

SUCHÁ, PRO SKAUTY (HONZA, ŘEZNÍK)

Zaměření schůzky: Práce s mapu, orientace

Zahájení: pokřik

Fitka – Pinkáme o rekord (čas: 10 min, kde: na louce)

Proč to děláme: odreagování

Pomůcky: míč

Hráči se postaví do kruhu a pinkají si, dokud míč nespane.

Práce s mapou a okolím (čas: 15 min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: Procvičení práce s mapou

Pomůcky: mapa, buzola

Družina musí najít svou pozici na mapě a určit cestu do určitého bodu s určitými zastávkami.

Určování světových stran (čas: 15 min, kde: les, louka)

Proč to děláme: Naučí určovat světové strany nejen podle kompasu či buzoly, ale i podle lidských výtvorů a přírody.

Pomůcky: Kartičky s obrázky, vhodné místo

Rádce si připraví kartičky s obrázky a postupně je ukazuje a vysvětluje, jak se podle určitých věcí pozná světová strana. Pokud družina neví, vysvětlí jim to.

Stopovací hra (čas: 35 min, kde: les, cesta)

Proč to děláme: učení Procvičit znalosti skautského značení

Pomůcky: dřívka (kamínky) na značky

Rádce řekne příběh a podrádce mezitím jde a rozmisťuje skautské značky. Rádce půjde s družinou a v případě, že by nevěděli, co značka znamená, pomůže a vysvětlí.

Zakončení: pokřik

SUCHÁ, PRO SKAUTY (JOJO, DANDY)

Zaměření schůzky: Akční, schůzka za odměnu, kolektivita.

Zahájení: pokřik

Fitka – Kanistr (čas: 15 min, kde: na louce)

Proč to děláme: odreagování

Pomůcky: kopací míč

Jsou dvě čáry, na jedné stojí jedno družstvo a na druhé čáře druhé družstvo. Ve družstvu si potichu rozdají čísla. A vedoucí nebo nějaké ochotné dítě vyvolává čísla. Jakmile řekne nějaké číslo, dítě s tímto číslem, z každého družstva jedno, vyběhne a snaží se buď vzít míček, nebo to druhé dítě natlačit na ten míček. Pokud dítě vyběhne a protivník ho chytne, má bod to družstvo, které to dítě chytlo. Pokud vyvolávací čísel vykřikne KANISTR tak do pole jdou všichni (kromě vyvolávajícího). Za každý získaný míček je jeden bod. V poli může být víc čísel zároveň.

Zvláštní kuželky (čas: 25 min, kde: venku)

Proč to děláme: Pro zlepšení přesnosti a reakce

Pomůcky: 5 plných lahví, 2 lajny, tenisák, hrníčky, brčka

Postavím 5 flašek naplněných vodou. Dva týmy na střídačku hází tenisáky na flašky, a když některou shodí, tak jeho tým musí brčky pít co nejvíc vody. Pokud druhý tým nepostaví flašky. Kdo vypije veškerou vodu, vyhrál.

Pantonima (čas: 25 min, kde: venku)

Proč to děláme: Pro lepší poznání družiny

Pomůcky:

Každý převede svůj koníček a ostatní to musí poznat. Poté předvádějící o svém koníčku řekne nějaké další informace.

Trojnožka (čas: 15 min, kde: na louce)

Proč to děláme: pro zlepšení fyziky

Pomůcky: 3 klacky

Postaví se 3 klacky opírající se o sebe. Členové se kolem trojnožky chytanou za ruce. Najednou se začnou přetahovat tak, aby někdo tu trojnožku shodil.

Zakončení: pokřik

MOKRÁ, PRO SKAUTY (DANDY, JOJO)

Zaměření schůzky: šifry

Zahájení: pokřik

Fitka – Hledání lístečků (čas: 5 min, kde: v klubovně)

Proč to děláme: odreagování

Pomůcky: nastříhané lístečky

Rádce poschovává v klubovně lístečky, a kdo jich nalezne nejvíce ten vyhrál.

Viking (čas: 20 min, kde: klubovna)

Proč to děláme: Pro zlepšení reakce

Pomůcky:

Všichni si sednou do kruhu a určí se Viking a ten křičí a vedle něj dva pádlujou. Ten až nebude moct tak zařve: „ááá Viking“ a ten na koho ukáže, zase řve. A tak to pokračuje

Pantomima (čas: 30 min, kde: klubovna)

Proč to děláme: seberealizace

Pomůcky:

Pantomimou se předvádí různá činnost, či povolání. Ostatní musí přijít na to co to je a kdo uhádne, má bod a jde předvádět.

Vymýšlení slov (čas: 10min, kde: klubovna)

Proč to děláme: procvičení slovní zásoby

Pomůcky:

Udělají se dvě skupiny a každá z nich má za úkol vymyslet co nejvíc slov ze slova LOKOMOTIVA. Tato slovo se nechá měnit.

Šifry (čas: 10min, kde: klubovna)

Proč to děláme: Procvičení šifer

Pomůcky:

Jeden tým vymyslí šifru a dá ji druhému týmu k vyluštění a naopak.

Zakončení: pokřik

MOKRÁ, PRO SKAUTY (ŘEZNÍK, HONZA)

Zaměření schůzky: šifry

Zahájení: pokřik

Fitka – Golem (čas: 5 min, kde: venku)

Proč to děláme: odreagování

Pomůcky:

Rádce je golem a všichni ostatní ho musí položit na lopatky.

Šifrování – morseovka - pantomima (čas: 25 min, kde: klubovna)

Proč to děláme: Pro zlepšení reakce

Pomůcky: papíry, tužky a klíč

Rozdělí se na 2 skupiny po třech. Domluví si pantomimickou náhradu morseovky. Jeden ze skupiny dostane správu a pantomimicky ji vyšle. Druhá skupina ji převede od normálního písma. Při celé hře nemohou mluvit. Za 20 kliků získají na 15 sekund klíč.

Zapamatování pozic (čas: 15 min, kde: klubovna)

Proč to děláme: cvičení paměti

Pomůcky: něco na psaní, papír

Rádce si připraví stejně jako všichni členi tabulku 5x5. Rádce si svoji tabulku zaplní znaky a přikryje šátkem. Členi budou postupně přistupovat a zapamatovávat si rozmístění znaků. Do 1 minuty se vrátí a zaznamenají si to.

Procvičení šifrování (čas: 15min, kde: klubovna)

Proč to děláme: procvičení šifer

Pomůcky: papíry a tužky

Každý člen vytvoří pro ostatní šifru a potom si šifry navzájem vymění a vyluští si je.

Stezka (čas: 30min, kde: klubovna)

Proč to děláme: Praktické cvičení

Pomůcky: tyčky, drát, pila

Budou vyrábět ručně nějaký praktický předmět.

Zakončení: pokřik

SUCHÁ, PRO SKAUTY (ŘEZNÍK, HONZA)

Zaměření schůzky: Uzlování

Zahájení: pokřik

Fitka – Naplňte lahev! (čas: 5 min, kde: na louce)

Proč to děláme: odreagování

Pomůcky: hrnky, lahve

Dva týmy. Hrnky budou naplňovat lahve štafetově.

Hod' nebo uvaž (čas: 10 min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: Procvičení uzlování a přesnosti.

Pomůcky: hadrová koule a uzlovačka

Postupně budou házet na strom ze 7 metrů. Když se trefí, tak jde na konec řady. Když se netrefí, musí uvázat uzel, který byl to kolo zadaný. Po každém kole zvýšíme vzdálenost.

Pomoc v každém případě (čas: 15 min, kde: les, louka)

Proč to děláme: Zdokonalení v uzlování a používání uzlů.

Pomůcky: provazy

Budou řešit různé situace za použití uzlů. Horolezec je požádá o osmičku, pak spadne, vyhodí si ruku a oni mu zafixují ruku šátkem s ambulákem. Potom uvidí rybáře, který se vrací z lovu, a oni ho budou muset přivázat ke břehu. Každý uzel váže jiný člověk.

Zamotej se (čas: 5 min, kde: venku)

Proč to děláme: spolupráce

Pomůcky: lana

Všichni se drží jednoho lana a společně uvážou ambulák. Nesmí se lana pustit.

Hrr na něj! (čas: 5 min, kde: venku)

Proč to děláme: spolupráce, síla

Pomůcky: uzlovačka

Rádce je zločinec a ostatní ho musí do 5 minut chytit a svázat.

Zakončení: pokřik

SUCHÁ, PRO SKAUTY (SONAR, BOBEŠ)

Zaměření schůzky: Sportovní

Zahájení: pokřik

Fitka – Vytváření (čas: 10 min, kde: na louce)

Proč to děláme: odreagování

Pomůcky: míč

Gymnastika (čas: 10 min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: vylepšení obratnosti

Pomůcky:

Stojky, hvězdy,...

Klikovat a při každém kliku sebrat z tácky drobné ovoce.

Mini tindball (čas: 40 min, kde: venku)

Proč to děláme: Nová hra

Pomůcky: míček, 2 šátky.

2 týmy, jeden odpaluje míček. Míčku se musí při odpalu dotýkat celý tým. Druhý tým se míček snaží chytit. Když ho chytí, musí míček dopravit do koncové zóny. Když nechytí, odpaluje tým, co nechytí míček.

Dobývání hradu (čas: 20 min, kde: louka)

Proč to děláme: strategické uvažování

Pomůcky: míček, pravaz

Udělá se kruh z provazu a družina se rozdělí na poloviny. Jedna polovina jde do kruhu a druhá je venku. Vyhrává ten, komu se podaří dostat druhý tým ven (dovnitř)

Sběr ovoce (čas: 15 min, kde: louka)

Proč to děláme: Nová zkušenost

Pomůcky: Drobné ovoce

Zakončení: pokřik

SUCHÁ, PRO SKAUTY (KUBA, VLÁDA)

Zaměření schůzky: Sportovní

Zahájení: pokřik

Fitka – Honička pozadu (čas: 10 min, kde: na louce)

Proč to děláme: odreagování

Pomůcky: míč

Utvoří se dvojice, které se zaklesnou do sebe rukama. Musí k sobě být zády. Jedna dvojice chytá.

Závody F1 (čas: 10 min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: vylepšení fyzické kondice a spolupráce

Pomůcky: Hrnek s vodou, 2 hrnky, lana

Z lan se vytvoří dráha. Lidi se rozdělí do dvou týmů. Každý tým má svůj startovací „box“ (depo) a vybíhají po jednom na dráhu. Po kole mu ostatní sundají a nazují boty a musí vypít hrnek vody. Teprve potom může dál. Celkem běží 2 kola a celou dobu běží po čtyřech. Vítězí tým, který doběhne první.

Chyťte cejna! (čas: 10 min, kde: venku)

Proč to děláme: Stmelení kolektivu, fyzická

Na začátek scénka, jak cejn uteče rybáři. Ostatní členové se snaží cejna chytit a úplně znehybnit. Může se hrát na několik kol.

Bitva s odpadky (čas: 10 min, kde: louka)

Proč to děláme: sranda

Pomůcky: pro každého 3 hadrkoule.

Lidi se rozdělí na poloviny a udělá se mezi nimi hranice. Cílem hry je naházet odpadky na druhou stranu. Hraje se chvíli, a když se stopne čas, tak se spočítají hadrkoule a kdo má méně vyhrál.

Vlajky (čas: 30 min, kde: louka)

Proč to děláme: Spolupráce

Pomůcky: 2 šátky, lano

Jsou dva týmy. Každý má své území s vlajkou – šátkem. Cílem hry je zvednout nepřítelův šátek nad hlavu. Když je někdo na cizím území chycen, zůstane stát do té doby, dokud někdo z jeho týmu se ho nedotkne.

Zakončení: pokřik

MOKRÁ, PRO SKAUTY (KUBA, VLÁDA)

Zaměření schůzky: příroda, poznávání rostlin

Zahájení: pokřik

Fitka – Pyrotechnici a teroristi (čas: 15 min, kde: v klubovně)

Proč to děláme: odreagování

Pomůcky:

Družina se rozdělí na dvě skupiny. Jeden tým si v klubovně najde 15 věcí a ukáže je druhému týmu. Schová je a druhý tým je musí do 30 sekund najít.

Stanování v přírodě (čas: 15 min, kde: klubovna)

Proč to děláme: Aby se dozvěděli, kde můžou stanovat

Pomůcky: Papíry s prostory a místy

Po klubovně se schovávají papírky na kterých jsou napsány místa na kterých se může nebo nemůže stanovat. Členové se snaží tyto papírky najít a rozdělit jestli se tam může stanovat nebo ne a proč.

Hra na přežití (čas: 15 min, kde: klubovna)

Proč to děláme: Pěstování schopnosti obhájit svůj názor

Pomůcky:

Pět členů si vylosuje nějakou postavu nebo povolání. Jsou na vzducholodi, která padá. Jsou moc těžcí. Musí každé kolo někoho vyhodit, aby se zachránili. Hráči se budou snažit vysvětlit porotě, proč zrovna oni by měli přežít a neměli by ho vyhodit.

Hra na útěk z klubovny (čas: 15min, kde: klubovna)

Proč to děláme: na odreagování a protažení

Pomůcky:

Jeden člověk si zaváže oči šátkem. Mezi tím se ostatní členové snaží schovat. Úkolem člověka je najít všechny ostatní rychleji než mu utečou ze dveří.

Hra na poznání rostlin (čas: 15min, kde: klubovna, venku)

Proč to děláme: Poznání rostlin

Pomůcky:

Každému hráči řekneme jeden název rostliny. Hráči mají chvíli na to, aby rostlinu našli a přinesli ji. Potom se o nich bude chvíli povídat.

Zakončení: pokřik

SUCHÁ, PRO SKAUTY (KUBA, VLÁDA)

Zaměření schůzky: Zdravověda

Zahájení: pokřik

Fitka – Vybíjená (čas: 10 min, kde: na louce)

Proč to děláme: odreagování

Pomůcky: míč

Máme míč a tím se snaží každý vybít každého. Kdo vybijе všechny ten vyhrál.

Teoretická část (čas: 20 min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: Procvičit znalosti ve zdravovědě.

Pomůcky: Odborná kniha

Rádce bude pokládat otázky a ostatní budou muset odpovědět nebo vyhledat v literatuře.

Praktická část (čas: 30 min, kde: venku)

Proč to děláme: Vyzkoušet si transport zraněného

Pomůcky: Obvazy, nosítka

Jeden bude zraněný a ostatní ho pomocí nosítek budou zachraňovat.

Fotbal (čas: 20 min, kde: louka)

Proč to děláme: odreagování, fyzická, za odměnu

Pomůcky: míč

Přehazovaná (čas: 10 min, kde: Hřiště)

Proč to děláme: fyzická zdatnost

Pomůcky: míč

Hází se přes síť tak, aby ostatní družstvo míč nechytilo. Když míč spadne na zem, tak má proti tým bod

Zakončení: pokřik

SUCHÁ, PRO SKAUTY (VLÁDA, KUBA)

Zaměření schůzky: Oheň

Zahájení: pokřik

Fitka –Hrady (čas: 15 min, kde: na louce)

Proč to děláme: odreagování

Pomůcky: míč

Družina se rozdělí na dva týmy. Týmy se postaví vedle sebe a chytanou se za ruce. Vždy vyběhne jeden z týmu a snaží se proběhnout mezi hráči druhého týmu. Ti se mu snaží zabránit tím, že se budou co nesilněji držet.

Oheň (čas: 10 min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: výuka druhů ohňů a kdy je použít

Pomůcky: lístečky

Na kartičky se namalují druhy ohňů. Členové, každý sám za sebe budou běhat a lístečky po jednom sbírat. O každém lístečku řeknou co je to za oheň a kdy se používá

Hra kočička (čas: 10 min, kde: venku)

Proč to děláme: Zklidnění po běhací hře

Utvoří se kruh. Jeden dobrovolník se postaví doprostřed, představuje kočku. Kočka se snaží rozesmát jednoho z kruhu tím, že za ním přijde a začne něco dělat (mňoukat, třít se o něj...) Ten ke komu přijde, musí říct kočce něco hezkého. Např.: „Ty jsi krásná a huňatá...“

Stezka (čas: 10 min, kde: louka)

Proč to děláme: splnění bodu ve stezce

Pomůcky: deník a tužka.

Do deníků si kluci napíší své jméno a ke každému písmenu napíší jednu vlastnost. Ta vlastnost musí začínat příslušným písmenem ve jméně.

Hra na komára (čas: 25 min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: šikovnost, reakce

Pomůcky: šátek

Dobrovolníkovi se zavážou oči a utvoří se kolem něj kruh. Dá se mu šátek nebo mikina, kterou kolem sebe bude máchat a ostatní se ho budou snažit dotknout bez toho, aby se zasáhl. Doteky i zásahy se počítají.

Zakončení: pokřik

SUCHÁ, PRO SKAUTY (SONAR, BOBEŠ)

Zaměření schůzky: Zdravověda

Zahájení: pokřik

Fitka – Bylinkářská baba (čas: 5 min, kde: na louce)

Proč to děláme: odreagování

Pomůcky:

Hraje se jako obyčejná baba, ale pokud někdo z chytaných řekne jakoukoli bylinku tak ho baba musí přestat honit na 5 sekund

Simulace nehody (čas: 20 min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: naučit se zachraňovat

Pomůcky: maskování

Rádce nebo podrádce mají namaskované nějaké zranění. Leží kdesi v lese a ostatní mu musí co nejdříve pomoci.

Výroba nosítek (čas: 5 min, kde: louka)

Proč to děláme: cvičení umění „poradit si“

Pomůcky:

Vyrobte nosítka z toho, co máte k dispozici buď v lese, nebo na sobě. Ovšem pozor na poškození svých věcí.

Závody (čas: 5 min, kde: venku)

Proč to děláme: Cvičení přenosu zraněného

Pomůcky:

Udělají se skupiny po třech. Dva budou zachránci a jeden zraněný. Závodí v přenosu raněných.

Nácvik resuscitace (čas: 10min, kde: louka)

Proč to děláme: zlepšení zdravotnických dovedností

Pomůcky:

Zakončení: pokřik

SUCHÁ, PRO SKAUTY (BOBEŠ, SONAR)

Zaměření schůzky: šifry

Zahájení: pokřik

Fitka – Anténa (čas: 10 min, kde: les)

Proč to děláme: odreagování

Pomůcky: připínáky

Udělají se skupiny po dvou. Která dvojice zvládne na strom připínnout připínák co nejvýš ta skupina vyhrála.

Šifrovací běh (čas: 15 min, kde: kdekoli)

Proč to děláme: naučit se šifrovat

Pomůcky: šifry

Udělá se 5 různých lehčích šifer a dají se na určitá místa. Každá šifra vede k další šifře a nakonec je dovede k cíli.

Dobývání hradu (čas: 10 min, kde: louka)

Proč to děláme: Odreagování

Pomůcky: provaz

Udělá se z lana kruh. Tým se rozdělí na dva. Jedena polovina je uvnitř kruhu a druhá je vně. Vyhrává ten tým, který přetáhne všechny členy protivníka na svojí stranu.

Tvoření básní (čas: 5 min, kde: klubovna)

Proč to děláme: procvičení paměti

Pomůcky: papír, tužka

Družina se rozdělí na dvě poloviny. A obě skupiny tvoří báseň a hodnotí se délka básně a kvalita básně.

Jsem sardel (čas: 10 min, kde: louka)

Proč to děláme: zábava

Pomůcky: šátek

Každý si vezme šátek a zavážou se všem oči. Zvolí se sardel a všichni i on říkají: „Jsem sardel“. Pak se v tichosti sardel odpojí a ostatní ho hledají.

Zakončení: pokřik