

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta

Diplomová práce



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra pedagogiky a psychologie

Diplomová práce

Rozvoj čtenářské gramotnosti skautského oddílu skrze zážitkový program

Vypracoval: Bc. Michal Štrobl
Vedoucí práce: Mgr. Lukáš Laibrt

České Budějovice 2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury. Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne:

Michal Štrobl

Poděkování

Děkuji vedoucímu práce Mgr. Lukáši Laibrtovi za trpělivost a maximální vstřícnost. Děkuji 15. junáckému oddílu v Českých Budějovicích a 4. středisku VAVÉHA, za možnost realizovat tuto práci.

Abstrakt

Tato práce se věnuje rozvoji čtenářské gramotnosti skautského oddílu srze zážitkový program realizovaný na víkendové akci. Teoretická část práce je zaměřena na kulturní a historický kontext vzniku a etablování skautského hnutí v USA, Velké Británii a českých zemích. Dále jsou v této části analyzovány historické a současné skautské publikace pracující s tématem čtenářské gramotnosti. V této části je rovněž reflektováno téma čtenářské gramotnosti v pojetí českého školského prostředí a téma zážitkové pedagogiky jakožto výchozího směru pro zážitkový program. Praktická část je věnována vytvořenému zážitkovému programu pro víkendovou akci a zpětné vazbě k programu od tří skautských oddílů, které jej vyzkoušely. Přílohy k této práci obsahují pracovní listy a doprovodný materiál k vybraným aktivitám zážitkové akce.

Klíčová slova

Skaut, zážitkový program, čtenářská gramotnost

Abstract

This thesis is concerned with the development of the scout's group reading literacy via experiential programme realized during a weekend scout's event. The theoretical part is focused on cultural and historical context of scout's movement establishment in the USA, Great Britain and Czech historical countries. Historical and contemporary scout's publications dealing with the topic of reading literacy is the next topic involved. Czech school approach to reading literacy and the topic of experiential education as a basis for the experiential weekend programme. The practical part deals with prepared experiential programme for the weekend event and feedback of the programme made by three scout's groups that experienced it. The thesis' appendix contains worksets and accompanying materials for selected activities of the event.

Key words

Scout, experience programme, reading literacy

Obsah

Úvod.....	8
1 Teoretická část	10
1.1 Čtenářská gramotnost.....	10
1.1.1 Definice a problematika čtenářské gramotnosti a čtení	10
1.1.2 Úroveň čtenářské gramotnosti české mládeže dle PISA	15
1.2 Funkční styly jakožto kategorizace druhů textů.....	17
1.3 Kulturně historický kontext vzniku skautské výchovné metody.....	18
1.3.2 Historický kontext vzniku skautského a woodcrafterského hnutí v USA .	22
1.3.3 Kontext českého skautingu	24
1.4 Téma čtenářské gramotnosti u R. Baden-Powella a E. T. Setona	28
1.5 Čtenářská gramotnost v rámci českého skautingu	29
1.5.1 Vybrané příručky autorů do roku 1989	29
1.5.2 Čtenářská gramotnost v současně užívaných publikacích.....	32
1.6 Zážitková pedagogika	36
1.6.1 Komfortní zóny	39
2 Praktická část – víkendová zážitková akce	40
2.1 Cílové skupina účastníků, vize, cíle a prostředky	40
2.2 Výchozí podmínky pro akci	42
2.2.1 Charakteristika prostředí	42
2.2.2 Technické náležitosti akce	42
2.3 Jednotlivé rozepsané aktivity.....	44
2.3.1 Pátek	44
2.3.2 Sobota	54
2.3.3 Neděle	75
3 výstupy ze zpětné vazby a reflexí k aktivitám.....	78

3.1	Páteční aktivity	79
3.1.1	Hledání čísel	79
3.1.2	Most loupežníků	79
3.1.3	Hledání místa na spaní.....	80
3.1.4	Večerní čajovna.....	80
3.2	Sobotní aktivity	81
3.2.1	Vaření oběda.....	81
3.2.2	Loupežnické studánky.....	82
3.2.3	Cesta po citátech	83
3.3	Výstup z dotazníků k zážitkové akci dle účastníků a dle organizátorů	83
	Závěr	86
	Seznam zdrojů informací	87
	Seznam příloh	92

ÚVOD

Tato práce se zabývá vytvořením prakticky využitelného programu na podporu a rozvoj čtenářské gramotnosti pro skautský oddíl v rámci víkendové zážitkové akce, jeho provedením a následným zhodnocením. Zvolené téma nahlížím skrze vlastní sedmiletou praktickou zkušenost vůdce 15. junáckého (skautského) oddílu v Českých Budějovicích a zároveň studenta navazujícího magisterského studia v oboru Český jazyk pro druhý stupeň základních škol.

V teoretické části se nejprve věnuji nezbytnému kulturně-historickému kontextu vzniku dvou paralelních hnutí – skautingu a woodcraftu, které se vzájemně obohacovaly a ústí v dnešní faktickou podobu celosvětového skautingu. Přístupy obou hnutí reflektují skrze zásadní myšlenky zakladatelů těchto hnutí – Roberta Baden-Powella a Ernesta Thompsona Setona. Soustředím se zde zejména na otázku mravních vzorů těchto hnutí, klíčových myšlenek, zásad, kodexů, principů a metod, které jsou, mimo jiné, založené na schopnosti jedince – skauta či woodcraftera vnímat správně text a umět jej interpretovat. V rámci pozorování odlišností mezi Setonovými a Baden-Powellovými myšlenkami popisují zejména rozdíly mezi původně armádou inspirovaným skautingem a liberálnějším woodcraftem. Detailní rozbor odlišností obou hnutí je klíčový pro pochopení specifik českého skautingu, etablovaného jakožto originální regionální variety částečně syntetizující skauting a woodcraft světově velmi neobvyklým způsobem.

Téma čtenářské gramotnosti je u dvou analyzovaných prací Setona a Powella reflektováno nepřímou, kdy oba autoři očekávají zvládnutí základních čtenářských strategií mimo skautskou výchovu. Díla jiných zahraničních skautských autorů zde nejsou zmiňována, neboť s českou variantou skautingu spíše nesouvisí. V rámci českých skautských příruček a metodik je analyzováno celkem 12 titulů, přičemž dvou vydaných do roku 1989 a deseti po tomto roce. Publikace byly vybrány tak, aby spadaly do oblasti skautské výchovy věkových kategorií *vlčat/světlušek/žabiček, skautů/skautek a roverů/rangers*.

Samotné problematice čtenářské gramotnosti je věnováno několik kapitol v další části práce. Nejprve jsou zde prezentovány definice pojmu čtenářské gramotnosti z pohledu

Pedagogického slovníku, Doležalové, Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy a Organizace pro hospodářskou spolupráci a rozvoj skrze její výzkumný program Programme for International Student Assessment. Jsou zde nastíněny klíčové motivační procesy, které utvářejí vztah ke čtení a dále jednotlivé fáze osvojování si kompetencí čtenářské gramotnosti v rámci mentálního vývoje lidského jedince.

V praktické části je popsán vytvořený a následně realizovaný program pro zážitkovou skautskou víkendovou akci. Program je připraven pro skupinu 20 účastníků ve dvou věkových kategoriích (vlčata a skauti) a šest vedoucích ve věkové kategorii roveři, přičemž jednotlivé aktivity jsou zasazeny do prostředí přírodní rezervace – krajinářského parku Terčino údolí u Nových Hradů a skautské základny Švýcarský dům, která se ve zmíněné rezervaci nachází. V rámci popisu programu jsou nejprve popsány cíle programu stanovené v souladu s metodou SMART a přesná specifika modelového oddílu, ve kterém je zážitkový program realizován. Následně jsou chronologicky vypsány jednotlivé připravené aktivity včetně metodiky jejich provedení, instrukcí pro vedení i účastníky a seznamu nutného vybavení pro realizaci. Některé aktivity jsou rovněž doplněny o vybranou metodu pro zpětnou vazbu k dané aktivitě. Aktivity jsou rovněž doplněny o obrazovou přílohou – vybranými pracovními listy, herními kartami a pomůckami apod. Obrazové přílohy rovněž obsahují praktický časový harmonogram zážitkové akce v přehledné tabulce, se kterou vedoucí pracují v celém průběhu zážitkové akce. V rámci vyhodnocení zpětné vazby porovnávám informace ze zpětné vazby od tří českobudějovických oddílů, které zrealizovaly zážitkový program na svých výpravách.

1 TEORETICKÁ ČÁST

1.1 Čtenářská gramotnost

1.1.1 Definice a problematika čtenářské gramotnosti a čtení

Pedagogický slovník definuje čtenářskou gramotnost takto: „*Čtenářská gramotnost – angl. reading literacy, je komplex znalostí a dovedností jedince, které mu umožňují zacházet s písemnými texty běžně se vyskytujícími v životní praxi (např. železniční jízdní řád, návod k zacházení s automatickou pračkou, úvodník v novinách aj.). Jde o dovednosti nejen čtenářské, tj. umět texty přečíst a rozumět jim, ale také dovednosti vyhledávat a zpracovávat informace obsažené v textu, reprodukovat obsah textu aj.*“ (Průcha, Walterová, & Mareš, 2013, s. 40).

PhDr. Jana Doležalová, Ph.D. se, jakožto členka České pedagogické společnosti a České asociace pedagogického výzkumu aktivně zabývá problematikou čtenářské gramotnosti jako pedagožka a výzkumnice (Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2017). Doležalová v díle *Textová gramotnost* představuje tuto problematiku jako podmnožinu tzv. funkční gramotnosti, která je především obecným souborem dovedností a strategií pro práci (vyhledání, vyvozování, hodnocení) s jakýmkoliv textem. Čtenářská gramotnost, jakožto podmnožina funkční gramotnosti, by měla platit za klíčovou oblast zájmu pedagogů i široké veřejnosti: „*Čtenářskou gramotnost považujeme za druh komunikace umožňující výměnu informací, kontakty na dálku i zachování myšlenek do budoucích časů. Je prostředkem komunikace, kultivace člověka, prostředkem vzdělávání a informovanosti člověka. Četba je náplní volného času a způsobem relaxace. Význam čtenářské gramotnosti vzrůstá v naší společnosti, neboť podmínky života soukromého i profesního a veřejného jsou závislé na informacích.*“ (Doležalová, 2014, s. 8). Původní definice čtenářské gramotnosti v sobě zahrnovala pouze elementární dovednost čtení, ovšem v průběhu času se definice postupně proměňuje. Z původního pojmu pouhé „gramotnosti“ se čtenářská gramotnost vyčlenila nárůstem specifik v této oblasti. Čtenářská gramotnost v sobě kombinuje čtyři formy komunikace – čtení, psaní, mluvení a naslouchání. Vzájemnou kombinací těchto čtyř forem dochází ke zvýšení kvality čtenářské gramotnosti jedince. V souvislosti s nástupem internetu je však v rámci

čtenářské gramotnosti stále důležitější dávat důraz na třídění informací a informačních zdrojů na relevantní a nerelevantní.

S ohledem na výše zmíněnou nutnost třídění informací jakožto nutný prvek strategie pro úspěšné porozumění textu lze zmínit hojně užívanou definici Americké asociace knihoven (ALA), která čtenářskou gramotnost zahrnuje pod tzv. „gramotnost informační“, kdy je nutnost třídít informace na relevantní a irelevantní zcela klíčová. *„K dosažení informační gramotnosti musí být jedinec schopen rozeznat, kdy potřebuje informace, a dále je vyhledat, vyhodnotit a efektivně využít. Informačně gramotní lidé se naučili, jak se učit. Vědí, jak se učit, protože vědí, jak jsou znalosti pořádány, jak je možné informace vyhledat a využít je tak, aby se z nich další mohli učit. Jsou to lidé připravení pro celoživotní vzdělávání, protože mohou vždy najít informace potřebné k určitému rozhodnutí či k vyřešení daného úkolu.“* (Odborná komise pro informační vzdělávání a informační gramotnost na vysokých školách, 2013).

Problematika je dále také utvářena celou řadou exogenních (jako například rodina a škola, text, informační technologie) a endogenních faktorů (například psychické vlastnosti jedince a životní zkušenosti) (Doležalová, 2014, s. 8 - 24). Doležalová dále uvádí pět etap konstituování čtenářské gramotnosti jedince, přičemž etapy na sebe navazují a vzájemně se překrývají:

1. *Etapa spontánní gramotnosti*

Pokusy o zápis nebo čtení nějakého sdělení se u dětí objevují (vynořují) spontánně již v předškolním věku. Volí k tomu vlastní strategie, prostředky i způsoby vyjádření, aby mohly napodobit dospělé (Doležalová, 2014, s. 25).

2. *Etapa elementární čtenářské gramotnosti*

Děti získávají ve školní výuce základy gramotnosti. V počáteční výuce se jedná o elementární gramotnost. Čtenářské dovednosti (a tím i čtenářská gramotnost) jsou zatím omezené, neautomatizované. Cílem je především osvojení písemného kódu. Záleží na metodě výuky prvopočátečního čtení a psaní, jak rychle si osvojí a budou funkčně využívat gramotnostní dovednosti (Doležalová, 2014, s. 25).

3. *Etapa základní (bázové) čtenářské gramotnosti*

V této etapě jsou zaznamenávány počátky funkčního využívání gramotnostních dovedností, a proto je označena jako etapa základní (bázové) gramotnosti. Znamená osvojení dovednosti číst a psát s porozuměním. Během školní docházky je překonávána a přerůstá do funkční gramotnosti. (Doležalová, 2014, s. 25)

4. *Etapa rozvinuté základní (bázové) čtenářské gramotnosti:*

Kvalitativně se již tato fáze vyrovná plnohodnotné čtenářské gramotnosti, jakmile jedinec dokáže poznatky ze čtení využít k dalším operacím. Kvalita je budována zejména v průběhu školní docházky, kdy jedinec nabývá vlastních zkušeností. (Doležalová, 2014, s. 25)

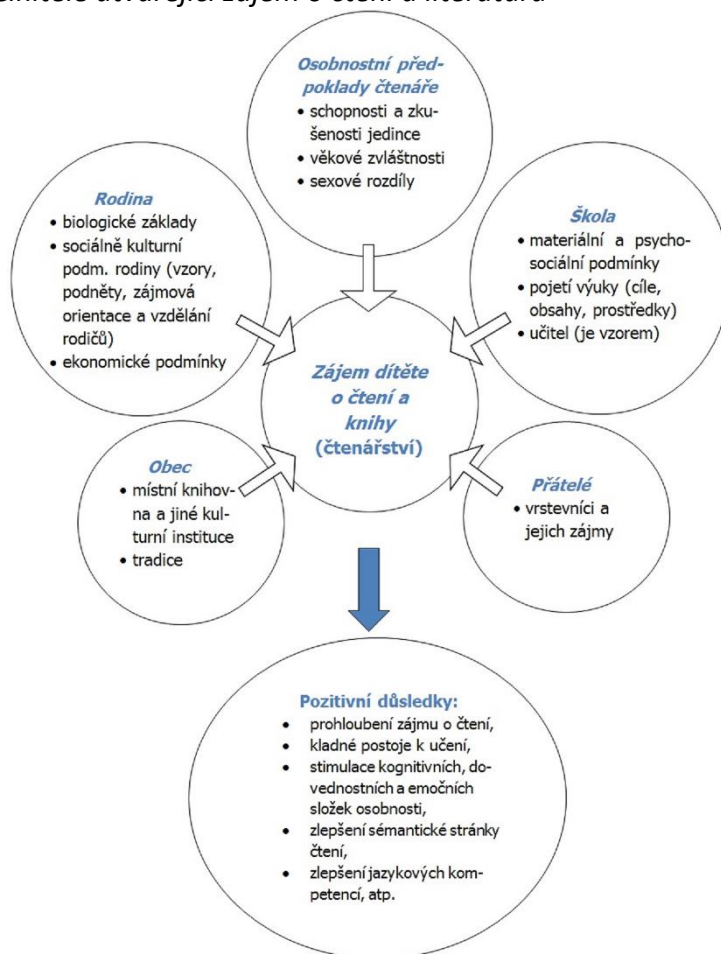
5. *Etapa funkční gramotnosti:*

Tato etapa plně odpovídá nárokům na vyspělého jedince z hlediska schopnosti čtení, produkce a porozumění textu. Jedná se o věk 15 let, tedy v době zakončování povinné školní docházky. Kvalita čtenářské gramotnosti však dále může růst, hrozí však ale také stagnace či úpadek dovedností (Doležalová, 2014, s. 25 – 26).

Celá problematika čtenářské gramotnosti je odvozena od svého základního pojmu čtení. V rámci přirozených vývojových fází nejprve přichází čtení nahlas, po zautomatizování zrakových vjemů a kognitivních procesů pak čtení tiché (kdy zkušený čtenář zpravidla lépe rozumí textu při čtení tichém než při hlasitém). Čtení samotné je pak jedním z klíčových nástrojů poznání, který je primárně určený pro získávání a zpracování informací. Proces čtení je definován na základě dvou odlišných přístupů: modelu „Zdola nahoru“ a modelu „Shora dolů“. První jmenovaný předpokládá, že porozumění textu je závislé na primární identifikaci abecedního kódu vizuálně-percepční a fonologické roviny. Až poté je jedinec chápat větší celky, jako jsou slova, věty a nakonec celý kontext daného textu. Model „shora dolů“ naopak stanovuje proces opačný, tedy že nejprve čtenář vnímá kontext textu, do kterého promítá i vlastní hypotézy, zkušenosti a očekávání, aby je následně potvrzoval, vyvracel či doplňoval v průběhu samotného

čtení (Doležalová, 2014, s. 30 – 31). Pro porozumění textu je proto nezbytné, aby si čtenář vybudoval vlastní strategie porozumění, které mu pomohou text pochopit a zpracovat informace v něm obsažené. Doležalová ve své publikaci také zmiňuje poznatky profesora Petera Gavory, který poukazuje na faktum, že dobře osvojené strategie čtení (zejména rychlost a plynulost) nemusejí souviset s požadovanou úrovní práce s textem (Doležalová, 2014, s. 33). Vhodným prostředkem pro dobré osvojení čtenářských dovedností je práce s uměleckými texty, přičemž při volbě textu je nezbytné pracovat zejména s premisami vývojové psychologie. V rámci skutečného pochopení textové informace je rovněž důležité mít na zřeteli metakognitivní procesy (ty stojí nad všemi dovednostmi čtenáře) (Doležalová, 2014, s. 43), které jsou přítomné ve fázích před čtením (plánování četby, seznámení se s tématem), v jeho průběhu (sledování vlastních procesů chápání a konfrontace se zkušeností) a po čtení (hodnocení textu a následná práce se získanými informacemi) (Doležalová, 2014, s. 34). Čtenářské dovednosti a osobnost samotného se rovněž do kvality čtenářské gramotnosti promítají, zejména pak jejich jednotlivé složky (rozumová, vědomostní a dovednostní), tudíž představují „(...) jednotlivé, dílčí zvládnuté úkony realizované ve všech fázích práce s textem.“ (Doležalová, 2014, s. 40). Faktory ovlivňující kvalitu čtenářské gramotnosti a celkového zájmu o literaturu lze ilustrovat následujícím schématem (schéma 1).

Schéma 1: Činitelé utvářející zájem o čtení a literaturu



Zdroj: Doležalová , 2014, s. 64

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy (dále jen MŠMT) se problematikou čtenářské gramotnosti zabývá skrze metodickou podporu vydanou Národním ústavem pro vzdělávání (dále jen NÚV), vycházející především z definic daných výzkumem *Programme for International Student Assessment* (dále jen PISA) organizovaným *Organizací pro hospodářskou spolupráci a rozvoj* (dále jen OECD) (Koubek, Palkovská, Prchlíková, Šafránková, & Šlapal, 2011). Postoj organizace PISA k problematice čtenářské gramotnosti byl naposledy zpracován Českou školní inspekcí v roce 2019 v rámci publikace *Koncepční rámec hodnocení čtenářské gramotnosti*. Zde je problematika čtenářské gramotnosti reflektována následovně: „V minulosti byla podstatou čtenářské gramotnosti schopnost porozumět jednotlivým textům, interpretovat je a přemýšlet o nich. Přestože tyto dovednosti neztrácejí na důležitosti, pronikání informačních technologií do osobního i pracovního života vyžaduje navíc další dovednosti, které jsou nutné pro zvládnutí čtenářských úkolů v 21. století (...).“ (Potužníková, Janotová & Blažek,

2019). Dle autorů je v současnosti rovněž důležité využívat i další znalosti a strategie z oblasti čtenářské gramotnosti, jako jsou analýza, syntéza, mezioborové propojování vědeckých poznatků a schopnost efektivně třídit informace. Zároveň zde autoři dávají najevo, že definice čtenářské gramotnosti je, s ohledem na vědecko-technický pokrok, proměnlivá (Potužníková, Janotová, & Blažek, 2019).

Podobný náhled na problematiku má starší publikace z roku 2011 *Čtenářská gramotnost ve výuce – metodická příručka*, kdy ale tento pojem podle editorů zahrnuje i složky, které nelze testovat (roviny hodnot a postoje). „*Čtenářská gramotnost je celoživotně se rozvíjející vybavenost člověka vědomostmi, dovednostmi, schopnostmi, postoji a hodnotami potřebnými pro užívání všech druhů textů v různých individuálních i sociálních kontextech.*“ Následující roviny jsou, dle autorů, rovněž neopomenutelné:

1. Vztah ke čtení – čtení jako potěšení člověka
2. Doslovné porozumění – schopnost dekodovat texty na základě vybudovaných zkušeností
3. Vysuzování a hodnocení – kritická percepce textu a schopnost vytvořit názorový postoj
4. Metakognice – schopnost seberegulační, volba strategií pro lepší porozumění a překonání složitosti textů
5. Sdílení – předávání vlastních myšlenek o textu okolnímu světu, schopnost porovnat své čtení z textu se svými společensky sdílenými interpretacemi, porovnávání rozdílů u různých interpretací
6. Aplikace – využití čtení k seberozvoji a obohacení osobní zkušenosti

(Altmanová a kol., 2011)

1.1.2 Úroveň čtenářské gramotnosti české mládeže dle PISA

V roce 2009 byl v celkem 65 zemích světa, včetně ČR, realizován výzkum PISA. Výzkum se zaměřoval na témata znalostí čtenářské, matematické a přírodovědecké gramotnosti u žáků ve věku 15 let v 9. ročníku základní školy. Výsledky výzkumu byly reflektovány na tiskové konferenci MŠMT za přítomnosti tehdejšího ministra školství Josefa Dobeše. Oproti roku 2000, kdy byl výzkum realizován poprvé se výsledky žáků zhoršily. „*Výsledkem loňského průzkumu čtenářské gramotnosti je sice skutečnost, že čeští žáci*

dosáhli pouze podprůměrných výsledků, nesmíme ale opomíjet programy, které ke zlepšování situace přispívají. Pozitivní ohlasy máme například na program „Knižka pro prvňáčka“. Z výsledků výzkumu PISA pro nás jinak vyplývá, že školy potřebují koncepční metodickou podporu,“ shrnula ředitelka Ústavu pro informace ve vzdělávání, který výzkum PISA v ČR realizoval, Pavla Zieleniecová.“ (Holíková, 2010).

1.2 Funkční styly jakožto kategorizace druhů textů

Výše jmenované metodické skautské publikace a pedagogické výzkumy (v rámci testových úloh) pracují s širokou paletou literárních i neliterárních zdrojů, přičemž texty lze v rámci české stylistiky klasifikovat dle metodiky tzv. funkčních stylů. Český encyklopedický slovník českého jazyka definuje funkční styly takto:

“Styl vymezený na základě funkce textu, tedy na základě jednoho z objektivních stylovtvorných faktorů; jeden z typů stylů objektivních. Objektivní podmínky komunikace zavazují původce promluvy k jistému stylovtvornému chování, mají tedy stylovtvornou účinnost. U funkčních stylů jde o vlivy, které na výběr výrazových prostředků a na jejich integraci do textu vykonává příslušná obecně pojímaná komunikační funkce, označovaná někdy i jako komunikační záměr, cíl.” (Krčmová, 2017).

Funkční styl, do kterého je daný text řazen odpovídá funkci samotného textu, komunikační situaci a cíli komunikace. Styl je pak určen podle dominantní funkce textu. Funkční styly lze primárně dělit na esteticky sdělné a věcně sdělné. Esteticky sdělný text bývá také nazýván stylem umělecké literatury, přičemž do něj lze řadit prózu, poezii, drama, část řečnických žánrů a kulturní a literární eseje. Věcně sdělné styly se dále dělí na: *prostěsdělovací styl* (zde dominuje mluvenost a spontánnost), *odborný styl* (sem patří texty čistě odborné i populárně naučné; styl využívá odbornou terminologii, spisovný jazyk a specificky strukturované textové formy), *publicistický styl* (zejména v oblasti publicistiky a zpravodajství, využívající specifické výrazové prostředky), *administrativní styl* (specifická výrazová složka, specifické textové normy používané zejména v oficiální úřední komunikaci) a *řečnický styl* (zcela specifický v rámci ostatních kategorií, kombinující prvky předešlých stylů). (Čechová, Krčmová, & Minářová, 2008, s. 97 - 100).

1.3 Kulturně historický kontext vzniku skautské výchovné metody

Zmínění kulturně historického kontextu vzniku skautského hnutí a jeho etablování je klíčové pro pochopení přístupu skautingu k tématu čtenářské gramotnosti. Nastínění základních idejí a principů skautingu má zde především roli kontextuálního rámce, bez kterého není možné s tématem této práce plnohodnotně pracovat. Historický kontext vzniku hnutí je klíčový pro pochopení specifík českého skautingu, jakožto svébytné regionální variety se svými charakteristickými prvky. V této práci zmíníme dva základní ideové přístupy, Baden-Powellův britský a Setonův americký, na jejichž částečné syntéze je český skauting vystavěn. Analyzované skautské publikace v částech 1.4 a 1.5 slouží jako částečný vhled do skautského přístupu k tématu čtenářské gramotnosti.

1.3.1.1 Kontext vzniku britského skautingu

Skauting jako výchovně-vzdělávací systém má kořeny ve válečné inspiraci generála britské koloniální armády Roberta Baden-Powella. Powellovi byla v době Druhé búrské války (1899 – 1902), na území dnešní Jihoafrické republiky a přilehlých států) byla svěřena obrana strategického bodu – pevnosti Mafeking. Ačkoliv bylo vojsko protivníka mnohonásobně silnější, Powell dokázal využít potenciál mladých chlapců ve věku 13 - 16 let a začal je cvičit jako vojenské informátory, stopaře, zvědy a kurýry. Pro zvýšení efektivity výcviku Powell začal chlapce organizovat do menších funkčních celků – družin, za něž vždy zodpovídal jeden stejně starý, nebo o málo starší chlapec, než byl zbytek družiny. Na chlapcích Powellovi imponoval zejména jejich horlivý zájem o službu a schopnost vykonávat svěřené úkoly navzdory nízkému věku a případnému nebezpečí (Baden-Powell, 2009, s. 16 - 18).

Po ukončení války, po návratu do vlasti a úspěchu prvního vydaného díla *Aids to Scouting* – příručky pro trénink mladých armádních špehů a stopařů, byl Baden-Powell požádán o sepsání díla, které by mohlo sloužit jako tréninková příručka pro chlapce - budoucí dobré občany (Baden-Powell, 2009, 3 - 5). Powell nejprve v roce 1907 uspořádal experimentální týdenní pobytovou akci – tábor na ostrově Brownsea, kde realizoval zážitkový týdenní program pro 22 chlapců. Zde Powell zejména poukázal na fakt, že jeho metody jsou univerzálně použitelné pro chlapce napříč společenskými vrstvami. Svě zkušenosti z pořádaného tábora, stejně tak i vlastní výchovně-výcvikový

system a metody publikoval v díle *Scouting for Boys* roku 1907 (Baden-Powell, 2009, s. 3 - 306).

1.3.1.2 Mravní vzory a skautská výchova

Powellův skauting se v myšlenkových základech opírá o vojenskou a cestovatelskou zkušenost autora, stejně tak o kombinaci světových filosofických přístupů. Je možné říci, že skauting je vlastní originální myšlenkovou syntézou, zakládající se na kompilaci autorem ověřených postupů a ctěných hodnot. Mravními vzory jsou pro Baden-Powella „opravdoví muži v pravém smyslu slova“, muži schopní „žít v džungli“, vzorem jsou zkušené lovci, trapezi, stopaři i japonští samurajové. Zejména reflektuje jejich schopnost „(...) brát životy do vlastních rukou a nasadit je bez váhání, kdyby tím mohli prospět své vlasti.“ (Powell, 2009, s. 5). Ideálem mužství je, dle autora, antická Calocagathie. Mravní vzory vybírá i mezi křesťanskými světcí – svatý Jiří coby symbol věčného zápasu mezi dobrem a zlem, svatý František z Asisi jako laskavý ochránce živých tvorů. Ideálním vzorem je také rytíř, coby nositel atributů cti, kdy je z rytířských evropských tradic odvozována skautská symbolika (lilie, podání levé ruky) i volba hesla tzv. „roverů“ (členové skautské organizace ve věku 15 – 25 let) „Ich dien“, odvozeného od motto princů z Walesu. Avšak stejně tak, jako je vyzdvihován ideál silného mužství, obdivuje se krása umění japonské vazby květin a smyslu pro estetično (Svojsík, 1912, s. 6 - 98).

Později, při zakládání oddílů s mladšími členy – „wolf cubs“ (v českých zemích „vlčata“), vytváří Baden-Powell symbolický rámec skautské výchovy, aby byly skautské myšlenky snáze pochopitelné pro mladší členstvo. Vychází přímo z díla *Knihy Džunglí* Rudyarda Kiplinga, zejména pak ze zákonů džungle a příběhů hlavního hrdiny Mauglího. U oddílů s mladšími členy tak rovněž vzniká nové pojmosloví – oddíl mladších členů se nazývá smečka, jeho vůdcem je „Akéla“, jeho pomocníkem je „Mauglí“ aj. Baden-Powell ještě dodává k mravním vzorům v díle *Na pomoc skautským vůdcům*: „*Když chlapec zjistí, že se o něj někdo zajímá, nechá se ochotně vést. Právě zde se projeví jeho „úcta k hrdinům“ a to je pro skautského vůdce velká výhoda.*“ (Baden-Powell, 2006, s. 12).

Skautskou výchovu sám Baden-Powell charakterizoval v příručce *Na pomoc skautským vůdcům* takto: „*Skauting není obtížná, nesrozumitelná věda; pokud se k němu stavíte správně, je to spíše zábavná hra. Má přitom výchovný účinek a (podobně jako dobré skutky) přináší prospěch nejen tomu, kdo dostává, ale i tomu, kdo dává. Slovo skauting*

dnes chápeme jako způsob soustavné výchovy chlapců i děvčat k dobrému občanství prostřednictvím hravé činnosti.“ (Baden-Powell, 2006, s. 4).

1.3.1.3 Vnímání autority a myšlenkové základy

Britský Powellův skauting vycházející z vojenství klade jasný důraz na hierarchické řízení kolektivu. Pro realizování skautské výchovy a výcviku jsou zřízeny jednotlivé oddíly vedené vždy „vůdcem oddílu“, který má možnost uplatňovat vůdcovský princip – zásadní strategická rozhodnutí může provést samostatně, avšak šetrně ke svému kolektivu svěřenců. Kritika je připuštěna, avšak je dbáno na důsledné plnění uložených úkolů.

„I v případě, že dostane rozkaz, který se mu nelíbí, musí se zachovat jako vojáci a námořníci anebo fotbalisti, kteří poslouchají kapitána svého mužstva, a vykonat jej, neboť je to jeho povinnost; a po jeho vykonání může přijít a vznést proti němu námítky. Avšak musí jej vykonat okamžitě. To je věc kázně.“ (Powell, 2007, s. 9).

Pro jednoznačné odlišení je v tomto ohledu nošena i jednotící uniforma, na které jsou vyznačovány hodnoty činovníků, které odkazují na jasně diferencovaný hierarchický systém (přičemž hodnotní štítky, či nášivky opětovně vycházejí ze vzorů britské armády) (Baden-Powell, 2007, s. 32 - 34).

Baden-Powell vytvořený systém se opírá o výše jmenované prvky, které na sebe navazují a fungují pouze ve vzájemné propojenosti. Skautské Principy jsou celkem tři: Povinnost k sobě, Povinnost k bližním a Povinnost k Bohu – později, v regionálních mutacích chápány jako povinnost k hodnotám vyšším, než materiálním. Skautský zákon vychází z křesťanského Desatera - původní znění z díla *Scouting for boys* R. Baden-Powella.

- 1. Na skautskou čest je možné se spolehnout*
- 2. Skaut je loajální vůči královně, své zemi, svým vůdcům, svým rodičům, svým zaměstnavatelům a ostatním podřízeným.*
- 3. Skaut je užitečný a pomáhá jiným.*
- 4. Skaut je přítelem všech lidí dobré vůle a bratrem každého skauta – bez ohledu na jeho národnost, třídní původ, nebo víru.*
- 5. Skaut je zdvořilý.*
- 6. Skaut je přítelem zvířat.*
- 7. Skaut uposlechne bez námitek nařízení rodičů, družinového rádce, či skautského vůdce.*

8. *Skaut se usmívá a při všech obtížích si hvízdá.*
9. *Skaut je hospodárný.*
10. *Skaut je čistý ve slovech, myšlenkách i skutcích.*

(Baden-Powell, 2007, s. 9 - 10)

Skautským heslem je „*Bud' připraven*“. Denním příkazem skautů je: „*Každý den vykonám alespoň jeden dobrý skutek*“ (Baden-Powell, 2007, s. 28 - 29). Skautská výchovná metoda je soubor jednotlivých prvků, které se vzájemně mají prolínat a spolupůsobit při veškeré skautské činnosti. Obsahuje tyto body:

1. Slib a zákon (výše zmíněné)
2. Učení se zkušeností
3. Družinový systém (malé funkční jednotky 6 - 8 chlapců, které jsou vedeny jedním stejně, nebo o málo starším chlapcem)
4. Symbolický rámeček
5. Příroda
6. Program osobního růstu (v rámci kolektivu není opomíjen osobnostní a tvůrčí potenciál jedince)
7. Podpora dospělými
8. Služba společnosti (přidána 2012)

(Sýkorová, 2015)

Původní Baden-Powellova podoba skautského slibu je následující:

„On my honour,

I promise that I will do my best

to do my duty to God and to The Queen,

to help other people

and to keep the Scout Law (The scout's association, 2020).

Baden-Powell rovněž stanovuje výchovné kategorie, ve kterých probíhá skautská výchova: wolf cubs a brownies (vlčata a světlušky/žabičky u vodních skautů v českém prostředí; věk 6 - 11 let), scouts and girl guides/scouts (skauti a skautky v českém prostředí; věk 11 - 15 let), rovers a rangers (roveři a rangers v českém prostředí; věk 15 – 20 let; horní hranice se liší dle výkladu jednotlivých oddílů) (Břicháček, 1998, s. 8 - 370 a Baden-Powell , 2009, s. 3 - 310).

1.3.2 Historický kontext vzniku skautského a woodcrafterského hnutí v USA

Originální vklad do základů skautingu, přináší, původně zcela nezávisle na Baden - Powellovi, americký spisovatel a ilustrátor Ernest Thopson Seton. V létě roku 1902 se na jeho pozemku v Connecticutu objevila skupina mladistvých delikventů, kteří jej ničili. Seton se pokusil k této situaci přistoupit zcela originálním způsobem a z chlapců postupem času zformoval zájmový kroužek – později pojmenovaný jako *Woodcraft Indians*. E. T. Seton při vytváření programu pro chlapce využíval své bohaté zkušenosti z dob soužití s indiány a lovci divoké zvěře (sám byl několik let najímán jako lovec vlků) a sestavil základní myšlenky filozoficko-výchovného systému, který nazývá „lesní moudrost“ - „woodcraft“. Později Seton začne vydávat v rámci časopisu *Ladies Home Journal* popularizační články o táboření v přírodě, které odstartují vlnu zakládání woodcrafterských oddílů (E. T. Seton Institute, 2018). V roce 1905 se E. T. Seton setkává s Baden-Powellem a jeho skautingem je nadšen, přičemž schvaluje, aby Powell využil ve svém *Scouting for Boys* jeho poznatky z knihy *Birch Bark Roll*, zejména pak část nazvanou *Woodcraft*. Nedlouho poté se však Setonovy sympatie mění spíše v kritický postoj, zejména pak vůči Powellovým sklonům k militarismu. Seton sám se sice stává hlavou později vzniklé americké skautské národní organizace, avšak přesto nadále vede svou organizaci *Woodcraft Indians League*, která se ideovým základem od skautingu v některých myšlenkách podstatně liší (E. T. Seton Institute, 2018).

1.3.2.1 Mravní vzory

Mravními vzory jsou pro Setona silné osobnosti s jasně formulovaným názorem, které jsou v případě potřeby schopny postavit se autoritám, pokud tyto z morálního hlediska selžou. Stejně jako u Baden-Powella se zde opakuje motiv zkušených lovců, stopařů, trapperů a indiánů. Setonovo pojetí ideální osobnosti můžeme pochopit například skrze

charakter Caleba Clarka z díla *Dva Divoši*. Caleb je v díle oceňován nejen jako inspirátor chlapců, ale také jako zásadový člověk prosazující srozumitelný a milosrdný řád veškerého dění. „*Od té doby říkám: Když už musíš chytat do pasti, použij takovou, která hned zabije nebo která lapí zvíře živé, tu nebo onu; žádné mrzačení a několikadenní týrání. Povídám, tahle nová železa na vydry, co je chytanou těmi železnými chvaty, by měla být zákonem zakázána; to je nelidské.*“ (Seton, 2006, s. 218).

Setonovy názory na mravní vzory mládeže lze rovněž získat z předmluvy jeho díla, příručky *The Boy Scouts of America*: „*To combat the system that has turned such a large proportion of our robust, manly, self-reliant boyhood into a lot of flat-chested cigarette - smokers, with shaky nerves and doubtful vitality, I began the Woodcraft movement in America*“ (Seton, 1910, s. 12).

1.3.2.2 Devět woodcrafterských zásad

1. *Hnutí lesní moudrosti má sloužit ozdravení a osvěžení člověka.*
2. *Táborový život: táboření je prostý život omezený na skutečné potřeby a zároveň vyvrcholení pobytu v přírodě. Táboření může být nejen příjemným osvěžením, ale i spásou pro těla a duše vyčerpané shonem přepracovaného světa.*
3. *Samospráva za vedení dospělých: Snad nikde nemá každý člen tolik možností podílet se na společných věcech rodu, kmene i organizace jako ve woodcraftu.*
4. *Kouzlo táborového ohně: oheň umožnil obrovský pokrok ve vývoji lidstva. Pro nás je sezení v kruhu kolem táborového ohně silným zážitkem, který spojuje všechny přítomné trvalým svazkem kamarádství a přátelství.*
5. *Výchovné prostředky v duchu lesní moudrosti: Plnění činů rozvíjí všestrannost woodcraftera. Nejedná se zde o učnost, ale o souhrn všech dobrých vlastností – sílu, mrštnost, důvtip, šikovnost... plnění Mistrovství pak vede k získání důkladných znalostí ve zvoleném oboru. Na rozdíl od zkoušek, které se plní v mnoha jiných organizacích, má woodcrafter možnost vybrat si sám zkoušky, které mu nejlépe vyhovují a v nichž může nejlépe splnit cíle, které si sám stanoví. V tom je obrovská přednost Setonova systému orlích per.*

6. *Pocty podle stanovených měřítek: v našich zkouškách se nikdo nesnaží porazit ostatní, ale každý se snaží povznést sám sebe. Tento stupeň mu není odepřen jen proto, že někdo jiný je silnější než on.*
7. *Osobní vyznamenání za osobní výkony: Touha po slávě je nejsilnější motivací u primitivního člověka. Vyspělý člověk by měl mít nějaký vyšší princip. Naše udílení orlích per a titulů není odměnou za vykonané činy, ale jejich uznáním. Člověk nachází ve svých činech vnitřní uspokojení, ale potřebuje i spravedlivé uznání. Podstatou získávání a „hromadění“ poct není tedy ozdobení šerpy hezkými malými pery, ale další získávání a rozšiřování znalostí každého woodcraftera. Setonova povídka Stoupání na horu nejlépe vyjadřuje smysl této zásady.*
8. *Ideální hrdina: Naše činnost je často inspirována Indiány nebo jinými přírodními národy. Není to proto, že bychom chtěli utéct od skutečnosti života v civilizaci, ale proto, že čistý, mužný a statečný vzor Indiána je dobrou inspirací pro naši činnost a pomáhá nám naplnit poslední z devíti zásad.*
9. *Malebnost ve všem: To je velmi důležitá zásada. Malebnost působí na podvědomé složky osobnosti a rozvíjí citové vnímání světa. Proto využíváme všemožně kouzla titulů, pestrých šerp, krásných obřadů, kmenových zvyků, tanců a písní.*

(Kupka, 2013)

1.3.3 Kontext českého skautingu

Český skauting se etabluje v letech 1911 – 1912, kdy jej začíná prosazovat profesor žižkovské reálky Antonín Svojsík (přezdívkou řečený Benjamin) (Svojsík, 1912, s. 3 – 50). a další pedagogové (kteří však, na rozdíl od Svojsíka a částečně Seiferta působí spíše regionálně). Po návštěvě Anglie, kde se setkává se skautingem poprvé, Svojsík popularizuje tento výchovně-výcvikový systém v českých zemích. V létě 1912 pořádá Svojsík první pokusný tábor v délce čtyř týdnů (Svojsík, 1912, s. 3 – 50). Ve stejném roce pořádá spisovatel Miloš Seifert první putovní tábor. Zatímco Svojsík se prvně potkal s myšlenkami R. B-Powella, Seifert inklinoval spíše k Setonovi. Pro české skauty volí Svojsík označení „junáci“ (ženský ekvivalent tohoto označení se však neustálil). Na dlouhá léta v Československu panuje určitá dvojkolejnost, kdy Svojsíkem založená

organizace Junák, svaz skautů RČS je spíše přikloněna k myšlenkám Powellovým (a v českých zemích má dominantní postavení), zatímco Seifertovi Psohlavci, jakožto další skautská organizace se spíše kloní k setonovskému woodcrafterství (Studenovský, 2017, s. 3 – 345). Nicméně obě osobnosti, Powell i Seton, jsou Svojsíkem stavěni, co do přínosu skautingu, na stejnou úroveň: „*Těžko je posouditi, kdo má o které odvětví skautingu větší zásluhy, zda Seton, či Baden-Powell. Jisto jest, že ona romantičnost, poetičnost a láska k přírodě jsou především zásluhou Setonovou, kdežto pořádek, kázeň, organisace jsou zase dílem Powellovým – obou výborných pedagogů a psychologů.*“ (Svojsík, 1912, s. 22 – 23).

Koexistence obou myšlenek utváří zcela specifické podmínky za kterých vzniká český skauting. A. B. Svojsík vydává také zásadní dílo pro české skauty, mutaci anglického díla *Scouting for boys* R. B-Powella, *Základy junáctví*, které navíc doplňuje o ryze národní prvky. Mravními vzory zde jsou, kromě těch zmíněných Setonem a Baden-Powellem, také osobnosti z řad českých šlechticů – rytířů, myslitelů a dalších osobností českého původu. Setonem je Svojsík inspirován do takové míry, že českým skautům rovněž představuje i prvky woodcraftu (které se v pozdějších letech odrážejí např. v existenci „odborných zkoušek“ - „odborek“, specifických rituálů, táboření v tee-pee). Specifičnost rázu českého skautingu utvářejí i další významní autoři, jako jsou například Jaroslav Foglar, Bohuslav Řehák, Rudolf Plajner a Jan Novák. Principy, Heslo i Denní příkaz skautů byly pouze jazykově přeloženy do českého jazyka. Z důvodů politické i regionální nutnosti bylo znění skautského slibu pozměněno, avšak jeho přesná a kodifikovaná textace se objevila až roku 1921 v Svojsíkově díle *Organizace* (Nosek a Lešanovský, 2001, s. 2). Částečné odůvodnění lze najít v díle R. Plajnera, náčelníka Junáka v poválečných letech: „*Svojsíkovi bylo zcela jasné, že v našich českých poměrech nemůže zůstat ve slibu ani plnění povinnosti k Bohu, ani věrnost k císaři a široké vlasti, mocnářství rakousko-uherskému, a proto ve svém návrhu tuto část prostě vypouští. Spokojuje se pouze a) s plněním veškerých povinností junáků i svých vlastních, a b) s pomocí bližnímu. Seifert rozlišuje slib o „věrnosti ideálům vlastní duše. „Zdá se, že v té době nebyla připisována junáckému slibu taková váha jako po válce a že se i jeho formulace v drobnostech měnila. Nelze dnes také bezpečně zjistit, kdy byla do textu slibu včleněna láska k vlasti.*“ (Plajner, 1992, s. 28).

Dle díla *Organizace* měl skautský slib následující znění:

Slibuji na svou čest, jak dovedu nejlépe:

1. *milovati vlast svou republiku Československou a sloužiti jí věrně v každé době,*
2. *plniti povinnosti vlastní n zachovávat zákony skautské,*
3. *duší a tělem býti hotov(a) pomáhati bližním.*

(Svojsík, 1921, s. 30).

Úplně vynechána je jakákoliv zmínka o Bohu, kterou Svojsík záměrně vypustil. V rámci ustanovení mezinárodní skautské Organizace WOSM toto nebylo možné (a na rozdíl od ostatních zemí panovala v Junáku dvojkolejnost, kdy souběžně s oddíly členů bez náboženského vyznání existovaly rovněž oddíly katolické, židovské, husitské a další) (Nosek a Lešanovský, 2001, s. 1 – 13). Debatu napříč hnutím pak pomyslně přerušil vznik doložky ke slibu: „*Tak mi dopomáhej Bůh*“, která se pak oficiálně po roce 1939 stala doložkou fakultativní (tamtéž, s. 3). Po roce 1989 došlo k diskuzím o podobě slibu, která vyústila v následující znění:

„Slibuji na svou čest, jak dovedu nejlépe:

sloužit Nejvyšší Pravdě a Lásce věrně v každé době,

plnit povinnosti vlastní a zachovávat zákony skautské,

duší i tělem být připraven(a) pomáhat vlasti i bližním. (Břicháček, 1998, s. 371)“

Rovněž skautský zákon byl přizpůsoben regionálnímu charakteru a zněl takto (textace zůstává do dnešních dní stejná):

1. *Skautovi jest slovo svaté.*
2. *Skaut jest v pravém slova smyslu loyální.*
3. *Skaut zná povinnost svou, býti užitečným a pomáhat bližnímu.*
4. *Skaut jest přítelem každého člověka dobré vůle a bratrem každého skauta.*
5. *Skaut jest ochotný a úslužný.*

6. *Skaut jest přítel zvířat.*
7. *Skaut jest poslušný.*
8. *Skaut jest vlídný a usměvavý.*
9. *Skaut jest hospodárný a šetrný.*
10. *Skaut jest čistý v myšlení, slovích, ve skutcích.*

(Svojsík, 1912, s. 59)

Současná verze byla upravena pro dnešní potřeby skautů do této podoby dle V. Břicháčka (1998, s. 11):

1. *Skaut je pravdomluvný*
2. *Skaut je věrný a oddaný*
3. *Skaut je prospěšný a pomáhá jiným*
4. *Skaut je přítelem všech lidí dobré vůle a bratrem každého skauta*
5. *Skaut je zdvořilý*
6. *Skaut je ochráncem přírody a cenných výtvorů lidských*
7. *Skaut je poslušný rodičů, představených a vůdců*
8. *Skaut je veselý myslí*
9. *Skaut je hospodárný*
10. *Skaut je čistý v myšlenkách, slovech i skutcích*

1.4 Téma čtenářské gramotnosti u R. Baden-Powella a E. T. Setona

Robert Baden-Powell zcela záměrně vybírá pro označení svých svěřenců a později pro všechny členy hnutí označení „scout“, dle role původních skautů – tedy vojenských zvědů. Zejména pak atributy zvidavosti a všímavosti by měly být předností skautů. V díle na pomoc vůdcům je popsána bystrost – tedy vlastnost, kterou by měl každý skaut disponovat: „*Kluk je obyčejně bystrý jako rys. Snadno ho vycvičíte v těch věcech, při kterých se uplatní pozorovací schopnosti, všímavost, úsudek.*“ (Baden-Powell, 2016, s. 11) O nutnosti cvičit pozorování a vnímání dále Baden-Powell píše: „*Nadání pozorovat a usuzovat má pro mladého občana nedocenitelný význam. Příslovečně rychlé jsou při pozorování děti, tato schopnost však, jak vyrůstají, odumírá, převážně proto, že první dojmy upoutají jejich pozornost a už je nechtějí opakovat. Pozorování je vsutku zvyk, v němž se chlapec musí cvičit.*“ (Baden-Powell, 2016, s. 51).

V základním díle skautingu – knize *Scouting for boys* se však Powell přímo tématu čtenářské gramotnosti nevěnuje. Přítomnost problematiky lze však dedukovat z kapitol o šifrování – kódování, pochodových značkách a signalizování. Signalizování a kódování věnuje Powell několik kapitol, stejně tak jako klade důraz na gramotnost v rámci orientace v mapách. Baden-Powell užívá ve své příručce i texty umělecké povahy, většinou upravené příběhy s mužským hrdinou, jehož počínání má reflektovat soulad se skautskými myšlenkami a potvrzovat je (například příběh o zvědu Kimovi, příběhy o lovcích a vojácích) (Baden-Powell, 2009, s. 2 – 280). Strategie a čtenářské dovednosti by pak měly potenciálnímu čtenáři dát možnost konfrontovat skautské ideje s postoji a hodnotami příběhů (včetně Baden-Powellem často doporučovaného okopírování vzoru dané literární postavy) (Baden-Powell, 2009, s. 2 – 280). Dalšími texty umělecké povahy jsou texty ke skautským písním.

Tématické zaměření je stejné rovněž u Ernesta Thompsona Setona v jeho díle *Boy Scouts of America*, která je mutací *Scouting for boys* pro účely amerického skautingu. Taktéž se zde objevuje signalizace, čtení v mapách a kódování. Seton, stejně jako Powell, uvádí v knize několik příběhů s mužským hrdinou, který se zpravidla chová dle skautských idejí a jeho osobnost může sloužit jako příklad k následování či kopírování. Z uměleckých textů využívá Seton navíc ústní lidovou slovesnost – pranostiky (Seton, 1910, s. 6 - 172).

Jejich správné zapamatování, a hlavně porozumění jim může být dobrou pomůckou při pobytu v přírodě.

- *Between eleven and two, you can tell what the weather is going to do.*
- *When the dew is on the grass, rain will never come to pass.*
- *Rain before seven, clear before eleven.*

(Seton, 1910, s. 66)

1.5 Čtenářská gramotnost v rámci českého skautingu

1.5.1 Vybrané příručky autorů do roku 1989

Antonín „Benjamin“ Svojsík v rozmezí let 1911 – 1936 vytvořil několik významných metodických děl, ve kterých je tématicky reflektována čtenářská gramotnost. První z těchto uvedených děl jsou *Základy junáctví* vydané roku 1911. V kapitole napsané prof. Františkem Čádou se dočítáme zejména o přínosech skautingu z hlediska procvičování „soudnosti“, tedy aplikace kritického myšlení v rámci percepce textu a kritické posuzování. O soudnosti – usuzování se zmiňuje i A. B. Svojsík: *„Usuzovati jest umění postupně rozumem vystihnouti a z různých znaků pozorovaných a z ostatních okolností domysliť se toho, co skutečně znamenají.“* (Svojsík, 1912, s. 16).

Svojsík se věnuje tématu čtenářské gramotnosti prakticky – porozumění textu (zejména textů úřední povahy) je v rámci výchovy junáků podstatným prvkem, sloužící k dobré orientaci v terénu a situacích běžného života, jako jsou například orientace v tištěném vlakovém jízdním řádu a v ceníku poštovních služeb (obrázek 1 a 2).

Obrázky a 2: Jízdní řád a ceník

SAZBA POŠTY LISTOVNÍ.								
Pojmenování země	Dopisy		Dopisnice	Tiskopisy		Vzorky		
	váha gr	h		váha gr	h	váha gr	h	
Rakousko-Uhersko, (s Bosnou a Hercegovinou) Německo	do 20	10	5	do 50	3	do 250	10	
	» 250	20		» 100	5		» 350	20
				» 250	10			
				» 500	20			
				» 1000	30			
Srbsko, Černá Hora	za každých 20	10	5	do 50 za dalších 50 (do 2000 gr)	5	zakaž. 50 nejmeně ale	5	
Ostatní země světového spolku poštovního	do 20 za dalších 20	25	10				10	

ZÁSILKY S UDANOU CENOU. V Rakousko-Uhersku a Německu.					
Váha	Poplatek za váhu	h	Popl. za ustu do K	h	
do 250 gr	I. pásmo = 75 km	24	100	6	
	ostatní pásma	48	600	12	
do 5 kg	I. pásmo = 75 km	30	1200	24	
	ostatní pásma	60	1500	30	
			1800	36	
			2100	42	
			2400	48	
za každý kg nad 5 kg	v I. pás. = 75 km = 10 mil	6	2400	48	
	v II. » = 150 » = 20 »	12	2700	54	
	v III. » = 380 » = 50 »	24	3000	60	
	v IV. » = 760 » = 100 »	36	3300	66	
	v V. » = 1140 » = 150 »	48	3600	72	
	v VI. pás.př. » přes »	60	za dalších 300 K	6	

Trat 29, 30. C. k. rak. státní dráhy.

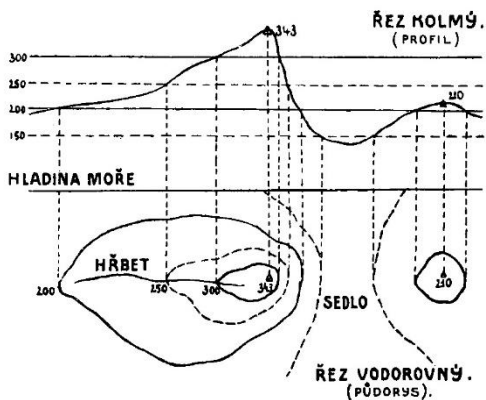
29 Praha (nadr. Fram. Jos.) - Bakov-Turnov - Kralupy-Neratovice 30 Neratovice-Kralupy

Číslo vedle poštovních a udávajících přípojení poštovní, jejich řady následují hned za jízdními řády. Viz číslo 141 - 200.

Zdroj: Svojsík, 1912, s. 122.

Dále mezi důležité dovednosti řadí rovněž schopnost správného čtení v mapách a následné orientace podle nich. Téma označujícího a označovaného se zde objevuje u mapových značek, kdy je, dle Svojsíka, důležité znát co největší množství mapových značek zpaměti, aby byla práce s mapou dostatečně rychlá a efektivní (obrázky 3 a 4).

Obrázky 3 a 4: Příklady pomůcek mapové orientace – náčrt vrstevnic a mapové značky



- ◊ Synagoga.
- ◊ Mešita.
- Chaty.
- Domy z kamene.
- Budovy obecné.
- Ulice.
- Ulička pro pěši.
- Schl. a Schl. Zámek.
- HH. Dvůr.
- KLs. Klášter.

Zdroj: Svojsík, 1912, s. 164 - 169.

Práci s mapou a schopnostem v ní číst je věnována i modelová aktivita sloužící k procvičení čtenářské gramotnosti – cvičení v mapě. Pomocí tvořivých úloh a otázek je čtenář mapy stimulován k využívání různých čtenářských strategií pro vyhledávání, třídění a zpracování informací. Svojsík zde klade maximální důraz na praktičnost a kombinuje požadavky čtenářské gramotnosti v mapě s tvořivou činností v terénu. Níže jsou citovány 3 příklady praktických terénních aktivit při práci s mapou:

1) Stanovte polohu chuchelského kostelíka u Prahy dle vyznačných bodů od něho pozorovaných a přirovnejte jednotlivosti na mapě udané (vesnice, továrny, cihelny, lomy) s jejich polohou v přírodě!

2) Zjistěte pravděpodobnou vzdálenost z Moravské Ostravy pochodem do Místku a přirovnejte dle vlastních zkušeností k údajům na mapě!

6) Dle mapy konají junáci výlet do okolí Bělé a na Bezděz; každých patnáct minut jest jiný člen družiny vůdcem, aby svou schopnost osvědčil; takto nejsnáze docílíme pozornosti všech.

(Svojsík, 1912, s. 179 – 180)

Zvláštní pozornost je věnována procvičování a znalostem z oblasti jednoduché manuální signalizace, a to zejména rámci přenosu důležitých zpráv na dálku mezi jednotlivými aktéry vzniknuvší komunikační události. Svojsík tomuto druhu komunikace přikládá význam, ačkoliv vědecko-technický pokrok tento způsob vytlačuje: „*Ani v moderní době, kdy elektrickým telegrafem a telefonem můžeme se dorozumívati s místy celé zeměkoule, nepozbyly tyto svého významu. Nelze všude docílití spojení dráty, zřizovati telegrafii bez drátu neb zavésti dorozumívání poštovními holuby. Předností našeho signalisování jest, že je ze všech způsobů nejlevnější a nezůstaví nás na holičkách ani když byly telegrafní linie živelní pohromou neb nepřitelem přerušeny*“ (Svojsík, 1912, s. 181 – 182). Z druhů signalizace pak jde zejména o tzv. „Semafor“, kdy jsou jednotlivá písmena odvozována z jednotlivých pozic rukou, Morseovu abecedu signalizovanou světelně či vlajkami (obrázek 5), zvukové signály píšťalkami a šifrování.

Obrázek 5: Signalizace Morseovy abecedy – dlouhý znak



Zdroj: Svojsík, 1912, s. 187.

Interpretace a porozumění umělecké literatuře nejsou v *Základech junáctví* zahrnuty, ačkoliv je zde umělecká literatura často citována a její přínos vidí Svojsík zejména v rámci potěšení mysli. *Základy junáctví* obsahují i několik básní (z autorů lze zmínit např. Viktora Dyka), avšak ty mají spíše účel doprovodný a textově-ilustrativní. Nechybějí zde rovněž texty písňové (signály, Junácká hymna). Svojsík využívá uměleckou dobrodružnou literaturu s mužským hrdinou se stejným záměrem jako Bade-Powell a Seton – tedy mužští hrdinové z konkrétních textů jako symboly naplnění skautských idejí (Svojsík, 1912, s. 5 – 704).

Rudolf Plajner navazuje na Svojsíkovo dílo a vydává příručku *Radosti junáckého roku*. Příručka je určena zejména pro vůdce oddílů. Stejně jako Svojsík očekává u čtenáře plně zvládnuté veškeré složky čtenářské gramotnosti. Psaní junáckého deníku a oddílových kronik je běžnou činností jmenovanou v publikaci, skautský vůdce se musí dobře orientovat i v textech úřední povahy (zmíněno je zejména vedení jednoduchého účetnictví). Texty jsou doplněné o návodné otázky pro práci s textem, objevují se zde krátké texty - lidová pořekadla, přirovnání, přísloví. Jeho ostatní příručky pracují s tématem čtenářské gramotnosti podobně.

1.5.2 Čtenářská gramotnost v současně užívaných publikacích

Na publikaci *Skautskou stezkou* od Václava Břicháčka se podílela velká řada skautských autorů. Jedná se o komplexní skautskou příručku navazující na tradici *Základů junáctví* a v mnohém dílo rozšiřující. Publikace je určena skautům od 11 let. Téma čtenářské

gramotnosti zde není frekventováno, neboť se u čtenářů předpokládá schopnost práce s textem na dobré úrovni. Dílo pracuje s texty umělecké (písňové texty, záznamy z kronik a deníků, memoáry aj.) i neumělecké povahy (praktické návody, faktografické souhrny dějin aj.) (Břicháček, 1998, s. 9 - 387)

Skautské odborky je výchovně-motivační nástroj pro skauty a rovery (tedy členy Junáka ve věku 11 - 15 a 15 - 20 let) (Skaut.cz, 2020). Fungují jako motivační zkoušky pro osobní rozvoj jednotlivce v 11 různých oblastech, soubor čítá celkem 55 různých zkoušek. Splnění podmínek zkoušky má jednotlivci pomoci zdokonalit se v nejrůznějších oblastech praktické činnosti spojené se skautskou výchovou, oceněním za splněné podmínky je možnost nosit příslušný odznak, u každé zkoušky jiný. Tématu čtenářské gramotnosti odpovídají tyto zkoušky: *Cestovatel* (čtení v mapách, vedení deníku, přečtení 2 titulů cestovatelské literatury), *Spisovatel* (aktivní psaní různých textů v průběhu sledovaného období), *Reportér* (tvorba 2 novinových článků a jejich publikování), *Skautský historik* (čtení textů s historickou skautskou tematikou, rozbor textů a jejich interpretace), *Čtenář* (uspořádání akcí s prezentacemi a interpretováním přečtených děl, psaní recenzí na přečtená díla), *Historik* (interpretace historických literárních děl), *Geocacher* (znalost a interpretace specifické symboliky, práce s mapou), *Divadelník* (zpracování a četba dramatického textu a následná interpretace) a *Mapař* (detailní zvládnutí orientace v mapě a příprava zážitkového programu pro zvýšení mapové gramotnosti) (Junák - český skaut, z. s., 2018). Variantou *Odborek* pro mladší věkové kategorie (vlčata, světlušky a žabičky) jsou *Vlčci a Světýlka*, pracující podobným způsobem, kdy jednotlivé zkoušky mají podobný obsah jako u starší věkové kategorie, ale konkrétní úkoly jsou vytvořeny s ohledem na věk zkoušených. Zde rovněž nalzáme nabídku možností, jak aktivně pracovat s textem a reflektovat jej (Kozáková & Kříž, 2002).

Kombinací praktického sborníku zážitkových programů a povídkového díla je *Kronika Ztracené stopy* Jaroslava Foglara. Kniha je vhodná zejména pro družinové rádce (vedoucí programů ve věku od 13 let) a starší vedoucí. Kniha kromě praktických návodů obsahuje i fiktivní deníkové a kronikové zápisy, které následně čtenář reflektuje a porovnává s praktickými návody na činnost. Povídková forma vyžaduje dobře zvládnuté čtenářské strategie a schopnost práce s textem na vyšší úrovni, je však díky této formě dobře přístupná pro čtenáře v cílové skupině (Foglar, 1991, s. 6 - 219).

Jedním z důležitých nástrojů osobního rozvoje je rovněž *Stezka*. Jedná se o zcela originální skautský prvek - metodickou pomůcku, která je základem pro fungování skautské činnosti. Stezky jsou v současné době dostupné pro věkové kategorie vlčat/světlušek a skautů/skautek. *Stezka* je souborem jednotlivých povinných i dobrovolných zkoušek, které člen absolvuje v rámci skautské výchovy. Čtenářské gramotnosti se v rámci *Stezky vlčat* a *Cestičky světlušek/žabiček* (mutace pro konkrétní věkové kategorie věnuje malý prostor. Zvládnutí základních operací s textem je předpokladem pro práci se *Stezkou*. *Stezka/Cestička* obsahuje jeden umělecký text (Junáckou hymnu) (Junák - svaz skautů a skautek ČR, 2010) (Junák, svaz skautů a skautek ČR, 2008). Poslední vydání z roku 2018 mění název, nicméně kolokviální označování zůstává stejné. *Stezka vlčat/ Cestička světlušek/žabiček* v posledním a přepracovaném vydání z roku 2018 pracuje metodicky podobným způsobem (Junák-český skaut, z.s., 2018). *Skautská stezka* už některé metody čtenářské gramotnosti vyžaduje (např. vedení deníku, vytvoření kronikového zápisu, čtení uměleckých textů a jejich reflexe, práce s mapou), podobný metodický postup je uplatněn ve všech dosavadních vydáních, vč. posledního z roku 2018 (Adamcová & Sýkorová, 2019).

Poselství skautské výchovy je metodická a motivační příručka pro vůdce skautských oddílů. Předpokládá se, že čtenářská gramotnost je pro cílovou skupinu čtenářů (skautské vůdce, tedy členy Junáka od 18 let věku) již zvládnuta na vysoké úrovni, proto publikace pracuje s náročnými texty. Kladen je důraz zejména na aktivní čtení textů s filozofickým přesahem u kterých čtenář konfrontuje přečtené informace s vlastními zkušenostmi a postoji. Dále jsou na konci každé kapitoly návodné otázky, úkoly a testy vztahující se k přečtenému (Břicháček, 1991, s. 7 - 114).

Podobným způsobem jako v případě *Poselství skautské výchovy* pracuje s náročným textem i publikace z roku 1991 *Po stopách junáckých myšlenek* autora Jaromíra Marka vydaná pro vnitřní potřeby skautského střediska VAVÉHA v Českých Budějovicích. Publikace pracuje i s texty poetickými a hojně cituje úvahové texty různých pedagogických autorů. Každá kapitola je opatřena návodnými otázkami k práci s textem a testy sloužícími k textové reflexi i sebereflexi čtenáře na základě přečtených informací (Marek, 1991, s. 1 - 75).

Vůdcovská zkouška je příručkou určenou zejm. pro přípravu budoucích vůdců skautských oddílů pro absolvování tzv. *Vůdcovské zkoušky* (kvalifikační stupeň opravňující k vedení skautského oddílu a vykonávání vybraných činovníckých funkcí). Samotná publikace předpokládá, stejně jako ostatní výše zmíněné publikace určené pro členy Junáka okolo 18. roku věku, předpokládá vysokou úroveň čtenářských dovedností. Čtenář zde najde mnoho výňatků z textu skautských autorů - metodiků, mnoho otázek pro práci s textem a mnoho odkazů na skautskou literaturu (Odbor pro vzdělávání činovnic a činovníků, 2017).

Skautský Závod vlčat a světlušek (dále jen ZVaS) je akcí pořádanou jedenkrát za dva roky pro různé soutěžní skupiny skautských oddílů ve věkové kategorii skautů a vlčat/světlušek/žabiček. Programově je závod jedním z vyvrcholení skautské výchovy, neboť reflektuje řadu očekávaných výstupů v rámci skautské výchovy. Akce se v jedné z celkových 12 oblastí věnuje tématu vyhledávání informací a práce s nimi. V rámci metodiky závodu jsou uvedeny i modelové disciplíny pro kontrolní stanoviště závodu, např.: rozeznávání pravdy/nepravdy v souvislém textu, práce s texty formálního funkčního stylu (jízdni řády, úřední dopisy aj.), práce s rejstříky, práce s mapou, interpretace a reflexe přečteného textu. Závod pro věkovou kategorii skautů/skautek se nazývá *Svojsíkův závod*. Metodická příručka *Od Exodu ke Svojsíkovu závodu* obsahuje řadu modelových aktivit, které, v rámci jednoho z témat závodu, reflektují zejm. práci s informacemi, jejich třídění a schopnost reflexe. Důraz je kladen rovněž na vlastní konfrontaci zkušeností při setkání s textem (Žárská, 2007).

S vlčaty - rok za rokem, krok za krokem je publikace sloužící jako podpůrný metodický prvek pro vedoucí věkové kategorie vlčat. Téma čtenářské gramotnosti zde není explicitně zmíněno, očekává se, že základním návykům učí běžné školní vyučování. Téma čtenářství se odráží v aktivitách jako: psaní deníků a kronik, samostatné čtení motivačních textů a porozumění příběhu (symbolika různých příběhů je zde prezentována jako priorita v rámci vlčácké výchovy).

Plné zvládnutí čtenářských dovedností vyžadují metodické příručky *Listy Jurovi* a *Tichou poštou*. Jedná se o příručky určené vůdcům skautských oddílů, nebo jiným aktivním skautským činovníkům. Obě jsou praktickým argumentačním souhrnem základních

myšlenek skautské výchovy a prakticky vyzkoušených tipů. V rámci českých skautských metodik jsou jako jedny z mála psané epistolární formou (Voňková, 2014, a Fanderlík, 2015).

Junák, český – skaut, rovněž vyvíjí nakladatelskou činnost prostřednictvím svého Tiskového a distribučního centra (TDC), které rovněž vydává skautské časopisy. V roce 2020 vychází v TDC časopisy *Ben Já Mína* (pro předškolní členy Junáka, tzv. „benjamínky“), *Světýlko* (pro vlčata, světlušky a žabičky), *Skaut – Junák a Skauting* (oba tituly pro skauty a skautky), *Skautský svět* (pro kategorii vedoucích při oddílech a činovníky), *Roverský kmen* (pro kategorii roverů) a *Kapitánskou poštu* (pro vodní skauty) (Skautské časopisy.cz, 2020). Na lokálních úrovních je rovněž možné sledovat vlastní vydávání oddílových či střediskových časopisů u nižších organizačních jednotek Junáka.

Celkově lze vyvodit, že dosavadní skautské metodické nástroje se tématu čtenářské gramotnosti věnují a s tématem pracují. Základní úroveň znalostí čtenářských strategií a dostatečná praxe ke zvládnutí čtení textů je, v duchu zmíněných publikací, zvládnuta v rámci povinné školní docházky.

1.6 Zážitková pedagogika

Zážitková pedagogika je definována dle materiálu Prázdninové školy Lipnice následovně:

Pod označením zážitková pedagogika rozumíme takové výchovné procesy, které pracují s navozováním, rozborem a reflexí prožitkových událostí za účelem získání zkušeností přenositelných do dalšího života. Cíle takových výchovných procesů mohou být vytyčovány a dosahovány v různorodém prostředí (školním i mimoškolním, přírodním i kulturním), v rozmanitých sociálních skupinách (diferencovaných věkem, sociálním statusem, profesním postavením či dalšími demografickými faktory) a naplňovány nejrůznějšími prostředky (hrami všech typů, modelovými situacemi, tvořivostními a dramatickými dílnami, besedami a diskusemi, fyzicky i psychicky náročnými výzvoverymi situacemi, sebepoznávacími i k týmové spolupráci směřujícími aktivitami). Pro zážitkovou pedagogiku je prožitek vždy pouhým prostředkem, nikoliv cílem; tím pro ni zůstává starořecký výchovný ideál, všestranný rozvoj osobnosti směřující k harmonii. (Jirásek, 2004).

Výzkum Svatoše a Lebedy (2005, s. 17) dokládá, že prožitkem nabitě zkušenosti jsou lidskou pamětí déle a efektivněji uchovávané, než zkušenosti, které člověk získá pouhou audiovizuální nebo čtenou formou percepce. Dle teorie zážitkové pedagogiky je ideální formou získávání nových zkušeností hra, která může stát ve zdánlivé vzájemné opozici s výchovou. Avšak zážitek ze hry, která klade důraz na aktivitu jejích samotných účastníků, může být plně využit pro naplnění výchovných cílů. Dále si zážitková pedagogika klade za cíl zprostředkování zážitků a poznání. Pokud pedagog (organizátor dané aktivity) zvládne plně využít dynamiku kolektivu účastníků a aktivně je vede k reflexi prožitků, mohou být nabitě zkušenosti klíčové pro formování osobnosti účastníka. Herní prostředí je sice simulovanou formou, ale individuální emocionální prožitky, skupinové procesy a principy spolupráce jsou zcela reálné. Pro jejich skutečné využití v rámci rozvoje osobnosti je nezbytná reflexe, kdy by mělo dojít k přenosu prožitků do reálného prostředí lidského jedince (domova, školy atp.) (Prázdinová škola Lipnice, 2020, s. 1 – 9).

Samotná reflexe může být „zábavnou“ a „objevnou“ fází aktivity, která, v závislosti na množství prožitků získaných při hře a při které dojde k tzv. „vytěžení“ aktivity. Reflexe může být časově náročnější než realizace aktivity samotné. Zcela zásadní jsou pro kvalitně provedenou reflexi správně pokládané otázky adresátům a jejich skutečný zájem participovat na odpovědích. Tvorbu programů v rámci zážitkové pedagogiky a následnou reflexi je možno vystavět na základě tzv. Kolbova procesu učení (schéma 2).

Schéma 2: Kolbův proces učení



Zdroj: Prázdninová škola Lipnice, 2020, s. 4.

Ve fázi *Akce* se jedná o konkrétní spontánní prožitek jedince. Samotný zážitek je nepřenosný, přičemž fáze se tedy soustředí na učební styl „prožívání“ (Mareš, 1998, s. 21 – 22). Ve fázi *Ohlédnutí* jedinec provádí „promyšlejší pozorování“, kdy přemýšlí o prožitcích a snaží se je v rámci sebereflexe popsat. Zde užitý učební styl je nazýván „vnímání“. V rámci *Zhodnocení* své myšlenky abstrahuje a vytváří logické závěry. Na jejich základě doplňuje již zažitě teorie, nebo vytváří teorie nové, kdy mu zde užitý učební styl „myšlení“ může pomoci změnit vlastní chování při podobném, nebo stejném prožitku. Samotné poznání je zde rozšiřováno a systematizováno. Fáze *Plán pro příště* v sobě zahrnuje rovinu „aktivního zkoušení“ a učební styl „konání“. Jedinec v této fázi zkouší uplatnit nabyté zkušenosti v rámci nové, praktické či hypotetické situace. Vzhledem k faktu, že tento model učení probíhá ve spirále, poslední fázi *Plán pro příště* v podstatě začíná celý proces znovu, avšak na pozadí jiné konkrétní situace (Mareš, 1998, str. 21-22).

Přípravu a realizaci zážitkového programu lze rozdělit na čtyři fáze:

1. *Analýza potřeb organizátorů a cílové skupiny*
2. *Stanovení si reálného cíle (např. dle metody SMART)*
3. *Samotná realizace zážitkového programu*
4. *Reflexe zážitkového programu a jeho hodnocení*

(Prázdninová škola Lipnice, 2020, s. 6)

1.6.1 Komfortní zóny

V rámci přípravy zážitkového programu v této práci je u některých aktivit rovněž reflektováno téma tzv. Komfortních zón. V průběhu růstu a zrání lidský jedinec získává množství zkušeností, vytváří si vlastní strategie zvládnání situací, staví si hodnotový žebříček a definuje tak pro sebe cíl a smysl života. Soubor zkušeností, dovedností a strategií lze nazvat Komfortní zónou, která má vlastní několikerou podobu – fyzickou, intelektuální a emocionální. Pokud člověk vystoupí z komfortní zóny, do zatím jím nedostatečně probádaného prostředí, jedná se o vstup do takzvané Zóny růstu (Svatoš a Lebeba, 2005, s. 31 – 36). Překročení z komfortní do růstové zóny je možné nazvat jako koncept „flow“ dle Csikszentmihalyie. Stav „flow“ („plynutí“) je v podstatě optimálním prožívání jedince, kdy nové prostředí plně zaměstnává jeho schopnosti. Při nárůstu míry dovedností a schopnosti nakládat s prostředím dle vlastní vůle ztrácí dané prostředí pro jedince svou atraktivitu. Naopak při nárůstu výzev a překročení únosné meze může dojít ke stáhnutí jedince, neboť se právě ocitl v Zóně ohrožení (titěž, 2005, s. 31 – 36). Aktivity založené na principu „flow“ jedinci mohou dopřát pocit objevování, mohou ho vést k vyšším výkonům a zásadně ovlivnit tvorbu strategií a osobnostní růst. Následně pak dochází ke zvětšení komfortní zóny (Csikszentmihalyi, 1996, s. 64 – 146).

2 PRAKTICKÁ ČÁST – VÍKENDOVÁ ZÁŽITKOVÁ AKCE

2.1 Cílové skupina účastníků, vize, cíle a prostředky

Zážitkový program bude vytvořen pro víkendovou zážitkovou akci (pátek večer, sobota a neděle dopoledne). Cílovou skupinou je chalpecký skautský oddíl, přičemž účastníky programu je smíšená skupina dvou skautských výchovných kategorií – vlčat a skautů v počtu 26 lidí - 10 skautů, 10 vlčat a 6 roverů (v této věkové kategorii se nacházejí vedoucí akce a počet 5 je nejnižší možný pro udržitelnost akce).

Cíle zážitkového programu bude tato práce určovat v souladu s metodou SMART. Metoda je v managementu cílů využívána celosvětově od roku 1981, kdy ji poprvé představil Richard T. Doran ve vydání časopisu *Magnificent review*. Tato metodika cílů je rovněž v současnosti hojně vyučovanou v rámci skautských vzdělávacích kurzů. Metoda SMART využívá pětibodový systém pro tvorbu cílů, přičemž ideální cíl musí být v souladu se všemi pěti body: „(...) *stretching* (náročný), *měřitelný* (*measureable*), *přijatelný/akceptovatelný* (*agreed/acceptable*), *realistický* (*realistic*), *timed* (časově při měřený)“ (Wagnerová, 2008, s. 51). Původních pět bodů je v některých publikacích o koučinku ještě rozšířeno do podoby SMARTER, kdy přidané body jsou E - *exciting* (vzrušující) a R - *rewarding/recorded* (prospěšný/zaznamenaný). Zejména v oblasti koučinku je SMARTER více preferovanou možností, kdy jedinci nemusí k uspokojení stačit pouze měřitelné hodnoty pěti prvních bodů, a proto potřebuje k udržení motivace vnímat podněty jako lákavé a zajímavé (Horská, 2009, s. 74 - 76).

Česká varianta tohoto systému je pojmenována KARAT a specifikuje pětibodový systém takto:

1. *Konkrétní* - cíl musí splňovat kritérium jasně měřitelného a konkrétního výstupu, která nabízí pouze jedinou možnou objektivní interpretaci
2. *Ambiciózní* - cíl by měl sám o sobě dostatečně motivovat účastníka dané aktivity, aby účastník využil svůj potenciál, avšak nebyl pro něj příliš lehce splnitelným (tedy ne rutinní činnost nebo jednoduchý úkol)
3. *Reálný* - dosažení cíle nesmí být příliš obtížné, aby neodradilo jedince od činnosti

4. *Akceptovatelný* - zadavatel i účastník aktivity se na cíli shodují - jde tedy o výsledek shody mezi oběma stranami
5. *Termínovaný* - cíl je měřitelný a časově ohraničený

(Wagnerová, 2008, s. 51-52)

Vize programu je následující: vlčata a skauti si z absolvované víkendové zážitkové akce odnášejí praktickou zkušenost práce s texty umělecké i neumělecké povahy. V průběhu víkendové zážitkové akce uplatní vybrané čtenářské dovednosti a znalosti v mimoškolním prostředí. Účastníci po absolvování akce odjíždějí uspokojeni nad absolvováním kvalitního a přínosného programu, což se pozitivně odrazí v rámci vyhodnocení zpětné vazby. Vedoucí - roveři si odnášejí pocit dobře vykonané smysluplné práce, kterou odvedli v rámci realizace zážitkového víkendového programu, přičemž práce bude pozitivně reflektována v rámci zpětné vazby. Jednou z částí Skautské výchovné metody je symbolický rámec, který bude u vybraných aktivit využit jako „příběh na pozadí“.

Cíle víkendové zážitkové akce pro účastníky programu (věková kategorie vlčata a skauti):

1. Každý účastník akce si vyzkouší alespoň jedenkrát samostatnou praktickou práci s textem a alespoň šestkrát v rámci skupinové práce.
2. Každý účastník akce se v rámci týmových aktivit setká se všemi funkčními styly textu (prostěsdělovací, odborný, publicistický, umělecký, administrativní, řečnický) a odnese si praktickou zkušenost práce s těmito texty.
3. Každý účastník akce bude samostatně alespoň jednou kriticky interpretovat předložený text a rozvine tak v rámci konkrétní praktické zkušenosti kritické práce s textem

Cíle pro vedoucí akce (rovery):

1. Každý z vedoucích se bude minimálně dvakrát za celou zážitkovou akci podílet na organizaci aktivit spojených s rozvojem čtenářské gramotnosti.

2. Každý vedoucí získá alespoň jednu novou praktickou zkušenost v rámci organizovaného programu pro zážitkovou akci a tuto zkušenost je schopen slovně charakterizovat.

2.2 Výchozí podmínky pro akci

2.2.1 Charakteristika prostředí

Zážitkový program bude uskutečněn na skautské základně v přírodě, přičemž pro druhou a třetí skupinu bude požadováno, aby si k realizaci vybrala stejnou, nebo podobnou základnu. Pro první skupinu je vybrána základna Švýcarský dům - Starý Švýcarák nacházející se v přírodní rezervaci - krajinářském romantickém parku Terčino údolí vzdáleném asi 2, 5 km od jihočeské obce Nové Hrady (Prášil, 2015). Romantický krajinářský park, původně založen roku 1756, má rozlohu 138, 3 ha (KIC Nové Hrady, 2020). V objektu je k dispozici vybavená kuchyně, společenská místnost se stoly a lavicemi a 2 ubytovací místnosti s palandami se skříňkami na uložení věcí. Objekt je v chladných obdobích vytápěn kotlem na dřevo, které je nutno průběžně doplňovat. K objektu navíc náleží krytý ochoz po celém obvodu stavby, zpevněná plocha na venkovní hry (asi 80 m²), krytá veranda a venkovní ohniště s lavicemi. V těsné blízkosti se ještě nachází tzv. Nový Švýcarák – druhá budova základny a okrasný rybník Gabrielin (Prášil, 2020). Výhodou pro organizátory programu je samotná poloha základny, neboť se nachází na okraji krajinářského parku mimo hlavní návštěvnickou trasu směřující k vodopádu. Krajinářský park disponuje lučním a lesním porostem, přírodními památkami (potok Stropnice, památné stromy), drobnou romantickou architekturou (budova lázniček, tvrz Cuknštejn, ruiny hudebního pavilonu, umělý vodopád). Celý park je propojen okružní naučnou stezkou a řadou dalších zpevněných spojovacích cest (KIC Noví Hrady, 2020).

2.2.2 Technické náležitosti akce

Akce samotná bude ohlášena v půlročním přehledu plánovaných akcí na začátku 2. pololetí (leden) a o detailních informacích k zážitkové akci budou účastníci vyrozuměni nejpozději 14 dní před jejím konáním prostřednictvím internetové stránky skautského oddílu. Podmínkou pro vstup na akci bude včasné nahlášení účastníka, nejpozději

s týdenním předstihem. V rámci informací o akci se účastníci dozvědí o časech srazu a rozchodu, doporučeném seznamu vybavení (oddíl jej má zaveden jako standardizovaný pro veškeré víkendové akce pod zkratkou ÚVV – „úplná výletní výstroj“), seznamu věcí nad rámec ÚVV, účastnickém poplatku a kontaktech na hlavní vedoucí.

Kromě věcí ze seznamu vybavení ÚVV ještě účastníci navíc potřebují právě rozečtenou knihu, kterou si přivezou s sebou z domova. Předpokládá se, že vedoucí akce jsou obeznámeni se zdravotním stavem účastníků (zejm. kvůli alergiím, dietám, podávání léčiv). Skupina účastníků bude vyrážet na cestu z autobusového nádraží v Českých Budějovicích. Sraz organizátorů proběhne 90 minut před srazem účastníků v budově autobusového nádraží - Mercury centru, kde proběhne nákup veškerých potravin v místním supermarketu. Sraz účastníků proběhne nejpozději 40 minut před odjezdem autobusu, kdy rovněž proběhne rozdělení nakoupených potravin do batohů jednotlivých účastníků a organizátorů. Pro přepravu celá skupina využije autobusový spoj v 17:10, č. 320520 17 společnosti GW Bus a. s. Vystupovat budou na zastávce “Nové hrady - Údolí” v předpokládaném čase 18:00 (Idos. cz, 2020a). Přesun na základnu pěšky bude dlouhý přibližně 1, 2 km (Mapy. cz, 2020) a dle odhadu bude trvat asi 50 minut, přičemž je do něj zahrnuta jedna venkovní aktivita. Přesun zpět do Českých Budějovic je plánován po stejné trase autobusovým spojem č.320510 14 společnosti GW Bus a. s., přičemž plánovaný návrat do Českých Budějovic je, dle jízdního řádu, ve 14:00 hodin (Idos. cz, 2020b).

Osobní věci a vybavení na akci dle obecně závazného seznamu si účastníci vezou s sebou sbalené v batozích s pevnou zádivou konstrukcí, přičemž budou dopředu informováni, aby měli v batohu dostatečný prostor na přepravu společných potravin a vybavení. Akce samotná je plánována pro maximální počet 26 účastníků, přičemž 20 osob jsou přímí účastníci programu a 6 osob vedoucí akce. Minimálně z vedoucích by měli být starší 18 let.. Pro přehlednost akce bude k dispozici organizátorům praktický harmonogram (Příloha č. 1, 2 a 3).

2.3 Jednotlivé rozepsané aktivity

Následující aktivity popsané níže mají podobu programových karet a věnují se pouze zážitkovým částem programu. Kolonka „Psychická/fyzická náročnost“ určuje na stupnici 1 – 5 fyzické a psychické nároky na účastníka. Nepopisují tak programové části jako konkrétní průběh organizace společného oběda, organizaci hygieny účastníků atd. Není zde rovněž uveden rozpočet a jídelníček celé akce, výjimku tvoří pouze jediný případ – sobotní oběd, jehož příprava je součástí zážitkové aktivity. Pro přehlednost jsou v harmonogramu časy společného stravování vyznačeny zelenou barvou. Symbolickým rámcem celé akce jsou smyšlené či adaptované pověsti z Terčina údolí. Rámec je však využit pouze u vybraných konkrétních aktivit a má spíše povahu příběhu na pozadí, který nemá lineární charakter a není dominantním prvkem celé akce.

2.3.1 Pátek

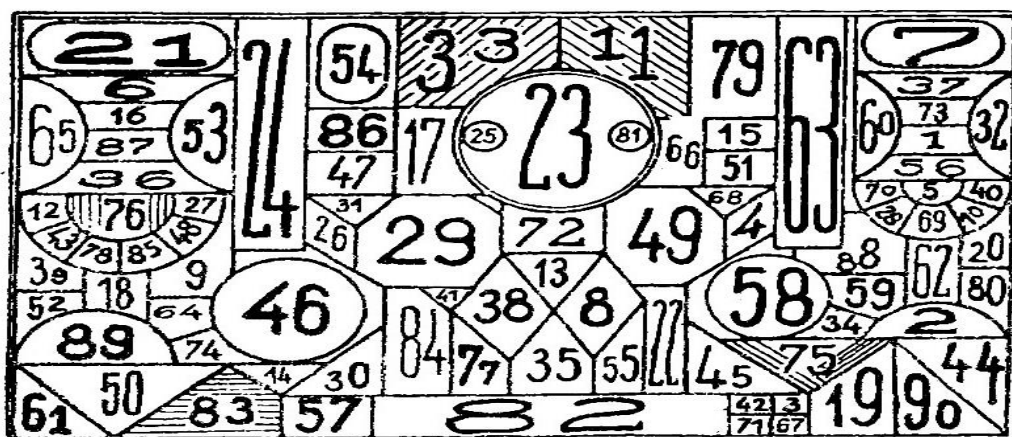
2.3.1.1 Přesun autobusem – hledání čísel

Cíl:	rychlá orientace v textu, rozvoj soustředění
Charakteristika:	jednotlivci musejí v co nejkratším čase najít všechna čísla v plánu od nejmenšího po největší
Fyz./psych. náročnost:	1/4
Čas na aktivitu:	asi 20 minut, příprava: 3 minuty
Min. poč. organizátorů:	2
Místo:	po cestě autobusem
Pomůcky:	připravené kartičky s plánu, tužka pro každého účastníka, tabulka pro záznam časů, stopky

Realizace

Úvodní aktivita zážitkové akce bude probíhat již po cestě na základnu. Po nastoupení autobusu a prvních 15 minutách jízdy vedoucí každému rozdá přehnutý vytištěný číselný plánek a tužku. Na jeden povel všichni účastníci rozevřou plánek (obrázek 7) a postupně odškrábávají jednotlivá čísla od nejnižšího (1) po nejvyšší (90).

Obrázek 6: Číselný plánek



Zdroj: Koupil, 2010.

Ještě před započítím samotné hry je zdůrazněno, že hra se hraje v tichosti a je založena zejména na férovém přístupu každého hráče. Jakmile má hráč odškrtána veškerá čísla z plánu, nahlásí to vedoucímu a ten mu sdělí jeho časové skóre, které rovněž zaznamená do tabulky. Vyhodnocení hry je provedeno ihned po příjezdu do výstupní stanice.

2.3.1.2 Loupežníci na mostě

Cíl: interpretace textových instrukcí, propojení mimotextových informací

Charakteristika: účastníci se musejí dostat přes most hlídáný třemi slepými loupežníky tak, aby se jich ani jeden nedotkl. Při dotyku se vracejí zpět na výchozí místo a „oživují“ se zvláštním způsobem dle instrukcí v textu

Fyz./psych. náročnost: 2/2

Čas na aktivitu: 10 minut, příprava: 5 minut

Min. poč. organizátorů: 5

Místo: most po cestě na základnu

Pomůcky: tři ústřižky krepového papíru různých barev, tři laminované texty k pověšení na stromy, tři šátky na zavázání očí.

Realizace

Jakmile skupina účastníků projde přes parkoviště, vedoucí je zastaví asi 20 m před mostem s pokynem, aby si sundali batohy ze zad. Poté jeden z vedoucích účastníkům převypráví následující smyšlený příběh s pravidly hry: *„Celý tento víkend se budeme seznamovat s krajem Terčina údolí. Kdysi dávno byl tento most jedinou možností, jak mohli kupci s nákladními vozy překročit řeku. Celou cestu z Čech do Rakouska i zpět museli být velmi ostražití. Jednou za rok se totiž na mostě k večeru objevovali duchové slepých loupežníků, kteří kdysi přepadali kupce v okolí. Pokud se kupcům nepodařilo projít mezi slepci tak, aby se jich nedotkli, čekalo je dlouhé bloudění lesem a nakonec pád do řeky Stropnice. Tak se nyní pojdme na ty loupežníky připravit. Zkusíme si natrénovat, jaký by byl takový přechod přes most s loupežníky. Pokuste se dostat na druhou stranu mostu tak, aby Vás žádný z loupežníků nechytil. Pokud se vás ale dotkne, opatrně prolezte zábradlím a přejděte zpátky na začátek ke mě po přečnávajících trámecch ze strany mostu. Pozor! Nesmíte běhat, aby vás neslyšeli! Proč má každý z nich jinou barvu na krku? To se hned dozvíte, protože oživit se, to nebude jen tak. Pamatujte si, jakou barvu měl loupežník, který se vás dotkl a zbytek pak už zjistíte z karty na stromě. Utište se a vyrazte!“* V průběhu výkladu legendy a pravidel se od účastníků oddělí čtyři vedoucí (tři z nich budou zastávat roli loupežníků, jeden z nich bude shromažďovat úspěšné účastníky z aktivity za mostem). Stranou vedle mostu pověsí na tři různé stromy připravené laminované texty, následně se loupežníci rozestaví na most (dopředu, doprostřed a dozadu), kolem krku označí sami sebe barevným ústřížkem krepového papíru (jeden bílou, druhý modrou, třetí červenou) a následně si zaváží oči šátkem. Hlídač stojí na druhé straně řeky za mostem a má na starosti zachytávání skautů a vlčat, kteří prošli skrze loupežníky a dbát na dodržování ticha. Jakmile jsou loupežníci připraveni na mostě, skupina může vyrazit. Dva zbylí vedoucí zorganizují, aby jednotlivci postupovali na most v rozestupech a gesty zdůrazní, aby se pohybovali pomalu a potichu. Vždy, když se někomu z účastníků nepodaří projít skrz loupežníky a vrátí se na začátek mostu, vedoucí mu pokyne rukou ke stromům, na kterých visí připevněné texty s následujícím zněním:

1. *Mír: obejdi tento strom třikrát dokola*
2. *Voda: naber vodu do dlaní a zalij tento strom*

3. Krev: udělej na tomto místě 5 dřepů

Jakmile všichni úspěšně projdou, jeden z vedoucích dá pokyn k ukončení hry a utvoření kruhu, do kterého přizve všechny účastníky hry, přičemž loupežníci v mezičase uklidí místo hry. Následně proběhne zpětná vazba předešlé aktivity. Vedoucí dá pokyn, aby všichni zavřeli oči a natáhli před sebe ruku v pěst, přičemž vztyčí palec směrem vzhůru. Následně vedoucí vyhlásí, aby palec i s rukou směřoval nahoru, pokud pro účastníky byla aktivita velmi obtížná. Pro střední obtížnost by palec ukazoval doleva od účastníka, při minimální obtížnosti by směřoval směrem k zemi. Mezistupně polohy palce jsou možné. Jakmile všichni ukáží, dostanou pokyn, aby otevřeli oči a navzájem mohou porovnat své subjektivní vnímání aktivity. Po ukončení této krátké zpětné vazby skupina pokračuje na cestě k základně.

2.3.1.3 Hledání místa na spaní

Cíl:	interpretace textových informací, hledání spojitosti mezi obrázkem a textem
Charakteristika:	na základě krátkého hledají účastníci vhodný obrázek, který označuje jejich místo na spaní
Fyz./psych. náročnost:	1/4
Čas na aktivitu:	10 minut, příprava: 5 minut
Min. poč. organizátorů:	2
Místo:	prostor na spaní
Pomůcky:	vytištěné návodné texty pro každého účastníka, vytištěné fotografie zvířat

Realizace

Prostor na spaní je na základně vyhrazen v prvním patře budovy, přičemž jsou zde k dispozici palandy. Při příchodu k objektu základny si účastníci sundají batohy a vyslechnou nezbytné informace pro pohyb na základně (pravidla BOZP, na které vedoucí směřovat dotazy ohledně provozu základny atd.). V průběhu předávání těchto informací jeden z vedoucích nenápadně vejde do prostoru na spaní a na každou matraci umístí lístek s vytištěnou fotografií zvířete. Poté každý účastník obdrží krátký vytištěný

text, pomocí něž bude muset nalézt své místo na spaní. Textů je přesně 20 kusů, stejně tak obrázků umístěných na matracích. Vedoucí akce se aktivity účastní jako koordinátoři a kontroloři celé akce. Krátké texty jsou následující:

1. Vánoce, Vánoce přicházejí (text odkazuje na fotografii kapra).
2. Třikrát překvapení pro Popelku (text odkazuje na fotografii veverka).
3. Hurá do Egypta (text odkazuje na fotografii velblouda).
4. Je libo trochu čerstvého jogurtu (text odkazuje na fotografii krávy)?
5. Rytmus do každého kmene (text odkazuje na fotografii datla)!
6. Domek na cestě (text odkazuje na fotografii hlemýždě).
7. Obuvník má na rok vyděláno (text odkazuje na fotografii stonožky).
8. A dokáže nastříhat i papír (text odkazuje na fotografii raka)?
9. Nepřítel nejlepšího přítele (text odkazuje na fotografii kočky).
10. Bořek stavitel, specializace na hráze (text odkazuje na fotografii bobra).
11. A co na to Joker (text odkazuje na fotografii netopýra)?
12. Konkurence Ferrari (text odkazuje na fotografii geparda).
13. Vstávání je nebezpečná činnost (text odkazuje na fotografii lenochoda).
14. Bílá hůl je dobrá pomůcka pro nevidomé (text odkazuje na fotografii slepýše).
15. Noční život je nejlepší v kole (text odkazuje na fotografii křečka).
16. Ranní budíček (text odkazuje na fotografii kohouta).
17. Při tenise je důležité dostat míček přes síť (text odkazuje na fotografii pavouka).
18. Dnes večer bude zataženo, místy přeháňky (text odkazuje na fotografii rosničky).
19. Jablka na záda ne, raději žízalu (text odkazuje na fotografii ježka)!
20. Přeruší každou ovčí zábavu (text odkazuje na fotografii vlka).

2.3.1.4 Večerní Čajovna s knihami a příběh na závěr dne

Cíl: porozumění literárnímu textu a jeho interpretace, sdílení vlastních zkušeností z práce s textem, tvorba asociací, práce s tématem viny, večerní zklidnění

Charakteristika: účastníci se pohybují rozdělení do skupin po celkem 5 stanovištích, kde plní připravené úkoly

Fyz./psych. náročnost: 1/5

Čas na aktivitu:	max. 90 minut
Min. poč. organizátorů:	6
Místo:	vnitřek základny
Pomůcky:	každý účastník vlastní přinesenou knihu z domova, karty s popisem aktivit na stanovištích, svíčky, samolepící nadepsané lístečky jmény zvířat, ruční zvonek, kniha jednoho z vedoucích, baterka na čtení textu, připravený text na závěrečný příběh, natištěné pracovní listy, zápisníky a tužky pro každého účastníka a další pomůcky vypsané u konkrétních aktivit

Realizace

Na začátku aktivity se všichni účastníci sejdou v prostoru na spaní a usednou do kruhu. Následuje rozdělení do debatních skupinek pro následnou aktivitu, v mezičase jeden z vedoucích připraví hrneček s čajem pro každého účastníka. Všichni účastníci se postaví do jedné řady, zády k vedoucím a nesmějí se otáčet. Ti jim na záda přilepí popsaný lístek. Každý lístek má na sobě napsáno jméno zvířete, přičemž jména zvířat jsou vybrána tak, aby vždy čtveřice nebo pětice tvořila určitou skupinu živočichů nebo rostlin. Lístky jsou nalepovány tak, aby z nich vzešlé skupiny účastníků byly složeny ze skautů i vlčat (a tedy nevznikla jedna skupina o pouze jedné věkové kategorii). Skupiny budou sestaveny jako pět čtveřic-

1. Skupina (ptáci): orel skalní, sýkora modřinka, holub domácí, datel černý
2. Skupina (plazi): zmije obecná, užovka obojková, ještěrka obecná, slepýš křehký
3. Skupina (ryby): pstruh duhový, štika obecná, kapr obecný, lín obecný
4. Skupina (hmyz): babočka paví oko, moucha domácí, včela medonosná, mravenec lesní
5. Skupina (obojživelníci): ropucha obecná, mlok skvrnitý, skokan hnědý, rosnička zelená

Na znamení musejí všichni účastníci ztichnout a beze slov se spojit do skupin dle informací na lístcích – tedy dle spojitostí mezi jednotlivými jmény zvířat. Jakmile se skupina spojí, vedoucí překontroluje, zda jsou všichni členové její součástí a případně

potvrdí správnost. Pro účastníky je během rozdělování do skupin připraveno celkem šest očíslovaných stanovišť rozmístěných po objektu základny (v prostoru na spaní, v menším pokoji, v kuchyni, ve společenské místnosti a v kotelně) a hrnek s čajem pro každého jednotlivce. Každé stanoviště je označeno hořící svíčkou ve sklenici, utěrkou, místem na sezení pro čtyři až pět lidí a oboustrannou kartou - textem s instrukcemi (otočenými směrem na podložku). Z jedné strany je na kartě napsáno „Otoč až po zazvonění zvonku.“, z druhé strany je text s instrukcemi ke stanovišti. Po vytvoření skupin vysvětlí vedoucí pravidla *Čajovny*. Každá skupinka si v průběhu následujících 5 minut vybere jedno z nabízených stanovišť a sedne si okolo něj do kruhu na zem, přičemž s sebou si vezme každý člen skupiny hrneček s čajem, svou knihu přivezenou z domova a zápisník s tužkou. Poté, co vedoucí zazvoní na zvonek, skupiny mohou otočit text s instrukcemi a začít plnit stanoviště. Skupinám je sděleno, aby vždy připravený text s instrukcemi na stanovišti přečetl jeden z účastníků nahlas, kterého skupina vybere. Starší členové skupin (skauti) jsou požádáni, aby případně pomohli vlčatům a v případě nesrozumitelnosti jim text s instrukcemi vysvětlili. Na plnění stanoviště mají účastníci celkem 8 minut. Po uběhnutí časového limitu opět zazní signál zvonku a účastníci se přesouvají každý na jiné, ještě nesplněné stanoviště. Prodleva na přeskupení u stanovišť a případné dolití čaje (samoobslužné) je 3 minuty. Od této chvíle až do konce aktivity se účastníci na každé kolo ve skupinkách promění tak, že každý člen skupiny půjde při každém dalším kole aktivity na jiné stanoviště (čímž by se mělo zabránit putování dvojic pohromadě). Na hladký chod stanovišť dohlížejí vedoucí (každý vedoucí má jedno stanoviště), případně se mohou zapojit do debaty, pokud by předčasně došlo k vyčerpání, korigovat hádky apod. Zároveň tito vedoucí vždy ohlašují blížící se přesun na jiná stanoviště, a to jednu minutu před uplynutím limitu. Hra by měla končit v ideálním případě po 66 minutách.

1. Stanoviště (prezentace vlastních přivezených knih). Na stanovišti účastníci využijí své knihy přinesené z domova. K dispozici jim jsou, kromě zadání úkolu, přesýpací hodiny s odpočtem jedné minuty. Jejich úkolem je vžít se do role obchodníků, kteří nabízejí svou knihu potenciálním zákazníkům (ostatním členům skupiny). K prezentaci knihy poslouží návodné otázky napsané v instrukcích ke stanovišti. Na představení své knihy mají pouze jednu minutu

a poté předávají stopky dalšímu členu skupiny. Vedoucí toto stanoviště sledují pro případ zpoždování a hrozícího nedokončení úkolu. Text na stanovišti má následující znění:

„Vítejte na stanovišti č. 1! Využijete zde své knihy z domova. Zkuste si představit, že jste obchodníci a ostatní ve vaší skupině jsou lidé, kteří by si chtěli vaši knihu koupit. Nejdřív by se ale chtěli něco o knize dozvědět. Nevadí, že z knížky třeba zatím máte přečtené jen čtyři strany. Zkuste tedy ostatním svou knížku představit tak, aby si ji chtěli sami přečíst. Nebojte, nebude to tak těžké. Každý zkuste odpovědět ostatním na tyto otázky. Poté má slovo další z vás. Pozor na čas! Ať se vystřídáte všichni. Otázky jsou: Jak vypadá? Proč jste si vybrali právě ji? Kdo je hlavní hrdina? Jaký je? Proč se Vám hrdina líbí? Jaký prožívá hrdina příběh? Co byste si dali nejraději k pití při čtení téhle knížky? Je v knížce nějaká záporná postava? Jakou nejveselejší a nejsmutnější příhodu hrdina prožil? Připomnělo Vám to něco? Jaká tři slova mohou knížku nejlépe vystihnout?“

2. Stanoviště (tvorba pokračování nedokončeného příběhu, nácvik psaní vlastních poznámek). Na stanovišti jsou kromě základních výše jmenovaných věcí připraveny navíc tužky a přesýpací hodiny s odpočtem čtyř minut. Na kartě je napsán nedokončený příběh. Úkolem je během čtyř minut zkusit vymyslet, jak by příběh mohl dále pokračovat. Do vlastního zápisníku si účastníci píšou pouze slova, nebo fráze, není nutné psát dlouhé věty a souvětí. Po uplynutí 4 minut si účastníci ve skupině navzájem prezentují své verze pokračování nedokončeného příběhu. Vybraný příběh je záměrně nedokončená bajka o *Myši a lvu*.

„Hejno myši si hrálo poblíž spícího lva. Nejodvážnější myška mu přeběhla přes tlapu, ale právě v tu chvíli se lev probudil a chytil ji. „Ó, mocný králi zvířat,“ úpěnlivě prosila myška, „nezabíjej mě, buď královsky velkomyslný a pusť mě na svobodu! Možná ti to jednou oplatím!“ „To určitě,“ usmál se lev. „Takové stvořeníčko jako ty! Ale pobavila jsi mě, tak si běž!“ Myška poděkovala a byla pryč.“ (Žáček, 2015, s. 18). Po přečtení této části se účastníci pustí do úkolu a dle pracovního listu se pokusí příběh dokončit. Vedoucí pak účastníky seznámí s originální verzí, kdy myška lvu skutečně pomohla. Když byl totiž lev chycen lovcí do sítě, myška přehryzala provazy a tím ho vysvobodila (Žáček, 2015, s. 18).

3. Stanoviště (interpretace informací z textu). Na stanovišti naleznou účastníci krátký příběh o dívce Abigail předtištěné volné lístky s pěti kolonkami očíslovanými 1 – 5 a měšec. V příběhu o Abigail je celkem pět postav, přičemž každá může působit ze subjektivního hlediska rozporuplně. Úkolem skupiny na stanovišti je přečíst si příběh a následně sestavit seznam postav v příběhu od nejméně záporné po nejvíce zápornou. Nejprve každý napíše vlastní seznam, poté se musí skupina dohodnout na finálním pořadí. K zapsání jim slouží lístky s kolonkami. Po ukončení aktivity skupina složí svůj lístek s odpověďmi dvěma přehyby papíru a vloží jej do měšce. Text příběhu:

„Milenci Abigail a Gregory žili ve městě, kterým protékala velká řeka plná krokodýlů. Ta se jednoho dne rozvodnila, strhla most a znemožnila dopravu mezi oběma břehy. Každý z milenců byl uvězněn ve své části. Abigail byla odhodlána za svým milým vyrazit, jedinou možnost představoval zkušený námořník Sindibad. Ten s převozem souhlasil pod podmínkou, že se s ním Abigail stráví noc. Dívka byla v šoku a vyhledala pomoc přítele Ivana, kterému všechno pověděla. Ivan se však odmítl jakkoli vyjádřit či zapojit. Abigail se proto musela rozhodnout sama a Sindibadovu podmínku splnila. Na druhém břehu se konečně shledala s Gregorym, ale když mu řekla, jakou oběť musela podstoupit, zhrzený Gregory ji odsoudil a opustil. Zlomená Abigail pak potkala dalšího známého jménem Slag. Tomu vše vylíčila a Slag se rozzlobil, našel Gregoryho a zbil ho. Pomsta byla dokonána. Nebo ne?“ (Zoom magazín, 2017).

4. Stanoviště (hra s asociacemi). Na stanovišti jsou připraveny přesýpací hodiny s odpočtem tří minut. Na tomto stanovišti je úkolem každého člena skupiny vylosovat si jeden novinový výstřížek (Příloha č. 4) a následně si do svého zápisníku zapsat co nejvíce asociací, které ho k danému krátkému úryvku napadnou. Asociace mohou jednotlivci psát po dobu tří minut (odměřováno přesýpacími hodinami). Po uběhnutí limitu přečte vždy jednotlivec nejprve své asociace a poté teprve novinový výstřížek. Těsně před skončením časového limitu stanoviště vedoucí odtajní původ novinových výstřížků.
5. Stanoviště (postřeh a rychlá orientace v symbolech). Na tomto stanovišti se hraje hra Dobble. Využijeme pro ni herní karty vytvořené skautským střediskem VAVÉHA k jeho 40. výročí (Příloha č. 5). Pravidla hry vysvětlí hráčům vedoucí

a sám se do hry nezapojuje, pouze dbá na dodržování pravidel a případně upřesňuje nejasnosti. Pro toto stanoviště je využit druh hry *Studna*. Mezi hráče se rozdají všechny karty z balíčku, kromě karty poslední. Ta se umístí do středu herní plochy obrázkem dolů. Na daný signál vedoucím hráči otočí karty ze svého balíčku. Hráč, který jako první pojmenuje shodný symbol na své otočené kartě a na kartě uprostřed stolu dá svou kartu doprostřed stolu a otočí ve svém balíčku další kartu. Hra pokračuje do té doby, než se postupně všichni hráči odhodí doprostřed stolu své karty. Hráč, který odhodil kartu jako poslední, prohrává ("Jak hrát Dobble? Studna.", 2008).

Zpětná vazba proběhne v kruhovém uspořádání vsedě. Kruhem symbolicky putuje kniha jednoho z vedoucích, přičemž ten, kdo ji má aktuálně v ruce je vyzván, aby krátce zhodnotil Čajovnu a zároveň proběhlé odpoledne a večer na zážitkové akci. Při zpětné vazbě se pokouší zhodnotit všechny tři proběhlé zážitkové aktivity večera (*Hledání čísel*, *Hledání místa na spaní* a *Večerní čajovna*). Po ukončení zpětné vazby jsou na řadě skautské rituály k ukončení dne – v případě modelového oddílu, na kterém je zážitková akce popisována je to zpěv skautské *Večerky*, při kterém všichni účastníci výpravy včetně vedoucích stojí v tzv. *Gilwellově kruhu*, mají zkřížené ruce před sebou a propojeny z každé strany s rukou souseda. Uprostřed kruhu svítí jedna zapálená svíčka. Po doznění *Večerky* vedoucí pošle vedoucí signál stiskem ruky, přičemž stisk putuje dokola a postupně se tak vrátí zpět k jeho vysílateli (13. oddíl Modrá hvězda, 2020). Rituál je zakončen popřáním dobré noci všem účastníkům a rozpuštěním kruhu. Poté, co se všichni účastníci uloží ke spánku, vedoucí zhasne světla a přečte příběh na zakončení dne. Pro tuto zážitkovou akci je však vybrán příběh *Dva přátelé*.

„Ten starší se jmenoval Frank a bylo mu dvacet. Ten mladší byl Ted a nebylo mu ještě osmnáct. Byli stále spolu, kamarádili se už od prvních školních let. Společně se rozhodli, že se nechají povolát na vojnu. Když odjížděli, slíbili, že se budou starat jeden o druhého. Měli štěstí, dostali se do stejné jednotky. Ta jednotka byla poslána do války, která zuřila ve vlnách pouště a byla strašlivá. Nějakou dobu byli Frank a Ted chráněni letadly. Pak jednou večer přišel rozkaz proniknout na nepřátelské území. Vojáci postupovali celou noc pekelným ohněm střelby. Ráno se jednotka shromáždila v malé vesničce. Ted tam však nebyl. Frank ho všude hledal, mezi raněnými i mezi mrtvými a nakonec jeho jméno našel

na seznamu ztracených. „Žádám Vás o dovolení, abych mohl přinést svého přítele,“ hlásil. „Je to příliš nebezpečné,“ odpověděl mu velitel. „Ztratil jsem už tvého přítele a teď bych ztratil i tebe. Tam venku tě zastřelí.“ Frank přesto odešel. Po několika hodinách svého přítele našel. Ted byl smrtelně raněný a svým zraněním nakonec podlehl. Frank si ho naložil na záda a obrátil se s ním k návratu. Náhle ale Franka zasáhla střela. Podařilo se mu z posledních sil dostat do tábora. „Stálo za to položit život za mrtvého?“ křičel na něj velitel. „Ano,“ zašeptal Frank, „protože dřív, než Ted zemřel, řekli mi: Franku, věděl jsem, že přijdeš.“ (Šmajcl, 2010).

2.3.2 Sobota

2.3.2.1 Budíček (hlavní téma: interpretace písňového textu)

Cíl:	interpretace písňového textu
Charakteristika:	účastníkům je interpretována píseň <i>Banka</i> . Na základě textu písně účastníci odpovídají na jednoduché otázky.
Fyz./psych. náročnost:	1/2
Čas na aktivitu:	20 minut, příprava: 5 minut
Min. poč. organizátorů:	2
Místo:	prostor na spaní, předsíň základny
Pomůcky:	text s akordy k písni <i>Banka</i> , kytara

Realizace

Ranní budíček provedou dva vedoucí. V první fázi jeden z vedoucích zahraje na kytaru a zazpívá libovolnou píseň. U skladby je nutno zvolit střední tempo (moderato) a v průběhu její produkce postupně zvyšovat dynamiku skladby z tišších poloh piana až po hlasitější mezzoforte. Skladba by měla většinu účastníků probudit, přičemž druhý vedoucí pantomimicky naznačí, aby ještě zůstali ležet na lůžku a pozorně poslouchali. Po doznění první skladby vedoucí zahraje a zazpívá skladbu *Banka* od bratrů Ryvolových.

Ze starejch časáků a fotek zažloutlých,

šklebí se chlap co už se dávno poldům zdejch,

gangster má na kahánku,

*když kouří marijánku,
miluje Paula Anku,
je velkej lump.
Tuctovej ksicht a přece je to velkej šéf,
na Pátý Avenue se třese každej sejf,
nádobí vycíděný,
heroin a krásný ženy,
dolary upocený nejsou náš job.
Jedeme přepadnout velikánskou banku,
ve vokýnku kulomet a dvě stě litrů v tanku,
ukradneme mraky dolarů,
sejdeme se večer u baru,
a tam je prochlastáme.
Zastřelíme poldu co tu banku chrání,
naší velký loupeži už nikdo nezabrání,
soustředíme všechno úsilí,
poldové už sháněj posily,
a my je zastřelíme,
do břicha,
Nacpeme koltáky do pouzder podpažních
namažem' mechanismus zbraní trofejních.
Naskáčem' do Chrysleru
kašleme na aféru,
rozdělíme si sféru,
vodkud až kam.*

Bezdýmej prach a prvotřídní autáky,

falešný dolary a whisky hektáky,

mafie naše máma,

decentně hejbe s náma.

You are my sugar baby, make love get back. (Ryvola a Ryvola, 2005).

Po jejím přehrání účastníci mohou vstát, mají 10 minut na oblečení a vycházejí ven před budovu základny. Při průchodu dveřmi je zastaví vedoucí a ukáže lístek s vytištěnou otázkou (celkem 4 varianty otázek, přičemž každý průchozí dostane jinou variantu) a procházející mu odpověď předá šeptem. Při správné odpovědi je procházející puštěn ven, v opačném případě je mu ukázána jiná otázka z nabídky (předpokládá se, že alespoň na jednu z položených otázek bude znát procházející odpověď. Text písně

Banka:

Otázky k písni jsou tyto:

1. V jaké zemi se píseň odehrává?
2. Jaké návykové látky používají gangsteři?
3. Jak peníze mafiáni utratí?
4. Záleží gangsterům na tom, co si o nich lidé myslí?

2.3.2.2 Sobotní rozvíčka (hlavní téma: orientace v textu, rychlé čtení, zapamatování informací)

Cíl:	orientace v textu, rychlé čtení, zapamatování informací
Charakteristika:	jednotlivci se pohybují po stanovištích, na kterých je vždy umístěn tématický text jehož dekodováním získá účastník návod k provedení daného cviku
Fyz./psych. náročnost:	4/5
Čas na aktivitu:	20 minut, příprava: 30 minut
Min. poč. organizátorů:	6
Místo:	těsné okolí základny

Pomůcky: tužka pro každého účastníka, karty s textem pro každé stanoviště, měkčená podložka (karimatka) na stanoviště č. 2, velký hrnec (obsah min. 30 l se zátěží asi 5 kg – brambory k pozdějšímu obědu), vytištěné testy, píšťalka, připínáčky na připevnění karet

Realizace

Ranní rozcvička proběhne na základě samoobslužných stanovišť, která v ranních hodinách rozmístí vedoucí v okolí objektu základny těsně před samotným zahájením. Každý účastník obdrží tužku a tzv. „Průvodku“ (Příloha č. 6), na které bude seznam deseti stanovišť, z čehož povinné je absolvování úkolů na min. šest z nich, a to v libovolném pořadí. Průvodka slouží pro orientaci účastníka ve splněných stanovištích. Celá rozcvička je pojata jako soutěž mezi jednotlivci (zvláště kategorie vlčat a zvláště skautů), přičemž se účastníci během časového limitu 20 minut snaží vyplnit co největší počet stanovišť. Zároveň účastníci dostanou instrukci, aby si řádně pročetli každý text, vyplnili daný cvik dle svého nejlepšího vědomí a svědomí (podobu cviku zjistí hráči přečtením textu) a pokud možno si z textu zapamatovali co nejvíce informací. V rámci předávání instrukcí se organizátoři účastníkům rovněž zmíní, že jakmile je píšťalkou ohlášen konec rozcvičky (písmeno „k“ v kódu Morseovy abecedy), všichni účastníci musejí přiběhnout zpět na start bez ohledu na případný nedokončený úkol na stanovišti. Každé stanoviště je umístěno na rozeznatelném krajinném bodu – stromy, pařezy, velké kameny, stavidlo rybníka a další. Jednotlivé texty jsou záměrně zvoleny tak, aby vždy v sobě ukrývaly informaci, která je zjistitelná pouze při práci s textem, kdy účastník musí oddělit nepodstatné informace od podstatných. Na jednom stanovišti mohou plnit úkol nanejvýš dva účastníci. Číslo každého textu je zároveň číslem stanoviště. Vedoucí se v průběhu rozcvičky střídavě pohybují mezi stanovišti a namátkově kontrolují plnění instrukcí. Jeden z vedoucích vždy ohlašuje zbývající čas do konce rozcvičky, a to vždy po jedné uplynulé minutě. Texty k aktivitě rozvíjejí pověst z geocashingové série (multi cache) *Ohnivý pes* v Terčině údolí z roku 2007. U *Ohnivého psa* se předpokládá, že oddíl již plnil úkoly v rámci této série dříve v průběhu minulých návštěv Terčina údolí.

1. Je dobré zachovat se jako Anežka, která po cestě následovala ohnivého psa. Ruce se jí nervózně třásly, a tak je pětkrát sevřela v pěst, až jí zbělely klouby a vždy

u toho napočítala potichu pět vteřin. V jednu chvíli si myslela, že skončí jako rozmazlená hraběcí dcera a odnese ji ďábel do pekel.

2. Paní hraběnka po ránu vždy pilně cvičila. Na podložce si sedla na paty a koleno se opřela o žíněnku ve svém salonu. Záda měla vždy perfektně rovná a hlavu vztyčenou. Přitom cítila, jak se jí napínají chodidla a napočítala u toho vždy do pětadvaceti.
3. V hraběcí kuchyni to vždy vonělo samými dobrotami a těmi nejvybranějšími pokrmy. Občas bylo ale zámeckých hostů i na 200 a tak kuchařka zadělávala buchty opravdu zvláště. Kuchařka se pak pořádně rozkročila, aby držela stabilitu a před špičku jedné nohy si položila hrnec. Musela opravdu zabrat, protože byl celý plný kynutého a to je velmi těžké. Obě ruce pak dala vysoko nad hlavu. Těstu v hrnci mezitím trochu spadla čepice. Levou a pravou ruku pak společně natáhla snažila se dotknout dna hrnce a těsto jednou promíchat, ale bez posunutí nohou na podlaze. Ruce měla od těsta pěkně ulepené. Takto těsto třikrát, vždy s natažením rukou nad hlavu, promíchala, a to samé ještě u špičky pravé nohy.
4. Anežka pospíchala pryč z údolí domů co jí síly stačily. Běžela jako o život a natahovala nohy, aby prodloužila krok. A dřív, než bys doběhl od Švýcarské chaty k rybníku a zpět, byla pryč.
5. Na dobře pečenou zámeckou kachnu s knedlíky a zelím potřebuješ: kachnu vykuchanou a oškubanou, jedno jablko, sůl, pepř, kmín, zakloněnou, mouku polohrubou, hlavu, zelí červené, vepřové sádlo, vodu, černé pivo, petržel, pomeranč, šťávu z jablek, třikrát, kerblík, pekáč, otáče, vyhřátou pec, tam i zpět.
6. Čeledíni, kteří také pomáhali na sklizních u Cuknštejna byli pořádní siláci. O jednom z nich se dokonce říkalo, že umí stromy kácet holýma rukama. Opřel se pořádně o kmen stromu, rozkročil nohy jednu vpřed a druhou vzad a zatlačil třikrát silou takovou, že by i nejsilnější dub v údolí spadl.
7. Když Anežka doběhla k domovu a přesvědčila se, že s ní nejde ohnivý pes, zajásala. Otec na oslavu, že je Anežka zdráva, zaklel jedním sprostým slovem a otevřel si láhev pálenky (poznámka pro organizátory: v oddíle je zvykem za sprosté slovo okamžitě vykonat 15 dřepů u vlčat a 15 kliků u skautů a starších).

8. Starý kočí jel večer po cestě z Cuknštejna a musel opravdu řádně brzdit vůz s koňmi. Přes silnici skákaly žáby jedné z nich to dokonce trvalo 15 skoků, než se dostala na druhou stranu cesty!
9. Čeledíni a děvečky na louce u Cuknštejna se museli ohánět, aby stihli celou louku shrabat. Čtyřhektarový pozemek byl velký a rozpálený. Postupně si tak během dne protáhli ruce a nohy, aby je nebolely už odpoledne.
10. Anežka zahlédla veliké černé zvíře, kterému kolem hlavy svítily ohnivé znaky – runy. Anežka se zhrozila a pomyslela si, že je to určitě ohnivý pes! Zvíře zavrčelo a třikrát se dotklo hlavou nejdříve jednoho kolene a pak i druhého. Nohy měla ale celou dobu natažené, chodidlem stála na zemi.

(Geocashing.org, 2007)

Po ukončení rozcvičky se všichni účastníci seběhnou na jednom místě, kde nejprve proběhne stručné vyhodnocení závodu. Vedoucí rozhodne, že musí seskupit spolu seskupit vlčata nebo skauti podle stejného počtu splněných stanovišť, a to do napočítání 15 vteřin. Ze skupinek tak vznikne plastický graf, který následně vedoucí okomentují. Po vyhodnocení rozcvičky každý účastník obdrží krátký test, ve kterém vyplní vždy jen ty otázky, které se týkají absolvovaných stanovišť každého jednotlivce. Okamžitě po vyplnění odevzdávají účastníci vyplněný test vedoucímu a odcházejí se připravit na snídani. Vyhodnocení testu vedoucí provedou na ranním nástupu po snídani. Testové otázky jsou tyto:

1. Proč se Anežka bála a svírala ruce v pěst?
2. Kdo cvičil v salónu ráno na žíněnce?
3. Co připravovala kuchařka pro zámecké hosty a hodně se u toho nadřela?
4. Kam pospíchala Anežka, když utíkala z údolí?
5. Jaký recept ze zámecké kuchyně jste si mohli na rozcvičce přečíst?
6. Co uměl udělat čeledín – silák?
7. Jak otec oslavil, že je Anežka v pořádku?
8. Proč kočí brzdil kočár?
9. Proč museli čeledíni a děvečky chvátat, když hrabali trávu u Cuknštejna?
10. Co svítilo Ohnivému psu kolem hlavy?

2.3.2.3 Útěk barev a aktivní četba uměleckého textu – povídky

Cíl:	nácvik rychlé orientace ve čteném textu, diskuse o přečteném uměleckém textu – povídce
Charakteristika:	v části <i>Útěk barev</i> se hráči poslouchají text zády k sobě ve dvou řadách. Pokud se ozve jedno z klíčových slov, jedna skupina utíká zatímco druhá ji chytá; v části čtení povídky nejprve účastníci zavedou diskuzi na téma úsměv a následně si přečtou povídku, kterou reflektují
Fyz./psych. náročnost:	první část: 5/2; druhá část: 1/5
Čas na aktivitu:	15 minut (<i>Útěk barev</i>) a 35 minut (četba povídky), příprava: 5 minut
Min. poč. organizátorů:	4
Místo:	zpevněná plocha (minimálně 20 x 60 m) na jejíž obou koncích stojí významný bod (strom, pařez, velký kámen apod.)
Pomůcky:	dva batohy, natištěné povídky pro každého účastníka

Realizace

Hráči jsou rozděleni do dvou týmů po deseti, obě věkové kategorie dohromady. Každému týmu je přidělena jedna barva (např. červená a modrá). Týmy se na pokyn vedoucího postaví zády k sobě do dvou řad tak, aby mezi řadami byla mezera 2 m a hráči stáli vždy čelem k významnému bodu v jedné linii. Jednotlivé linie, dle kterých lze určit přesnou polohu stojícího družstva lze ze stran označit batohy. Následně vedoucí vypráví smyšlený příběh, ve kterém vždy v části textu zmíní slovo, které je příbuzné se slovem modrý, nebo červený. Prodleva mezi jednotlivým vyřčením těchto slov je na uvážení vedoucího (nemusí také pravidelně střídat barvy, lze danou barvu zmínit i dvakrát za sebou. Jakmile zazní příbuzné slovo od slova červený, skupina s touto přidělenou barvou se rozeběhne směrem k významnému bodu a musí se jej dotknout rukou. Skupina s přidělenou modrou barvou vybíhá za nimi, přičemž se snaží „červené“ hráče vyřadit dotekem ruky dříve, než doběhnou k významnému bodu. Pokud se jim to podaří, tak si „chycený“ hráč započítává jeden trestný bod. Stejný princip platí, pokud vedoucí

při vyprávění příběhu zmíní slovo příbuzné se slovem modrý (tedy „modří“ utíkají, „červení“ chytají“). Takto je odehráno několik kol, přičemž vedoucí musí zajistit stejný počet vyběhnutí pro obě skupiny. Pokud se během hry ozve jakékoliv příbuzné slovo ke slovu „úsměv“, obě skupiny utíkají ke svým významným bodům, přičemž je chytají vedoucí, kteří jsou připraveni po boku vypravěče. Po posledním kole hry tým sečte své trestné body, přičemž daný tým s menším počtem trestných bodů vítězí.

Následující aktivitou je aktivní čtení uměleckého textu – povídky, která nese název *Můj život zachránil úsměv* a je převzata z díla *Slepičí polévka pro duši*. Před začátkem čtení se účastníci usadí do kruhu a vedoucí s nimi zavede krátkou diskusi na téma úsměv. Klíčovou otázkou v diskusi je: *Může mít úsměv barvu? Může úsměv zachraňovat?* Po krátké diskusi si každý z účastníků na chvíli vybere pohodlné místo v těsném okolí základny a přečte si samostatně povídku. U věkové kategorie včítat je možno povídku přečíst nahlas, pokud by se v této kategorii většinou nenacházeli zdatní čtenáři.

„Saint-Exupéry byl vojenský letec, bojoval proti nacistům a byl zabit při akci. Před druhou světovou válkou bojoval proti fašistům v občanské válce ve Španělsku. Napsal okouzující povídku, která se jmenuje Úsměv (Le Sou-rire). Rád bych se o ni s vámi podělil. Není jasné, zda je to příběh autobiografický, ale já tomu věřím. Saint-Exupéry vypráví, jak byl zajat nepřítelem a vsazen do vězení. Podle pohrdavých pohledů a tvrdého zacházení, kterého se mu od vězňů dostalo, usoudil, že ho na druhý den popraví. Budu vám jeho příběh vyprávět tak, jak si ho pamatuji: "Byl jsem si jistý, že mne zabijí. Strašně jsem znervózněl a nedokázal jsem se na nic soustředit. Horečně jsem hledal po kapsách, jestli nenajdu nějakou cigaretu, která jim při prohlídce unikla. Jednu jsem sice našel, ale tak se mi třásl ruce, že jsem se stěží trefil do úst. Ale neměl jsem zápalky, ty mně sebrali. Podíval jsem se skrze mříže na svého dozorce. Ten ale můj pohled neopětoval. Konec konců nikdo nereaguje na pohled věci, mrtvoly. Zavola jsem na něj: for favor, nemáš oheň?' Ohlédl se po mně, pokrčil rameny a šel mi připálit. Když přišel blíž a škrtl zápalkou, nečekaně se jeho pohled setkal s mým. Snad z nervozity, snad proto, že když se dva lidé dostanou tak blízko jeden k druhému, je těžké se na toho druhého neusmát, usmál jsem se. V tom okamžiku jako by přskočila jiskra mezi našimi srdci, mezi dvěma lidskými dušemi. Věděl jsem, že to udělal nechtěně, ale můj úsměv prošel mříží a vzbudil úsměv také na jeho rtech. Cigaretu už mi zapálil, ale zůstal u mne stát, díval se mi přímo do očí a usmíval se.

Usmíval jsem se na něj také, najednou byl pro mne člověk, ne jenom dozorce. A zdálo se, že i jeho pohled na mne má jiný rozměr. ‚Máš děti?‘ zeptal se. ‚Ano, tady, podívej.‘ Vytáhl jsem peněženku a nervózně v ní hledal fotografie své rodiny. On také vyndal fotografie svých niňos a začal povídat, jaké má s nimi plány a co by si pro ně přál. Oči se mi zaplavily slzami. Řekl jsem mu, že se bojím, že už nikdy svou rodinu neuvidím, že neuvidím, jak mé děti rostou. Slzy se zableskly i v jeho očích. Pak najednou bez jediného slova odemkl celu a mlčky mě z ní vyvedl. Vedl mě ven z vězení a postranními uličkami ven z města. Na kraji města mě pustil. A beze slova se vrátil zpátky. Můj život zachránil úsměv.“ (Canfield & Welanetz Wentworth, 1997, s. 46).

Následně se účastníci rozdělí na dvě skupiny dle věkových kategorií (vlčata a skauty), každá si najde své místo na sezení v blízkosti základny (např. lavice okolo ohniště, hromada klád apod.) a vedoucí zavede krátkou reflexi k přečtené povídce. Návodnými otázkami se snaží zjistit názor čtenářů na problematiku, kterou se povídka zabývá (úsměv jako specifické gesto, válka a její dopady na lidské myšlení a konání, solidarita v těžkých chvílích apod.). Při diskusi by měl vedoucí vyžadovat ne-jednoslovné odpovědi čtenářů, pokládat vhodných otázek apod.). Vedoucí se snaží vtáhnout do diskuse každého účastníka a podpořit jej v prezentaci vlastních názorů.

2.3.2.4 Vaření oběda

Cíl:	intepretace neuměleckého textu, konkrétní manuální činnost dle instrukcí, týmová spolupráce, praktické vaření
Charakteristika:	Na základě tematického textu a receptu musejí skupiny účastníků
Fyz./psych. náročnost:	2/4
Čas na aktivitu:	2, 5 hodiny, příprava 40 minut
Min. poč. organizátorů:	6
Místo:	les u základny, předem připravená místa na ohniště
Pomůcky:	6x připravené karty s recepty položené v kuchyni na pultu, suroviny na vaření oběda (dle počtu skupin) předem rozmístěné ve vytyčeném terénu, kuchyňské vybavení pro jednotlivé týmy, vyznačená místa na rozdělávání ohně (6x),

zápalky pro 6 týmů, vlastní nůž každého účastníka. Plán akce počítá s tím, že potřebným kuchyňským vybavením disponuje základna, pouze kotlíky je nutné dovézt z Českých Budějovic

Realizace

V průběhu dopolední svačiny jsou všichni účastníci upozorněni, aby byli velice ostražití, zvláště pak v nejbližším okolí základny. V první fázi aktivity místo je na všem viditelné jedním z vedoucích nepozorovaně připevněn vzkaz všem účastníkům obsahující smyšlený příběh o napadení zásobovací karavany včerejšími duchy loupežníků (Příloha č. 7). Při přepadení došlo k zabití kuchaře, tudíž oběd si účastníci musejí připravit sami ze surovin z převržených zásobovacích vozů. Na uvaření oběda je stanoven časový limit 2, 5 hodiny. Text informuje účastníky, aby se dle seznamů pod vzkazem rozdělili do 6 týmů (pěti čtveřic a jedné pětičky), jejichž seznamy členů jsou vypsány pod vzkazem. Tyto týmy již předem sestavili vedoucí dle aktuálních účastníků zážitkové akce tak, aby v každé skupině byli alespoň dva zkušenější oddíloví členové, kteří dokáží rozdělat a zabezpečit oheň. Poté jsou účastníci vysláni do terénu, aby našli místo přepadení zásobovací karavany (asi 150 m od základny v lesním porostu, kde jsou zabalené suroviny rozvěšeny po stromech) a vzali si odsud suroviny potřebné pro uvaření oběda dle receptů (Příloha č. 8), které skupina nalezne v místě přepadení zásobovacích vozů. Stejně tak zde skupina nalezne potřebné kuchyňské vybavení (Příloha č. 9). Vedoucí dohlížejí, aby si účastníci jednotlivé potraviny brali pouze v takovém množství, které je nezbytné pro přípravu oběda. Suroviny si poté účastníci odnesou k jimi vybranému ohništi v těsné blízkosti základny. V průběhu celé aktivity jsou vedoucí přítomni u jednotlivých týmů a působí jako pozorovatelé, poradci a případní urovnávači vážných sporů v týmech.

V druhé fázi aktivity si účastníci vyrazí sehnat dřevo na oheň do předem vytyčeného lesního terénu, vyrábět si závěs na kotlík a zapálit oheň. Vedoucí zde dohlížejí zejména na to, aby byli zapojeni všichni členové týmů do společné činnosti, přičemž se u starších členů předpokládá, že již v minulosti min. jednou vařili jídlo v polních podmínkách. Skupina, které se podaří oběd uvařit odebere vzorek do velké misky (pro následné porovnání mezi skupinami) a může obědovat. Po ukončení celé aktivity skupina po sobě

uklidí celé místo a umyje nádobí v předem připravených prostorách základny. Po dovaření všech obědů a douklizení následuje ochutnávka vzorků a zpětná vazba k aktivitě.

Zpětná vazba je provedena opětovně v kruhovém uspořádání s posíláním symbolického předmětu – vařečky. Každý účastník se pokusí zhodnotit proběhlou aktivitu, zejména jsou všichni na začátku požádáni, aby zhodnotili náročnost textu a úroveň spolupráce ve skupině a reflektovali své prožitky.

2.3.2.5 Výlet a odpolední čtení

Cíl: aktivní čtení vlastní knihy, sdílení čtenářské zkušenosti, charakteristika literárního hrdiny

Charakteristika: Účastníci aktivně čtou vlastní knihu z domova po dobu 20 minut, následně pracují ve dvojici, kdy si navzájem představují hlavního hrdinu díla s pomocí pracovního listu

Fyz./psych. náročnost: 1/3

Čas na aktivitu: 45 minut

Min. poč. organizátorů: 1

Místo: louka u Cuknštejna – remízek

Pomůcky: vlastní přinesené knihy z domova, tužka pro každého účastníka, natištěné pracovní listy, podložky na psaní, ruční zvonek

Realizace

Následující aktivita je převzatý koncept užívaný v rámci projektu Dílny čtení podporovaném Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy. V rámci odpolední výpravy do okolí základny se skupina vydá rovněž na obhlídku tvrze Cuknštejn. Cestou ze Švýcarského domu po naučné stezce projde kolem Lázníček, Modrého domu a vodopádu. Po cestě se hrají běžné pochodové hry dle aktuální nálady účastníků, trénuje se rychlé schovávání a maskování v terénu „před nečekaným setkáním s loupežníky“ atp. Dle pokynu vedoucího se skupina obhlídce Cuknštejna usadí v dubovém remízku nedaleko tvrze. Následně je účastníkům vysvětleno, že je čas na

zklidnění a respektování ticha. Každý účastník si vezme svou knihu na čtení a v nejbližším okolí místa, kde se skupina zastavila si musí najít své pohodlné místo k sezení, nebo ležení tak, aby nebyl nikým a ničím rušen. Po dobu následujících 20 minut je zakázáno jíst, pít a chodit na záchod. Účastníci se mohou věnovat pouze aktivnímu čtení své rozečtené knihy po celých 20 minut. Jakmile jsou všichni usazeni na pohodlném místě, už se nesmí nikam přesouvat, chodit po okolí a jakkoliv jinak se zbytečně pohybovat a věnují se čtení. Konec čtení je opět hlášen signálem zvonku.

V další fázi jsou všichni čtenáři svoláni zpět k následné aktivitě a vedoucí jim rozdá pracovní list *Baterka* (Příloha č. 10). Obrys monočlánekové baterie je v polovině své délky rozdělen a obě poloviny jsou označeny jako „+“ a „-“. Účastníci se během 5 minut pokusí do obrysu baterie zaznamenat pozitiva a negativa o vybraném hlavním hrdinovi knihy a jeho chování v rámci dané ukázky. Poté účastníci utvoří libovolné dvojice (v případě potřeby trojice) a navzájem se pokusí sdělit jim obsah „*Baterky*“. Vedoucí se mezi jednotlivými dvojicemi pohybuje, snaží se je podporovat v konverzaci a případně ji rozproudit.

2.3.2.6 Loupežnické studánky

Cíl:	práce s asociacemi, textová představitost, týmová spolupráce,
Charakteristika:	na základě indicií v lese se účastníci pokoušejí najít místo zneškodnění loupežnických studánek, aby tak pomohli místnímu obecnímu úřadu s bojem proti loupežníkům
Fyz./psych. náročnost:	5/4
Čas na aktivitu:	120 minut, příprava 2, 5 hodiny
Min. poč. organizátorů:	6
Místo:	ohraňčený lesní prostor, mezi Stromem svatebčanů a Švýcarským domem
Pomůcky:	Karty s indiciemi (velikost 30x8 cm), dalekohled pro každého vedoucího (6x), předepsané samolepky s čísly s trojmístným číslem (na nalepení na hlavu; velikost 5x8 cm; od čísla 100 do čísla 999), náhradní samolepky a fixy,

každý hráč jeden zápisník a tužku, krepové papíry pěti různých barev (zelená, červená, fialová, modrá a bílá), čtyři barely (obsah 15l) s výpustným kohoutem plné vody (a označené každý jinou barvou krepového papíru, přičemž jsou to čtyři barvy zmíněné výše), úvodní text k aktivitě („místní vyhláška“) a čtyři popisy cesty ke „studánkám“

Realizace

Karty s indiciemi jsou jedním ze základních herních pomůcek k této aktivitě. Jsou vyhotoveny z papíru vyšší gramáže (ideálně čtvrtky). Každá karta má na sobě napsáno jedno, nebo dvě slova. Celkem 40 karet je rozděleno do čtyř skupin a každá skupina má slova na kartách napsána jinou barvou (zelená, červená, fialová a modrá). Karty mají na sobě napsána tato slova (každá karta má na sobě pouze jedno slovo):

1. Zelená barva: mince, drobáky, žlutá, MHD, tlačítko, displej, papír, ceník, zastávka, kov, 9 Kč, 13 Kč (při spojení asociacemi vznikne „automat na jízdenky“)
2. Červená barva: voda, kámen, pískovec, osvěžení, symbol, zábradlí, náměstí, mince, řetězy, silák, Budějovice, lev (při spojení asociacemi vznikne: „Samsonova kašna“, „kašna“ nebo „fontána“)
3. Fialová barva: domeček, domov, dřevo, díra, střecha, hnízdo, strom, opeřenec, úkryt, výrobek, bezpečí, přístřeší (při spojení asociacemi vznikne: „ptačí budka“)
4. Modrá barva: plast, anténa, přijímač, frekvence, dráty, stanice, reproduktor, muzika, zprávy, zvuk, Impuls, kabel (při spojení asociacemi vznikne: „rádio“)

Tato aktivita vyžaduje přípravu náročnou na čas, přičemž je vhodné, aby vedoucí s přípravou začali už v ranních hodinách (před budíčkem, během rozcvičky, snídaně apod.) a v průběhu dopoledne, pokud budou moci. Nejprve je potřeba na tuto hru zajistit spolupráci v penzionu Lázníčky v Terčíně údolí. Vedoucí se domluví s obsluhou Lázníček, že u nich schová čtyři texty v podobě papírových roliček. Každá rolička obsahuje popis cesty k nalezení studánek – 15 l barelů rozmístěných v terénu. Každá rolička má rovněž napsáno na své vnější straně originální heslo: „Automat na jízdenky“ (1. rolička), „Samsonova kašna“ (2. rolička), „Ptačí budka“ (3. rolička) a „Rádio“ (4. rolička). Na vnitřní straně roliček je umístěn plánek, kdy se studánka nachází.

Čtyři hranice herního území této aktivity jsou v Terčině údolí tvořeny: linií Švýcarského domu, koncem lesního porostu za Gabrieliným rybníkem, linií cesty se Stromem svatebčanů a linií tekoucí Stropnice. Hranice území vedoucí vyznačí bílým krepovým papírem (ideální je navazovat krepový papír do výšky očí na stromy, keře aj. v dostatečných rozestupech tak, aby od jednoho ústřížku krepového papíru bylo vidět na ústřížek další). V tomto území vedoucí vyznačí celkem pět stanovišť barevným krepovým papírem (zelené, červené, fialové, modré a bílé stanoviště): bílé u Stromu svatebčanů, kde zanechají připravené samolepící karty s čísly a fixy; a dále na čtyřech dalších, pokud možno od sebe stejně vzdálených libovolných místech v terénu (zde nehraje roli, které stanoviště nese některou z barev). Každé ze čtyř stanovišť v terénu by mělo být umístěno v těsné blízkosti významného krajinného prvku (např. mohutný strom, padlý kmen, pařez, velký kámen apod.) a zároveň by kolem něj měl být volný kruhový rozhled měřící alespoň 5m v průměru (a disponující pouze nízkým lesním porostem bez keřů a stromů). V okolí tohoto stanoviště pak vedoucí položí vždy 12 karet, po třech kartách z každé barevné skupiny. Karty leží na zemi a jsou otočené textem vzhůru. Dále vedoucí v herním prostoru umístí na čtyřech různých místech čtyři barely (označené opět zeleným, červeným, fialovým a modrým krepovým papírem), které jsou naplněny vodou do $\frac{3}{4}$ svého obsahu. Nakonec vedoucí umístí na Strom svatebčanů úvodní text k aktivitě (Příloha č. 11).

Aktivita začíná v momentě, kdy se hráči vracejí z výpravy po Terčině údolí zpět na základnu (trasa je předem plánována tak, aby přes výchozí bod této aktivity procházela). Hráči narazí po cestě na psaný text – vyhlášku, která je umístěna u Stromu svatebčanů a přečtou si jí (vedoucí, který výpravu vede případně na text poukáže a doplní informace). Z textu se účastníci dozvědí, se v místním lese usadila skupina osob, které páchají kriminální činnost. Vedoucí dále dovysvětlí, že jsou téměř nepolapitelní, neboť velmi zřídka opouštějí lesní prostor, avšak jsou závislí na zdrojích pitné vody (čtyřech lesních studánkách - barelech s výpustným kohoutem). Pokud se podaří účastníkům tyto studánky vyčerpat, zloději z lesa odejdou. Studánky lze najít pouze tak, že účastníci zjistí čtyři tajná hesla zlodějů. Heslo pak stačí říci někomu z obsluhy baru v penzionu Lázněčky a on mu obratem vydá popis cesty ke studánce.

Následně jsou rozděleni do čtyř skupin po pěti hráčích, v každé z nich jsou zastoupeny obě věkové kategorie, tedy skauti i vlčata. Volbu členů jednotlivých týmů provádějí vybraní kapitáni (2 vlčata a 2 skauti), kteří si vybírají vždy další dvě vlčata a dva skauty. Po utvoření týmů si každý tým vylosuje svou barvu (zelená, červená, fialová a modrá) a má časový limit jedné minuty na případnou diskusi, pokud by byla potřeba vybrat jako kapitána jiného hráče z týmu. Dále si tým zvolí jednoho zapisovatele (v této funkci se pak hráči v rámci týmu musejí průběžně střídat). Jsou-li kapitáni vybráni, vedoucí každému hráči umístí na čelo jeden samolepící lístek s číslem, jehož hodnotu si musí hráč zapamatovat.

Cílem hry je projít všechny fáze hry a zneškodnit zdroje vody zlodějů, přičemž jednotlivé fáze hry na sebe přímo navazují a týmům je měřen čas od startu do dokončení hry. Začátek hry oznamuje vedoucí signálem píšťalky (písmeno „Z“ v kódu Morseovy abecedy) a taktéž píšťalkou celou hru ukončuje (po splnění herního úkolu všemi skupinami; písmeno „K“ v kódu Morseovy abecedy).

V první fázi se skupiny pokusí zjistit čtyři tajná hesla zlodějů (na každou skupinu připadá právě jedno heslo). V lesním prostoru se hráči pokoušejí najít kartičky se slovy v barvě svého týmu. Jakmile hráč nalezne kartičku své barvy, zapamatuje si její obsah a běží zpět na výchozí místo hry (Strom svatebčanů), kde jej nadiktuje zapisovateli svého týmu a ten jej zaznamená do zápisníku. Jeden hráč může vždy „nést“ slova pouze z jedné karty v herním území. Na předem označených čtyřech stanovištích jsou přítomni čtyři „loupežníci“ – vedoucí, kteří pečlivě sledují přilehlé okolí svého stanoviště. Pokud do okolí stanoviště pronikne hráč a „loupežník“ přečte číslo z jeho samolepky na čele nahlas, hráč si číslo z čela strhává a vrací se na ke Stromu svatebčanů. Na tomto místě, výchozím bodě celé hry je po celou hru přítomen vedoucí, který nalepuje nová čísla na čelo hráčům, případně pomáhá řídit hru v případě nesrovnalostí. Dle přinesených slov z herního pole – indicií se postupně hráči jednotlivých týmů pokoušejí přijít na to, co může být klíčovým slovním spojením – heslem zlodějů. Hráčům je při výkladu pravidel hry sděleno, že klíčové slovní spojení lze pomocí asociací a přemýšlení o souvztažnostech jednotlivých indicií. Jakmile se týmu podaří složit heslo zlodějů a vedoucí jeho správnost potvrdí, nastává pro tým daný druhá fáze hry.

V druhé fázi celý tým hráčů běží do penzionu Lázníčky, kde pomocí hesla zlodějí získá přesný popis místa, kde se nachází jedna ze studánek – barelů. Dle instrukcí se tým vydá studánku najít, vypustit ji a poté se vrací zpět k výchozímu bodu celé hry – teprve v tu chvíli pro tým hra končí. Hru lze ukončit po splnění úkolů všech skupin, nebo po vypršení stanoveného časového limitu na hru (120 minut). Okamžitě po ukončení celé hry jsou všichni hráči seřazeni do rojnice, aby společně sesbírali všechny herní karty a značení z krepového papíru.

Zpětnou vazbu k aktivitě provedou účastníci po příchodu na základnu, kdy využijí vedoucí metodu *Review*. Výhodou této techniky zpětné vazby je zejména možnost zpětně popsat zážitky účastníků hry v jednotlivých krocích s důrazem na jimi prožívané emoce. Otázky k *Review* mají již organizátoři připravené dopředu a zvolí také výchovné cíle zpětné vazby, v tomto případě to jsou zpětná vazba míry spolupráce v týmu a projev vlastních postojů a hodnot v rámci proběhlé aktivity. Pravidlem pro vedení *Review* je, že moderátor by měl být dobře seznámen s aktivitou, která je reflektována, avšak neměl by se jí přímo účastnit. Pro udržitelnost zpětné vazby (a zejména pro nezneškodnění atmosféry) bude zpětná vazba provedena ve dvou menších skupinách, vždy dva herní týmy dohromady, ke kterým budou přiděleni dva vedoucí (moderátor a zapisovatel). Role moderátora by se měl zhostit vedoucí, který je schopen řídit diskusi ve skupině a klást otázky, být dostatečně empatický k účastníkům zpětné vazby a měl by mít zkušenosti s tímto typem zpětné vazby. Při kladení otázek moderátor postupuje od obecného ke konkrétnímu, mluví jazykem srozumitelným pro skupinu a snaží se dosáhnout vytyčených cílů. Otázky musí být naprosto konkrétně formulované, moderátor se nesmí spokojit s jednoslovnou odpovědí typu „ano/ne“ (Skautský institut, 2020). Návodné otázky pro reflexi lze čerpat z materiálů *Skautského institutu* rozvinout je otázkami, které vyplynou z odpovědí účastníků:

1. Jak jste spokojeni s výsledkem, kterého jste dosáhli? Jak jste vnímali průběh vzájemné pomoci? Jak moc jste byli zapojeni? Bylo vaše zapojení dostatečné, nebo jste čekali větší? Jaké? Jak byste příště mohli osobně přispět k lepší spolupráci? Kdo přebíral funkci reálného kapitána týmu? Co byste příště potřebovali vědět, aby se vám tým vedl lépe? Všimli jste si rozdílů mezi členy skupiny? Jaký vliv měly tyto rozdíly na skupinu?

2. Co Vás při hře potěšilo? Co jste se o sobě dozvěděli nového? Na čem byste chtěli příště zapracovat?

(Skautský institut, 2020)

Na závěr *Review* vedoucí všem přečte, jako doslov po aktivitě, bajku *Zvířecí škola* a následně, dle možností a únavy skupiny může ještě rozpoutat krátkou diskusi o bajce:

„Kdysi dávno se zvířata rozhodla, že musí udělat něco velkého, aby se postavila problémům, které přináší "nový svět". A tak vymyslela školu. Sestavila učební osnovy, zařadila do nich běh, šplh, plavání a létání. Pro větší administrativní jednoduchost byly všechny předměty povinné pro všechna zvířata. Kachna byla na výbornou z plavání, byla dokonce lepší než instruktor, ale s odřenýma ušima prolezla v létání a běh měla jen tak tak na dostatečnou. Protože běhala pomalu, musela zůstat po škole, byla omluvena z plavání a musela cvičit běhání. To trvalo, dokud si ošklivé neodře-la nohy a nedostala nakonec trojku i z plavání. Ale průměrná trojka byla ve škole přijatelná, a tak si z toho kromě kachny samotné nikdo nic nedělal. Králík byl zpočátku nejlepší ze třídy v běhu, ale nervově se zhroutil, protože se nestačil doučit plavání. Veverka měla výbornou ze šplhu, dokud se u ní neprojevila frustrace způsobená hodinami létání, kdy ji učitel nutil vystartovat ze země místo z vrcholku stromu. Z přetrénování dostala křeč do nohy a nakonec také na vysvědčení dobrou ze šplhu a dostatečnou z běhu. Orel byl problémovým dítětem, které bylo neustále tvrdě trestáno. Při hodinách šplhu se dostal do koruny stromu pokaždé dřív než ostatní, ale trval na tom, že si styl vybere sám. Na konci roku mel nejlepší průměr jeden nenormální úhoř, který dokázal výjimečně dobře plavat a také běhat, šplhat, a dokonce i trochu létat, a tak se z něj stal primus třídy. Psouni préríjní do školy nešli a odmítali platit povinné školné, protože ředitelství nechtělo zařadit do osnov hrabání děr a norování. Dali své děti na vyučení k jezevci a později společně s krtky a sysly založili úspěšnou soukromou školu. Plyne z této bajky nějaké ponaučení?“ (Canfield & Welanetz Wentworth, 1997, s. 98).

2.3.2.7 Večerní „ešusová“ hra

Cíl: vysvětlování pojmů, trénink formulování myšlenek, vymýšlení nápovědy

Charakteristika:	účastníci rozdělení do dvou týmů navzájem soupeří o větší počet získaných lístků z „ešusu“; lístky získává skupina hádáním jejich obsahu, kdy jeden z hráčů vytváří nápovědu a jeho spoluhráči hádají
Fyz./psych. náročnost:	1/5
Čas na aktivitu:	50 minut
Min. poč. organizátorů:	2
Místo:	jídelna se stoly a lavicemi
Pomůcky:	jídelní miska („ešus“), bílé papírové lístky vel. 3 x 7 cm (asi 150 kusů), každý účastník 1 tužku, přesýpací hodiny s odpočtem jedné minuty

Realizace

Všichni účastníci se shromáždí v jídelně. Vedoucí zvolí z vlčat losem dva kapitány, kteří si pak vybírají své herní týmy. V prvním kole výběru si kapitán (vlče) volí jednoho skauta. Následně skaut volí jedno vlče a takto dále pokračuje tvorba týmů až do zařazení všech osob. Po svém sestavení týmy zasednou ke stolu čelem proti sobě, přičemž desku stolu mají před sebou.

Dle instrukcí vedoucího si každý jednotlivec vždy vezme jeden prázdný papírový lístek a napíše na něj jedno podstatné jméno označující lidské povolání. Popsaný lístek dvakrát přehne a vhodí jej do připravené jídelní misky, kde jeden z vedoucích přihozené lístky promíchává. Takto všichni hráči popisují lístky tak, aby každý napsal alespoň pět různých povolání, přičemž pro pestrost hry je doporučeno, aby hráči psali i méně obvyklá povolání. Následně začíná hra samotná. Jedno kolo trvá přesně jednu minutu (vždy odměřenou přesýpacími hodinami), hraje vždy jeden tým (jedna řada u stolu) a druhý mlčí. Začíná hrát tým, který je vybrán náhodným losem. Po začátku odpočtu času si první z týmu (sedící na krajním místě řady) vytáhne z jídelní misky jeden lístek a přečte si jej pouze pro sebe beze slov. Poté se snaží, bez použití kořene klíčového slova, popsat pojem, který je na lístku napsán. Ostatní spoluhráči z týmu okamžitě hádají, jaké je klíčové slovo (bez otázek vykřikují návrhy). Vysvětlující hráč pokračuje do té doby, než jeden z jeho spoluhráčů nevyřkne klíčové slovo, nebo nevyprší časový limit jedné

minuty. Pokud je klíčové slovo uhodnuto skupinou a zbývá ještě herní čas, vysvětlující hráč uhodnutý lístek pokládá před sebe, vytáhne si z misky další a pokusí se jej opět vysvětlit ostatním spoluhráčům. Činí takto do vypršení jedné minuty. Je-li pro hráče slovo, které si vytáhl, příliš těžké na vysvětlení (nebo nechápe-li jeho význam), lístek zpět složí, vrátí do misky a může si vzít z misky jiný (tuto možnost může hráč využívat za své kolo neomezeně). Po uplynutí jedné minuty je na řadě tým protihráče, kdy opět krajní hráč vytahuje lístek a ostatní z jeho týmu se pokouší uhodnout obsah lístku. Hráči se v rámci jednotlivých týmů střídají ve vysvětlování a postupují po řadě od kraje ke kraji (každé kolo však čte vždy jiný hráč). Ve hře rovněž platí pravidlo, že pokud se ozve zakázané slovo „ano“, „ne“, „jo“, misku slovy automaticky získává protihráč a k jeho hernímu času se připočítává zbývající herní čas skupiny, kde zakázané slovo zaznělo. Vítězný tým je určen dle součtu uhodnutých lístků celého týmu.

2.3.2.8 Cesta po citátech a příslovích a závěrečná aktivita dne – posezení se zpěvem

Cíl: práce s krátkým uměleckým textem, interpretace textu ostatním účastníkům, hledání smyslu textu

Charakteristika: účastníci za večerního šera putují po svíčkami osvětlených stanovištích, kde se seznamují s citáty – některé z nich si mohou odnést „s sebou“ a následně prezentují myšlenky o vybraných citátech ostatním účastníkům

Fyz./psych. náročnost: 1/5

Čas na aktivitu: 70 minut

Min. poč. organizátorů: 4

Místo: okolí základny a vnitřek základny (zpětná vazba)

Pomůcky: natištěné lístečky s citáty (25 druhů, od každého druhu 25 kusů), zapálené svíčky ve sklenicích (25x), ruční zvoněk, zpěvníky

Realizace

Cestu po citátech je nutné zahájit až po setmění, nebo alespoň za soumraku. V bližším okolí základny (hráz rybníka, plocha před budovou, kraj přilehlé louky, pařezy, klády

apod. – max 150 m od základny) je rozmístěno celkem 25 sklenic se svíčkami, přičemž u každé z nich je položena jeden natištěný očíslovaný citát nebo přísloví. Dále je u každé svíčky obálka s natištěnými 25 kopiemi citátu/přísloví položeného u svíčky. V první fázi aktivity se všichni účastníci a vedoucí sejdou před budovou základny, na znamení vedoucím se všichni ztiší a po celou dobu této fáze aktivity již nemohou promluvit. V průběhu aktivity se budou pohybovat pouze samostatně, nikoliv ve skupinách. Úkolem účastníků je dojít postupně ke každé sklenici se svíčkou a přečíst si citát nebo přísloví u ní umístěné. Chvilí by měli na přečteném citátem přemýšlet (vedoucí při popisu aktivity může použít návodné otázky, např.: Čím vás citát zaujal? Co si myslíte, že citát říká „navíc“, ale není to v něm přímo napsáno? Vybaví se vám nějaká situace nebo moment, když si jej přečtete?). Pokud se jim citát či přísloví zalíbí, mohou si jejich kopii vzít z připravené obálky s sebou a poté se přesunout pomalým krokem k další svíčce. Takto si mohou vzít až pět citátů či přísloví, minimálně si však musejí odnést tři. U svíčky může být v jeden moment přítomen pouze jeden účastník. Časový limit pro aktivitu není přesně stanoven, odhadován je na 35 – 40 minut. Aktivity se rovněž účastní čtyři vedoucí, kteří si rovněž odnášejí citáty.

V další fázi aktivity proběhne prezentace vybraných citátů. Účastníci jsou rozděleni na dvě skupiny dle věkových kategorií (skauti a vlčata) a ke každé skupině jsou přiděleni dva vedoucí, každá skupina pak provádí reflexi aktivity samostatně a v jiné místnosti. Každý účastník si před sebe položí své vybrané citáty. Následně postupně každý účastník prezentuje své citáty – nejprve vždy nahlas citát přečte, poté jej okomentuje v několika větách (vedoucí při popisu aktivity nastíní návodné otázky k prezentaci: Proč se mi líbí tento citát? Co konkrétně se mi vybaví, když si jej přečtu? Při jaké příležitosti bych jej mohl využít?). Vedoucí, působící jako moderátor prezentací by měl po účastnících vyžadovat komplexní odpovědi, pokud možno ne jednoslovné, rozvité věty, které rámcově odpovídají na návodné otázky. Pokud se chce kdokoliv z účastníků v průběhu prezentace na cokoli prezentujícího zeptat (ohledně zkušeností, prožité situace vzhledem k citátu apod.) je mu to umožněno. Pořadí prezentujících není určeno, záleží na vůli jednotlivců. Seznam citátů je následující:

1. Je lepší zapálit svíčku, než si stěžovat na tmu (čínské přísloví).

2. Pokusme se zanechat tento svět o trochu lepším, než jaký byl, když jsme na něj přišli“ (Robert Baden-Powell).
3. „Nejkrásnější ze všech tajemství je být géniem a vědět to jen sám.“ (Mark Twain).
4. „Nejdůležitějším úkolem přítele je, aby ti byl nablízku, když se mýlíš. Když máš pravdu, jsou po tvém boku téměř všichni.“ (Mark Twain).
5. Dej někomu rybu a nasytíš ho na den. Nauč ho rybařit a nasytíš ho na celý život (čínské přísloví).
6. „Pravda vítězí, ale dá to fušku.“ (Jan Masaryk).
7. „Demokracie je, když dva vlci a jedno jehně hlasují, co bude k večeři. Svoboda je, když dobře ozbrojené jehně odmítá hlasovat“ (Andrew Jackson).
8. „Největší chyba, kterou v životě můžete udělat, je mít pořád strach, že nějakou uděláte.“ (Elbert Hubbard)
9. „Je zbytočné se ptát, má-li život smysl či ne. Má takový smysl, jaký mu dáme.“ (Seneca).
10. „Hlad je dobrá disciplína.“ (Ernest Hemingway)
11. „Bez činu zůstává i nejkrásnější myšlenka bezcennou.“ (Mahátma Ghándí).
12. „Vše, co je v člověku krásné, je očima neviditelné.“ (Antoine de Saint Exupéry)
13. „Jednou tě zamrzí, žes nepromluvil, stokrát, že jsi nemlčel.“ (Lev Nikolajevič Tolstoj).
14. „Strach, to je jako cit v prstech. Nemáš cit, šaháš do ohně, a uhoří si ruka.“ (Jan Werich),
15. „Chcete-li vybudovat velký podnik, vybudujte nejdříve sebe.“ (Tomáš Baťa)
16. „Neříkej, že to nejde, raději řekni, že to zatím neumíš.“ (Tomáš Baťa).
17. „Skautovat můžeme i v srdci, třebaže na sobě zrovna kraj mít nebudeme“ (Rudolf Plajner)
18. „Naděje není to přesvědčení, že něco dobře dopadne, ale jistota, že má něco smysl - bez ohledu na to, jak to dopadne.“ (Václav Havel)
19. „Je zbytočné se ptát, má-li život smysl či ne. Má takový smysl, jaký mu dáme.“ (Seneca).
20. „Zlato se poznává v ohni, v neštěstí stateční lidé.“ (seneca)

21. „Že nedostanete v životě vždy, co chcete, je někdy obrovské štěstí.“ (14. Dalajláma)
22. „Dříve nebo později musíme všichni zaplatit za to, co děláme.“ (Oscar Wilde)
23. „Zkušenost je název, který dáváme svým chybám a omylům.“ (Oscar Wilde)
24. „Představte si to ticho, kdyby lidé říkali jen to, co vědí.“ (Karel Čapek)
25. „V kolika věcech se díváme, kam vlaje kouř, místo abychom se dívali, odkud vítr vane.“ (Karel Čapek)

(“Citáty slavných osobností”, 2020)

Poslední sobotní programový blok je věnován posezení u krbu a zpěvem písní. Aktivita vyžaduje předem připravené zpěvníky a minimálně jednoho aktivního kytaristu. Není časově ohraničena, avšak její trvání je harmonogramem stanoveno nejdéle na 35 minut.

2.3.3 Neděle

2.3.3.1 Ranní budíček a rozcvička

Cíl:	rozcvičení a protažení svalů, trénink obratnosti
Charakteristika:	účastníci jsou vzbuzeni tématickou písní <i>Pod dubem, za dubem</i> a poté se účastní rozcvičky složené z běhací hry a následné imitace cviků
Fyz./psych. náročnost:	1/5
Čas na aktivitu:	30 minut
Min. poč. organizátorů:	2
Místo:	zpevněná plocha před základnou, hráz rybníka
Pomůcky:	kytara, fiktivní novinový článek

Realizace

Ranní budíček a následná rozcvička je po náročné sobotě pojat jako zábavný - řádivý a explicitně nespojený s hlavním tématem celé zážitkové akce – rozvojem čtenářské gramotnosti, avšak tematicky vychází z aktivit předešlého dne. Účastníci jsou vzbuzeni písní Jaroslava Uhlíře a Zdeňka Svěráka *Pod dubem, za dubem* (píseň z televizní pohádky *Lotrando a Zubejda*). Následně je jedním z vedoucích přečten fiktivní novinový článek.

Datum v článku je upraveno tak, aby kalendářně odpovídalo třetímu dni zážitkové akce (níže zmíněné datum je uvedeno jako příklad možného provedení).

„27. dubna 2020, Nové hrady. Městská policie Nové hrady děkuje neznámým pomocníkům, kteří přes riziko ohrožení zdraví vstoupili do lesního prostoru v Terčíně údolí a dokázali odtud vyhostit nežádoucí osoby přerušením vodních zdrojů. V návaznosti na předchozí události a ve spolupráci s úřadem města tak nyní Nové hrady zavádějí povinný výcvik civilní obrany, aby byli pro případ dalšího výskytu těchto osob občané připraveni. Výcvik spočívá zejména v pravidelném udržování fyzické kondice a nácviku reakcí na různé situace. Rozhodnutí nabývá účinnosti dnešním datem.“ Následně se účastníci sejdou venku před objektem, kde je očekávají připravení vedoucí, kteří shromažďují účastníky na jednom místě. Jeden z vedoucích přivítá účastníky slovy: *„Vítejte na preventivním výcviku na obranu před loupežníky! Loupežníci jsou často dobře ozbrojeni, proto je dobré se nejen krýt mezi stromy, ale i umět se vyhýbat překážkám při případném útěku.“* Následuje společná hra, při které je nejprve vybrán jeden hráč představující loupežníka. Ostatní účastníci se postaví do kruhu, čelem dovnitř, přičemž se každý účastník rukama spojí s rukou hráče po levici i po pravici. Celý kruh se následně roztáhne tak, aby účastníci měli natažené obě ruce, avšak kruh nebyl napjat silně. Loupežník stojí vně kruhu a na pokyn vedoucího začne kruh postupně obcházet dokola, a přitom si vyhlédne v kruhu jiného hráče – oběť. Při obcházení se loupežník nenápadně dotkne rukou zad oběti. Dotek musí být dostatečně silný, aby jej oběť zaznamenala. Okamžitě po doteku oběti se loupežník rozbíhá a snaží se proběhnout mezi všemi hráči stojícími v kruhu. Obíhá hráče ve směru své předchozí chůze tak, že vběhne vždy do kruhu v mezeře mezi dvěma hráči a vyběhne ven z kruhu mezerou vedle ve směru běhu. To samé po doteku loupežníka činí oběť, avšak běží v opačném směru než loupežník. Běh obou trvá tak dlouho, dokud loupežník, nebo oběť dosáhne prázdného místa v kruhu, kde původně oběť stála. Doběhne-li dříve loupežník, usazuje se na místo oběti. Pokud je na místě první oběť, loupežník pokračuje v obcházení kruhu a vybírá si jinou oběť. Takto vedoucí nechají hru probíhat asi osm minut. Po ukončení hry se účastníci přesunou na hráz rybníka, kde v kruhovém uspořádání proběhne zbytek rozcvičky. Každý z účastníků předvádí jeden cvik, ostatní po něm opakují. Takto se postupně vystřídají všichni účastníci na rozcvičce.

2.3.3.2 Zpětná vazba za celou zážitkovou akci a dotazník

Cíl:	provedení zpětné vazby po zážitkové akci
Charakteristika:	zpětná vazba akce pomocí dotazníků
Fyz./psych. náročnost:	1/5
Čas na aktivitu:	45 minut
Min. poč. organizátorů:	6
Místo:	okolí základny
Pomůcky:	vytištěný dotazník pro každého účastníka, vytištěný dotazník pro vedoucí, psací potřeby pro všechny

Realizace

Každý účastník obdrží dotazník s otázkami k proběhlé zážitkové akci. Dotazníky mají k sobě přiložen chronologický seznam aktivit, které se odehrály během víkendu. Název každé aktivity je stručně doplněn o stručnou charakteristiku. Dotazník v sobě kombinuje prvky kvalitativní i kvantitativní.

Otázky pro účastníky:

- 1) Charakterizujte akci třemi přídavnými jmény (tedy „jaká“ akce podle vás byla?).
- 2) Napište, který program byl podle Vás nejlepší z celého víkendu a proč (vysvětlete konkrétní důvod – nestačí napsat např. „protože se mi líbil“, „protože byl dobrý“)
- 3) Který program byl podle Vás naopak nejhorší a proč?
- 4) Odnášíte si z celé akce nějakou novou zkušenost? Jakou?
- 5) Pokud by měli organizátoři něco na programu vylepšit do příště, co by to konkrétně bylo a ve které aktivitě?
- 6) Stala se nějaká situace, u které si myslíte, že vedoucí selhali? Jaká to byla? Proč si myslíte, že k selhání došlo?
- 7) Napište ve dvou větách doporučení pro kamaráda, aby na tuto akci mohl také někdy vyrazit.
- 8) Líbila se Vám základna a její okolí?
- 9) Vyrazili byste na takovouto akci znovu?

Otázky pro organizátory:

- 1) Charakterizujte akci třemi přídavnými jmény (tedy „jaká“ akce podle vás byla z pohledu organizátora)
- 2) Nastal při organizaci aktivit nějaký nepříjemný moment? Jaký?
- 3) Která aktivita podle Vás zaujala účastníky nejvíce a která naopak nejméně?
- 4) Došlo u některé z aktivit k selhání organizátorů? U jaké?
- 5) Ohodnoťte jednou větou spolupráci mezi organizátory.
- 6) Jaký program byl podle vás nejlépe vymyšlený, jaký nejhůře?
- 7) Jak hodnotíte vybranou základnu i její okolí?

3 VÝSTUPY ZE ZPĚTNÉ VAZBY A REFLEXÍ K AKTIVITÁM

V rámci hodnocení této akce je užít kvalitativní dotazník a výstup ze zpětné vazby k vybraným aktivitám. S ohledem na preferovanou bezprostřednost reakcí bez delšího časového odstupu byly vybrané aktivity hodnoceny okamžitě po jejich realizaci. K dotazníku byl k dispozici chronologický přehled aktivit s popisky ke každé aktivitě. Dále hodnocení aktivit zážitkové akce probíhalo pomocí strukturovaných diskusí po vybraných aktivitách, v rámci kterých k nim byla realizována reflexe.

Otázky:

- 1) Charakterizujte akci třemi přídavnými jmény (tedy „jaká“ akce podle vás byla?).
- 2) Napište, který program byl podle Vás nejlepší z celého víkendu a proč (vysvětlete konkrétní důvod – nestačí napsat např. „protože se mi líbil“, „protože byl dobrý“)
- 3) Který program byl podle Vás naopak nejhorší a proč?
- 4) Odnášíte si z celé akce nějakou novou zkušenost? Jakou?
- 5) Pokud by měli organizátoři něco na programu vylepšit do příště, co by to konkrétně bylo a ve které aktivitě?
- 6) Stala se nějaká situace, u které si myslíte, že vedoucí selhali? Jaká to byla? Proč si myslíte, že k selhání došlo?
- 7) Napište ve dvou větách doporučení pro kamaráda, aby na tuto akci mohl také někdy vyrazit.
- 8) Líbila se Vám základna a její okolí?
- 9) Vyrazili byste na takovouto akci znovu?

Otázky pro organizátory:

- 1) Charakterizujte akci třemi přídavnými jmény (tedy „jaká“ akce podle vás byla z pohledu organizátora)
- 2) Nastal při organizaci aktivit nějaký nepříjemný moment? Jaký?
- 3) Která aktivita podle Vás zaujala účastníky nejvíce a která naopak nejméně?
- 4) Došlo u některé z aktivit k selhání organizátorů? U jaké?
- 5) Ohodnoťte jednou větou spolupráci mezi organizátory.
- 6) Jaký program byl podle vás nejlépe vymyšlený, jaký nejhůře?
- 7) Jak hodnotíte vybranou základnu i její okolí?

3.1 Páteční aktivity

3.1.1 Hledání čísel

Při dotazování k této aktivitě se vedoucí zaměřovali svými dotazy především na udržení koncentrace účastníků a celkový dojem z aktivity. Většina účastníků ve všech třech skautských oddílech se vyjádřila, že aktivita byla náročná na pozornost (po ukončení zpětné vazby jim bylo sděleno, že průměrný čas plnění zadaného úkolu byl 13 minut). Většina aktivitu vnímala jako zábavnou, v rámci jednotlivých výpovědí několikrát zaznělo hodnocení „dobrý hlavolam“. Asi třetina účastníků už by ale aktivitu nechtěla znovu opakovat pro přílišnou náročnost. Někteří účastníci zde vyzdvihovali neschopnost soustředit se po delší čas při pohledu na stále stejný číselný plánec. Zbylé dvě třetiny na dotaz ohledně opakování aktivity v budoucnu vypověděly, že by v budoucnu chtěly aktivitu vyzkoušet, aby mohly sledovat případný pokrok v rychlosti plnění. Aktivitu by většina účastníků do příště nijak neupravovala. Několik účastníků z každé skupiny vyjádřilo obavu, že úkol je těžko měřitelný, neboť se domnívají, že se při něm dá jednoduše podvádět. Někteří účastníci při aktivitě prožívali stres, zvláště v momentě, kdy viděli, že někteří už odevzdávají vyplněné číselné plány. Organizátoři akce se spíše klonili k tomu, že aktivita byla při svém průběhu vnímána účastníky kladně a všichni účastníci respektovali její pravidla. Pro příště by organizátoři nic neměnili.

3.1.2 Most loupežníků

Přibližně polovina účastníků aktivity ve dvou skupinách uvedla, že aktivitu najednou absolvovalo větší množství hráčů, než jaké by bylo vhodné. Účastníkům zejména vadily dlouhé fronty před mostem, kdy vedoucí museli usměrňovat vstup hráčů na most.

Několikrát bylo v rámci zpětných vazeb zmíněno, že bylo těžké udržet „tichý průběh“ aktivity a někteří hráči jen s obtížemi respektovali pravidlo tichého přesunu po mostě. Někteří účastníci zde vyjadřovali pocit zklamání nad chováním ostatních hráčů, kdy vnímali jejich chování jako „neskautské“, někteří pociťovali vztek a chtěli několikrát „okřiknout“ ostatní hráče. Několika účastníkům z každé skupiny trvalo delší čas, než se jim podařilo rozklíčovat, jak barvy souvisejí s jednotlivými způsoby „oživení“ po vybití loupežníkem, přičemž reflektovali pocit naštvání a zklamání nad nezvládnutím úkolu. U dvou skupin dávali hráči najevo rozmrzelost z neschopnosti vedoucích hru „uřídít“. Dva účastníci ze všech skupin vnímali aktivitu spíše jako zbytečnou a nelíbilo se jim zbytečné „rozkouskování“ cesty k základně, která jim přišla zbytečně zdlouhavá. Do příště by účastníci určitě změnili hru tak, aby ji v jeden moment hrálo o polovinu méně hráčů.

3.1.3 Hledání místa na spaní

Účastníkům se celkově aktivita líbila, nicméně okamžitě po jejím ve všech skupinách požádali organizátory, aby si mohli vyměnit místa na spaní (ve všech třech skupinách jim to bylo povoleno a účastníci projevili radost). Ve všech třech skupinách někteří účastníci vyjádřili nespokojenost s aktivitou a vypověděli, že nápověda k obrázku byla příliš těžká (jednalo se zejména o nápovědy 8., 9. a 18.). Část starších hráčů – skautů dala najevo, že aktivita byla pro ně příliš jednoduchá a očekávali „něco složitějšího“. Více než polovina hráčů jmenovala prožité pocity překvapení a radosti nad originalitou hledání místa na spaní. Do příště by hráči změnili pouze několik nápověd k obrázkům a navrhovali zaměření na jednu konkrétní oblast živočichů (převládaly návrh skupin jako dinosauři, kočkovité šelmy a ryby). Většina účastníků si odnášela ze hry pocit uspokojení nad vyřešeným úkolem. Organizátoři prožívali pocit uspokojení a radosti z celkově dobré atmosféry při hledání míst u všech tří skupin. Někteří z organizátorů prožali pocit radosti, kdy u všech třech skupin skauti pomáhali vlčatům při nesnázích v rámci plnění úkolu.

3.1.4 Večerní čajovna

V rámci putování po stanovištích čajovny většina účastníků vypověděla, že nejvíce zábavné bylo stanoviště se hrou Dobble, nejméně pak s novinovými výstřižky. U hry Dobble hráči pociťovali radost ze zábavné hry a vlčata projevovale pocit nespokojenosti a zklamání, že je herní čas na tomto stanovišti příliš krátký. Část účastníků z kategorie

vlčet měla problém s tvořením asociací na daný článek, stanoviště jim připadalo „divné a nudné“ a „zbytečné“. Skauti zde naopak projevovali pocit zábavy z „množství blbinek, které šlo udělat spojením těch slov“. Dále účastníci zmínili, že jim nevyhovoval herní čas u většiny stanovišť, který jim připadal příliš krátký. Zde někteří účastníci projevili naštvaní a stěží projevovali vůli přesunout se na jiné stanoviště. Skauti litovali krátkého herního času zejména v rámci stanoviště, na kterém pracovali s příběhem Abigail, kde jim bylo líto příliš krátkého času. Někteří účastníci vyjádřili nespokojenost s výsledným pořadím „viníků“ u příběhu Abigail, neboť měli pocit, že „každý měl nějakou vinu“ a nebylo možné tedy žebříček sestavit, skauti zde vyslovili přání pro příště vytvořit „správné řešení úkolu“. Doplnování nedokončeného příběhu bylo pro několik hráčů „trochu nuda“, neboť byli s bajkou již seznámeni ve škole. Z aktivity si účastníci odnášeli pocit zábavy ze stanovišť, skauti projevovali zaujetí příběhem Abigail. Do příště by nejraději účastníci změnili herní čas, aby na některá stanoviště zbylo více času. Účastníci si z aktivity odnášeli pocit radosti a zaujetí její formou – cesta po stanovištích jim připadala netradiční a nová. Organizátoři měli radost zejména z pestrosti složení jednotlivých skupin, kdy plnění každého stanoviště danou skupinou bylo v jejich očích zábavné, legrační a někdy velice překvapivé. Organizátoři si z aktivity odnášeli pocit uspokojení z dobře zorganizované aktivity.

3.2 Sobotní aktivity

3.2.1 Vaření oběda

V rámci zpětné vazby účastníci jako nejčastější negativum jmenovali počáteční chaos při rozdělování jednotlivých kroků. Účastníci ze dvou „kuchařských“ skupin vypověděly, že dlouho nevěděli, jak mají úkol začít plnit, přičemž jim nejvíce dopomohla nápověda vedoucího. Některé provázely z počátku pocit nejistoty nad tím, jak úkol začít. Skauti u dvou skupin projevovali pocit spokojenosti nad tím, že aktivita souvisela s nedávno plněnými úkoly ve skautských stezkách. Jako největší obtíž jmenovali účastníci výrobu závěsu na kotlík, zejména obtížné jim přišlo hledání jimi zvolného materiálu, který nakonec (ve čtyřech skupinách) nenašli a dle nápověd vedoucích vymysleli alternativní řešení. Ve dvou skupinách jmenovali jejich členové jako hlavní potíží konflikt mezi nimi samotnými, kdy skupina předala vedení jednomu z členů, který však svou roli nezvládl. Zde někteří pociťovali naštvaní nad neschopností vedoucího skupiny a nejraději by

skupinu řídili sami. Účastníci z pěti skupin uvedli, že neměli žádného „šéfa“ skupiny, který by přímo rozděloval práci a skupina pracovala s „několika šéfy“. Ve všech případech skupin byl pomyslným „vedoucím“ skupiny skaut. Několik skupin rovněž vypovědělo, že by úkol nebyli schopni dokončit bez občasné pomoci vedoucích, nebo ostatních členů jiné skupiny. Jako velké pozitivum někteří účastníci uvedli pocit radosti z možnosti vaření v kotlíku na ohništi, které ještě nikdy nezkoušeli. Skauti ze tří skupin vnímali úkol jako vysoce náročný a obtížně se vypořádávali s funkcí šéfa skupiny, kterou neradi přijímali. Úkol pro některá vlčata znamenal vystoupení z komfortní zóny. Jedna ze skupin vyslovila přání, aby do příště byl vedoucí skupiny jmenován vedoucími, aby tak bylo zabráněno možným konfliktům. Z aktivity si účastníci většiny skupin odnášeli pocit uspokojení nad splněným úkolem a vlastním výtvozem, který mohli sníst. Do příště by účastníci zadání aktivity neměnili. Někteří organizátoři uvedli, že u několika skupin pociťovali zklamání, že i přes předchozí přípravu v oddíle si dvě skupiny poradily s úkolem spíše s většími obtížemi. Vedoucí by do příště uvítali jasné nastavení pravidel nakolik mohou pomáhat a radit skupinám.

3.2.2 Loupežnické studánky

Tuto aktivitu hodnotili účastníci jakožto celek pozitivně. Některým skautům a vlčatům vadilo zejména běhání pro jednotlivé indicie, přibližně polovině z nich pak „náročná“ cesta do penzionu Lázníčky pro úryvek mapy. Několik účastníků (vlčat i skautů) vypovědělo, že princip hry pochopili až v jejím průběhu po prvních deseti minutách, přičemž někteří se museli často doptávat vedoucího na výchozím stanovišti. Množství pravidel některým účastníkům přišlo značně velké, pro některé příliš náročné na pozornost při vysvětlování. Třetina týmů se vyjádřila, že sestavování tajného hesla prováděl pouze zapisovatel, ostatní hráči působili pouze jako nosiči. Zde někteří členové týmů projevovali zklamání, že díky přístupu vedoucího skupiny neměli možnost ovlivňovat průběh sestavování tajného hesla. Ve třech skupinách vlčata vypověděla, že se účastnila hry spíše pod přímým vedením skautů a neměla možnost ovlivnit taktiku skupiny, kdy za ně skauti „všechno rozhodli“. Několik vlčat vnímalo aktivitu jako extrémně náročnou, přičemž plížení se pro indicie je nebavilo. Po splnění úkolu skupiny prožívaly radost nad výsledkem skupiny a pocit uspokojení. Několik účastníků navrhlo změnu pravidel tak, že by existovala možnost loupežníky ve hře dočasně „vybít“ a získat

tím indicie rychleji. Z aktivity si někteří účastníci odnesli pocit „překonání sebe sama“ a nadšení z akční hry. Organizátoři byli většinou spokojeni s průběhem hry a měli radost z akčního přístupu a týmové sebranosti některých skupin.

3.2.3 Cesta po citátech

Skauti tuto aktivitu vnímali jako „hodně povedenou“, několik z nich při zpětných vazbách odcitovalo vybrané citáty, které se jim líbily. Asi třetina skautů kladně hodnotila atmosféru aktivity, zejména nasvícení svíčkami. Představování citátů přišlo několika skautům velice zdouhavé. Pro část vlčat byla aktivita „moc dlouhá“. Několik z nich vypovědělo, že se bálo při svíčkách a ocenila, že byli v průběhu aktivity přítomni vedoucí. Několik vlčat vnímalo po aktivitě (i v průběhu zpětné vazby) pocit únavy a nedokázalo se soustředit. Většinové hodnocení této aktivity ze strany vlčat bylo kladně, avšak některá by preferovala pro příště spíše aktivnější způsob hry (více běhání, vybíjení atp.). Účastníci si odnášeli pocit tajemna, dobré atmosféry a mimořádného zážitku. Organizátoři byli nadšení z atmosféry, kterou se podařilo udržet i přes velkou „živelnost“ některých účastníků. Pro příště organizátoři navrhovali vytvoření tematického rámce pro tuto aktivitu a rozmístění stanovišť do nějakého optického tvaru (jmenovali zde tvar skautské lilie, pravidelný kruh a hvězdu).

3.3 Výstup z dotazníků k zážitkové akci dle účastníků a dle organizátorů

Účastníci u první otázky volili nejčastěji přídavná jména „dobrá“, „suprová“, „skvělá“, „zábavná“ a „hustá“, v několika případech se objevilo „náročná“. V několika případech nešlo o přídavná jména z důvodů nepochopení, nebo špatného přečtení zadání otázky. Jako nejoblíbenější program nejčastěji účastníci volili Loupežnické studánky a cestu po citátech. U první jmenované účastníci uváděli nejčastěji že byla „akční“, nebyla pořád „jen o povídání“, u druhé zmiňovali účastníci nejvíce atmosféru samotné aktivity. Nejhorším programem byl podle účastníků *Most loupežníků*, pro některé *Cesta po citátech*, *Most loupežníků* zejména z důvodů velké fronty a čekání u mostu u prvního jmenovaného a z důvodů únavy účastníků u druhého. V několika případech účastníci zmínili i *Vaření oběda*, kdy se jim nelíbilo zejména „hádání se“ v týmu. Jako novou zkušenost si nejčastěji účastníci odváželi „umění vařit v kotlíku“, „zajímavé citáty“ a možnost „povídat si s kamarády o knížkách“. Do příště by, dle účastníků, měli organizátoři vylepšit zejména pravidla k *Loupežnickým studánkám* – aby bylo možné

loupežníky „vybíjet“, „zkrátit některé hry“ (zde se objevovala *Cesta po citátech*) a u *Mostu loupežníků* (zde zejména zmiňovali fronty, předbíhání a hluk při aktivitě). Dvě třetiny účastníků k této otázce napsaly „nic“. Podle většiny účastníků vedoucí při organizování aktivit neselhali a nic jim nebylo vytčeno. V několika případech účastníci uvedli organizační chaos při aktivitě *Most loupežníků*. Za selháním organizátorů tito viděli dezorientaci vedoucích při aktivitě („nevěděli, co mají dělat, bylo tam moc lidí“). Doporučení kamarádovi většina účastníků pojala jako krátkou zprávu. Nejčastěji se v odpovědích objevovaly různé obměny zprávy „Pojeď. Je to super.“ nebo „Máme dobrý hry, pojeď.“. Prostředí základny vnímali účastníci jako „krásný“, „super“, „hustý“, „pěkný“ a „moc pěkný“, ve dvou případech se objevila zmínka „málo místa na spaní“. Na otázku, zda by účastníci vyrazili na tuto akci znovu odpověděli všichni účastníci kladně („jo“, „určitě ano“ „ano“). Z akce si účastníci odnášeli nové zkušenosti s vařením v přírodních podmínkách („umím uvařit guláš v kotlíku“), pocit spokojenosti ze „super atmosféry“ (*Cesta po citátech*) a nalezení nového životního motta (tamtéž). Někteří rovněž uvedli „baví mě číst mojí knížku“ a zkušenost setkání se s zajímavým příběhem.

Z pohledu organizátorů byla akce nejčastěji „dobrá“, „dobře připravená“, „náročná“, „únavná“ a „hezká“. Ve dvou organizačních týmech nastaly neshody zejména při sdělování návodů k různým aktivitám, kdy se organizátoři nemohli shodnout, na kolik budou pomáhat týmům při *Vaření oběda*. V jednom z týmů došlo ke konfliktu, kdy jeden z organizátorů osočil jiného z „nedodržování atmosféry“ při *Cestě po citátech*. Jiná zmiňovaná kolize nastala při organizaci *Loupežnických studánek*, kdy si organizátor vyložil roli loupežníka jako „pohyblivého vybíječe“. Spolupráce mezi organizátory byla hodnocena jako „dobrá“, „kvalitní“, „super“, „příjemná“. V jednom z oddílů pak uvedli spolupráci jako „náročnou“ a „namáhavou“, kdy v poznámce několik organizátorů z tohoto oddílu uvedlo, že nejsou zvyklí plánovat aktivity „takhle detailně“. Nejlépe vymyšlenými programy byly podle organizátorů *Loupežnické studánky* a *Cesta po citátech*. Zde zejména organizátoři kladně hodnotili propracovanost aktivit a jejich „přesah“ mimo „herní náplň“. Dále organizátoři ocenili snahu vytvořit „originální a zábavné“ budíčky a rozcvičky, které rádi zopakují na letních táborech. Jako „nejslabší“ aktivitu vnímali organizátoři *Most loupežníků*, kdy hra byla, podle většiny názorů, zvolena pro příliš mnoho účastníků naráz a nebylo tak možné, aby probíhala „hladce“.

Základnu i její okolí popsali organizátoři slovy „nádherná“, „super klasika“, „fajn jako vždycky“, někteří se zmínili, že základna byla pro zážitkovou akci dobře vybrána (všechny tři oddíly zde svůj víkend realizovaly). Organizátoři si z akce odnesli zkušenost s organizováním „propracované a detailně naplánované akce“, s „krásnou atmosférou“ při *Cestě po citátech* a „zajímavě udělanou strategií“ při *Loupežnických studánkách*. Organizátoři si rovněž odnášejí zkušenost z práce s tématem čtení textů v oddíle a zkušenost „práce s reflexí“.

ZÁVĚR

Náplní této diplomové práce byla realizace a následné zhodnocení zážitkové víkendové akce. Zážitková akce byla v rozmezí tří měsíců realizována se třemi skautskými oddíly na základně Švýcarský dům v Terčině údolí. Z technického hlediska v žádném z případů týmy organizátorů nemuseli čelit zásadním nepříjemným situacím. Základní zadání akce ohledně počtu účastníků bylo oddíly vyplněno ve dvou případech, přičemž v případě třetím se jednalo o menší počet účastníků (z plánovaných deseti vlčat a deseti skautů dva skauti chyběli). Na celé akci se vždy u všech oddílů podílel předepsaný minimální počet organizátorů, který však bylo u jednoho oddílu potřeba doplnit z řad jiných skautských oddílů v Českých Budějovicích. Z hlediska samotných cílů stanovených pro organizátory se fakticky podařilo naplnit všechny tyto cíle. Každý účastník si tak dle stanovených cílů vyzkoušel praktickou práci se všemi druhy textů ve všech funkčních stylech, a to jak samostatně, tak i v rámci skupinové práce. V rámci čtenářské aktivity v průběhu odpoledního sobotního výletu do okolí a *Cesty po citátech* všichni účastníci naplnili cíl interpretace přečteného textu ostatním účastníkům. Z cílů pro organizátory se podařilo naplnit oba stanovené. Organizátoři byli schopni vyjmenovat nově nabyté praktické zkušenosti z víkendové akce a „pozitivně naladění“ pro další skautskou činnost. S výše uvedeným je rovněž v souladu naplnění vize akce, kdy většina účastníků i organizátorů odjížděla z akce s pocitem kvalitní prožití a kvalitně zorganizované smysluplné akce.

Téma rozvoje čtenářské gramotnosti u skautských oddílů může být nadále rozvíjeno po praktické stránce v rámci vytváření dalších zážitkových programů pro všechny skautské věkové kategorie. Rozvíjení tohoto tématu je žádoucí zejména s ohledem na kvalitní produkci dostupné české skautské literatury. Přístup ke skautské literatuře tak může být podnícen právě v rámci zážitkového skautského programu. Zařazením aktivit pro vytváření nových a prohlubování stávajících čtenářských dovedností a znalostí vzniká i mezioborová propojenost mezi školním prostředím a prostředím volnočasových aktivit. Zde je možno čerpat výhody zejména z „nenucenosti“ čtenářských aktivit, kdy jsou znalosti a dovednosti nabyté ve školním prostředí uváděny do praxe, která je svým kontextem pro daného jedince příjemná a stimulující.

SEZNAM ZDROJŮ INFORMACÍ

- 13. oddíl *Modrá Hvězda* (2020). *Gilwellský kruh*. Dostupné z: <https://trinactkacb.webnode.cz/skautskeinfo/> (2020).
- Adamcová, M., & Sýkorová, P. (2019). *O stezce skautů a skautek*. Praha: TDC.
- Altmanová, J. a kol. (2011). *Čtenářská gramotnost ve výuce: metodická příručka*. Praha: NÚV.
- Baden-Powell, R. (2006). *Na pomoc skautským vůdcům*. Praha: TDC.
- Baden-Powell, R. (2007). *Skauting pro chlapce*. Praha: Junák - svaz skautů a skautek ČR.
- Břicháček, V. (1998). *Skautskou stezkou*. Praha: TDC.
- Citáty slavných osobností. (2020). In *Citáty.net: Citáty slavných osobností*. <https://citaty.net/autori/>
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *O štěstí a smyslu života*. Praha: Lidové noviny.
- D. von. (1997). *Slepičí polévka pro duši: vyprávěnky a recepty pro potěchu nejen duše, ale i těla*. New York: Columbus.
- Dobble (2008). *Jak hrát Dobble? Studna*. Dostupné z: https://dobble.cz/jak_hrat_dobble.html.
- Doležalová, J. (2014). *Čtenářská gramotnost: Práce s textovými informacemi napříč kurikulem*. Hradec Králové: Gaudeamus.
- E. T. Seton Institute. (2018). *Biography*. Dostupné z: [Etsetoninstitute.org](http://etsetoninstitute.org) (2020).
- Fanderlík, V. (2015). *Listy Jurovi*. Praha: TDC.
- Foglar, J. (1991). *Kronika Ztracené stopy*. Praha: Naše vojsko.
- Geocaching. org. (2007). *Ohnivý Pes - multicash*. Dostupné z: https://www.geocaching.com/geocache/GC179CQ_ohnivy-pes-fire-dog?guid=33ac802d-c6af-4732-963e-d17bb4b947b7
- Holíková, J. (2010). Čtenářská gramotnost českých dětí je alarmující. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/ministerstvo/novinar/ctenarska-gramotnost-ceskych-deti-je-alarmujici-1>
- Horská, V. (2009). *Koučování ve školní praxi*. Praha: Grada.
- Idos. cz (2020). *Bus 320520 17*. Dostupné z: <https://idos.idnes.cz/vlakyautobusymhdvse/spojeni/vysledky/?date=10.05.2>

020&time=15:00&f=%C4%8Cesk%C3%A9%20Bud%C4%9Bjovice&fc=1&t=Nov%C3%A9%20Hrady,%C3%9Adol%C3%AD;%20okres%20%C4%8Cesk%C3%A9%20Bud%C4%9Bjovice&tc=200003.

- Idos.cz (2020). *Bus 320510 14.* Dostupné z: <https://idos.idnes.cz/vlakyautobusymhdvse/spojeni/vysledky/?date=10.05.2020&time=12:00&f=Nov%C3%A9%20Hrady,%C3%9Adol%C3%AD;%20okres%20%C4%8Cesk%C3%A9%20Bud%C4%9Bjovice&fc=200003&t=%C4%8Cesk%C3%A9%20Bud%C4%9Bjovice&tc=1>
- Jirásek, I. (2004). *Vymezení pojmu zážitková pedagogika.* In: *Zážitková pedagogika: handouty pro učitele.* Dostupné z: http://pslold.psl.cz/projekt-klicovy-rok/tymoveprojekty/docs/handouty_2013_final.pdf
- Junák - český skaut, z. s. (2018). *Skautské odborky.* Praha: TDC.
- Junák - svaz skautů a skautek ČR (2008). *Cestička světlušek.* Praha: TDC.
- Junák - svaz skautů a skautek ČR (2010). *Stezka vlčat.* Praha: TDC.
- Junák, český skaut, z.s. (2018). *Stezka vlčat.* Praha: TDC.
- KIC Nové Hrady. (2020). *Naučná stezka Terčino údolí: Údolí u Nových Hradů.* Dostupné z: <http://www.kicnovehrady.cz/informacni-centrum/ubytovani/8-informacni-centrum/turistika/pesky/59-naucna-stezka-tercino-udoli>.
- Koubek, P., Palkovská, L., Prchlíková, H., Šafránková, K., & Šlapal, M. Altmanová, J., Hausenblas, O., Hesová, A., & Košťálová, H. (Eds.). (2011). *Čtenářská gramotnost ve výuce: Metodická příručka.* Praha: NÚV.
- Koupil, O. (2010). Numbers: Vyhledávání čísel na plátku. In *Hranostaj: nejen skautské hry.* Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra1590>.
- Kozáková, J., & Kříž, J. (2002). *Vlci a světýlka: pro vlčata, světlušky a žabičky.* Praha: TDC.
- Krčmová, M. (2017). Funkční styl [Online]. In *Czech ency: Nový encyklopedický slovník Češtiny.* Brno: Masarykova univerzita. Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/FUNKČNÍ%20STYL>
- Kupka, M. (2013). *Devět hlavních zásad woodcraftu.* Dostupné z: https://www.woodcraft.cz/index.php?right=filozofie_9zasad&lan=cshttps://www.woodcraft.cz/index.php?right=filozofie_9zasad&lan=cs.

- Kupka, O. (2010). *Stezka vlčat* (4. ed.). Praha: TDC.
- Mapy. cz. (2020). *Vyhledávání a měření trasy Údolí - Švýcarský dům*. Dostupné z: <https://mapy.cz/zakladni?mereni-vz-dalenosti&x=14.7752749&y=48.7872312&z=15&l=0&rm=95AJixRc8aLnfbAGnfehfhNfZIL1fd5fkNIUf10S3ENf6u>.
- Marek, J. (1991). *Po stopách junáckých myšlenek*. České Budějovice: 4. středisko VAVÉHA České budějovice.
- Mareš, J. (1998). *Styly a učení žáků a studentů*. Praha: Portál.
- Nosek, V. a Lešanovský, K. (2001). *Poznámky k vývoji českého skautského slibu*. Praha: Junák – svaz skautů a skautek ČR.
- Odbor pro vzdělávání činovnic a činovníků (2017). *Vůdcovská zkouška*. Praha: TDC.
- Odborná komise pro informační vzdělávání a informační gramotnost na vysokých školách. (2013). *Jak rozumíme informační gramotnosti*. Dostupné z: <https://akvs.cz/wp-content/archiv/ivig/informacni-gramotnost.html>
- Plajner R. (1992). *O junáckém slibu*. In: Lešanovský, K. a Nosek, V. (2001). *Poznámky k vývoji českého skautského slibu*. Praha: Junák – svaz skautů a skautek ČR.
- Potužníková, E., Janotová, Z., & Blažek, R. (2019). *Mezinárodní šetření PISA 2018: Konceptní rámec hodnocení čtenářské gramotnosti*. Dostupné z: https://www.csicr.cz/Csicr/media/Prilohy/PDF_el.publikace/Mezinárodní%20šetření/ID_99_Koncepcni-ramec-PISA-2018_pro_web.pdf.
- Prášil, L. (2015). *Užitečné informace*. Dostupné z: <http://svycarak.vaveha.cz/cs/uzitecne-informace/>
- Prášil, L. (2020). *Bodové instrukce*. Dostupné z: <http://svycarak.vaveha.cz/cs/bodove-instrukce/>
- Prázdninová škola Lipnice (2020). *Zážitková pedagogika: handouty pro učitele*. Dostupné z: http://pslold.psl.cz/projekt-klicovy-rok/tymoveprojekty/docs/handouty_2013_final.pdf.
- Průcha, J., Walterová, E., & Mareš, J. (2013). *Pedagogický slovník*. Praha: Portál.

- Ryvola, J., & Ryvola, M. (2005). *Banka: Make love cosa nostra*. Dostupné z: <http://velkyzpevnik.cz/zpevnik/ryvolove-bratri/banka-make-love-cosa-nostra>.
- Seton, E. T. (1910). *The Boy Scouts of America: Official Handbook*. New York: Doubleday, Page and company.
- Seton, E. T. (2006). *Dva divoši*. Praha: Computer Press.
- Skaut.cz. (2020). *Pro rodiče: věkové kategorie*. Dostupné z: <https://www.skaut.cz/pro-rodice/>
- Skautské časopisy.cz (2020). *Kategorie*. Dostupné z: <https://casopisy.skaut.cz/>.
- Skautský institut (2020). *Metodika – zpětná vazba po aktivitách*. Dostupné z: <https://www.skautskyinstitut.cz/metodika/zpetna-vazba-po-aktivitach/>
- Studenovský, T. (2017). *Rebel s hlavou v oblacích*. Praha: LLM.
- Svatoš, V.; Lebeda P. (2005). *Outdoor trénink*. Praha: Grada Publishing.
- Svojsík, A. (1912). *Základy junáctví*. Praha: České lidové knihkupectví a antikvariát Josef Springer v Praze I.
- Svojsík, A. (1921). *Organizace*. Praha: ČSOS.
- Sýkorová, P. (2015). *Skautská výchovná metoda*. Dostupné z: <https://krizovatka.skaut.cz/oddil/program/dle-vychovných-kategorií/3360-skautska-vychovna-metoda?autologin=1>
- Šmajcl, Z. (2010). *Dva kamarádi*. Nepublikovaný dokument. České Budějovice: Junák – český skaut, z. s., středisko VAVÉHA České Budějovice.
- The Scout's association (2020). *The Scout's promise*. Dostupné z: <https://members.scouts.org.uk/supportresources/958/the-scout-promise?moduleID=10>
- Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně (2017). *Fakulta humanitních studií: kontakty: PhDr. Jana Doležalová, Ph.D.* Dostupné z: <https://fhs.utb.cz/contacts/phdr-jana-dolezalova-ph-d/>.
- Voňková, V. (2014). *Tichou poštou*. Praha: TDC.
- Wagnerová, I. (2008). *Hodnocení a řízení výkonnosti*. Praha: Grada.
- Zoom magazín (2017). *Krokodýlí řeka: Jste morální člověk?* Dostupné z: <https://zoommagazin.iprima.cz/zajimavosti/jste-moralni-clovek-jednoducha-hra-odhali-vase-hodnoty>.

- Žáček, J. (2015). *Ezopovy bajky*. Praha: Slovart.
- Žárská, M. (2007). *Od Exodu ke Svojsíkovu závodu*. Praha: TDC.

SEZNAM PŘÍLOH

1. Příloha č. 1: Harmonogram zážitkové akce - pátek
2. Příloha č. 2: Harmonogram zážitkové akce - sobota
3. Příloha č. 3: Harmonogram zážitkové akce - neděle
4. Příloha č. 4: Novinové výstřižky
5. Příloha č. 5: Ukázka hry Dobble
6. Příloha č. 6: Průvodka
7. Příloha č. 7: Přepadení karavany
8. Příloha č. 8: Recept na guláš
9. Příloha č. 9: Soupis kuchařského vybavení
10. Příloha č. 10: Baterka
11. Příloha č. 11: Vyhláška

Příloha č. 1: Harmonogram zážitkové akce – pátek

PÁTEK	Aktivita	Místo	Pomůcky	Min. poč. ved.
15:00 - 16:30	Sraz organizátorů a nákup potravin	Albert - Mercury centrum	Sepsané nákupní seznamy, 3 nákupní košíky pro 5 vedoucích	6
16:30 - 17:00	Rozdělení potravin do batohů, dobalení batohů	Volné prostranství u výtahu v Mercury centru	Spínací špendlíky, krátké gumové popruhy (pro případ protřžení batohů)	6
17:00 - 17:10	Čekání na autobus a odjezd	Stanoviště 30	Vybrané průkazky se slevou na doparvu pro předložení řidiči	6
17:10 - 17:30	Jízda, volná zábava	X	X	X
17:30 - 17:55	Hledání čísel	Každý na svém sedadle	tužka pro každého účastníka, vytištěné číselné plátky, stopky, tabulka	2
17:55 - 18:00	Sbírání plánek, výstup	po cestě	X	6
18:00 - -18:05	Vyhlášení výsledků z hledání čísel	Autobusová zastávka v Údolí u N. Hradů	tabulka se záznamem časových skóre	2
18:05 - 18:15	Přesun na základnu	Okolo sklárny po odstavném parkovišti	X	X
18:15 - 18:25	Most loupežníků	most přes řeku	3x šátek na zavázání očí, 3x tabulka na krk, 3x krepový papír (různé barvy)	4
18:25 - 19:00	Přesun na základnu		X	X
19:00 - 19:05	Pravidla bezpečnosti	před vstupními dveřmi do základny	X	2
19:05 - 19:15	Hledání místa na spaní	Prostor na spaní	Vytištěné texty s nápovědami a fotografie zvířat	2
19:15 - 19:50	Ubytování a vybalení věcí	Prostor na spaní	X	2
19:50 - 20:10	Společná večeře	Jídelna	Vlastní jídlo z domova	X
20:10 - 21:20	Čajovna	Po celé budově	Každý účastník vlastní přinesenou knihu z domova, karty s popisem aktivit na stanovištích, svíčky, samolepící nadepsané lístečky jmény zvířat, ruční zvonek, troje přesýpací hodiny, kniha jednoho z vedoucích, natištěné pracovní listy	6
21:20 - 21:40	Zakončení dne + závěrečný příběh	Prostor na spaní	Svítilna na čtení textu, připravený text na závěrečný příběh, svíčka ve sklenici	6
21:40	Večerka	X	X	6

X = informace vyplývají z kontextu a není nutné je rozepisovat

Zdroj: Štrobl, 2020.

Příloha č. 2: Harmonogram zážitkové akce – sobota

SOBOTA	Aktivita	Místo	Pomůcky	Min. poč. ved.
7:00 - 7:10	Budíček	Prostor na spaní	Připravený literární text, kytara	2
7:10 - 7:40	Rozcvička + testy	Okolí základny	Karimatka, tištěné texty, hrnec 30l, 5kg brambory, tužky, texty na stanoviště, testy, píšťalka, připínáčky na připevnění textů	6
7:40 - 8:00	Snídaně	Jídelna	X	všichni
8:00 - 8:30	Hygiena, úklid místa na spaní, příprava na nástup v krojích	X	X	všichni
8:30 - 8:45	Nástup v krojích	plocha u stožáru u objektu základny		všichni
8:45 - 9:00	Převlečení z krojů	X	X	všichni
9:00 - 9:50	Útek barev a čtení povídky	Okolí základny - herní prostor - rovinatý (40 x 60 m)	Dva batohy, natištěné povídky pro každého účastníka	4
9:50 - 10:00	Svačina	Schována v okolí základny	Jednotlivé kusy ovoce/sušenek atp., které se dají "schovat" v okolí základny	1
10:00 - 12:30	Vaření oběda	Okolí základny	6x kuchyňské vybavení, suroviny na vaření, recepty, zpráva o přeapadení, seznamy sestavených týmů, vyznačená místa na ohniště, vlastní nůž každého účastníka	všichni
12:30 - 13:05	Oběd	Okolí základny	X	všichni
13:05 - 14:00	Polední klid/vedoucí připravují Loupežnické studánky	uvnitř budovy a v blízkém okolí	X	všichni
14:00 - 15:00	Výlet po okolí + svačina (po cestě)	Předem určená trasa po naučné stezce	V batohu s sebou připravené pomůcky na Odpolední čtení	2
15:00 - 15:45	Odpolední čtení	Remízek u Cuknštejna	Vlastní přinesené knihy z domova, tužka pro každého účastníka, natištěné pracovní listy, podložky na psaní, ruční zvonek	2
15:45 - 16:10	Pokračování výletu - přesun ke Stromu svatebčanů	Předem určená trasa po naučné stezce	X	2
16:10 - 18:10	Loupežnické studánky	Terčíno údolí, vyhrazený úsek	Detailní seznam vypsan u popisu aktivity	6
18:10 - 18:45	Večeře	Jídelna	X	všichni
18:45 - 19:30	Večerní ešusová hra	Jídelna	Jídelní miska ("ešus"), bílé papírové lístky o rozměru 3x7 cm (150 ks), každý účastník svou tužku, jednominutové přesýpací hodiny	2
19:30 - 19:45	Příprava na večerní nástup	X	X	všichni
19:45 - 20:00	Večerní nástup	X	X	všichni
20:00 - 20:10	Převlečení z krojů	X	X	všichni
20:30 - 20:40	Cesta po citátech	Okolí základny	Připravené natištěné citáty (každý 25 ks), sklenice, svíčky,	4
20:40 - 21:15	Posezení u krbu se zpěvem	Jídelna	Přinesené zpěvníky, kytara	6
21:15 - 21:30	Ukládání ke spánku, hygiena	X	X	X
21:30	Večerka	Prostor na spaní	X	všichni

X = informace vyplývají z kontextu a není je nutné zmiňovat

Příloha č. 3: Harmonogram zážitkové akce – neděle

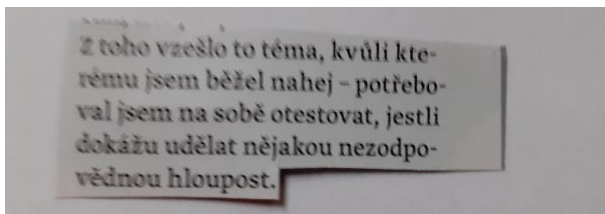
NEDELE	Aktivita	Místo	Pomůcky	Min. poč. ved.
7:30 - 7:40	Budíček	Prostor na spaní	Kytara	2
7:40 - 8:00	Rozcvička	Rovina před budovou, hráz rybníka	X	2
8:00 - 8:20	Snídaně	Jídelna (při teplém počasí venku)	X	6
8:20 - 8:50	Hygiena, příprava na nástup v krojích	X	X	6
8:50 - 9:05	Nástup v krojích	Plocha u stožáru vedle objektu základny	Vlajka ČR, oddílová vlajka	všichni
9:05 - 9:20	Převlečení z krojů	X	X	všichni
9:20 - 10:45	Balení věcí, úklid základny	X	X	všichni
10:45 - 11:30	Zpětná vazba k akci		Vytištěný dotazník pro každého účastníka, vytištěný dotazník pro vedoucí,	všichni
11:30 - 12:00	Oběd	X	X	všichni
12:00 - 12:15	Příprava na odchod	X	X	všichni
12:15 - 12:54	Cesta na autobusovou zastávku	X	X	všichni
12:54 - 14:00	Cesta autobusem do Č. Budějovic	X	X	všichni
14:00 - 14:10	Zakončení akce (oddílový pokřik) a rozchod	X	X	všichni

X = informace vyplývají z kontextu a není je nutné zmiňovat

Zdroj: Štrobl, 2020.

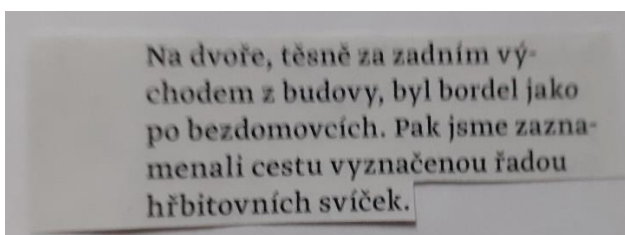
Příloha č. 4: Novinové výstřižky

Výstřižek 1: Rozhovor se spisovatelem Patrikem Hartlem



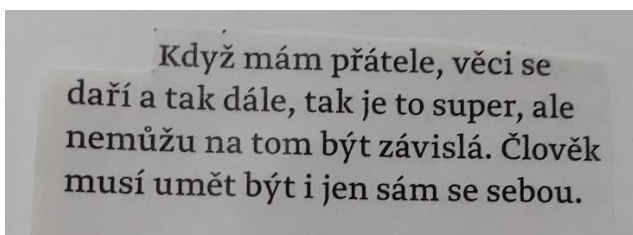
Zdroj: Kadlecová, K. (2019). *Jsem nadšený diletant: nejprodávanější český spisovatel Patrik Hartl*. *Reflex*, 30 (3), 20 – 25.

Výstřižek 2: Článek o pražském domě Klinika, kam se bez oprávnění nastěhovali lidé



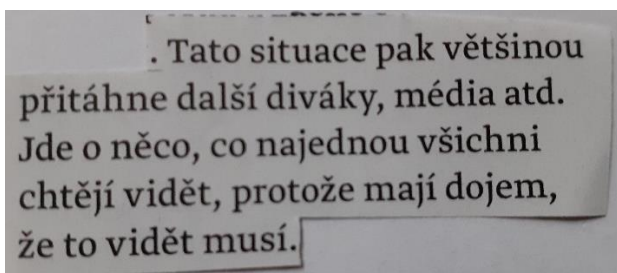
Zdroj: Doležal, J. X. (2019). *Klinika*. *Reflex*, 30 (3), 26 – 31.

Výstřižek 3: Rozhovor s řádovou sestrou



Zdroj: Adámek, O. (2019). *Sestra v akci*. *Reflex*, 30 (3), 36 – 39.

Výstřižek č. 4: Článek o seriálu z produkce Netflixu



Zdroj: Staněk, L. (2019). *Velká hra s nejasným koncem*. *Reflex*, 30 (3), 36 – 39

Příloha č. 5: Ukázka hry Dobble



Zdroj: Prokeš, V. (2010). *Střediskové Dobble*. České Budějovice: 4. středisko VAVÉHA České Budějovice.

Příloha č. 6: Průvodka

Herní průvodka

Pokud jsi řádně splnil stanoviště, přeškrtni obrázek hraběcího páru.

(1.)



(6.)



(2.)



(7.)



(3.)



(8.)



(4.)



(9.)



(5.)



(10.)



Zdroj ilustrace: ZŠ Újezd (2020). *Šlechtic*. Dostupné z: <http://zsujezd.blog.cz/en/gallery/omalovanky/historicke/picture/80968049>.

Zdroj textu: Štrobl, 2020.

Příloha č. 7: Přepadení karavany

Vážení zákazníci,

velice si vážíme toho, že naše společnost může být hlavním dodavatelem Vašich zásob a kuchařských pracovníků. Dnes nad ránem však byla naše karavana přepadena loupežnickou bandou a všichni zranění museli být převezeni do nemocnice. Ačkoliv jsme byli velice vážně zraněni, podařilo se nám ubránit vaše zboží.

Mezi ošetřovanými jsou bohužel také kuchaři. Naše firma se velice omlouvá za způsobené komplikace, ale dnešní oběd musíte zvládnout sami bez naší pomoci. Suroviny a potřebné vybavení naleznete v místě posledního odpočívadla karavany, naproti ostrůvku u Gabrielina rybníka. Kuchyňské vybavení je Vám také k dispozici.

Hodně štěstí přeje Novák a synové, dopravní a kuchařská společnost.



Zdroj ilustrace: Rodina Snirchova a Boučkova (2020). *Formanský vůz*. Dostupné z: <https://www.payne.cz/3xS43787/forman.htm>.

Zdroj textu: Štrobl, 2020.

Příloha č. 8: Recept na guláš

Recept na bramborový guláš

Suroviny

1 ks	cibule
2 ks	klobása
2 lžíce	mletá sladká paprika
0,5 kg	brambory
0,5 lžičky	kmín
2 špetky	mletý pepř
0,5 lžičky	mletá pálivá paprika
2 stroužky	česnek
2 špetky	majoránka
1,5 l	voda
1 lžíce	hladká mouka
2 lžíce	olej



Zeleninu očistíme. Cibuli a česnek nasekáme najemno. Brambory nakrájíme na kostky, klobásu na kolečka.

Na oleji osmahneme nakrájenou klobásu, jakou kdo má rád. Používám naše domácí. Jakmile je klobása trochu osmažená, přidáme nadrobno nakrájenou cibuli a necháme ji zesklivatět. Poté přisypeme sladkou a pálivou mletou papriku, kmín, nadrobno nasekaný česnek a chvíli smažíme, až koření zavoní. Vše zalijeme vodou a přidáme syrové brambory. Bramborový guláš s klobáskou osolíme a vaříme do poloměkka. V trošce studené vody si rozmícháme mouku, aby byla bez hrudek, a guláš zahustíme. Bramborový guláš s klobáskou vaříme dalších 15 minut. Dochutíme pepřem a majoránkou, povaříme ještě 5 minut a můžeme podávat.

Zdroj informací a obrázků

- Bramborový guláš s klobáskou. (2010). In Varení.cz. <https://recepty.vareni.cz/bramborovy-gulas-s-klobaskou/>
- Scout cooking cliparts. In . <http://clipart-library.com/scout-cooking-cliparts.html>

Zdroj receptu: Vaření. Cz (2010). *Bramborový guláš s klobáskou*. Dostupné z: <https://recepty.vareni.cz/bramborovy-gulas-s-klobaskou/>

Zdroj ilustrace: Clipart – library (2020). *Scout cooking cliparts*. Dostupné z: <http://clipart-library.com/scout-cooking-cliparts.html>

Zdroj textu: Štrobl, 2020.

Příloha č. 9: Seznam kuchařského vybavení k aktivitě

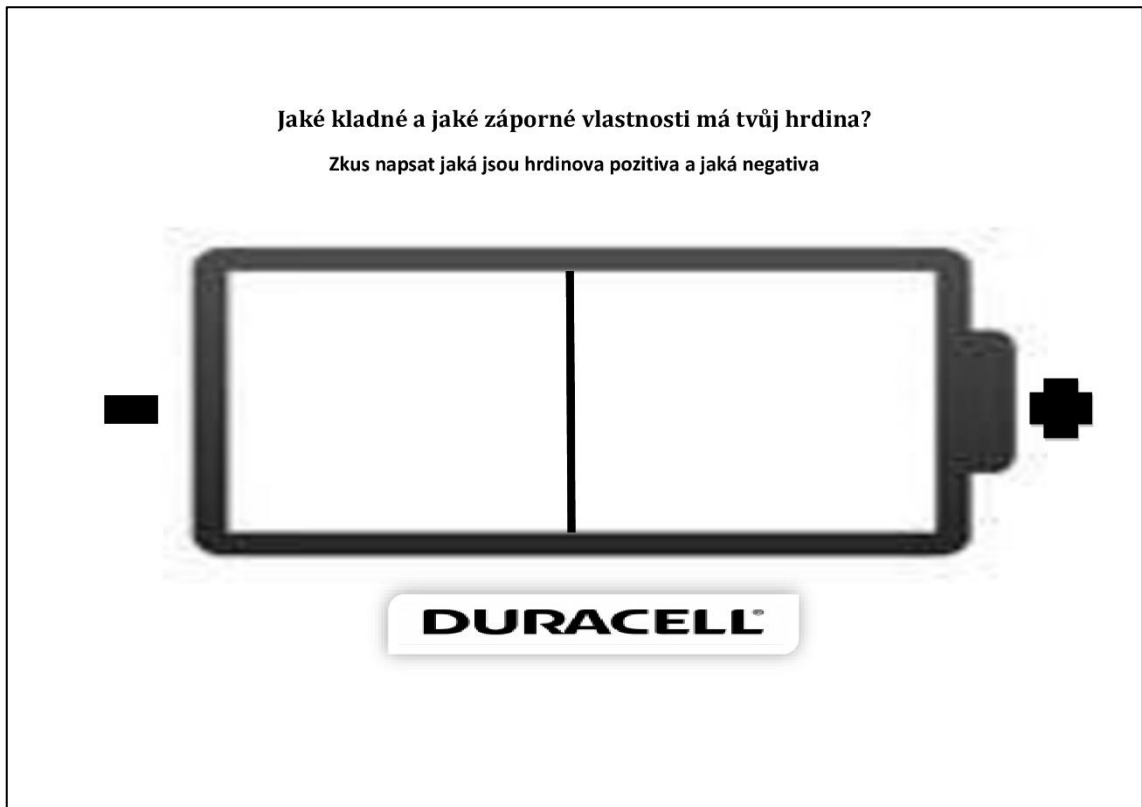
Pro každou skupinu je potřeba přichystat:

- 1x vařečka
- 1x kotlík se závěsem a poklicí
- 2x prkénko kuchyňské

Pro všechny skupiny společně:

- 2x lis na česnek
- 1x kuchyňská váha
- 1x barel s pitnou vodou (40 l)
- 1x naběračka na vodu

Příloha č. 10: Baterka



Zdroj loga: Seek Vector Logo (2020). *Duracell*. Dostupné z: <https://seekvectorlogo.net/duracell-vector-logo-svg/>

Příloha č. 11: Vyhláška



Město Nové hrady

Obecně závazná vyhláška č. 4/2020

O mimořádném rozhodnutí zastupitelstva města ze dne 20. 2. 2020 o mimořádné situaci v lesním porostu Terčina údolí

Čl. 1

Úvodní ustanovení

Tato obecně závazná vyhláška stanovuje způsob řešení mimořádné situace v lesním porostu Terčina údolí týkající se protizákonného pobytu osob páčejících kriminální činnost na pozemku 24/321 (katastr Nové Hradky – Údolí).

Čl. 2

Rozhodnutí o nápravě situace

Ve spolupráci s městskou policií Nové hrady je veřejnost přizvána na pomoc k vysídlení výše zmíněných osob z lesního porostu. Vysídlení bude provedeno pomocí dočasného omezení zdrojů pitné vody, které tyto osoby využívají.

Čl. 3

Způsob nápravy situace

Odměna za pomoc při vysídlování nežádoucích osob bude stanovena na základě množství předaných informací a případné pomoci.

Čl. 4.

Závěrečné ustanovení

Občané pohybující se v okolí výše zmíněného pozemku jsou nabádáni ke zvýšené obezřetnosti.

Vyvěšeno na úřední desce městského úřadu: 4. 2. 2020

K. Buquoy

Starosta

Zdroj ilustrace: Město Nové Hradky (2020). *Nové hrady znak*. In: *Wikipedia.cz* (2020). Dostupné z: https://cs.m.wikipedia.org/wiki/Soubor:Nové_Hradky_znak.png