraky, přírodou a našim okolím. Uděláme si z rukou rámeček, pokusíme si výjev zapamatovat a nakreslit.

Sledování hvězd. – Aktivita rozvíjí zejména schopnost vnímání a poznávání přírody. Můžeme přečíst pohádky o souhvězdích a některé z nich si najít, možno plnit

i vlčka / světýlko. Pozorování hvězd může vést k různým debatám a zamyšlení, dbejte na tiché prostředí, ať nebe a příroda na děti působí. Do programu smečky / roje lze zařadit návštěvu blízkého planetária.



► Kniha – Hvězdy pro světlušky, žabičky a vlčata – Jan Kříž, Junák, 2001

Výběrové úkoly (S58, V53, P55) (1 ze 2)

Lesní domeček. – Aktivitu řadíme ke kompetenci pobyt v přírodě. Délka stavby a velikost domečku záleží na našem čase. Dáváme pozor na hmyz schovaný v zemi. Domečky můžeme vyfotografovat a schovávat do oddílového alba, lze zakomponovat do jakékoli tábora hry.

Lodička ze dřeva. – Úkol řadíme k poznávání přírody. Využijeme dostupný materiál, bezpečnost především. Můžeme vyřezat jiné drobné předměty a využít je v další činnosti (postavička – divadlo).

Vodácké doplňky

Na výpravě budu pozorovat přírodu kolem potoka, řeky či rybníka. Zjistím, co do přírody nepatří, a napíšu to do rámečku. (P57) – Vhodné pro děti, aby si uvědomily, že odpadky hozené do vody nezmizí, ale někde zase „vyplavou“ a kromě nepořádku mohou také způsobit zranění (železné předměty, zbytky lodí). Ideální na jarní výpravě okolo vody nebo na vodě, kdy ještě není vše zarostlé vegetací.

2. stupeň

Ke splnění oblasti je potřeba 7 bodů, z toho 3 dlouhodobé, v Plavbách 1 vodácký doplněk.

Vybarvím podle knížek či internetu černobílé obrázky květin a vyplním jejich názvy. (S58, V54, P58) –

Úkol patří pod kompetenci Poznávání přírody a vede k prohloubení znalosti při poznávání květin v přírodě. Úkol také rozvíjí kompetence vyhledávání informací. Pokud si děti nevědí rady, jak vyhledávat, poradíme jim např. na jiných květinách (než které mají ve stezce), abychom jim ukázali, jak mohou postupovat při hledání a určování rostlin. Vhodné je doplnit aktivitu o květiny „živé“. Správné odpovědi: 1. Pryskyřník prudký, 2. Pomněnka, 3. Čekanka obecná, 4. Pryšec chvojka, 5. Netýkavka nedůtklivá, 6. Chrastavec polní, 7. Rdesno hadí kořen, 8. Vlčí mák.

► Kniha – Pohádky o květinách – Bohumil Šula – Knižovnička Světýlka, 2002

Minimálně na třech výpravách do přírody neporuším pravidla chování v přírodě. (S60, V55, P59) – Jedná se o dlouhodobou aktivitu, na kterou musí myslet jak děti, tak i vedoucí, aby ji mohli ohodnotit. Aktivita je zaměřená na pobyt v přírodě a šetrné chování k ní a navazuje na úkol z 1. stupně.

Výběrové úkoly (1 ze 2) (S59, V48, P52)

Najdu alespoň 30 listů, plodů různých tvarů nebo barev. Sbíráám jen spadlé listy a plody. Pokusím se nalezené druhy pojmenovat. – Aktivita rozvíjí kompetence týkající se poznávání přírody a šetrného chování, také rozvíjí schopnost vyhledávat informace příp. prezentační schopnosti. Úkol by se dal zařadit i mezi dlouhodobé úkoly, protože nasbírat 30 listů



a plodů zabere vlčeti / světlušce nějaký čas a musí na to myslet. Listy a plody by měly být takové, aby byly děti schopny většinu určit s pomocí klíče. Úkol rozvíjí aktivitu z 1. stupně „Listy stromů“.

Při procházce v přírodě budu pozorovat libovolného drobného živočicha. – Úkol je zaměřen na vnímání přírody a poznávání přírody. K tématu lze zahrát hru na životní prostředí zvířat.

- ▶ Životní prostředí zvířat – v kruhu jsou označena prostředí – les, voda, louka – v nich na lístečku typická zvířata v tomto prostředí, děti lístečky sbírají, strážci je chytají, úkolem je sebrat vše, cílem je zapamatovat si, kde co žije



Výběrové úkoly (1 ze 2) (S55, V20, P54)

Co mi v lese může ublížit. – Úkol zaměřený na pobyt v přírodě a poznávání přírody. Zaměřte se na rostliny, zvířata a houby, které děti mohou najít a potkat ve svém okolí. Vždy by mělo proběhnout zamýšlení „Co to je“, „Jak to může být nebezpečné“ a zamýšlení doplnit obrázkem.

Uvařím si se šestkou čaj z přírodních materiálů, které si společně najdeme. – Úkol zaměřen na pobyt v přírodě a poznávání přírody, také rozvíjí týmovou spolupráci a kompetence z praktického života. Při vaření čaje dávejte vždy pozor na obsah, nechte si nejdříve ukázat a říci, jaké suroviny na čaj děti použijí. Nejdříve se děti musí naučit, co tam může patřit, poté mohou samostatně sbírat.

Výběrové úkoly (1 ze 2) (S61, V51, P55)

Vyberu si nápadný zvuk v přírodě, půjdu za tímto zvukem, zjistím, kdo je jeho původcem. Vyhledám něco zajímavého o tomto původci. – Aktivita je zaměřená na vnímání přírody a její poznávání, také rozvíjí vyhledávání informací. Úkol navazuje na úkol z 1. stupně „Zvuky přírody“. Pozor na možná nebezpečí, lepší je se zaměřit na menší tvory (pokud to jde ze zvuku poznat). Za zvukem by dítě nikdy nemělo jít samo. Možno plnění obohatit o lupu, lze pozorovat (cvrčky, ptáky), cílem je zapamatovat si dané zvíře a něco si pak o něm najít v knize či na internetu.

Co nejzajímavější přírodnina. – Úkol rozvíjí kompetence vnímání přírody a její poznávání. Také rozvíjí fantazii a představivost. Vytvořenou výstavu doplníme popisky, můžeme to celé pojmut jako velkou show, slavnostně otevřít, pozvat „hosty“ – proslovy, představit umělce...

Výběrové úkoly (1 ze 3) (S54, V55, P59)

Najdu v lese suchý strom a dovedu k němu šestku. Vysvětlím, jak se liší od živého. – Aktivita rozvíjí kompetence poznávání přírody a pobytu v ní. Můžeme si také říci, proč asi strom uschl a jak bychom se ke stromům a dalším rostlinám v lese měli chovat. V návaznosti na toto téma můžeme zasadit rostlinu či strom, dle možností.

Zahrají roli ve scénce nebo v pohádce o přírodě. – Úkol zaměřený na vnímání přírody a její poznávání. Při samotné aktivitě téma můžeme zadat nebo si ho šestka vymyslí sama. Cílem je vystihnout, jak to v přírodě chodí, naznačit vztahy a závislosti mezi jednotlivými živočichy, rostlinami.

Účast na letním táboře. – Aktivita podporuje pobyt v přírodě a motivuje k účasti na táboře, který je vrcholem oddílové činnosti.

Výběrové úkoly (1 ze 2) (S57, V56, P60)

Při jaké činnosti se spotřebuje nejvíce vody? Vymyslíme, jak by se dalo doma nebo v klubovně co nejvíce šetřit vodou. – Aktivita rozvíjí kompetence týkající se šetrného chování, také rozvíjí prezentační schopnosti a schopnost hledání řešení. Plány šetření vodou mohou být zpracovány různým způsobem (plakát, fotodokumentace, model...). Důležité je si říci, proč je důležité vodou šetřit.

Minimálně jednou vynesu odpadky a vyhodím odpad do příslušných kontejnerů. – Úkol je zaměřený na šetrné chování. Má dlouhodobější charakter v tom smyslu, že by vlčata a světlušky měly odpad umět třídit a neudělat to jen jednou kvůli splnění bodu, do činnosti oddílu možno začlenit hry na znalost třídění odpadu. Důležité je si říci, proč je dobré třídit odpad, co vše můžeme třídit.

Vodácké doplňky

Na výpravě budu pozorovat přírodu kolem potoka, řeky, rybníka či jezera. Nakreslím tři živočichy či rostliny, které ve vodě a kolem ní žijí a rostou a které jsem viděl. U všech zkusím zjistit jejich jména. (P57) – Vlastní určování rostlin a živočichů je poměrně obtížné, ale kreslení a alespoň přibližné určení nutí děti k pozorování různých odlišností organismů, všímání si i znaků na první pohled přehlédnutelných, a tím se rozvíjejí nejen jejich pozorovací schopnosti. Je vhodné, aby vedoucí byl alespoň v základu v obraze a mohl pomoci dětem.

3. stupeň

Ke splnění stupně je potřeba 8 úkolů.

Najdu si klidnou chvíli ve tmě a zaposlouchám se do zvuků, které uslyším. Vymyslím poté krátký příběh. (S62, V53, P57) – Úkol patří pod kompetence rozvíjející vnímání přírody a navazuje na úkol z 1. stupně „Zvuky přírody“ a úkol z 2. stupně „Nápadný zvuk v přírodě“. Pozor na bezpečnost při plnění úkolu.

Výprava bez elektřiny. (S60, V53, P57) – Aktivita rozvíjí kompetence pro pobyt v přírodě. Splnění bodu záleží na vedoucím, zda tuto výpravu podnikne, atmosféra v jinak osvětleném příbytku nebo ve stanu působí na děti více než jenom elektrické zářivky. Nepočítá se tábor.

V lese se nesmí. (S60, V55, P59) – Aktivita rozvíjí kompetence pro pobyt v přírodě a navazuje na aktivitu 1. stupně „Co se v lese ne/smí“ a aktivitu 2. stupně „Chování v přírodě“. Řekněte si s vlčaty a světluškami příklady, kdy se jednotlivé věci smí, kdy se nesmí a kdy musíte mít povolení a také proč tomu tak je.

Spojím jedlé, nejedlé a jedovaté plody s příslušným rámečkem. (S61, V56, P60) – Úkol rozvíjí kompetence pro pobyt v přírodě a poznávání přírody. Úkol rozšiřuje úkol z 2. stupně „Čaj z přírodních materiálů“. Volný rámeček je k dispozici pro doplnění nějaké jiné důležité rostliny, kterou uznáte za vhodnou.

Najdu nejbližší rezervaci nebo přírodní památku a zjistím, co se tam chrání a proč. (S62, V58, P62) – Aktivita rozvíjí kompetence poznávání přírody, také rozvíjí schopnost vyhledávat informace. Měli byste mít k dispozici potřebné informace pro případ, že si dítě neví rady, a pomoci mu s hledáním. Nezapomeňte na společnou prezentaci a diskusi, proč se dané místo chrání. Na jednotlivá místa si pak s oddílem můžete udělat výlet.

Výběrové úkoly (2 ze 3) (S64, V54, P58)

Najdu si jedno prostředí a zapíšu si co nejvíce živočichů, kteří tam žijí. – Aktivita rozvíjí kompetence týkající se vnímání a poznávání přírody. Společně si v šestce ukažte jednotlivá prostředí, během výletu je navštivte.

Najdu několik zvířecích stop. – Aktivita rozvíjí kompetence poznávání přírody. Je založen na badatelské a objevné cestě vlčete či světlušky. Jako pomůcky lze uplatnit lupy, sádrové otisky, pexesa, zjišťování informací o zvířatech...

Najdu deset druhů rostlin, živočichů, hub nebo stromů, které znám. – Úkol rozvíjí kompetence poznávání přírody. Předpokladem je, že vlče a světluška zná danou rostlinu, živočicha, houbu. Vhodné plnění je v terénu.

Výběrové úkoly (1 ze 2) (S67, V57, P61)

Zahraji si hru na téma koloběh vody v přírodě, třídění odpadu nebo jinou hru, která je zaměřená na životní prostředí. – Aktivita spadá pod kompetence rozvíjející šetrné chování. Cílem aktivity je uvědomění si principu koloběhu vody, třídění odpadů, a naznačení souvislosti. Je vhodné si s dětmi také říci, co je to životní prostředí a proč ho chceme chránit.

Úklid nepořádku. – Aktivitu řadíme pod rozvoj šetrného chování. Důležité je také zapojit „diskusi“, proč to děláme, co to přinese nám a co našemu okolí.

Ukázka návaznosti a postupného rozvoje aktivit v jednotlivých stupních

Některé aktivity se postupně vyvíjejí. Můžeme si to ukázat na příkladu oblasti Svět okolo nás a rozvoji kompetence z oblasti Demokracie – zpětné vazby, hodnocení a vyjádření názoru.

- 1. stupeň – **Hodnocení schůzky** (S45, V48)
Po skončení schůzky ji zhodnotím. Pokud se mi schůzka líbila, nakreslím smajlíka, pokud se mi nelíbila, nakreslím mračouna. Nakreslím obrázek o tom, co se mi líbilo na schůzce nejvíce. Celkem zhodnotím tři schůzky.
- 2. stupeň – **Co se ne / líbilo na výpravě** (S46, V40)
S ostatními z naší šestky si povíme, co se nám líbilo či nelíbilo na výpravě. Nakreslíme o tom společně obrázek, vymyslíme básničku nebo něco jiného.
- 3. stupeň – **Ne / líbilo na hře** (S51, V46)
Na vybrané hře, kterou jsme hráli, přesně popíšu, co se mi líbilo a co nelíbilo.

Úkol se neustále rozvíjí a přitom je obtížnější a přiměřený věku. Takovýchto rozvoju je ve stezce více. Někdy se jedná jen o dvoustupňový rozvoj, většinou jde rozvoj už od 1. stupně do 3. stupně.

Pro přiblížení oblasti dětem můžeme schůzky / akce motivovat zaměřením oblastí. Například:

Setkání s Mechůvkou

Mechůvka je tajemná postavička reprezentující oči v lese. Umí pozorovat živé i neživé, všímá si drobností a dokáže o nich zaslíbeně hovořit.

Kotlík přírody

Co vše patří do kotlíku? Aktivitou ukážeme, o co vše se Mechůvka v přírodě stará, co ji zajímá a co umí. Kromě přírodních věcí se zde najdou i věci, co do přírody nepatří, ale i o ty se Mechůvka zajímá. Můžeme využít i další předměty, jako jsou např. turistické značky, dopravní značky, které sice v přírodě nejsou, ale tím, že Příroda kolem nás je poslední oblastí, jež zahrnuje znalosti všeho, přesahuje hloubkou i ostatní témata Cestičky.

Děj: „*Mechůvka poprosí světlušky, že by chtěla uvařit něco z přírody, co vše se k ní váže?*“ Můžete to vymyslet tak, aby mohly radit další přísady a odpovídat (kvákání, tma, bouřka, národní park, prostě doplnit mraky věcí z různých oblastí, nejen z úkolů cestičky. . .).

Účastníky hry rozdělíte dle počtu a vždy vyšlete z každé skupiny jednoho pro nějaký předmět rozmístěný po místnosti. Ti se vrátí a kdo byl první, může přiložit do kotlíku. Musí ale říci, proč to do oblasti patří. Z připraveného seznamu předmětů tam patří vše, vše se nějakým způsobem k tématu váže, je to potřeba jen zdůvodnit.

Mechůvka celé moderuje, míchá, ochutnává, pokud nestačí, vyzývá k dalším přísadám, tj. i jiným oblastem.

Není potřeba vyčerpat všechny předměty. Délka musí být odhadnuta, nejlépe skončit v nejlepší. Následuje zpětná vazba (2–3 min), debata o přírodě, co bychom určitě nezařadili a proč. . .

Cíl aktivity: světlušky si prožijí díky dramatické zážitky s Mechůvkou, zjistí, co vše se v její oblasti mohou naučit, poznají, co vše musí šikovná světluška umět

Příprava: po místnosti rozmístíme určitý počet předmětů

Pomůcky: připravené předměty (např. svazek jehličí, větev stromu, šiška, kamínek, ulita, cedulka národní park, obrázek žáby, mech, květina, semínko, plastová lahev, konzerva, papírek, sklenička vody, houba, obrázek turistické značky, stan, obvaz, bukvice, plody stromů, motýl, obrázek mouchy, živá zelenina. . .) – lze libovolně obměňovat, kotlík, velká vařečka

Délka aktivity: 15 min



Jak stezku začlenit do programu

Správné začlenění stezky do programu smečky/roje/oddílu a pravidelná práce s ní je základním klíčem k úspěchu. Nejde jen o to „mít v oddíle stezku“, ale stejně důležité (ne-li více) je dobře stezku propojit s oddílovou činností a dát dostatečný prostor pro její uplatnění. Stezka se tak stane plnohodnotnou a nedílnou součástí programu oddílu, vlčata a světlušky budou postupně s podporou svých vedoucích pracovat na plnění aktivit stezky a tím se budou neustále zlepšovat ve svých dovednostech a znalostech. Stezka tak přispívá k osobnímu rozvoji vlčat a světlušek, jak je ostatně jejím hlavním smyslem.

Stezka je postavena na tom, že vlčata a světlušky ve stezce najdou konkrétní úkoly a aktivity, které jim pomohou daný bod splnit, a vedoucím tak pomáhá stezku lépe začlenit do programu. Plnění stezky se dá zapojit do programu na schůzky, výlety, ale i na tábor. Tím, že je stezka rozdělena do tří samostatných stupňů a Nováčka pro nové členy, se bude lišit přístup k jejímu začlenění do programu. Přístupy budou také záviset na počtu členů i vedoucích na schůzce, na tom, zda je oddíl koedukovaný, kolik vlčat a světlušek spadá do jednotlivých stupňů stezky atd.

V začlenění do programu může hodně pomoci symbolický rámec (viz kapitoly o symbolickém rámci) nebo další různé podpůrné materiály pro vlčata a světlušky i vedoucí, např. samolepky na bodování do klubovny, pomocná tabulka aktivit pro vedoucí, databáze programů aj. (viz kapitola „Kde najdu další informace a materiály?“ na stránce 53).

Je vhodné, aby si vedoucí prošel stezku a označil si jednotlivé typy aktivit (délka plnění, aktivity vyžadující přípravu atd.) a případně si k nim rovnou poznačil nápady na programy a možné plnění. Udělá si tak svůj vlastní nápadník programů, který mu i později může pomoci při přípravě programu na akce.

Při přípravě programu musí být dopředu jasná pravidla plnění (a to jak pro vůdce, tak pro děti), např. říkají si děti samy, které body si chtějí splnit, je na schůzce nebo jiné akci dost prostoru pro vyhodnocení aktivit, které si děti mohly splnit doma, říká se před plněním úkolu, že je „program na stezku“ aj. Vhodné je, aby na schůzce či jiné akci bylo dostatek prostoru na to, aby si vlčata a světlušky mohly říci, které body by si chtěly splnit (a příště na to třeba připravit program), nebo které si už podle sebe splnily a chtějí, aby jim je vůdce uznal.

Mnoho aktivit ze stezky lze plnit pomocí programu, kdy není přímá přítomnost stezky zapotřebí, děti si až po splnění úkolu mohou výsledek zaznamenat do stezky či jinam. Pokud je oddíl například zvyklý, že pro tyto účely používá zápisník, je možné si výsledky plnění aktivity zaznamenat do něj a ve stezce to pouze potvrdit.

Program se může tvořit také na určité téma a celá schůzka/výprava jím může být provázána. K tomuto účelu je vhodné využít jednotlivé oblasti stezky. Můžeme také připravit i celou schůzku nebo její část motivovanou nějakým příběhem (např. Kouzelná lucerna, Knihy džunglí), jímž se prolínají úkoly, kterými si děti plní body stezky. Toto zaměření akcí se pak dá dobře využít při práci s více stupni, kdy děti mohou plnit rozdílné úkoly, ale všechny na stejnou oblast.

NOVÁČEK

Plnění nováčka není záležitostí pouze nového člena, ale aktivity obsažené v Nováčkovci jsou i vhodným opakováním pro starší vlčata a světlušky. Zároveň při společném plnění nováček nejlépe pozná ostatní členy šestky a fungování smečky/roje.

Na jednotlivá témata jde vymyslet mnoho her, které může hrát celá šestka nebo smečka a roj. Například zákon, vlajka, kroj...

- **Příklady:** scénky na body zákona, vybrání z hromady věcí, co se nosí na schůzku, sbírání součástí kroje v území a jejich následné složení na správné místo atd.

Je možné, aby nováček dostal svého patrona (někoho z členů šestky), který mu pomáhá s plněním Nováčka a zároveň si tak může splnit bod ze své stezky (2. stupeň – oblast Můj domov: „Pomůžu s plněním některého z bodů nováčka nebo 1. stupně; 3. stupeň – oblast Můj domov: „Pomůžu s plněním nižšího stupně.“).

STUPNĚ STEZKY

Příležitosti pro plnění stezky se dají vytvořit několika způsoby, podle způsobu plnění dané aktivity:

- ▶ Přímé plnění
- ▶ Plnění s přípravou
- ▶ Nepřímé plnění

Přímé plnění

Ve stezce se nachází mnoho aktivit, které si vlče nebo světluška může splnit samo bez přípravy nebo pomoci vedoucích. Stačí, aby si vzalo stezku, a může jít plnit. Takové aktivity jsou nenáročné na přípravu programu vedoucím a snadno se zařadí do jakéhokoliv programu, aniž by se musely vytvářet nějaké speciální podmínky. Samozřejmě nic nebrání tomu udělat úkolu tematický úvod či přímo na něj vymyslet hru.

Příklad

- 1. stupeň – „Řeknu a napíšu pět příkladů správného a špatného chování.“ „Pomocí semaforů spojím, co se na výpravě v lese smí a co nesmí.“
- 2. stupeň – „Vyberu si jeden den v týdnu a doplním, co kdy během dne dělám.“ „Napíšu místa, kam bych se rád / a s rodiči podíval / a na dovolenou.“
- 3. stupeň – „Mé dobré vlastnosti jsou.“ „Popíšu aspoň tři vztahy mezi lidmi.“

Plnění s přípravou

U těchto aktivit už je zapotřebí větší příprava vůdce. Aby bylo možno úkol splnit, je zapotřebí vytvořit přiměřené podmínky pro jeho splnění. Po proběhnutí připraveného programu si vlče nebo světluška zaznamenají výsledky do stezky nebo aktivitu plní přímo se stezkou.

Příklad

- 1. stupeň – „Půjdu v přírodě podle připravených šipek nebo pochodových značek.“
- 2. stupeň – „Vybarvím podle knížek či internetu černobílé obrázky a vyplním jejich názvy.“
- 3. stupeň – „Se zavřenýma očima si se šestkou poslechnu neznámou písničku.“

Nepřímé plnění

Tyto aktivity jsou asi nejnáročnější na přípravu programu vůdcem. Jedná se o programy, kdy si děti plní bod stezky, aniž by na to byly nějak upozorňovány. Jedná se o určitou kombinaci předchozích způsobů. Tímto způsobem se dá tvořit program na většinu aktivit ze stezky a mělo by být snahou vůdce připravovat co nejvíce programů tímto způsobem.

Příklad

- 1. stupeň – „Co dělám rád / a v okolí bydliště? Na jaká místa chodím s kamarády nebo rodiči?“ – Děti si na schůzku přinesou fotky a obrázky oblíbených míst. Z nich si pak samy vytvoří koláž, kterou si můžete dát na nástěнку v klubovně nebo ji donést domů rodičům.
- 2. stupeň – „Bezchybně vyřídím důležité informace z krátkého vzkazu...“ – Zahrajeme si tichou poštu v terénu. Utvoříme skupinky po několika dětech. Stoupnou si do řady a mezi jednotlivými členy bude aspoň 10 m, každý bude mít u sebe papír a tužku. Prvnímu dáme přečíst text (informace o výpravě...), ten si to zapamatuje a běží k dalšímu, tomu to napíše na papír a vrátí se (může text psát po částech, nemusí si ho pamatovat celý najednou). Další běží k dalšímu a postup se opakuje. Skupinka, která má na posledním papíře napsaný celý text správně nejrychleji, vyhrává. Na konci schůzky všichni napíší nebo řeknou text, který si zapamatovali.
- 3. stupeň – „Znám základní pravidla chování v dopravních prostředcích. Alespoň pět jich napíšu.“ – Ve skupinkách cca po 2 sehrají vlčata a světlušky, jak se chovat, když jedou autobusem, a jak by se chovat neměly.

Příklad zapojení symbolického rámce do plnění (Kouzelná lucerna)

Oblast Kdo jsem – Hloubalka

Vějiččina písnička

- Aby Vějičce nebylo smutno, mohla si zazpívat písničku. Představit si, že jsem v jeskyni a poslouchám Vějiččino broukání – jaký mám z té písne pocit, jaká by mohla mít slova. Pocity z hudby, vnímám okolí a dokážu na to reagovat, vymyslím název podle své zkušenosti a pocitu. Povídání o tom, zda se mi melodie líbila, nelíbila, proč, i samotný vymyšlený název mi ukáže možnost empatie.
- Poslechneme si neznámou píseň bez textu, co se nám na ní líbí / nelíbí, jaký bychom jí vymysleli název.

Vytvoření příležitostí a začlenění stezky do programu se liší podle:

- ▶ potvrzovatele,
- ▶ délky plnění,
- ▶ prostředí plnění,
- ▶ složení šestky.

Podle toho, kdo aktivitu potvrzuje

Potvrzuje vedoucí

Pro vedoucího to znamená, že by hlavně tyto aktivity měl podpořit v programu a zaměřit se na ně. Dát tak vlčatům a světluškám dostatek prostoru si je splnit. To, že aktivitu potvrzuje vedoucí, však neznamená, že je musí plnit pouze s vedoucím. Mnoho úkolů předpokládá samostatnost a vedoucí je jen uzná a podepíše. Právě těmto úkolům by měl vedoucí při přípravě programu věnovat pozornost, děti u nich často čekají na pokyn vůdce, že si danou aktivitu mohou splnit. Proto je potřeba je podpořit hrou atd.

Příklad: Pro plnění těchto aktivit je třeba vytvořit podmínky.

- 1. stupeň – „Převyprávím bráškům / sestřičkám, o čem byl večerníček, který jsem nedávno viděl/a“
- 2. stupeň – „Zapojím se do vytváření pravidel chování šestky, která platí po celý rok.“
- 3. stupeň – „Zašifruji pomocí jednoduché šifry zprávu pro brášky / sestřičky v šestce.“

Potvrzuje rodina

Základem spolupráce s rodiči je jejich seznámení se stezkou (např. na schůzce v klubovně, dopisem aj.), vysvětlení fungování stezky a jejich role v ní. Ovšem to, že aktivitu potvrzuje někdo z rodiny, neznamená, že aktivitu nemůžeme zařadit do programu. U mnoha aktivit je to možné a dokonce vítané. Je tu i varianta, že si vlče nebo světluška úkol splní díky programu na schůzce, ale aby ji mělo splněnou, tak mu ji musí potvrdit ještě rodina, nebo obráceně. Tak má vůdce přehled o plnění jednotlivých bodů, zapojuje do plnění i rodinu, ale zároveň ji příliš nepřetěžuje. Důležité je na tyto úkoly děti upozornit a ptát se jich na jejich plnění.

Příklad

- 1. stupeň – „Napišu dopis nebo pohled a odešlu jej na správnou adresu.“ – Dopis nebo pohled může vlče nebo světluška napsat třeba z tábora, výpravy atd., ale úkol je splněn teprve tehdy, když ho adresát skutečně poštou obdrží.
- 2. stupeň – „Co ukazujeme návštěvě, když k nám do města / vesnice přijede?“ – Na schůzce o místě povypráví, může donést fotky atd., následně úkol ukáže někomu z rodiny a ten potvrdí, že to tak je.
- 3. stupeň – „Mé dobré vlastnosti jsou.“ – Během schůzky se vlče nebo světluška nad sebou zamyslí a napíše dané vlastnosti, teprve pak je ukáží doma. Úkol je splněn, pokud jim to někdo z rodiny potvrdí.

Potvrzuje šestka

Za šestku můžeme považovat družinu vlčat nebo světlušek, ale stejně tak i skupinku, která společně plní daný úkol. Není možné, aby takové úkoly plnilo dítě samo, vždy tam musí být nějaká spoluúčast ostatních ze šestky. Tyto aktivity je potřeba cíleně zařadit do programu, a tak dát dětem příležitost si je splnit. Že mají aktivitu splněnou, si mohou potvrdit navzájem, odhlasovat to nebo to nechat na potvrzení šestníkem. I toto rozhodování o splnění či nesplnění je třeba zařadit do programu a určit pravidla, jak bude probíhat.

Příklad

- 1. stupeň – „Chovám se kamarádsky k bráškům / sestřičkám v šestce. Alespoň dvakrát během jednoho měsíce se s bráškami / sestřičkami v šestce pobavíme o tom, jak se k sobě chováme.“
- 2. stupeň – „Na schůzce, výpravě či táboře připravíme společně se šestkou zeleninový nebo ovocný salát.“
- 3. stupeň – „Jako reportér / ka napíšu článek o aktuální události, která se stala v naší obci. Svůj článek a prostředky přednesu před šestkou.“

Podle délky plnění

Je dobré si dopředu aktivity roztrdit do skupinky na krátkodobé a dlouhodobé úkoly a podle času zařazovat jednotlivé programy vedoucí ke splnění daných aktivit.

Krátkodobé aktivity

Jedná se o aktivity, které vlče nebo světluška nemusí pro jejich splnění opakovat nebo plnit delší dobu. Stačí jeden úkol, hra aj. a může být splněno.

Příklad

- 1. stupeň – „Vyberu si a složím nějakou papírovou skládačku.“ – Během schůzky udělejte soutěž o nejhezčí a nejlepší skládačku. Můžete dát nějaké možnosti a návody. Udělejte poté z nich výstavu.
- 2. stupeň – „Napišu místa, kam bych se ráda s rodinou či rojem podívala na dovolenou nebo na výpravu.“ – Udělejte koláž z obrázků míst, kam by se vlčata a světlušky rády podívali. Zahrajte si scénky, co na vybraném místě budete dělat, kam se podíváte.
- 3. stupeň – „Zorientuju mapu a ukážu, kde je sever, jih, východ a západ.“ – Připravte trasu, během které budou vlčata a světlušky navigovány pomocí světových stran.

Dlouhodobé aktivity

Jedná se o aktivity, které se musí opakovat vícekrát, aby je bylo možno považovat za splněné, nebo jejich plnění trvá delší dobu. Je vhodné takové aktivity zařadit do programu hned na začátku roku, aby bylo dost času na jejich plnění. Je zde také důležitá kontrola vůdcem a motivace dětí pro plnění těchto úkolů. Pro děti jsou často hodně náročné, a to z důvodu, že na ně musí samo aktivně myslet.

Příklad

- 1. stupeň – „Na výpravu či jinou akci smečky / roje se správně obléknu podle počasí.“ – Do stezky se zaznamenávají tři akce. Na schůzce tomu můžete věnovat také nějakou část např. hrou – někde je hromada věcí do různého počasí, každá skupinka nebo jednotlivec si vylosuje určité počasí a úkolem je co nejrychleji vybrat a donést správné oblečení – za chybějící nebo špatné oblečení se strhávají body.
- 2. stupeň – „Snažím se chovat pěkně ke svým kamarádům. Během oddílových akcí se třikrát pobavíme v šestce o tom, jak se k sobě chováme.“
- 3. stupeň – „Napíšu alespoň pět důvodů, proč neničit cizí věci. Řídím se jimi.“ – Vlče / světluška si do stezky dopíše důvody, proč se věci neničí, ale teprve až po nějakém čase může znovu za vůdcem přijít a požádat o potvrzení.

Podle prostředí plnění

Stejně jako je dobré si rozdělit aktivity na dlouhodobé a krátkodobé, tak je vhodné si je rozdělit na aktivity, které je možné plnit na schůzce (v klubovně), doma, na výletě / táboře (v přírodě). Podle prostředí, kde je možno aktivitu plnit, vůdce pak vytvoří vhodný program, který povede k jejímu splnění.

Na schůzce

Tyto aktivity se snadno zapojují do programu na schůzku. Mohou se plnit jak přímo v klubovně, tak v jejím okolí. Těchto aktivit je ve stezce většina, nic však nebrání tomu plnit tyto aktivity např. na výletě nebo táboře.

Příklad

- 1. stupeň – „Na tři po sobě jdoucí schůzky si připravím a přinesu všechno (bodované) vybavení.“
- 2. stupeň – „Přinesu si na schůzku ochrannou pomůcku, kterou potřebuji k nějakému sportu, ukážu, jak se správně používá.“
- 3. stupeň – „Naučím šestku novou skládačku z papíru, nový uzel nebo něco podobného a připravím k tomu vše potřebné.“

Doma

Často to jsou aktivity, které potvrzuje rodina. Ale také se může jednat o aktivity, které potřebují nějakou „domácí přípravu“, a na schůzce proběhne jejich vyhodnocení a potvrzení. Ani na takové úkoly by vůdce při přípravě programu neměl zapomínat.

Příklad

- 1. stupeň – „Požádám někoho z rodiny, aby mi ukázal svou oblíbenou knížku, pověděl o svém oblíbeném filmu nebo pustil či zazpíval oblíbenou písničku.“
- 2. stupeň – „Pomáhám doma? Zasloužím si za svoji pomoc uznání?“
- 3. stupeň – „Zjistím, kolik stojí a v jakých jednotkách se prodávají některé z následujících potravin v obchodě, kde nakupujeme.“

Na výpravách / táborech

Jedná se o aktivity, které je třeba plnit v přírodě nebo někde mimo klubovnu a její blízké okolí. Výlet tak může být celý motivován jedním (či více) úkolem ze stezky.

Příklad

- 1. stupeň – „Posadím se na táboře nebo na výpravě v lese k potoku nebo na louku a budu poslouchat zvuky přírody, šumění stromů, zpěv ptáčků a vše, co se v přírodě děje. Zvuky, které uslyším, se pokusím zakreslit. Po návratu ukážu obrázky šestce.“
- 2. stupeň – „Na výpravách neutrácím všechny peníze. Vždy mi pár korun zbude.“
- 3. stupeň – „Se smečkou / rojem se zúčastním alespoň jedné vícedenní výpravy, kde přespím pod stanem nebo na chatě bez elektřiny.“

Podle složení šestky

Jedná se asi o nejdůležitější kritérium při tvorbě programu. Rozdílně bude vypadat program pro šestku vlčat nebo světlušek, kde mají všichni stejný stupeň, a jinak pro šestku, kde je potřeba pracovat s více stupni. Stejně tak se bude lišit příprava programu pro šestku světlušek, nebo šestku, kde jsou vlčata i světlušky.

Práce se šestkou stejného věku, tzn. stejného stupně

Takový případ by se dal považovat za skoro nejsnazší pro přípravu programu. Náplň akcí, schůzek, výletů se tak může zaměřit na jeden stupeň. Děti tak plní úkoly, které jsou určeny pro jejich věk, nedochází k „vyčerpání nápadů“, když vlčata nebo světlušky plní úkoly určené pro starší členy. Vůdce lépe zná obsah daného stupně a lépe se mu na něj tvoří program.

Práce se šestkou různého věku, tzn. práce s více stupni

V tomto případě je třeba vzít v úvahu několik faktorů, jako kolik dětí je v družině ze kterého stupně, kolik mám k dispozici vůdců / R & R. Pokud jsou v družině aspoň 3 členové od jednotlivých stupňů, měl by vůdce zvážit, zda nejde program pro jednotlivé stupně oddělit. K tomu je však zapotřebí buď více času, pokud nemá nikoho dalšího k sobě, nebo více vůdců.

Program se nemusí oddělovat úplně ani nemusí mít oddělené schůzky. Jen na některé programy a hry se šestka rozdělí podle stupňů na menší skupinky. Každou skupinku má na starosti jeden vůdce (zde není myšleno někdo s vůdcovskou zkouškou, ale někdo, kdo



s vlčaty nebo světluškami pomáhá, například R & R, starší skaut/ skautka) a probíhá oddělený program pro daný věk a stupeň, poté se program schůzky může opět spojit. Odpadá tím problém, že děti budou plnit něco, co by měly dělat až později, a zároveň jsou spolu starší i mladší děti, což je dobré zas pro jiné části programu.

Ne vždy je však možno družinu takto rozdělit třeba i jen na část schůzky. Pak je potřeba program připravovat pečlivěji, aby byl bohatý na příležitosti plnění stezky pro všechny stupně. Řada aktivit má charakter postupně se rozvíjejících, tzn. že mají stejný základ, ale v každém stupni je jiná náročnost nebo je zaměřena na trochu něco jiného. Takové body stezky jde plnit společně se všemi stupni, aniž by se musel rozdělovat program. Vůdce tak vymyslí program, který má společnou motivaci (úvod), nebo program, ve kterém má každý stupeň stejný úkol, jen se trochu liší zadání.

Pokud pracujeme s více stupni:

- ▶ Vytipujeme si úkoly napříč stezkami, které spolu souvisí (mezi úkoly můžeme najít i jiné souvislosti, než byly naznačeny v předchozích kapitolách).
- ▶ Připravíme si tabulku na zaznamenávání, které úkoly jsme během schůzky/ výletu s dětmi plnili.
- ▶ Na schůzku zařadíme společný program, během kterého si děti mohou splnit úkol ze všech stupňů.
- ▶ Dáme dětem příležitost nám říci, které úkoly již splnily a chtějí je uznat, a které chtějí plnit.
- ▶ Zařadíme do programu nepřímé plnění, během kterého si děti mohou splnit úkol alespoň z jednoho stupně.
- ▶ Neupřednostňujeme větší skupinu dětí, která plní stejný stupeň.

Příklad

- 1. stupeň – „Nouzová čísla“, 2. stupeň – „Postup při telefonování“, 3. stupeň – „Simulované volání“ – zahrajte si scénky – 1. stupeň pomocí scénky představí telefonní číslo, které si vylosuje, 2. stupeň – sehraje telefonní hovor „Omluva ze schůzky“, 3. stupeň – sehraje scénku telefonního hovoru „Kamarádka se zranila při výpravě“.
- 1. stupeň – „Dobré vlastnosti kamarádů“, 2. stupeň – „Vlastnosti mých kamarádů“, 3. stupeň – „Mé dobré vlastnosti“ – děti mají často omezený přehled / zásobu možných vlastností jak dobrých tak špatných, dejte jim pomocí hry některé na výběr, rozšířte jejich obzory – do prostoru umístěte názvy vlastností, vyběhne jeden ze skupinky, najde jednu vlastnost, zapamatuje si ji, vrátí se ke svému družstvu a snaží se ji pomocí pantomimy předvést, zbytek skupinky hádá, o jakou vlastnost jde.

Práce se šestkou vlčat a světlušek, tzn. koedukovaná družina

Výhodou stezky je, že jednotlivé úkoly jsou stejné jak pro vlčata, tak pro světlušky, liší se pouze symbolickým rámcem. Proto zapojení stezky do programu šestky je u koedukovaných oddílů skoro stejné jako u čistých rojů nebo smeček. Jediné, v čem vůdce musí dát jasná pravidla, je používání symbolického rámce (vlčácký, světlušek, použití obou, vodácký). Také má na výběr, které stezky použije, může použít pro holky světluščí, pro kluky vlčácké nebo se rozhodne pro stejné stezky pro všechny a použije vodácké stezky. Stezky vodáků mohou použít i oddíly, které nejsou takto zaměřeny, úkoly jsou ve stezce stejné jako úkoly pro vlčata nebo světlušky, navíc jsou tam pouze úkoly označené kotvou a ty koedukovaný, ne vodní, oddíl plnit nemusí...

Přízpůsobení aktivit stezky

Některé aktivity samy nabízejí více možností plnění a tím dávají větší prostor pro přízpůsobení. Ale vůdce si může upravit i ostatní aktivity stezky tak, aby to vyhovovalo podmínkám daného oddílu nebo situace. U tohoto druhu přízpůsobování by však vůdci měli být opatrní. Je důležité, aby byl zachován význam aktivity. Je třeba, aby se vůdce nejdříve zamyslel, proč tam daná aktivita je, jaký je její význam, a teprve pak přemýšlel nad tím, jak ji splnit jinak. Důležité je při tom zachování podstaty aktivity.

Další možností, jak si stezku přízpůsobit, jsou oddílové doplňky. Pokud vůdci oddílu něco ve stezce chybí nebo je to pro daný oddíl typické a je třeba, aby to jednotliví členové znali, je možno využít právě oddílových doplňků pro doplnění stezky.

Kde najdu další informace a materiály?

Na webových stránkách Odboru včlat a světlušek <http://krizovatka.skaut.cz/oddil/program/vlcata-svetluskys> jsou pro vás připraveny:

- ▶ **Stezka online** – prolistujte či stáhněte stezky.
- ▶ **Souhrnná tabulka aktivit** – pro rychlý přehled používejte Tabulku všech aktivit.
- ▶ **Xls tabulka aktivit** – pro zaznamenávání postupu, přípravu programu atd. využijte tabulku obsahující všechny aktivity.
- ▶ **Dopis pro rodiče** – při začínající spolupráci s rodiči, jim předejte dopis, kde mají vysvětleno jak a proč se stezkou pracovat.
- ▶ **Metodika** – přečtěte si minimetodiku nebo velkou metodiku (nejen ke stezce, ale i k symbolickému rámci).
- ▶ **Příběhy online** – zkrácené verze symbolických rámců nebo jejich plné verze si můžete přečíst pro oživení příběhu.

Dále také můžete využít:

- ▶ **Diplomy** – máte k dispozici předpřipravené diplomy nebo si můžete vytvořit své vlastní.
- ▶ **Nálepky luceren, stop a kotev** např. pro zaznamenávání bodování či postupu ve stezce.
- ▶ **Bloky a razítka** s výjevy ze symbolického rámce a mnoho dalšího.

K dispozici jsou také metodické a praktické články v časopisech **Světýlko** a **Skauting**.



Jak zavést stezku do oddílu

Zavedení stezky a její správná podpora je důležitým krokem dlouhodobé používání stezky a jejího zařazení do programu. Nejedná se o krátkodobou záležitost, ale o dlouhodobou činnost, jejímž výsledkem bude, že stezky v oddíle vydrží, jejich používání bude automatické a bez nutnosti speciální podpory. Je třeba si toto uvědomit a nevzdávat zavádění hned na začátku.

JAK POSTUPOVAT?

- ▶ Projděte si dostupné materiály – vhodné jsou metodiky (ke stezce, k oblastem), minimetodika. Existuje mnoho podpurných materiálů, které vám pomůžou se zaváděním stezky i se samotnou prací s ní.
- ▶ Seznamte se s pravidly stezky – je důležité, abyste hned od začátku měli jasno, jak stezka funguje a jak ji v oddíle budete používat.
- ▶ Seznamte se se stezkou – stáhněte si nebo kupte sadu stezek. Projděte si všechny aktivity a úkoly. Je důležité, abyste věděli, co je ve stezce za úkoly. A věděli, kde co je, když za vámi vlčata nebo světlušky přijdou, že chtějí něco plnit.
- ▶ Rozdělte si úkoly na dlouhodobé a krátkodobé, na úkoly, které je třeba plnit na schůzce a které na výpravě. Pokud máte v šestce, roji / smečce různě staré děti (tzn., že budete pracovat s více stupni), vyznačte si aktivity, které na sebe mezi stupni navazují. K tomu můžete využít excelovskou tabulku všech aktivit, kterou si můžete upravovat dle svých potřeb.
- ▶ Při pročítání aktivit si rovnou pište nápady na úkoly a formy plnění, které vás při tom napadají. Buď přímo do stezky nebo někam zvlášť, a udělejte si tak svůj nápadník programů a pracovní stezku.
- ▶ Uspořádejte oddílovou radu a seznamte se stezkou všechny, kdo s dětmi a se stezkou budou pracovat. Dohodněte se na pravidlech, jak se stezkou pracovat:

- ▶ Jak děti získají stezku (vhodný je nějaký rituál motivovaný symbolickým rámcem, viz další kapitoly) a jak pak budou přecházet na další stupeň.
- ▶ Kolik času na schůzkách a jiných akcích budete věnovat přímo stezce (zadání úkolů „do příště“, čas na to, aby děti řekly, co si splnily nebo co chtějí plnit...) a kolik času budete věnovat programu na stezku a jak ji do něj zapojíte.
- ▶ Kdo může potvrzovat aktivity, které má potvrzovat Velká světluška a Akéla – bude to pouze vůdce, nebo kdokoli, kdo schůzku / akci vede, nebo předem daný okruh vůdců a R & R.
- ▶ Budou mít děti samolepky, které jsou ve stezce za splnění bodů, u sebe, nebo je bude mít vůdce? Řekněte si také, jestli budete mít i nějaké viditelné zaznamenávání postupu ve stezce na nástěnce v klubovně nebo jinde (k tomu je možno využít samolepky luceren a stop určené k takovému zaznamenávání).
- ▶ Jak zapojíme symbolický rámeček do činnosti roje / smečky, utvoříme si i na schůzky nějaké drobné rituály a zvyky, které budou podporovat symbolický rámeček atd.
- ▶ Zjistěte / odhadněte, kolik a jak staré děti budete mít na jedné schůzce. Dohodněte se, kolik vůdců / R & R bude na schůzce. Pokud budete pracovat s více stupni, dohodněte se, zda je možné schůzky oddělit, nebo jen částečně program pro každý stupeň zvlášť. Případně si rozdělte, kdo bude mít který stupeň na starost a kdo bude připravovat program.
- ▶ Dohodněte se, jak bude vypadat spolupráce s rodiči. Rozhodněte se, jakou formou je požádáte o součinnost při práci se stezkou – dopis, osobní setkání... – rodiče se stezkou seznámte ještě předtím, než děti stezku dostanou, nebo těsně po tom.
- ▶ Zvažte, zda potřebujete ještě další informace o stezce a o práci s ní, a využijte např. semináře ke stezce.
- ▶ Naplánujte si program na schůzky (alespoň na půl roku), např. témata, kterým se budete chtít věnovat, nebo na které oblasti bude ta která schůzka zaměřena.
- ▶ Nakupte stezky, připravte záznamovou mapu do klubovny.
- ▶ Určete si, kdy stezku předáte dětem, např. na výpravě nebo jiné významné příležitosti. Po předání nechte na ně působit sílu zážitku a pravidla stezky atd. proberte až na následující schůzce, kde dětem vysvětlíte základní pravidla stezky – kdo jim úkol může potvrdit, jak si mají označit úkol, o kterém si myslí, že ho už splnily, jak označit splněné úkoly, kdy si mohou nalepit nálepku atd.
- ▶ Pracujte se stezkou na akcích, motivujte děti k jejich plnění, připomínejte jim i sobě, zapojte do činnosti symbolický rámeček, propojte témata stezky s programem schůzek a výprav, aby se podpořilo plnění stezky. Intenzivní podpora je důležitá hlavně v několika prvních měsících. Snažte se, aby se stezka stala součástí roje / smečky.
- ▶ Po uplynutí prvních několika měsíců uspořádejte oddílovou radu / setkání s lidmi, kteří pomáhají s vedením vlčat a světlušek, a proberte, jak stezka u vás ve smečce / roji funguje, jak se jí daří zapojit do programu, jak postupuje a probíhá plnění. Zhodnoňte uplynulé měsíce – co se povedlo a co je třeba udělat jinak. Naplánujte program na další měsíce, na co je třeba se zaměřit. Snažte se, aby se používání stezky stalo automatickým, přirozeným.
- ▶ Používejte podpurné „pomůcky“ jako samolepky pro znázornění postupu na nástěnce, diplomy za splnění stupně, nášivky za splnění stupně, výzvy po splnění stupně, symbolický rámeček...

- ▶ Pokud se ve stezce budete orientovat, vy sami s ní budete chtít pracovat, bude to motivace i pro děti. Nenechte se odradit, že vše nevyjde přesně podle toho, jak jste si to naplánovali. Než se stezka zažije, trvá delší čas.
- ▶ Plánujte si program na schůzky společně se všemi, kdo pomáhají s vlčaty a světluškami. Snažte se, aby se používání stezky stalo v roji/smečce automatickým, udělejte si ze získávání stezek, přechodu na další stupeň, ukončení stezky rituály a z toho tradice.



NA CO SI DÁT POZOR

Nepodceňujte přípravu. Důkladné seznámení se stezkou se může jediné vyplatit. Také příprava programů a jejich zapisování se vyplatí.

Na co si dát při zavádění stezky pozor:

- ▶ Na nedostatečné seznámení se stezkou u vedoucích.
- ▶ Plnění stezky jen ve stezce – „stezka sešitek“ je jen podpůrný nástroj, kde se „eviduje“ plnění, důležité jsou aktivity a praktické zkušenosti.
- ▶ Opakování podobných programů (scénky, kreslení...).
- ▶ Vybírání programů z vyšších stupňů či skautského programu.
- ▶ Špatné přizpůsobení programu věku dětí.
- ▶ Zjednodušování úkolů, např. kvůli náročnosti přípravy, nedostatku času.

Myslete na to, že stezka má děti podporovat v jejich rozvoji. Opakování stejných programů, snižování úrovně chtěný výsledek nepřinese.

Pár námětů na uvedení stezky v oddíle

Využijte symbolický rámec a uveďte stezky vyprávěním, scénkou či čtením na pokračování během jedné výpravy. Vhodným příběhem může být příběh z Nováčka, ale nebojte se použít i jiný nebo vlastní, uzpůsobený příběh.

Např. uspořádejte výpravu nebo hru, kdy se bude pátrat po ztracené lucerně nebo dítěti v džungli. Během výpravy se děti budou postupně seznamovat s příběhem (tím je mohou provést i průvodci ze stezky, aby se s nimi lépe seznámily), ten je dovede až ke stezkám, ty si mohou na konci nějak zasloužit, splnit nějaký úkol atd. Atmosféru dodá i nalezení v noci, za svítání atp., a to např. na výpravě, ale i třeba na delší schůzce.

Nebojte se zapojit i ostatní symboly roje / smečky, jako je rojová / totemová hůl.



Symbolický rámec vlčat a světlušek obecně

Symbolický rámec je důležitým prvkem skautské metody. Říká, že výchova mladých lidí je účinná jen tehdy, zaujme-li je a hovoří-li k nim jazykem, kterému rozumí a který je oslovuje. Skauting proto používá příběhů, symbolů a vzorů, které jsou pro mladé lidi přitažlivé, inspirativní a obohacující; tím jim přibližuje i hodnoty, z nichž skauting vychází. Symbolický rámec tak nabízí (s přizpůsobením pro jednotlivé věkové kategorie) výchovnou motivaci a inspiraci, který pomáhá našemu výchovnému působení a dopadu.

Symbolický rámec pro věkovou kategorii vlčat a světlušek má mimořádný význam vzhledem k tomu, že tento věk, tedy stále ještě věk pohádek a příběhů, doslova vybízí symbolický rámec silně využívat, protože je to přirozený nástroj, který je této věkové kategorii blízký a na který jsou světlušky a vlčata zvyklé. Navíc lze s výhodou využít toho, že zájmy jednotlivých vlčat a světlušek nejsou zatím tolik rozmanité, aby nemohl úspěšně fungovat nějaký společný symbolický rámec napříč celý skautským hnutím. Proto je dlouhodobě s oblibou využíván symbolický rámec vlčat (inspirovaný Knihami džunglí) a světlušek (inspirovaný dříve Broučky a nově Kouzelnou lucernou). U starších věkových kategorií si už toto nemůžeme tak snadno představit, protože zájmy skautů a skautek jsou již výrazně rozmanité, každého zajímá a baví něco jiného a těžko se hledá nějaký společný příběh či legenda (když už tolik neláká dřívější obecný symbolický rámec „zálesáka“).

Symbolický rámec se má objevovat v každém skautském oddíle, protože je součástí skautské metody. Objevuje se jak v nárazových využitích (např. legenda hry, táborová hra...), tak v dlouhodobém fungování oddílů (rituály, oddílové názvy...). Pokud u vlčat a světlušek využijeme „připraveného“ symbolického rámce, můžeme si ušetřit spoustu práce, protože věci jsou vymyšlené, je mnoho inspirace, objevují se v různých nástrojích, symbolice a rituálech. V této metodice naleznete spoustu konkrétních námětů, které vám pomohou se symbolickým rámcem vhodně pracovat.

Pokud se z jakýchkoliv důvodů v oddíle rozhodnete nevyužít běžné symbolické rámce, tak je potřeba pracovat na tom, aby symbolický rámec byl do oddílové činnosti doplněn jinou vhodnou podobou. Pro tyto případy tato metodika nepřinese konkrétní návody, nicméně může být zajímavou inspirací, kde všude se symbolický rámec může objevovat a v jaké podobě. Snáze se pak najde konkrétní podoba jiného symbolického rámce pro daný oddíl. Důležité hlavně je nezůstat pouze u jednoduchého symbolického rámce bez žádného společného jmenovatele (co hra, to nový příběh) nebo symbolický rámec zcela vypustit (např. protože se oddílu nelíbí „oficiální“ symbolický rámec).

O symbolickém rámci se lze mnoho dalšího dozvědět v metodické publikaci „Symbolický rámec podle 3. B“ vydané TDC v roce 2006.



Symbolický rámec vlčat

ÚVOD DO SYMBOLICKÉHO RÁMCE VLČAT

Původní Mauglího příběh v Knihách džunglí

Symbolickým rámcem určeným pro vlčata je příběh Mauglího z Knih džunglí od anglického spisovatele Rudyarda Kiplinga. Tyto dvě knihy (*The Jungle Book* a *The Second Jungle Book*) z počátku 20. století zachycují dobrodružství lidského mláděte ve vlčí smečce, nicméně obsahují i několik dalších příběhů, které nejsou s hlavní dějovou linií ničím svázány a tvoří tak samostatné povídky.

Pro potřeby stezky byl originální příběh o Mauglím upraven a zkrácen. Proč se tomu tak stalo, se čtenář dozví v další kapitole. Pojdme si nyní ale pro pořádek připomenout v kostce celý příběh tak, jak ho Kipling před více jak sto lety stvořil. Z celkových 15 kapitol Knih džunglí je hlavnímu (Mauglího) příběhu věnováno 8 z nich. Části příběhu, které netvoří pevnou součást příběhu použitého pro stezku, jsou uvedeny pro přehlednost menším písmem.

Celý příběh začíná za dusného večera v Séonijské pahorkatině, kdy se údolím nesl řev Šér-Chána – chromého tygra, který právě změnil své loviště a vrátil se na území séonijské vlčí smečky. Toho večera kulhavý tygr lovil člověka. Lov se mu nezdařil a z bojiště na pěší cestě se do džungle odbatolil malý Náthú, syn Mesúy. Zabloudil až do sluje táty Vlka a mámy Vlčice Rakši. Rakša právě chovala čtvero svých vlčat, zzelelo se jí ztraceného lidského mláděte, a tak je přijala za své a pojmenovala Mauglí (Žabák), protože na sobě neměl žádné chlupy. Protože toho večera lovil Šér-Chán mizerně, dostal se po stopě batolete až ke sluji našich vlků a požadoval na nich svou kořist. Rakša Ďáblice ho vyprovodila s děsivým vrčením: „Člověčí mládě je moje. Nedám je zabít. A nakonec, to ti povídám, on uloví tebe. A klid' se odtud!“ A tak Šér-Chán šel, ale ještě za cesty osnoval plány, jak se své kořisti zmocní.

Každé vlče, jen co umí běhat, musí být přivedeno na Poradní skálu, aby jej smečka přijala do svých řad. V noci, kdy se mělo rozhodnout o osudu čtyř Rakšských vlčat, bylo před Akélu, vůdce smečky, a ostatní vlky přivedeno i člověčí mládě Mauglí.

Vlci byli na rozpacích, protože poznali, že Mauglí není jeden z nich. Navíc kolem Poradní skály vrčel Šér-Chán, který po smečce svobodných vlků chtěl Mauglího pro sebe. Zákon praví, že v případě pochyb se musí za vlče přimluvit dva ze smečky. A tak vystoupil hnědý medvěd Balú, který učí vlčata zákonu džungle, a zaručil se, že bude stejně učit i lidské mládě. Další se za Mauglího přimluvil černý pardál Baghíra, který jeho život vykoupil právě skoleným tučným býkem. Smečka dostala býka a Mauglí život.

Od té chvíle žil Mauglí ve sluji s tátou Vlkem, Rakšou a čtyřmi vlčaty. Spával s nimi, učil se lovit, běhat po lese, plavat v hlubokých tůních, šplhat po stromech a mnoho dalšího.

Další dobrodružství Mauglího potkalo právě v době, kdy se naučil od Balúa zákon džungle ve všech jazycích. Uměl syčet jako had, zpívat jako pták a vrčel jako vlk. Když Balú, Baghíra a Mauglí odpočívali po dni plném učení a lovu, snesli se k nim na zem obyvatelé vyšších pater džungle – opičáci Bandaři, kteří skáčou z větve na větev. Bandary nemá nikdo v džungli rád, protože škodí, kde mohou, a nemají žádného vůdce, a tak se stále perou a hádají. Bandaři si však všimli, že Mauglí je jim nápadně podobný, a umanuli si, že se stane jejich vůdcem. Toho večera, kdy medvěd, panter a malý člověk vyspávali v chladné džungli, ukradli Bandaři Mauglího a skrz celou džungli ho vlekli stromovým až do Chladných doupat, opuštěného lidského města, kde tu dobu přebývali.

Vyděšený Balú a rozčilený Baghíra se spojili s postrachem všech opičáků – skalním hroznějším Ká. Ká byl nejstarším obyvatelem džungle a měřil dobrých 30 stop. Za pomoci luňáka Číla, který vidí celou džungli z výšky a kterého Mauglí poprosil zákonem džungle „Jsme jedné krve, ty i já“ dorazila trojice bojovníků až do Chladných doupat. Začala bitva. Ká zatančil svůj strašlivý tanec, kterým ochromil všechny Bandary a donutil je nasytit jeho hladové břicho. Mauglí byl zachráněn a rozhodl se, že se už nikdy nebude bratříčkovat s opicemi.

Příběh o velkém suchu v džungli a legenda o tom, kde se vzal strach, nejsou do dějové linky pevně zakotveny, nicméně vzhledem ke všem okolnostem patří chronologicky právě sem. Když je tak velké sucho, že Vainganga nedostatkem vody odhalí Mírovou skálu, zatroubí slon Háthí vodní příměří. Tehdy může každý obyvateľ džungle svobodně přijít k řečišti a beze strachu o život pít. Vodní příměří bylo vyhlášeno i v době, kdy se mezi obyvatele džungle počítalo lidské mládě Mauglí. Tehdy se přišel k řece napít i tygr Šér-Chán. S tlapami od lidské krve špinil čistou vodu. Každý v džungli ví, že člověk se neloví, protože lidé to džungli vždy vrátí. Tygr se obhajoval svým právem lovit člověka jednu noc v roce.

Na Mauglího naléhání slon Háthí vyprávěl džungli legendu o Prvotním slonovi Tháovi, o Prvotním tygru, o Strachu, o Lysém a o Smrti.

Když bylo Mauglímu 10 nebo 11 let, vůdce smečky Akéla byl již starý a neměl tolik sil co kdysi. Šér-Chán kul plány, jak se zbavit Akély, získat Mauglího a převzít vládu nad vlky, kterým sliboval lepší kořist a kteří se nechávali tak snadno tygrem mámit. Jednoho dne Akéla minul kořist. Když vůdce smečky mine kořist, znamená to jeho konec. Smečka se sejde na Poradní skále a vlci se postupně pustí do boje se svým vůdcem. Ten, kdo ho porazí a zabije, je jeho nástupcem.

Smečka se sešla na Poradní skále připravená ukončit Akélův život. Mauglí a Baghíra věděli, že pokud padne Akéla, znamená to i konec Akélova chráněnce – lidského mláďete, a tak získali z lidské vesnice rudý květ (oheň). Mauglí na Poradní skále vystoupil, rozkřičel se na nevěrnou smečku, spílal jim do hloupých psů, popálil Šér-Chána ohněm, kterého se on tak bál, a vyhnal ho z džungle. Nakonec zachránil Akélovi život a odešel z džungle pryč. Džungle usilovala o jeho život, přestala být domovem.

Mauglí se shledal se svým otcem a se svou matkou Mesúou, bydlel v jejich chatrči, učil se lidským zvykům a jeho prací bylo pasení stáda byků. Věděl však, že musí Šér-Chána zabít, jak to Rakša předpověděla, když byl ještě malý.

Jednoho dne mu Šedák, jeho nejlepší kamarád a jeden z brášků, se kterými vyrůstal, přinesl zprávu, že se Šér-Chán vrátil do džungle, nacpal si břich a v roklí vyspává. V mžiku měl mladý pasák dobytka plán, jak ho připravit o život. Nechal Akélu a Šedáka rozdělit stádo na dvě a hnal je proti sobě do rokle, kde Šér-Chán odpočíval. Za nedlouho bylo po všem a chromý tygr ležel mrtvý.

Jeho kůži Mauglí rozprostřel na Poradní skále, kde vlkům rozhlásil, že se vrací do džungle a že se stává samostatným lovcem a pánem džungle. Do džungle se skutečně musel vrátit, jelikož lidská vesnice usilovala o jeho život. Po tom, jak je připravil o stádo a jak porazil obávaného tygra, si o něm říkali, že je čaroděj a lesní démon, kterého se musí zbavit.

Stejně tak chtěla vesnice i smrt Mauglího lidského otce a čarodějnické matky Mesúy. S velkou pomocí Rakši a věrných vlků se podařilo provést oba dva skrz džungli k Angličanům, kteří se o ně postarali. Mauglí si toto příkoří od lidí nechtěl nechat líbit, a tak přesvědčil slona Háthiho, aby na lidskou vesnici pustil džungli.

Moudrý slon, kterého všichni obyvatelé džungle poslechnou, se svými třemi syny tedy zatroubil vpád džungle a všechna zvířata se pustila do vesnice a na okolní pole. Když jeleni, býci, vlci, sloni a další dokončili své dílo, nebylo po staveních ani památky. Lidé uprchli z rozdupaného kusu země a za půl roku se z jejich polí stala džungle, jaká byla všude okolo. Tak se Mauglí vypořádal s lidmi.

Dalším příběhem, který není pevně zasazen do rámce hlavní linie, ale týká se Mauglího života v džungli, je příběh o králově anksu. Ká objevil kousek od Chladných doupat starý poklad chráněný ještě starším hadem – bílým Otcem brejlovců, a vzal Mauglího, aby se jako člověk podíval na lidský poklad nastřádaný generacemi dávno mrtvých králů. Chlapec, který vyrůstal v džungli, nechápal jeho obrovskou hodnotu, ale přece ho zaujal jeden artefakt – anks – kopí, se kterým lidé krotí divoké slony pícháním do šije. Mauglí s Káem museli přemoc Otce brejlovců, aby si mohli anks s ohromným rubínem odnést. Marně je had varoval, že přinese džungli jenom smrt.

Během pár dní skutečně anks zavraždil šest lidí. Tedy byla to spíše závist, která nutila lidskou mysl krást drahocenný předmět a vraždit jeho majitele po tom, co ho Mauglí odhodil v džungli. Když mladý pán džungle společně s Baghírou viděli, co anks napáchal, získali ho zpět, vrátili brejlovci a přikázali mu ho chránit navždy.

Uplynulo opět pár let poklidného života v džungli, když jednoho večera příběh na Poradní skálu s bojovým křikem urícený a pobitý cizí vlk Vantóla. Přinesl smečce, kterou už nyní vedl vlk Pháo, zprávu, že se zdaleka blíží dhólové – dakšínští ryšaví psi. Bylo jich mnoho a chtěli lovit na území Séonijské smečky. Mauglí prohlásil, že nebudou utíkat, nýbrž bojovat, a běžel za nejstarším obyvatelem džungle Káem s prosbou o radu, jak přemoc se 40 vlky 200 krvelačných dhólů.

Ká skutečně pro Mauglího měl použitelné rady, a tak se šel lidský lovec přichystat a poslal hada zvěstovat smečce, jaký bude její úkol. Mauglí si v korunách stromů počkal,

až se ryšavá smečka přitíí po Vantólově krvavé stopě, a začal je urážet, aby získal jejich pozornost. To se mu skutečně podařilo a nechal se pronásledovat k řece Vainganze, kterou v těch místech obklopovaly Včelí skály. Mauglí, potřený divokým česnekem odpuzujícím lesní včely, skočil kolem skal až dolů do řeky a nic netušící dhólové ho následovali. Jen co ucítili první žihadla, věděli, že je zle. Ti, kteří přežili útok včel, odnesla řeka po proudu až k smečce vlků, která si s nimi poradila. Žádný dhól nepřežil. Boj to byl velký a dobrý. Mezi padlými byl i Mauglího ochránce a bývalý vůdce smečky – Akéla.

Tak díky Mauglímu džungle překonala další nebezpečí a on se mohl prohlásit znovu za jejího pána. Sláva a moc ho ale nijak nenaplňovaly, naopak měl sevřené hrdlo a trápil se. Zprvu netušil proč, ale pak pochopil, že se musí naplnit poslední slova Vlka samotáře Akély, že musí odejít z džungle k lidem. Sedmnáctiletý Mauglí se na Poradní skále rozloučil s věrným Šedákem, Balúem, Baghírou a Káem a odešel za Mesúou a svým malým bratrem.

Tady končí příběh lidského mláděte ve vlčí smečce.

Úpravy původního příběhu pro potřeby stezky vlčat

Symbolický rámec je ve stezce vlčat využit především jako příběh, který provází vlče od prvního do třetího stupně. Toto využití má dvě formy. Zaprvé jde o hlavní děj, jenž je komiksovým zpracováním podávaný čtenáři postupně od Nováčka a prvního stupně „Mauglí mezi vlky“ až do posledního stupně „Mauglí v lidské vesnici“. Druhé uplatnění příběhů nalezl v motivačních úryvcích před jednotlivými aktivitami.

Pro potřeby stezky doznal příběh Mauglího několika změn. Aby tři stupně stezky měly nějakou logickou a systematickou posloupnost, žije náš Mauglí (Mauglí mezi vlky – 1. stupeň stezky) nejprve jen ve své smečce, kde se učí zákonu, lovu a seznamuje se s bráškou ve smečce. Když zestárne a všemu se naučí, otevírá se mu celá džungle (Mauglí v džungli – 2. stupeň stezky), kterou může poznat a kterou si může svými schopnostmi i podmanit. Ve chvíli, kdy mu džungle začne být malá, pozná, že jeho místo je mezi jeho druhem – mezi lidmi (Mauglí v lidské vesnici – 3. stupeň stezky).

Bystrému Akélovi neujde, že výše nastíněné uspořádání příběhů z Knihy džunglí ve stezce se místy liší od originálu. V první řadě jmenujme zabítí Šér-Chána. Stezka ho podává jako největšího nepřítele našeho lidského mláděte, a tak mu ponechává život až do konce třetího dílu, kde se ho Mauglí konečně zbaví a odstraní tak ze svého příběhu největší zlo. Kůže Kiplingova Šér-Chána se octla rozprostřená na Poradní skále ještě dříve, než séonijskou džungli napadli dhólové.

Dalším rozdílem je zpracování Mauglího odchodu z džungle. Stezka ho řadí na konec celého příběhu, autor originálu ho nechal k lidem odejít hned dvakrát. Nejdříve to bylo v jeho jedenácti letech, kdy se vlci Akélovy smečky poddávali Šér-Chánovi a Mauglí ho musel ohněm vypudit a smečku rozehnat. Tehdy nestrávil mezi lidmi tolik času, jen co se naučil pást dobytek, porazil tygra a vrátil se do džungle jako samostatný lovec. Podruhé odchází Mauglí v samotném závěru celého příběhu, když si připustí poslední slova Akélova a přizná, že je člověkem. Tehdy nalezne svou lidskou matku Mesúu a odejde k ní.

Kromě výše uvedených „systematických“ změn vystopuje pozorný čtenář další úpravy menšího rozsahu. Kupříkladu se zaměříme na Vlka samotáře Akélu. Jeho poslední dobrý lov nastane v knize, když smečka zápasí s dhóly. Tehdy Akéla naposledy vydechne

a předurčí Mauglího odchod z džungle. V našem příběhu však zůstává až do konce. Akéla je postava s vysokým morálním kreditem a její úmrtí by pro vyprávěný příběh znamenalo velkou komplikaci. Proto v této verzi zůstává až do samého závěru.

Pro stoprocentní práci se symbolickým rámcem v programu smečky je ideální znát i ostatní příběhy o Mauglím, které nebyly využity pro příběh stezky. Kromě toho, že skýtají velkou inspiraci pro programovou náplň, obsahují i odpovědi na všetečné vlčecí dotazy. V Knihách džunglí se tedy můžete navíc dočíst o tom, kde se vzal strach, o vpádu džungle do lidské vesnice, o králově anksu a další příběhy, které se nevážou k Mauglímu.

Postavy příběhu

Lidské mládě žabák **Mauglí** je hlavní hrdina obou Knih. Jako malé batole se ztratil v džungli, vychovali ho vlci a stal se členem jejich smečky. Podařilo se mu svou chytrostí a silou ovládnout celou džungli, ale nakonec odešel ke svému druhu – k lidem. Ve stezce je k Mauglímu přirovnáváno vlče, které si stezku plní

Máma vlčice **Rakša** (Dáblice) se ujala malého Mauglího, jehož takto pojmenovala, a vychovala ho společně se svými čtyřmi vlčaty. Ve stezce je proto přirozeně patronkou oblasti „Můj domov“.

Táta Vlk našel Mauglího té noci, kdy ho chtěl Šér-Chán ulovit, a přinesl ho do své sluje.

Vlk samotář **Akéla** je vůdce séonijské smečky. Když ve stáří minul kořist, Mauglí mu na Poradní skále zachránil život pomocí ohně, na oplátku se Akéla stal jeho věrným přítelem, pomohl mu zabít Šér-Chána i přemoct dhóly.

Pro své lovecké schopnosti je černý pardál **Baghira** postrachem džungle, nikdo mu nechce ve zlém zkřížit cestu. Baghira vykoupil Mauglího život skoleným býkem. Se svým chráněncem zažil v džungli i v lidské vesnici mnohá dobrodružství. Ve stezce je patronem oblasti „Co umím a znám“.

Hnědý medvěd **Balú** učil od nepaměti vlčata smečky zákonu džungle, stejně tak učil i svého oblíbence Mauglího. Byl prvním, kdo se za malého človíčka přimluvil na Poradní skále, když se rozhodovalo o jeho přijetí. U vlčí smečky se těšil takové úctě, že jako jediné zvíře z celé džungle (kromě vlků) měl právo účasti na Poradní skále, kde směl i promlouvat. Ve stezce je patronem oblasti „Kdo jsem“.

Nejlepším kamarádem Mauglího se stal **Šedák**, jeden ze čtyř vlčích brášek, se kterými vyrostl. Poté, co Mauglí odešel k lidem, ho Šedák pravidelně navštěvoval a přinášel mu novinky z džungle. I proto se stal ve stezce patronem oblasti „Můj kamarád“.

Luňák **Čil** – dravec, který nepohrdne ani mršinou, má při svém letu celou džungli jako na dlani. I díky tomu pomohl Mauglímu, když byl unesen opičáky do skalního města, a také proto se stal patronem oblasti „Svět okolo nás“.

Skalní hroznýš **Ká** představuje jediného obyvatele džungle, kterého se bojí neposední Bandaři. Je nejstarším obyvatelem džungle, pamatuje si Háthiho jako mládě. Svými zkušenostmi pomohl Mauglímu přelstít ryšavé psy dhóly. Ve stezce provází oblast „Příroda kolem nás“.

Tygr **Šér-Chán** se stal vůbec prvním z džungle, s kým se Mauglí setkal. To když jeho rodinu přepadl na cestě. Tygr usiloval o svou kořist tak dlouho, až ho sám Mauglí ulovil z hřbetu býka Rámy. Tygr byl postrachem džungle a také její velkou hanbou, když lovil člověka a pokoušel se vetřít do smečky vlků.

Slon **Háthí** má tři syny a společně jsou jedinými slony v džungli. Svou moudrostí, pamětí a znalostí starých příběhů je pro džungli autoritou. Právě on přivolal džungli na lidskou vesnici a tím ji nechal zničit.

Šakal **Tabakí** sloužil a pochleboval Šér-Chánovi, dokud byl živ. Nikdo v džungli si to s ním nechtěl rozházet kvůli jeho přátelství s tygrem. Tabakí zhynul v tesácích Šedáka.

Opičí národ **Bandarí** nikdy neměl svého vůdce, jelikož jsou nestálí, sobečtí, nectí žádné zákony, perou se a hádají. Ve snaze udělat svým vůdcem Mauglího ho unesli do Chladných doupat, odkud ho vysvobodili po strašlivé bitvě Balú, Baghíra a Ká.

Ryšaví psi **dhólové** se přiřítily do loviště séonijské smečky za stopou samotářského vlka Vantóly. Smečka jejich přesilu přemohla díky plánu Káa a Mauglího.

Pravá matka **Mauglího** se jmenuje Mesúa. Je to žena z lidské vesnice u džungle. Její lid ji vyhnal, když si myslel, že ona, její muž i Mauglí jsou čarodějové. Mauglí ji zachránil přechodem přes džungli a nakonec se k ní i ke svému malému bráškovi vrátil.

Pháo se stal vůdcem smečky po Akélovi, ale až nějaký čas potom, co ji Mauglí rozehnal z Poradní skály, když se chtěla spojit s tygrem Šér-Chánem. Pod jeho vedením smečka bojovala s dhóly.

Další příběhy Knih džunglí

Pozorný čtenář nalezne v Knihaích džunglí kromě Mauglího dobrodružství sedm samostatných povídek. Samy o sobě neplní funkci symbolického rámce pro naše vlčata a světlušky, ale v programu se dají využít. Některé z nich byly přejaty i do Mauglího kroniky od Petra Hájka – Balúa.

Povídka **Bílý lachtan** vypravuje o lachtanu Kotikovi. Kotik byl ještě jako malý lachtánek vystrašen tím, že na jejich ostrově loví jeho druh lidé. Několik let zasvětil pátrání po místě, kde budou všichni lachtani v bezpečí. Prozkoumal celý Tichý oceán, až nakonec to místo našel, a jak praví dávná lachtaní pověst, bílý lachtan odvedl svůj lid do bezpečí.

Rikki-tikki-tavi byl mladý mungo, kterého povodeň odnesla od jeho rodiny do lidského domu, kde se však rychle zabydlil. Jeho novou rodinu – bílého muže, ženu a jejich dítě ohrožoval pár černých Brejlovců – Nág a Nágina. Rikki-tikkimu se podařilo rozbit všechna jejich vejce a přemocit i oba dva hady.

Túmé, miláček slonů, získal svou přezdívku od největší indického lovce slonů sáhíba Petersena. Byl ještě malým chlapcem, když ho nechal jeho otec Velký Túmé hlídat největšího a nejstaršího ochočeného slona Kálá Nága. Slon uprostřed noci vyslyšel volání divočiny a s Túmém na zádech uprchl do džungle, kde společně s desítkami dalších slonů tančili svůj noční tanec. Túmé byl svědkem toho, co ještě žádný člověk před ním neviděl, a tak si po právu vysloužil svou přezdívku.

Služebníci Jeho Veličenstva, tak zní název povídky, ve které si velbloud Otýpka, mezek Vilík, kůň mustang, pár volů a slon Dvojocasník vypráví své příhody ze služby v anglické armádě.

Puránbhagatův zázrak je první povídka z druhé Knihy džunglí. Purándás byl indický vzdělanec, který se díky svým schopnostem stal dokonce indickým ministerským předsedou. Byl oblíbený u londýnského dvora a pro své pracovní výsledky byl vysoce ceněn. Jednoho dne se však rozhodl, že už má dost světských radostí i starostí, vzdal se svého majetku a odešel pryč z města a civilizace. Cíl jeho dlouhé pouti bylo podhůří Himálaje, kde se stal mudrcem pro jednu nedalekou vesnici. Vystavěl si boudu a dokonale zde splynul s přírodou a se zvířaty. Dosáhl moudrosti. Zázrak se stal, když jako první poznal, že blízká sopka bude brzo chrlit lávu, a odvedl vesničany do jediného bezpečného místa v okolí.

Povídka **Hrobaři** vypráví příběh mohutného a prastarého aligátora Magara. Magar vykládá plameňákovi Marabuovi a šakalovi o všech lidech, které kdy stáhl do vody a zadával, a o všech mrtvolách ze všech válek, které spořádal.

Priznává se, že za svůj život nechal žít jen jedno dítě, které mělo tak tenkou ručku, že mu proklouzla mezi zuby. Toho večera, kdy takhle rozpráveli, se ozval výstřel a strašlivý krokodýl byl mrtev. Nevěděl, že střílí právě ta ruka, kterou jedinou nedokázal ukousnout . . .

Quiquern je přízrak obrovského bezzubého a lysého psa, který se zjevuje inuitskému lidu a zvěstuje přírodní události. Právě on ochránil Eskymáka Kotuka a jeho lid, když několik týdnů hladověli. Kotuk a jeho družka se vydali na poslední lov, který mohl vesnici přinést potravu. Zastihla je ale ledová bouře, kterou by nemohli přežít, kdyby jim Quiquern neukázal cestu na bezpečné místo. Ukázalo se, že přízrak byli psi, kteří Kotukovi utekli a kteří našli několik živých lachtanů, což znamenalo záchranu celé vesnice.

VYUŽITÍ PŘÍBĚHU PŘI PRÁCI SE STEZKOU VE SMEČCE

Průvodci / patroni

Symbolický rámec vlčat se do stezky promítá dále v podobě šesti patronů šesti oblastí stezky. Patroni mají za úkol navnadit vlče na plnění úkolů z jeho oblasti a zároveň působit jako odborní garanti a rádci té které oblasti.

Při výběru vhodných postav, které by se měly stát guaranty jedné z šesti oblastí stezky (Co umím a znám, Kdo jsem, Můj kamarád, Můj domov, Svět okolo nás, Příroda kolem nás) se hledělo především na jejich schopnosti a morální vlastnosti, kterými jsou v knižní předloze obdařeni. Výhoda tohoto rozdělení tkví v tom, že při programu a motivaci k programu či konkrétní aktivitě mohou posloužit právě patroni jako přirozené vzory té které oblasti: „Přece se nevzdáš! Vzpomeň, jak to tehdy udělal Baghíra!“

V některých oddílech má každá z oblastí i své „živé“ patrony. Jsou to činovníci, kteří jsou v jimi garantované oblasti dobří, nebo mají vlastnosti podobné některé z postav džungle, či přímo nosí její přezdívku. I takováto podpora stezky a symbolického rámce může oddílu zajistit její funkčnost.

Kdo jsou tedy patroni a proč právě oni?

- Patronem první oblasti **Co umím a znám** je černý pardál **Baghíra**. V džungli byl považován za největšího lovce, díky svým dovednostem a schopnostem nikdy netrpěl hladu.
- Oblast **Kdo jsem** má na starosti medvěd **Balú**. Balú učil vlčata ze séonijské smečky zákonu džungle a jelikož s nimi trávil hodně času, znal každé z nich skoro stejně dobře jako sebe.
- Nejlepším kamarádem Mauglího je jeho bráška ze smečky – **Šedák**, právě proto provádí vlčata oblastí **Můj kamarád**.
- Když se Mauglího snažil lovit tygr Šér-Chán, našel svůj domov u Mámy vlčice Rakši. Jelikož mu její sluje byla domovem i po následujících roky, stala se **Rakša** patronkou oblastí **Můj domov**.
- Kdo by mohl vlčeti lépe radit s oblastí **Svět okolo nás** než ten, kdo vidí džungli z výšky a má o ní stále přehled? Je to luňák **Čil**.
- Nejstarším obyvatelem džungle je skalní hroznýš **Ká**. O džungli, její fauně a flóře toho ví hodně, proto je patronem oblastí **Příroda okolo nás**.

Mauglí

Kromě samotného příběhu je červenou nití stezky postava Mauglího. Mauglí, chlapec stejně starý jako naše vlčata, prožívá svá dobrodružství v džungli společně se čtenáři a provádí je všemi jejími kouty, uvádí některé aktivity.

Mauglí tedy funguje jako nenucený motivátor k plnění tam, kde zrovna nemotivuje skutečný lidský Akéla. Snaha vyrovnat se Mauglímu v jeho dovednostech, dokázat tolik, co on dokázal, žene vlče při plnění stále dopředu.

Ilustrace stezky

Symbolický rámec je do stezky promítnut též ilustracemi a komiksovými příběhy. Možná je to i její nejsilnější zdůraznění, protože při prolístování jakékoli ze stezek na nás právě její barevné a lákavé ilustrace zapůsobí nejvíce. Výsledek je zhmotněním snahy o co nejpřitažlivější podání příběhu.

Ve stezce se objevují tři základní typy ilustrací:

- ▶ velké komiksy, které vypravují hlavní příběh jednotlivých stupňů,
- ▶ dílčí komiksy, které uvozují každou oblast příslušně tematicky zaměřeným příběhem,
- ▶ malé a doprovodné ilustrace, které se váží ke konkrétním aktivitám a propojují je s celkovým symbolickým rámcem.

Všechny ilustrace jsou dostupné i na internetu a každý oddíl je tak může využít pro svůj program, výzdobu nástěnky, diplomů, motivaci členů apod.

Motivační prvky

Stezky obsahují stejně jako Cestičky a Plavby několik motivačních prvků propojených se symbolickým rámcem:

- ▶ **Nálepky**, které dítě získává za splněné aktivity (v prvním stupni jako postavy a předměty umístěné kamkoliv v džungli, v druhém a třetím stupni pak jako méně či více složité puzzle s výjevem klíčové události v příběhu).
- ▶ **Nášivka na kroj** v podobě vlčí stopy za každý splněný stupeň,



- ▶ **Prestižní zkoušky** za každý splněný stupeň, tzv. Zkoušky džungle, jsou výzvou a zároveň odměnou pro vlče, které dokázalo splnit příslušný stupeň stezky. Po splnění zkoušky džungle získá vlče právo nosit na turbánku označení, díky kterému každý hned pozná, že je držitelem jedné z prestižních zkoušek. Každá z nich je navázána na symbolický rámec. První, **Život bez světla**, dává poznat, s čím se musel

vyrovnat Mauglí, jehož unesli Bandaři do Chladných doupat a nechali potmě v le-tohrádku. Ten, kdo se rozhodne plnit **Noc v džungli**, musí tak jako starý vlk dokázat přečkat noc pod širým nebem nebo pod přístřeškem, který si postavil. Tradiční a nejvýznamnější zkouškou a druhou nejvyšší metou (po Sedém bratříkovi) pro každé vlče jsou **Tři bílé tesáky**. Ten, kdo splní Mauglího v lidské vesnici a všechny tři náročné tesáky, získá právo nosit je na svém turbánku celé. Bližší informace k podobě „turbánkových“ označení pro prestižní zkoušky nalezněš v kapitole „Nástrahy a Zkoušky“ na stránce 8.

- **Postupové nálepky**, kterými můžeme vyznačovat postup v plnění aktivit, např. na cestě džunglí vyvěšené na nástěnce.



Návaznost příběhu na aktivity ve stezce

Mnohé aktivity v cestíčkách jsou zadáním či svým úvodem přímo navázané na symbolický rámec a příběh stezky. Většinou se tak děje prostřednictvím krátkého odkazu před aktivitou (v bublině od průvodce nebo textem kurzivou, která ke konkrétnímu momentu hlavního příběhu odkazuje).

S postavami z příběhu se ve stezce setkáme i na jiných místech než v částech věnovaných hlavnímu ději. Pokud zrovna neplní svou funkci patrona oblasti (viz níže), mají za cíl motivovat vlče ke splnění aktivity, která se k ní váže. Kromě motivování vlčete čtoucího stezku mohou uvedené úryvky posloužit vůdci jako inspirace pro vytvoření programu nebo pro motivační scénku k hotovému programu atd. Stačí mít oči otevřené a uši nastražené.

Nováček

Hned na druhé straně Nováčka se dětský nováček seznamuje se svým vlčím průvodcem – je jím Táta Vlk. Táta Vlk pomohl Mauglímu jako první tím, že jej přivedl do své jeskyně a ochránil ho tím před Šér-Chánem. Proto je symbolické, aby zastával roli průvodce Nováčkem pro naše nové brášky ve smečce.

Po krátkém seznámení se třemi vlčaty se našemu nováčkovi otevírá hlavní linka příběhu, když se dozvídá, kterak se tygr Šér-Chán snažil ulovit Mauglího a jak mu Rakša prorokovala pravý opak toho, co si tygr přál. To je však vše, co Nováček z příběhu odhalí. Místo toho však nabízí další místa, kde navazuje na symbolický rámec Knih Džunglí.

V kapitolách „Jak se pozná vlče“ a „Moje šestka“ vysvětluje Táta Vlk společně s lidským vlčetem z obrázku, proč se jmenují nejmladší skauti právě vlčata a proč tvoří smečku a šestku. V kapitole „Moje smečka“ se nováček seznamuje s hadem Ká, nejstarším obyvatelem džungle. Jelikož je Ká nejstarší, leccos si za svůj život pamatuje. Určitě si tedy zvládne zapamatovat i údaje o naší smečce. Táta Vlk dále učí o tom, že smečka musí dodržovat nějaká pravidla, aby v džungli žila dobře a vůbec přežila. Stejně je tomu i v naší smečce. S pravidly chování zase souvisí pravidlo pro vlčata nejvyšší – jejich zákon. Naš průvodce ho nováčkovi vysvětluje a říká, že to je to pravidlo, které musí u něj ve smečce každé vlče dodržovat, aby mohlo být její oporou a dobrým vlčetem.

Před tím než Táta Vlk seznámí nováčka s heslem vlčat a s konáním dobra, uvede mu pár špatných případů na opicích Bandarech. S opičáky se nováček ještě setká ve stezce

samotné a i tam budou vždy špatným příkladem a zápornými hrdiny. Kapitola a dvoustránkový obrázek o slibu jsou uvedeny komiksem, kde lidský Akéla vysvětluje nováčkovi Pětovi, jak je slib důležitý a proč ho nemůže splnit, kdy se mu zlíbí. Poté co Táta Vlk ukáže nováčkovi znak vlčat, lilii i skautský kroj, doporučí nováčkovi několik praktických úkolů, které si může sám vyzkoušet. Nováček je zakončen stranou, kde Akéla vlčeti potvrdí jeho úspěšné dokončení, a může připsat i pár slov.

Mauglí mezi vlky – 1. stupeň stezky vlčat

První střet s postavami ze symbolického rámce přichází v prvním stupni stezky, když se našemu bývalému nováčkovi představuje šest průvodců šesti oblastmi. Jsou to: Baghíra, Balú, Šedák, Rakša, Ká a Číl. Hlavní dějová linie tohoto stupně je tvořena příběhy, jak se Mauglí dostal do džungle a do smečky a především jak byl unesen opičáky Bandary a nakonec šťastně zachráněn chrabrou trojicí Balúem, Baghírou a Káem.

První oblast stezky – Baghírova „Co umím a znám“ je uvedena krátkým komiksem, kde Mauglí dokazuje, že už umí zákon džungle. Je to zákon džungle, který Mauglímu v příběhu tohoto stupně zachrání život, a podobně praktické znalosti a dovednosti se právě chystá naše vlče naučit Baghíra. Dodržování hygieny a čistoty je podpořeno vlastností koček a kočičích šelem, mezi něž se černý pardál Baghíra řadí – tedy čistotností. Vlče se zde seznámí i s opičím lidem – Bandary.

Balúovu oblast „Kdo jsem“ zahajuje krátký komiks, kde hnědý medvěd vysvětluje Mauglímu, proč je důležité se učit – aby Mauglí lépe rozuměl džungli a nemohlo se mu tak nic stát. Mauglímu se moc líbí ptačí písničky, které slyší v korunách stromů. I vlče má určitě své oblíbené písničky, které doma poslouchá. Aktivita, kde vlče pojmenovává své záliby, je motivována obrázkem Mauglího a textem o jeho zálibách, kterými si krátil volný čas v džungli. Podobně, tedy příkladem Mauglího, je motivován úkol, kde má vlče popřemýšlet nad tím, z čeho má strach. Jako příklad špatného chování v Nováčkovi posloužili Bandaři, zde je to šakal Tabakí. Pochlebovač tygra Šér-Chána kromě jiného neumí ani poděkovat za kořist, kterou od vlků dostal. Proto je správným příkladem kontrastu špatného a dobrého chování v porovnání s průvodcem Balúem a dobrým úvodem pro úkol, kde se toto chování rozlišuje.

Oblast Můj kamarád, kterou provází bráška Šedák, je naznačena krátkým komiksem právě o kamarádkém vztahu Šedáka a Mauglího.

Komiksová okénka před oblastí „Můj domov“ potom vypráví o tom, jak Rakša, průvodkyně touto oblastí, s Tátou Vlkem svolili, aby Mauglí lovil společně s ostatními vlky v džungli. Právě lov a obrana vlčat je největší pomoc jeskyni a zároveň domácnosti vlků. Proto byl tento moment z příběhu zařazen právě sem. Rakša se ve stezce opět objevuje, když popisuje vlčeti, co u nich ve vlčí rodině kdo dělá, a vybízí ho, aby samo udělalo totéž.

Před oblastí Svět okolo nás se vlče seznamuje s jejím průvodcem – luňákem Čílem. Luňák má z výšky přehled o celé džungli, proto to byl on, kdo viděl, jak opičáci unášejí Mauglího do svých doupat. Před aktivitou o oblíbených místech v okolí je krátká motivace, kde Číl vypráví vlčeti, kam chodí v džungli rád Mauglí.

Skalní hroznýš Ká se umí pohybovat po džungli tiše, aby ho nikdo neslyšel. Proto uvádí úkol, kde se má vlče zamýšlet nad správným chováním v lese, a proto je i patronem celé oblasti „Příroda okolo nás“. I další úkoly na poznání přírody jsou přiblíženy tím, že Ká vypráví o tom, co jeho v přírodě baví.

Náměty k zamyslení, motivaci, dramatizaci:

- Díky čemu se Mauglí zachránil ze zajetí Bandarů?
- Proč Bandaři chtěli unést Mauglího?
- Co se Mauglí učil od Balúa?
- V čem je Mauglímu vzorem Baghíra?

Mauglí v džungli – 2. stupeň stezky vlčat

Kostru druhého stupně stezky tvoří příběh o tom, jak do seónijské pahorkatiny vpadli ryšaví psi dhólové a střetli se s naší seónijskou smečkou. Příběh z předchozího stupně stezky je shrnutý na prvních stranách.

Jedním z úkolů v prvním stupni je zvolení vhodného místa pro ohniště a pomoc s jeho přípravou. Tento úkol uvádí Baghíra, když říká, že i lidé, kteří putují skrz džungli, musí umět správně vybrat místo pro táboření a rozdělení ohně, aby bylo těžší je vystopovat, a potom je po sobě i uklidit, aby džungli zbytečně neničili. Aktivita na zapamatování a předání informací je motivována připomínkou, jak Mauglímu pomohlo, že si správně pamatoval zákon džungle.

Do oblasti „Kdo jsem“ je v tomto stupni vložen příběh o velkém suchu a o vodním příměří, které vyhlásil slon Háthí. Balú dále vypráví o tom, jak je Poradní skála jiná za dne a bez vlků než během nočního vlčího rokování. Tímto textem uvádí aktivitu, při které si vlče vyhledává tiché místo a naslouchá okolí. K tomu, aby se vlčeti lépe plnil úkol, kde má svou šestku seznámit s tím, čím by jednou chtělo být, Balú pomáhá, když vypráví, čím by chtěl být Mauglí. Mauglí by jednou chtěl vést svou vlastní smečku. O kousek dále zase Mauglího režim dne navnadí k vyplnění vlastního denního režimu do předpřipravené tabulky.

Oblast „Můj kamarád“ a bod stezky zaměřený na pomoc kamarádům jsou uvedeny obrázkem, kde se Mauglí dělí s Šedákem, svým nejlepším kamarádem, o kořist. Jinde se zase kamarádi drží kolem ramen, vypráví, že mají mnoho krásných společných zážitků, a vybízí vlče k témuž.

V oblasti, již garantuje Rakša, vystupuje před možností získat uznání rodinné rady Mauglí jako správný vzor pomoci. Pokud přijde vlk pozdě na Poradní skálu, nenechají ho ostatní promluvit. Proto by mělo i vlče chodit včas na schůzky.

V další oblasti „Svět kolem nás“ vypráví luňák Číl o tom, že Mauglí by se jednou chtěl podívat do severních hor, čímž chce vlče povzbudit k tomu, aby se také svěřilo, která místa by chtělo navštívit. Takový vlčák ve smečce ještě všechno neví, a tak se občas musí někoho zeptat. Ani Mauglí všechno nevěděl, proto se často ptal svého učitele Balúa.

Poslední oblast „Příroda kolem nás“ začíná úkolem na pozorování různosti přírody a je zahájena tím, že i Mauglí pozoruje přírodu a její divy. Tentokrátě průvodce oblastí – hada Ká při svlékání jeho staré kůže. Na dalších stranách, kde má vlče poznávat nápadné zvuky v přírodě, je vyobrazen slon Háthí, jehož zatroubení celou džungli upozornilo na začátek vodního příměří. Tam, kde vlče prokazuje svou schopnost dodržovat pravidla smečky, vypráví Ká o tom, kterak naučil Mauglího jedno nové pravidlo džungle – lovecký pokřik cizince. Poslední aktivita druhého stupně, která je podpořena navazujícím prvkem ze symbolického rámce, se týká šetrného zacházení s vodou a s odpadky a hroznýš Ká zde dává za příklad obyvatele džungle, kteří se ke svému životnímu prostředí chovají ohleduplně.

Náměty k zamyšlení, motivaci, dramatizaci:

- Jak vyzrál Mauglí na ryšavé psy dhóly?
- Proč slon Háthí vyhlašuje vodní příměří?
- Proč ztrácí vlk, který přijde pozdě na poradní skálu, možnost mluvit?

Mauglí v lidské vesnici – 3. stupeň stezky vlčat

Hlavní příběh posledního stupně stezky tvoří vyprávění o tom, jak Mauglí odejde z džungle, konečně porazí Šér-Chána a jeho kůži roztáhne na Poradní skále.

První motivací k plnění úkolu, jež se objeví potom, co se majitelé stezky zrekapitulují příběhy předchozích stupňů, je Baghírova řeč o tom, jak se Mauglí proměnil z neplavce v plavce. Úkol, který má být tímto přiblížený, spočívá též ve zlepšení fyzické kondice.

V oblasti „Kdo jsem“ spočívá jeden bod stezky v zamyšlení se nad tím, proč mi mohou lidé důvěřovat. Její splnění se snaží usnadnit medvěd Balú, když povídá o důvěře, kterou chová v Mauglího. Balú dále učí, že moudrost a zákony džungle si její obyvatelé už dlouhou dobu předávají mezi sebou. Mohou se jim podobat právě přísloví, na která by si mělo vlče v této oblasti vzpomenout.

Další, komu mohl Mauglí důvěřovat, byl jeho nejlepší vlčí kamarád – Šedák. Komu může podobně věřit a svěřit svůj život naše vlče plnící Mauglího v lidské vesnici?

V oblasti „Můj domov“ Rakša připomíná, že se každý musí věci nejdříve učít, než je bude umět. Ona a smečka učily Mauglího lovit, a ten, kdo si chce splnit takto motivovanou aktivitu, by měl také dokázat někoho něco naučit. Třeba právě svou šestku.

Luňák Číl uvádí bod stezky, jehož náplní je zjistit povolání a záliby svých předků, když vypráví o tom, že i v džungli má každý svou úlohu – vlci loví, srnci spásají dlouhou trávu...

V přírodě kolem nás její průvodce Ká vysvětluje, že pokud chce někdo přírodě opravdu rozumět, musí jí umět naslouchat a vnímat. Aktivitou, která k tomu má pomoci, je právě tiché poslouchání přírody a následné vyprávění či veršované vyprávění o zážitcích z naslouchání. Na druhé straně se píše o tom, že Mauglí tři dny sledoval divočáka podle stop, které po sobě zanechával. Dokáže i vlče poznat majitele stop, které v přírodě nalezne? A tento minipříběh je také posledním navazujícím, který má sloužit k motivaci vlčete pro plnění konkrétní aktivity ve stezce.

Náměty k zamyšlení, motivaci, dramatizaci:

- Proč Mauglí odešel z džungle a co to znamená v životě vlčete a smečky?
- Na koho se Mauglí spoléhá, když odešel do vesnice, a proč?
- Jak Mauglí vyzrál na Šér Chána?

ZAPOJENÍ SYMBOLICKÉHO RÁMCE DO ŽIVOTA SMEČKY

Tato kapitola si klade za cíl nabídnout čtenáři, vůdci smečky, mladému činovníku pracujícímu s vlčaty či komukoliv dalšímu množství konkrétních a praktických námětů, jak zapojit symbolický rámec do programu a života smečky. Některé texty pouze navrhují řešení z mnoha možných, jiné popisují léty ustálené rituály a praxe, které naleznete u mnoha smeček po celé republice.

Symbyly vlčat a smečky

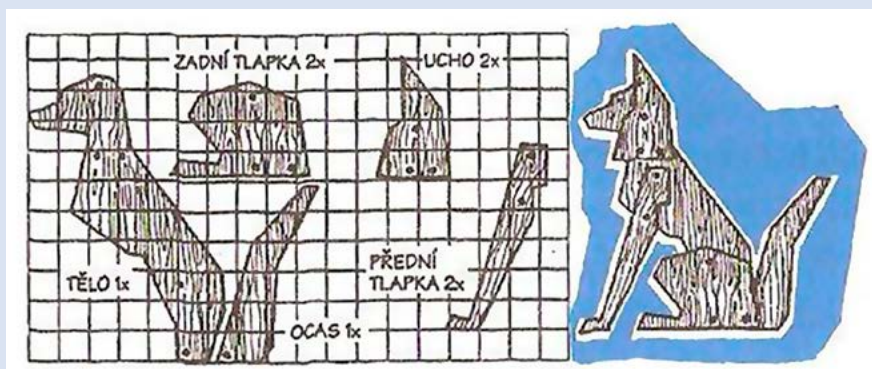
Totemová hůl

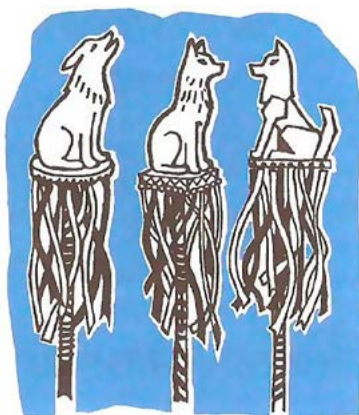
Totemová hůl smečky je symbolem, který odráží úspěchy jednotlivých vlčat i celé smečky a zároveň představuje její jednotu navenek. Je tvořena dřevěnou tyčí, na jejímž vrchu je připevněný podstavec s vyřezaným vlkem. Vlk sedí a má nastražené uši, podle legendy (O vlku z Gubbia) zdraví Františka z Assisi. K podstavci se přichycují stužky nesoucí jména těch, kteří odslibovali (1), splnili nějakého vlčka (2), a stužky připomínající závody a další akce, kterých se smečka zúčastnila (3).

Strážce totemové hole je funkce, která se střídá mezi vlčaty. Strážcem by mělo být vždy nejvzornější, nejmikovnější, zkrátka nejlepší vlče dané schůzky nebo táborového dne. Funkce strážce se předává na konci schůzky (nebo večer na táboře). Smečka se při této příležitosti sejde v kroužku, vlčata se drží kolem ramen, dosluhující strážce je s holí uprostřed. Když Akéla vyhlásí nového strážce a oni si vymění službu při strážení totemové hole smečky, spustí se pokřik. Strážce hole je jediný, kdo se totemové hole může dotýkat. Všichni ostatní ho musí poprosit o svolení.

Pravidla pro vynášení totemové hole jsou podmínky, které mají motivovat vlčata k řádnému plnění jejich stezek, aby se smečka mohla na výpravě pochlubit svou totemovou holí (aby ji mohla vynést). Aby smečka mohla hůl vynést, musí každý mít splněné tyto podmínky. Jediný otáležící bráška znamená zákaz pro celou smečku. Za éry předchozí stezky byla pravidla nastavená úměrně k věku a stopám stezky, dnes se otevírá prostor pro vznik nových obyčejových pravidel, která by se mohla uplatnit na stávající stezku a program.

- Zásadní pro funkčnost a pohlednost je mechanismus přichycování stužek na totemovou hůl. Stužky se mohou přišívat nebo vázat k přidělanému koženému řemínku, mohou se provlékat do podstavce pod vlkem či jinak mechanicky přidělavat. Mějte na paměti, že stužky se budou docela často měnit, takže volte účelný způsob.
- Stužky, které symbolizují splnění vlčky, je vhodné vybírat v barvách příslušných skupin vlčků. Pro stužky, jež získávají vlčata po svém slibu, se dá použít barva vlčecí – žlutá. Stužky, které jsou památkou na závody, ohně nebo další celostátní akce by zase měly být co nejpestřejší a nejzajímavější.
- O pomoc při zhotovení samotného vlka a jeho podstavce je vhodné požádat řezbáře, jehož profesionální práce bude zárukou kvality. Můžeme také ale postupovat podle tohoto návodu od Jana Kříže – Rošti:





Vlajka šestky

Vlajky jednotlivých šestek mohou být použity jako symboly šestek uvnitř celé smečky a sloužit k odlišení od šestek ostatních. Využití nacházejí při smečkových či střediskových soutěžích a závodech. Zároveň jsou to vlašťovky družinového systému, který na vlčata čeká u skautských oddílů.

- S výrobou vlajky je vhodné oslovit profesionály nebo šikovnou maminku, která by podle návodu vlajku ušila. Jako žerď může opět vhodně posloužit lísková hůl.
- Při tvorbě vlajky obecně je dobré si osvojit teorii symboliky z knihy Jana Čáky – Junácká symbolika. Z této publikace se dají čerpat i konkrétní tipy na provedení.



Pozdrav

V této kapitole metodiky bychom neměli zapomenout se zmínit o pozdravu vlčat, jelikož též zapracovává symbolický rámec do života smečky. Vlčácký pozdrav slovem zní: „Dobrý lov!“ Dobrý lov si přejí vlci, když vyráží do džungle lovit, a přejí si ho i vlčata, když se zdraví navzájem.

Klubovna

Jedním z prvků skautské metody je i výchovné prostředí. Proto je třeba mít na paměti, že se dá využít i k podpoře symbolického rámce v životě smečky. Platí, že iniciativa, kreativita a fantazie neznají mezí, zvláště pak ne v něčem, jako je výzdoba. Při tvorbě výzdoby, malování kluboven, úpravy tábořiště je dobré zvážit možnost zapojení vlčat. Pokud si sama smečka vymaluje a vyzdobí klubovnu, bude se následně o její údržbu starat určitě jinak, než když přijde k hotovému.

- **Jeskně (doupě)** – Vyzdobte si svou klubovnu jako doupě, do kterého přinesl Táta Vlk Mauglího a ve kterém pak několik let pod dohledem Rakší vyrůstal.
- **Poradní skála** – Zkuste stylizovat svou klubovnu do Poradní skály a jejího okolí. Pokud použijete nástěnné malby, tak stěna či roh, kde bude zobrazena sama Poradní skála, by se měla stát čestným místem, které je vhodné i pro totemovou hůl a vlajky šestek.
- **Džungle** – Vymalování a vyzdobení do podoby džungle může vaši klubovnu rozzářit její různorodostí a pestrostí. Proč by také nemohli být součástí výzdoby i patroni?

Názvosloví

Za dobu, co se symbolický rámeček Knih džunglí ve skautingu používá, vzniklo mnoho, mnohdy spontánních, symbolických označení.

Smečka je označení pro oddíl vlčat. V jazyce zakladatele i autora našeho symbolického rámce se setkáme s výrazem Cub Scout Pack. **Akéla** jako vůdce smečky označuje vůdce oddílu vlčat. Doupě může být pojmenování pro klubovnu vlčat.

Dále se v mnoha smečkách, po vzoru pojmenování Akély, ustálily přezdívky nebo pojmenování pro činovníky, kteří se nejvíce vlastnostmi a vzhledem blíží k **Balúovi**, **Mauglímu**, **Rakše** nebo **Baghirovi**.

Slib, heslo a zákon vlčat

Slib, heslo a zákon je jedna z prvních věcí, co učíme naše nováčky, když přijdou do smečky. Snažíme se jim tím ukázat směr, kterým by měli jít, jak by se měli snažit chovat. Ovšem k tomu, abychom to vlčatům dokázali dobře předat, musíme těmto slovům rozumět i my sami a nejen to – hlavně se tak sami musíme chovat. Vlčata dají hlavně na osobní příklad, a proto by jim vedoucí měli jít příkladem.

Slib vlčat

Chceme-li, aby naši svěřenci žili podle slov slibu, je nutné, aby těmto slovům slibu rozuměli. Pokud chceme k něčemu zaujmout nějaký postoj (vztah), je nutné to nejdříve co nejlépe poznat. Pokusíme se tedy zamyslet nad tím, co slova vlčáckého slibu znamenají.

Vlčácký slib má, jak nám to připomínají dva zdvižené prsty představující nasloučající ouška ve vlčáckém pozdravu, dva body a začíná úvodní formulí „*Slibuji, že se vynasnažím*“. Vlčata a světlušky neslibují na svou čest, ale pouze slibují „vynasazení se“, tedy tu nejlepší snahu. U vlčat a světlušek je rozvoj vůle teprve na počátku, a proto chtějí po nich slibování na svou čest, na nejvyšší hodnotu, by bylo nevhodné. Již nejlepší snaha je dostatečně náročným úkolem.

První bod slibu zní „*být poslušným vlčetem své smečky, se kterou budu hledat nejvyšší Pravdu a Lásku*“. Rozložíme si jej na tři části. „Být poslušným vlčetem své smečky“ neznamená nic jiného, než že vlče slibuje dodržovat zákon a heslo vlčat. Část „se kterou budu hledat“ zdůrazňuje skutečnost, že na ten těžký úkol nebude vlče samo. Společně se žádné překážky, která by i mohla samotné vlče od překonání odradit, vlčata nezaleknou. Třetí část hovoří o „nejvyšší Pravdě a Lásce“, kterou společně vlčata hledají. Slovo

„nejvyšší“ dodává absolutní váhu a to, že výš už nic není, je vcelku pochopitelné. Slova „Pravda a Láska“ může vyvolávat různé představy, nejčastěji se do nich promítá personifikace z pohádek. Fantazie dětí zde nemá hranic. Mohou to např. být dvě sestřičky držící se za ruce, jejichž síla je právě v tomto spojení. Pokud se zamyslíme, co je Pravda (pravidla, zákon, hodnoty...) a Láska (bratrství, mít rád svou rodinu, kamarády, být na ostatní hodný, mít rád přírodu a výtvary ostatních...), a povídáme si o tom s vlčaty, napadne je jistojistě pohádkové **Dobro**. A pod tímto sjednocujícím, dětmi velmi snadno pochopitelným názvem také nejvyšší Pravdu a Lásku budou ráda hledat. Věřící vlčata ví, že absolutně nejpravdivější bytostí a nejčistším zosobněním lásky je pro ně Bůh.

Druhým bodem slibu vlčat, který zní „*že každý den vykonám dobrý skutek*“, se vlče zavazuje ke snaze vykonat každý den alespoň jeden dobrý skutek. Konání dobrých skutků vede vlčata k rozvoji skautského principu povinnosti vůči druhým. Ze začátku je velkým úspěchem jen to, že si vlče vzpomene na každodenní vykonání něčeho dobrého pro ostatní.

- Při seznamování se zněním slibu, zákona a hesla nám dobrou službu udělají hry se skládáním textu, ať už při přenášení depeše či rozstříhaná zpráva.

Heslo vlčat

Heslo vlčat „Naší snahou nejlepší bud' čin!“ vyjadřuje přání vlčat, aby vše, co udělají, bylo dobré a dělalo radost všem kolem i jim samotným. Pokud se rozhodnou vlčata k činu, nestačí jim „postačující“ výsledek, ale touží po výsledku co nejlepším. Svě činy se snaží dělat stále lépe a lépe.

Při seznamování s významem slov slibu, zákona i hesla nám kromě vyprávění příběhů o poslušném a neposlušném vlčeti dobře poslouží dramatizace, kdy si situace společně zahrajeme. Je to výborný způsob, jak přimět vlčata k sebereflexi jejich chování. Ke slibové přípravě pak neodmyslitelně patří rozhovor s vlčaty.

Zákon vlčat

Slibem se vlče zavázalo „být poslušným vlčetem“ a dobré vlče dělá jen dobré věci. Aby to rozhodování, co je dobré, bylo jednodušší, mají vlčata svůj zákon, který jim říká, čeho se držet.

První bod vlčatům říká, že vlče se nikdy nepoddá samo sobě. Sám sobě se poddá ten, který k nadvládě nad sebou připustí vlastnosti, jako je slabost, pohodlnost, vypočítavost, sobectví a jiné vlastnosti, které by mělo dobré vlče od sebe odhánět. Tento bod zákona se přímo dotýká skautského principu povinnosti vůči sobě.

Druhým bodem se vlče zavazuje, že se vždy poddá starému vlku. Neznamená to žádné slepé poslouchání rozkazů, ale přijímání nabízených zkušeností a moudrých rad od zkušenějšího. Starým vlkem je nejen vůdce smečky, ale samozřejmě rodiče a prarodiče, a nesmíme zapomínat ani na učitele. Starým vlkem však může být například i starší vlče ze smečky, které má zkušenosti v určité situaci. Starý vlk radí vlčeti proto, že mu na něm záleží a nechce, aby se dostalo do jakýchkoliv potíží nebo se dokonce ohrozilo na zdraví či životě. Moudré vlče to ví a na radu zkušeného starého vlka, který umí předvídat problém, vždycky dá, poddá se jeho radám.

- Zákon vlčat je někdy trochu náročnější na vysvětlení, protože slovo „poddá“ zní poněkud starobyle. Nicméně pokud jej vysvětlíme na příkladu, tak mu určitě vlčata snadno porozumí.

Rituály

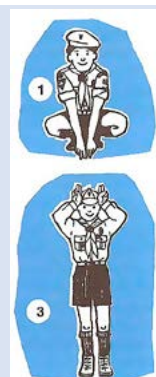
Kdybychom měli přemýšlet nad tím, čím udělat ze smečky smečku, pravděpodobně by jedním z výsledků našeho přemýšlení byly rituály. Rituál je mocný nástroj výchovy. Učí jednotlivce poslušnosti, koordinaci a týmovému duchu, prohlubuje schopnost umět naslouchat ostatním. Kolektiv učí být zdravým kolektivem, nechává mu získat společné zážitky a pocit společně uchovávaného tajemství.

Důležité je vhodně zakomponovat rituály do života oddílu, ještě důležitější však je umět je používat a dodržovat. Symbolický rámeček Knih džunglí nám nabízí celou řadu možností, ze kterých se dají rituály čerpat. Pojďme se podívat na ty, které by žádné smečce chybět neměly:

Velké vytí

Velké vytí je rituál, kterým vlčácká smečka vzdává hold starším a zkušenějším bratřům, vítá návštěvy, začíná sněm smečky a případně další rituály. Vypadá asi takto:

- Vlčata bez Akély utvoří kruh. Když Akéla přichází, přikrčí se vlčata do dřepu, ruce mezi kolena, prsty obou rukou se dotýkají země (jako sedící vlče). Třikrát sborově zavýjí a hned na to volají: „Akélo, naši snahou nejlepší buď čin!“ Po slově čin vyskočí do pozoru s oběma rukama vztyčenými k čapce. Vztyčené prsty jako vlčecí slechy znamenají, že uši všech vlčat jsou připraveny vyslechnout Akélu. Akéla říká: „Vy znáte zákon! Slyšte dobře, vlci! V každý čas!“ Na slovo čas spustí vlčata levou ruku, pravou rukou zdraví vlčáckým pozdravem a odpovídají: „Dokud zákon džungle řídí nás! Jsme jedné krve – ty i já!“ Při slově já spustí pravou ruku. Potom křičí pokřik smečky a čekají na další Akélový příkaz.²



2) Stříbrnou a zlatou stopou,
Jan Kříž – Rošťa

Sněm smečky / Poradní skála

Séonijská smečka o důležitých věcech rokovala na Poradní skále. Místem, kde by měla i skautská smečka vlčat rozhodovat o svých podstatných záležitostech, je Poradní skála. Místem je myšleno ideálně skutečné místo, které bude představovat poradní skálu pro danou smečku, kde bude mít každý svůj kámen (pahorek), na kterém bude sedět. Ale spíše je místem myšlena chvíle, kdy se rituál provádí, jelikož ne v každém městě je k dispozici skála, na které by mohli vlci rokovat.

Poradní skála smečky (kterou je možné nazývat i Sněm smečky) začíná Velkým vytím. Když skončí Velké vytí, Akéla by měl smečce dát povel k usazení a pronést slova, která má na srdci. Na sněmu se může volit šestník a podšestník, mohou se předávat odměny za splněné díly stezky, za splněné vlčky, ale je to i místo, kde se dají probírat nejvážnější kázeňské přestupky. Co může působit na zlobivce výchovněji než parta

kamarádů uprostřed tichého lesa, která právě křičela do okolí svůj pokřik a s vážnými tvářemi diskutuje o zásadních věcech? Když je vše projednáno, rituál se může zakončit pokřikem.

- Aby bráškové ze smečky získali ke své Poradní skále patřičný vztah, měli bychom jim k tomu dát šanci. Nejlépe poslouží, když bude smečka svou Poradku sama budovat (každý si přinese svůj kámen symbolizující pahorek, upravíme si okolí).
- Pro zvýšení vážnosti smečky se může vést seznam Poradních skal s jejich číslováním a třeba i zaznamenaným programem.
- Každá Poradní skála může mít svou stužku (s datem a místem) na totemové holi.
- I vedoucí mají svou Poradní skálu. Je jím celostátní setkání vedoucích včlat a světlušek, které se koná jednou za dva roky. Vedoucí se zde radí a vzdělávají v tématech výchovy včlat a světlušek. Informace se dají nalézt na internetových stránkách.

Přijetí do smečky

Přijetí do smečky je další příležitostí, kterou může smečka obdařit rituálem a udělat z ní tak svou tradici. Někdo přijímá včlata po splnění Nováčka na Poradní skále, někdo u slibového ohně, někdo má rituál vlastní a úplně jiný. Je vhodné však do přijímání zakomponovat moment, kdy Akéla představuje všem starým a zkušeným včlatům ze smečky nováčka a ptá se jich, zda chtějí přijmout toto vlče do smečky. Každý ze smečky má možnost v tu chvíli vyjádřit své pochybnosti, má-li nějaké. Včlata tehdy cítí zodpovědnost za spoluvytváření svého kolektivu a vnímají svou vlastní důležitost.

- Je velice nepravděpodobné, že by vztahy mezi včlaty byly tak napjaté, že by některého nováčka nechtěla vzít do smečky. Pokud by takový moment nastal, víme, jak se zachovala séonijská smečka v případě Mauglího. . .
- Přijímání do smečky se může spojit s vícedenní výpravou, může proběhnout na táboře. Může být spojeno i s oficiálním přijetím skautské přezdívky, byť na to bude ve většině případů ještě brzy.

Slib

Jeho provedení opět nabízí spoustu rozličných variant. Při komponování vašeho slibového ohně mějte na paměti, že je to jeden z největších večerů v životě vašich nováčků, památný okamžik pro smečku a zároveň ohromný výchovný nástroj. Slib může smečka provádět společně se skautským oddílem u jednoho ohně. V rámci tvorby smečkového ducha bych ale preferoval variantu vlastního soukromého ohně, kde jsou pouze včlata a staří vlci. Takový vlastní slibový obřad je vhodné zahájit Velkým vytím a provádět jako sněm smečky. Avšak místo diskuse se odehrává samotné slibování nováčků. Chvilke, kdy Akéla vede roztřesené nováčky temným lesem na Poradní skálu ke zbytku smečky a kdy se před jejich očima zapálí slibový oheň, stojí za to.

- Je několik možností, jak se vypořádat s hosty na slibu smečky. Někteří Akélové je nechávají být přímo součástí kruhu smečky – slibujících včlat i již odslibovaných. Někteří nechávají návštěvy rituál pozorovat, ale zpozvdálí, aby o nich včlata nevěděla. Někteří návštěvy úplně vylučují a uchovávají slib smečky jako soukromý rituál.

- Některé smečky propojují slib s přijímáním do smečky. Při této variantě vlče odřiká slib, Akéla ho otočí a představí smečce (bráškům, kteří už mají slib a sedí kolem planoucího ohníčku jako vlci) a zeptá se: „Vlci, přijímáte Culíka mezi sebe do smečky?“. Po souhlasu (pokývnutím nebo zavytím) se novopečený člen smečky zařadí do kruhu.
- Výchovně může být pojata i sama příprava ohně. Vlčata, která slibují, si ho mohou připravit sama – upravit ohniště, nařezat dřevo, sesbírat klestí. Pomoci jim může některý z vedoucích.
- Slib smečky může proběhnout na táboře nebo na vícedenní výpravě.

Přechod ke skautům

Okamžik přechodu vlčete ze smečky do skautského oddílu je plný nástrah a mnoho dětí v této době z rozličných důvodů se skautováním skončí. Doprovodit akt přechodu nějakým vhodným rituálem může být tedy cestou, jak snížit počet zkušených vlčat, která se bojí přijít na schůzku skautského oddílu.

- Rituál může být proveden na společné vícedenní výpravě oddílu a smečky.
- Může být spojen s účastí veřejnosti a rodičů a přitom dávat na odiv skautské kroje, vlajky a hole.
- Kromě rituálu se musíme zaměřit na proces přechodu do jiného kolektivu a riziko s tím spojené – tedy odchod z organizace. Pro zvýšení šance na uchycení mezi skauty můžeme pořádat čas od času společné výpravy obou jednotek, aby se děti mezi sebou poznaly. Dosluhující vlče také může ke konci skautského roku, který tráví jako poslední ve smečce, navštívit několik schůzek skautů.
- Vhodným doplněním přechodového rituálu může být i nějaká akce určená jen pro „ty, kteří přecházejí“. Ukáže jim to, že je u skautů čeká něco nového a zajímavého, že budou dělat něco, co ostatní vlčata nemohou, a trochu to naláká a ukojí jejich velká očekávání nebo obavy. Jako takovou akci (kterému v jednom oddíle říkají „přežitek“ = přechodový zážitek) může být netradiční noční putování lesem, přespání v teepee, přepad vlastního tábora. Nápadům se meze nekladou.

Písňe a pokřiky na motivy příběhu

Písňe na motivy symbolického rámce

Ve vlčáckém programu má nezastupitelnou úlohu zpěv a hudba, proto se hodí znát písňe, kterými můžete ve svých smečkách podpořit symbolický rámec. Za neoficiální hymnu vlčat se považuje píseň Vlčácká. Dále můžete znát písňe: Džungle ztichla, Po borovém tichém lese, Pochod Havráňat nebo Prázdňá doupata.

Džungle ztichla

1. Džungle ztichla, večer nastal,
ke spánku se všechno klade,
jen v táboře smečky vlků,
na stráž je vlče mladé.
Ref: /:Vlče se nebojí nikoho,
přece má tesáky od toho,
aby když nepřítel ozve se,
bez bázně ho prohnal po lese.: /

2. Vlče ví, že zákon smečky
dobrým vlkem být mu káže.
Akéla když k boji velí,
každý běží pln kuráže.
Ref: /:Vlče se nebojí nikoho: /

3. Ať si někdo někdy začne,
křivdit komu před vlčáky,
pocuchá ho vlče značně
a pak zhyne pod tesáky.
Ref: /:Vlče se nebojí nikoho: /

Vlčácká

1. Přes hory, lesy, skály,
už vlčata naše jdou,
a v očích smích jim září,
jdou s písničkou jásavou.
Ref: /:Vždy vpřed, vždy vpřed,
už vlčata naše jdou.: /

2. Všem čapka krásně sluší,
a šátek jim větrem plá,
to jejich zdravé mládí,
se překážek neleká.
Ref: /:Vždy vpřed, vždy vpřed,

3. Už vlčata naše jdou.: /
A džunglí směle vládnou,
svou pravdou a zákonem,
vždyť úkolem je mládí
a dobro činit všem!
Ref: /:Vždy vpřed, vždy vpřed,
už vlčata naše jdou.: /

Pokřiky na motivy symbolického rámce

Pokřik je silný nástroj, jímž můžeme podporovat soudržnost smečky nebo šestky. Do pokřiku jeho autoři chtějí vložit název své jednotky, její specifické vlastnosti a silné stránky. Vhodné je, když si pokřik vymyslí sama vlčata a když se nechají inspirovat i prostředím, ve kterém ve smečce žijí – tedy symbolickým rámcem. Jako například tyto pokřiky:

My jsme hravá vlčata
vlků malá mláďata.
V přírodě se neztratíme,
s problémem si poradíme! (autor neznámý, rok 1995)

My jsme jako vlci šedí
z džungle všichni o nás vědí
rychlí, mrštní, barva šedá
vlče z šedé se hned nedá! (Moravská Třebová, šedá šestka)

Slyš náš dráp a zub a spár,
jak když zvoní ostrý kov,
kdo ctí zákon džungle, zná
pozdrav vlčat: Dobrý lov.
Místo slov dobrý čin. (28. smečka vlčat Brno)

Hry a tance na motivy příběhu

Tance z knihy džunglí

Následující výčet tanců na motivy Knih džunglí je výčtem spíše demonstrativním. Sbírá ty tance, které jsou ve smečkách nejvíce oblíbené a rozšířené. Každá smečka a každý vůdce mohou vymýšlet své nové dramatické scénky a doplňovat tak svou činnost o nové prvky symbolického rámce.

- **Tanec hada Ká.** Smečka utvoří hada, kde Akéla představuje hlavu a ostatní držíce se zad toho před sebou jeho tělo. Had se vlní ve smyčkách a na povel své hlavy syčí. Když Akéla zakřičí „Bandaři“, všechna vlčata začnou křičet a povykovat, jako to dělají nezbedné opice, a odskočí jedním mohutným skokem co nejdále od hlavy hada. Opičí mumraj je ukončen hadovým zasyčením „Kááá“, jímž všechny Bandary zhyponotizuje, zastaví a umlčí. Ká se pohupuje do rytmu ze strany na stranu a ukáže-li na zhyponotizovanou opici, přiměje ji tím, aby mu vlezla do chřtánu. Taková opice proleze Akélovi mezi nohama a chytí se ho opět zezadu za pas. Když had spořádá všechny opice a je zase tvořen celou smečkou, pohybuje se pomaleji, jelikož je sytý. Sytý had se chce prospat, a tak se pomalu smotá do těsného klubíčka s hlavou uprostřed a jedno vlče po druhém se po vzoru Akély posadí na bobek. Tím končí Káův tanec smrti.
- **Baghírův tanec.** Kolem kořisti (jakýchkoliv předmětů), kterých je stejný počet jako vlčat, utvoří smečka kruh. Po vzoru Akély se pomalu plíží ke kořisti a každý naznačí, kterou si vybral. Na Akélovo znamení (zasyčení, bojové zavření atd.) se smečka vrhne na svou kořist, rozcupuje ji, rychle se vrací na úroveň původního kruhu a zde „tančí“ tanec radosti. Během celého lovu i následných oslav vlčata kopírují pohyby Akély, jehož úlohu si mezi sebou mohou střídat.
- **Tanec Balúa.** Tanec slouží k procvičování zákona vlčat a pravidel smečky. Vlčata se na povel seběhnou, utvoří kruh, ve kterém se začnou pohybovat dokola a odříkávat zákon smečky. Začít mohou šepem a postupně zvyšovat hlasitost. Na vůdcovo písknutí se vylekají a utečou se skrýt do svých doupat. Vůdce představující Balúa hlasitě zvolá: „Vlci, vlci, slyšte dobře vlci,“ načež se vlčata vybatolí ze svých skrýší. Balú pokračuje: „Vlci, znáte zákon smečky?“ Vlčata odpoví tím, že sborově pronesou zákon vlčat a začnou kolem něho po čtyřech tlapách kroužit. Kroužení je ukončeno Balúovým: „Slyšte zákony, učte se zákony.“ Vlčata se posadí a po Balúovi potom odříkávají nejen zákon vlčat, ale i další pravidla, která v jejich smečce platí.
- **Tanec Šér-Chánovy smrti.** Vlčata se postaví do kruhu, v jehož středu stojí Akéla, a zpívají na melodii písně Bratře Kubo:
Mauglí vyhrál, Mauglí vyhrál,
dobrý lov, dobrý lov,
Šér-Chán mrtev leží, Šér-Chán mrtev leží.
Uá, uá, uá! Uá, uá, uá!

Zpěv mohou doplnit pohyby (ukazování svalů a bití do prsou při prvním verši, stahování z kůže při druhém, ukazování doprostřed kruhu a smích při třetím), nebo mohou jen chodit v kruhu. Při posledním verši se vlčata zastaví a posadí se na bobek čelem do středu kruhu. Akéla začne sypat nadávky na účet mrtvého Šér-Chána (Kulhavec, pojídač žab, zloděj lidských mládat, popálený kožich, prašivec...). Při každé nadávce vlčata zavrčí a přiblíží se blíže ke středu kruhu. Na závěr tance Akéla vyskočí s křikem „Šér-Chán je mrtev“, načež ho vlčata napodobí a celá smečka se začne radovat z Šér-Chánovy smrti. Tanec může být doplněn o mrtvého Šér-Chána, kterého může představovat mrtvola mimo kruh, nebo vlče, na které při zpěvu Akéla ukáže a které se ihned zhroutí k zemi a hraje mrtvého tygra.

- **Tanec Tabakího.** V tomto tanci vlčata představují rasu Tabakího – šakaly, Akéla pak tygra Šér-Chána. Šakali stojí v kruhu kolem tygra, který se před nimi napařuje a vychloubá. Všichni šakali mu pochlebují a lichotí. To ale jen tehdy, dívá-li se jejich směrem. Pokud se otočí na jinou stranu, pošklebují se mu za zády a přibližují se k němu. Když se na ně Šér-Chán opět obrátí, vrátí se na své místo v původním kruhu a opět se promění ve věrné nohsledy.

Hry na motivy Knihy džunglí

Jako není seznam tanců na motivy Knih džunglí konečný, není konečný ani seznam her, které jsou motivovány Knihami džunglí. Některé hry jsou původně vytvořené na základě inspirace symbolickým rámcem, některé jsou upravené ze své původní „nesymbolické“ verze. Právě tato druhá skupina naznačuje, jakým způsobem si může vůdce připravovat své vlastní hry a aktivity.

- **Mauglí poznává džungli (Setonova hra).** Do mřížky jsou umístěny obrázky vztahující se k džungli (či k něčemu, co se vlčata zrovna učí) a vlčata se je snaží zapamatovat. Jejich paměť se ověřit tak, že se pokusí do svých prázdných mřížek všechny obrázky správně a na správná místa překreslit.
- **Boj o banán.** Vlče představující Bandara je přivázané provazem ke stromu tak, aby se dostalo na všechny strany cca 3 metry daleko. Ostatní vlčata představující Mauglího se snaží ze spárů opičáka získat předměty, které leží u stromu, k němuž je Bandar přivázaný.
- **Poradní skála.** Vlče plnící úlohu Akély dostane pšišťalku a 5 minut času a vydá se do lesa. Do pěti minut si vybere místo, kam chce svolat vlky na poradní skálu, ukryje se tam a zapíská. Ostatní vlčata se hned vydávají do lesa a hledají, kde zavyl Akéla a kde se tak mají shromáždit k rokování. Schovaný Akéla pravidelně pískání opakuje.
- **Bezvládí (Šátky).** Když je Akéla starý a slabý, končí jeho vláda nad smečkou, jejíž vlci zápasí o místo vůdce. Každé zápasící vlče si zezadu za pásek zastrčí šátek, aby mu koukal alespoň ke kolenům, a snaží se vytrhnout šátky ostatních. Vítězí, kdo zbude poslední.
- **Kdo polechtá spícího Káa?** Had Ká spí (má zavázané oči) a zlotřilí Bandari mu chtějí udělat uzel na ocase. Ze vzdálenosti 10 metrů se snaží potichu přiblížit k hadovi a udělat uzel na šátku, který před ním visí. Ká se svých protivníků zbaví tím, že zasychá a ukáže směrem, kde slyší blížícího se Bandara. Pokud tím směrem opičák skutečně je, vrací se zpět na začátek.
- **Balúova škola (Písmenka).** Balú má připravené kartičky s písmeny abecedy, postupně je ukazuje vlčatům a říká, co od nich chce slyšet. Například zvedne Balú kartičku s písmenem M a řekne, že by rád znal květinu začínající na písmeno M. Nejrychlejší vlče vítězí.
- **Šér-Chán hledá Mauglího.** Táta Vlk v prázdné klubovně schová obrázek Mauglího tak, aby byl alespoň kousíček vidět. Když se ostatní vlčata představující Šér-Chána vrátí do klubovny, hledají Mauglího. Kdo ho najde, pomalu a nenápadně si sedne na své místo.



Symbolický rámeček světlušek

ÚVOD DO SYMBOLICKÉHO RÁMCE SVĚTLUŠEK

Symbolický rámeček vychází z příběhu Kouzelná lucerna od Radka Kučery, který v 90. letech vycházel ve skautských časopisech. Kateřina Kováčová se pak při psaní nového příběhu Kouzelné lucerny inspirovala hlavním motivem příběhu (Lucinka přijede k dědečkovi do mlýna na prázdniny, kde najde lucernu, díky níž se může večer stát světluškou a prožívat s nimi mnoho dobrodružství), ale zároveň ho obohatila o nové postavy, zážitky atd.

Hlavním motivem celého příběhu je světlo, které Lucinka nese. Toho se bojí tvorové z jeskyně, a tak bojují proti světluškám, aby jim zabránili v šíření světla. Nakonec se Lucinka dostane do jeskyně, kde rozsvítí svou lucerničku, a obyvatelé jeskyně přijdou na to, že ten plamen světla není špatný. S příběhem se můžete seznámit buď v komiksově podobě ve stezce ve zkrácené verzi pro vedoucí nebo v plné knižní podobě (ta je k dispozici v pěkně tištěné verzi s ilustracemi nebo v elektronické podobě čistého textu).

Důvody pro zvolený symbolický rámeček

Symbolický rámeček by měl být nedílnou a důležitou součástí života světlušek. Spolu s obměnou cestiček světlušek došlo i ke změně symbolického rámečku světlušek z Broučků na Kouzelnou lucernu.

Důvodů ke změně bylo několik:

- ▶ dlouhodobý požadavek z hnutí,
- ▶ nízká použitelnost v rojích,
- ▶ těžší ztotožnění světlušek s hlavní hrdinou (klukem),
- ▶ lyričnost textu...

Tyto a další důvody vedly k hledání nového příběhu. Hlavními požadavky na příběh bylo, aby nepopíral dosavadní symboly a rituály, které byly v rojích rozšířeny i bez symboliky Broučků. Hledal se tak text, který se váže ke světluškám, je v něm symbolika

svícení, dobrého skutku, vztah k přírodě, ale světlušky se budou moci lépe ztotožnit s hlavním hrdinou (kterým bude nejlépe dívka ve věku světlušek), text jim bude bližší a rozmanitější na postavy (kladné i záporné).

Postavy symbolického rámce

Světlušky

V příbězích jsou postavy, které se dají zapojit i do oddílové činnosti nebo jako příklad chování dětem. **Velká světluška**, jak už název sám říká, je hlavní světluškou. Je starší a zkušenější než všechny ostatní, a proto má celý roj na starosti. Velká světluška vždy dobře poradí a rozhoduje o důležitých věcech. Proto ji ostatní světlušky poslouchají a snaží se chovat podle jejích rad.

- V oddílech a rojích se toto označení používá pro vůdkyni roje nebo hlavní vedoucí světlušek.

Jitřenka je světluškou, která pomáhá Velké světlušce v péči o ostatní světlušky. Je jen o něco starší než ostatní světlušky, a proto si s nimi dobře rozumí. Má jasné světýlko, které je vidět široko daleko, a tak má na starost zahajování a ukončování večerních rejů. Jitřenka hlídá celý palouček, a tak jako první rozsvěcí své světýlko a jako poslední ho s ranním rozbřeskem zhasíná.

- Označení Jitřenka se v rojích a oddílech může používat pro rangers, které pomáhají s vedením světlušek.

Vějička je světluška s velmi zajímavým příběhem. Kdysi to byla zlá a pyšná světluška, která myslela jen na sebe a udělala velice špatnou věc (Věrušku zavedla do lesa a schválně ji tam nechala ztratit). Proto byla potrestána tím, že přišla o své světýlko a stala se z ní **Bludička** a přidala se na stranu jeskyně. V Měsíční lucerně se dozvídáme o její nápravě a návratu mezi světlušky, kdy je proměněna zpět na světlušku Vějičku, která ráda pomůže všem kolem sebe.

Hbituška, jak už její jméno napovídá, je hbitá a rychlá. Mimo to je také velice odvážná a dokáže si poradit skoro za každé situace. Také proto je patronkou oblasti „Co umím a znám“.

Hloubalka, světluška s černýma očima a vlasy, dokáže v každém poznat dobré i to zlé. Protože každému dokáže pomoci v hledání toho dobrého v sobě, je patronkou oblasti „Kdo jsem“.

Věruška je drobná kamarádká světluška se zrzavými vlasy a pihatým nosem. Je velmi přátelská a i když je velmi stydlivá, tak zná všechny tvory v okolí a často je navštěvuje. Protože má tolik kamarádů, je patronkou oblasti „Můj kamarád“.

Zlatuška je světluškou s dobrým srdcem a chutí pomáhat všem okolo. Je ochotná a starostlivá a ráda se o všechny stará, upravuje palouček tak, aby se tam všichni cítili co nejlépe. A její ošetrovatelské schopnosti už pomohly nejen světluškám. Pro svou starostlivost je patronkou oblasti „Můj domov“.

Zvídalka své jméno dostala díky své zvědavosti. Je také chytrá a bystrá světluška. Ví o všem, co se v okolí šustne, a má ty nejnovější zprávy. Pamatuje si spoustu věcí a své znalosti využívá pro dobro celého roje. Setkat se s ní můžete v oblasti „Svět kolem nás“, jehož je patronkou.

Mechůvka, světluška se zelenými křídélky jako mech. Na rozdíl od ostatních světlušek Mechůvka vyrostla v lese. Má ráda přírodu a vše živé, ze všech světlušek umí nejlépe rozmouvat s rostlinami a bez problémů určí, kde co roste a která rostlina co umí. Pro svou lásku k přírodě je patronkou oblasti „Příroda okolo nás“.

Postavy z dědečkova mlýna

Lucinka je hlavní postavou celého příběhu. Je to holčička věkem 1. stupně ZŠ se zrzavými vlasy, pihami na nose a hnědýma očima. V příběhu sledujeme, jak tráví troje prázdniny u dědy ve mlýně, poznává okolí a učí se spoustu nových věcí. Díky Kouzelné lucerně, kterou našla na půdě, se může Lucinka stát každý večer světluškou a pomoci světluškám ve svícení.

Lucinka je postavou, se kterou by se měly ztotožnit právě světlušky v rojích a oddílech. Proto je právě Lucinka jejich průvodkyní celým příběhem a také Cestičkou světlušek. Každý rok jezdí Lucinka na prázdniny k **dědovi**. Je to tatínek maminky Lucinky a býval to mlynář. Teď už mlynařinu nedělá, ale stále žije ve starém mlýně u potoka nedaleko lesa. Po práci na zahrádce si rád zapálí svou fajfku.

Brok je dědův pes. Lucinka si s ním ráda hraje a prozkoumává okolí. Brok je její dobrý kamarád, ochránce a společník. Proto se s ním světlušky setkají v Nováčkově, aby i je seznámil s fungováním roje stejně, jako Lucinku seznámil s mlýnem a okolím.

Honzík je Lucinčin kamarád ze vsi. Tráví spolu spoustu času a prožívají mnoho dobrodružství. Ovšem žádné přátelství není bez problémů, a tak i Lucinka a Honzík k sobě musejí znovu najít cestu.

Mařenka byla Lucinčina praprababička. Měla ráda přírodu a ráda si hrála venku. Jednou zachránila mravenečka a ten jí pomohl najít Kouzelnou lucernu, díky níž Mařenka mohla rozumět světluškám a také se stát jednou z nich.

V mlýně se můžeme setkat i s dalšími obyvateli, jako jsou například Lucinčiny želvičky Fouňa a Šklebulka nebo dědovo kotě Čírtě.

Ostatní tvorové z paloučku a okolí

V příběhu se setkáme nejen se světluškami a obyvateli mlýna, ale také s dalšími tvory, kteří žijí v jeho okolí, ať už na paloučku nebo v lese. Jako každý i oni mají své dobré a špatné vlastnosti, ale vždy se snaží spíše pomáhat a své prohřešky napravit.

Letněnka je víla léta, která žije v břízkách na paloučku. Má ráda světlušky a často jim pomáhá a drží nad nimi ochrannou ruku. Její teplý dech dokáže zahřát každého tvora v okolí. Je velice moudrá a už toho mnoho zažila, ale i tak je velice krásná.

Šouralka je starší vodoměrka, která žije na nedalekém rybníce. Kvůli Jeskyni přestala věřit ve své schopnosti a ve svém smutku ublížila Věrušce, za což se jí pak omluvila. Nakonec si otevřela vlastní školičku tance a nejednou uspořádala slavné představení. Také několikrát pomohla Lucince.

Kmitlík je sekáč, kterého Lucinka zachránila před Honzíkem, který mu chtěl utrhnout nohu. Kmitlík je všude, kde se něco děje, ať je to na závodech nebo na přestavbě paloučku.

Jedmila je zmije. A na rozdíl od jiných zmijí v lese je hodná a má světlušky ráda. Ovšem mnoho obyvatel lesa jí to nevěří, a tak byla často sama. Nakonec se rozhodla jít mezi ostatní zmije, ale i tak pomáhala často světluškám a Lucince.

Plíža je stydlivá žížala, která ale pořádá na paloučku závody. Ona sama je totiž velice ohebná, a tak má sport ráda. I její pomoc se Lucince hodila.

Bzučál je velké sídlo. Často létá nad krajem a ostatní obyvatelé využívají jeho služeb vyhlídkového letu. A jeho služby byly prospěšné i Lucince.

Na paloučku a v lese žije spousta dalších tvorů, se kterými se Lucinka setká a kteří se se světluškami kamarádí. Je to například Štístko, malý pavouček a vítěz slavného závodu žízaly Plíži, stonožka Bezbotka, cvrček Houslík Nevzral, krtek Slepucha a jiní.

Tvorové z jeskyně

Tito tvorové žijí v jeskyni hluboko v lese. Nemají rádi světlo, bojí se ho, a proto nemají ani rádi světlušky. Bojí se jejich světla, a to hlavně světla Lucinky, protože podle legendy má přijít lidské dítě a vyhnat je z jejich domovů. To je důvod, proč bojují se světluškami a snaží se je zničit nebo si je podrobit. Ale všichni v jeskyni nejsou dobrovolně a ani všichni nejsou zlí.

Krák je havran a vůdce jeskyně. Snaží se všechny si podrobit, aby ho každý tvor v jeskyni i mimo ni poslouchal.

Šeroprach je můra. Je to věrný sluha Kráka a každý se ho bojí, a to jak v lese a na paloučku, tak i v jeskyni.

Frfelník je zlý a podlý skřet, který se vyžívá v nadávkách a pošklebcích.

Fujka je ropucha, kterou každý v jeskyni považuje za hloupou a ošklivou. Proto se na konci Hvězdné lucerny rozhodne jeskyni opustit. Poté žije v Bahňáku spolu s ostatními žábami a místo jeskyni pomáhá světluškám.

Chamtík je černožlutý velký pavouk, který má rád majetek a vše, co se blýská.

Spáč je oproti tomu pavouk, který neustále spí a probudí se jen na diskusi o nějakém plánu proti světluškám.

Štípa je blecha, která žije zčásti v Brokové kožichu a zčásti v jeskyni. Díky tomu donáší do jeskyně nejnovější zprávy o tom, co se děje ve mlýně.

Bludný kořen nechává bloudit lidi po lese. S tím mu dříve pomáhala bludička Vějička, než se vrátila zpět ke světluškám.

Dalšími tvory v jeskyni jsou ježek Bodlín, netopýr Zlobivec, studený vítr Smršťál a jiní.

Stručný děj příběhu

Hvězdná lucerna (Nováček + 1. stupeň)

Lucinka je malá holčička z města, která tráví prázdniny u dědečka ve mlýně. Chodí s ním a jeho psem Brokem do lesa a pomáhá mu s prací okolo mlýna. Jednou večer Lucinka vidí poletovat na paloučku u mlýna světlušky, a tak jí dědeček vypráví příběh o jeho babičce Mařence, která ráda pozorovala vše živé kolem sebe a bylo jí líto, že nerozumí řeči světlušek. Jednou pozorovala mravence, když v tom najednou přišla bouřka. Všichni mravenci se před deštěm schovali až na jednoho, kterého voda unesla pryč od mraveniště. Mařenka mu pomohla a on jí pověděl o Kouzelné lucerně, díky které se bude moct stát světluškou a rozumět jejich řeči. Mařenka ji našla ve staré lípě a pomocí ní se dostala do světa světlušek, kterým již rozuměla a byla jako jedna z nich. Podle dědečka ta lucerna je někde na půdě mlýna, ale jemu se ji nikdy nepodařilo najít. Lucinka se rozhodla, že lucernu najde.

Mezitím se koná v jeskyni sněm. V jeskyni žijí tvorové, kteří nemají rádi světlo, a tak se bojí i Lucinky a světla, které má podle legendy nést. Jejich vůdcem je havran Krák,

který má ze světla největší strach. Rozhodnou se, že Lucince překazí snahu najít lucernu. Můra Šeroprach letí na půdu, aby našel lucernu dříve než Lucinka. Na paloučku u mlýna mezi břížkami je sněm světlušek, ty naopak chtějí Lucince pomoci najít lucernu. Hbituška se nabídně, že jí pomůže lucernu najít.

Lucinka při hledání lucerny na půdě pomůže můře, která tam zůstala uvězněná, když se za ní zavřelo okno. Otevřeným oknem dovnitř vletí světluška, která Lucince pomůže najít lucernu. Lucinka zatočí jednou lucernou a slyší, jak jí světluška radí, co má dělat dál. Zatočí podruhé a promění se ve světlušku. Světluška vedle ní už nevypadá jako brouček, ale jako holčička s křídélky, protože pouze s lucernou jim může Lucinka rozumět a vidět, jaké doopravdy jsou.

Hbituška dovede Lucinku na sněm světlušek, kde Lucince všechny představí. Kromě hbité a odvážné Hbitušky je zde Hloubalka, která pozná, kdo jaký je, Věruška, přátelská a pozorná, Zlatuška, starostlivá a nápomocná, Zvídalka, která toho spoustu zná a má přehled, co se v okolí děje, Mechůvka, která se dokáže porozumět se všemi tvory i rostlinami, Jitřenka, pomocnice Velké světlušky, a Velká světluška, která se stará o všechny své světlušky.

Lucinka se ale nekamarádí pouze se světluškami, má tu i kamaráda Honzíka, se kterým si hraje, pobíhá po lese a povídá mu o světluškách, a samozřejmě to vše spolu s Brokem.

Jednou, když šli s Honzíkem na borůvky, chtěl Honzík Lucince ukázat, jak sekáč tančí, když se mu utrhne noha, ale Lucinka rázně zakročila, aby to už nikdy nedělal. Sekáč Kmitlík jí byl za to moc vděčný. Ale když se chtěli vrátit zpět do mlýna, tak šlápli na Bludný kořen, který patřil k jeskyni, a nemohli najít cestu zpět. V tu chvíli jim pomohla Mechůvka, když jim ukázala směr k potoku, podél kterého našli správnou cestu domů.

Na sněmu se Lucinka také dozvěděla o vodoměrce Šouralce, o kterou si Věruška dělala starosti, protože se jí jeskyně snažila nalákat k sobě. Věruška se rozhodla, že za ní zaletí. Skřet Frfelník z jeskyně ale napovídal Šouralce, že si o ní všichni myslí, že je stará a bezmocná. Šouralka tomu uvěřila, byla z toho moc smutná, a tak Věrušku shodila do vody. Věruška jí ještě stačila říct, že není stará a bezmocná, že se umí na rybníku vznášet jako nikdo jiný. Šouralce došlo, co udělala, a tak Věrušce pomohla na břeh, ale v tom začala bouřka a Věruška se už nestačila schovat. Naštěstí jí zachránil Honzík, který ji v krabici od sirek dal Lucince. Lucinka ji donesla v noci na sněm, tam se Věrušky hned ujala Zlatuška a začala ji léčit. Šouralka se ke všemu přiznala a omluvila se. Světlušky jí slíbily, že za ní budou častěji k rybníku létat.

Jeskyni se nelíbilo, že jim nevyšel plán na rozšíření svých řad o Šouralku, a tak se rozhodli, že nejlepší bude, když Lucince lucernu seberou. A tak, když v noci letěly světlušky navštívit Šouralku, povedlo se bludičce odlákat Lucinku svým světýlkem od ostatních. A protože Lucinka byla nepozorná, zapomněla lucernu na jednom kameni a bludička jí vzala. Lucinka byla nešťastná, ale nedalo se nic dělat, s prvními ranními paprsky se proměnila zpět v člověka a bez lucerny se už nemohla proměnit zpět ve světlušku. Světlušky jí slíbily, že se pokusí lucernu získat zpět.

V Jeskyni se rokovalo, co s lucernou udělat. Rozhodli se, že lucernu hodí ze skály a tak ji zničí. Všichni se hlásili, že tento úkol udělají, a tak se losovalo. Los padl na ropuchu Fujku, která byla všem tvorům z jeskyně jen pro smích. Všichni proti tomu ale protestovali, a tak se Fujka rozhodla odejít z jeskyně. Další los padl na Šeropracha

a s tím všichni souhlasili. Fujka před jeskyní narazila na Zvidalku a Hloubalku, řekla jim, jaký je plán, a slíbila, že jim pomůže. Fujka mŕe nadběhne a světlušky poletí za ní. Na pomoc jim přišla i zmije Jedmila. Světlušky doletí ke skále ve chvíli, kdy Šeroprach pouští lucernu ze skály, v tom Fujka lucernu zachytí na svůj jazyk a světlušky s lucernou letí pryč. Když už je mŕa doháněla, vynoří se zmije a kousne Šeropracha do křídla, který se otočí a odletí k jeskyni.

Ráno se Lucinka probudí a okolo ní poletuje světluška a předává jí lucernu, kterou zachránily.

Když má Lucinka jet domů, Honzík jí dá na památku červený kamínek, který našel v potoce. Od světlušek Lucinka dostane hvězdnou lucernu, ve které je vše, co se zatím od nich naučila.

Měsíční lucerna (2. stupeň)

Když přijede Lucinka po roce opět na prázdniny k dědečkovi do mlýna, vezme si s sebou i své dvě želvičky Fouňu a Šklebulku. Večer se díky lucerně promění ve světlušku. Světlušky jí vyprávějí, co se za ten rok stalo. Fujku se snažili tvorové z jeskyně přimět k návratu k nim, ale ona odmítla. Šouralka si založila školičku tance a učí malé vodoměrky tančit na rybníku. Zmije Jedmila se ale bohužel přidala k ostatním zmijím, které žijí v jeskyni.

Lucinka šla také navštívit Honzíka, ale ten zrovna s partou kluků chytal ryby. Klukům se moc nelíbilo, že je Lucinka ruší, a tak ji vyháněli pryč. A Honzík, který chtěl jít za ní, uklouzl na kamenech a kluci se mu smáli. A tak Lucinka odešla smutně zpět do mlýna.

Na jednom ze světlušičích sněmů se Lucinka dozví víc o bludičce. Ta dříve byla světluškou Vějičkou, ale pro svou škodolibost a zlé chování (jednou zavedla Věrušku do hlubokého lesa a nechala ji tam) byla letní vílou Letněnkou proměněna v bludičku. Od té doby žije bludička v jeskyni. Proto si na ni všichni musí dávat pozor a hlavně Lucinka na lucernu. Bludička je přítom v jeskyni nešťastná, stejně tak i zmije Jedmila.

V jeskyni vymyslí plán, ve kterém má bludička spolu s Bludným kořenem unést Lucinku, až se bude vracet ze sněmu. Bludička nešťastně souhlasí. Hodí na Lucinku své závojíčky a spolu s Bludným kořenem ji odnáší do jeskyně. Lucince je bludičky líto, když vidí, jak se změnila a jak je nešťastná. Řekne jí, že dříve musela vypadat krásně, ale že teď je utrápená. Vějička, která si vždy na své kráse zakládala, se zarazí a začne plakat. Toho využije Šouralka, která byla na potoce poblíž, a osvobodí Lucinku. Bludička Vějička jí řekne, ať uteče, dokud může.

Lucince se ztratí želvičky, a tak jí Hbituška pomůže je najít. Želvičky se zamotaly do pastí, které tam nastražili kluci na zajíce. Lucinka chce jít opět za Honzíkem, ale potká ho s partou kluků, kteří na ni začnou házet šišky a donutí hodit i Honzíka. Brok je všechny zažene do lesa. Lucinka je z toho moc smutná. Honzík utíká hluboko do lesa, je mu to líto. Je už večer a Honzík stále bloudí v lese a nemůže najít cestu zpět. Jeho náрек uslyší Vějička, která se už do jeskyně nevrátila, a pomůže mu najít cestu ven z lesa. Vějička má z toho, že mu pomohla, velkou radost.

Honzík přijde za Lucinkou a chce se jí omluvit, ale ta se na něj zlobí za to, co udělal. Večer na sněm přiletí bludička a vypráví jim, co se jí přihodilo s Honzíkem, a že velice lituje toho, jak se chovala dříve. A tak jí Letněnka promění zpět ve světlušku Vějičku. Vějička se rozhodne zůstat v temném lese Temništi a pomáhat těm, kdo zabloudili,

najít cestu zpět. Lucinka si uvědomí, jak hloupě se chovala, když nenechala Honzík se omluvit, a jde za ním. Usmíří se spolu a Honzík jí dá červený kamínek, který Lucinka zahodila, když ji Honzík zlobil.

Na paloučku u březek se také konaly závody žížaly Plíži. Zúčastnilo se jich mnoho tvorů, soutěžila i Hbituška, ale nakonec vyhrál malý pavouček Štístko. Všichni se radovali a byli veselí, což se vůbec nelíbilo Krákovi.

Když jednou Lucinka s Honzíkem a Brokem byli v lese, narazili na zmije. Jedna se už už chystala na ně zaútočit, když tu ji druhá zarazila (byla to zmije Jedmila). Pak uviděli jeskyni a rozhodli se ji prozkoumat. To si ale tvorové, kteří v ní žijí, nenechali líbit a najednou měla Lucinka a Honzík všude pavučiny a pavouky, netopýry a můry. S křikem utekli z jeskyně. Když to Krák viděl, rozhodl se na ně poslat vítr Smršťál, který poničí celý palouček. Tvorové z paloučku a okolí se ale nedali a společně pracovali na obnově svého domova.

Když Lucinka odjížděla domů, dostala od světlušek Měsíční lucernu a od Honzíka obrázek, kde byl on, Brok a Lucinka.

Sluneční lucerna (3. stupeň)

Když se Lucinka vrátila na prázdniny do mlýna, hned si všimla, že tu není něco v pořádku. Na paloučku nenašla živého tvora a pořád bylo ošklivo a bouřливо. Večer pro ni zaletěla Hbituška a Zvidalka. Lucinka zjistila, že se schovávají v Temništi. Krák totiž využil Lucinčiny nepřítomnosti a všechny z paloučku vyhnal, posílil své strážce o další havrany, kteří sezobnou každého, kdo se na paloučku ukáže. Zajal dokonce Šouralku a její vodoměrčata a Kmitlíka. V jeskyni nešťastná Jedmila chtěla jít pryč, ale Krák ji zastavil a všem se snažil nahnat strach.

Lucinka s Honzíkem chodili po okolí a Lucinka mu chtěla ukázat školičku tance, ale neuvědomila si, že Šouralka je v jeskyni. Také mu ukázala lucernu, ale Honzíkovi se nepovedlo se proměnit.

Lucinka na sněmu přednese svou teorii, že musí přimět tvory z jeskyně, aby se podívali do sebe a našli v sobě kousek dobra, aby našli své světýlko. Hbituška se rozhodne uskutečnit Lucinčin plán a letí do jeskyně. Když ji světlušky doprovázejí, narazí na Šouralku a Kmitlíka, kterým se díky Jedmile podařilo utéci. Vějička jim pomůže schovat se v Temništi. Hbituška letí do jeskyně a ostatní světlušky na ni čekají, ale marně, protože Krák Hbitušku v jeskyni uvěznil.

Lucinka přes den, díky upozornění žížaly Plíži, pomůže pavouku Chamťíkovi z louže, kde by se byl býval utopil.

Večer se rozhodne Velká světluška a Zlatuška letět do jeskyně a zachránit Hbitušku. V jeskyni se ptají Kráka, proč to všechno dělá, že ony nikomu nechtějí ublížit a že světla, které Lucinka nese, se nemusí bát. Krák jim ale nevěří, a tak zajme Zlatušku a Velké světlušce řekne, ať ostatním vyřídí, že buď budou s nimi, nebo proti nim. Krákovo počinání se nelíbí mnoha tvorům v jeskyni, ale Krákovi se podaří je zastrašit.

Druhého dne se Lucince podaří pomoci netopýrovi, který se zamotá do prádelní šňůry u mlýna. Lucinka všechno řekne Honzíkovi, ten by jí chtěl pomoci, ale neví jak.

Večer letí do jeskyně Velká světluška, Jitřenka a Lucinka. Cestou narazí na Šeropracha, který je zamotaný do pavučiny. Lucinka mu pomůže, když jí slíbí, že jí neublíží, ale můra na ni zaútočí. Lucinka zatočí lucernou a chytne můru do dlaně. Velká světluška Lucince poradí, ať ji pustí a Šeroprachovi připomene, že mu Lucinka už podruhé zachránila život.

Když přiletí do jeskyně, rozsvítí světlušky své lucerničky a tvorové z jeskyně najednou poznají, že to světlo není špatné, že se ho nemusejí bát. Chamtík, netopýr i Šeroprach přiznají, že jim Lucinka zachránila život a že jim nechce ublížit. A tak všichni pochopí, že každý má v sobě světýlko, o které má pečovat a ne ho dusit.

Na paloučku se koná velká oslava a přítomni jsou i tvorové z jeskyně. Jen Bludný kořen je smutný, protože je bludný kořen a jeho úkolem je nechat lidi bloudit. Světlušky mu poradí, ať právě naopak pomáhá lidem najít cestu zpět a ty, kteří jsou zlí, ať nechá trochu bloudit.

Najednou je všude hezky a zas svítí sluníčko. Lucinka s Honzíkem běhají po okolí a Lucinka mu ukazuje vše, co zná, co se od světlušek naučila, ukázala mu i vodoměří školu tance.

Večer Lucinka jako světluška pozdraví Broka, ten tomu nemůže věřit. A pak už letí na svůj poslední sněm. Je pro ni uspořádána oslava na rozloučenou. Na památku dostane Sluneční lucernu. A světlušky jí připomenou, co vše se naučila a kdy všude si na ně může vzpomenout. Také jí připomenou, že každý má v sobě světýlko, o které musí pečovat, a ona by měla pomáhat všem kolem sebe to světýlko najít. Lucinka spolu s ostatními světluškami jde uložit lucernu zpět do vykotlané lípy, kde bude schovaná, dokud nebude zas potřeba.

VYUŽITÍ PŘÍBĚHU PŘI PRÁCI S CESTIČKOU V ODDÍLE

Symbolický rámec v cestičce můžeme najít na několika místech, je s ní úzce provázán. Každá cestička má svůj příběh, který je v ní zpracován pomocí komiksů a obrázkového textu, takže se s ním světlušky mohou seznámit i samy, např. doma, když si budou cestičku pročitat. Světlušky se dále s Kouzelnou lucernou setkají v úvodu každé oblasti a u některých aktivit. Celou cestičkou a oblastmi provází světlušky patroni – světlušky z příběhu.

Kouzelnou lucernu lze využít například při motivaci, úvodu ke hrám, úkolům, které souvisí s cestičkou i mimo ni. K tomu jsou vhodné návaznosti příběhu na aktivity, ale může se použít i jiný příběh. Možností je také, aby na schůzky chodily pravidelně světlušky-patronky oblastí (nebo třeba jen příležitostně) a uváděly tak některé hry a aktivity.

- Máte v plánu plnit některé úkoly z oblasti „Co umím a znám“, např. překážkovou dráhu a jiné sporty? Na schůzku může přijít Hbituška a uspořádáte s ní malý turnaj. Nebo může přiletět bludička Vějíčka a vyprávět světluškám o špatném a dobrém chování, jak se polepšila a jak teď ráda pomáhá jiným.

Průvodci

Jednotlivými průvodci jsou světlušky, které pomáhají Lucince na její cestě. Stejně tak pomáhají i dětem při plnění Cestičky. Jejich znalosti a dovednosti mají pomoci světluškám splnit aktivity v jednotlivých oblastech. Postav průvodců lze využít při zavádění cestičky do roje nebo oddílu, při dílčích programech nebo i třeba pro výzdobu klubovny, diplomů, apod.

Jako se při plnění cestičky můžeme zaměřit na všechny oblasti nebo postupovat po oblastech, stejně tak může Lucince pomáhat jedna světluška nebo celý roj. Proto může na schůzku přiletět konkrétní světluška (převlečená vedoucí) a splnit si s dětmi aktivitu z oblasti, která jí je blízká, a proto je její patronkou. Právě ztotožnění hrdinů s konkrétními fyzickými osobami může pomoci dětem v lepším prožití symbolického rámce, utužení vztahů s vedoucími i k lepší orientaci při různých programech. Světlušky „patronky“ mají pro lepší zapamatování a odlišení barvu šatů a lucerniček podle oblasti v Cestičce, kterou reprezentují. Takto je možné jednotlivé světlušky rozlišit i mezi jednotlivými lucernami (stupni), kdy přestože každá lucerna je ilustrovaná jiným autorem, světlušky mají vždy stejné základní rysy.

- Hbituška – hbitá a odvážná, žluté šaty a vlasy, patronka oblasti „Co umím a znám“
- Hloubalka – pozná, jaký kdo je, oranžové šaty, černé vlasy, patronka oblasti „Kdo jsem“
- Věruška – přátelská, hnědé šaty, zrzavé vlasy, patronka oblasti „Můj kamarád“
- Zlatuška – starostlivá, tmavě modré šaty, hnědé vlasy, patronka oblasti „Můj domov“
- Zvídalka – bystrá, světle modré šaty, bílé vlasy, patronka oblasti „Svět kolem nás“
- Mechůvka – dokáže se dorozumět se zvířátky i rostlinami, zelené šaty, hnědé vlasy, patronka oblasti „Příroda okolo nás“

Lucinka

Lucinka je ve stejném věku, jako jsou světlušky v rojích a oddílech, a řeší obdobné problémy. Proto by nemělo být pro světlušky těžké se při plnění cestičky s Lucinkou ztotožnit. Lucinka se snaží zdokonalit a pracovat sama na sobě, což by mělo i světlušky motivovat k jejich zlepšování. V jednotlivých lucernách procházejí spolu s Lucinkou zlepšováním a poznáváním sebe sama. Světlušky tak vidí, jak je Lucinka na začátku příběhu nezkušená a spouště věcí se učí, postupem času ale začíná využívat svých znalostí a zkušeností.

Ilustrace

Cestička je bohatě ilustrovaná, což je velice vhodné pro motivaci dětí v jejím čtení, prohlížení a používání. Ilustrace se dají dále použít na výzdobu klubovny, bodování, diplomy a jiné věci, které světluškám budou připomínat Kouzelnou lucernu a cestičku zároveň, a tím jim i připomínat její plnění a motivovat je k tomu.

V cestičkách se objevují tři základní typy ilustrací:

- ▶ velké komiksy, které vyprávují hlavní příběh jednotlivých stupňů,
- ▶ dílčí komiksy, které uvozují každou oblast příslušně tematicky zaměřeným příběhem,
- ▶ malé a doprovodné ilustrace, které se váží ke konkrétním aktivitám a propojují je s celkovým symbolickým rámcem.

Všechny ilustrace jsou dostupné i na internetu a každý oddíl je tak může využít pro svůj program, výzdobu nástěnky, diplomů, motivaci členů apod.

Motivační prvky

Cestičky obsahují stejně jako Stezky a Plavby několik motivačních prvků propojených se symbolickým rámcem:

- ▶ Nálepky, které dítě získává za splnění aktivity (v prvním stupni jako postavy a předměty umístěné u mlýna, na paloučku a v jeskyni, v druhém a třetím stupni pak jako méně či více složité puzzle s výjevem klíčové události v příběhu).
- ▶ Nášivka na kroj v podobě lucerničky za každý splněný stupeň.



- ▶ Prestižní zkoušky za každý splněný stupeň, tzv. Nástrahy jeskyně. Jedná se o speciální zkoušky, které může splnit světluška až po dokončení lucerny. Dá se říci, že je to takové ověření, že se dokáže vyrovnat s překážkami, které pro ni jeskyně připraví. Stejně tak jako Lucince i zde mohou při některých úkolech pomoci ostatní světlušky. Bližší informace k podobě „turbánkových“ označení pro prestižní zkoušky nalezneš v kapitole „Nástrahy a Zkoušky“ na stránce 8.
- ▶ Postupové nálepky, kterými můžeme vyznačovat postup v plnění aktivit, např. na obrázku paloučku nebo na cestě lesem vyvěšeném na nástěnce.



Návaznost příběhu na aktivity v cestičce

Mnohé aktivity v cestičkách jsou zadáním či svým úvodem přímo navázané na symbolický rámec a příběh luceren. Většinou se tak děje prostřednictvím krátkého odkazu před aktivitou (v bublině od průvodce nebo textem kurzivou, která ke konkrétnímu momentu hlavního příběhu odkazuje).

Nováček

Nováček představuje základní postavy (Lucinku, dědečka a psa Broka) a světlušky se dozvídají o Kouzelné lucerně a o možnosti stát se světluškou. Stejně jako se Lucinka musí seznámit s prostředím mlýna a okolí, se světlušky učí základní skautské dovednosti a znalosti a poznávají svou šestku. Průvodcem je jim Brok, který je Lucince vždy nablízku a ve mlýně se vyzná. Příběh je postaven tak, aby mohl předcházet kterékoli lucerně. Například část o tom, jak děda vypráví Lucince o své prababičce, je možné využít jako motivaci při získávání jednotlivých luceren. Lucinčin zájem o okolí mlýna a vypytování se na světlušky může být vhodným úvodem k úkolům v Nováčkově, které jsou zaměřené na seznámení se se šestkou a rojem nebo na poznání klubovny a zvyků v roji.

Hvězdná lucerna

Jedná se o první setkání Lucinky se světem světlušek, stejně tak i světlušky získávají základní dovednosti a znalosti, které by si z roje měly odnést. V komiksovém zpracování příběhu se světlušky dovídají, co vše se Lucinka u dědečka naučila, ale také, že musela přidat ruku k dílu a jak dědečkovi, tak světluškám pomáhat.

Mimo to jsou jednotlivé oblasti cestičky uvozeny krátkým komiksem ze života patronek jednotlivých oblastí. A tak se světlušky dovídají o Hbituščině statečnosti a rychlosti, tím jsou světlušky motivovány k podobnému chování a odvaze. Hloubalka zas pomáhá Lucince poznat sebe sama, a tak se i světlušky snaží přemýšlet o sobě, jaké jsou a jak mohou být lepší. Komiksový příběh Věrušky světluškám zas přibližuje, že je důležité mít dobré kamarády a že se o ně musíme starat. Komiks o pomoci dědečkovi s bolavými zády ukazuje na to, že se světlušky mají koukat kolem sebe, kde by mohly pomoci a že existuje spousta jednoduchých věcí, kterými mohou hodně přispět. Zvídalka zas upozorňuje na to, aby si světlušky dávaly pozor na své věci a věděly, kde co mají. Komiks „Ztraceni v lese“ poukazuje na to, že si světlušky mají všimnout přírody kolem sebe, naslouchat jejím zvukům a chovat se k ní ohleduplně.

Kromě komiksových vzkazů od světlušek patronek se dají použít i další epizody z příběhu k poukázání na nějaký problém, motivování hry nebo plnění cestičky. Příhoda „Honzík a sekáč Kmitlík“ poukazuje na to, jak se děti mají, resp. nemají chovat k ostatním tvorům a přírodě. Příběh vodoměrky Šouralky mimo jiné ukazuje na to, že se máme naučit přiznat si chybu a snažit se svou chybu napravit. Komiks „Ztracená lucernička“ ukazuje na to, že si světlušky mají dávat pozor na své věci a nezapomínat (heslo: Pamatuj!), aby se jim nestalo jako Lucince, že ztratí svou lucerničku a nemohou pak svítit. Příběh Fujky pak ukazuje, že pokud jsme na své přátele zlí, tak o ně můžeme přijít. A celé chování jeskyně ukazuje na to, jak by se světlušky chovat neměly.

V prvním stupni, který předpokládá plnění nejmladšími členy, je velmi vhodné pracovat s jednotlivými komiksy jako s modelovými situacemi, dramatizovat je do podoby špatného, či naopak správného řešení a s dětmi si o jejich významu povídat:

- Proč Šouralka ublížila Věrušce?
- Proč Fujka odešla z jeskyně?
- Proč se Lucinka nemohla proměnit ve světlušku?
- Proč se Lucinka s Honzíkem ztratili v lese a jak se nakonec dostali domů?
- Jak Lucinka pomohla dědečkovi?

Měsíční lucerna

Měsíční lucerna je zaměřená na přátelství, jeho budování a pečování o něj, ale také na odpouštění a poučení se z chyb. Lucinka stejně jako světlušky, které plní cestičku, je už o něco starší, a tak si všímá více věcí.

Hbituška pomáhá Lucince při hledání želviček a orientaci v okolí. S tím souvisí i Lucinčina pomoc želvičkám z pasti. Příběh „bludičky Vějičky“ poukazuje na to, že každý se může poučit ze svých chyb a měl by se za ně omluvit a přiznat si je. Také tento příběh světluškám ukazuje snahu se zlepšit a umění odpouštět. Tento příběh úzce souvisí i s částí příběhu o Honzíkovi, kterému Lucinka nechtěla odpustit a pak toho litovala. Komiks o lezení na třešň se může použít pro modelování nebezpečných

situací, chování se při nich a pro následné ošetření zranění. Komiks „Bouřková noc“ můžeme také použít pro vyzkoušení si ošetření drobných zranění, ale také jako motivaci her o týmové spolupráci nebo o vztazích ve společnosti. Na pohybové aktivity můžeme použít komiks „Závody žízaly Plíží“, kdy můžeme plnit „sportovní“ aktivity z cestičky nebo uspořádat oddílové závody nebo táborovou olympiádu. Podobně tak „Návštěva Šouralky“, kdy Šouralka učí ostatní vodoměrky tančit, může být motivací k rozvíčkám, sportu nebo dalším pohybovým aktivitám. Komiks „Strach“ jednak představuje nebezpečné situace v lese („setkání“ se zmijemi, zacházení do míst, které neznáme atp.), ale zároveň slouží jako motivace k překonání strachu. Komiksem uvozujícím oblast „Svět okolo nás“ pak můžeme motivovat aktivity směřující na poznání okolí, zajímavých míst i vyprávění zážitků z výprav.

Modelové situace jednotlivých epizod lze opět využít k dramatizaci, otázkám k zamyšlení i k praktickému návodu činnosti:

- Proč se Honzík ne bavil s Lucinkou?
- Jak reagovala Lucinka, když se přišel Honzík omluvit?
- Co udělala Vějíčka špatného a jak to napravila?
- Proč se Vějíčka chtěla vrátit zpět ke světluškám a proč se bála?
- Kdo pomohl Lucince, když potřebovala poradit?
- Na co si máme v lese, doma, na ulici dávat pozor?
- Proč zničila jeskyně palouček?
- Jak pomáhala Lucinka dědečkovi a jak můžeš doma pomoci ty?

Sluneční lucerna

Ve třetí lucerně vrcholí boj jeskyně a světlušek. Jeskyně přitvrzuje, a tak se musí i Lucinka více snažit, aby byla světluškám platná. Lucinka už má více zodpovědnosti a musí využívat toho, co se naučila v předchozích letech. Proto i vedoucí musí umět propojit jednotlivé lucerny a podpořit tak rozvoj jednotlivých dovedností. Sluneční lucerna je vyvrcholením celé Lucinčiny cesty jako světlušky, a tak i světlušky musí ukázat, co se za jejich společnou cestu s Lucinkou naučily a co dovedou.

Lucinka se od světlušek naučila mnoho věcí, například Hbituška ji učila, jak má ráno cvičit, tím můžeme motivovat světlušky k plnění podobných aktivit z cestičky, Zvídalka jí zas vyprávěla o různých místech v okolí, což můžeme použít k motivaci při plnění aktivit z oblasti „Svět okolo nás“, nebo Mechůvka naučila Lucinku, kde co roste a jak má pečovat o jednotlivé rostliny a tvory, to můžeme použít pro úvod ke hrám na oblast „Příroda okolo nás“. Komiks, ve kterém Lucinka pomáhá pavoukovi nebo netopýru, můžeme použít jako motivaci k příkladu pomoci druhým, dobrým skutkům i chování v přírodě. Komiks o bludném kořenu ukazuje, že každý má své uplatnění, a tak si i světlušky mohou říci, čím by chtěly být a jak by pomohly ostatním.

Epizoda „Lucinka v jeskyni“ pak ukazuje na to, že v každém je něco dobrého, a my můžeme pomoci to v sobě najít. Také je to příběh, který dovysvětluje a uzavírá, proč být dobrou světluškou a že to má smysl. Úplně závěrečné komiksy, kdy se světlušky a Lucinka spolu loučí, je vhodné požit při přestupu světlušek do skautek, protože uzavírá Lucinčinu cestu světlušky, ale zároveň jí dává poselství do dalších let.

Náměty k zamyšlení, motivaci, dramatizaci:

- Je / byl strach jeskyně oprávněný?
- Pomohla bych můře Šeroprachovi z pavučiny?
- Byli tvorové v jeskyni šťastní?
- Co se stalo po tom, co přišla Lucinka do jeskyně?

ZAPOJENÍ SYMBOLICKÉHO RÁMCE DO ŽIVOTA ODDÍLU

Symbolický rámec se může použít nejen při práci se stezkou. Jeho využití je široké i v běžném chodu roje, při rituálech a rojových tradicích. Základem je seznámení se s příběhem a jeho případné upravení, rozšíření pro další použití v roji. Je důležité, aby všichni, kdo vedou schůzky a pracují se světluškami, příběh znali a mohli se na něj odkazovat bez nutnosti předchozího „nastudování“ textu. Pokud má být Kouzelná lucerna součástí roje a světlušky ji mají znát, je třeba, aby byla co nejvíce vidět, tzn. motivace her, bodování, výzdoba aj. Možnosti využití jsou široké, můžete si z příběhu vybrat část a na ní stavět. Není však žádoucí, aby byla Kouzelná lucerna nuceně všude. Je spousta tradic a rituálů, které příběh neobsahují, ale hezky se doplňují a navzájem se mohou obohatit.

Symbyly světlušek a roje

Lucerničky

Důležitým symbolem je lucerna. Výroba nebo získání lucerny mohou být pěknou tradicí po příchodu nováčka, dále se dá velice efektně využít při oddílových rituálech. Na schůzce si každá světluška může vyrobit svou vlastní lucerničku, které pak můžete použít na schůzkách a táborech.

- Jednoduchou lucerničku si může vyrobit každá světluška například z papíru (za použití hedvábného papíru a kulaté krabice od taveného sýra) nebo si nabarvit skleněnou zavařovací sklenici.
- Je také možné vyrobit lucerničky např. ze skleniček, které budou v barvě stupně cestičky, a světlušky je budou získávat a vracet podle toho, jaký stupeň plní. Aby si pak lucerničky poznaly, je možné si je označit například mašlí.
- Lucerničky, které si světlušky vyrobily nebo které získaly spolu s cestičkou, můžeme využít třeba i na schůzkách. Např. zahájíme schůzku tím, že si zapálíme lucerničky. Pokud světluška zlobí, může jí Jitřenka nebo Velká světluška lucerničku sfouknout, pokud se polepší, tak ji může zas zapálit. Schůzku pak může ukončit postupným sfouknutím lucerniček. Předtím než lucerničku sfoukne, může říct, co se jí líbilo nebo nelíbilo na schůzce a nějak ji zhodnotit.

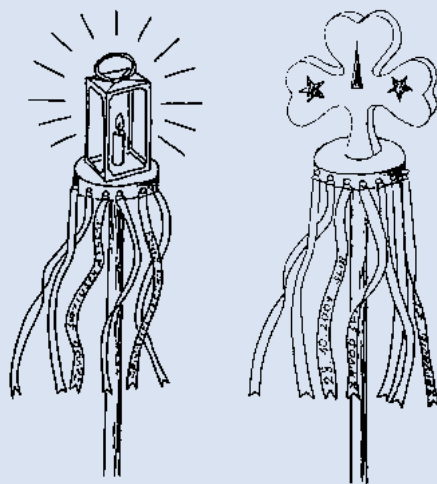
Rojová hůl

Dalším symbolem je rojová hůl. Jsou používány dva typy holí – jedna má na hlavici umístěn znak světlušek a druhá lucerničku. Pod hlavici jsou umístěny stužky světlušek, které prošly rojem, s uvedením jejich základních údajů (např. přezdívka, rok vstupu a rok přestupu). Znak světlušek a lucernička na hlavici hole světluškám připomíná, proč vlastně světluškami jsou a že mají svítit, stužky pak připomínají, že v roji a hnutí nejsou samy, že jsou všechny v jednom kruhu společně.

Rojová hůl je významným předmětem a měla by být v úctě, neměla by se často vnášet z klubovny (jen při významných situacích, např. slib aj.). Nést rojovou hůl třeba

na nástup by měla být pocta. Světlušky by se o to měly střídat nebo by měla být určena strážkyně hole, která jí má na starost, a nikdo kromě ní na ní nesmí bez požádání sáhnout. Strážkyně je určena například podle nějakého dobrého skutku, zlepšení se atd., nicméně vždy by mělo být jasné, proč jí smí mít ta nebo ona světluška. Každá světluška by měla mít šanci stát se aspoň jednou strážkyní hole.

- Jednotlivé stužky zavěšované na rojovou hůl by měly být dostatečně dlouhé, aby se na ně vešla přezdívká a roky. Záleží na roji, jakou délku si zvolí, záleží na velikosti hole a i jejím umístění např. v klubovně. Např. pokud bude hůl vysoká, asi by na ní krátké stužky vypadaly špatně, nebo pokud rojová hůl v klubovně nestojí rovně, není žádoucí, aby se stužky dotýkaly země. Délka stužek by z těchto důvodů měla být maximálně do poloviny hole.
- Stužky můžeme udržovat v jedné barvě nebo barevně rozlišovat například jednotlivé roky, kdy jsou stužky na hůl zavěšovány.
- Věnujte dobrou pozornost výběru tužky, kterou na stužky budete psát. Předem ji vyzkoušejte.
- Stužky nezapomeňte na koncích „zacelit“ opálením nebo zapožitím.
- Samotné zavěšení stužky by mělo být významnou událostí a světluška by měla mít možnost udělat sama. Možnosti, kdy zavěšování udělat, je mnoho, např. při získání cestiček, dokončení nováčka, slibu aj.
- Stužka na rojové holi zůstává i potom, co světluška odchází ke skautkám. Proto je možné, aby si světlušky na hůl zavěsily kromě stužky se svým jménem i něco jiného, co si s sebou vezmou do oddílu skautek na památku a jako připomenutí toho, co se u světlušek naučily a prožily. Můžeme udělat drobné stužky s pokřikem šestky nebo roje, s heslem nebo příkazem světlušek a tak podobně.



Pozdrav

Dobře svít!

Tento pozdrav připomíná světluškám, že mají svítit, tedy že mají pečovat o své světýlko, aby bylo jasné a čisté (aby nepohaslo jako světýlko Vějičky nebo aby ho svým chováním úplně neudusily jako tvorové z jeskyně). Také jim připomíná, že mají svítit jiným lidem a tvorům, tzn. nemyslet jen na sebe, ale rozsvěcet světýlka i v ostatních (podobně jako Lucinka v Jeskyni) a nezapomínat na dobré skutky. Tento pozdrav můžeme použít při běžné činnosti roje, kdy např. nahradíme běžné „ahoj“ na konci schůzky pozdravem a přáním „Dobře svít“, aby si světlušky i při odchodu uvědomily, že mají svítit.

Klubovna a další možnosti

Klubovnu si také můžeme vyzdobit světluškami nebo si z ní můžeme udělat palouček a tím světluškám připomínat jak příběh, tak snahu stát se dobrou světluškou. Součástí výzdoby může být i bodování, které bude motivováno příběhem Kouzelné lucerny (skládání obrázku, získávání želviček a jiných tvorů aj.), nebo postupová mapa, kam si budou světlušky zaznamenávat postup v plnění Cestičky a tím se navzájem motivovat

k jejímu plnění. Záleží jen na možnostech roje a zručnosti jeho vedoucích či starších členů, jak si dokážou s výzdobou poradit. K základnímu přetvoření klubovny často stačí jen pár jednoduchých věcí.

- Nakreslete světlušky patronky a vyzdobte jimi klubovnu. Pokud máte šestku nebo roj věkově smíšený, určete si pro každý stupeň cestičky jeden roh a ten vyzdobte motivy z daného příběhu Lucerny.
- Určete si jedno místo, kde budou mít světlušky uloženy své lucerny. Lucerny například mohou být u rojové hole, která by měla být dobře viditelná ze všech částí klubovny.
- Z klubovny udělejte palouček pomocí obrázků břízek a pampelišek a dalších kytiček a stromů.

S Kouzelnou lucernou se světlušky nemusí setkat pouze v klubovně, ale třeba také:

- V kronice – vyzdobte přední stránku motivem paloučku a světlušek.
- V bodování – při tvorbě bodování (jak na nástěnce, tak přímo pro světlušky) je možné se inspirovat kouzelnou lucernou. Vybarvování světlušek, putování po cestě k mlýnu, rozsvěcení lucerniček aj. V bodování je možné využít postupové nálepky s lucerničkou, které jsou k dispozici v nabídce TDC.
- Na diplomech za cestičky a hry – ručně malované světlušky nebo použití obrázků z cestiček oživi diplom, který si pak mohou světlušky nalepit do zápisníku. Pěkně graficky zpracované diplomy je možné získat i v nabídce TDC.

Názvosloví

V neposlední řadě je důležité použití názvů z Kouzelné lucerny a jejich přenesení na roj.

Jména postav

Používání jmen světlušek v roji slouží k lepšímu sžití a zažití příběhu a rychlému seznámení nováčků s ním.

- Velká světluška – označení pro vůdkyni roje nebo člověka, který světlušky vede. Zde záleží na zvyklosti roje.
- Jitřenka – označení pro osobu, která pomáhá Velké světlušce s rojem a jednotlivými šestkami, obvykle některá ze starších skautek nebo rangers.
- Bludička – neposlušná světluška.
- Letněnka – osoba, ke které se chodí pro radu, když už ani Velká světluška neví. Ochráňkyně roje, která svou návštěvou vždy potěší. Může to být například bývalá vedoucí roje, spřízněná osoba s rojem atd.

Názvy míst

K dokreslení atmosféry a lepšímu sžití se světlušek s příběhem i tím, o co by se měly snažit, můžeme použít i symbolické pojmenování míst z Kouzelné lucerny. A to jak na táboře, tak při běžné činnosti roje.

- Palouček je možným označením pro klubovnu nebo jiné místo, kde se roj schází.
- Jeskyně – zakázané, nebezpečné místo, např. v okolí tábora.
- Mlýn – tábor, klubovna

Slib, heslo a zákon světlušek

Slib, heslo a zákon je jedna z prvních věcí, co učíme naše nováčky, když přijdou do roje. Snažíme se jim tím ukázat směr, kterým by světlušky měly jít, jak by se měly snažit chovat. Ovšem k tomu, abychom to světluškám dokázaly dobře předat, musíme těmto slovům rozumět i my sami, ale hlavně se tak sami musíme chovat. Světlušky dají hlavně na osobní příklad, a proto by jim Jitřenky a Velké světlušky měly jít příkladem.

Slib světlušek

„Slibuji, že se budu snažit hledat Pravdu a Lásku, být prospěšná své vlasti a zachovávat zákon světlušek.“ Dobrovolně:
„K tomu mi dopomáhej Bůh.“

Chceme-li, aby světlušky žily podle slov slibu, je nutné, aby těmto slovům rozuměly. Pokud chceme k něčemu zaujmout nějaký postoj (vztah), je nutné to nejdříve co nejlépe poznat. Pokusíme se tedy zamyslet nad tím, co slova slibu světlušek znamenají.

Slib světlušek má, jak nám připomínají dva zdvižené prsty představující zvědavá tykadla v pozdravu světlušek, dva body a začíná úvodní formulkou „**Slibuji, že se budu snažit**“. Světlušky neslibují na svou čest, ale pouze slibují „vynasazení se“, tedy tu nejlepší snahu. U světlušek je rozvoj vůle teprve na počátku, a proto chtějí po nich slibování na svou čest, na nejvyšší hodnotu, by bylo nevhodné. Již nejlepší snaha je dostatečně náročným úkolem.

První bod slibu hovoří o „**nejvyšší Pravdě a Lásce**“, kterou společně světlušky hledají. To má v sobě skryto, že na těžký úkol hledání není světluška sama. Slovo „nejvyšší“ dodává absolutní váhu a to, že výš už nic není, je vcelku pochopitelné. Slova „Pravda a Láska“ může vyvolávat různé představy, nejčastěji se do nich promítá personifikace z pohádek. Fantazie dětí zde nemá hranic. Mohou to např. být dvě sestřičky držící se za ruce, jejichž síla je právě v tomto spojení. Pokud se zamyslíme, co je Pravda (pravidla, zákon, hodnoty...) a Láska (sesterství, mít rád svou rodinu, kamarády, být na ostatní hodný, mít rád přírodu a výtvořiny ostatních...), a povídáme si o tom se světluškami, napadne je jistojistě pohádkové Dobro. A pod tímto sjednocujícím, dětmi velmi snadno pochopitelným názvem také nejvyšší Pravdu a Lásku budou rády hledat. Věřící světlušky ví, že absolutně nejpravdivější bytostí a nejčistším zosobněním lásky je pro ně Bůh.

Druhým bodem světluška slibuje „**být prospěšná své vlasti a zachovávat zákony světlušek**“. Světluška v první části tohoto bodu vyjadřuje toužebné přání být prospěšná, tedy co nejlépe pomáhat a činit jen dobré vlasti. Slovo vlast v sobě ukrývá nejen nám všem známé bližní, tedy ty nejbližší rodiny, sestřičky, brášky a všechny ostatní, ale i přírodu a cenné výtvořiny lidské, tedy všechny a všechno kolem nás. Přání být tou nejlepší světluškou jistě nejlépe pomůže zachovávání pravidel pro dobrou světlušku, tedy zákon světlušek. Snaha o jeho zachovávání je pak obsažena v druhé části bodu slibu světlušek.

Zákon světlušek

1. Světluška vždycky mluví pravdu.
2. Světluška je poslušná.
3. Světluška pomáhá jiným.
4. Světluška je statečná a veselá.
5. Světluška je čistotná.

Slibem se světluška zavázala „zachovávat zákony světlušek“. Aby tato snaha byla co nejvíce naplněna, je třeba, aby světluška slovům svého zákona rozuměla.

Prvním bodem zákona „*Světluška vždycky mluví pravdu*“ se světluška zavazuje k žití v pravdě. Tento bod by možná měl znít „světluška je pravdivá“. Od základní pravdomluvnosti vede cesta k celkové pravdivosti života světlušky. Nejen tím, že mluví pouze pravdu, ale i svým chováním, ze kterého vytěsňuje vše, co není fér, dává sobě i ostatním najevo, že je dobrou světluškou.

Poslušnost z druhého bodu zákona „*Světluška je poslušná*“ neznamená žádné slepé poslouchání rozkazů, ale přijímání nabízených zkušeností a moudrých rad od zkušenějších. Světluška by měla poslouchat rady nejen Velké světlušky, ale samozřejmě rodičů a prarodičů, a nesmíme zapomínat ani na učitele. Naslouchat však může například i radám starší světlušky z roje, která má zkušenosti v určité situaci. Zkušenější radí světlušce proto, že mu na ní záleží a nechce, aby se dostala do jakýchkoliv potíží nebo se dokonce ohrozila na zdraví či životě. Moudrá světluška to ví a na radu zkušeného, který umí předvídat problém, vždycky dá.

Pomoc jiným obsažená v třetím bodu zákona „*Světluška pomáhá jiným*“ je symbolickou rolí světlušky. Svítí ostatním na cestu, aby při putování po stezce života neklopýtli. Konání dobrých skutků vede světlušky k rozvíjení skautského principu povinnosti vůči druhým. Ze začátku je velkým úspěchem jen to, že si světluška vzpomene na každodenní vykonání něčeho dobrého pro ostatní.

Čtvrtý bod zákona zní „*Světluška je statečná a veselá*“. Při snaze stát se dobrou světluškou je do cesty kladeno mnoho překážek. K překonávání těchto překážek je třeba spousta odvahy. Největší díl odvahy spočívá v překonávání vlastních slabostí a nedobrých vlastností a (zlo)zvyků. Naštěstí na překonávání překážek není světluška sama, překonává je společně se svými sestřičkami z roje. S dobrou náladou a s radostí a úsměvem je překonávání překážek o dost snazší. Rozdáváním radosti světluška navíc pomáhá ostatním. Je to právě to světlýlko z její lucerničky.

Poslední pátý bod zákona ukládá světluškám to, že dobrá „*Světluška je čistotná*“. Malé slečny si jistě rády potrpí na to, aby byly čistoučké a voňavé. Ale nejen tělesná čistota postačí. Aby světluška mohla ostatním svítit na cestu, je nutná mít svou lucerničku perfektně čistou. O čistotu své lucerničky by každá světluška měla co nejúzkostlivěji dbát. Pokud se lucernička zašpiní, je třeba ji co nejdříve vyčistit. S tím světlušce rády pomáhají sestřičky z roje a hlavně vůdkyně roje. Zašpinit si světluška může svou lucerničku např. špatným jednáním nebo tím, že nedodržuje některý z předchozích čtyř bodů zákona světlušek.

- Využijte zpracování z Nováčka, kde je přímo pro světlušky zákon vysvětlen a ukázán na příkladu ruky. Tu si každá světluška může obkreslit do deníčku, na nástěnku apod. a jednotlivé body zákona si do ní dopsat.
- Na jednotlivé body zákona najdete mnoho příběhů v Kouzelné lucerně, které můžete použít jak k poukázání na tuto skutečnost, tak k motivaci nějaké činnosti se zákonem spojené.
- Příběhy přímo zpracované na body zákona můžete najít také v příběhu Kouzelné lucerny od Radka Kučery. Tyto příběhy můžete, s drobnými úpravami, hned použít a přečíst si je na schůzkách, kdy po čtení může následovat aktivita spojená se zákonem a příběhem.
- Kromě čtení a povídání je také dramatizace vhodným prostředkem, jak světluškám zákon přiblížit. Zahrajte si se světluškami divadlo na situace, jak by se dobrá světluška měla chovat a jak by se naopak ve stejné situaci chovat neměla.
- Vhodnou formou pro připomenutí zákona mohou být písničky Zákon světlušek na melodii známých písničků.

Zákon světlušek 1 (melodie Pec nám spadla)

C G7

Náš zákon má pět svých bodů, jak na ruce prstů mám.

C

Všechny si je pamatuji, všechny body dobře znám.

Světluška vždy mluví pravdu, k pravdě vždycky chce se znát.

Nezapírá, pravdu mluví, jenom nikdy nechce lhát.

Světluška vždy poslušná je, to ví každou chvíličku,

neodmlouvá, nezarmoutí tatínka a maminku.

Dobré slovo, úsměv milý druhým radost působí.

Pomáhá, jak nejlíp umí, doma nikdy nezlobí.

Při práci i na výletě, statečné jsme veselé.

Hezký úsměv, radost v srdci každému vždy neseme.

Čisté tělo, čisté srdce, pátý zákon světlušek.

Ted' jsme vám to dokázaly, že náš zákon má pět vět.

Zákon světlušek 2 (melodie Když jsem já šel)

G

Já tě prosím mé milé sluníčko,

D

nežli zajdeš, pomoz mi maličko.

G C D

Ať neumím nikdy lhát,

D G

aby mě měl každý rád.

Já vás prosím, ptáčky chocholátí,

co poslušně jdete domů spátí,

do hnízdečka v stromoví,

ať poslouchám jako vy.

Já tě prosím, studánečko milá,

abych jak ty vždycky čistá byla.

Kdo chce mojí vodu pít,

ať se může osvěžit.

Já vás prosím, mé milé květinky,

modré zvonky, bílé kopretinky,

ať jako vy přátelé,

hledím na svět vesele.

Heslo světlušek

Heslo světlušek „**Pamatuji**“ určitě každému vnukne otázku: „Na co by měla světluška pamatovat?“ Už to, že si světluška tuto otázku nebo otázku v podobě „Pamatuji?“ položí, je velmi přínosné z hlediska osobního rozvoje vůle. Na co by tedy měla světluška pamatovat? Určitě na to, zda je v každé chvíli dobrou světluškou, zda dodržuje pravidla daná zákonem světlušek, zda se snaží naplňovat obsah slibu světlušek a v neposlední řadě i příkaz světlušek. Pamatovat je také třeba, zda nemůžu ostatním dobrým skutkem pomoci a tím jim udělat radost. Heslo světlušek je připomínkou, hlídačem vůle.

Příkaz světlušek

Příkaz světlušek „**Bud' lepší dnes než včera**“ vyjadřuje přání být den ode dne stále lepší a směřovat k ideálu dobré světlušky. Nese v sobě radu snažit se stále rozvíjet a po překonání jedné životní překážky se připravovat na překonávání té další.

- Každá světluška si například může vybrat činnost, ve které se chce zlepšit, a to si každý den zaznamenávat. Nebo si můžete určit společný šestkový cíl a své snažení zaznamenávat například na nástěnce.
- Příkazem lze také „motivovat“ snahu o dobré skutky. Aby světluška byla lepší než včera, měla by každý den udělat dobrý skutek, aby její lucernička svítila ještě jasněji.

Rituály

Rituály jsou neodmyslitelnou součástí života roje. Rituálem můžeme nazvat nějakou tradici, zvyklost, která se dělá při určitých příležitostech, má svá pravidla, ale zároveň je možné ji obměňovat. Rituály bývají nejčastěji součástí nějaké významné události v roji např. přijímání nováčků, slibování nebo přestup ke skautkám. I tyto události lze motivovat Kouzelnou lucernou, ovšem zvláště v těchto případech je nutné postupovat nenásilně a využívat hlavně symboly spojené s příběhem i světlušáctvím jako takovým.

Přijímání nováčka

Každý nový člen roje by se měl náležitě přivítat. Pro nováčka může mít každý roj připravenou jinou věc. Někde je zvykem, že obdrží šátek, jinde může být, že si může pověsit svou stužku na rojovou hůl. Udělejte si slavnostní schůzku nebo výpravu a na ní nováčka přivítejte. Můžete se inspirovat příběhem Kouzelné lucerny a udělejte vzájemné představení všech světlušek.

- Rituál může vypadat např. takto: V podvečer na vybrané místo (např. kousek od klubovny) připravte rojovou hůl a připravte si stužky pro nováčky. Starší světlušky si zapálí lucerničky a vedou nováčka na určené místo, kde na ně čeká Velká světluška. Nová světluška si na rojovou hůl připevní svou stužku, představí se a něco o sobě řekne. Pak obejde všechny ostatní světlušky (ty nemusí být v těsné blízkosti rojové hole, ale mohou se i trochu vzdálit a nováček je vyhledat podle světla lucerničky), které ji přivítají, představí se a něco o sobě řeknou.

Získávání cestiček

I získání cestiček by měl doprovázet nějaký rituál, aby světluška jen tak cestičku nedostala, ale nějak si ji zasloužila.

- Jedním z možných způsobů může být noční výprava nebo výlet, který se protáhne do večera. Cesta může být motivována příběhem z Kouzelné lucerny o Mařence a příběhem, jak Lucinka našla lucerničku, kdy si děti vždy zahrají nějakou krátkou hru. Když se blížíme k místu, kde jsou lucerničky a cestičky připraveny, mohou jít světlušky po nějaké stopě až na místo, kde svítí rozsvícené lucerničky v barvách stupně a u nich jsou cestičky. Pokud už světluška nějaký stupeň plnila, má s sebou svou lucerničku, kterou má také rozsvícenou. Poté si každá světluška najde tu svou novou lucernu, kterou si spolu s cestičkou vezme a tu starou nechá na místě.

Sněm světlušek

Každý roj má slavnostní chvíle nebo okamžiky, kdy je potřeba se sejít a něco probrat. K tomu slouží sněm světlušek. Například „volba“ šestnice, předávání nášivek za splnění cestiček nebo prostě povídání o činnosti roje.

- Velká světluška vybere vhodné místo (může to být již tradiční nebo pokaždé jiné místo), na kterém může být oheň, ale nemusí. Světlušky si rozsvítí své lucerničky od Velké světlušky, Jitřenky nebo od rojové hole a v tichosti se vydají na určené místo. U ohně si mohou sfouknout lucerničky a může proběhnout to, za jakým účelem byl sněm svolán. Poté si opět světlušky zapálí lucerničky a vydají se zpět.

Slib

Před slibem je podstatná rozmluva Velké světlušky nebo Jitřenky se slibující světluškou. Ta by měla směřovat hlavně k tomu, aby světluška věděla, co a proč slibuje. Mimo to je možné využít příběh Kouzelné lucerny (a jednotlivé části podle toho, kterou lucernu světluška zrovna plní) k tomuto rozhovoru: Budeš se snažit jako Lucinka chránit vše okolo sebe? (záchrana Kmitlíka, Chamtíka, Zlobivce, Šeropracha aj.) Budeš pomáhat ostatním a vyhledávat k tomu příležitosti? (pomoc dědečkovi a světluškám)

Slib je velkým krokem v životě světlušky a tento okamžik by měl mít i náležitou atmosféru. Obvykle má každý roj svou zvyklost, jak slib světlušek probíhá, jestli u slibového ohně nebo jinde, jestli jsou u slibu přítomny i ostatní světlušky nebo se jedná jen o soukromou záležitost. Možností pro světlušky je také slibovat na rojovou hůl, která je nejvyšším symbolem roje.

- Světlušky, které už mají po slibu, stojí okolo ohně. S nimi tam stojí i Velká světluška s rojovou hólí. Jitřenka s rozsvícenou lucerničkou přivede do kruhu světlušky, které jsou připraveny slibovat, ty slibují na rojovou hůl. Po slibu obejdu kruh a s každou světluškou se pozdraví a poté se do kruhu také zařadí.
- Na rojovou hůl je možné zaznamenat, kdy jednotlivé světlušky slibovaly. A to třeba na stužku nebo na samotnou hůl, kam si to může napsat sama světluška.

Přestup světlušek ke skautkám

Stejně jako by měl být přivítán nováček v roji, tak by se s ním roj měl i rozloučit, když cesta světlušky končí. Opět se meze fantazii nekladou. Vhodným prvkem, který je možné využít i zde, je lucerna. Stejně jako v příběhu Kouzelné lucerny i světluška musí svou lucerničku odevzdat/schovat zpět.

- Udělejte například cestu ze svíček, u každé svíčky se světluška může o sobě něco pěkného dozvědět nebo jí můžete něco popřát. Na konci cesty bude čekat Velká světluška s ostatními světluškami, ty se s ní rozloučí. Velké světlušce odevzdá svůj šátek a šňůrku, společně naposledy zakřičí pokřik a bývalá světluška si sfoukne svou lucerničku a vrátí jí Velké světlušce.

Písně a pokřiky na motivy symbolického rámce

V programu světlušek mají velký význam také písně a pokřiky. I zde se můžeme inspirovat symbolickým rámcem a těmito písněmi a pokřiky ho podpořit.

Písně

V příběhu O Lucince a Kouzelné lucerně najdeme mnoho veršů, které může šikovný vedoucí převést do popěvku. Také je možné je využít k pohybovým písničkám nebo například na rozcvičky.

- **Hymna světlušek** (viz též Cestičkou světlušek 1. díl str. 34)

Sviť, jen dobře sviť, sviť všem na cestu v tmách,
sviť, jen dobře sviť, jak maják ve vlnách.
Tvé světlo ať svítí všem ze vsí i měst.
Ten najde svůj cíl, kdo světlem dá se vést.

Sviť, jen dobře sviť a dál na stráži stůj,
sviť, jen dobře sviť, to teď je úkol tvůj!
Sviť do písku řekám, sviť do tůní blat!
Tam, kde vládne stín, ty světlem chtěj se stát!

- Písničky na budiček a rozcvičku na motivy světlušek

Rozcvička (melodie Citronky)

Dobré ráno, dobrý den,
pojdte, holky, všechny sem,
Hbituška nás svolává
na rozcvičku dokola.

Jedna ručka, nožička,
tancujeme do kolečka,
protáhneme tykadla,
promnem naše kukadla.

Hlavu sem a hlavu tam,
takhle já se zamotám.
Natáhneme křídélka,
ať jsou pěkně hladoucká.

Jedna nožka, druhá nožka,
podupu si jak stonožka.
Křídélkama zamávám,
poletím sem a ty tam.

Rozcvička (melodie Citronky)

Svítlí svítí sluníčko,
vstávej malá světluško,
promni očka, tykadla,
ukaž nám svá kukadla.
Poletíme po paloučku
pomalu a polehoučku.
Najdeme si kapku rosy,
projdeme se skrz ní boky.
Radostně si zazpíváme
s písničkou den přivítáme.

- Pohybové písničky na motivy světlušek

Světluško, sviť, pomáhej! (melodie Travička zelená)

1. Jsme svě - týl - ka pod bří - za - mi pojd' a toč se tan - cuj s ná - mi.
Uč se, sviť a po - má - hej, ne - za - po - meň na náš rej!

2. Na pa - lou - čku pod hvěz - da - mi má - me dnes - ka vel - ký rej.
Vi - tá - me tě me - zi ná - mi, svět - luš - ko sviť, po - má - hej!

1. Jsme světlýlka pod břízami

Úkrok stranou (lichý doprava / sudý doleva), přísun, úkrok zpět, přísun. Krok dopředu, přísun, krok zpět, přísun.
pojd' a toč se, tancuj s námi.

Dvojice / trojice se chytí za ruce. Ve dvojici se otáčí oba k sobě, ve trojici otáčí prostřední (sudý) oba vedle stojící.
Uč se, sviť a pomáhej,

Tlesknutí – lichý vlevo, sudý vpravo (pokud vedle někdo stojí, tleskne si s ním). 2. tlesknutí opačně – lichý vpravo, sudý vlevo. Mávání nad hlavou.

nezapomeň na náš rej!

Otočka kolem své osy.

2. Na paloučku pod hvězdami,

Úkrok stranou (lichý doprava / sudý doleva), přísun, úkrok zpět, přísun. Krok dopředu, přísun, krok zpět, přísun.

Máme dneska velký rej.

Dvojice / trojice se chytí za ruce. Ve dvojici se otáčí oba k sobě, ve trojici otáčí prostřední (sudý) oba vedle stojící.

Vítáme tě mezi námi,

Tlesknutí – lichý vlevo, sudý vpravo (pokud vedle někdo stojí, tleskne si s ním). 2. tlesknutí opačně – lichý vpravo, sudý vlevo. Mávání nad hlavou.

Světluško, sviť, pomáhej!

Otočka kolem své osy.

Veselé světlušky (melodie Šla Nanyňka do zeli)

Světlušky jsme veselé, veselé, veselé,
dobře víme, co chceme, co chcem dělat:

Hrát si, zpívat, závodit,

z každé služby

radost mít.

Já i ty, já i ty chceme dobře svítiti!

Stoupneme si čelem do kruhu, ruce v bok

Světlušky jsou veselé – krok sun krok vpravo

dobře víme, co chceme – krok sun krok vlevo

hrát si, zpívat – stojíme, ruce v bok, natáčíme se doprava a doleva

závodit – zadupeme

z každé služby – opět natáčení

radost mít – zadupeme

já – ukážeme na sebe

i ty – ukážeme na sousedku vpravo (podruhé vlevo)

chceme dobře svítiti – otáčíme se na místě a jakoby držíme lucerničku

- Písnička na patronky jednotlivých oblastí

Kouzelná Lucerna (melodie Beruško, půjč mi jednu tečku)

C Ami F G

1. Světluško, půjč mi lucerničku, poletím s ní po paloučku,

C Ami F G C

posvítím s ní srnečce, pampelišce, berušce.

2. Moje jméno Hbituška je, kotrmelec – to je moje.

Stojka, dřep i rozcvička, protáhnem si tělíčka.

3. Věřuška jsem, všechny zdravím, kamarádům „Ahoj“ pravím,
co je víra, řeknu vám, své srdce na dlani mám.

4. Měchůvka jsem, v lese chodím, po louce i k řece letím.
Vím, co dělá kouloušek, modřín, hřib i papoušek.

5. Tahle světluška všechno ví a to, co ví, nám všem hned poví.
Zvídalka – to jméno má, na všechny se usmívá.

6. Zlatuška – světluška hodná, dobré skutky ráda koná,
druhému vždy pomůže, když už dál jít nemůže.

7. Hloubalka ta ráda pozná, kdo jsi ty a kdo zase já,
kdo hodný a kdo zlý je, jak se strachem se bojuje.

8. S kouzelnou mou lucerničkou, proletím se touhle loučkou
cestu druhým ukázat, dobrým lidem radost dát.

● Další písničky

- Pohybová písnička Zapadlo slunko (celý text a noty viz Cestičkou světlušek 1. díl str. 50, popis pohybů – Broučci a práce s nimi str. 150)
- To moje skautské světýlko (viz Cestičkou světlušek 2. díl str. 130)
- Pochod světlušek (viz Cestičkou světlušek 2. díl str. 42)
- Štafeta Svatojáneků (viz Broučci a práce s nimi str. 151)
- Tanec světlušek (Broučci a práce s nimi str. 149)

Pokřiky a básničky na motivy příběhu

V Kouzelné lucerně najdeme mnoho básniček., které můžeme využít při dokreslení atmosféry některého z rituálů nebo při zakončení schůzky, ale také na pohybovou hru nebo trénování paměti.

- Pokřiky na sněm světlušek (viz O Lucince a Kouzelné lucerně str. 28, str. 41)

Jsme světýlka pod břízami,
pojď a toč se, tancuj s námi.
Uč se, sviť a pomáhej,
nezapomeň na náš rej.

Březový palouk se žlutými kvítky
a na něm stříbrné měsíční nitky,
tancuje celý les, tancuje louka,
Letněnka teplo své do nás všech fouká.

- Zahájení roku, přijímání nováčka (viz O Lucince a Kouzelné lucerně str. 73)

Rozsviť, milá světluško, rozsviť celý svět,
aby naše Lucinka, našla cestu zpět,

v srdíčku jí nepřestávej doutnat, krásný plamínku,
ať potěší tím, co umí, tatínka i maminku.

Věruška: „Umí se starat o ty, co má ráda.“

Zlatuška: „Uzdravit duši i bolavá záda.“

Hbituška: „Létat a tančit jak jedna z nás.“

Mechůvka: „Těšit se z přírody i z jejich krás.“

Zvídalka: „Nezabloudí v temném lese.“

Hloubalka: „Dobrý plamen v sobě nese.“

- Zakončení roku, schůzky (viz O Lucince a Kouzelné lucerně str. 149)

Měsíčku na nebi, hvězdičky hlídej,
aby se vrátily do tvé ohrádky,
Lucinko, za rok se k nám zase přidej
do naší zářivé zlaté pohádky.

V loučení smutném je i naděje,
že se k nám vrátíš, než se naděješ!
Dotkneš se přívěsku, budeme u tebe,
proto už nesmutni a vyskoč do nebe!

- Přestup (viz O Lucince a Kouzelné lucerně str. 214)

Lucinko, nesmutni, máš nás v srdíčku,
navěky v tobě budeme zpívat,
zabroukej s námi poslední písničku,
otři si slzičky a pojď se dívat!

Naposled zamávej světluščí lucernou,
zakmítej křídélky, vánek tě vynese,
pamatuj na každou chvíličku kouzelnou,
radost ti do srdce pokaždé přinese.

Hry navazující na motivy příběhu

Příběhem lze motivovat i klasické hry, které se v rojích hrají. I touto malou změnou můžeme napomoci tomu, že si světlušky příběh lépe zažijí a prožijí.

- **Kde je lucerna?** Do mřížky jsou umístěny obrázky a světlušky se snaží zapamatovat jejich umístění. Paměť se ověřit tak, že se světlušky pokusí do svých prázdných mřížek všechny obrázky překreslit na správná místa.
- **Rozsvěcení světýlek.** Možno použít i jako noční nebo večerní hru. Na jedné straně území jsou svíčky, příp. ohniště, světlušky mají rozsvícené svíčky, které chrání proti větru, ale také proti tvorům z jeskyně (představují je vedoucí), kteří jim chtějí jejich světýlko sfouknout. Úkolem světlušek je rozsvítit co nejvíce světel na druhé straně.
- **Záchrana mravenečků.** Rychlá běhací hra o to, kdo nasbírá nejvíce mravenečků. Podobně jako Mařenka zachránila mravenečka, se i světlušky snaží zachránit co nejvíce mravenečků. V území jsou rozházené obrázky mravenečků

různé bodové hodnoty podle toho, jak velkou pomoc potřebuje. Světlušky vždy sbírají po jednom obrázku, který musí donést za hranice území.

- **Chytání lucerny (Na Šeropracha).** Světlušky si hází míčem nebo létajícím talířem (frisbee). Kdo ho nechytne, získává trestný bod a jedno písmenko z Šeropracha (můry, která chtěla lucernu rozbít), z koho se stane Šeroprach, tak vypadává.
- **Dorozumívání se se želvičkami.** Posílání vzkazu pomocí pantomimy. Světluška si přečte vzkaz a snaží se ho přetlumočit ostatním pomocí pantomimy. Hru můžeme provést i jako soutěž týmů ve „štafetě“, kdy máme dvě a více družstev. Světlušky z jednoho družstva stojí v řadě za sebou s odstupem min. 10 m. První si přečte vzkaz a pantomimicky ho předvede dalšímu a tak to pokračuje dál až na konec, kdy poslední má vzkaz napsat. Můžeme také střídat pantomimu a kreslení.
- **Stavění / oprava paloučku.** Soutěž o co nejhezčí, nejpracovanější domečky z přírodnin u kořenů stromu v lese.



Symbolický rámec Čolka a Žabky

ÚVOD DO SYMBOLICKÉHO RÁMCE ČOLKA A ŽABKY

Proč třetí varianta stezky?

Vzhledem k silné roli symbolického rámce ve výchovném programu vlčat a světlušek nastala při jeho rozvoji potřeba vytvořit takovou verzi stezek, která bude použitelná pro vodní skauty, koedukované oddíly či takové oddíly, které z jakéhokoliv důvodu nechtějí pracovat se základními symbolickými rámci Knihy džunglí a Kouzelné lucerny. Ve spolupráci s Hlavním kapitanátem vodních skautů tedy došlo k zúročení zkušeností mnoha vodáckých oddílů s výchovou nejmladších při hře na námořníky a vedle Stezky vlčat a Cestičky světlušek tak vznikly Plavby vodáckých vlčat a žabiček.

Hlavním viditelným rozdílem je především symbolický rámec, po metodické stránce se Plavby dále liší možností uplatnění pro oba kmeny (chlapecký a dívčí) a jsou tak **využitelné i v koedukovaných výchovných jednotkách**. Dalším rozdílem je jen poměrně **volná stavba příběhu**, který lze obměňovat a doplňovat podle potřeb oddílu, schopností vedoucích, aktuálně známého filmu s námořnickou tematikou apod.

Vnitřní struktura Plaveb je však shodná se Stezkou vlčat a Cestičkou světlušek – dělení do tří, resp. čtyř stupňů, základní aktivity, způsob plnění, motivační prvky, pres-tížní zkoušky, rozvíjené kompetence atd. Tam, kde se náplň stezky a cestičky navzájem liší, obsahují Plavby znění pro oba kmeny – zejména v Nováčkovi (slib, zákon, znak, heslo apod.). Plavby obsahují navíc pouze několik aktivit určených pouze vodním vlčatům a žabičkám (jsou graficky odlišené modrou kotvičkou). Proto mohou Plavby vedle vodáckých oddílů využít i všichni vedoucí vlčat a světlušek, kterým se – byť jen momentálně – zdá námořnický symbolický rámec přitažlivý.

Námořnický symbolický rámec není nic nového – je to jeden z prvků, kterým se vždy lišilo provádění skautské výchovy vodními skauty od ostatních. Vodní skauti ve svých počátcích vlčata neměli a po roce 1945 byly šestky vlčat při vodních oddílech spíše jen inkubátory nových členů. Teprve když v 60. letech z oddílů vznikaly přístavy (střediska) a vlčat i světlušek v nich bylo náhle tolik, začal pro ně Hlavní kapitanát vodních skautů hledat nosný výchovný program. Tehdy se vodním světlušek začalo říkat žabičky, vlčata si název ponechala ve významu malí nebo budoucí mořští vlci. Symbolický rámec Knih džunglí a Broučků se sice jako závazný uplatňoval, ale jen ve zkráceném čase, a byl dále doplňován „hraním na námořníky“. V 90. letech se již symbolické rámce pro pěší vlčata a světlušky jevíly vodákům jako násilně zařazované, a proto byly hledány různé další motivační příběhy. Právě v té době byla vydána první „stezka“ vodních vlčat – Lodní knížka žabiček a vodních vlčat a bylo doporučeno, aby vodní vlčata a žabičky byly vedeny jednotně podle metodiky vlčat včetně odborek pro tento věk – vlčků. A tak i když byl námořnický symbolický rámec u vodních skautů vždy uplatňovaný, teprve nyní vzniká první oficiální a plnohodnotná verze výchovného programu také pro vodní vlčata a žabičky.

Symbolický rámec Plaveb

Symbolickým rámcem Plaveb jsou příběhy **sourozenců Čolka a Žabky**, jejichž rodiče se rozhodli děti svěřit jejich dědečkovi, zasloužilému námořnímu kapitánovi. Děda sice žije na chalupě v české vesnici, ale vlastní **jachtu Diamond** kotví v italském přístavu Bari. Když svá vnoučata u rybníka za chalupou připraví v nezbytných znalostech a dovednostech, vezme je s sebou na Diamond, aby s jeho stálou posádkou postupně absolvovala plavby Středozemním mořem, Atlantským oceánem a konečně i Tichým a Indickým oceánem. Tyto plavby se konají postupně vždy o prázdninách, takže je v nich přirozeně zakomponován časový a věkový posun mezi jednotlivými stupni.

Postavy symbolického rámce

Čolek a Žabka jsou vlastními nositeli příběhu, zastupují zde vlče, světlušku či žabičku, která si plavbu plní. Pro oba sourozence, vyrůstající ve městě, je pobyt na dědově venkovské chalupě dobrodružstvím. Děda býval úspěšným námořním kapitánem, a tak jim místo pohádek vypráví historky ze svého života. I proto Čolek s Žabkou touží s dědou vyplout na moře, což se jim nakonec po důkladné přípravě podaří. S překvapením zjišťují, že i když už jsou na palubě, musí se stále něčemu novému učit. Nejsou žádní „svatoušci“, kromě dobrých vlastností mají i své chyby, na které je upozorňují ostatní postavy příběhu v jednotlivých epizodách, a tak své omyly postupně napravují. Charaktery Čolka a Žabky nejsou striktně odlišné, v jednotlivých situacích je jednou lepším Čolek, podruhé Žabka. Nemůže tak dojít ke zjednodušení „takováhle jsou děvčata, takováhle kluci“.

Jako **průvodci** jednotlivými oblastmi slouží členové posádky Diamondu. Každý z jejich členů je charakteristický svými vlastnostmi i svou podobou. Jejich profil je vybrán tak, aby si v nich vlčata a žabičky mohly vybavit někoho blízkého ze svého oddílu nebo přístavu. Na rozdíl od Stezky a Cestičky v ní nejsou jen mužské nebo jen ženské postavy, ale jak pánové, tak odvážné dámy:

Děda Jack v Plavbách nahrazuje Akélu či Velkou světlušku. Je zkušeným námořníkem, autoritou pro posádku a současně milujícím dědečkem.

Hugo je první lodní důstojník, vystudoval Námořní akademii a po kapitánovi je na lodi nejzkušenějším. Je silný, chytrý, ničeho se nebojí, a proto je průvodcem v oblasti „Co umím a znám“.

Jonáš je veselý chlapík, mladý, ale sečtělý. O věcech hodně přemýšlí, dokáže vždy poradit, rád si povídá. I proto je průvodcem v oblasti „Kdo jsem“.

Majdalenka je nejmladší členkou posádky hned po Žabce a Čolkovi. Je veselá, vtipná, nezkaží žádnou legraci a někdy si i s dětmi ráda zarošťačí. Je samozřejmou průvodkyní oblasti „Můj kamarád“.

Joe je loďmistrem, kuchařem, údržbářem, zkrátka takovou „maminou“ Diamondu. Zná všechna zákoutí lodě a povinnosti, které k námořnickému životu patří – proto je průvodcem oblasti „Můj domov“.

Očko je mladá dáma, zvědavá a zívá, věčně ve strážním koši. Svůj dalekohled nedá z ruky a ví o všem, co se kde šustne. Provází oblastí „Svět okolo nás“.

Pepék toho už mnoho prožil, dokonce ztroskotal a nějakou dobu žil na tropickém ostrově. Zná kdejakou rybičku i rostlinu, rád učí, jak se v přírodě sám/sama o sebe postarat, a proto provází oblastí „Příroda kolem nás“.

Kromě průvodců jsou na palubě Diamondu i další bytosti (někdy hodnější, někdy zlomyslnější), které odlehčují jinak zdánlivě tvrdý námořnický život a nabízejí prostor k možným rozšířením základního příběhu:

Pes Kryštůfek, původním povoláním loďní záchranářský pes, je věrný svému pánovi, a proto s ním tráví život na lodi i na výměnku. Rasou je nespíše český voříšek a Žabku i Čolka zná od mala. Pomáhá dědovi nejen hlídat chalupu, ale i předávat Čolkovi a Žabce spoustu zkušeností. I proto je průvodcem v Nováčkovi, kterého by měl zatraktivnit malým dětem právě svým zvířecím původem. Radosti a strasti života na palubě ale prožívá s dětmi i v dalších stupních.

Lodní krysy jsou na každé lodi, a tedy i na Diamondu. Žijí celkem spořádaně a ožívují temné kouty. Jejich služebním úkolem by bylo opustit loď jako první, kdyby se potápěla. Lze jich využít při výchově k samostatnosti – „takovýhle binec, jako máte ve stanu, by na Diamondu nesnesly ani lodní krysy“.

Papoušek patří ke každé lodi. Nejvíce času tráví s dědou v kajutě, občas se prolétne po palubě, ale neuletí, protože ví, že lepší krmení než na Diamondu by nesehnal. Není nejmladší, už toho hodně zažil, a tak mu občas ze zobáku vyletí i nějaké to „krrrucci!“.

Nikdo neví, zda na Diamondu je nebo není **lodní strašidlo**. V každém případě je to však právě ono, na které lze stále svádět „to já ne, to ono“. Strašidlo ukradne tričko, udělá nepořádek, nastaví nohu, připálí čaj, odváže člun, nevzbudí na hlídku či děsí ve tmě. Lodní strašidlo však straší jen do té doby, dokud si Čolek s Žabkou neumějí či nechtějí věci vysvětlit přirozeným způsobem. Když to dovedou, přestává být strašidlo pouhou výmluvou jejich slabosti a nedokonalosti a stává se spojencem.

Stručný děj Plaveb

Aby se Čolek s Žabkou vůbec mohli vydat na plavbu na mořské jachtě, musí je v **Nováčkovi** děda nejprve připravit. K tomu se výborně hodí rybník Kačeňák za chalupou, kde si Čolek s Žabkou vyzkoušejí plavání, jízdu na pramici, používání plovací vesty i bot do vody a dalších věcí. Pomocníkem jim je i pes Kryštůfek.

Po získání základních vodáckých dovedností a znalostí se může Čolek s Žabkou vydat na svou **první plavbu**, která povede **Středozezním mořem**. Po dlouhé cestě vlakem děda dovede vnoučata ke krásné jachtě, na které je vítá nastoupená posádka. Všichni se představují, a tak se seznámíme se členy posádky – průvodci jednotlivými oblastmi. Čolek a Žabka se s posádkou rychle spřátelí. Po odeslání dopisu rodičům Diamond vyplouvá. Již první noc v kajutě není bez dobrodružství: Čolek se lekne divných zvuků

vycházejících ze skříně. Zvědavost však nad strachem zvítězí, a tak Čolek objeví nevinnou krysí rodinku. Když se vše vysvětlí, může jít posádka opět spát. Ráno však Čolek nemůže ve svém nepořádku najít správné tričko na nástup – že by lodní strašidlo? Během plavby se obě děti blíže poznávají se členy posádky, pozorují delfíny a uvědomují si důležitost ochrany přírody, navzájem si pomáhají i rozveselují. Celou posádku však náhle zburcuje ztracený Čolek – když se však ukáže, že se neztratil ani nepřepadl přes palubu, ale jen se zašil, svádí svoji lenost na lodní strašidlo. Plavba pokračuje kolem sopečných ostrovů. Když se do lanoví zamotá pelikán, musí Žabka prokázat svou odvahu. Žabce je jí ho líto, ale sama má strach z výšek. Aby však nebohému pelikánovi pomohla, tak svůj strach překoná. Naši plavčíci se učí základním námořnickým dovednostem, děda jim povídá o mořských příšerách, Diamond pluje krásným Středomořím, až zakotví u Gibraltarské skály, kde první plavba končí. Nastává nezbytné loučení s příslibem, že za rok se poplaví zase dál.

Na své **druhé plavbě** se Čolek a Žabka vydávají na palubě Diamondu **přes Atlantský oceán**. Při koupání u Azorských ostrovů žahne Žabku medúza. Naivní rady, jak popáleninu ošetřit, jsou vystřídaný poučeným zákrokem. Během další plavby zkušený kapitán děda zažene naše plavčíky do kajuty před blížící se velkou bouří. Malí zvědavci se alespoň okénkem dívají na palubu, a tak se stávají svědky Jonášova pádu do moře. Sehraná posádka mu však samozřejmě pomůže zpět na palubu. Při proslápnutí bedny s náradím řeší děti dilema, zda „zahladit stopy“ nebo svalit vinu na lodní strašidlo. Nakonec se rozhodnou pro čestné přiznání a děda jim nehodu pochopitelně odpustí. Samy od sebe uklidí lodní kuchyň a rozhodnou se udělat radost i psu Kryštůfkovi – postaví mu boudičku jako úkryt před sluncem i nepohodou. Během plavby směrem k Americe se Diamond dostane až do oblasti mlh Bermudského trojúhelníku. Ponuré prostředí, příběhy o ztracených lodích i letadlech navozují chmurnou náladu a strach ze ztroskotání. Vyčásí se až u ostrova San Salvador, což je příležitost, aby se Čolek a Žabka dozvěděli historii objevení Ameriky Kolumbem. Za krásného počasí se posádka na tropickém ostrově koupe a potápí za podmořskými krásami, a tak si nikdo ani nevšimne špatně přivázaného člunu, kterým dopluli na břeh. Nebýt šikovného Kryštůfka, který člun přitáhl zpět na pevninu, zase by bylo co svádět na lodní strašidlo. Podmořský svět skýtá mnohá překvapení i neznámé živočichy, které se děti učí poznávat. Druhá plavba Čolka a Žabky vrcholí u Floridy, kde v předvečer loučení připraví oba sourozenci celé posádce výtečnou večeři.

Další rok se již zkušení plavčíci vydávají na svou **třetí plavbu**, tentokrát **Tichým a Indickým oceánem**. Oba sourozenci jsou už tak zkušení, že je kapitán Jack se souhlasem posádky během překonání rovníku pokřtí. Další plavba Diamondu probíhá bez problémů, dokud se nedostane k souostroví Seychely, vyhlášenému svou pirátskou historií, vyprávěním o zakopaných a nevyzvednutých pokladech, o strašidlech, o ztraceném francouzském králi, o námořnících, kteří se tu působením zlých duchů zbláznili, a o mnoha dalších neuvěřitelných věcech. Děda Jack svěří námořníkům Čolkovi a Žabce deník svého dědečka, který prý k pirátům patřil a také on tu údajně svůj poklad zakopal. Obě děti považují všechny pověry jen za dobrodružné námořnické historky, ale pak přijde série divných událostí: Očko vidí a hlásí loď Bludného Holandana, Hugovi zmizí sextant, Joe začne bláznit, v podpalubí hoří, Pepek skáče přes palubu. Do toho kapitán Jack zmizel z lodi a dokonce i pes Kryštůfek vyje bez očividné příčiny. Čolek s Žabkou mají sice z podivných událostí velký strach, ale přesto se rozhodnou se strašidly skoncovat podle

návodů v pradědečkově deníku: za úplňku stráví noc na palubě, aniž by zamhouřili oka. Už, už mají téměř celou noc za sebou, když je náhle vyleká tajemný duch. Ze strašidelné postavy se ale na světle vyklube děda Jack a všechny nepříjemnosti se následně vysvětlí přirozenou cestou: děda odjel do přístavu pro poštu, Pepek spálil v kuchyni večeri, Kryštůfkovi šlápl kdosi na ocas atd. Když Čolek s Žabkou smutně prohlásili, že slavnou námořnickou zkoušku dělali zbytečně, tak jim však děda vysvětlil, že složili úplně jinou zkoušku, mnohem důležitější: překonali sami sebe, aby nezištně pomohli ostatním. Diamond pluje ke své domovské marině v Bari, kde se s ním loučí nejen naši dva plavčíci, ale i děda Jack, který předává velení novému kapitánovi – Hugovi.

VYUŽITÍ PŘÍBĚHU PŘI PRÁCI S PLAVBAMI V ODDÍLE

Průvodci

Jednotliví členové posádky představují pomocníky při plnění stezky. Jejich znalosti a dovednosti mají pomoci dětem splnit aktivity v jednotlivých oblastech. Jsou to oni, kdo pomáhají na cestě k cíli, současně však naznačují, že nikdo není a nemůže být dokonalý ve všech směrech. Jsou však vzorem podle hesla „naší snahou nejlepší buď čin“. Postav průvodců lze využít při zavádění stezky do oddílů, při dílčích programech nebo i třeba pro výzdobu klubovny, diplomů, apod.

Tak jako se lze při plnění stezky zaměřit komplexně na všechny oblasti nebo naopak postupovat po oblastech, pomáhá Čolkovi a Žabce buď celá posádka současně, nebo jen některý její člen. Při konkrétním programu pak vysvětlíme, že „dnes s námi půjde na břeh Pepek, protože má volno, a bude nám povídat, co ví o přírodě a co se naučil, když byl trosečníkem“. Samozřejmě vše bude působivější, pokud se za průvodce některý vedoucí i převlékne (i proto mají všichni průvodci nějaký atribut – dalekohled, šátek, brýle, apod.). Právě ztotožnění hrdinů s konkrétními fyzickými osobami může pomoci dětem v lepším prožití symbolického rámce, utužení vztahů s vedoucími i k lepší orientaci při různých programech. Při nedostatku vedoucích lze využít i schopné členy jiných oddílů nebo starší skauty.

Jednotliví průvodci, jejich charaktery a příslušející oblasti jsou popsány v předchozí kapitole. Pro připomenutí a přehlednost je uvádíme i zde:

- Hugo je první lodní důstojník, vystudoval Námořní akademii a po kapitánovi je na lodi nejzkušenějším. Je silný, chytrý, ničeho se nebojí, a proto je průvodcem v oblasti „Co umím a znám“.
- Jonáš je veselý chlapík, mladý, ale sečtělý. O věcech hodně přemýšlí, dokáže vždy poradit, rád si povídá. I proto je průvodcem v oblasti „Kdo jsem“.
- Majdalena je nejmladší členkou posádky hned po Žabce a Čolkovi. Je veselá, vtipná, nezkaží žádnou legraci a někdy si i s dětmi ráda zarožtačí. Je samozřejmě průvodkyní oblasti „Můj kamarád“.
- Joe je lodním kuchařem, údržbářem, zkrátka takovou „maminou“ Diamondu. Zná všechna zákoutí lodě a povinnosti, které k námořnickému životu patří – proto je průvodcem oblasti „Můj domov“.
- Očko je mladá dáma, zvědavá a zvidavá, věčně ve strážním koši. Svůj dalekohled nedá z ruky a ví o všem, co se kde šustne. Provází oblastí „Svět okolo nás“.
- Pepek toho už mnoho prožil, dokonce ztroskotal a nějakou dobu žil na tropickém ostrově. Zná kdejakou rybičku i rostlinu, rád učí, jak se v přírodě sám / sama o sebe postarat, a proto provází oblastí „Příroda kolem nás“.

Čolek a Žabka

Oba sourozenci, dvojčata, jsou ve věku dětí, které Plavby plní. Mají tak personifikovat úsilí o zdokonalování sebe sama. Při procházení jednotlivých oblastí a plnění aktivit tak narážejí na podobné problémy jako vlčata, světlušky a žabičky. Skutečnost, že je vlčata a žabičky považují za své vrstevníky, se kterými společně odstraňují své nedostatky a ztotožňují se s nimi, je základním výchovným momentem Plaveb.

Naopak není dobře, aby se jména Čolek a Žabka stala častými přezdívkami vlčat a světlušek, mohlo by to vést k nežádoucímu ztotožnění a následným problémům.

Ilustrace

Na ilustracích Plaveb se podíleli dva ilustrátoři: Nováčka a Plavbu Středozemním mořem ilustroval Miroslav Vostrý, jehož výtvarný styl navozuje hravost a přístupný výklad sdělovaného námětu nejmladším dětem. Oproti němu jsou ilustrace Jana Štěpánka v Plavbě přes Atlantik a v Plavbě Tichým a Indickým oceánem více realistické, protože naši „plavčiči“ už leccos poznali, jsou zkušenější a mohou se seznamovat s věcmi podrobněji.

V Plavbách se objevují tři základní typy ilustrací:

- ▶ velké komiksy, které vypravují hlavní příběh jednotlivých plaveb,
- ▶ dílčí komiksy, které uvozují každou oblast příslušně tematicky zaměřeným příběhem,
- ▶ malé a doprovodné ilustrace, které se váží ke konkrétním aktivitám a propojují je s celkovým symbolickým rámcem.

Všechny ilustrace jsou dostupné i na internetu a každý oddíl je tak může využít pro svůj program, výzdobu nástěnky, diplomů, motivaci členů apod.

Motivační prvky

Plavby obsahují stejně jako Stezky a Cestičky několik motivačních prvků:

- ▶ **Nálepky**, které dítě získává za splněné aktivity a které se používají stejně jako u obou základních verzí stezek, tedy v prvním stupni jako postavy a předměty umístěné kamkoliv na lodi Diamond, v druhém a třetím stupni pak jako méně či více složitě puzzle.
- ▶ **Nášivka na krov** v podobě kotvy za každý splněný stupeň (barvy jednotlivých stupňů jsou shodné s nášivkami stop u vlčat a luceren u světlušek, pouze jejich provedení je inverzní kvůli tmavé barvě kroje vodních skautů).



- ▶ **Prestížní zkoušky** za každý splněný stupeň, tzv. Nástrahy pustého ostrova (obdoba Zkoušek džungle a Nástrah jeskyně ve Stezce a Cestičce). Jejich obsah i možnosti složení jsou zcela shodné se zkouškami v základních verzích stezek, liší se pouze symbolický rámec jejich zadání. Jako jediné se neodehrávají na palubě jachty Diamond, ale vždy při přistání u některého ostrova, kde Čolek a Žabka prokazují, že danou nástrahu dokážou zdat. Zadání zkoušek vychází v souladu se symbolickým rámcem ze zkušeností Pepka, který po ztroskotání strávil dlouhý čas na tropickém ostrově, a mají osvědčit schopnost adeptů si v takovém prostředí po případném ztroskotání poradit a dokázat se s ním co nejlépe sžít. Bližší informace k podobě „turbánkových“ označení pro prestižní zkoušky nalezneš v kapitole „Nástrahy a Zkoušky“ na stránce 8.
- ▶ **Postupové nálepky**, kterými můžeme vyznačovat postup v plnění aktivit na plavební dráze jednotlivých lodí na mapu podle trasy dané plavby (Středozeří, Atlantik, mapa světa apod.).



Vedle oficiálních motivačních prvků můžeme užít i vlastní: stužky, prýmký, špendlík s knoflíkem s kotvou, vlaječky, diplomy o absolvování plavby či jednotlivých oblastí, přidělení čestných titulů mladší plavčík, plavčík, starší plavčík apod., slavnostní „povyšení“ po zdolání plavby, křest po ukončení poslední plavby atd.

Návaznost příběhu na aktivity v Plavbách

Mnohé aktivity v plavbách jsou zadáním či svým úvodem přímo navázané na symbolický rámec a příběh plaveb. Většinou se tak děje prostřednictvím krátkého odkazu před aktivitou (v bublině od průvodce nebo textem kurzivou, která ke konkrétnímu momentu hlavního příběhu odkazuje).

Nováček

Nováček představuje základní postavy (Čolek, Žabka, kapitán, pes Kryštůfek) a naznačuje základ příběhu plaveb Diamondu. Tak jako se musí naši sourozenci před vstupem na palubu naučit základní skautské i vodácké dovednosti a znalosti, ujasnit si základní hodnotový systém a poznat své okolí, musí vlčata a žabičky projít nováčkovskou zkouškou. Příběh je postaven tak, aby mohl předcházet kterémukoli stupni. Motivace touhou po plavbě na lodi je paralelní s chutí být členem oddílu.

Na příběh Čolka a Žabky, kteří se v touze po možnosti plavit se na moři musejí naučit vodáckým dovednostem, lze nejlépe navázat především vodácké aktivity, ale i některé další: znalost šestky a oddílu (tj. posádky Diamondu), chování v oddíle (tj. na palubě lodi), vlajka České republiky (která vlaje i na Diamondu), nastoupení do lodě, správné držení pádla, používání vesty, dodržování bezpečnosti.

Samotné plavání, které v komiksu děda Jack zmiňuje, není součástí aktivit nováčkovské zkoušky. Je jen na zvážení každého vedoucího oddílu, kdy a v jaké úrovni plavání od svých členů vyžaduje (obecně jsou plavecké schopnosti součástí povinných aktivit v dalších stupních Plaveb).

Jednoduché komiksové příběhy mají vést nováčky k úvaze, co je zde dobře a co špatné (motiv pravdomluvnosti, statečnosti a čistotnosti). Zkušený, ale přátelský pes Kryštůfek je jim při jejich učení nestranným hodnotitelem.

Plavba Čolka a Žabky ve Středozezemním moři

Hlavní příběh první plavby seznamuje Čolka a Žabku, resp. vlčata, světlušky a žabičky s žitím ve společenství lidí na lodi, učí je základním sociálním dovednostem i nezbytnosti souladu našeho chování s přírodou.

Komiksový příběh „První noc“ s hledáním trička vede jednak ke snaze nebýt nepořádný a jednak ke snaze své nedostatky neskrývat a nesvádět je na neznámé lodní strašidlo. Příběh s delfíny naznačuje krom přímého významu (neodhazovat odpadky) zamyšlení nad vlastními chybami a současně připravuje pro oblast „Příroda kolem nás“. Komiks o přátelství sourozenců s nejmladším členem posádky Majdalenkou popisuje snahu žít správně v lidském společenství: hrát hry podle pravidel, veselit se s pomocí písniček, pomáhat jiným, dokázat ošetřit základní poranění apod. Vyhybání se práci a „zašívání“ Čolka má vést k uvědomění si důsledků tohoto chování a zároveň k plnění svých povinností. Příběh s pelikánem ukazuje potřebu poskytnout pomoc, dále popisuje i možnost získání dobrého pocitu z dobrého skutku a překonání vlastního strachu. Je však nutno zdůraznit, že jde jen o příběh ilustrativní a že riskovat nelze! Platí sice, že delfíny ani pelikány kolem sebe vlčata a žabičky nespátí, ale můžeme jednu schůzku věnovat návštěvě zoo nebo mořského akvária. Můžeme také pozorovat mnoho zástupců živočišné i rostlinné říše v okolí klubovny a loděnice či „naší“ vodní plochy. Vždyť i u místního Kačeňáku můžeme naslouchat žabímu koncertu, učit nelámat orobinec a netrhat stulíky, zkrátka učit, co se v přírodě smí a co ne. Právě tam, ale i kdekoli jinde můžeme děti učit světové strany a jejich určování, stejně jako se to Čolek a Žabka naučili během své první plavby od Pepka. V závěrečném komiksu pak vidíme, že se Žabka a Čolek naučili vyprávět příběhy, zpívat nové písničky a hrát podle pravidel, tedy že se dokázali sžít se společenstvím lidí, v němž tráví svůj čas a respektují jeho pravidla i zvyky.

V prvním stupni, který předpokládá plnění nejmladšími členy, je velmi vhodné pracovat s jednotlivými komiksy jako s modelovými situacemi, dramatizovat je do podoby špatného či naopak správného řešení a s dětmi si o jejich významu povídat:

- Proč nemohl Čolek nastoupit v krásném tričku?
- Proč krade lodní strašidlo?
- Proč sváděl Čolek nepořádek na lodní strašidlo?
- Proč nemá Žabka házet papír od svačiny do moře, i když je veliké?
- Co musela Žabka překonat, když chtěla zachránit pelikána?
- Jakou písničku byste si zazpívali s posádkou Diamandu?

Čolek a Žabka plují přes Atlantik

Při druhé plavbě je moře větší a dobrodružství také. Čolek s Žabkou jsou již o něco starší a kde to jen trochu jde, jsou platnými členy posádky (i když nejsou vždy jen hodní andílci). Celá druhá plavba je zaměřena na chování v nenadálých a krizových situacích, zachování klidu a jejich řešení – podle možností buď samostatně, nebo s pomocí ostatních.

Úvodní zahnutí medúzou při koupání (poukázat na užívání plovacích vest a vůbec vhodného vybavení na vodu) využijeme jako motivaci k nácvičku jednoduchého ošetření. Komiks „Bouře“ navozuje povídání o nepodceňování možného nebezpečí, naslouchání

radám zkušených a chování v krizových situacích (Čolek a Žabka jsou ještě malí, takže Jonášovi by mohli nejlépe pomoci, kdyby zavolali na pomoc někoho staršího, nikoliv kdyby pro něj sami skočili do vody). I zkušený Jonáš se dostal do situace, ze které mu musela pomoci sehraná posádka. Další úkoly stezky je možno motivovat rozděláním ohně v kamnech lodní kuchyně, pomocí při jednoduchém vaření, vysíláním vzkazů radiotelegrafickou stanicí, romantickým vyráběním lodních modelů v láhvi (stačí lodičky z ořechových skořápek) atd. Motivační komiks oblasti „Kdo jsem“, ve kterém Čolek s Žabkou cosi rozbijí a pak uvažují, zda a jak vinu skrýt, lze využít pro ilustraci toho, že přiznání a omluva není slabost, stejně jako není slabost splnit či dlouhodobě plnit daný slib. Na příkladu cvičícího Čolka a Žabky lze ukázat, že slib je možno dát i sám sobě. Znázornění tajné pomoci při úklidu lodní kuchyně navazuje na předchozí motiv a současně ilustruje princip dobrého skutku. Čolkovi a Žabce se podaří udělat radost psu Kryštůfkovi postavením boudy. Pokud chceme tento motiv věrně napodobit, vyrobme ptačí budku, družinové krmítko nebo třeba společného draka. Komiks o plavbě v záhadné oblasti Bermudského trojúhelníku ukazuje, že neznámo hrozí a straší, ale cílevědomým konáním jej lze překonat a při objasnění tohoto neznáma strach zcela zmizí. Ani při koupání (a šnorchlování) nesmíme zapomenout zabezpečit svůj člun proti odplavení, to by se chudák Kryštůfek mohl strhat – a nesvádět, prosím, na lodní strašidlo! Příhoda opět připomíná nutnost plnit své povinnosti a nestarat se jen o zábavu a radovánky. Stejně jako se Žabka a Čolek snaží o přesnější pojmenování viděných zvířat za pomoci atlasu, můžeme se i my učit poznávat přírodu. Pro začátek si zkusme udělat sbírku toho, co před námi neuteče – listy, herbář, obrázky květin. Později na břehu Kačeňáku naslouchejme žábám a bukačům, zkusme jít na vycházku tak, abychom spatřili něco živého, budme v klubovně tak tiše, až rozeznáme zpěv ptáků atd. Při potápění se Žabka sice zbytečně vyděsila stínu připomínajícího žraloka, ale je dobře, že byla ostražitá. Příběh vede k otázce, vůči čemu v naší přírodě musíme být ostražití my? Učme znát jedovaté houby a rostliny, vysvětleme, kde u nás potkat jedovatého živočicha. Prosazujme základní myšlenku: Jako jsou Čolek, Žabka a celá posádka Diamondu na Bahamách na návštěvě a mají ctít zdejší zvyky, tak jsme my s oddílem či družinou na návštěvě v našem přírodním prostředí, nechovejme se tedy jako jeho majitelé. Závěrečný komiks opět vypráví o poslední noci na palubě a shrnuje mnohé aktivity tohoto stupně stezky. Je návodem ke splnění zkoušky přenocování „na palubě pod hvězdami“, tedy pod širákem nebo v přírodním přístřešku.

Modelové situace jednotlivých epizod lze opět využít k dramatizaci, otázkám k zamýšlení i k praktickému návodu činnosti:

- Co měli udělat Čolek s Žabkou, když rozšlápli lodní bednu?
- Proč se sourozenci rozhodli potěšit Kryštůfka? Jak můžeme potěšit své kamarády a rodiče?
- Co můžeme pro radost zvířátkům udělat my?
- Medúzy u nás nejsou a nežahnou nás, ale jaké jsou správné postupy jednoduchých ošetření – třeba při říznutí střepem?
- Co dělat, když se ztratíme v Bermudském trojúhelníku?
- Mohl Žabku sežrat žralok?
- Jaká nebezpečí číhají u nás?

Plavba Čolka a Žabky v Tichém oceánu

Třetí plavba Diamondu je velmi náročná a vyžaduje zocelené mladé plavčíky. Ale jsou Žabka s Čolkem opravdu tolik zocelení? Třetí plavba je náročnější i pro vedoucí vlčat a žabiček, protože předpokládá znalost motivačních prvků pro jednotlivé oblasti z předchozích stupňů a schopnost je rozvíjet pro náročnější požadavky 3. stupně. Plavba Tichým a Indickým oceánem je tedy vyvrcholením dosavadních dobrodružství a zároveň ukazuje, co vše dokážou Čolek a Žabka ze získaných dovedností a znalostí zužitkovat při nejrůznějších událostech, které je potkávají.

Úvodní komiks sleduje ranní cvičení Čolka s Žabkou a porovnáním s dávnou neochotou vstávat ukazuje jejich vytrvalost při tomto každodenním tréninku. Obrázek plavajících sourozenců ilustruje, že schopnost plavání je pro námořníky (vodní vlčata a žabičky) nyní už samozřejmým požadavkem (na rozdíl od Nováčka). Úvodní komiks k oblasti „Kdo jsem“ ukazuje situaci, během níž je možno si povídat o vlastnostech, ve kterých se jedinec nepovažuje za nejlepšího. Podtrhují, že nejcennější je snaha se zlepšit a naznačují některé cesty. Oceňují i nabídku pomoci.

V této plavbě je výrazně ilustrován námořnický křest Čolka a Žabky u příležitosti přelutí rovníku jako symbol přechodu do „vyšší námořnické třídy“, ve které vlče a žabička se už naučily nedělat jen to, co je baví, ale přemoci sám sebe a zkusit i to, co je přímo nebaví. Odměnou jim je i radostná hostina – možná motivační inspirace i pro oddíly.

Hlavní částí příběhu jsou ale komiksy o pokladu piráta La Buse na Seychelském ostrově Mahé a podivných okolnostech plavby Diamondu v těchto končinách. Žabce a Čolkovi se zhmotňují všechny pověry ostrova Mahé a oni zděšení sledují, jak jim jeden člen posádky po druhém, včetně psa Kryštůfka a lodního papouška, podléhá. Jejich strach má velké oči, ale přesto se pokusí kamarády zachránit zkouškou, na kterou by si sami dosud netroufli. Příběh piráta La Buse je i příběhem Čolka a Žabky, protože jim děda namluvil, že jeho pradědeček pod La Busem sloužil. Tento motiv nám usnadní přimět vlčata a žabičky, aby pátraly po svých rodinných tradicích. Závěrečné komiksy postupně přirozenou cestou vysvětlí všechny podivné události. I tak jsou ale Čolek i Žabka dědou pochváleni za svou odvalu a ochotu pomoci překonáním sebe sama ostatním.

Závěr plaveb naznačuje řešení důležitého zlomu v životě vlčete a světlušky. Přechod mezi skauty a skautky není nikdy jednoduchý, protože se dítě mění z vyspělého vlčete v začínajícího skauta (skautku). Ani v našem příběhu to jinak nejde: každá plavba jednou skončí, Čolek a Žabka se vracejí domů, kde na ně čekají běžné školní a domácí povinnosti. A ostatně ani Diamond už není ten, na který přišli sourozenci před několika lety – velení od dědy Jacka převzal Hugo. Každý konec však znamená začátek něčeho nového...

Modelové situace této části více vybízejí ke kladení otázek:

- Nechám se po námořnicku pokřtít, nebo raději nikdy nepřekročím rovník?
- Čím byl asi pradědeček, než se stal pirátem?
- Dokázal bych překonat strach pro dobro ostatních?
- Bojím se strašidel? Proč?
- Jsou Čolek s Žabkou skutečnými námořníky?

ZAPOJENÍ SYMBOLICKÉHO RÁMCE DO ŽIVOTA ODDÍLU

Klubovna

Příběhy Čolka a Žabky mohou vlčata a žabičky prožívat každou schůzku. Vhodná výzdoba pomůže vytvořit z klubovny kus Diamondu. Nejen romantický příběh, ale i prostředí jsou přirozenou motivací k tomu, aby se malé žabky a vlčata snažily stát dobrými námořníky a aby si plnily příslušné aktivity. Záleží jen na možnostech oddílu a zručnosti jeho vedoucích či starších členů, jak si dokážou s výzdobou poradit. K základnímu přetvoření klubovny často stačí jen pár jednoduchých věcí.

Lodní kajuta

- Vytvořte na zdi kulaté lodní okénko (rám nebo kruhové zrcadlo) a polepte ho vhodnou tapetou s horizontem moře (barevná fotka, starý kalendář s břehem, lodí, majákem, apod.) nebo jej pokreslete.
- Pověste do klubovny obrázek „skutečného“ Diamondu (obrázek z plaveb, internetu, kalendáře), policiku s námořnickými knihami, mušlemi, výrobky.
- Nezapomeňte také na truhlu, která se dá podle libosti pomalovat.

Kapitánský můstek

- Kormidelní kolo (dostupné v jachtařských prodejnách, prodejnách se suvenýry, ale lze jej i jednoduše vyrobit ze dřeva nebo alespoň namalovat na zeď).
- Chronometr čili lodní hodiny (opět z prodejen se suvenýry, stačí i obyčejný budík); učíme nejen znalost hodin a trénujeme dochvilnost – po vyplutí se na loď nastupuje těžko ☺.
- Lodní kniha (s docházkou nebo jako kronika), nástěnka s postupem plnění aktivit plaveb – např. mapa s postupujícími lodičkami.
- Kompas, hlásná trouba, dalekohled, signální praporky, mapy, lodní zvon, atd.

Paluba

- Lano (na vázání uzlů a přivazování lodi), příp. pevně přikotvené ke stropu (názna lanoví).
- Kus moře namalovaného na stěně, dveře do podpalubí (opět vhodně polepené tapetou), vlevo červená, vpravo zelená svítlna.
- Vlajkosláva, vlajka Diamondu (oddílů, přístavu, šestky).
- Záchranný kruh, házečí pytlík.
- Akvárium s rybičkami nebo terárium s želvou.

Je-li klubovnou samostatná budova (loděnice), můžeme před ni umístit i vlajkový stožár, zábradlí či schůdky na můstek. Místnost ve sklepě se může stát kajutou a podpalubím, půda naopak strážním košem.

Všechny nápady se pochopitelně dají kombinovat podle konkrétních možností tak, abyste z klubovny vytvořili druhý domov pro náročnou plavbu vašich členů. Další tipy na úpravu klubovny najdete v knihách Mirka Vosátky *Z deníku kapitána* či starší *Vodáci, aboj!*.

Letní tábor

Každý letní tábor – ať stálý či putovní – je vyvrcholením celoročního skautského programu, a tak by se měl stát i vrcholem plavby Diamondu. Takovému programu je vhodné přizpůsobit nejen prostředí, tedy podobu tábora a tábořiště, ale i táborové zvyky a rituály.

Tábor a tábořiště

- Palubu tvoří stany (kajuty) vyrovnané do dvou řad (boky lodi), tvar lodi můžeme zdůraznit lanem obepínajícím tábor (vpředu do zužující se přídě) – popis tábora ve tvaru lodi je kupř. v knize Mirka Vosátky *Z deníku kapitána*, str. 118.
- Vodácký vlajkový stožár směřuje vratiráhnem vždy k zádi, která je u vody (zakotvení přídí k molu).
- Velitelský můstek – nástupiště kapitána a důstojníků, umístěný na zádi.
- Zvonička s lodním zvonem a chronometrem – možno využít pro pravidelné zvonění, ale i možné „poplašné zařízení“ pro svolání v případě nenadálých událostí.
- Záchrané čluny jsou pramice a kanoe vyrovnané podél paluby (pokud nejsou zakotveny v přístavu).
- Vlajkové signály (alespoň nejznámější: modrá vlajka P „modrý Petr“ značí „všechno mužstvo na palubu“ – tedy nástup).
- Fantazii při názvosloví se meze rozhodně nekladou – lodní kuchyně, jídelna mužstva, kajuta kapitána se stanou samozřejmostí stejně jako např. strojovna z dřevníku.
- Uspořádání tábora ve stylu Diamondu se může stát příležitostí pro nejrůznější táborové stavby: strážní koš, zmíněný velitelský můstek, malý haťový můstek jako vstup na palubu mezi přídí a pravým bokem, molo nad vodní hladinou apod.
- Děti oblíbení plyšáci oživují strohost tábora i život na palubě; přidělení papouška může být odměnou za nejlepší stan, přidělení krysáka Emany naopak označením nepořádníků.

Okolí tábořiště a vodní plochy (oceán, moře, ostrovy, přístavy)

- Aby se tábořiště stalo Diamondem, potřebujeme kromě fantazie vodní tok či plochu, čímž získáme rybník Kačeňák, libovolné moře či oceán, marinu v Bari, Gibraltarský průliv nebo zátoku Beau Vallon, které se v Plavbách vyskytují.
- Maják vyrobíme z petrolejky na nehořlavé podložce, máme-li dost baterií nebo k dispozici jejich nabíječku, pak z blikáčky na kolo přivázané na tyči.
- Bóje nemusíme nutně kupovat, stačí PET lahve s červeným, zeleným či žlutým papírem uvnitř, přivázané provazem vhodné délky k jiným PET lahvím naplněným pískem; vyznačíme jimi vjezd do přístaviště, koupaliště i plochy pro hry.
- Zátoka pirátů, Scylla nebo neznámá země může ležet na protějším břehu.

Námořnické oblečení

- V kroji (i vodáckém) se pravděpodobně budeme pohybovat jen při nástupech či výletech z tábora, ale jako námořníci vypadat musíme stále – pruhované tričko dnes není problém, ale lze si ho i vyrobít v rámci rukodělek.
- Bílé „bonbonky“ nebo bílé kšiltovky jsou nejen součástí dotváření prostředí symbolického rámce, ale také chrání před úpalem, a navíc své plavčíky uvidíme i na velkou vzdálenost či zašité v rákosí.
- Boty do vody nejen chrání před uklouznutím na palubě Diamondu, ale i před poraněním.

Názvosloví

Aby bylo prostředí symbolického rámce plaveb Diamondu maximálně věrohodné, je dobré používat i specifické názvosloví v souladu s námořnickými tradicemi:

- Ahoj! je celosvětově používaný základní vodácký i námořnický pozdrav.
- Hodnosti: podšestník – člunář, šestník – kormidelník, oddílový rádce – lodivod, zástupce vedoucího – palubní, vedoucí – kapitán (používané názvosloví vodních skautů).
- Provaz – lano, osazenstvo tábora – mužstvo, vedoucí – důstojníci apod.
- Jednotlivá prostředí tábora a jeho okolí viz výše (lodní kuchyně, strojovna, můstek; moře místo rybníka, přístav místo kotviště lodí apod.).
- Návrat do klubovny, do tábora či nástup (i k ukončení schůzky): „Všechno mužstvo na palubu!“

Námořnické zvyky, pověry a rituály

Námořníci byli odedávna stateční lidé, na něž čekala spousta nebezpečí v podmínkách, které nemohli ovlivnit a kterým se často nemohli ani účinně bránit. K jejich zmírnění si proto vytvořili spoustu pověr a rituálů, ze kterých můžeme čerpat i dnes. Některé mají reálný původ, jiné ne, ale jachtaři, vodáci i vodní skauti některé rituály převzali a víceméně je stále dodržují.

- **Námořnický pozdrav AHOJ** – vznikl z volání A Hoy, což znamenalo přivolání lodivoda. Teprve později se mu přidal význam **Ad HOnorem Yesus** (Ke cti Ježíše) – používáme při každé vhodné příležitosti, zejména když při plavbě potkáme jiné vodáky.
- **Oblečení** – námořníci chodili (a spali) obutí, aby se jim lanová nezařezávala do chodidel. Proto museli nosit takové kalhoty, které jim umožnily rychlé oblečení (viz Jája a Pája z večerníčků), a kalhoty tedy měly široké nohavice. Tradiční modrobílé pruhované tričko převzali Angličané od Francouzů, protože bylo nejlépe viditelné při pádu muže přes palubu – používáme praktická pruhovaná trička a bílé čepičky, čímž vytváříme pocit sounáležitosti, vtahujeme do hry a čepicemi chráníme před úpalem i lépe označíme své svěřence.
- **Lodní zvon** – má důležité a čestné místo na můstku i na nejmodernějších lodích – dává signály k manipulaci s kotvou, výstrahu v mlze a vyhlášeje poplach, když selžou jiné komunikační prostředky. Na starých plachtovních se zvonem posádce oznamovaly další důležité povely. Lodní zvon může i oznamovat čas – na táboře či v klubovně zvon využijeme jako zřetelnou zvukovou signalizaci ke svolání posádky (od vody, při nenadálém nástupu, poplachu, apod.). Možnost svolávat posádku zvoněním může být i zajímavou odměnou některému členovi či člene posádky.
- **Vlajky** – praktický námořnický vynález. Na dálku identifikuje majitele a úmysly lodi, vlajkou se i zdraví. Vlajka nevlaje přes noc, obvykle se vztyčuje v 8 hodin a spouští ve 20 hodin nebo při západu slunce. Protože to není žádný kapesníček, ale pořádně velká plachta, ovlivňuje za větru stabilitu lodi, a proto se po námořnicku nejen rychle vyvěšuje, ale rychle se i spouští (padá) – vyvěšování a spouštění vlajky při nástupu naučí včata, světlušky i žabičky dobře znát základní státní symboly, cvičí je ve správném chování k nim. Dodržováním daných pravidel při nástupu (pozor, mlčení, zpěv hymny apod.) učíme děti alespoň dvakrát denně základní kázně. Nástup má i další praktický význam – je to doba, kdy máme celý tábor pohromadě a kdy můžeme vyslechnout i připomínky, požadavky a bolístky dětí.
- **Pískání** – podle námořnických pověr pískání přivolává bouři, a proto je na lodi zakázané. Reálný podklad je však ten, že nic nesmí napodobit zvuk píšťaly dávající mužstvu povely. Na našich táborech můžeme pískání využít ke svolávání dětí, nemáme-li lodní zvon, nebo k rychlému zklidnění posádky. Na táboře smí pískat jen služba či vedoucí. Určitě si domluve některé základní signály morseovkou – kupř. „N“ je „nástup“, „Q“ je jídlo („dává se jíst“).
- **Křest lodi** – původně nově postavené lodě při spouštění z doku na moře křtili muži, od dob královny Viktorie to dělají ženy – kmotry. Pokud se křest nějak pokazí, věští to špatný osud lodi. Křest Titaniku se musel opakovat – a víme, jak to dopadlo. Křtu podobný obřad můžeme použít při převzetí tábořiště, nové pramice, v zahajovací den tábora apod.

- **Námořnický (rovnickový) křest** – dodnes oblíbený zvyk námořníků i vodáků, který sahá do 1. poloviny 16. století. Tehdy byla oslavou přežití posádky jedné španělské lodě po přeplutí rovníku. Námořnický křest je i přímou součástí Plavby Tichým oceánem. Naznačuje, že vlčata a žabičky již dosáhly určitého stupně dovednosti a mohou se tak zařadit mezi ostatní námořníky (lze využít i pro možný přestup do skautské družiny). Námořnický, dnes obvykle Neptunův, křest je příležitost k sehrání kostýmované scény. „Nekřtěnátka“ jsou zpravidla soustředěna na určeném místě na břehu a očekávají příjezd Neptuna a jeho družiny. Neptun má na hlavě korunu, v rukou charakteristický trojzubec a dále je oblečen podle možnosti a fantazie v řízu z rybářské (či alespoň volejbalové) sítě, rákosí apod. Sedí na vyvýšeném místě a blahosklonně přihlíží dění, které koná jeho družina. V ní může být lazebník („holí“ a „stříhá“), lodní felčar (podává „meducínu“), mořská panna, mořský čert a další. Nováčci jsou tedy upraveni a vyléčeni a pak překračují rovník. Někdy je to prolézání plátěným tunelem, někdy je to vhození do vody (pozor na bezpečnost!). Všichni nově pokřtění obdrží od Neptuna doklad o křtu. Křest se nikdy nesmí stát příležitostí k vyřizování drobných účtů, ale důstojným a veselým obřadem. Účastníci se jej nesmějí obávat, ale těšit se na něj jako na důkaz své vyspělosti.

Jak již bylo zmíněno, námořnický křest vznikl před mnoha staletími. V roce 1535 vyplul biskup země Castilla del Oro (dnešní Panama) Tomé Berlanga na inspekční cestu do Peru. Nebyl to zrovna nezkušený cestovatel, i když mořeplavecké umění Španělů nebylo v té době zcela na výši. Loď tak plula týdny a týdny, aniž by dosáhla země. Zásoby potravin a vody již téměř zmizely. Až doslova za pět minut dvanáct se na obzoru objevil ostrov. Biskup byl natolik zručným mořeplavcem, že určil jeho zeměpisnou šířku – ležel těsně pod rovníkem. Téměř zázračná záchrana na neznámém ostrově, kolem kterého se objevovaly další, přivedla Berlangu k myšlence sloužit slavnostní mši. A při té příležitosti nechal nejen nakrmit, ale i umýt a civilizovaněji obléci celou polomrtvou posádku. Mimochodem, podle množství želv vyskytujících se v okolí objevených ostrovů, je nazval Želvími ostrovy – Galapagos. Právě tehdy vznikly oslavy přeplutí rovníku. Dlouho to znamenalo nejen mši, ale i volno pro posádku a generální očistu i úklid – říkalo se tomu „Berlangův křest“. V 18. století byl nahrazen vystoupením vládce všech moří Neptuna. Vždy když loď míjí rovník, dostává se Neptun s celou družinou, aby byl přítomen křtu těch, kdo překračují tuto nejdelší rovnoběžku poprvé. V družině jsou přítomni nejrůznější mořští čarodějové včetně mořské panny, ale nikdy nechybí lazebník a felčar. Před Neptunem smí předstoupit pouze námořník čistý, oholený a zdravý. Lazebník proto nováčka namydlí velkou štetkou a oholí ohromnou břitvou. Felčar (lodní lékař) pak do vzpouzejícího se vpravo natnou dávku medicíny, zpravidla různé ostré pochutiny či slané vody. Pak se buď prolézá pytlovým tunelem z jedné polokoule na druhou, někdy je novokřtěnec zahoven do člunu naplněného mořskou vodou (kdysi prý byli tito nešťastníci protahováni pod lodním kýlem a byli tací, kteří by se ani za nic nedali najmout na loď, jejíž plavební dráha překračovala rovník). Vždy to však končí předáním křestního listu nebo Neptunova pasu a dotýkný se už těší, až bude na dalším křtění přihlížejícím. Tento zvyk se stále dodržuje, i když bývá na komerčních plavbách často snižován na frašku pro platící pasažéry.

- **Ochrana ptáků** – žádný námořník nesmí střílet racky ani jinak ubližovat mořským ptákům, protože to jsou duše zemřelých námořníků. V podstatě jde o jasný příkaz nevyplašit ptáky, jejichž blízkost a směr letu napovídá blízkost pevniny. V našem případě je to vhodná záminka, abychom v žádném případě neplašili vodní ptactvo, hnízdící kachny apod.
- Námořníci dosud udržují mnohé další **zvyklosti a pověry**, které však asi na táboře a vůbec při skautování příliš nevyužijeme, jednou z nich je odměna za dodnes nebezpečné **obeplutí mysu Horn** na jihu Ameriky – právo nosit v levém uchu stříbrnou náušnici.

Odkazy příběhu na reálné události a místa

Ve všech dílech Plaveb nalezneme nejen příběhy Čolka a Žabky, ale v nich také odkazy na skutečné události, místa či jiné realie.

- **Lod' Diamond** – kapitán Jack (a autoři Plaveb Čolka a Žabky) pojmenovali loď na památku zakladatele vodního skautingu Waringtona Baden-Powella, který měl sám jachtu stejného jména. Název Jackovy lodi nám i dětem průběžně připomíná vznik skautingu a vodního skautingu.

Warington Baden-Powell byl starším bratrem sira Roberta Baden-Powella a ve své době byl váženým právníkem ve službách britské admirality, současně ale nadšeným jachtařem. Pod jeho vedením bratři Baden-Powellové strávili několik prázdnin na vodě, Robert jako nejmladší na lodi vařil. Později o sobě řekl, že dříve než skautem byl vodním skautem. Když napsal knihu *Scouting for Boys*, požádal Waringtona, aby napsal něco podobného se zaměřením na kanoistiku a jachting, čímž položil základy vodního skautingu. Warington si kdysi sám navrhl a nechal postavit jachtu Diamond, na níž až do své smrti ve volných chvílích plachtil.

- **Přístavní město Bari** – na pobřeží Jaderského moře v jižní Itálii, jako přístavní město bylo známo již v římské době. V roce 465 tu bylo zřízeno biskupství, později bylo v držení Byzance, Normanů, Království Sicílie a dalších. Ve zdejším poutním kostele je pohřben svatý Mikuláš, patron námořníků. Město Bari jako stálé kotviště Diamondu a Mikulášův příběh můžeme využít při Mikulášské nadílce.
- **Liparské ostrovy** – sopečné ostrovy v Tyrhénském moři u severního pobřeží Sicílie v aktivním vulkanickém pásmu mezi Etnou a Vesuvem, o nichž se zmiňuje kapitán Jack před závěrem první plavby. V jejich blízkosti leží Messinská úžina mezi Sicílií a Itálií, kam řecké a římské pověsti umísťují nestvůry Scyllu a Charybdu ničící starověké námořníky. Scylla byla sedmihlavá bytost vyzobávající posádky z lodí, Charybdis obluda podobná ohromné rybě, která třikrát denně vysrkla veškerou vodu z úžiny, samozřejmě i s loděmi.
- **Gibraltar** – území na jihu Pyrenejského poloostrova blízko Africe, protože Gibraltarská úžina je spojením mezi Středozemním mořem a Atlantikem, byla vždy strategickým místem. Už téměř tři sta let slouží Gibraltar jako letecká a námořní základna Spojenému království, jehož je součástí. Město žije z turistického ruchu a je to jediné místo v Evropě, kde volně žijí opice. Končí zde první Plavba Čolka a Žabky.
- **Azorské ostrovy** – portugalské souostroví asi v jedné třetině vzdálenosti mezi Pyrenejským poloostrovem a Severní Amerikou. Díky teplému Golskému proudu jsou považovány za turistický ráj. Čolek a Žabka se zde během druhé Plavby koupou a potápí.
- **Bermudský trojúhelník** – nebo také „dřblův trojúhelník“ je oblast ležící mezi Miami na Floridě, Portorikem a Bermudami na pomezí Mexického zálivu a západního Atlantiku. Je pověstný výrazně zvýšeným výskytem záhadného mizení lodí a letadel nebo případy lodí nalezených bez posádky. Na lodích či v letadlech zde vynechávají přístroje, nefungují kompas, viditelnost se ztrácí až tak, že není možno rozeznat mlhu od moře, ba dokonce, že při průletu oblastí docházelo k nepochopitelným ztrátám z obrazovek radarů a k časovému posunu. První, kdo se o potížích plavby v této oblasti zmiňuje, je deník Kryštofa Kolumba. O pověrách spojených s Bermudským trojúhelníkem se Čolek a Žabka dozvídají během druhé Plavby.
- **Kryštof Kolumbus** – objevitel Ameriky. Celý příběh se děti dozvídají ve druhé plavbě po příplutí k ostrovu San Salvador.

Když se Kolumbus, původem snad Janovan, seznámil s globem, který sestavil Martin Behaim (původem z Čech), usoudil, že se Portugalci namáhají více, než je nutno, protože do Číny a Indie lze doplnout snadněji západním směrem. Kastilská královna Isabela mu poskytla loď Santa Maria, donutila město Palos, aby zaplatilo karavely Pinta a Niña a přemluvila dva bratry Pinsony, schopné námořníky, aby výpravu doprovázeli. Akce začala 3. června 1492 a čtyři týdny nebylo vidět nic. Posádka se bouřila, protože podle tehdejší představy byla Země placka, po níž teče moře jako voda po stole a někde na hraně přepadává do neznáma. 12. října 1492 lodě přistály u ostrůvku, který byl nazván San Salvador (Spasitel). Posádky se vylodily (Kolumbus ovšem první), vztyčily kříž a zemi zabrali pro Kastílii. Obyvatelé byli nazváni Indiány.

- **Bahamy, Bahamské ostrovy** – leží v Atlantském oceánu jihovýchodně od Floridy a severovýchodně od Kuby. Tvoří je 30 větších, 700 menších a cca 2400 korálových ostrovů. Díky své poloze jsou Bahamy ideálním místem pro všechny milovníky potápění nebo šnorchlování, čehož využívají před závěrem 2. Plavby i Čolek s Žabkou a dalšími členy posádky. Azurově modré moře přímo láká pro objevování mořské fauny a flóry.
- **Galapágy** – je souostroví 19 sopečných ostrovů v Tichém oceánu asi 1000 km západně od Ekvádoru po obou stranách rovníku. Jsou proslulé např. prehistoricky vyhlížejícími ještěry, obřími suchozemskými želvami a jsou jediným místem, kde se na severní polokouli vyskytují tučňáci. V 17. a 18. století používali ostrovy pouze piráti a různí cestovatelé k doplňování zásob vody (viz část filmového příběhu *Master and Commander*). V roce 1835 na ostrovech přistál s výzkumnou lodí Beagle britský přírodovědec Charles Darwin a na základě výsledků zdejších pozorování začal formulovat svou vývojovou teorii v práci O původu druhů. Právě na nich se kdysi konala oslava přežití přeplutí rovníku a v jejich blízkosti prožívají svůj rovníkový křest i Čolek s Žabkou.
- **Seychely** – 115 ostrovů, ležících v Indickém oceánu severovýchodně od Madagaskaru a na jih od rovníku. Ostrovy byly známy již ve středověku arabským kupcům, ale dlouho byly bez trvalého osídlení, i když je rádi vyhledávali piráti, kteří se z Karibského moře přesunuli do Indického oceánu. Ve třetí plavbě jsou spojené především s vyprávěním pirátské historie ostrova Mahé.
- **Pirátská historie ostrova Mahé** – pirát jménem Olivier L'Assesseur, zvaný La Buse, řádil ve 20. letech 18. století v oceánu mezi Afrikou a Indií. S anglickým bukanýrem Taylorem přepadli velkou portugalskou plachetnici s největší kořistí, jaké se kdy piráti v Indickém oceánu zmocnili. Velkou část pokladu prý La Buse ukryl někde na Seychelách v oblasti Beau Vallon. L'Assesseurův poklad čeká na své objevení dodnes. O jeho objevení se prý pokoušel i pradědeček Čolka a Žabky, o čemž si děti čtou během třetí Plavby v jeho starém deníku.
- **Zmizelý francouzský král** – v roce 1793 přijel na Seychelské ostrovy jistý Louis Poiré. Dodnes se traduje, že to byl ve skutečnosti desetiletý syn popraveného francouzského krále Ludvíka XVI., který byl z Francie propašován v koši na prádlo. Až do poslední hodiny svého života tvrdil, že je pravým králem Francie. Děti se s jeho domnělým duchem potkávají během podivných událostí při proplouvání kolem Seychel ve třetí Plavbě.
- Setkání s **Bludným Holanďanem**, tedy přízrakem plující lodi bez posádky nacházíme v našich Plavbách několikrát. Příběh můžeme využít jako vhodnou motivaci dobrodružných příběhů, vodácké variantě stezek odvahy apod.

Na přelomu 16. a 17. století byla moře plná plachetnic plujících světem za obchodem. Kolem mysu Dobré naděje se do Indonésie vypravila loď řízená kapitánem Van der Beckenem. Obeplutí mysu se v silné bouři a protivětru nedařilo několik týdnů, pokus o obeplutí mysu Holen rovněž ne, loď se tedy vrátila do bouří mysu Dobré naděje. Kapitán ve snaze prorazit za každou cenu proklet celý svět, všechna moře i Boha. Za to byl sám proklet, aby plul do skonání světa bez možnosti přistání. Zjevení jeho lodi s unaveným kapitánem věští zkázu lodi a posádce, která jej spatří. Tuto pověst podporuje mnoho kapitánských deníků, které píší o lodi nořící se z mlhy, bez jediného člena posádky a bloudící sem a tam...

Návaznost na další příběhy a „námořní romantiku“

Příběhy Plaveb Čolka a Žabky jsou naznačeny jen v základu, a tak umožňují vytvářet vlastní oddílový příběh či využití částí či celků jiných literárních či filmových předloh. Mohou se stát jak zdrojem inspirace pro dílčí epizody oddílového příběhu, tak námětem na celotáborovou hru.

- Daniel Defoe: **Robinson Crusoe** (pro vlčata a žabičky použít převyprávění od Josefa V. Plevy) – známý příběh trosečníka na neobydleném ostrově, lze jej využít všude tam, kde vedeme vlčata a žabičky mimo dění na lodi (kupř. při plnění Nástrah pustého ostrova).

- Robert Louis Stevenson: **Ostrov pokladů** – neznámější pirátský příběh s pokladem zakopaném na neznámém ostrově, byl též mnohokrát zfilmován. Mladý Jim Hawkins získá mapu k pokladu kapitána Flinta, který se vydává hledat – ovšem jak sám po čase zjistí, vyplul právě s pirátskou posádkou. Příběhu lze využít jako motivace pro nástrahy pustého ostrova nebo pro aktivity z oblasti Příroda kolem nás.
- Jules Verne: **Dva roky prázdnin** – napínavý příběh patnácti chlapců, kteří se nedopatřením ocitnou na lodi bez zkušené posádky a později ztroskotají u neobydleného ostrova, kde si vybudují vlastní osadu. Názvem přitažlivý titul ukazuje sílu týmové spolupráce, jejichž výsledků by jedinec sám nikdy nedosáhl. Příběh lze využít v oblasti „Kdo jsem“ a „Můj kamarád“.
- Jules Verne: **Děti kapitána Granta** – Posádka jachty Duncan se vydává na záchrannou výpravu kolem světa, a to společně s dětmi ztraceného kapitána Granta, Mary a Robertem. Dobrodružné epizody příběhu obsahují mnoho zeměpisných i přírodovědných poznatků, ale hlavně podtrhují obětavost, statečnost a odvahu dětí hledaného kapitána. Knihu lze využít jako námět celoroční hry při plnění Plavby Tichým a Indickým oceánem.
- Frederick Marryat: **Kormidelník Vlnovský** – klasická robinzonáda rodiny váženého pana Rolemila a jeho čtyř dětí. Po ztroskotání lodi se o rodinu stará kormidelník Vlnovský, vzor věrnosti, čestnosti, moudrosti a laskavosti. Na neobydleném korálovém ostrově využívá všech svých dlouholetých zkušeností k přežití a záchraně života trosečníků. Jednotlivé motivy příběhu vyprávěného starobyrou češtinou lze použít pro táborovou etapovku.
- Armstrong Sperry: **Plachetníci dvěma oceány** (Dobrodružství malého plavčíka) – děj inspirovaný příběhem skutečného amerického trojstěžníku z 19. století, který 130 let držel rychlostní rekord na trase z New Yorku do San Franciscu kolem mysu Horn. Jeho příběh sledujeme očima plavčíka Enocha, který jako jeden z nejmladších členů posádky prožívá námořní křesť, bouři, pokus o vzpouru i ztrátu kamaráda. Knihu doplňují působivé ilustrace.
- Johan Fabricius: **Plavčíci kapitána Bontekoea** – dobrodružný příběh z romantického 17. století vypráví příhody dvou chlapců na plavbě holandské obchodní lodi Nový Hoorn do východoindického souostroví.
- Colfer Eoin: **Legenda o Zubech kapitána Krákory** – duch krvežíznivého piráta kapitána Krákory si nedá pokoj, dokud se nepomstí plavčíkovi, kterému před mnoha lety naletěl. A pokud ho nenajde, spokojí se s jakýmkoli jiným devítiletým klukem. Devítiletý Will musí překonat svůj strach, aby dokázal, že se jedná jen o strašidelnou pověru.

Pro doplnění jednoduchého příběhu Plaveb lze též velmi dobře využít námětů knih britského spisovatele Arthura Ransoma. Ve všech popisuje party dětí z tzv. Jezerní oblasti severozápadní Anglie, které si své reálné prázdninové příběhy rámuje romantickou námořních dobrodružství. V jiných kulisách je však zcela reálně mohou prožívat i české děti.

- **Boj o ostrov** (též **Vlaštovky a Amazonky**) – první díl prázdninových dobrodružství dvou dětských sourozeneckých skupin (Vlaštovky a Amazonky). Prázdninová hra u jezera se s přispěním dětské fantazie změní na boj o malý ostrov uprostřed jezera.
- **Trosečníci z Vlaštovky** (též **Údolí Vlaštovky**) – Amazonky si kvůli staromódní tetě nesmějí hrát na piráty a Vlaštovky přišly o loď, proto si hrají na souši. A tak zdolávají horu Kančenžangu (blízký kopec), setkávají se s pirátským kapitánem Flintem nebo tajemnou postavou vysloužilého námořníka Petra Kachny (původně vymyšlenou jednou z Vlaštovek).
- **Petr Kachna** – naši hrdinové se v něm vydají s oživlým vysloužilým námořníkem Petrem Kachnou a strýčkem Jimem alias kapitánem Flintem ve škuneru na širé moře za pokladem. Pronásledují je však piráti na plachetnici Zmije v čele s kapitánem Černým Jackem.
- **Zamrzlá loď kapitána Flinta** (též **Zimní prázdniny**) – odehrává se v zimě, sourozenci Dick a Dorotka se během týdne zimních prázdnin na statku u jezera spřátelí s Vlaštovkami a Amazonkami. Díky karanténě se prázdniny protáhnou, takže se z dětí stávají polárníci a z hausbótu strýčka Jima loď Fram. Nakonec dosáhnou i „severního pólu“.

- **Klub Lysek** – Dick a Dorotka se setkávají s námořníkem Tomem, který s několika dětmi založil Klub Lysek s cílem chránit hnízdicí lysky a další ptáky, a to zejména před Hrubíány, což je bezohledná skupina mladých hejsků, tvořících posádku motorového člunu Margoletta.

Také ve starší i novější české literatuře můžeme najít a využít příběhy s námořnickou či vodáckou tematikou.

- František Pilař: **Dýmka strýce Bonifáce** – branickému chlapci Františkovi vypráví jeho strýc Bonifác, bývalý námořní kapitán – stejně jako náš děda Jack, své podivuhodné příhody. Za jedné jarní povodně František podlehne fantazii a na lodi Santa Lucie, se kterou podnikne honbu za pokladem, prožije střety s piráty i život na pustém ostrově.
- Jaroslav Novák: **Hoši na řece** – dvojčata Sába a Dáňa si zpestrňují dny putovního tábora na Lužnici a Vltavě mírně lehkovázňným psaním deníku, vymyšlením příběhů i pohádek. Občas deník doplní i zápisy dalších členů oddílu, které však nejsou o nic méně rozverně. Možná inspirace pro vedoucí oddílů včát, k nimž Dáňa a Sába mají věkem i mentalitou blízko.
- Zdeněk Šmíd: **Proč bychom se netopili aneb Vodácký průvodce pro Ofélii** – samotný příběh známé knížky není určen včátům, i když jej možná znají z televizního zpracování, ale najdeme zde výstižné popisy radostí a strastí vodácké turistiky. Největším přínosem pro nejmladší skautský věk budou zde uvedené písně, kupř. Vodácká odborná.

Jako námětů vyprávění dědy Jacka, k tvorbě vlastních dlouhodobých her i oddílového názvosloví můžeme využít i mnoha filmů či televizních seriálů, které mnohé děti velmi dobře znají.

- Pro nejmenší i větší využijme **Pepka námořníka** (Popeye, the Sailor) nebo námořnické díly **Kačera Donalda** (Donald Duck) jako promítání za odměnu, při přespání v klubovně, apod.
- **Titanic** (animovaná verze) – na lodi je kromě hodných i špatných cestujících také veselá rodinka mexických myší, vztekla čivava, tlustý kocour Geoffrey a další zvířátka (jako na Diamodu).
- **Piráti z Karibiku** – čtyři filmová pokračování jsou bravurně smíchané z historických reálií pirátského života, legend o pirátech a hlavně děsivých historek vyprávěných pověřivými námořníky. Možná inspirace pro celotáborové hry nebo dílčí legendy.
- **Master and Commander: Odvrácená strana světa** – příběh nebezpečné plavby poničené lodi, která pronásleduje svého protivníka. Děj je zčásti inspirován faunou Galapág. Název znamená námořní hodnost „velitel“ (tedy nikoliv dvě hodnosti).
- **Kadet Hornblower** – televizní seriál v šesti dílech, věrný zdroj reálií.
- **Vzpouza na Bounty** (novější verze **Bounty**) – historický příběh vzpoury na lodi, která měla přivést z Tichomoří sazenice chlebovníku.
- **Pirát sedmi moří** – Robert Maynard byl poslán na Bahamy s tajným úkolem – zničit pirátskou bandu, která terorizuje celý Karibik. Jejím vůdcem je nechvalně proslulý Černovous, jehož životním snem je nalezení legendárního pokladu kapitána Kida.
- **Černovous** – příběh postrachu moří začátku 18. století. Jeho pirátská kariéra nezadržitelně stoupala a podařilo se mu nastolit vládu strachu podél celého východního pobřeží Ameriky.
- **Žlutovous** (též **Pirát Zlatovous**) – parodie na pirátské příběhy. Popisuje výpravu děsivého piráta Žlutovouse za bájným pokladem – mapu k jeho nalezení má vytetovanou na hlavě jeho syn, kterého ovšem lodě a pirátské výpravy ani trochu nezajímají.
- **Sandokan** – známé příběhy malajského piráta.

Několik her navazujících na motivy příběhu

- **Na vodníka z Kačeháku:** Skupina hráčů utvoří kruh ve vodě po pás, uprostřed něho stojí vodník. Ten ponoří hlavu do vody, přičemž ho někdo jemně plácne po zádech. Vodník se ihned vynoří a snaží se též někoho plácnout. Hráči se před vodníkem potápějí. Zasáhne-li vodník někoho nad vodou, jde na jeho místo.
- **Bermudský trojúhelník:** obyčejná hra na lodě malované na čtverečkovaném papíře, během které lodě „nesestřelujeme“, ale „lovíme lodní vraky“. Pokud si k tomu připravíme velkou desku, mohou v klubovně hrát dvě šestky proti sobě. Hra vhodná i pro deštivé počasí (možno hrát ze stanu do stanu).
- **Ostrov pokladů:** variant hledání pokladu na ostrově je mnoho, například: mapu ostrova rozstříháme na kousky a uděláme z ní tak jakési puzzle. Posádky musí doplout na ostrov a podle mapy hledat poklad. Na ostrově se musíme pohybovat skrytě a tiše, aby nás nepřepadli piráti nebo jiná posádka hledačů pokladu.
- **Bludný Holanďan:** za bezměsíčné noci se na hladině objevuje přízrak Bludného Holanďana. Co nejtíšeji sejdeme do přístavu, nalodíme se, rozsvítíme maják a čekáme. Můžeme si přitom krátit chvíli strašidelnými historkami. Náhle ze tmy něco dvakrát zabliká! To je on! Bojíme se, nebo jdeme rozluštit záhadu? Za ním. Holanďan všelijak uniká a kličkuje, ale čas od času opět dvakrát zabliká. Dokážeme ho vystopovat a dohonit? Závěr hry může spočívat i v závěru: „Není to Bludný Holanďan, je to Očko na kanoi. Strašidla přece nejsou.“
- **Scylla a Charybda:** obměna Bludného Holanďana, ale neblinkají – svítí jim krvavé oči. Dvě svítící oči vyrobíme z odrazek kola, které svítí jen tehdy, jsou-li osvětleny ze správného úhlu. Najdou vlčata a žabičky tajemné příšery?
- **O modrou stuhu:** rozdejte pingpongové míčky k jednoduchému označení ve vodě nerozpustnými barvami (každé vlče a žabička jinak podle sebe). Poté se vydejte proti proudu potoka a vhoďte do něj najednou míčky. Jsou to lodě, které závodí o cenu zvanou „modrá stuha“. Která loď bude první v cíli vzdáleném nejméně 500 m?
- **Majáky:** za noci či šera rozmístíme podél pobřeží několik svíček ve sklenici a ke každé umístíme jednu značku. Posádky necháme jednotlivé majáky obeplout nebo obejít bez možnosti zapisování. Značek by měl být dvojnásobek než členů posádky, aby si každý musel pamatovat alespoň dvě. Po návratu je vyzkoušejme, zda „mohou řídit loď“, kolik značek si děti zapamatovaly a co znamenají. Lze hrát jak s dopravními značkami, tak s říčními značením (se staršími dětmi).

Stezka a symbolický rámeček vlčat a světlušek

Autoři Monika Gaňová – Máňa, Dana Tarantová – Komtesa, Ondřej Vokál – Vokin, Vladimír Cvrček – Vezír, Pavel Bár – Pavlík, Ondřej Kupka – Dick

Spolupracovali: Tomáš Pokorný – Elektron

Fotografie na obálce Monika Winterová

Fotografie uvnitř archiv Závodů světlušek a vlčat (1, 54) a 1. dívčího skautského oddílu Minnehaha Dobříš (3), Michal Fanta <http://michalfanta.cz/> (5, 17, 45, 57)

Grafická úprava a DTP Marek Bárta

Vydal

Junák – český skaut, Tiskové a distribuční centrum, z.s.

Senovážné nám. 24, 110 00 Praha 1

jako svou 280. publikaci

Praha 2015

Jazyková korektura Mirka Gajzlerová

Vytiskla tiskárna Polygraf, s. r. o.

Náklad 1500 ks

Vydání první

ISBN 978-80-7501-075-9