

SUCHÁ, PRO SKAUTY (DAN, KRIŠTOF)

1) Zaměření schůzky: Noční schůzka – na konec akce/školního roku

Zahájení: Pokřik + aktuality – 5min

Sniper (čas: 10min, kde: les)

Proč to děláme: rozechřivací hra

Pomůcky: Baterky

Kluci se rozeběhnou po lese. Poté se začnou plížit. Pokud někdo někoho uvidí, vystřelí na něj – zasvítí baterkou. Každý má 3 životy.

Noční sardinky (čas: 15 min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: Postřeh, pobavení

Pomůcky: Nic

Jeden člen družiny se jde do vyhrazeného prostoru schovat. Ostatní ho jdou po nějaké době hledat. Úkolem je ho co nejdříve a co nejvíc nenápadně najít.

Poznávání se (čas: 20min, kde: venku)

Proč to děláme: Abychom se lépe poznali + bod do stezky

Pomůcky: Nic

V kroužku si popovídáme o svých největších zájmech a co nás opravdu baví. Také proč nás to baví.

Hlídky (čas 15min; kde: les)

Proč to děláme: Postřeh, zlepšení kondice

Pomůcky: Baterky

Jeden člen se schová v lese a stane se hlídkou. Ostatní jej hledají. Jakmile jej někdo spatří, zakřičí „Hlídka“ a všichni hledající začnou prchat z lesa. Hlídka se snaží jich co nejvíc pochyťat. Koho chytne ještě v lese, stává se hlídkou a hra se opakuje. Vyhrává ten, kdo se nejdéle nestane hlídkou.

Nazgul (čas: 15min , kde: les)

Proč to děláme: Pobavení, orientace ve tmě

Pomůcky: Svíčky, zapalovač, baterky

Zvolí se jeden, který je Nazgul. Ten hlídá prostor mezi dvěma cca 100m od sebe rozsvícenými baterkami. Ostatní se snaží co nejvícekrát projít od baterky k baterce. Nazgul ostatní chytá tak, že jim sfoukává svíčky. Hráči je mohou proti zhasnutí jakkoliv bránit. Kdo má zhasnutou svíčku, tak pro toho hra končí.

Zakončení: Jedení sladkostí, modlitba a pokřik – 10 min

SUCHÁ, PRO SKAUTY (ŠEDOU, DAN, MODEL)

2) Zaměření schůzky: Tvorba družinového ducha

Zahájení: Pokřik

Kopovýbiša (čas: 15min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: rozechřivací hra

Pomůcky: Balóny

Stejná jako klasická vybíjená, jenom se do míčů kope. Může jich být víc. Zpracování míče se za vybití nepočítá.

Cvičení důvěry) (čas: 5min, kde: na trávě)

Proč to děláme: Bod do stezky – prohloubení důvěry mezi členy

Pomůcky: šátek

Družina udělá kroužek. Uprostřed je jeden, se zavázanýma očima. Postupně si s ním v kroužku pohazujeme tak, že musí stát snožmo pevně v jednom bodě a horní část těla se hýbe. Až má dost, je vystřídán.

Výslech (čas 20min., kde: kdekoliv)

Proč to děláme: Bod do stezky

Pomůcky: každý účastník si vezme libovolný předmět

Každý si vybaví svého hrdinu (filmového, knižního, herního) a popíše jeho kladné vlastnosti. Ostatní pak kladou otázky a zjišťují, kdo to je. Postupně se všichni vystřídají.

Buldok (čas: 10min, kde: na měkkém povrchu)

Proč to děláme: vybití energie

Pomůcky: nic

Jeden buldok je proti zbytku družiny. Hraje se jako rybičky, rybáři jednou, akorát že buldok musí rybičku – tady plechovku – zvednout nad zem a říct 123 buldok. Kdo vydrží nejdéle, vítězí.

Útěk z vězení slepců (čas: 15mn, kde: hřiště)

Proč to děláme: Důvěra a spolupráce

Pomůcky: Šátky a apro vazy

Členům družiny postupně zavážeme oči a poté je spojíme do štrúdlu provazem. Musí pak společně projít složitou trasu = útěk.

Pozor bomba (čas: 10 min , kde: venku)

Proč to děláme: Postřeh

Pomůcky: Balónky napuštěné vodou

Družina si hází se sáčkem plným vody bez upozorňování. U koho praskne, má smůlu. Snažíme se zrychlovat.

Zakončení: Modlitba a pokřik – 5 min

SUCHÁ, PRO SKAUTY (DAVID, MAJKL)

3) Zaměření schůzky: Šifry a logika

Zahájení: Pokřik

Cukr káva limonáda (čas:5 min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: rozechřivací hra

Pomůcky: nic

Hádanka ANO/NE (čas: 10min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: Zlepšení domýšlivosti a představivosti

Pomůcky: Nic

Kluci si vyslechnou příběh a otázkami ANO a NE se snaží zjistit, co a jak se stalo.

Věž (čas: 15min, kde: venku)

Proč to děláme: Pohyb a zábava

Pomůcky: 3 klacky

Vzájemně se o sebe opřou 3 klacky. Hráči si stoupnou do kruhu a obíhají věž a snaží se jeden druhého donutit věž rozkopnout.

Morseovka (čas: 15min, kde: vevnitř)

Proč to děláme: Na louce

Pomůcky: Šifry, tužky

Kluci se rozdělí na 2 týmy. Každí dostane šifru a má za úkol ji vyluštit. Kdo je první, vyhrává.

Spánek (čas: 15min, kde: vevnitř)

Proč to děláme: Bod do stezky

Pomůcky: Nic

Povídání si s kluky o tom, kdo jak dlouho spí a proč tolik. Kolik potřebuje a podobně.

Hospoda (čas: 15min, kde: vevnitř)

Proč to děláme: Zlepšení kondice a legrace

Pomůcky: lana

Z lana uděláme pruhy I I I I Jsou to hospoda, silnice, dvorek a hnůj. Strkáním a taháním se snažíme zůstat co nejbliž hospody a dát ostatní na hnůj.

Zakončení: Pokřik

SUCHÁ, PRO SKAUTY (MODEL, MIKEŠ, ŠEDOU)

4) Zaměření schůzky: Estetika

Zahájení: Pokřik

Kapr v kádi (čas: 5min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: rozechřívací hra

Pomůcky: nic

Skauti udělají kruh. Jeden jde dovnitř a snaží se dostat ven. Ostatní mu brání.

Origami (čas: 40min, kde: v klubovně)

Proč to děláme: Neobvyklá věc, stezka

Pomůcky: Papíry, nůžky

Postupně krok po kroku složíme origami.

Mlčící mniši (čas: 20min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: Splnění bodu ve stezce

Pomůcky: Papír a tužka

Dva týmy si zvolí svoje rytíře, kteří musí sdělit zprávu mlčícím mnichům. Je to stejné jako pantomima, ale i hadači musí mlčet. Zpráva se týká citů. Začíná ten tým, který si určil kratší čas. Postupně se týmy i pocity mění.

Přetahovaná (čas: 10min, kde: venku)

Proč to děláme: Na vyčerpání

Pomůcky: Provaz

Provaz leží na zemi a týmy jsou od něj cca 10 metrů. Pak se hra odstartuje a vyběhne ten, čí číslo je vykřiknuto. Začíná klasická přetahovaná. Číslo lze kombinovat, přivolávat a odvolávat.

Skaut je veselý myslí (čas: 15min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: Bod do stezky

Pomůcky: Pár vtipů

Rádce má připravených pár vtipů, které vybalí, ostatní možná navážou. Pak si popovídáme o projevech 8. bohu zákona v našich životech.

Zakončení: Pokřik

MOKRÁ, PRO SKAUTY (DAVID, KRYŠOT)

5) Zaměření schůzky: Uzly

Zahájení: Pokřik

Kimovka (čas 10min.; kde: u stolu)

Proč to děláme: Rozcvičení mozku

Pomůcky: Předměty, stopky

Stavba TEE-PEE ze špejlí (čas 25min.; kde: u stolu)

Proč to děláme: Zajímavost + rukodělná

Pomůcky: Špejle a nit, šablona pláště

3 špejle na konci spojíme lodákem + zbytek tyčí přidáme a přivážeme. Podle šablony vystříhneme plášť a nalepíme na tyče.

Kdo umí nejvíc uzlů (čas 15min.; kde: v klubovně)

Proč to děláme: Procvičení uzlů – bod do stezky

Pomůcky: Uzlovačka

Hra je na kola. Během prvních šesti kol každý uváže 6 základních uzlů. V kolech následujících každý váže další uzly, které zná. Vítězí ten, kdo jich zná nejvíc.

Město jméno zvíře věc (čas: 20min, kde: u stolu)

Proč to děláme: Procvičení paměti

Pomůcky: Papír, tužka

Rádce v duchu říká abecedu. Pak jej někdo zastaví. Podle písmena, které to je, píše ostatní město, jméno, zvíře, věc. Vítězem je ten, kdo získá nejvíce bodů.

Mistr uzlů (čas: 20min, kde: u stolu)

Proč to děláme: Procvičení uzlů

Pomůcky: Uzlovačka

Postupně se 6 základních uzlů váže na čas. Ten nejlepší je mistr uzlů.

Zakončení: Pokřik

SUCHÁ, PRO SKAUTY (MIKEŠ, MAJKL)

6) Zaměření schůzky: Historie

Zahájení: Pokřik

Signál (čas:10min, kde:kdekoli)

Proč to děláme: rozehřívací hra

Pomůcky: nic

Vontská rada (čas 20min, kde: venku)

Proč to děláme: Naučení se letopočtů - stezka

Pomůcky: Papírky s čísly a letopočty

Začne se příběhem z Rychlých šípů. Poté se udělají 2 čáry 20 metrů od sebe. Pole hlídají Vontové. Kluci běhají přes pole a přenášejí lístečky, ze kterých skládají zadané letopočty. Poté následuje diskuze o dnech, které jsme seskládali.

Živé člověče (čas: 15min, kde: venku)

Proč to děláme: Fyzická únava

Pomůcky: 4 kostky + 4 ešusy

Postavíme 4 ešusy do rohů pomyslného čtverce o straně 15 metrů. Háže se kostkou. Kolik hodíš, tolikrát musíš oběhnout čtverec. Pokud tě někdo doběhne, jsi vyhozen a musíš znovu. Kdo doběhne, je v domečku. Musí ale doběhnout celý tým.

Živá Kimovka (čas: 15min, kde: uvnitř)

Proč to děláme: Zlepšení motoriky, paměti a stezka

Pomůcky: Malé předměty, šátek

Každý si zaváže oči a postupně kolují předměty, které osaháváme pouze nohama a pamatujeme si je. Na konci si je zapíšeme

Pakoball (čas: 20min, kde: louka)

Proč to děláme: pro zlepšení postřehu

Pomůcky: branky, míč

Jako fotbal, akorát po každém dotyku se musí lehnout na zem a říct „uleť mucho“

Zakončení: Úklid, modlitba a přímlovky, pokřik

SUCHÁ, PRO SKAUTY (KRYŠOT)

7) Zaměření schůzky: Příroda

Zahájení: Pokřik

Hradby (čas:5min, kde:kdekoli)

Proč to děláme: rozechřívací hra

Pomůcky: Lana

Z lana se udělá kruh. Rozdělí se na dva týmy. Ti uvnitř tahají ty venku dovnitř a naopak.

Objevování krásy přírody (čas:25min, kde: na inspirativním místě)

Proč to děláme: Zamyslení se nad přírodou, stezka

Pomůcky: Tužka, papír, výtvarné pomůcky, hlína, plastelína

Každý svým způsobem vyjádří přírodu. Namaluje, napíše báseň, vytvaruje. Ostatním pak vysvětlí, proč tak.

Želvy (čas:10min, kde: na louce)

Proč to děláme: Pobavení se

Pomůcky: nic

Je jeden lovec a ostatní jsou želvy. Želvy lezou po 4 a lovec je loví otočením na záda. Želvy se mohou bránit

Chování se v přírodě (čas20min:, kde: na louce)

Proč to děláme: Dramatický přednes

Pomůcky: Nic

Družina je rozdělena do dvojic. Každá dvojice nejprve přehraje scénku, jak je nevhodné se v přírodě chovat a poté ji přehraje tak, jak to má být správně.

Třídění (čas20min:, kde: na louce)

Proč to děláme: Stezka

Pomůcky: Různé typy odpadu, namalované kontejnery.

Kluci třídí odpad do správných kontejnerů – chytá je rádce – vandal, který po chycení odpadky hodí na zem.

Zakončení: pokřik

SUCHÁ, PRO SKAUTY (MAJKL. DAVID)

8) Zaměření schůzky: Nové sporty

Zahájení: Pokřik

Obíhání (čas:5min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: rozechřivací hra

Pomůcky: nic

Každý dostane člověka, kterého musí 10x oběhnout

Kickbállogránball (čas: 25min, kde: na louce)

Proč to děláme: Naučení se nové hry - stezka

Pomůcky: Míč, kolíky

Rozdělíme se na 2 týmy. Postavíme hřiště hřiště – 2 kolíky. Pravidla jsou jako v softballu, akorát jsou jen 2 metry a místo odpalování se kope do kopačku.

Cvrnkání mincí (čas: 15min, kde: klubovna)

Proč to děláme: Jemná motorika

Pomůcky: Terč z papíru

Mince cvrnkáme na terč (krouživým pohybem)

Švédské boje (čas: 20min, kde: vevnitř)

Proč to děláme: Sport nové země, zvýšení kondice

Pomůcky: Laso, uzlovačka

Z lasa se udělá kruh. V kruhu jsou dva, kteří mají kolem pasu uzlovačku. Úkol je chytit druhého za uzlovačku a vytlačit ho z kruhu.

Vyjadřování (čas:15min, kde:kdekoli)

Proč to děláme: Zlepšení vyjadřování - stezka

Pomůcky: nic

Úvodní scénka s chybným přednesem – kluci na chyby upozorňují. Potom má každý minutový monolog, po kterém mu ostatní řeknou, co dělal dobře, nebo špatně.

Zakončení: Svíčkový rituál – 10 minut

MOKRÁ, PRO SKAUTY (MIKEŠ, DAN, ŠEDOU)

9) Zaměření schůzky: Tábor se blíží

Zahájení: Pokřik

Želvy (čas:10min, kde: vyklizená klubovna)

Proč to děláme: Rozehříváčka

Pomůcky: nic

Je jeden lovec a ostatní jsou želvy. Želvy lezou po 4 a lovec je loví otočením na záda. Želvy se mohou bránit

Orientace mapy (čas:15min, kde:u stolu)

Proč to děláme: Stezka

Pomůcky: Mapa buzola

Vysvětlíme orientaci. Poté ukážeme a kluci si vyzkouší.

Svědék vraždy (čas:10min, kde: klubovna)

Proč to děláme: Trénink paměti, pobavení, rozptýlení

Pomůcky: nic

Svědék vraždy se podívá na družinu, kdo se jak tváří a vypadá. Poté odejde a zbytek družiny se nějak změní. Následně se vrátí a musí zjistit co a jak se změnilo.

Náčrt tábořiště (čas:25min, kde: u stolu)

Proč to děláme: Zlepšení paměti, stezka

Pomůcky: Papíry, malovátka

Kluci po paměti co nejlépe nakreslí náčrt tábořiště oddílu. Poté se podle fotek porovnává a určuje se nejpresnější.

Plánování výpravy (čas:25min, kde: v klubovně)

Proč to děláme: Vyzkoušení si vedení skupiny

Pomůcky: mapa

S kluky nad mapou naplánujeme výpravu (pomocí kostky losujeme místo, kam zamíříme). Kluci ukážou kde jsme. Naplánujeme kdo co koupí, kdo co vezme.

Zakončení: Pokřik a úklid – 5 minut