

Rádcovský tábor sv. Jiří



Sbírka demodružinovek

2011

1) Zahájení schůzky pokřikem (5 min.)

2) Rozehřívací hra – Ulička důvěry (10 min.)

Po dvou stranách se udělají dvě řady stojící čelem k sobě. Vybere se jeden hráč a ten musí stejnou rychlostí, jakou vystartoval, proběhnout i vzniklou uličkou. Ale ti, co tvoří uličku, tak těsně před tím, než doběhne, předpaží ruce.

3) Program vycházející ze stezky (15 min.)

Srovnám tradice naší rodiny (jak slavíme narozeniny, Vánoce...) s rodinou kamaráda. (2. st., Moje rodina)

Posadíme se do kruhu a postupně budeme probírat jednotlivé slavnostní události (jak a s kým slavíme narozeniny, Vánoce – jak ke každému chodí Ježíšek)

4) Hra na vybouření – Buldoci (15 min.)

Na začátku jsou určeni dva buldoci, kteří chytají mezi ostatními své oběti. Každá oběť, která se ocitne na 3s ve vzduchu se stává také buldokem.

5) Program vycházející ze stezky (15 min.)

Napíšu nebo zprostředkuji družině svůj názor na přečtenou knihu, shlédnutý film, navštívené webové stránky apod. (2. St., Vyjadřování)

Povídání o filmu, který všichni viděli (např. Harry Potter) – Co se nám na filmu líbilo nebo nelíbilo (příběh, vizuální efekty, hudba,...)? Jaký byl hlavní hrdina, jaké měl vlastnosti? Je lepší film nebo kniha?

6) Procvičení šifer (10 min.)

Luštění zašifrovaných zpráv (jednoduchá morseovka, polská mříž, klíče, spirála)

7) Hra na závěr –Kruh důvěry (10 min.)

Uděláme kruh a rozpočítáme se na prvního a na druhého. Všichni první se vykloní celým tělem vpřed a všichni druzí zase tělem vzad a snaží se vydržet alespoň 5s. Poté se vystřídá směr zaklonění.

8) Zakončení – pokřikem (5min)

1) Zahájení schůzky pokřikem (5 min.)

2) Hra – Na koženýho (10 min.)

Klasická honička s tím, že když se cítíte ohroženi, tak můžete vyskočit spoluhráči na záda a tak jste v bezpečí.

3) Program vycházející ze stezky (20 min.)

Navrhnou architektonické rozvržení tábora (asi 4. st., Šetrné chování)

V nějakém území se rozhází nastříhané papírky s nakreslenou řekou, lesem, loukou, cestou,... Dvě skupiny tyto papírky hledají a sbírají. Po nalezení z nich zkouší postavit nějakou mapu (podle své fantazie, možno i dokreslovat např. zatáčky, odbočky) Pak se dokreslí táborové stavby. Když jsou obě skupiny hotové, tak si to navzájem předvedou a zdůvodní, proč tábor navrhli právě takto.

4) Hra – Arktida (10 min.)

Všichni jsou tučňáci, kteří jsou na ledovci, který se kvůli globálnímu oteplování zmenšuje. Kdo vydrží nejdéle, vyhrává. (tučňáci=hráči, ledovec=celta, globální oteplování=rádce, který postupně zmenšuje plochu cely).

5) Program vycházející ze stezky (10 min.)

Představím svůj koníček nebo zájem ostatním členům družiny. (1.st., Vyjadřování)

Sesedneme si do kroužku a postupně si povídáme o svých koníčcích. Každý představí, co rád dělá, nebo něco sbírá, atp.

6) Hra - dobývání hradu (15 min.)

Hráči se rozdělí na dvě vyváženě silné skupinky, udělá se kruh o průměru (pro 20 hráčů) 2 metry. Jedna skupina si stoupne do kruhu a zvolí si krále, který když je z kruhu vytáhnut, hra končí - může skončit i tak že "obránci" do kruhu natahají všechny útočníky. Jinak je to taková přetahovaná. Každý se snaží dostat soupeře na svoje území. Když se tam soupeř dostane přestává být útočníkem (obráncem) a stane se z něj obránce (útočník). A takhle se hraje dokud se nevytáhne král nebo nevtáhnou všichni útočníci.

8) Zakončení – pokřikem (5min)

1) Zahájení schůzky pokřikem (2 min.)

2) Zahřívací hra – Fackovaná (10 min.)

Stoupneme si do kruhu, jeden chodí uprostřed s dlaní pod bradou a ostatní do něho ze zadu plácají. On se pak snaží uhádnout, kdo to byl a tomu dá facku. Když neuhodne, fackovaný mu facku oplátí. Když uhodne, fackovaný ho ve středu kruhu vystřídá.

3) Vysvětlení výzvy „Výsadek“ a „Noční návrat“ (10 min.)

4) Mezihra – Ulička důvěry (10 min.)

Požádáme skupinu, aby vytvořila dvě řady stojící proti sobě ve vzdálenosti asi 80 cm. Tím vznikne ulička důvěry. Vyzveme prvního dobrovolníka, aby se epostavil 10 metrů před dvojice. Má za úkol proběhnout uličku a udržet stejnou rychlost, jako běžel před ní. Má to však jeden malý háček. Všichni, kteří tvoří uličku, předpaží, a tím uzavřou průchod. Otevírají ho vzpažením nebo připažením až těsně před běžcem.

5) Program vycházející ze stezky (20 min.)

Dovyprávím nedokončený příběh několika způsoby tak, aby nebyla porušena logika událostí. (2. st., Příběhy našeho světa)

Rádce si připraví nějaký příběh, který v nějakém napínavém místě nedokončí. Každý pak chvilku pokračuje s vyprávěním, tak aby příběh dával smysl.

6) Konečná hra – Obléhání (15 min.)

Udělá se kruh o průměru 3m. Polovina účastníků je uvnitř, druhá polovina venku. Ti uvnitř se snaží vtáhnout ty venku dovnitř a obráceně.

8) Zakončení – pokřikem (2 min)

1) Zahájení schůzky pokřikem (2 min.)

2) Hra – Bizoni (15 min.)

Jeden z hráčů bude lovec a ostatní budou bizoni, ti si kleknou na čtyři. Lovec má za úkol obrátit bizony na záda (na lopatky). Bizoni se mohou jakkoliv bránit. Na tuto hru se většinou pro lovce dá nějaký časový limit, aby to nebylo nekonečné

3) Slib – opakování, co co znamená (15 min.)

Nejdřív se zeptám, kdo si pamatuje slib. Pak si ho zopakujeme. Potom se budu ptát na jednotlivé části slibu a ptát se kluků, co to znamená. Když nebudou nic říkat, vysvětlím to vlastními slovy.

4) Hra – dobývání hradu (15 min.)

Hráči se rozdělí na dvě vyváženě silné skupinky, udělá se kruh o průměru (pro 20 hráčů) 2 metry. Jedna skupina si stoupne do kruhu a zvolí si krále, který když je z kruhu vytáhnut, hra končí - může skončit i tak že "obránci" do kruhu natahají všechny útočníky. Jinak je to taková přetahovaná. Každý se snaží dostat soupeře na svoje území. Když se tam soupeř dostane přestává být útočníkem (obráncem) a stane se z něj obránce (útočník). A takhle se hraje dokud se nevytáhne král nebo nevtáhnou všichni útočníci.

5) Vlčácký zákon – do šifry (20 min)

Vlčácký zákon zašifrovat do šifry. Po rozšifrování řeknu vlčatům, co to znamená.

6) Písničky s kytarou (jak dlouho je třeba)

8) Zakončení – pokřikem (5 min)

1) Zahájení schůzky pokřikem (3 min.)

2) Rozehřívací program (5-10 min.)

Dvě družstva spolu soupeří v běhu. První vyběhne, oběhne kůl, a když se vrátí, tak chytne za ruku druhého a spolu běží okolo kůlu. Když už jsou všichni, tak se zase postupně pouští postupně od toho, který běží nejdéle.

3) Program vycházející ze stezky (15 min.)

Na výpravě nebo na táboře si najdu dva podobné stromy (nebo dvě hory, skály, dva brouky...). Do zápisníku si zapíšu, v čem se shodují a v čem se liší. (1. st., Vnímání přírody)

Všichni se vydají hledat tři dvojice nějakých přírodnin. Až to všichni přinesou, tak každý popíše v čem se liší a v čem se shodují.

4) Spolupráce – Vodník (10 min.)

Jednomu se zavážou oči – ten ponese ešus s vodou a ostatní ho musí navigovat tak, aby donesl co nejvíce vody. Postupně se všichni vystřídají a vyhrává ten, kdo donese nejvíce vody.

5) Bod ze stezky (15 min.)

Nakreslím plánec místa, na kterém se nacházím. (1. st., Bud' připraven)

Na jednom místě v lese je plánec místa. Ostatní jsou asi 50m od tohoto plánu a mají za úkol, co nejrychleji tento plánec překreslit k sobě do zápisníku. Zápisník však musí zůstat na zemi a oni musí běžet k plánu a zapamatovat si co nejvíce informací, podle kterých budou kreslit. Vyhrává nej přesnější kresba.

4) Hra (10 -15 min.)

Všichni budou mít zavázaný oči šátkem a jeden bude pískat nebo mluvit a ostatní musí jít za ním.

8) Zakončení – pokřikem (2min)

1) Zahájení schůzky pokřikem (5 min.)

2) Hra – Demonstrace (10 min.)

Na začátku se hráči rovnoměrně rozdělí do dvou nesmiřitelných táborů policistů a demonstrantů. Demonstranti na zemi vytvoří spleť těl tak, aby tvořili co nejpevnější celek. Úkolem policistů je do vypršení časového limitu (libovolný) roztrhnout od sebe všechny demonstranty za použití přiměřených prostředků (a to samé platí i pro demonstranty tzn. žádné kopání, škrábání, kousání atd.).

3) Program vycházející ze stezky (20 min.)

Vyberu si svého oblíbeného hrdinu a představím ho oddílu (3.st., Moje svědomí)

Po místnosti schovány kartičky se jmény nejrůznějších hrdinů. Ostatní je hledají, tak aby každý našel jednu kartičku. Potom každý povídá o svém nalezeném hrdinovi, tak aby neprozradil jeho jméno. Ostatní to jméno hádají.

4) Hra – Městečko Palermo (15 min.)

Pravidla viz internet – (www.hranostaj.cz)

5) Program vycházející ze stezky (10 min.)

Vytvořím si svůj osobní erb nebo vymyslím své osobní heslo. (2.st., Já a můj život)

Rádce se zeptá na hesla, kterými se jeho členové řídí (případně citáty) pokud členové žádný nemají pomůže jim ho vymyslet. Potom proběhne diskuze nad těmi hesly nebo citáty.

6) Vratké břemeno

Připravíme následující pomůcku: Na kroužek o průměru o něco menším než je velikost tenisáku uvážeme tolik provázků (po asi 1 m), kolik je lidí ve družince. Skupina pak dostane tenisák, každý člen chytne jeden provázek tak, aby byl natažený, a míček se položí doprostřed na kroužek. Takto musí překonat vytyčenou dráhu, aniž by jim míček spadl. Za každý pád se přičítá 10 vteřin. Provázky se drží za konce a míčku se pochopitelně nesmí pomáhat rukou ani jej jinak přidržovat.

8) Zakončení – pokřikem (5min)

1) Zahájení schůzky pokřikem (2 min.)

2) Rozehřívací program (10 min.)

Dáme si šátky za kalhoty nebo opasek (jako ocas) a snažíme se ostatním spoluhráčům jejich šátky ukořistit a přitom bránit ten svůj.

3) Program vycházející ze stezky (15 min.)

Připravím plán rozmístění stanů a ostatních staveb na táboře tak, aby tábor dobře zapadl do okolní přírody a krajiny. (4.st., Šetrné chování)

Každý nakreslí na papír stany,tee-pee,latrínu,kuchyn tak aby to neovlivnovalo chod tábora např.Latrinu vedle kuchyně to je špatne a spravne např. Stany vedle teepek...

4) Hra na spolupráci – Gordický uzel (10 min.)

Hráči se postaví do kolečka, čelem k sobě. Zavřou oči, na daný povel dají levou ruku dovnitř kruhu a snaží se někoho chytnout za ruku. Až jsou všichni chycení, udělají totéž s pravou rukou. Poté otevřou oči a zjistí, že jsou beznadějně zapletení... ale nevzdávat se! Druhá fáze hry totiž spočívá v rozpletení tohoto lidského uzlu, aniž by se ruce rozpojily. Je možné se libovolně otáčet, skákat, přendávat hráče z jednoho konce uzlu na druhý, cokoliv, jen ne rozpojit ruce.

Pravidla viz internet – (www.hranostaj.cz)

5) Program vycházející ze stezky (10 min.)

Nakreslím a popíšu původ nějaké věci, kterou denně používám. (suroviny, zpracování, doprava, výroba materiálu...) Jak se likviduje. (4.st., Šetrné chování)

Udelali jsme to místo napsání tak aby to ostatní říkali slovně a nezdržovali se psaním.Např.Stul:používa se na psaní....

6) Hra – papoahakapiu (15 min)

-hřiště: kolíkama označené (4 puntíky),mezi kolíkama jsou 4 mety a jedna “startovací“ (úplně vlevo)

-pravidla: Jeden hráč si vezme tenisový míček a postaví se na startovací metu.Ostatní členové družiny se rozestaví do pole. Hráč na startovací metě musí hodit míček do výšece mezi kolíky(zadní hranice hřiště není) a poté běží na první metu, dotkne se jí rukou a běží k další. Mezitím musí ostatní hráči chytit tenisák a dotknout se jím běžícího hráče.Postupně se vystřídají v roli házeče.

8) Zakončení – pokřikem (4min)

1) Zahájení schůzky pokřikem (2 min.)

2) Rozehřívací program - Želvičky (10 min.)

Vybere se jeden a ten musí obrátit všechny želvy na záda. Když někoho obrátí, tak ten mu může pomoci.

3) Program vycházející ze stezky (15 min.)

3.st., bod 1, oblast poznávání přírody

Vyberu si kartičku s nějakým jídlem a musím říci, co to jídlo obsahuje.

4) Hra na spolupráci – Řetěz (10 min.)

Bude se stát v řadě a skupina se musí dostat na určité místo pomocí podlézání. Jeden bude mít míček, podá ho vrchem, druhý spodem, třetí vrchem, atd. Poslední všechny podleze a znova dokud se nedostanou za čáru.

5) Program vycházející ze stezky (15 min.)

bod č.2, stezka č3, oblast. Poznávání přírody

Vysvětlím co znamená znak WOSM a WAGGGS. Vysvětlení že je to WOSM stačí aby vedeli název což je světové organizace skautů a sídli ve švýcarsku a wagggs a je to znak skautek kdežto wosm skautu a sídlí v Londýně...

6) Šifra morseovkou s úkolem (10 min)

Každý účastník dostane od vedoucího papírek se zašifrovaným úkolem. Příklad: Kdo založil skauting? Před startem se určí, u koho se budou úkoly plnit. Kdo první správně odpoví, vyhrává.

8) Zakončení – pokřikem (3min)

1) Zahájení schůzky pokřikem (5 min.)

2) Rozehřívací program – Molekuly (10 min.)

Hráči se volně pohybují po prostoru. Vedoucí náhle vykřikne číslo (tak od 2 do 8) a hráči mají za úkol utvořit skupinky o daném počtu. Kdo to nestihne a nedokáže se do žádné zařadit, vypadává.

3) Rukodělky – Origami (15 min.)

4) Hra na vybouření – Lachtani (10 min.)

Hra podobná hře „Buldoci“, ale při této hře se musí lachtan odnést zpátky do bazénku.

5) Základní uzly (15 min.)

Procvičování: ambulák, liščí, lodní

6) Hra na odreagování – hon na tenisák (15 min)

V mírně neprostupném terénu se hrající otočí jedním směrem a vedoucí na opačnou stranu hodí co nejdále tenisák, který se hráči snaží najít a co nejrychleji donést k vedoucím. Může se krást, ale musí se hlídat brutalita.

7) Hra na kytaru (10 min.)

8) Zakončení – pokřikem (5min)

Zaměření schůzky: fantazii a rétoriku.

Potřeba: příběh rozstříhaný na lístečky

Prostor: venku

- 1) **Zahájení schůzky pokřikem (5 min.)**
- 2) **Scénka: Přijde mimino, které potřebuje uspat.**
- 3) **Hra (20 min)**

Všichni se přesunou do lesa, kde budou lístečky se slovy, které bude bránit obr. Když někoho chytne, tak musí chycený zpět odkud vybíhal. Potom musí všichni dohromady z těch lístečků složit příběh tak, aby dával smysl. Když to složí, tak ten příběh musí přečíst, aby mimino uslo.

- 4) **Krátké hodnocení slovního projevu a rady pro příště.(5 min.)**
- 5) **Hra (20 min)**

Skupinky po dvou dostanou za úkol postavit miminu co nejvyšší a nejodolnější domeček z přírodních materiálů, aby mohlo klidně spát. Hodnotí se krása, výška, prostor a pokec o stavbě. (20 min.)

Zaměření schůzky: Bod stezky 4. stupeň – Srovnám tradice naší rodiny(jak slavíme narozeniny...) s rodinou kamaráda.

Potřeba: předmět(budou se o něj tahat), 2x provaz(nebo něco na označení čar)

Prostor: uvnitř

1) Scénka (5 min)

Objeví se stařec. Povídá, že je dlouho na cestách, neboť ztratil rodinu a je zcela sám. Prosí o to, aby mu skauti ukázali, jak vypadají jejich tradice.

2) Hra (10 min)

Skauti jsou rozděleni do dvojic. Každá dvojice dostane nějakou oslavu(Vánoce, Svátek, Narozeniny...) a se bude bavit o tom, jak u nich tato oslava probíhá. Potom sehrají scénku o tom, jak by probíhala oslava, která spojuje to nejlepší z tradic obou rodin.

3) Hraní scének (10 min)

4) Krátké povídání o scénkách (10 min)

Provede se krátké povídání o scénkách, kde každý popíše, co jeho scénka znamenala a jak u nich doma oslava probíhá.(10 min)

5) Hra kompot (10 min)

Jsou dva teamy, které stojí proti sobě na čárách. Mezi nimi je předmět, který budou brát. Každý v teamu je jedno ovoce. Hra probíhá tak, že se předmět vyhodí do vzduchu a řekne se nějaké ovoce. Ti skauti, kteří jsou tímto ovocem vybíhají a snaží se přinést předmět za svou čáru. Pokud se řekne „Kompot!“ běží všichni. Hra se hraje venku nebo vevnitř po kolenou.

Zaměření schůzky: Testování kolik znají uzlů a bylinek

Potřeba: každý vazačku, tenké a tlusté provazy

Prostor: venku

1) Prověrka uzlů (10 min)

Skauti uvážou tolik uzlů, kolik znají.

2) Hra s babičkou (20 min)

Skauti běží s babičkou, která se občas zastaví a řekne, co potřebuje. Např.: Latrína - okolo stromu uvázat provaz tak, aby se mohla chytit konce provazu a udělat potřebu(zde je ideální loďák a dřevařský), prádelní šňůra – svázat všechny provazy, navázat do vzduchu a navěšet na svázané provazy svoje boty(zde je ideální škoťák, autíčka...)

3) Hra s rostlinami (15 min)

Skauti se rozdělí do skupin. Je jedna základna – výkup rostlin a stromů. Úkolem skupin je přinést a pojmenovat v základně co nejvíce částí rostlin a stromů.

Zaměření schůzky: Uzle

Potřeba: každý vazačku, 2 PET láhve plné pitné vody, 2 provazy(na rozdělovací čáry), 5 špalíčků, klacky

Prostor: venku

1) Hra Šamani s uzly (20 min)

20 metrů od sebe stojí 3 šamani – každý má ceník uzlů(3 uzle), které se od něj buď skaut naučí(z určitý úkol), nebo uzel skaut ukáže. Poté skaut běží k dalšímu. Kdo 1. doběhne vyhrává.

2) Hra Štafeta uzlů (15 min)

Do země se zapíchnou 3 klacky a u každého bude uzlovačka. Klacky jsou od sebe cca 10 – 20 metrů. Družinka se rozpůlí na 3 a 3 lidi(3 klacky = 3 lidi => každý jeden uzel u kůlu). Poté se vybíhá jako štafeta - doběhne první, uváže uzel u libovolného kůlu a vrátí se. Poté doběhne další a další. Na konci se uzle zkontrolují a určí se vítěz. Hra se opakuje s tím, že nikdo neopakuje uzel, který již vázal.

3) Hra Pitný režim(10 min)

Odkrokuje se 5 kroků od středu (naproti sobě) se udělají z provazů 2 čáry, za kterými budou teamy. Do středu se dají špalíčky do řady. Každý team má stejně dlouhý klacek, kterým se tyto špalíčky shazují. Rozhodne se, kdo začne. Kdo začíná, ten sráží špalky. Jakmile je shodí, začne pít PET láhev s vodou. V tu chvíli vybíhá jeden ze soupeřova teamu a špalky staví. Jakmile je postaví, vrátí se zpět, zakřičí: „STOP“ a přestane se pít. Pak se to prohodí(kdo stavěl, pije). Vítězí team, který nejdřív vypije flašku.

Zaměření schůzky: Testování kolik šifer vylučí a co ví o třídění

Potřeba: připravit šifry

Prostor: uvnitř

1) Šifry (35 min)

Členi se rozdělí do skupinek po 2 – 3 lidech. Všechny šifry se dají na stůl. Skupinky si dají rozestupy, aby nemohli slyšet co vyjde v šifře jiným skupinkám. Jakmile se řekne start, tak jeden ze skupinky vyběhne pro šifru a tu donese tam, kde je jeho skupinka. Pokud šifru nemůžou rozlousknout, doběhnou si pro náhradní (ta která je o 1 navíc) a tu šifru, kterou měli, vrátí místo ní. Jakmile vylučí šifru, zavolají rádce/vedoucího, aby jim to zkontroloval. Pokud je šifra dobře, píše se jim pořadí v jakém tu šifru vylučili. Body jsou rozděleny podle počtu skupinek, za 1. místo 3 body, za 2. místo 2 body a za 3. místo 1 bod.

*** Kdo dřív přijde, ten dřív mele ☺ ***

Jednotlivé šifry:

- a. qaeHdofjgmaaymjsuexokpzxahvcdquldgofbnrupep
- Řešení: ahoj, mám se opravdu dobře – šifra je řešena
způsobem: ob písmeno
qAeHdOfj..... – AHOJ

- b. 73 11 12 61 71 72 82 11 73 22 32 61 42 41 71 41

řešení:

T A B O R S V A T E H O J I R I

Klasický Junácký kříž.. První číslice je pro pořadí (rámeček 1-9)

od A - Z. Druhá určuje písmenko v rámečku – tudíž když

řekneme: 12 - tak je to B

A B C	D E F	G H C H
●●●	●●●	●●●
I J K	L M N	O P Q
●●●	●●●	●●●
R S T	U V W	X Y Z
●●●	●●●	●●●

- c. P P P P P P P a a w e r r y P a q w e s s P P P a q w e a q P P P a q w e s P P P a s a q s P a q w e a q w P s P a q w e P s d s P a q w P d s d s P a q w P s d s s P a q s P a q w e a a a P P P P P a q s s P P P a q w a P a e s a s d P a s P P P v d a q a P a q w e s s P a q w e s P a q d P a q P a q s a a P a s d d P q w P f d f P a f d s . P s d s a d a P s d s d s s s P s d P P P s d s d s d s s P P P s s d s d P o s d P

Tato šifra vám byla zadána jako: Písmeno P vám napoví... Když si všechny Pčka zakroužkujeme, vznikne:

P P P P P P P	P	PPP	PPP	PPP
P	P P	P P	P P	P P
P	P P P P P	P P P	P P	P P P
P	P P	P P	P P	P P P
P	P P	P P P	P P P	P P P

(TABOR)

(Pozn.: Pokud tuto šifru tisknete na PC, dejte si pozor na to, že většina písem má každý znak jinak široký, takže se vám to rozjede. Ideální je písmo Courier, to má všechny znaky stejně široké)

37D928SKY T7B23 S8. J10310

řešení: Mořeplavci... Co písmeno, to číslice od 1-10.. tudíž: když mám M, tak M=1 jako první pořadí, když chci E, tak E= 4. písmenko v pořadí „Mořeplavci“ tudíž: E=4

M O Ř E P L A V C I

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Vyjde: Radcovsky tabor sv. Jiri

2) Třídění odpadu. To je jednoduché povídání. (10 min)

Proč – recyklace

Kdo – dobří lidé

Co – Papír, sklo, kov, plast, elektronika,...

Barvy kontejnerů

žlutý – plast

modrý – papír

zelený – sklo (barevné)

bílý – sklo (bílé, průhledné)

Zaměření schůzky: poznávání rostlin

Potřeba: připravit si rostliny jako příklady, herbář, kotlíky(jeden do skupiny)

Prostor: venku (v přírodě)

1) Hra (45 min)

Jeden z vedoucích je převlečen za babku bylinkářku, která nezná tak úplně dobře rostliny a potřebuje najít jisté ingredience. Rozdělí skauty do skupin po dvou a bude potřebovat:

- a. džem - (př. jeřabiny, borůvky, ostružiny) 3 minuty na sehnání, poté případně ukázat, co se dá použít a co ne .
- b. houby na smaženici (hřib, suchohřib, bedla..)
- c. smrtící lektvar (muchomůrky, vraní oko čtyřlísté..) (celkem 45 min)

2) Dále bude chtít babka víc (45 min)

Chce čaj (př. třezalka, bříza, borovice, kopřiva, heřmáněk) . Skauti musí najít bylinky a čaj skutečně uvařit na ohni. S tím, že se vždy 2 skupiny spojí.

3) HRA(kdyby zbylo hodně času)(15 min)

Je kruh udělaný z lana, průměr asi 5m. Nesmí se do něj vstoupit ! Uprostřed kruhu je nádoba s vodou a s tenisákem uvnitř . Úkolem je z nádoby tenisák dostat za pomoci přírodních materiálů s tím, že se tenisák může dotknout země až mimo kruh, jinak skupina dostane trestné body.

Zaměření schůzky: poznávání rostlin

Potřeba: připravit si kartičky s rostlinami, herbář

Prostor: venku (v přírodě)

1) Hra - poznávání rostlin (35 min)

V lese budou rozmístěny kartičky s bylinkami, které musí hráči posbírat a nanosit do svojí základny. Zároveň si během hry si můžou hráči kartičky krást. V základnách se však krást nesmí. Jak vše vysbírají, tak se přesunou do obchodu, kde mohou nasbírané bylinky prodat. Za prodané bylinky obdrží body do celoročního bodování.

2) Hra – na vyřádní (10 min)

Na odpočinek si hráči zahrají hru „Buldoci“. Hra spočívá v tom, že je jeden hráč, který chytá. Proti němu stojí ostatní hráči, které musí pochytat. Hráč, který chytá, zařve „buldoci, buldoci!“ a vyběhne. Ostatní hráči taky vyběhnou. Když někoho chytne tak ho musí zvednout nad zem. Když ho zvedne tak zařve „Raz Dva Tři Buldok!“ A ten chycený je teď Buldok. A tak to jde dál.

Zaměření schůzky: Bod stezky, stupeň 4 - Dovyprávím nedokončený příběh několika způsoby tak, aby nebyla porušena logika věcí.

Potřeba: papíry A5, tužku, připravený začátek příběhu – rozstříhaný na části

Prostor: venku (v přírodě)

1) Zahajovací pokřik (30 sekund)

2) Krátká hra (10 min)

Ke hře je třeba papír A4 a tužka. Papír se roztrhne na tři sloupce, aby měli všichni tři papíry. Postup hry: první se napíše: „Kdo?“ (třeba Auto), papír se přeloží, aby nebylo vidět, co kdo napsal(překládá se do harmoniky) a pošle se tomu po levici. Druhý se napíše: „S kým?“ (třeba s Ovcí), přeloží se a pošle zase po levici. Třetí se napíše „Kde?“ (třeba na střeše), opět pošle, čtvrtý se napíše: „Co dělali?“ (třeba hráli na kytaru), pátý se napíše: „Co z toho vzniklo?“ (třeba kaštiny) a pošle se. Každý pak rozbalí text co má v ruce a přečte. Např. vznikne: „Auto s ovcí na střeše hráli na kytaru a vznikly s toho kaštiny.“

3) Krátká scénka a pravidla (5 min)

Starý dědeček psal pro krále příběh, ale půlku příběhu ztratil po lese. Tak žádá přátele, aby mu ten příběh našli a ještě natáhli děj.

4) Hra (20 min)

Hráči rozdělení do dvojic. Poté vždy jeden z týmu běží pro úryvky začátku příběhu. Když mají všechny části, spojí příběh a vymyslí co nejdelší a nejlogičtější navazující dokončení (20 min.)

5) Závěrečná hra "Fackovaná" (10 min)

Postup hry: skauti si stoupnou do kruhu. Jeden jde doprostřed, levou rukou si trochu zakryje oči, aby hůř viděl a točí se po směru hodinových ručiček. A jak takto chodí ostatní ho mohou plácnu, když ho někdo plácne a tuší, kdo to udělal, tak mu dá facku, ale když dotyčný to nebyl, tak může facku vrátit. Pokud to dotyčný byl, tak jde doprostřed a chodí on.

6) Závěrečný pokřik (30 sekund)

Popis:

Tato družinovka se snaží všem přiblížit mapu a její obsah, snaží se členy seznámit s okolními osobnostmi.

1) Pozdrav a pokřik: (5 min)

2) Seznámení s mapou a značkami: (10 min)

Vedoucí si doma připraví 20 značek, které tahá z krabice a formou kvízu je ukazuje ostatním členům družiny. Ostatní členové družiny si zapisují do zápisníků. Na konci je soutěž vyhodnocena.

3) Soutěž najdi město či něco jiného: (5 min)

Vedoucí řekne město a ostatní členové týmu se snaží toto město na mapě najít. Kdo jich najde v celkovém součtu nejvíc, vyhrává.

4) Namaluj své okolí: (10 min)

Každý se pokusí do svého deníku po paměti zaznamenat mapu okolí kolem klubovny s významnými body a památkami. Na konci si všichni členové porovnají mapy.

5) Popovídání o cestování: (10 min)

Členové družiny si sednou a vypráví si o svých zážitcích o cestování po světě.

6) Rozloučení a pozdrav: (5 min)

Popis:

Jste partyzáni a náhle k vám příběhne zraněný parašutista, který vám předá mapu. Parašutista po předání zprávy zemře. Zpráva mluví o vysílačce, kterou hlídají jednotky SS. Z této vysílačky je potřeba odvyšlat vzkaz do Anglie.

1) Pozdrav a pokřik: (5 min)

2) Seznámení s historií: (10 min)

Ocitáte se ve 40. letech 20. Století. Šíří se zpráva, že nedaleko byli vyhozeni parašutisté, kteří mají za úkol škodit nacistickému Německu. „Každý, kdo uvidí podezřelou osobu, musí ji neprodleně hlásit na jednotku SS“, říká vedoucí nacistické propagandy.

3) Předání dopisu: (5 min)

Náhle se připlazí zraněný parašutista s dopisem. Poté zemře.

4) Rozluštění dopisu: (10 min)

Dopis: Běžte do pevnosti. Je tam vysílačka, kterou předejte zprávu o naší akci velitelství do Anglie. Pozor, vysílačka je střežena SS. (vše je v morzeovce)

5) Cesta k pevnosti: (10 min)

6) Dobyť pevnosti: (15 min)

Na pevnosti se odehraje přestřelka pomocí papírových koulí mezi výsadkáři a jednotkami SS. Výsadkáři 1 život, SS 2 životy.

7) Odeslání zprávy: (15 min)

Družina se rozdělí na poloviny, jedni budou odesílat, jedni budou přijímat.

8) Rozloučení a pozdrav: (5 min)

Příběh:

Doslechli se o bájném městě, kde je nějaký poklad a proto mají chuť tam jít na výpravu. A při výzkumu toho města naleznou knihu, kde je text který probudí mumii (ale oni o něm nevědí). Omylem ji pak probudí a utíkají před ní. Pak potřebují najít místo, kde je zaklínadlo ukryto, aby ji mohly zabít. Když ji zabijí, hra končí.

1) Cesta do Egypta (trasa se skautskými značkami): (20 min)

Cesta do Egypta, do hledaného města, je označená tajnými značkami, v praxi bude cesta označená skautskými značkami.

2) Otevření brány města: (15 min)

Družina se dostane k branám města, které jsou zavřené a nejdou otevřít. U brány najde indicie, že k otevření potřebuje tajné heslo, které bránu otevře. Proto na místě hledá heslo. Najdou knihu, kde je napsáno: VZBUZOS MUMIOS ANTILAZARIOS. Není to však text, který otevře bránu, ale vzbudí mumii.

3) Útěk před mumii: (20 min)

Mumie se sice probudila, nicméně se chce dostat lidskou podobu. Proto potřebuje lidské tělo. Jednoho člena družiny ochrne a ten není schopen pohybu, proto se musí zbytek družiny o něj postarat a všichni se společně zachránit. Utíkat musí na ostrov, kde je svitek, který dokáže mumii zabít. Mumie je pronásleduje.

4) Získání svitku a příchod do města: (15 min)

Na ostrově je papírek chráněn domorodými obyvateli, kteří nechtějí svitek odevzdat. Při postupu k nim svitek roztrhali, aby jeho rozluštění nebylo jednoduché. Na louce se udělá kruh, kde bude svitek rozstřihán na několik částí. Mezi tím budou i prázdné kousky papíru, které se šířou vůbec nesouvisí. Družina musí sesbírat všechny papírky svitku. Pokud domorodý obyvatel chytne člena, musí splnit nějaký úkol, který si vylosuje z klobouku. Po přečtení mumie zemře.

Na svitku: ZMRTVIOS MUMIOS LAZARIOS.

Pro otevření bran: OTEVRENOS RYCHLOS BRANOS.

8) Rozloučení a pozdrav: (5 min)

1) Úvod: (10 min)

Pozdrav a povídání co je nového, čekání na ostatní členy (5 min)

Pokřik, popřípadě rozdání papírů s informacemi na nadcházející dny, oznamy důležitých aktualit.

2) Fitka - Hra "Hututu": (20 min)

<http://herka.deka.cz/index.php/Hutututu> na této webové stránce jsou pravidla a je zde napsáno, že trvá 30 minut. Z vlastních zkušeností ale vím, že se dá s klidem hrát i kratší dobu.

3) Šifry: (30 min)

Zase se posadíme a rádce s podrádcem vysvětlí principy základních šifer, pokud je to potřeba. Jinak se můžeme vrhnout na hru. Rozdělíme se na dvě družstva. Každé družstvo se pokusí za pomoci šifer, které se naučili, zapsat co nejsložitější rozluštitelný text. Texty obou mužstev musí být stejně dlouhé. Následně si družstva texty vymění a snaží se šifru co nejrychleji vyluštit. Po vyluštění dojde k rádcovi pro kontrolu a vítězný tým může za odměnu obdržet třeba body do celoročky, nebo čokoládu do týmu.

4) Uzlování: (15 min)

Zavážeme všem oči a rozdáme jim uzlovačky s uvázanými známými uzly. Každý se snaží podle hmatu poznat o jaký uzel jde, a jkmile na to přijde, musí taktéž po hmatu přejít až k rádcovi (hrajte třeba na hřišti nebo na zahradě), ukázat mu svůj uzel a říct mu jaký to je. Pokud je uzel správně rádce mu ho rozváže, sundá mu šátek s očima a požádá ho, aby sám daný uzel zkusil uvázat. Pokud ho uváže správně dostane lžičku a na ní ping-pongový míček. Musí dojít zpátky na počáteční stanoviště až k čekajícímu podrádcovi. Pokud mu míček cestou spadne musí se vrátit až k rádcovi a začít znovu. Kdo tuto dráhu projde za nejkratší čas vyhrál a může být odměněn.

5) Kimovka: (10 min)

Následně si ještě zahrajeme Kimovu hru tzv. "Kimovku". Pravidla asi každý zná, ale pokud ne tak jsou tady: ><http://www.hranostaj.cz/hra16><. Pokud se vám zalíbí nějaká z variací na tuto hru, které jsou zde vypsány, neváhejte ji také zkusit. A pokud třeba vymyslíte nějakou vlastní, určitě ji sem napište.

6) Závěr: (10 min)

společně zhodnocení schůzky popřípadě dotazy. Pokud už je vše vyřešeno a není již o čem mluvit, pustíme se do úklidu klubovny. Rozloučení, pokřik.

Příběh:

1) Úvod: (5 min)

Pokřik.

2) Na jelena: (10 min)

Jeden hráč má zavázané oči a jeho úkolem je pochytnat (dotknout se) všech ostatních hráčů (ti normálně vidí). Podmínkou je, že se všichni musí jakýmkoliv způsobem a jakoukoliv částí těla či oblečení dotýkat stolu. Kdo se pustí nebo je chyten, vypadává.

3) Část stezky: Jak odmítnout nevyžádanou inzerci? (20 min)

probrat otázky:

- 1) *Ví co to je?*
- 2) *setkali se s tím?*
- 3) *jak by reagovali?*
- 4) *jak si myslí, že by to měli řešit?*

naše řešení - lepší před schůzí probrat s vůdcem, např. být zdvořilý, jednoduše říct že nemáte zájem

4) Salát: (20 min)

Vytvoří se 2 týmy, určí se hřiště a doprostřed se dá například PET-lahev. V každém týmu si rozdají čísla (1 až počet hráčů) tak, aby 2. tým nevěděl, kdo má jaké číslo. Každý tým si sedne na protilehlé strany ve stejné vzdálenosti rádce, řekne např. 4 a 4 z každého týmu musí vzít lahev a dones ji na svoje území, které je 3 metry před lidma z jeho týmu. Čísla se mohou kombinovat, takže např. 4 + 5. Který tým vícrát sebral lahev, vyhrává, pokud někdo sebere lahev, člen z druhého týmu mu jí může zkusit vzít do doby, než bude na svém území.

5) Část stezky: (20 min)

Probrat co by mohli nabídnout jejich oddílu. Např.: když někdo chodí slaňovat, ukázat ostatním jak se to dělá a zkusit to. Po tomto programu je možné potvrdit bod do stezky.

6) Běhací hra: (15 min)

přenášení vody pusou bez rukou 2 týmu, každý dostane vodu a musí naplnit ešus, který je 10 metrů jinde. Která skupina to stihne rychleji?

6) Část stezky: (20 min)

dokážete namalovat něco z přírody? Dovézt lidi na nějaké místo, kde je pěkný výhled (pokud možno) a tam zkusí něco namalovat.

6) Závěr: (10 min)

Popis:

Celý příběh začíná v Egyptě u faraona Ramsese, kde Mojžíš se svým lidem se rozhodli utéct z Egyptského otroctví. Jednoho neutekli a dorazili k Rákosovému moři, kde Mojžíš rozestoupil vodu, prošli suchou nohou, až došli na velkou poušť po dlouhé a namáhavé cestě dorazí do země zaslíbené, kde spokojeně žili.

1) Úvod: (10 min)

Počkáme na opozdilce a zakřičíme pokřik.

2) Seznámení s příběhem (15 min)

3) Rozdělení moře: (20 min)

Po příchodu k Rákosovému moři se Mojžíšovi nepovedlo rozdělit moře. Proto je potřeba, abyste si uvázali most, přes který budete moci přejít. Provádí se nábor odborníků přes stavby mostů. Musí projít přes výběr, kde ukážou svoji zdatnost v uzlování.

4) Písečná bouře: (10 min)

Pochod se dostane na poušť, kde je přepadně písečná bouře, která všechny členy oslepí. Proto si všichni zavážou oči a chytanou se rádce, který je dovede na místo, kde je připravená cesta (provázek mezi stromy), který je provede po cestě pouští.

5) Poznávání okolí země: (20 min)

Došli jste do země zaslíbené. A snažte se poznat okolí. Rozdělí se družina na dvě části a snaží se během 10 minut zapsat nejvíce rostlin. Kdo bude mít víc, vyhrává.

6) Získání vody: (20 min)

V zemi zaslíbené je málo vody. Je potřeba ji donášet, aby rod nevyhynul. Družina se rozdělí na poloviny, kde budou přenášet vodu ze studně do zásob v táboře. Kdo přenese během 10 minut více vody, vyhrává. Na trase může být pouze jeden člověk v týmu.

6) Závěr: (10 min)

Rozloučení, pokřik.

1) Přivítání a pozdrav (5 min.)

Toto zahájení proběhlo v klubovně. Stejně jako vždy jsme se všichni chytli družinové vlajky a pozdravili družinovým pokřikem.

2) Kontrola věcí na schůzku (5 min.)

Opět to proběhlo v klubovně. Na každou schůzku by si naši členové měli nosit 8 věcí. Ty rádce zkontroloval a podle počtu věcí přidělil určitý počet bodů.

3) Vybíjená s diskem (15 min.)

Tato hra proběhla venku a bylo na ni potřeba zajistit disk. V programu byla zařazena, aby se členové rozběhali a pobavili. Hrála se stejně jako normální vybíjená na 3 životy jen místo míče se hrálo s diskem.

4) Poznávání listů (30 min.)

Šlo se do parku blízko klubovny nasbírat pár listů. Cestou se o nich povídalo. Po návratu do klubovny měl každý za úkol poznat co nejvíce listů. Důvodem k zařazení tohoto programu bylo to, aby se pořád nehráli jen hry, ale aby se kluci něco naučili.

5) Dobývání hradu (15 min.)

Tato část programu opět probíhala venku a bylo k ní zapotřebí lano. Zařazena byla opět pro zábavu, protože baví většinu oddílu. Rozdělili jsme se do dvou skupin na obránce a útočníky. Obránci stáli v kruhu a měli za úkol vtáhnout útočníky do kruhu. Útočníci měli zase vytáhnout obránce z kruhu.

6) Šifry (20 min.)

Tento program probíhal částečně v klubovně a částečně venku. Nejprve se zopakovali šifry, které kluci již znali. Následně byla družina rozdělena na dvě skupiny, které měli za úkol rozluštit šifru. Dozvěděli se tak další úkol, což byla opět rozluštění šifry. Vyhrála družina, která byla rychlejší. Úkolem bylo naučit nováčky něco nového.

7) Kámen, nůžky, papír (10 min.)

Zůstalo se venku a hrálo se jen pro zábavu

8) Úklid klubovny (10 min.)

Úklid se u nás dělá po každé schůzce.

9) Rozloučení a pokřik (5 min.)

1) Přivítání a pokřik (2 min.)

2) Hra Hutututu (10 min.)

Hra se hrála na malém hřišti, rozděleném na dvě stejně velké části. Hráči se nejprve rozdělili na dvě stejně silná družstva, ale toto rozdělení nebylo příliš důležité, protože se stejně brzy změnilo. Družstva se střídali ve vysílání jednoho ze svých zástupců na lov do území protivníka. Lovec směl být vždy jen jeden a mělo být jasné, kdo to právě je. Každý, koho se vyslaný hráč dotkl, byl ohrožen přestupem do druhého družstva – ledaže by se nevrátil ani lovec. Ten totiž musel po celou dobu pobytu na území nepřítele dělat „hutututu“ a to na jediný nádech. Pokud mu došel dech (většinou proto, že na něm ležela nebo seděla horda protivníků) musel zůstat na straně protivníků. Ti, kterých se dotkl, nejsou nijak ovlivněni. Hra tedy většinou vypadala tak, že jeden se nadechl, vběhl do území protivníka a dělal „hutututu“, snažil se letmo dotknout několika protihráčů a pak rychle vrátil zpátky. Jeho soupeři, zejména ti, kterých se dotknul, se ho snažili chytit a udržet na území, dokud se nenadechl.

3) Diskuse – Krizové situace (30 min.)

K diskuzi bylo připraveno 5 témat. Výstupem této diskuze bolo u každé situace:

Co dělat

Požár	Opustit budovu, případě pomoci jiným
Únik plynu	Otevřít okna a vypnout plyn.
Vypnutá elektřina	Zachovat klid
Bouřka	Zavřít okna, aby dovnitř netekla voda
Povodeň	Vzít si doklady a jít na vyvýšené místo

Co nedělat

Požár	Zbytečně se zdržovat v budově
Únik plynu	Zapínat elektřinu a zavírat okna
Vypnutá elektřina	Propadat panice
Bouřka	Chodit ven (hlavně pod stromy)
Povodeň	zdržovat se v povodňové oblasti

4) Hra (10 min.)

Hra začala výběhem „honiče“. Honič chytal ve vyznačeném pásmu ostatní hráče. Kdo byl chycen, zůstal stát na místě. Ostatní hráči ho mohli zachránit, když ho podlezli. Hra skončila, pokud byly všichni hráči chyceni. Po určitém časovém úseku se honič vyměnil (příp. přidal).

4) Ukončení a pokřik (3 min.)

1) Přivítání (5 min.)

Zahájení proběhlo v klubovně. Pršelo, ale občas se dalo jít ven. Důvod zařazení přivítání bylo, že schůzka by měla mít začátek. Pozdrav byl podáním si ruky.

2) Hra kámen, nůžky, papír (20 min.)

Tato aktivita proběhla na cestě vedle klubovny. Důvod zařazení této aktivity bylo vybití energie kluků na začátek schůzky. Jeden kluk se nechtěl zapojit, ale nakonec taky hrál a bavilo ho to.

Jednalo se o běhací hru. Stáli proti sobě 2 družstva a snažili se porazit soupeře tak, že z každého družstva vyběhl 1 člen na smluvené znamení ze svého místa proti soupeři, vzdáleném cca 20m. V místě setkání se zastavili a „stříhli si“. Ten co prohrál, se co nejrychleji vracel ke svému družstvu. Vítěz běžel dál a proti němu mohl vyběhnout další soupeř. Bod získalo družstvo, jehož útočící hráč se dostal až na vzdálenost 2m od základny protihráčů. Vyhrálo družstvo s vyšším počtem bodů.

3) Skládání vlaštovky z papíru (25 min.)

Na tento program bylo třeba zajistit několik papírů A4, nůžky, pastelky a fixy. Důvodem zařazení bylo, aby se kluci naučili něco nového. Každý hráč měl za úkol složit vlaštovku a co nejlépe ji vyzdobit, ale zároveň nezapomenout na letecké vlastnosti vlaštovky.

4) Svačina (15 min.)

Každý si zajistil svou svačinu.

Program se povedl – hlad byl zahnán.

5) Hod vlaštovky do dálky (15 min.)

Tato aktivita proběhla na cestě vedle klubovny a byla bodovaná. Klukům se to celkem líbilo až na mírné spory o vlivu větru na výkony. Každý hodil svou vlaštovku od čáry a nechal ji ležet na místě. Potom bylo vyhodnoceno pořadí a sepsány výsledky.

6) Kontrola vybavení na schůzku (10 min.)

Za jednotlivé věci získávali kluci body a výsledek byl zapsán do tabulky. Celoročním cílem je naučit kluky nosit všechny věci na schůzky

7) Rozloučení a společný odchod na autobus (5 min.)

Součástí byla vytištěná pozvánka na plánovanou výpravu.

1) Zahájení přivítání (10 min.)

Zahájení probíhalo před klubovnou.

2) Přesun na hřiště, fotbal (40 min.)

Bylo potřeba zajistit balón.

3) Co by mělo být v KPZ (10 min.)

Tento program probíhal na lavičkách u hřiště a zařazen byl proto, že ve družině je několik nováčků.

Úkolem členů družiny bylo, aby řekli, co všechno má být v KPZ. Poté byla ukázána již vyrobená krabička a postupně z ní byly vytahovány jednotlivé předměty. U každého se řeklo, k čemu by mohl sloužit. Krabička a předměty se nechaly kolovat a každý si je mohl pořádně prohlédnout. Po názorné ukázce a vysvětlení byla opět položena otázka na obsah KPZ, aby se poznalo, zda si kluci něco zapamatovali. Na závěr byl rozdán obrázek s potřebnými předměty a zadán úkol, aby si kluci do příště vyrobili vlastní.

4) Svačinka (10 min.)

Tento bod programu byl zařazen, protože bez svačinky si naše vlčata nedokážou schůzku představit a probíhal opět na lavičkách u hřiště. Pro tento program bylo třeba dopředu zajistit jídlo.

5) Překážková dráha (15 – 20 min.)

Kluci jednotlivě a na čas museli proběhnout překážkovou dráhu. Nejprve přeběhli kladinu (u malých kluků jsme hlídali, aby nespadli). Poté běželi po laně, které bylo položené na zemi a různě zatáčelo. Následovala bariéra, kterou museli přelézt, následně běželi ke stromu, který museli desetkrát oběhnout a poté dát z penalty gól.

Pro tento program bylo třeba zajistit lano, bariéru, bránu, míč a kladinu.

6) Rozloučení a odchod domů, příp. odjezd autobusem (10 min.)

1) Zahájení a pokřik (5 min.)

Klubovna

2) Lacross (20 min.)

Přesunuli jsme se na hřiště a rozdělili se na dva vyrovnané týmy. Každý hráč měl svoji lacrossovou pátku (tyč s košíkem na konci). Úkolem teamu bylo dostat míček do brány druhého teamu.

3) Turistické značky (10 min.)

V klubovně na stole bylo připraveno několik značek s popiskem, co znamenají. Každý člen se na ně musel podívat a zapamatovat si co nejvíce za 2 minuty. Pak se kartičky zakryli a všem se rozdali papíry se značkami bez popisů. Vyhrál ten, co si vzpomněl a napsal co nejvíce značek.

Tento program byl zařazen z důvodu procvičování na závody.

4) Čtení z knihy (20 min.)

Četlo se v klubovně z knihy džunglí.

5) Vaření (25 min.)

Hráči se rozdělili do dvou družin a dostali recepty s tím, co měli uvařit (karamel ze 2 cukrů a chleba z mouky a vody). Suroviny na vaření byly napsány na lístečcích, které byly rozmístěny na určitém území. Hra spočívala na sbírání papírků a teoretickém množství uvařeného jídla (příklad: při nasbírání 20 cukrů lze uvařit 10 karamelů). Vyhrála družina, která toho „uvařila“ víc.

6) Úklid (5 min.)

Klubovna

7) Ukončení pokřikem (5 min.)

1) Přivítání a docházka (5 min.)

Zahájení stejně jako celý program probíhal v klubovně. K docházce byla zapsána do tabulky.

2) Duchovní vzdělávání s naším duchovním rádcem (15 min.)

Duchovní rádcce Jožka na začátku každé schůzky přijde a vypráví klukům o duchovních rozměrech skautingu. Tentokrát povídal o sv. Václavu, jakožto vzoru pro skauty (byl prostý, odvážný,...)

3) Hra slepá bába (20 min.)

Stoly a židle se daly na stranu klubovny a vytvořili se z nich mantinely. Jednomu vlčeti se zavázaly oči a on se snažil chytit ostatní. Rádcce dohlížel na to, aby se nikdo nevrhl proti nástěnce, skříni, umyvadlu,... Kdo byl chycen, šel za dveře.

4) Hra vybíjená s tenisákem (20 min.)

Hrálo se v klubovně. Stoly sloužily jako mantinely. Používali se jen nohy. Vybití platilo tehdy, když hráč kopl míček a trefil s ním druhého hráče. Když se ale mezitím míček dotkl stěny, hráč vybitý nebyl. Kdo byl vybitý, šel si sednout a čekal, až někdo vybijí hráče, který ho vybil. Pak se mohl vrátit zpět do hry. Hráč se nesměl dotknout tenisákem 2x za sebou.

Při této hře bylo potřeba si dát pozor, aby nedošlo k rozbití okna, obrazů a zasklených fotek. Někteří aktivnější členové se docela pomlátili.

5) Učení se nové dovednosti – piškvorky (20 min.)

Bylo potřeba zajistit čtverečkovaný papír a tužku.

Tento bod byl zařazen do programu, aby se kluci naučili jednu ze základních her a taky, abychom mohli občas uspořádat turnaj.

Kluci tuto hru pochopili překvapivě rychle.

6) Ukončení modlitbou (5 min.)

K modlitbě jsme měli zapálenou svíčku.