

STEZKA

Rádele

Stežka pro život



Stežka Rádce

Vydána jako 62. publikace TON - Tajného oddílového nakladatelství
Neprodejný materiál pro potřebu vzdělávání Rádců oddílu Poutníci.

Pro první vydání připravili Pěnkava, Opičák, Bláfa, Pajdák a Mája.

Kontakt na oddíl:

E-mail: info@oddilpoutnici.cz
www.oddilpoutnici.cz

facebook.com/oddil.poutnici
youtube.com/oddilpoutnici
Instagram: @oddilpoutnici

Působíme pod Asociací turistických oddílů mládeže České republiky



ÚVOD

Milý a odvážný Poutníku,

rozhodl ses vydat na Stezku Rádce. Jít po ní je velkou ctí, jen věz, že na ní najdeš i mnoho úskalí. Stezku nespíšeš za rok. Bude vyžadovat mnoho času i sil. Nespěchej. Neusni na vavřínech. Uč se tak, jak cítíš, že je to správné tempo, abys nakonec dosáhl úspěšného cíle. Podaří-li se ti všechny body svým přičiněním zdolat, najdeš niterní štěstí a radost z dobře odvedené práce. Během putování po této Stezce budeš objevovat stále nové obzory na poli vzdělávání a výchovy ostatních. Zakoušej různé přístupy, ověřuj, co ti funguje a bádej nad tím, jak co udělat lépe. Vždyť smyslem Stezky není zkoušet tě. Naopak, ty sám každým krokem na ní zjišťuješ stále nové věci a rozvíjíš tak sebe a zároveň i ostatní.

Jakmile Stezku Rádce splníš, budeš plnohodnotným vedoucím. Ten je schopen garantovat výpravy či mít na starosti nějakou oddílovou oblast, a to zejména ve vztahu k obsahu akcí, vymýšlení programů a dějových linek, nastavování cílů akcí, rámování legendou a ladění aktivit tak, aby dávaly smysl.

Přejeme ti, ať se ti na této Stezce daří, jde ti od ruky i od srdce. Pokud se ti stane, že si s něčím nebudeš vědět rady, neváhej se obrátit na svého Křidelníka či jakéhokoliv jiného vedoucího. Jsme tu pro tebe.

Úvodní rituál




Na Stezku Rádce se na začátku vydáš nejen symbolicky. Na vybrané akci budeš ostatním Poutníkům představen jako Rádce. Poté dostaneš do ruky mapu s vyznačeným místem, kam bude tvým posláním dojít. Rozloučíš se s ostatními Poutníky, kteří ti popřejí mnoho zdaru, a odejdeš jen s krajícem chleba, vodou a poutnickou holí, kterou si sám předem vyřežeš. Bude ti udávat dobrý rytmus chůze. S sebou si vezmeš už jen poutnický zápisník a tužku pro sepsání svých myšlenek.

Během cesty a zejména na místě, kam dojdeš, popřemýšlíš o svém dosavadním a budoucím působení v Poutnicích. Až budeš mít své myšlenky urovnány, navrátíš se. Se svým Křidelníkem vše probereš a společně se připravíte na vrchol rituálu. Následně tě Křidelník uvede před ostatní a ty s hrdostí Poutníkům řekneš, s čím přicházíš. Poté ti pogratulujeme a získáš Glejt Rádce. Ten tě bude opravňovat k plnění Stezky Rádce.

Během putování si odpověz na tyto otázky. Ve své slavnostní řeči ti mohou být dobrým vodítkem pro to, co před ostatními budeš říkat:

- Proč jsem se vydal na Stezku Rádce?
- Co mě láká na tom stát se vedoucím?
- Co chci v oddíle dokázat?
- Jak budu od této chvíle jednat?
- Jaký závazek na sebe zde před Poutníky беру a do kdy ho splním?
- Co jiného chci ostatním ještě vzkázat? Co jsem si uvědomil navíc?

Jak postupovat při plnění Stezky Rádce

1. Stezku plníš u svého Křídelníka. Splnění každého bodu ti odsouhlasí.
2. Křídelník se ti nikam nepodepisuje. Má moc dobrý přehled o tom, co umíš a co ne. Pokud chceš podvádět, prosím, ale ve skutečnosti je to jen o tobě, kolik budeš umět. Ber to jako příležitost a výzvu.
3. Neboj se o jednotlivých bodech vést diskuzi i s jinými vedoucími. Jistě to bude obohacující a věř, že i tvůj Křídelník tě mnohdy pošle za někým dalším.
4. Po splnění každého bodu označeného tužičkou () získáš zkušenosti (XP = experiences). Ty si můžeš libovolnou barvou zakreslit do políček pod nadpisem kapitoly. 1 XP = 1 políčko. Žárovky () označují většinou tipy k vyzkoušení. Vykřičníky () pak důležitá upozornění.
5. Až sesbíráš všechny XP z dané kapitoly, posouváš se do dalšího levelu. Gratulujeme!
6. Jednotlivé body a ani kapitoly není možné přeskačovat. Samozřejmě si můžeš splnit něco s předstihem dle svého zájmu, ale složení zkoušky u daných bodů musí vždy probíhat postupně. Má to svou logiku.
7. Jakmile pokoiš všechny levely, proběhne rozhovor mezi tebou a Křídelníkem o tom, co to pro tebe znamená být vedoucí, jaká bude tvá další role a připraví tě na závěrečný rituál. Na něm složíš poutnický slib, který zní: "Já, (jméno), hrdě a s pokorou na svou čest slibuji, že budu cítit a jednat dle hodnot Poutníků, jak nejlépe dovedu. Vážím si přátelství a Stezkou pro život provázím i ostatní."
8. Během rituálu získáš i Moudrost, kterou po boku ostatních ze splněných Stezek budeš s hrdostí nosit na své kmenové palestině.
9. Od této chvíle jsi plnohodnotný vedoucí. Vydáváš se zároveň na Stezku Vůdce.



KDY JE MOŽNÉ ZAČÍT PLNIT JAKOU PRAXI

LEVELY STEZKY RÁDCE	JAKOU PRAXI MOHU PLNIT
LEVEL 1: ODDÍL POUTNÍCI	Připravit si dílčí hry na akce jako kterýkoli jiný Poutník
LEVEL 2: VÝCHOVA	Schůzky
LEVEL 3: SKUPINY	
LEVEL 4: TRADICE A RITUÁLY	
LEVEL 5: POUTNICKÝ VZDĚLÁVACÍ SYSTÉM	
LEVEL 6: ROLE V ODDÍLE	Jednodenky
LEVEL 7: KAM SI DOJÍT PRO RADU ANEB PODPŮRNÝ SYSTÉM	
LEVEL 8: ODDÍLOVÝ ROK V KOSTCE	
LEVEL 9: AKCE	
LEVEL 10: SYSTÉM OCEŇOVÁNÍ	
LEVEL 11: DIVADLO	Výpravy
LEVEL 12: KROK - DESIGN	
LEVEL 13: BEZPEČNOST	
LEVEL 14: KROK - ZÁKLADY ZDRAVOVĚDY	
LEVEL 15: KOMUNIKACE S RODIČI	Tandemovat etapy v dlouhodobých hrách (táborové etapy, podzimky aj.)
LEVEL 16: REFLEXE JAKO NÁSTROJ K UČENÍ	
LEVEL 17: ZÁKLADY ÚČETNICTVÍ	
LEVEL 18: KROK - PLÁNOVÁNÍ	
LEVEL 19: DRAMATURGIE	
LEVEL 20: DLOUHODOBÁ HRA	
	Garantovat táborové etapy
PLÁNOVÁNÍ DLOUHODOBÉ HRY	Výsledný projekt zakončující Stezku Rádce

OBSAH STEZKY RÁDCE

PRAXE.....	4
LEVEL 1: ODDÍL POUTNÍCI.....	9
LEVEL 2: VÝCHOVA.....	12
LEVEL 3: SKUPINY.....	22
LEVEL 4: TRADICE A RITUÁLY.....	35
LEVEL 5: POUTNICKÝ VZDĚLÁVACÍ SYSTÉM.....	38
LEVEL 6: ROLE V ODDÍLE.....	41
LEVEL 7: KAM SI DOJÍT PRO RADU ANEB PODPŮRNÝ SYSTÉM.....	45
LEVEL 8: ODDÍLOVÝ ROK V KOSTCE.....	50
LEVEL 9: AKCE.....	52
LEVEL 10: SYSTÉM OCEŇOVÁNÍ.....	55
LEVEL 11: DIVADLO.....	58
LEVEL 12: DESIGN.....	65
LEVEL 13: BEZPEČNOST.....	70
LEVEL 14: ZÁKLADY ZDRAVOVĚDY.....	78
LEVEL 15: KOMUNIKACE S RODIČI.....	83
LEVEL 16: REFLEXE JAKO NÁSTROJ K UČENÍ.....	84
LEVEL 17: ZÁKLADY ÚČETNICTVÍ.....	88
LEVEL 18: PLÁNOVÁNÍ.....	90
LEVEL 19: DRAMATURGIE.....	92
LEVEL 20: DLOUHODOBÁ HRA.....	95

PRAXE

Než se pustíš do přípravy plánování kterékoli akce, přečti si vše, co najdeš v levelu 18: plánování. Pomůže ti to vytvořit dobrou akci, přičemž pro tebe bude samotná příprava mnohem jednodušší.

Získej všechny XP

Schůzky	Jednodenky	Výpravy	Vícedenní akce	Dlouhodobá hra
---------	------------	---------	----------------	----------------

1. SCHŮZKY

Pro úspěšné splnění praxe splníš v návaznosti níže uvedené body:

- Jednu schůzku budeš pouze pozorovat a zapišeš si do zápisníku co podstatného vedoucí během schůzky dělal, jak si případně s někým jiným rozdělil úkoly, jak ne/fungovala spolupráce vedoucích a dětí, jak se chovaly jednotlivé děti, co bylo zajímavého na aktivitách, které vedoucí připravil a k čemu sloužily (co si děti z aktivit odnesli kromě zábavy). Případně co dalšího ti přišlo zajímavého a důležitého. Co jsi postřehnul.
- Svůj zápis následně probereš s vedoucím, který schůzku vedl.
- Odvedeš alespoň 2 oddílové schůzky s dopomocí tebou vybraného vedoucího. Pomůže ti říct si, co by se na schůzce mělo stát, co si mají účastníci odnést. Poté připravíš schůzku a vedoucí ti pomůže dopravit aktivity. Následně ti bude na schůzce k ruce.
- Odvedeš 1 schůzku zcela samostatně. Vedoucí bude mít k ruce tvoji přípravu na schůzku a bude se dívat na to, jak si se všim poradíš. Poté ti poskytne zpětnou vazbu. Popovídáte si o tom, co se dařilo, co ne apod.
- Jakmile budeš mít splněnu tuto praxi, můžeš vést i další schůzky.

Fáze schůzky:

- Úvodní setkávání se, zdravíme se všichni poutnickým pozdravem
- Zahájení rituálem (nástup, pozdravení se, sdílení aktuálních dojmů, případně představení nových členů), připomenutí proběhlých akcí (nejlépe, aby děti samy o akci mluvily)
- Aktivity s cíli (naučit se, zasportovat si, pobavit se...)
- Úklid aktivit
- Reflexe klíčových aktivit (Co si z nich odnášíte? Jaký je výsledek vašeho úsilí? Co jste se naučili?)
- Zhodnocení schůzky, připomenutí, co jsme prožili
- Zakončení (informace o dalších akcích, připomenutí důležitých organizačních věcí, rozdání měňáků, ocenění, přání hezkých prázdnin apod.)
- Případné individuální rozhovory s dětmi, pokec, konzultace s rodiči...

Možné časové dotace:

ČINNOST	MINUTY
Úvodní shromažďování se, čekání na opozdilce apod.	5
Nástup	10
Úvodní hra (pro vyblbnutí, vyběhání)	10
Aktivity, které jsou klíčové (děti se z nich něco naučí, něco vytvoří, zaspoutují si, pomohou okolí...)	50
Krátká hra pro zasmání, vyběhání na závěr	10
Úklid aktivit a klubovny	10
Reflexe klíčových aktivit	10
Zhodnocení schůzky	5
Zakončení	10
SUMA	120

Příprava na schůzku a její časová dotace

Co dělám před, na a po schůzce krok za krokem:

1. Zjistím 2 týdny předem, jestli mám schůzku a s kým ji vedu.
2. Nejpozději do týdne udělám první náčrt programu, co bych chtěl zhruba dělat, rozfázování programu.
3. Projdu si přípravu na můj vymyšlený program ještě naposledy v úterý večer.
4. Přijdu na schůzku o 30 minut dříve a připravím si všechny věci, které budu na schůzce potřebovat.
5. Realizuji schůzku.
6. Po odchodu posledního rodiče a dítěte zkontroluji, zda je vše uklizené. Pokud ne, je to můj problém a uklidím to já (zamet, uklidím materiál, umyji nádoby...).
7. Reflektuji proběhlou schůzku s ostatními vedoucími.
8. Zkontroluji, že je v klubovně zhasnuto, zavřena okna a zamčené dveře.
9. Pokud byla schůzka výjimečná, nebo prostě mám chuť o ní dát vědět ostatním, napíšu krátký report na web, do časopisu apod.

Než se pustíš do přípravy jistě skvělé schůzky, je zapotřebí se domluvit s některým z garantů. Odevzdání programu na tvou schůzku je nutné do předcházející neděle, aby garant mohl říct, zda je to vhodné a případně ti poradil s tím, co upravit. Nezapomeň si schůzku dobře naplánovat i s časy aktivit. Neboj se ptát vedoucích co a jak během příprav. Lehko na cvičišti, těžko na bojšti. Neboj se hledat neotřelé aktivity! Nemusíme hrát ty stejné hry a učit se stejné věci. Jistá originalita je vždy na místě. Co umíš? Co rád děláš? Co ostatní naučíš? Jakou novou hru jsi našel a bude ostatní bavit?

Dvanáctero od mistrů

1. Buď sám na srazu včas a to stejné vyžaduj i od ostatních.
2. Neboj se často opakovat pravidla chování i pravidla her.
3. Vždy se po uvedení pravidel zeptej na to, zda je všem vše jasné.
4. Pravidla během hry neměň. Pokud je to nutné, hru pozastav a rozehráj ji znovu.
5. Neboj se děti chválit.
6. Pokud dojde k porušení pravidel, věnuj tomu pozornost před celým oddílem a probejte, co se stalo a jak se to bude řešit dále. Nekárej, hledej důsledky.
7. Využívej rámování v podobě příběhů a legend.
8. Využívej systém vzdělání v oddíle. Pracuj se zkouškami.
9. Neboj se u programů třeba příště na schůzce či na výpravě ověřovat prakticky to, co se děti naučily.
10. Ve větším počtu dětí je dobré je rozdělit na dvě a více skupin, lépe se s nimi pracuje a dávají více pozor. Záleží na aktivitě, kterou realizuješ.
11. Pamatuji, že každá schůzka je jiná. Jde o složení dětí a celkové nálady. Pokud uvidíš, že nestíháš, nic se neděje. Můžeš některou z her vynechat nebo upravit pravidla či čas ještě před zahájením té další.
12. Vždy musíš mít motivaci danou aktivitu realizovat. Když budeš aktivitu uvádět s odporem, selže.

Po realizaci schůzek

Zapiš si do svého zápisníku odpovědi na následující otázky:

Jak jsi spokojen s přípravou na schůzku? Byly zvolené hry vhodné pro účastníky? Jak ti bylo v roli vedoucího? Proč jsi volil zrovna tyto hry? Udělal bys příště něco jinak? Co dalšího si ze schůzky odnášíš?

Jakmile budeš mít toto vypsáno a všechny body z praxí schůzek dokončeny, popovídej si s Křidelníkem o tom všem. Pak si zabarvi bod jako úspěšně zakončený.

JEDNODENKY

- První odvedeš jako tandemista. Spolu s garantem se domluvíte, jak si rozdělíte role a co budete dělat.
- Druhou jednodenku budeš garant ty. Na tobě bude vymyslet, kdy se sejdete, jak si rozdělíte role, odřídíš si vaši poradu a budeš s tandemistou super dvojka.

Před plánováním si vyber vhodný termín, kdy neprobíhá žádná jiná poutnická akce a domluv se se svým Křidelníkem na tom, zda ji odgarantuje on, nebo jiný dospělý. Nezapomeň na to, že mimo víkendů jsou tu i statní svátky, a to je dobrá příležitost pro to mít namísto třídní akce pouze jednodenní.

Zbytek už bude na tobě. Řekni si, co na jednodence budeš dělat, zda se někam pojedete, nebo jestli se půjde pěšky, nebo zda bude na jednom místě (například florbalový zápas v tělocvičně). Poté si všem zapiš do plánu akce. Nejlepší bude využít checklist k akcím, kde si odškrtaš, jestli jsi na něco nezapomněl.

Akci minimálně měsíc předem ohlas a spolu s tím, kdo se stará v oddíle o komunikaci s rodiči, akci zpropaguj.

Až akci odvedeš, napiš si do zápisníku odpovědi na níže uvedené otázky. Pak všem prober s Křidelníkem a následně si zabarví tento bod praxe jako úspěšně splněný.

Jak jsi spokojen s přípravou jednodenky? Byl zvolen vhodný program? Jak ti bylo v roli vedoucího? Proč jsi volil zrovna tyto hry nebo náplň dne? Udělal bys příště něco jinak? Jak se ti spolupracovalo s vedoucími? Co důležitého si z praxe odnášíš?

2. VÝPRAVY

Ke splnění tohoto bodu praxe provedeš následující:

- Realizuješ část výpravy, po dohodě s garantem výpravy se zúčastníš plánování akce. Budeš přítomen na poradě a vezmeš si na starost část dané akce (třeba celé dopoledne, večerní program apod.). Garant ti bude spolu s ostatními oporou a ukáže ti co a jak. Zároveň vše na závěr akce zhodnotíte s ním i s Křidelníkem.
- Následně bude tvým úkolem kompletně připravit výpravu od A do Z. Budeš k sobě mít tandemistu v podobě vedoucího. Ten ti bude oporou, ale pamatuj, že ty budeš v roli šéfa - ty budeš hlídat co a jak a budeš zodpovídat za to, že je vše takové, jaké má být.

Až akci odvedeš, napiš si do zápisníku odpovědi na níže uvedené otázky. Pak všem prober s Křidelníkem a následně si vybarví tento bod praxe jako úspěšně splněný.

Neboj se u Křidelníka požádat o ukázky nějakého checklistu z již proběhlé výpravy. Rád ti vše ukáže a bude pro tebe plánování výpravy snazší.

Jak jsi spokojen s přípravou výpravy? Byl zvolen vhodný program? Jak ti bylo v roli vedoucího? Proč jsi na výpravě volil zrovna takové aktivity, jaké jsi zvolil? Udělal bys příště něco jinak? Jak se ti spolupracovalo s vedoucími? Co důležitého si z praxe odnášíš?

3. VÍCEDENNÍ AKCE

Připravovat program na vícedenní akci je specifické v tom, že na sebe v případě, že je akce rámována, jednotlivé příběhové linie musí více navazovat. Zároveň je obtížnější zajišťovat materiál, kterého bývá více, nakupovat jídlo apod.

Pro splnění praxe tě čeká následující:

- Připrav celý etapový den na táboře (může být i na jiné vícedenní akci po domluvě) s tím, že si den odgarantuješ. Tvým tandemistou bude někdo z vedoucích.
- Do zápisníku si pak odpověz na následující otázky:

Jak jsi spokojen s přípravou své části etapy? Byl zvolen vhodný program? Jak ti bylo v roli vedoucího? Proč jsi volil zrovna tyto hry nebo náplň dne? Udělal by si něco jinak? Jak se ti spolupracovalo s ostatními vedoucími? Co důležitého si z praxe odnášíš?

- Odgarantuj vícedenní akci (v dotaci minimálně 4 dny). Ostatní mohou být do akce zapojeni, měj tandemistu, ale ty jsi šéf a ty hlídáš termíny a zodpovídáš za to, aby vše proběhlo tak, jak má.
- Pro splnění tohoto úkolu se podílej na plánování jídelníčku (vytvoř ho a dej ke kontrole kuchaři).
- Zároveň u této akce budeš zodpovědný za nákup potravin. Osobně se zúčastni nákupu.

Jak jsi spokojen s výsledkem akce? Byl zvolen vhodný program? Jak ti bylo v roli vedoucího? Proč jsi volil zrovna daný program na akci? Udělal bys příště něco jinak? Jak se ti spolupracovalo s ostatními vedoucími? Co důležitého si z praxe odnášíš?

4. PLÁNOVÁNÍ DLOUHODOBÉ HRY

Jako tvůj výsledný projekt shrnující veškeré poznatky ze Stezky Rádce je naplánovat příběhovou linii dlouhodobé hry. Je na tobě, zda si naplánuješ celoroční hru, táborovou hru, nebo celoroční hru, pod kterou táborová spadá. Je dost možné, že tuto hru nakonec v Poutnicích odehrajeme. Dej si na ní záležet, spolupracuj s ostatními. Nech si dát nápady od ostatních, dávej své rozpisy pravidelně číst svému Křidelníkovi i ostatním vedoucím. Téma může být jakékoli, které je pro oddíl vhodné.

A je to!

Praxi máš hotovou a jsi na konci Stezky Rádce. Nezapomeň dokončit případné zbývající teoretické části.

LEVEL 1: ODDÍL POUTNÍCI

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--	--	--	--	--

1) Co to je oddíl? Jak je legislativně ukotven?

Oddíl je z legislativního hlediska právnickou osobou. Jedná se o formu organizace, která se nazývá zapsaný spolek, tedy druh neziskové organizace. To znamená, že vykonává bohulibou, pro občany prospěšnou činnost. Pokud nezisková organizace vydělá nějaké peníze (veřejná sbírka, prodej majetku, prodej služby...), musí je využít pro svou vlastní činnost.

2) Jaký je rozdíl mezi pojmem oddíl a zapsaný spolek?

Zapsaným spolkem může být oddíl i třeba organizace zabývající se právy zvířat či sdružení včelařů. Oddíl je z povahy věci společensky vnímán jako spolek (či jeho část), která se primárně věnuje práci s dětmi a mládeží. Řídí se stanovami, které má buď sám, nebo stanovami hlavního spolku. Konkrétně u Asociace TOM je posláním oddílů „smysluplné naplňování volného času a výchova dětí a mládeže, zejména rozvíjením jejich činnosti na poli turistiky, tábornictví, ochrany přírody, sportovních, kulturních, sociálních a charitativních aktivit“.

3) Jaký je název našeho zapsaného spolku a pod jakou organizaci (hlavní spolek) patříme? Jaké je naše logo, maskot, motto a kdy se používají?

Patříme pod Asociaci turistických oddílů mládeže. Název našeho spolku je Asociace TOM ČR, TOM 21009. V logu (poutnický znak) máme erb a dvě boty s nápisem Poutníci. Maskot je piktogram poutníka. Logo používáme na materiály týkající se oddílu (pamětní lístečky, propagační materiály atd.). Maskota využíváme pro věci na prodej nebo na grafikách, kde nepotřebujeme označit oddíl jakožto organizaci oficiálně.

4) Kde najdeš IČ, co to je a jaká je fakturační adresa? K čemu tyto věci jsou?

IČ je identifikační číslo organizace. Dle tohoto čísla je dohledatelná v obchodním rejstříku pro všechny. Fakturační adresa je uvedena na našem webu <https://oddilpoutnici.cz/kontakt>. Tyto věci je dobré znát pro styk s úřady, pro vystavení faktury (na ubytování, prodej či nákup věcí atd.).

5) Co to znamená, že jsme nezisková organizace?

Neziskovky jsou občanské organizace, které se zabývají vším, co je pro nás důležité. Od zdraví po volný čas. Neziskové organizace do určité míry zastupují roli státu v oblastech, kde stát nemůže nebo nechce zasahovat. Činnost neziskovek zrcadlí rozmanitost české společnosti. Jen těžko lze najít oblast života, které by se některá nevěnovala. Neziskové organizace poskytují dostupné zdravotní a sociální služby, doplňují tradiční vzdělávací systém, starají se o kulturní, sportovní a rekreační vyžití, hájí práva znevýhodněných a řeší veřejné problémy. V roce 2018 bylo v Česku registrováno 141 814 neziskových organizací.

Definice neziskovky

1. Je to organizace

2. Je nezisková nebo zisk nerozdělující
3. Je nezávislá
4. Je samosprávná
5. Je nepovinná

(1) Má určitou institucionalitu, je právním subjektem s určitým stupněm vnitřní organizační struktury.

(2) Vzniklé přebytky jsou využity na hlavní činnost, pro kterou byla neziskovka založena.

(3) Je institucionálně oddělena od vládních institucí – není součástí vládního aparátu ani pověřena výkonem státní moci.

(4) Je schopna řídit svou činnost a vytvářet si organizační strukturu.

(5) Její vznik, činnost a členství v ní jsou založeny na dobrovolné bázi. Takto definované organizace se označují také jako nevládní či nestátní neziskovky.

Neziskové organizace jsou financovány vícezdrojově. Kromě vlastních příjmů jsou financovány z veřejných a soukromých zdrojů. Důležitým příspěvkem je i práce dobrovolníků. Poměry zdrojů financování se mezi jednotlivými neziskovkami liší v závislosti na zvolené strategii. Neziskovka může zisk vytvořit, ale musí ho zpětně použít na výkon své hlavní činnosti.

Na rozdíl od firmy nemůže případný profit rozdělit mezi své zakladatele a řídicí pracovníky. Proto se jí říká neziskovka. Pokud neziskovka čerpá peníze z veřejných zdrojů, podléhá také celé sérii kontrolních mechanismů. Vládní dotace jsou kontrolovány Ministerstvem financí, Nejvyšším kontrolním úřadem či kontrolním orgánem daného ministerstva podle vládních rozpočtových pravidel. Dotace krajů a obcí zase finančními úřady či soukromými auditními orgány podle pravidel krajů a obcí. (zdroj: takovijsme.cz)



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Zapiš si do zápisníku, v čem Poutníci jako nezisková organizace slouží společnosti. Zjisti si, jakým způsobem jsme financováni. Kdo byli za poslední roky naši největší dárci?

6) Jaká rizika naše činnost obnáší? Legislativní, bezpečnostní, psychologická? A která se vztahují na děti a která na vedoucí?

Rizik je celá řada a je dobré je minimalizovat. Vsměs platí pravidlo NK (nebuď kretén). Před realizací jakékoli činnosti je nutné se zamyslet, vyhodnotit, co se může stát, a pak až buď situaci upravit, nebo zahájit. Je nutné dodržovat české zákony, a to zejména ty, které se týkají financí a práce s lidmi. Určitě je dobré se vždy řídit vyhláškou č. 106/2001 Sb. o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti. Dává jasné odpovědi na to, jak mají vypadat standardy akcí. Zároveň dávejme pozor na rizika spojená s psychickými problémy dětí, na psychicky náročné aktivity (zejména útočící na hodnotový systém) či „uniformou vedoucího“, kdy je pro účastníky až příliš dobrým vzorem bez toho, aby situace kriticky vyhodnocovali. Vyvarujme se manipulace s druhými.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Zamysli se nad příklady, kdy může být „uniforma vedoucího“ manipulativní.

Zamysli se nad nevhodnými bezpečnostními opatřeními během různých aktivit. Toto si zapiš do svého zápisníku poté, co to probereš se svým Křídelníkem.

Na závěr si poctivě přečti vyhlášku č. 106/2001 Sb. a prober ji se zdravotníkem.

LEVEL 2: VÝCHOVA

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--	--	--	--	--	--	--

1) Proč má smysl věnovat se výchově? Co výchovou předávám dál?

Jsou různé motivy pro vedení oddílu a každý vedoucí by měl mít jasno v tom proč vlastně v oddíle je. Z jaké pohnutky dobrovolně, bez nároku na honorář, věnuje mnoho energie i času právě oddílu.

Zároveň je dobré si uvědomit, že díky soustavné celoroční činnosti pomáháme dětem tvořit si sociální vazby, naučit se v bezpečném prostředí prohře, zažít své mikrouspěchy. Díky tomu se dítě může začít orientovat ve světě a získat k němu kladný vztah. Jen tak může být následně společensky angažované a prospolečenské. Oddíl působí jistě i preventivně vůči negativním jevům ve společnosti (krádeže, bezduchý čas, pouliční rvačky, drogy...).



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Odpověz si do zápisníku na to, jaká je tvoje motivace vést oddíl.

Zároveň zkus napsat minimálně 5 konkrétních reálných příkladů toho, kdy oddíl pomohl dětem v životě.

2) Jaký je rozdíl mezi vzděláváním a výchovou?

Vzdělání je souhrn znalostí, dovedností a schopností, které lidé získávají prostřednictvím vzdělávání, výuky a studia. V Poutnicích vzděláváme děti pomocí zkoušek, Stezek, Borcovek nebo například i prostřednictvím některých edukačních programů na akcích.

Výchova je cílevědomá, plánovitá a všestranná činnost směřující k přípravě člověka pro jeho společenské úkoly a osobní život. Výchova je celoživotní působení na procesy lidského učení a socializaci s cílem přeměny člověka po všech stránkách, tedy tělesné i duševní. Výchova je zprostředkování znalostí (vzdělání), dovedností a postojů (kompetenci), které jsou přítomny v dané společnosti a které se pokládaly a pokládají za důležité, předat dalším generacím.

Souhrnný pojem pro kombinaci je pedagogika, která zkoumá podstatu, strukturu a zákonitosti výchovy a vzdělávání jako záměrné, cílevědomé a soustavné činnosti formující osobnost člověka v nejrůznějších sférách života společnosti. (zdroj: wikipedia.org)

3) Jaké vzdělání a hodnoty si děti díky naší činnosti odnáší?

Vycházíme z premisy, že veškerá činnost vychází ze 3 základních hodnot oddílu. Jednotlivé dílčí cíle jsou pak podřízené.

Děti si odnášejí nejen pozitivní náhled na svět, vzájemná přátelství, schopnost spolupráce a sebezpečování a vyznat se sám v sobě. Z dovedností pak schopnost pohybovat se v přírodě, používat nejrůznější nářadí, vařit, balit si věci do batohu, jezdit na kole, plavat...

DŮVĚRNÉ VZTAHY

Budujeme pozitivní vztahy založené na důvěře sami k sobě a ke svému okolí na základě otevřenosti a pozitivní zkušenosti. Vkládáme důvěru do jednotlivců s jejich odlišnostmi, které vnímáme jako přirozenou součást. Jsme si vědomi dopadu vlastního jednání, za které přijímáme odpovědnost. Vážíme si lidství, věci i přírody.

RŮST OSOBNOSTI

Každému poskytujeme příležitost pro rozvoj osobnosti díky spolupráci a podpoře při zdolávání osobních i skupinových výzev. Podporujeme demokratické principy a budujeme kladné hodnoty pro současnost i budoucnost. Poznáváme a rozvíjíme osobní kvality, přičemž tempo a hloubka rozvoje jednotlivce záleží na daném člověku.

KVALITA

Naše činnost je rozmanitá, inovativní, neotřelá a překvapivá. Výsledné i průběžné potěšení z programů je důležité pro účastníky i pro organizátory. Propojujeme emoce, rozum i pohyb. Rozvíjíme kompetence důležité pro fungování ve společnosti i praktické dovednosti. A to s vědomím, že vzhledem k rozvoji osobnosti je nejlepší, když řešení problémů nalézají lidé sami. Kvalitu podporujeme otevřeností, průběžným vzděláváním a reflektováním nabytých zkušeností. Komunikujeme mezi sebou i o citlivých věcech a vyjasňujeme si postoje, přičemž ctíme soukromí. Máme vlastní metodiky a bereme si to nejlepší od inspirativních lidí a spolků. Bereme ohled na etiku i ověřená fakta. Nikdy nikoho záměrně neohrožujeme.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Zapiš si do zápisníku alespoň 50 věcí, které díky oddílu může dítě získat.

Pobav se alespoň s 5 vedoucími a zjisti od nich, jak vnímají oddílové hodnoty. Co konkrétně si pod nimi představují?

Popřemýšlej o tom a zapiš si do zápisníku, jak oddílové hodnoty vnímáš ty, v čem jsou podle tebe důležité. K tomu vypiš pár konkrétních příkladů.

4) Co to je neformální (zájmové) vzdělávání a jak se vztahuje tento pojem k našemu oddílu?

Neformální vzdělávání se uskutečňuje mimo školu. Mnohdy najdeš označení zájmové vzdělávání. V našem pojetí je důležité, že stále o vzdělávání jde. Tedy nejsme tu od toho, že si s dětmi jen hrajeme. Hrajeme si, ale víme, jak a proč. Jedná se o organizované výchovně vzdělávací aktivity mimo rámec zavedeného oficiálního školského systému, které zájemcům nabízí záměrný rozvoj životních zkušeností, dovedností a postojů, založených na uceleném systému hodnot. Organizátory jsou sdružení dětí a mládeže a další nestátní neziskové organizace, školská zařízení pro zájmové vzdělávání – především střediska volného času, vzdělávací agentury, kluby, kulturní zařízení a další. My jako nezisková organizace pedagogicky působíme na děti a snažíme se o rozvoj jejich potenciálu co do znalostí, dovedností a postojů. K tomu nám slouží pojmenované oddílové hodnoty: kvalita, růst osobnosti, důvěrné vztahy.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Co ti říká výše vypsany odstavec? Jak se vztahuje k našemu oddílu? Jak ty sám můžeš k výše uvedenému přispět? Popovídej si o tom se svým Křidelníkem.

5) Jakou úlohu hraje neformální vzdělávání co do spolupráce v trojúhelníku rodina - škola - oddíl? Proč klademe důraz na pedocentrický přístup, kde je dítě uvnitř trojúhelníku? Jak konkrétně se to projevuje?

Neformální zájmové vzdělávání (oddíl) doplňuje formální vzdělávání (škola) o důležité sociální dovednosti, znalosti a značně formuje postoje a demokratické smýšlení. V oddíle je mnohem více prostoru pro tyto věci i díky vícedenním akcím, kde je značná míra času pro zakoušení si různých situací oproti striktně vyměřeným vyučovacím hodinám.

Rodina jakožto důležitý výchovný článek zastává kontrolní i aktivní funkci zároveň. Díky spolupráci s rodiči můžeme dosáhnout maximálního užítku pro děti, neboť rodiče jsou schopni z dlouhodobého pohledu reflektovat vhodnost a užitečnost aktivit i naplnění společných velkých cílů.

Klademe důraz na pedocentrický přístup (tj. dítě je ve středu zájmu). Díky tomu můžeme říct, že je pro nás důležité individuálně nastavovat aktivity tak, aby byly pro dítě vhodné a smysluplné co do jeho rozvoje.

Konkrétně se to projevuje například tak, že rodič podá informace o tom, kde vidí u dítěte mezery a naopak. Vytyčí se cíle práce s dítětem a v ideálním případě se spolupracuje se školou. Stejně tak může přijít rodič a uvést, že dítě ve škole nezvládá určité věci. Následně může oddíl zajistit takové aktivity, aby podpořil danou oblast výuky.

6) Jakým způsobem spolupracujeme s rodiči, abychom dosáhli u dítěte společného cíle? Jak můžeme v tomto spolupracovat se školou, byť třeba jen skrz rodiče? A jak přímo se školou?

Základem jsou důvěrné vztahy s rodiči. Zveme je na veřejné akce, poskytujeme naprostou transparentnost v tom, co děláme. Zároveň s nimi probíráme, co a jak se děje před a po akcích. Díky tomu se sami otevírají a v případě potřeby se domlouváme na dalších cílech spolupráce. V případě školy s rodiči můžeme konzultovat výchovné problémy, doporučovat místa, kam se mohou obrátit pro poradenskou, lékařskou či jinou službu, můžeme nabízet podporu vyučujícím (například v podobě odvedení programu, nabídnout přednášku, aktivitu, poslat skrz ně tip na edukativní hru či akci/výstavu apod.). Stejně tak lze nabídnout doučování dítěte. Se školou můžeme spolupracovat při podílení se na veřejných akcích, školních programech či navázat spolupráci v podobě vyvěšování letáčků, vzájemném doporučování a šířením akcí apod. Lze si půjčovat vybavení či prostory. Též je možnost založit oddíl přímo jako "kroužek" školy.

7) Jaké postavení má v oddíle hra a jak nám pomáhá dosáhnout výchovných cílů?

Hru využíváme jako nástroj k tomu, abychom dosáhli vytyčených cílů (naučit se něco, relaxovat, vyběhat se, umět spolupracovat atd.). Hra není samoučelná a dobrý vedoucí si vždy uvědomí, proč jakou aktivitu zařazuje na program.

**TIP:**

Jak poznat dobrou hru a kde brát inspiraci? Tak to nalezneš v kapitole 7, bod 5 - Kde najdu kvalitní zdroje pro přípravu aktivit?

**V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:**

Na 5 jakýchkoli akcích pozoruj jaké hry kdo zvolil. Následně se zeptej k čemu byly určené a co se děti naučily / co získaly. To si napiš do svého zápisníku.

8) Úskalí práce se skupinou při tvorbě programů

Mimo různých pastí, které tě mohou čekat na poli práce s mládeží co do účastnické skupiny, bezpečnosti práce a všeho, co se dozvíš v této Stezce dále, můžeš narazit na své vlastní limity, neznalost a také vůli. Je dobré znát alespoň následující minimum věcí, kterých by ses jako Rádce ani jako vedoucí neměl dopouštět.

Milgramův experiment

V převratném experimentu působil vedoucí projektu záměrně jako autorita. Pod jeho vedením dobrovolníci v roli učitele byli schopni za špatné odpovědi trestat „žáky“ elektřinou až do síly 450 V (kdyby nebyl „žák“ herec, zabilo by ho to). Vybraní dobrovolníci neměly předpoklady k násilnictví. Dostali se do té situace a ta z nich v tu chvíli udělala pachatele zla.

Vyplývá z toho to, že máme „přirozenou bezmoc“ a sklon poslouchat autority. Jako vedoucí mám přirozenou autoritu a musím o tom vědět. Tato „uniforma vedoucího“ může mít neblahý dopad na děti i na ostatní vedoucí.

Experiment Třetí vlna

Experiment chtěl studentům přiblížit zážitkovou formou nástup nacismu. Již po pátém dnu se stalo, že se ze třídního pokusu myšlenka rozletěla po škole a na 200 lidí v uměle vytvořeném hnutí zaplnilo aulu s transparenty a hesly hlásající, že jako hnutí mají za cíl změnit americkou společnost. Očekávajíc nazítrí demonstraci síly v televizi zjistili, že šlo o experiment, kde se chovali stejně jako přívrženci nacismu.

Experiment ukázal, že skupina zásadním způsobem ovlivňuje chování svých členů. Nemusí jít nutně o to, že účastníkům rovnou přinášíme negativní fanatické sklony. Pamatujme na to při hecování dětí. Určitě má svá pozitiva, ale je náš úkol, abychom vycítili, kdy už je do aktivity účastník natlačen skupinou - a v situaci je jen vláčen děním bez možnosti aktivní změny - a není to pro něj dobré. Typicky jde o lanová centra, překonávání se u sportu i u psychicky náročných her co do „odhalování svého nitra“. Zvýšené opatrnosti dbejme i v případě tvorby intimních programů (sexualita, strachy, otázky víry, pocity méněcennosti či třeba téma šikany).

Stanfordský vězeňský experiment

V experimentu bylo vybráno 24 zdravých a psychicky vyrovnaných studentů. Polovina dostala roli vězňů, druhá dozorců. Po pouhých pár dnech - ačkoli byla účast dobrovolná a kdokoli mohl z experimentu kdykoli odejít - došlo k brutálnímu trýznění „vězňů“ ze strany dozorců. Experiment se vymknul kontrole i vedoucímu experimentu

Zimbardovi, který měl (a bylo to špatně) svou roli – ředitele věznice. Nakonec byl experiment na žádost jeho ženy předčasně ukončen.

Zdravý člověk může v krátkém čase velice rychle změnit své chování a dokonce i jednání ve chvíli, kdy je vystaven extrémním podmínkám. Pamatujme na to při tvorbě programů, střídáme aktivity extrémní s klidovými. Dáváme prostor pro odpočinek, zábavu po psychicky náročných aktivitách.

Aschův a Sherifův experiment

Jednalo se o experiment, ve kterém byli jednotlivci vystaveni do role, kdy by měly oponovat větší skupině lidí hlásající jiný názor. V experimentu byla velká převaha najatých lidí, kteří měli pokyny záměrně odpovídat na otázky chybně. Jednotlivec, který byl testovací osobou, se v drtivé většině případů přizpůsobil odpovědím ostatních. Tito jedinci třeba jasně viděli na papíře, že ze třech nabízených svislých čar je jedna z nich o několik centimetrů delší oproti ostatním, ale „dali na názor většiny“ a chybně označili, že největší je jiná z nich – ta, pro kterou hlasovali ostatní. Podobných výsledků dosáhl ještě před Aschem Sherif. Nejprve se odpovědi lišily, ale za krátký čas se víceméně sjednotily, a to až u 70 % lidí! U statisticky významného počtu dětí se toto potvrdilo i v případě, že „najatí“ účastníci s pokyny odpovídat špatně byli roboti. U dospělých naopak toto neprošlo.

Vysvětlení je prosté – konformita (přizpůsobivost) se nám vyplácí, neboť díky ní je snazší cesta pro to být ve skupině oblíbený a zapadat. Druhým důvodem je potřeba mít pravdu a i když jsme si plně jisti, tlak skupiny na nás působí a postupně nás nahlodává. Čím větší pochyby o svém jednání máme, tím rychleji se přizpůsobujeme. Stejně tak ve chvíli, kdy máme názor zásadně opačný od členů skupiny. Ve chvíli, kdy účastníkům řekneme, že je jejich rozhodnutí důležité, míra konformity klesá. Také je závislá na tom, jak velkou autoritu jednotlivec ke skupině cítí, jak je skupina velká (čím větší, tím je člověk přizpůsobivější) a také na tom, jakou roli ve skupině účastník zastává a jaká je její vnitřní struktura a jaká zde panuje kultura.

Z pohledu vedoucích je důležité o tomto vědět, a to zejména když tvoříme aktivity pro nováčky, aktivity, kde se účastníci potýkají se zcela novým tématem či tam, kde potřebujeme, aby skutečně vyjadřovali své názory, dávali na zřetel postoje apod. V případě dětí navíc můžeme být dobrými vychovateli, kteří povedou děti k jejich vlastní jistotě ve světě a schopnosti stát si za svými argumenty. Toto má velký význam s narůstající digitalizací společnosti.

Hawthornský experiment

George Elton Mayo vymyslel projekt, pomocí kterého se snažil nalézt způsob, jak zvýšit efektivitu pracovníků v továrně. Výzkumy byly prováděny prostřednictvím rozhovorů s jednotlivými zaměstnanci i pozorováním skupiny jako celek. Mayo chtěl potvrdit teorii, že se efektivita zvýší se zlepšením pracovních podmínek v továrně. Jako první se zabýval technickými parametry, jako je například změna intenzity osvětlení, odstraňování fyzických překážek na pracovišti a celkově revitalizace pracovní plochy. Zaměřoval se také na hygienické podmínky a zvýšení čistoty na pracovišti. Nakonec Mayo zjistil, že ve chvíli, kdy účastníkům prozradíme, že se jedná o experiment, tak vědomí tohoto ovlivňuje jejich chování nezávisle na tom, zda změníme okolní podmínky.

Z našeho pohledu je dobré vědět, že pokud bude účastník vědět, že ho pozorujeme, může to ovlivňovat jeho chování. Typicky se jedná o pozorovaného maroda, který v době, kdy je na očích zdravotníka, kulhá a v lese je schopen běžet. Stejně tak může negativně (ale i pozitivně) ovlivňovat práci vedoucích i děti kontrola ze strany vedoucího, hlavase, garanta akce... Zkrátka někdy je dobré, aby byli účastníci pod dohledem a jindy se naučí více či vykonají lepší práci tím, že nebudou mít pocit, že jsou pod dohledem.

**TIP:**

Podívej se na filmy: Stanfordský vězeňský experiment, Experimenter, Náš vůdce (Die Welle). Napiš na ně krátkou recenzi do svého zápisníku. Co tě na nich zaujalo?

**V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:**

U každého z daných experimentů si najdi nějaké vysvětlující video na internetu, ať vidíš, jak přesně experiment probíhal. Případně si můžeš přečíst nějaký článek.

9) Deset smrtelných hříchů vedoucího

- 1) **Názorová nekonzistence**
 - a) říkám něco jiného, než si myslím
 - b) dělám něco jiného, než říkám
 - c) protřečím si
 - d) vymlouvám se slovními hříčkami
 - e) dávám jiné instrukce, než jiný vedoucí, napadám ho, záměrně nejednám dle pokynů jiného vedoucího
 - f) mnou nastavená pravidla platí pro ostatní, pro mě ne
- 2) **Nepřebírám zodpovědnost**
 - a) nereaguji na příležitost
 - b) vyhýbám se práci a nepříjemným úkolům
 - c) ponechávám iniciativu na ostatních
 - d) schovávám se za druhé
 - e) nedávám jasná rozhodnutí
 - f) nejsem proaktivní - vezu se na vlně
 - g) nechávám odpracovat věci ostatní a slíznu smetanu za viditelné úkoly
- 3) **Neústupnost, přesvědčení o vlastní pravdě**
 - a) nepřiznávám chybu
 - b) nechci se podívat na jiný úhel pohledu
 - c) pokud s něčím nesouhlasím, říkám, že "je mi to jedno"
 - d) nemám schopnost sebereflexe
- 4) **Svéhlavá sólovost**
 - a) okázalá samostatnost
 - b) odmítání a nepřijímání pomoci
 - c) vyhýbání se spolupráce
 - d) netransparentnost v tom, co dělám (minimálně do doby realizace)
 - e) vykonanou práci pojmenovávám jako „udělal jsem“ oproti „udělali jsme“
- 5) **Manipulace, demagogie**
 - a) předkládám manipulativní argumenty
 - b) vedu zákulisní jednání
 - c) trvám na demagogických postojích

- d) kriticky nehodnotím argumenty ostatních
 - e) pokud svůj názor neumím podložit argumentem, prohlašuji, že „je to jen můj názor“, čímž mu uměle přidávám váhu a působivost
- 6) **Necitlivost, sociální tupost**
- a) necitlivě reaguji na projevy druhých
 - b) zesměšňuji ostatní
 - c) napadám ostatní před skupinou
 - d) narušuji projev / vystupování ostatních (typicky skákání do řeči, rozvinutí jiného tématu ve chvíli, kdy někdo mluví, mluvím při táboráku do zpěvu ostatních...)
 - e) nezajímám se o potřeby druhých
 - f) v emočně vypjatých situacích poukazuji na slabost druhých
 - g) shazuji ostatní namísto řešení konfliktů / problémů
- 7) **Sólový projev, rivalita**
- a) (skrytě) soupeřím o moc
 - b) pracuji jen na/pro sebe
 - c) nepomáhám druhým
 - d) nechci spolupracovat
 - e) vydávám díla za svá, nikoli za celek
- 8) **Sebestřednost, zahledění do sebe**
- a) okázalost vlastního projevu
 - b) naučená, teatrální gesta
 - c) účelový nesouhlas, např. pro vlastní zviditelnění
 - d) nepřijímám zpětnou vazbu, beru ji jako útok
 - e) mám dojem, že věci zvládám nejlépe
 - f) co neovlivňuji, to není dokonalé - mnohdy to nepřijímám
- 9) **Přehnané sebevědomí, nesebekritičnost**
- a) jsem přesvědčen o správnosti vlastních názorů
 - b) nejsem ochotný k diskusi
 - c) nehledím na argumenty ostatních
- 10) **Neprojevují názory**
- a) opakovaně setrvale mlčím
 - b) projevují se jako poslední, pokud vůbec
 - c) projevují se až nuceně, na vyzvání
 - d) nepředkládám a neodkrývám své názory ostatním
 - e) dusím v sobě nespokojenost
 - f) ostatní o mě vědí jen málo

Zdroj (doplněno pro naše potřeby): Radek Hanuš, *Instruktorský slabikář Prázdninové školy Lipnice, 2015*



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Vypiš si poctivě do svého zápisníku (klidně můžeš i jinam, pokud je to pro tebe velice citlivé a zápisník ukazuješ ostatním) vlastnosti, které z výše uvedeného máš. Vypiš si sám za sebe, jakým způsobem budeš pracovat na jejich zlepšení. K tomuto zápisu se opakovaně vracej. S Křidelníkem můžeš tyto věci zkontrolovat – a bude to pro tebe velice prospěšné. Pokud z toho máš obavy, nebude na tebe tlačit. Jde přeci jen o tebe. smyslem úkolu je, aby ses na sebe kriticky podíval a věděl o sobě.

**TIP:**

Pokud máš odvahu, můžeš kohokoli z vedoucích i dětí požádat o zpětnou vazbu na tvé vlastnosti. Bude to pro tebe jistě velice zajímavé. Nech si ji dát písemně!

10. Co ovlivňuje naše smýšlení o ostatních

Řada dojmů, které máme, vychází z předurčenosti člověka na základě soudů, které někdo vyřkl a my si je zafixovali - mnohdy na podvědomé úrovni. Úkolem či odpovědností každého vedoucího je neustále si zvědomovat, zda u něj nedošlo ke zkreslení na základě těchto procesů. Nejčastěji jde o účastníky, kteří jsou označováni pejorativně, není do nich vkládána důvěra. Z druhé strany může jít o bystřejší či pohybově nadanější děti, které jsou postaveny na piedestal. Stejně tak tomu je i ve skupině vedoucích. Tam však pojmenování nemusí být tak jednoznačné a dokonce může být v osobní rovině (skrytá agenda jiného vedoucího). Zejména pozor na soupeřivost u soutěživých či egocentrických lidí, soupeřivost v lásce apod.

Pygmalion efekt

Také někdy označován jako sebenaplnující proroctví či efekt experimentátora. Jedná se o jev, kdy pozitivní očekávání vede k pozitivnímu výsledku. Typicky "slepá" víra v to, že dítě/vedoucí je skvělý, a vše mu jde. Díky tomuto očekávání skutečně může dojít k dobrým výsledkům.

Pozor si však dejme na naše falešné dojmy, kdy očekáváme skvělé výsledky a pak si myslíme, že skvělé jsou, i když tomu tak ve skutečnosti není. K ověření reality nám slouží dobře nastavené pedagogické cíle, které jsou měřitelné.



V roce 1963 provedli Rosenthal a Fode jednu z prvních studií efektů experimentátora. Sdělili studentům psychologie, že každý dostane krysou, kterou má naučit projít bludištěm. Pokud se jí to povede, dostane potravu. Některým studentům řekli, že jejich krysy jsou chytrější a učení jim proto půjde lépe a rychleji, jiným naopak sdělili, že jejich krysy jsou hloupější. Ve skutečnosti byly všechny krysy stejně inteligentní. Když byl později testován jejich výkon při procházení bludištěm, zjistilo se, že krysy, o kterých bylo řečeno, že jsou chytré, se opravdu bludištěm naučily projít o mnoho rychleji. Studenti totiž věřili, že jim učení půjde lépe, tudíž je povzbuzovali, věnovali jim více času, častěji s nimi trénovali a někdy si je i pojmenovali. Druhá skupinka studentů, která věřila, že má hloupější krysy, jim tolik pozornosti a úsilí nevěnovala. (zdroj: Hayesová, N. (2013). *Základy sociální psychologie*. Praha: Portál.)

Předsudek

Předsudek je emočně nabitý a kriticky nezhodnocený úsudek a z něj plynoucí postoj. Předsudek se může týkat sociální skupiny, ale i jednotlivé osoby (např. vedoucí je rodičem informován o vlastnostech dítěte - nekriticky je přijme a chová se podle nich).

Nálepkování

Neodborné a subjektivní štítkování (etiketizování, nálepkování) osobnosti dětí i dospělých (např. lenoch, rváč, sociál, zbohatlík, blbec, neschopák, šikula, zodpovědný), které často stigmatizuje postižené jedince a může v některých případech vést i k rozvoji nálepkovaného závadového nebo poruchového chování a prožívání. Je nesmírně těžké opět vybudovat své postavení ve chvíli, kdy je jedinec označen s jistotou - a zejména od autority - za někoho,

kdo... Typicky se jedná o věty typu: "On je vždycky takový..." "No jo, to ona je zmatkářka." "Neumí se nikdy rozhodnout." "Klasika. Ten nedodává věci včas." "Horká hlava." "Ten je jasnej. Velký řeči a nic z toho."

Pro podporu jednotlivců je důležité podávat konstruktivní zpětnou vazbu, reflektovat situace, delegovat a následně vyžadovat, případně kriticky zhodnotit spolu s daným člověkem, zda je pro daný úkol vhodný. Měli bychom se však vyvarovat soudům, které předem zařazují člověka do směru jeho chování/jednání. Zejména s ohledem na působení okolí na jedince je velice pravděpodobné, že důsledkem bude předurčení daného člověka k tomu, aby se proroctví v podobě nálepky potvrdilo. V důsledku to bude znamenat zacyklení, které u daného člověka bude vyžadovat značnou vůli a osobní výkon k tomu aby své chování proměnil a zároveň přesvědčil ostatní o tom, že již jedná zcela jinak. Než nálepkou skupina sejme, bude to trvat poměrně dlouho a bude záležet na vyspělosti skupiny.

Afiliace

Jedná se o tendenci lidí vyhledávat společnost druhých bez ohledu na pocity vůči nim. Teorie sociálního srovnávání Leona Festingera vysvětluje afiliaci snahou o vzájemné porovnání vlastních předností, nedostatků, síly a slabosti. Shavera a Klinnert (1982) na základě svého výzkumu tvrdí, že tendence vyhledávat při úzkosti další lidi je podporována zejména potřebou získat další informace o hrozbě.

Pro naši práci je důležité vědět, že při programech zaměřených na nepříjemné pocity, na nejistotu, strach apod. je snesitelnější zažívat je ve skupině. Zejména u mladších školního věku je společnost druhých značným sejmutím pocitů úzkosti. To může být patrné například při aktivitách typu cesta nočním lesem, bobřík strachu ve sklepeních, přespání o samotě v jeskyni aj. U starších dětí a dospělých naopak můžeme vědomě pracovat se samotou i v těchto případech. Vždy je to na individuální posouzení účastníků, pojmenování pedagogického cíle a určitě nesmíme zapomenout na následnou reflexi. Jistě musí platit pravidlo STOP.



Schachter (1959) v experimentu zkoumal vztah afiliace a strachu. Nechal účastníky experimentu čekat na nepříjemné elektrické šoky a dal jim na výběr mezi čekáním o samotě nebo s ostatními. Probandi si ve dvojnásobně vyšší míře ve srovnání s kontrolní skupinou vybírali možnost čekání společně s ostatními. Návazné experimenty potvrdily, že tendence úzkostných lidí pobývat s ostatními vede k redukci úzkosti. Zdroj: [https://wikisofia.cz/wiki/Afiliace_\(socij%C3%A1ln%C3%AD_psychologie\)](https://wikisofia.cz/wiki/Afiliace_(socij%C3%A1ln%C3%AD_psychologie))

Efekt rámování

Ukazuje na to, jak věci nazveme. Pokud pojmenujeme situaci jako šanci, lidé budou mít tendenci riskovat. Pokud ji pojmenujeme jako riziko, budou spíše zdrženliví. Zřetelným příkladem je marketing casina. Nikdy vám neřekne, že je to riziko ztráty peněz. Naopak bude tvrdit, že máte šanci peníze vyhrát. V oddílové činnosti toto můžeme využít zejména u práce s motivací účastníků k aktivitám či u vedoucích k organizaci činnosti, zavedení nových aktivit, nabídky převzít odpovědnost...

Egocentrické zkreslení

Jedná se o tendenci vnímat a hodnotit sebe, své osobní vlastnosti, chování a jednání v příznivém světle, posuzovat je zaujatě, shovívavěji a pozitivněji než vlastnosti, chování a jednání druhých lidí.



Účastníci studie byli požádáni, aby napsali spravedlivé, nebo nespravedlivé chování – své a druhých. Když psali o spravedlivém chování, měli tendenci začít se slovem „já“, spíše než „ostatní“. Zatímco když psali o nespravedlivém chování „ostatní“ byli na prvním místě. V této studii byl však zjištěn hlavně velký rozdíl mezi pohlavím – ženy v porovnání s muži, si více pamatovali chování ostatních lidí více než svoje.

Skupinová atribuční chyba

Neobjektivní přesvědčení, že vlastnosti člena skupiny reflektují skupinu jako celek, nebo tendence se domnívat, že rozhodnutí skupiny odráží preference členů skupiny, a to i když jsou k dispozici informace, které jasně svědčí o opaku. Toto je dobré mít na paměti ve chvíli, kdy se má skupina jednomyslně shodnout na nějakém východisku. Kdo je výrazný, přebíjí ostatní.

Haló efekt

Haló efekt je založen na **vnějším zjevu a povrchových kritériích**, případně pověsti objektu (dříve obdržených informacích od jiných osob). Je určen centrální vlastností (nejčastěji fyzickým zjevem, expresivními a jinými motorickými projevy nebo verbálním chováním). Lidsky řečeno – dáváme na první dojem, případně předem hodnotíme člověka/situaci dle toho, co jsme o ní již slyšeli bez toho, abychom s ní měli větší zkušenost.



Solomon Asch uspořádal několik experimentů týkajících se haló efektu, ale všechny sledovaly stejný princip. Vytvořil dvě série slov A a B, které obsahovaly stejná slova, ovšem v jiném pořadí, seřazeném ve škále negativní – pozitivní, případně s obměnou jednoho slova. Slova se týkala popisu vlastností osoby, nikoliv fyzického vzhledu. Respondenty rozdělil do dvou skupin, kterým předložil rozdílné série slov, na jejichž základě měli popsat fiktivní osobu. Ti, jejichž série slov začínala negativně, obvykle popisovali osobu jako ošklivou, druhá skupina obvykle jako dobře vypadající. Pokusem Solomon Asch ukázal, jak jednoduchá slova, která se nijak netýkají fyzického vzhledu, mohou ovlivnit naši představu o dané osobě. (zdroj: Webb, D. (n.d.). All-about-psychology.com: Solomon Asch. Retrieved November 10, 2014 from <http://www.all-about-psychology.com/solomon-asch.html>)

Placebo efekt

Jedná se o látku bez přímých účinků na jev, který má léčit, a která je upravená do podoby léku (například zdravotník léčí stesk zázračnou pilulkou - céčkem, lentilkou...). Určitě nemusí jít o fyzické podání „léku“, ale třeba i o formu úkolu, který však na řešení nemá z logiky věci efekt. Například magické ochranné předměty jako ochrana před nočními zvířaty při cestě na noční průchod lesem apod.

LEVEL 3: SKUPINY

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--	--	--	--	--	--

1) S jakými věkovými kategoriemi pracujeme? Jaké jsou jejich potřeby a jaké jsou vhodné programy právě pro ně?

Během akcí pracujeme s různými věkovými kategoriemi. Jednou jde o akci pro veřejnost, jindy o akci pro starší děti, jindy jsou to všichni dohromady, nebo třeba jen vedoucí. Je dobré znát jednotlivé skupiny co do jejich zájmů, abys věděl, na co se v programu zaměřit a jak ho uzpůsobit. Existují určité i limity jednotlivých skupin (jasný příklad: malé dítě nepochopí ironii, důchodce zase nebude pravděpodobně běhat jako laňka).

Školní věk, cca 6–12

Identita v dovednostech – fungují výzvy, pochvaly (ne „jsi šikovný“, ale „udělal jsi to dobře“, „povedlo se ti to“, „funguje to skvěle“).

- hybnou silou je **kompence**
- porovnává se s ostatními
- poprvé se setkává s možnými nepřátelskými autoritami (učitelé, starší děti, vedoucí)
- je třeba **CHVÁLIT**, pokud je za co a posilovat **SEBEJISTOTU**

Dospívání, cca 12–16

Identita v já, to, čemu věřím „ až přehnaný důraz na spravedlnost, egoismus, slepá důvěra ve své názory – nutno dávat důraz na důvěru.

- hybnou silou je **poctivost**
- hledání vlastní identity a nejistota ze své pozice mezi lidmi
- nutno všimnout si dětí, které „již dorostly mezi starší“ a podpořit je ke vstupu do jejich „party starších“
- snaha odlišit se, být zajímaví, výjimeční (vzhledem i chováním – typicky piercingy, změny barvy vlasů, frajeření, porušování zákazů atp.), zároveň ale splývají s vrstevníky, kteří dělají to samé
- nejistota sebe samých, řeší, zda jsou oblíbení, jak je vnímají ostatní
- zásadní je vrstevnická skupina, tu oddíl poskytuje v případě, že vrstevníci neodcházejí (nesmí tam být jediný, v nejhorším případě s pocitem, že vrstevník je vedoucí)
- dospělý se má dospívajícímu poskytnout jako někdo, vůči komu se mohou vymezovat (i když je to nepopulární role), ale zdravě – čili poskytovat prostor pro vlastní iniciativu řešení situací jinak.



Malé dítě se musí spálit o plotnu, aby pochopilo, že je špatně sahat na ni. Dospívajícímu se má poskytnout stejná možnost. Třeba ale překvapí, že najde způsob, který funguje také dobře - třeba rukavice z azbestu.

- dítě je v oddíle, ne u rodičů – tedy odpor je výrazně menší a kolikrát se přeměňuje na zvýšenou aktivitu
- vytváří si vlastní hodnoty, měřítka života



POZOR NA ÚNAVU:

V tomto věku se v těle děje mnoho fyzických i psychických změn a je nutné dát si pozor na věty typu „Takovej veľkej kluk má síly jak hrom. Je jenom linej.“ Když nabízíte dobře motivovaný program a starší dítě řekne, že je unavené, **zbystřete**. Je nutné dlouhodobě nepřetěžovat. To platí zejména pro dlouhodobé akce jako tábor, podzimky apod.

Mladá dospělost, cca 16+

Identita v lásce – jsem to, co miluji (nejen lidsky vztahová láska, ale i třeba vůči svému okolí, přírodě, vlastní tvorbě, přesvědčení apod.)

- pozor na psychické riziko
- rivalita mezi kluky a děvčaty
- soupeření o protějšky
- uvažování jako MÝ namísto JÁ a je schopen něco pro to obětovat
- vhodné posilovat etiku a galantní chování
- vhodné rozebírat intimní život (nejen fyzický – pokud si je vedoucí jistý a věří si, jinak NE, a jen pokud je na to skupina naladěna.)
- pokud selže hledání identity v lásce, člověk se izoluje – neotevře se druhým



Berme témata vážně, citlivě a bez teatrálnosti. „Nikdo není zvědavý na rozebírání sexuálních hrátek svých rodičů. Měl by ale vědět, co to sex je, jak se k tomuto tématu má postavit, jak funguje jeho tělo, co mu je příjemné a co není.“

Srovnání účastníků podle věku

	věk školní	věk dospívání	věk mladé dospělosti
hledají	kamarády, zábavu	skupinu, srovnání, dovednosti	partnera, odpovědi, sebepoznání
mají rádi	akce, boj, noc, dobrodružství, bodování	akce, sport, recese, emoce	rozmanitost, náročnost, úkoly, smysluplnost
nemají rádi	náročné úkoly, přemýšlení	příliš filozofování, příliš náročné úkoly	samoučelnou činnost, bodování
náměty	pohádky, dobrodružné příběhy, indiánky, fantazie, dálky	fantasy světy, historie (akční prvky), tajemno	lidi, vztahy, historie (filozofické prvky), současnost
soutěžení	soutěží rádi, spolupráce jim nejde	radši soutěží, nutnost spolupráce si uvědomují	občas si zasoutěží, ale rádi spolupracují
únavu	malá výdrž, rychlá regenerace	střední výdrž i regenerace	velká výdrž, pomalá regenerace
metafory	nechápu	nechce se jim nad nimi přemýšlet	chápu a mají rádi

Zdroj: Radek Pelánek, Příručka instruktora zážitkových akcí



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Projdí si výše uvedenou tabulku a přečti celý průvodní text. Křídelníkovi zkus popsat věkové kategorie, se kterými se při přípravě programů nejčastěji setkáš. Zkus ke každému věku navrhnout nějakou hru či menší program tak, aby to sedlo co nejlépe. Vše konzultuj se svým Křídelníkem, případně později uprav a až to budeš mít, klidně nějaký program můžeš uvést v praktické části této Stezky.

2) Jaké jsou rozdíly kluků a holek?

Samozřejmě, že každý z nás jsme jiný, ale mnohdy se setkáváme s následujícími věcmi, které často fungují a je dobré je znát. S tím, že jsme ale neustále bdělí a přistupujeme k jednotlivcům individuálně.

Obecně kluci vs. holky

Následující výčet platí pro běžné oddílové děti ve věku cca 6–18 let. Nutno nebrat doslova. Jedná se o většinově platné rysy, které nemusí platit na všechny jednotlivce. Výčty fungují dle genderu, nikoli dle pohlaví.

Chlapci

- autoritou je skupina, nikoli vedoucí
- tmelí se do skupin
- oceňují se tvrdé dovednosti
- možná zvýšená agresivita
- fungují výzvy a překonání

- jsou čitelnější a přímější, než dívky
- mají rádi jasná a striktní pravidla
- tvořivost ocení v konstruktivních hrách
- pozor na sebepřeceňování, neuvědomují si své limity – zvláště když je přítomna ženská společnost
- nejsou starostliví (ani vůči lidem)
- vytahování, poměrování pind'ourů
- perverze
- násilí
- hecovačky
- řeší celek – ne dílčí části
- je patrná ješitnost

Dívky

- autoritou je vedoucí
- tmelí se do dvojic (trojic = „šikana třetí“, nutno hlídat, zda se proměňují role)
- jsou tvořivější
- pečlivost – nemají myšlení out-of-the-box (kreativní řešení problémů, inovativní myšlení, „vidění za roh“...)
- pubertu prožívají dříve = větší intelekt v daném vědce, než chlapci
- více emočně založené
- snaha o uznání méně přímá, ale je vyžadována
- používají finty, které nejsou na první pohled zřejmé
- intrikářství
- sebejistota v kráse
- vyhovují jim volnější pravidla (opět tvořivost)
- vyšší potřeba hygieny
- pozor na fyzické limity – ale i psychické!
- dbají na mezilidské vztahy
- vyšší pud sebezáchovy
- vnímají své okolí
- prohru ve hrách neprožívají tolik špatně



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Pokus se po dobu jedné výpravy či velké akce pozorovat rozdíly výše uvedené. Zapisuj si je tajně do zápisníku. **Nezapisuj si konkrétní jména** - pouze děvče / chlapec, ať je to anonymní. Odhalil jsi něco z toho?

3) Jaké jsou limity u jednotlivých cílových skupin? Fyzické i psychické.

Je třeba si dát pozor na to, že nadšení a výdrž nejsou srovnatelné pojmy. Je třeba průběžně sledovat stav dětí. Ve chvíli, kdy začnou být hromadně protivné i ve chvíli zajímavého programu, můžeme očekávat, že jsou unavení. V případě puberťáků pozor na zdání, že zvládnou vše, když jsou velcí. Naopak u nich občas pozorujeme značnou únavu, která je reálná a umí ji pojmenovat.

Psychické limity mohou být v případě nezpracovaných témat v minulosti či v případě příliš náročného programu po psychické stránce.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Co budeš dělat v případě, že se ti rozbrečí dítě u večerní hry s bubákem představujícím vlastní strachy a přestane s tebou komunikovat – jen brečí? A proč se to stalo? Jaké konkrétní aktivity podle tebe naráží na limity věkových skupin dle bodu č. 1 v kapitole Výchova v této Stezce? Uveď ke každému věku alespoň jednu aktivitu, která nesedí a zdůvodni proč.

4) Jaká mohou být specifika skupin mimo věkové rozložení?

Zájmy (banda fanoušků vlaků, zarputilí matematici...), handicap, mentální vyspělost, rodinné prostředí, vzdělání, ekonomické podmínky...

Smyslem tohoto bodu je uvědomit si, že zkoumáme při přípravě vhodného programu nejen věk účastníků, ale i to, odkud k nám přichází. Jaké jsou jejich zájmy? Co je bude asi bavit? Spíše strategická hra, nebo si chtějí spíše zasportovat? A jaké jsou jejich limity? Ne každý zvládne všechno. Dostatečnou výzvou je pro někoho vylézt na obrovskou skalní stěnu a pro jiného třeba jen na strom.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Uveď specifika práce s tebou vybranými 5 skupinami mimo věkové rozložení a navrhní pro ně do svého zápisníku možné vhodné aktivity. U zkoušky popiš, proč vybíráš zrovna tyto aktivity a jak očekáváš, že na ně budou lidé z tebou pojmenované skupiny reagovat. Jaká jsou rizika aktivity? Co by mohl být problém? Jak na něj budeš případně reagovat?

5) Co to je skupinová dynamika a jak s ní vědomě pracovat?

Vývoj skupiny, jinak též skupinová dynamika je celek, který pojednává o tom, jak se skupina chová v různých fázích akce. Samozřejmě se může stát, že přijde nečekaná událost a skupina se nebude chovat přesně tak, jak vedoucí očekává, zároveň však platí, že když ví, jak a co se teoreticky může dít, je možné naplánovat na akci program tak, aby byl užitečný a nebyl „mimo mísu“.

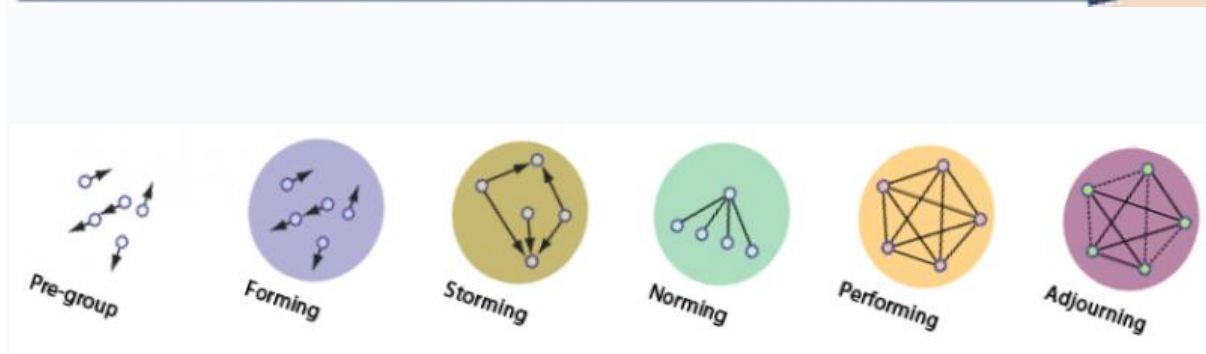
Jak bude skupina fungovat, ovlivňuje vícero faktorů, jako jsou její normy, jak spolu komunikují, jaká je zrovna v rámci skupiny atmosféra, jaké zážitky spolu jednotliví členové mají, jaké jsou výchozí znalosti skupiny co do obsahu akce a podobně. Uvažujeme však v obecnější rovině.

Co ovlivňuje rychlost vývoje skupiny

- Délka akce / předpokládaná doba soudržnosti skupiny (u déletrvajících akcí lze očekávat pomalejší průběh)
- Zda se část lidí ze skupiny zná, nebo je skupina úplně nová
- Míra stresu z činnosti, závažnost situace, závažnost tématu, míra zodpovědnosti
- Zkušenosti členů skupiny s činností
- Osobní sympatie, podobnost zájmů účastníků (srovnej nadšené programátory a skupinu, kde je jeden člen zedník, druhý biomechanik, třetí účetní...)
- Instruktorový tým
- Zvolené aktivity

Obecně se dá říci, že čím více se členové skupiny znají, tím rychleji jsou schopni se domluvit a jednat. Tedy fáze formování může být minimální. Naopak lze očekávat rychlejší bouření se ve skupině, neboť není přítomen počáteční ostych.

Cyklus vývoje skupiny může proběhnout i vícekrát za dobu trvání skupiny. Kupříkladu prohazování role leadera, obětího beránka, prohlubování znalostí o sobě a druhých, fáze bouření (tým vedoucích se během 5 let začne bouřit nejednou, stejně tak se během tábora může měnit třeba role vůdce v herním týmu).



Fáze vývoje skupiny

Skupina neexistuje (pre group)

Jedinec má své osobní cíle, potřeby, očekávání i problémy. Též má skupinové problémy, mnohdy i s některým z členů budoucí skupiny (např. kamarádi ze školy). Před vstupem do skupiny pocítuje často obavy až úzkost. Působení první chvíle je zásadní pro jeho budoucí zapojení se do kolektivu. Je proto vhodné mít zvýšenou pozornost vždy, když přichází nové dítě do oddílu s ohledem na úvod a celkový průběh akce, kam pojedete poprvé.

Formování (forming)

V této chvíli má skupina nejasně vytyčené cíle, nemá vyprofilované přirozené vůdce, účastníci se neznají a mají mezi sebou ostych. Pocíťují zvýšené zábrany k odhalení svého já. Je omezena komunikace - zaměřuje se zejména na povrchní témata. Pokud ve se skupině někdo projevuje, jde zpravidla o velmi málo jedinců. V této fázi má skupina nejpevnější vazby k instruktorům. Pojícím prvkem je téma (pobyt v přírodě, desková hra, soutěž, vzdělávací kurz). Vedoucí skupiny jsou v této fázi často neautentičtí (ranař, narcis, egoista...) a jejich role později zaujme někdo jiný. Je zde velké riziko manipulace ze strany instruktorů i účastníků-manipulátorů.

PROBLÉMY (potřeby k naplnění)

Nejsilnější je potřeba patřit do skupiny, zajistit si "své místo", "fyzicky přežít".

Jednotlivec: "Jak zapadnu?"

Skupina: "Proč tady jsme?"

ÚKOL VEDOUCÍHO

Skupinu **seznámit**, vyjasnit si **očekávání jednotlivců** a stanovit **společný cíl**. **Zjišťujeme informace** o účastnících, které nám sami od sebe či jejich zákonní zástupci nesdělili. Náš úkol je zjistit, jak na tom účastníci jsou a vytipováváme ty, kteří jsou problémoví, dominantní, vůdčí typy a nejslabší (ti, co potřebují podporu od vedoucích nejvíce a od kterých se odvíjí míra psychické či fyzické zátěže na akci).

VHODNÉ AKTIVITY

Na začátku **rituál** - usnadní přechod do "jiné reality", výstup ze všedního života. **Ice-breakery**, které usnadní účastníkům omezit své sociální zábrany. Hry zaměřené na **seznámení se**, zapamatování jmen, povrchní poznání sympatií apod. **NE**zařazujeme hry s vysokou psychickou zátěží.

Bouření (storming)

V této fázi se skupina trochu poznala, ale je patrné **zmatení rolí**. Stále se jednotlivci necítí jako součástí skupiny a snaží se o naplnění **individuálních potřeb**. Jsou zde zpravidla konflikty odvíjející se od nejasnosti způsobu vedení skupiny - ovládnutí jejího směřování, jasnosti přístupu vedení. Mohou dokonce probíhat slovní výpady, účastníci jsou více "otrkani" až nepřátelští. Je zde patrná **soutěživost** a malá míra zapojení. Naopak **emoční bilance** je obrovská.

V této fázi je rozhodování na úrovni **fight or flight**. Tedy rozhodování, zda půjdu tvrdě za svým, či skloním hlavu a vzdám se své dominance. V bouření se často přesouvají problémy skupiny na jednotlivce označovaného jako **obětní beránek** - velice často má vlastnosti, které skupina kryje. Kupříkladu není dostatečně autentická a svaluje vinu na jednotlivce, který je zdrženlivý a tichý. Nebo v kontrastu členové skupiny nemluví o citlivých věcech a svalují vinu na někoho, kdo si bere v diskuzích příliš prostoru. Skupina sama eliminuje jednotlivce, kteří se do skupiny vůbec nehodí. Při špatném zvládnutí skupiny skupinou může nastat šikana.

Během bouření je velmi dobré mít nastavena jasná pravidla diskuzí a být více direktivní.

- Mít jasno kdy kdo může mluvit
- Potírat dojmy a zaměřovat se na pocity ("Myslím si, že máš problém ve vztahu takový a takový." versus "Působí to na mě tak, že máš problém ve vztahu takový a takový.")
- Nehodnotit pocity
- Řešit potřeby skupiny a jednotlivců

PROBLÉMY (potřeby k naplnění)

Nejsilnější potřeba je nacházet autenticitu, své hranice a hranice skupiny. Zároveň potřeba vlastního bezpečí.

Jednotlivec: "Jaká je moje role ve skupině?"

Skupina: "Kdo vede skupinu a kdo dělá co?"

ÚKOL VEDOUCÍHO

Je nutné **podpořit začlenění každého** účastníka do skupiny tak, aby měl ve výsledku svou roli. Připomíná (vyjasňuje) se společný cíl. V této fázi je vedoucí vystaven velké psychické zátěži, kdy musí zvládnout těžký úkol **sjednotit skupinu** i za cenu velkých kompromisů. Skupina "jde proti" a je na něm, aby ustál nastalou situaci a zdárně ji vyřešil k částečné spokojenosti všech.

VHODNÉ AKTIVITY

V této fázi je nutné zařadit hry vedoucí k **prohloubení vzájemné důvěry**. Není možné zařadit hry např. na spolupráci ve chvíli, kdy si jednotlivci nevěří. Spolu s budováním důvěry posilujeme vzájemnou soudržnost. Zároveň je nutné monitorovat, jak se skupina cítí jako celek a zároveň mít zvýšenou pozornost vůči jednotlivcům.

Normování (norming)

V této fázi jsou již **vyvinuté normy** skupiny a můžeme pozorovat **soudržnost**. Vznikají přátelství a **vzájemné závislosti** v podobě **týmových rolí**. Účastníci si uvědomují, že jsou součástí skupiny, což jim napomáhá k dosažení skupinových a ve výsledku i osobních cílů. Často dochází ke sjednocení hodnot a postojů skupiny. Tedy pozorujeme shodu na principech spolupráce. Vytváří se **pravidla** skupinové komunikace.

PROBLÉMY (potřeby k naplnění)

Nejsilnější potřebou je posilování dodržování nepsaných pravidel a ujišťování se v tom, že skupina přijímá své normy (potřeba sounáležitosti a potřeba uznání).

Jednotlivec: "Co ode mne ostatní očekávají?"

Skupina: "Shodujeme se na rolích v týmu a fungujeme jako tým?"

ÚKOL VEDOUCÍHO

Vybudovat kulturu **zpětné vazby** a otevřít prostor pro **řešení otázek a sdělování pocitů**. Zároveň nabízet **možnost zkusit si vést skupinu** i ostatním - typově nevůdčím členům skupiny. Zároveň **sledovat energii skupiny**.

VHODNÉ AKTIVITY

Dobré je zařazovat aktivity, které se zaměřují na nutnost spolupráce - skupina musí zjistit, že jen tak dosáhne maximální síly k řešení problémů.

- Řeka plná krokodýlů (Abigail)
- Den trifiků
- Aktivity založené na hodnotový systém (bývají nejsilnější - viz. Psychické riziko)
- Aktivity na silné a slabé stránky jednotlivce / skupiny

Optimální výkon (performing)

Skupina v ideálním případě dojde ke stavu **synergie**. Je schopna maximálního výkonu, jelikož je v **supportivním a bezpečném prostředí**. Je nezávislá na vedoucím (lektorovi), všichni členové mají **své místo a svou práci**. Je zde velmi rozvinutá koheze (soudržnost). Vztahy jsou stabilizované a dochází k jednotnému řešení problémů. Skupina má zvládnuté modely řešení konfliktů.

PROBLÉMY (potřeby k naplnění)

Nejsilnější potřeba je seberealizace.

Jednotlivec: "Jak se mohu nejlépe zapojit?"

Skupina: "Jsme schopni splnit úkol správně?"

ÚKOL VEDOUCÍHO

Pozorovat události zpozzdálí. Podporovat rozhodování skupiny a podporovat odhodlání k řešení problémů. Zároveň před účastníky stavět náročné výzvy, které vedou k naplňování skupinových i individuálních potřeb. Posuzovat výsledky a oceňovat úspěchy.

VHODNÉ AKTIVITY

Náročné výzvy, aktivity, kde je třeba nejen spolupracovat, ale i **překonávat (se)**. Vhodné jsou hry se **zvýšenou psychickou či fyzickou zátěží**. V případě nenáročných úkolů dojde ke ztrátě motivace a k nuditě. Vrchol emoční bilance by měl přijít zhruba ve třech čtvrtinách akce.

Ukončování (adjourning)

Účastníci zvládli své úkoly, akce končí. Konec akce (zejména 14denních táborů a **dlouhodobých kurzů** pro dospělé) si účastníci začínají uvědomovat zhruba dva dny před odjezdem. Poslední den pozorujeme kriticky rychlé opadnutí zájmu o akci (balení, zájem o dopravu zpět, vyúčtování dluhů, zájem o potvrzení, doklady, fotografie apod.). Dostavuje se též značná míra smutku a objevuje se opět zájem o individuální potřeby.

PROBLÉMY (potřeby k naplnění)

Jednotlivec: "Co bude dál?"

Skupina: "Jak se rozpustíme?"

ÚKOL VEDOUCÍHO

Zvládnout ukončit akci rituálem dříve, než se objeví zájem o všední život následující po skončení akce. Uzavřít akci rituálem, který usnadní přechod do všedního života a zajistí, aby nedošlo k nezdravému přemotivování

s transferem do všedního života. Zajistit bezpečné sdílení emocí a zajistit skupinu před emočním zhroucením. Vrátit účastníky k dořešení neuzavřených situací. Připravit je na život po skončení akce.

VHODNÉ AKTIVITY

Rituál k ukončení akce a snazšímu přechodu do reality všedního dne. Na samotný závěr "zahlazovací" a "rozlučkové" aktivity.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

1. Napiš si do zápisníku několik typů akcí v různé délce, na kterých jsi byl. Například schůzky, jednodenka, výprava, borcovka, podzimky, tábor... Na těchto akcích pozoruj účastnickou skupinu a zaměř se na jednotlivé fáze vývoje skupiny. Zapiš si průběh akce z tohoto pohledu v konkrétních věcech. S Křídelníkem pak prober co byly klíčové momenty, na základě kterých jsi poznal kdy se co ve skupině proměnilo a zda garant akce / vedoucí aktivity reagoval dobře. Co by se případně dalo změnit?
2. Sestav rámcový program 14denního letního tábora tak, aby jednotlivé aktivity byly smysluplně zařazené. Využívej u toho popisy fází skupiny výše. Není nutné vypisovat do detailu hry. Stačí pouze jejich obecně známé názvy či kratičké popisy, aby bylo jasné, co účastníci budou dělat. U zkoušky budeš schopen u každé aktivity říct, proč je plánována zrovna v daný den a ne v jiný.
3. Proč není vhodné zařazovat v první dny a v poslední den tábora psychicky náročné programy?
4. Kdy na víkendové akci zařadíš hlavní aktivitu, kde účastníci musí zvládnout velkou výzvu a následně jsou oceněni například v podobě rituálu, gratulace apod.?
5. Nakresli si do zápisníku časovou osu 3 let. Poté zkus na příkladu oddílu nakreslit, kde očekáváš jednotlivé fáze a napiš k nim proč zrovna tam. Uvažuj o nábořech dětí, táborech, celoroční činnosti... Pokud chceš, vymysli si jednotlivé situace, co mohou během roku nastat.
6. Stejně tak nakresli časovou osu tábora a proved' návrh dle totožných požadavků jako v minulém úkolu.

6) Proč je důležité, aby měla skupina vůdce? Jaký je rozdíl mezi vůdcem skupiny a garantem akce?

Vůdce skupiny je člověk, který ji táhne kupředu. Určuje směr a koriguje nové nápady. Garant akce je ten, který nese kompletní zodpovědnost za akci. Nemusí být však hybatelem situace.

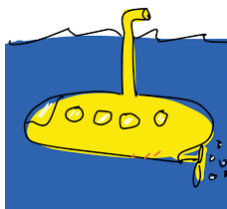
Jsou různé role v různých situacích a společenstvích.



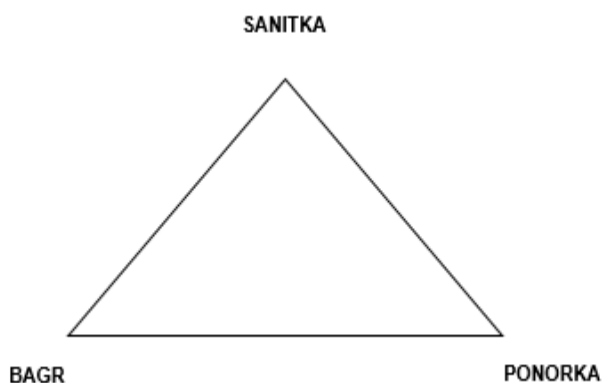
- BAGR - chrlí nápady, tvrdě si je prosazuje, neustále se k nim vrací, pokud nejsou zamítnuty či realizovány)
"Když se kácí les, létají třísky."



- SANITKA - stará se o dobré klima ve skupině, je taková máma skupiny, rozebírá s lidmi jejich trable, obejmě, navrhuje smíry . *"Lidi, pojed'te se projít k molu, krásně tam svítí úplněk. A mám pro vás překvapení, napekla jsem doma bábovku."*



- PONORKA - zůstává skrytá pod hladinou a v případě bezradnosti vystřeluje torpéda s řešením zdánlivě bezvýchodné situace. *"No a co se zkusit zeptat přímo děti?" "Vzpomněl jsem si, že jsem četl o podobném problému v jednom článku a fungovalo jim skvěle. . . " "A co kdybychom namísto zrušení akce uspořádali jednodenní piknik?" "Koukal jsem na to a vím, že to byla velká práce. . . Jen - zamysleli jste se nad tím, že tato věc do toho nezapadá? Mám tento návrh. . . "*





V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

1. Pobav se s vedoucím a napiš si do zápisníku, co je podle tebe důležité z pozice garanta akce. Zamysli se nad tím, jak pracovat s jednotlivými lidmi z pohledu výše uvedených rolí. Jakou roli zastáváš ty sám a v jakých společenstvích (oddíl, vedoucovská porada, škola, práce, rodina...)? A jakou roli zastávají vedoucí kolem tebe? V čem jsou jednotlivé role konkrétně přínosem - vyjmenuj alespoň 5 konkrétních příkladů u každého.
2. Zakresli si tento trojúhelník do zápisníku a do něj zaznač, kde se v různých společenstvích nachází nejčastěji. Odděl to pro přehlednost barevně. V čem je to pro tebe dobré? V čem je to dobré pro skupinu? Chtěl bys být v jiné roli? Co se musí stát, aby to tak bylo?

7)Tipy a triky pro práci se skupinou i s jednotlivci

Mnohdy si potřebuješ sjednat pozornost, utišit skupinu, máš potřeb aby tě účastníci vnímali... Níže je uvedeno pár triků, které mohou fungovat.

Gestika, postoj, řeč, mimika

Ve chvíli, kdy se postavíš tak, že budeš mít ruce za zády, budeš si nervózně tahat za rukávy mikiny, budeš se škrábat na ruce či si hrát s prsty, ostatní okamžitě vycítí, co se děje a může to být pro tebe nevýhoda. Lepší je vystupovat sebejistě - stát nohama pevně na zemi a vyjadřovat jistotu. Měj ruce otevřené jako výraz parťáka, přítele. Nesnaž se schoulit se do sebe a ani mít postoj drsňáka s rukama v bok či překříženými na prsou. **Vždy se postav tak, abys viděl všem do obličeje a oni tobě.**

Stejně tak působí jinak, když křičíš, vztekáš se, mluvíš potichoučku, zvesela, vlídně, rázně... Mimika také značně působí a ovlivňuje výsledný dojem a tedy i reakci ostatních. Je rozdíl, jestli máš veselý výraz ve tváři, jsi zamračený, kroutíš očima, nemáš přítomný výraz, zda se díváš střídavě na všechny ve svém publiku, nebo koukáš do země či na jednoho.



Neverbální komunikace čítá cca 80 % všeho, co ostatním sdělujeme. Proto je velice důležité se na toto soustředit. Když se na toto budeš soustředit, půjde ti práce s ostatními lépe.

Ztišení publika

Můžeš použít zvednutí ruky - kdo zvedne ruku, mlčí. Můžeš zkusit i zmlknout do doby, než bude klid - ostatní, ale musí vědět, že mlčí kvůli tomu, že chceš něco říct. Také funguje práce s intonací, kdy začneš mluvit více táhle, když je rušno. Někdy je třeba zvednout hlas. Také funguje, když vizualizuješ ztlumení hlasu například zvednutím dlaně a pomalu ji uzemňuješ. Též může fungovat pantomimické otečení "tlačítka hlasitosti" doleva aj. U diskuzí funguje pravidlo "mluví jen jeden" s možností posílat mluvící předmět, či pravidlo hlásit se a moderátor (ty) vyvolává kdo kdy mluví. Mnohdy ti se zjednáváním klidu pomůže i jiný vedoucí. Stejně tak budeš mít klid ve chvíli, kdy budeš v roli kostýmované postavy, která má ovšem autoritu. U rozverných postav autoritu naopak tolik nemáš a klidit děti je v roli těžší - tak je důležitý právě nezávislý vedoucí, který děti utiší. Někdy je zapotřebí největšího narušitele požádat o opuštění místnosti či ho přímo vyvést. Jde o krajní možnost, kterou s ním posléze musíme probrat. U všech případů je důležité nenechat se vyprovokovat a jednat klidně a věcně.

Získání pozornosti jednotlivce

Světě div se, mnohdy stačí požádat. "Prosím, dej mi prostor se vyjádřit. Zanedlouho budeš mít prostor ty. Je pro mě důležité, aby mě slyšeli všichni - ne každý tu hru zná." V jiném případě - zejména na aktivnější děti - funguje fyzický kontakt. Držet dítě zlehka za rameno, za ruku apod. Nikdy ne násilně! V případě nejmenších dětí mohou pomáhat hračky, plyšáci apod. V případě, že máme ve skupině narušitele, je jednou z posledních možností vykázat ho z prostoru, kde se odehrává dění. To by mělo být později spolu s ním reflektováno. U všech případů je důležité nenechat se vyprovokovat a jednat klidně a věcně.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

1. Vyzkoušej si před 5 Poutníky jednotlivé postoje a nech pozorující hodnotit, jak na ně tvůj postoj působí. Stejně tak zkus hlasový projev. A nakonec i výraz v tváři.
2. Vyzkoušej si jednotlivé triky na ztišení dětí, když budeš uvádět hru na schůzce, výpravě apod. Do zápisníku si vypiš ty, které ti fungovaly. U těch, co nefungovaly zkus říct proč. Prober to s Křidelníkem.
3. Zkus najít neklidné dítě, když mluví jiný vedoucí a pokus se ho uklidnit. Do této situace se dostaň pětkrát. Po každé z nich si zapiš do svého zápisníku, jak jsi postupoval a co ti fungovalo. Poté situace rozeber se svým Křidelníkem.

LEVEL 4: TRADICE A RITUÁLY

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--	--

Smyslem všech - a nejen oddílových - tradic je pokus o navázání vztahu k minulosti, ze které pocházíme. Důležité pro její udržení je tedy přenášení z jedné generace na druhou. Pokud toto nezafunguje, tradice se vytrácí do doby jejího znovuoobjevení či navždy. Tradice, které v oddíle udržujeme nám svou symbolikou či podobou nehmotného rituálu jakožto jedinečného zážitku přináší klid a jistotu, což jsou nezbytné předpoklady pro směřování k budoucnosti a pro zorientování se či dokonce vyrovnání se s vlastní nejen oddílovou existencí. Značná část tradic přináší pocit sounáležitosti a získáváme díky ní jednotnou identitu (skautská lilie, tomický hořec, pionýrská vlaštovka, skautský kroj a šátek, státní vlajka, oddílový pokřik, Mezinárodní den mládeže, den dětí...).

V každém společenství je nějaká vlastní tradice, která navazuje na nějakou dříve zavedenou, nejedná-li se o zcela nové uskupení lidí. A i tak by se dalo mluvit o tradici vycházející z širší společnosti. Poutníci navazují v mnohém na tradice oddílu Tuláci, který byl založen v roce 1983 a již zanikl. Vzpomeňte na oddílový znak, název oddílu, mnohokrát přepracované zkoušky, oddílový časopis... To vše má kořeny dávno před tím, než jsi do tohoto oddílu vůbec přišel.

1) Proč je dobré mít tradice a rituály?

- Vzniká tak komunita současných i bývalých členů.
- Pocit sounáležitosti - to znamená, že někam patříš a máš tam své místo.
- Vyvolává to v tobě pocit hrdosti, že patříš do tohoto oddílu, má to svou atmosféru.
- Určuje konkrétní oddíl, který to má nastaveno mnohdy individuálně, ale také se dbá na tradice a rituály organizace a tím se zajistí stejnorodost.

Rituál

V každém oddílu jsou důležité funkce, události, ceremonie, slavnosti atd. Poznamenány určitými akty nebo řadou aktů, které jsou vnímány jako symbolické. Rituály bývají např. náboženské, společenské, individuální, čarodějné, firemní nebo organizační, jednoduché až velmi složité. Právě přítomnost rituálů činí událost formální a tradiční. Rituál slouží k zajištění správného, úspěšného, opakovaného provedení žádoucích činností pro spolehlivé dosažení cíle a napomáhá upevnění společenské organizace. Příklady obřadů či ceremonií jsou svatba, křest, mše, imatrikulace, promoce nebo pohřeb (Wikipedia).

Tradice

Tradice je akt, chování nebo systém víry, který se předává z jedné generace na druhou ve společnosti (oddílu) nebo kultuře a který má pro členy společnosti zvláštní význam. Tradice se většinou šířily ve formě folklóru nebo příběhů, které si budoucí generace měly pamatovat a učit se z toho. Koncepty jednoty, *soucit přátelství*, srdnatost, *věrnost* atd. jsou tradice, které se předávají z jedné generace na druhou. Přenos tradice je úzce spojen s pamětí (Wikipedia).

Tradice pomohly spojit společnost, která slouží jako struktura probíhající napříč sociálním spektrem. Tradice pomáhají jednotlivcům ve společnosti vědět, jak jednat a chovat se při interakci s ostatními.

Jaký je rozdíl mezi rituálem a tradicí?

- Tradice je obecný pojem, který zahrnuje širokou škálu věcí a konceptů, které se předávají z jedné generace na druhou.
- Rituál je akt nebo série aktů, které jsou prováděny nebo pozorovány ve společnosti při příležitostech, událostech, svátcích a obřadech. Tyto rituály mají symbolickou hodnotu a mají také náboženský základ.

Takže oddílové podání ruky je rituál, zatímco respektovat a ctít nositele hodnot v oddíle je tradice.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Půjč si z oddílové knihovny knihu *Tak tomu bylo* mapující historii našeho oddílu, oddílů kolem nás a Zátoky pláňat. Přečti si to, co ti bude připadat zajímavé a popovídej si o tom s Křídelníkem. Zejména doporučujeme kapitolu věnující se historii našeho oddílu.

2) Co mezi ně patří?

Často něco, o čem ani nevím, že to jsou tradice (považuji to za automatické):

- Znak, logo, barvy
- Pokřik, nástup, podávání rukou
- Slavnostní ohně, slavnostní setkání
- Rituály oceňovací (předávání Březových lístků, čestných členství aj.)
- Rituály přechodové (přechod z Nováčka do Juniora, přechod z Rádce na vedoucího)
- Sliby
- Předávání výročních cen za nejlepší dramaturgický počín, ekonomický počín, novou hru
- Oslavy výročí oddílu, oslavy narozenin členů
- Předávání ocenění za počet realizovaných akcí
- Kroniky
- Memoáry
- Fotoalba a videotéky

3) Co udělat pro udržení/započetí tradic

- Velký rozdíl najdeš v nově vzniklém oddíle, kde si tradice a rituály mohou nastavit dle svého uvážení a oproti tomu v již fungujícím oddíle s bohatou historií musíme dávat pozor na rozvážnost a občas i nějakou tradici nebo rituál vypustit, aby nedošlo k zahlcení.
- Tradice a rituály můžeme rozdělit na živé a mrtvé. Přičemž živé jsou ty, které stále udržujeme (například pozdrav podáním ruky).
- Abychom nezapomněli a připomněli si i například to, proč to děláme, tak je dobré procházet staré kroniky, kde mnohdy narazíme na vysvětlení proč zrovna tato tradice nebo rituál vznikl.
- K udržení tradic a rituálů je také skvělé udržovat pravidelný styk s bývalými členy oddílu.
- Pokud chceme zavést novou tradici nebo rituál je zapotřebí ji s určitým intervalem nebo při akci v podobném duchu, opakovat a provádět.

Co vše může být tradice nebo rituál:

- Skautský kroj
- Krhútská šerpa
- Poutnická Palestina
- Březové lístky
- Oddílová trička (oblečení, předměty)
- Pokřiky, hymny, sliby, přísahy
- Přijímání členů, nováčkovské zkoušky
- Deníky, fotky, kroniky
- Soutěže, bodování
- Zaběhnuté schůzky



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Jaké tradice a rituály máme v oddíle a proč? Jaká/jaký se ti nejvíce líbí? Napadá tě tradice/rituál, co by si chtěl? Znáš tradice nebo rituály jiných oddílů? Jaké to jsou a u jakého oddílu se dějí?

LEVEL 5: POUTNICKÝ VZDĚLÁVACÍ SYSTÉM

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--

1) Co je vzdělávací systém a jak to vypadá u Poutníků?

Co to vůbec vzdělávací systém a vzdělávání je, ses již dozvěděl ve 2. levelu, stejně jako, že se řadíme k neformálnímu vzdělávání. Tedy do organizované výchovně vzdělávací aktivity mimo oficiální školský systém, který nabízí záměrný rozvoj životních zkušeností, dovedností a postojů, založených na uceleném systému hodnot. Jak konkrétně to ale vypadá u nás a proč nějaký vzdělávací systém vůbec máme?

Při tvorbě poutnického vzdělávacího systému jsme stavěli na potřebě provázat a doplnit naše stávající zkoušky tak, aby dávaly smysl a správně a logicky na sebe navazovaly. Zkrátka jsme chtěli, aby to u nás všechno dávalo smysl. A zároveň, aby bylo vzdělávání prospěšné pro všechny věkové kategorie, které jsou součástí našeho oddílu, tedy pro šestileté i padesátileté. Do našich výchovných nástrojů tak nyní patří zkoušky, stezky, kurzy a přidružení jsou k nim také Bobříci a Čelemdžem (více si přečteš na našem webu).



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Popřemýšlej o výhodách uceleného systému vzdělávání, nad jednorázovým kurzem. Zapiš si minimálně 10 příkladů do svého zápisníku a pak si o tom popovídej se svým Křidelníkem.

1) Jak konkrétně vypadá poutnický vzdělávací systém?

NOVÁČKOVSKÁ ZKOUŠKA (NZ)

- Jedná se o první zkoušku, která pomáhá nováčkovi v rozkoukání se v oddíle, v jeho tradicích a rituálech. Nováček ji dostane hned na jedné z prvních schůzek.
- Splnění bodů - jako např. založ si zápisník, nakresli do něj poutnický znak, nalep si do něj první paměťák z výpravy apod. - si odškrtnává dle své cti.
- Po splnění všech bodů zajde za kterýmkoliv vedoucím, který zkontroluje, zda vše řádně vyplnil.
- RITUÁL: Na některé z příštích výprav na nástupu získá nováček Dovednostní zkoušku
- a uzlovačku. Všichni mu popřejí Světlo Tvým krokům a zatleskají. Stává se juniorem.

DOVEDNOSTNÍ ZKOUŠKA (DZ)

- Jedná se o základní dovednosti, které by měl umět každý Poutník. Úkoly mu dále pomáhají
- v nabývání důležitých zkušeností.
- Body si plní u vedoucích. Po splnění všech zajde za některým z nich, který opět zkontroluje stav.
- RITUÁL: Na některé z příštích výprav na nástupu získá junior poutnické tričko za splnění
- a Základní oddílovou zkoušku. Všichni mu popřejí Světlo Tvým krokům a zatleskají.
- Díky splnění DZ má junior šanci, po 12. narozeninách a uvážení vedoucích, zařadit se mezi Seniors.

ZÁKLADNÍ ODDÍLOVÁ ZKOUŠKA (ZOZ)

- Jedná se o rozvojové body v různých oblastech nám vlastních: Turistika a sport, Tábornictví, Příroda, Zdravověda, Uzlování, Šifrování, Kultura, Online.
- U plnění se dodržuje Desatero Základní oddílové zkoušky, tedy mimo jiné i to, že na splnění je od prvního bodu 12 měsíců.
- Body se plní u všech Kmeňáků (výjimka je u Zdravovědy, která se plní pouze u vedoucích se splněnou Stezkou zdravotníka, nebo u zdravotníků)
- RITUÁL: Po splnění 59 bodů čeká na Poutníka Tajný bod, šitý mu Kmenovou radou přímo na míru, stává se tzv. čekatelem. Po jeho splnění získává oddílovou palestinu a stává se Kmeňákem.

Po splnění Tajného bodu se Poutník také rozhoduje, zda si bude plnit Stezky a rozvíjet se v nich. Jedná se o Stezku zdravotníka, bylinkářství, sportu, odříkání, vaření apod. Za jejich splnění si pak uvazuje Moudrosti na svou kmenovou palestinu. Může se také stát garantem některé nové Stezky, kterou ještě nemáme. Vždyť přesně takhle kdysi všechny vznikly, že se pro některou oblast někdo nadchl a chtěl se v ní zlepšit a zároveň předat dál ostatním!

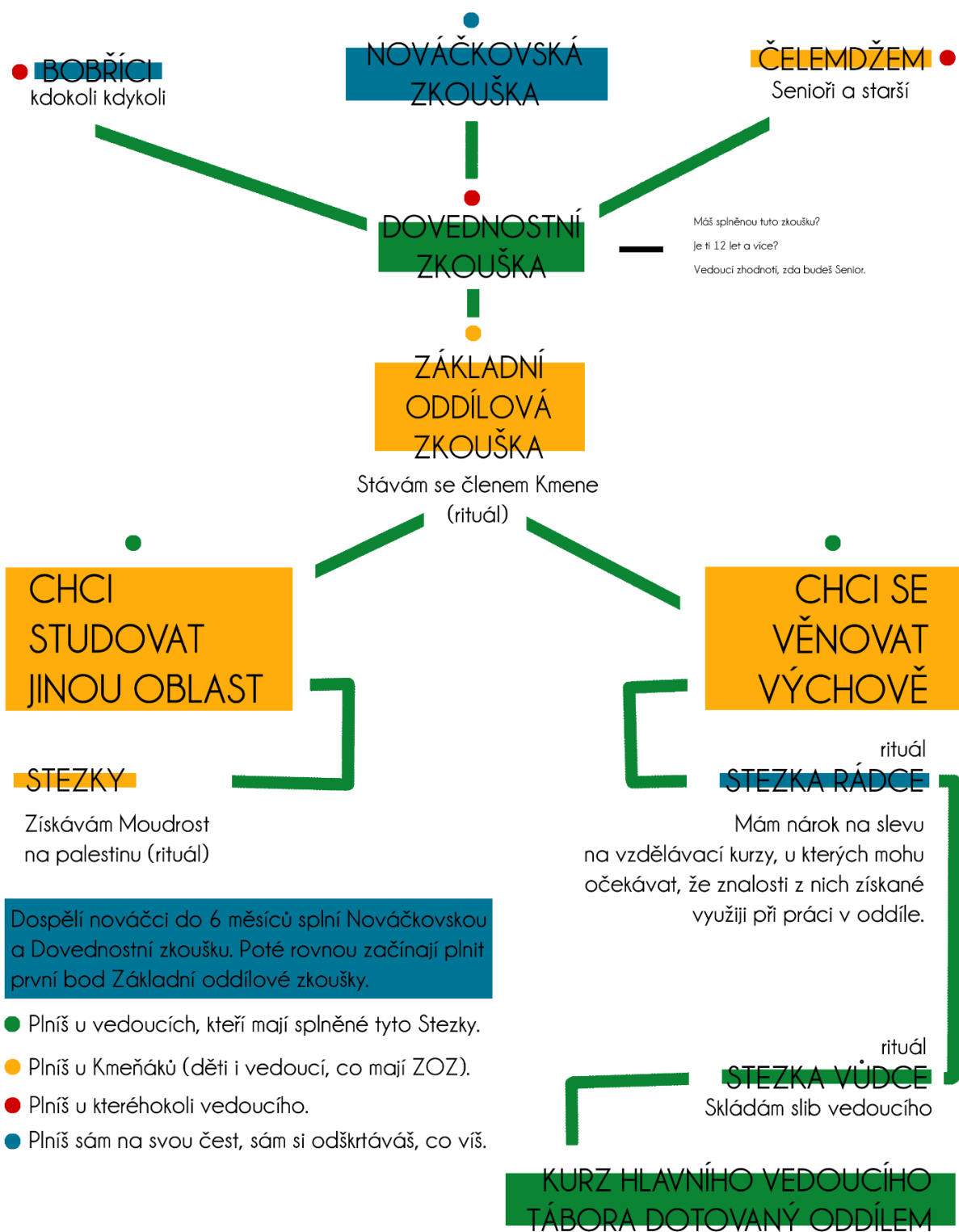
Pokud se Poutník rozhodne, stejně jako ty, vydat se na Stezku Rádce, získá svého Křidelníka a dál to již znáš. Víš ale, že jako Rádce máš nárok na slevu na zajímavé kurzy u Tomíků, Skautů i jinde? Třeba taky u nás na kurzu Zapalovač pro začínající oddílové vedoucí. Na Stezku Rádce pak navazuje Stezka vůdce, která po absolvování Poutníka opravňuje (zároveň po absolvování kurzu na hlavního vedoucího tábora) stát se i naším hlavasem.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

1. Co všechno patří do poutnického vzdělávacího systému? Popiš vlastními slovy níže uvedenou infografiku.
2. Projdi si pořádně všechny naše zkoušky a stezky – co si o nich myslíš? Vidiš na nich něco, co by se dalo vylepšit? Prober se svým Křidelníkem.
3. Dokážeš říct, v jakém věku si kdo může plnit jaké vzdělávání?
4. Popřemýšlej o výhodách uceleného systému vzdělávání, nad jednorázovým kurzem. Zapiš si minimálně 10 příkladů do svého zápisníku a pak si o tom popovídej se svým Křidelníkem.

SYSTEM VZDĚLÁVÁNÍ U POUTNÍKŮ



LEVEL 6: ROLE V ODDÍLE

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--	--

Oddíl tvoří oddíláci, neboli členové oddílu. Každý člen pak zastává jednu, dvě, nebo i více rolí. Víš, co to role vlastně je? *Je to úloha, poslání, nebo také souhrn vzájemných vztahů s okolím.* Odborně je pak role ve skupině popsána jako *„Způsob chování, které je aktuální pouze ve skupině. Každý člověk k nějaké roli intuitivně tíhne, má nějakou „oblíbenou“ roli a poté i sekundární nebo terciární (více obvykle ne).“* Každý z nás má tedy v oddíle něco na starosti. Ať už je to nováček, který právě do oddílu nastoupil a rozkoukává se, nebo oddílák, který rád maluje, a tak tvoří dekorace na výpravy a tábor. Anebo jsi to ty, Rádce. Oddílák, který se rozhodl jít Stezku Rádce a začíná se více a více podílet na vedení oddílu.

1) Moje role – role Rádce

Rádci jsou vybraní Senioři, kteří dostali od vedoucích šanci rozvinout se a snad se jednou stát také vedoucími. Základním předpokladem je splnění Základní oddílové zkoušky, zájem o oddílovou činnost a vlastní iniciativa. Jak je již popsáno v předcházející kapitole, na Stezku Rádce se vydávají uvědomělí Senioři, kteří se po vstupu do Kmene rozhodli zapojit také do organizace a přípravy programu. Rádce má podporu všech vedoucích, zvláště pak ale svého Křidelníka. Rádce zastává oddílové hodnoty, jde příkladem a je pro ostatní děti přirozeným vzorem. Je zároveň spojkou mezi vedoucími a dětmi, kterým je věkově blíže. Je to jejich parťák, kamarád, který umí pomoci, vysvětlit a poradit.

Vhodné vlastnosti Rádce:

- **Je kamarád:** Má s ostatními dětmi pěkný, kamarádský vztah. Záleží mu na nich, povídá si s nimi ve volných chvílích a ví, čemu se děti věnují ve volném čase, jaké mají koníčky, z jakého rodinného prostředí pocházejí nebo jak se jim daří ve škole.
- **Hraje si:** Často a rád si hraje. Nestydí se zahrát si s dětmi například schovávanou, zapojit se do bahenní bitky na táboře, postavit domeček v lese nebo vylézt na strom. V zásobě má dostatek drobných her a aktivit, kterými kdykoliv, když je potřeba, dokáže děti zabavit.
- **Je spravedlivý:** Ke každému dítěti se snaží přistupovat stejně. Nedělá si oblíbence, nenálepuje a nezasedává si. Chování Rádce k ostatním oddílákům může být ukazatelem a vzorem pro ostatní, jak bychom se k sobě navzájem měli chovat.
- **Posouvá děti, nabízí jim možnosti rozvoje:** Ideální Rádce má pozitivní vztah k výchovným nástrojům a uvědomuje si jejich potřebnost a kvalitu. Ví, že je nutné děti rozvíjet a postupovat při tom drobnými krůčky. Využívá jen ty nástroje a hry, které jsou vhodné pro danou věkovou kategorii. Pracuje na schůzkách a výpravách s nástroji našeho vzdělávání.
- **Vzdělává se:** Zároveň se Rádce i sám rád učí. Je otevřený novým věcem, zajímá se, účastní se různých kurzů, přednášek a workshopů. A také mezioddílových setkáních.
- **Je zodpovědný:** Rádce ctí domluvu se svým Křidelníkem a také s garanty akcí, na kterých se podílí. Přípravuje si s předstihem program na schůzky a výpravy, podílí se na plánování tábora a chodí na porady, na které je pozván. Je v obraze o aktuálním dění v oddíle a je schopný informovat o akcích dětí a rodiče.
- **Je vzorem:** Rádce by měl pamatovat na to, že pro mladší děti bude přirozenou autoritou, vzorem, ke kterému budou vzhlížet a budou se ho také snažit napodobit. Ať už se jedná o vztah k ostatním dětem nebo vedoucím, mluva, poslech hudby, vztah k přírodě, ke starším lidem apod. Měl by proto myslet na to, jak se před dětmi (a to nejen na oddílových akcích) chová.

Křídelník

Je to určený vedoucí, který si bere Rádce pod "svá křídla" a stává se jeho průvodcem na Stezce Rádce.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Chápeš svou roli Rádce? Zamysli se nad vhodnými vlastnostmi, které jsou výše vypsány, a zapiš si do svého zápisníku, společně s konkrétními příklady, kdy ses a kterými prokázal.

Pojďme si ale blíže představit i další role, které spolu dohromady tvoří náš oddíl.

2) Základní role v oddíle

Člen oddílu „Oddílák“

Členem oddílu je každý Poutník, kdo je zaregistrovaný, tedy má odevzdanou přihlášku a zaplacené členské příspěvky.

Hlavní vedoucí „Hlavas“

Hlavas je nejvyšší funkce v našem oddíle. Je to leader týmu vedoucích, strážce oddílových hodnot a citlivý posouvač dění dopředu. Zodpovídá za to, že v oddíle vše běží tak, jak má. Předpokladem pro to stát se hlavasem je splnění Stezky Vůdce a kurz hlavního vedoucího. A samozřejmě také dlouholetá zkušenost z pozice oddílového vedoucího a znalost všech zákoutí oddílového života.

Oddílový vedoucí

Vedoucí je dospělý Poutník, který spoluzodpovídá za činnost oddílu. Věnuje se dětem, připravuje program a v oddíle zastává i další role (garant akce, zdravotník, schůzkař apod.). Snaží se působit výchovně, být pro děti vzorem a životním učitelem. Má splněnou (nebo si plní) Stezku Vůdce. A i dále se snaží neustále vzdělávat, Stezkami a dalšími akreditovanými i rozvojovými kurzy.

Kmen - člen Kmene „Kmeňák“

Kmen je společenství lidí uvnitř oddílu, kteří splnili ZOZ včetně posledního tajného bodu. Hrdě nosí žlutočernou palestinu, na kterou si připevňují moudrosti za splnění Stezky. Kmeňákem se může stát jakýkoli Poutník v jakémkoli věku, tedy i děti. Být členem Kmene je čest a zároveň určitá pokora. Kmeňák by měl z principu udržovat v oddíle rovnováhu a být vzorem pro ostatní. Pomáhá např. ostatním na jejich cestě ke splnění zkoušek. Sám si plní Stezku/Stezky, kterými se rozhodl vydat. Zároveň z toho být Kmeňákem plynou i některé výhody: může se zúčastňovat speciálních kmenových akcí, v krámku na táboře kupovat kdykoliv cokoliv, s jiným Kmeňákem si udělat ve stanu letiště a také má neomezenou večerku.

Nováček

Nováček přišel nově mezi Poutníky. V rozkoukávání se v oddílovém životě mu kromě starších Poutníků pomáhá také Nováčkovská zkouška.

Junior

Juniorem se Poutník stává po splnění Nováčkovské zkoušky. Junior je kterýkoli Poutník, který ještě nebyl přijat mezi Seniors.

Senior

Předpokladem pro to stát se Senieorem je věk 12 let a splnění Dovednostní zkoušky. Zároveň však musí Poutník prokázat i zralost mentální a fyzickou. Pro a se Seniorsy připravují vedoucí kvalitní program vhodný pro jejich věkovou skupinu, jako např. občasně schůzky a jednodenky, program na výpravách a seniorský puřák na tábore.

3) Další role v oddíle

Garant

Garantem je vedoucí nebo Rádce (v takovém případě je tandemistou vždy zkušený vedoucí), který se stává koordinátorem akce. Má na starosti organizaci a uskutečnění dané akce, např. schůzky, výpravy, tábora atd. Svolává poradu/porady týmu (minimálně s tandemistou, ale případně se může přidat i více lidí). Společně s ním celou akci namýšlí programově i technicky (zamluvení ubytování, nákup jízdenek, domluva jídla, zajištění kostýmů a materiálu apod.) a komunikuje (nebo toto deleguje) s dalšími vedoucími a rodiči.

Tandemista

Je člen týmu, který připravuje a podílí se na oddílové akci, viz výše. Je schopný plně nahradit garanta v případě, že se akce z různých důvodů nemůže zúčastnit.

Schůzkař

Schůzkaři jsou vedoucí a Rádci, kteří se aktivně podílejí na přípravě a uskutečnění oddílových schůzek.

Zdravotník

Zdravotník je vedoucí, který má splněnou Stezku zdravotní a akreditovaný kurz zdravotníka zotavovacích akcí. Zdravotník je přítomen na každé oddílové akci. Připravuje lékárníčky, spravuje kartičky zdravotních pojišťoven a má poslední a rozhodující slovo na tábore.

Hospodář

Hospodář má na starosti veškeré oddílové finance. Komunikuje s naším hlavním spolkem a také úřady (MHMP, MŠMT, MČ), donátory a rodiči.

Komunikátor

Komunikuje s rodiči, s veřejností, s úřadem, s hlavním spolkem, dělá oddílku reklamu. Nemusí to být jeden člověk, ostatně jako v jiných rolích, ale je pak nutné mít jasno v tom, kdo co má konkrétně na starost.

Technik

Technik je manuálně zručný vedoucí, který má na starosti technické zázemí oddílu. Například pomáhá s rekvizitami na tábor/výpravy, opravami kluboven, je to také závozník apod.

Kuchař

Kuchař tvoří jídelníček a má na starosti zajištění potravin na oddílové akci, hlavně pak na tábor. Ve spolupráci se zdravotníkem eviduje potravinové alergie dětí a zdravotní požadavky týkající se jídla.

Kostymér & Rekvizitář

Má na starosti design akcí. Pro garanty zajišťuje kostýmy a rekvizity. Spravuje oddílovou kostyměrnou.

Šéfredaktor Poutníkovy škrpálu

Jedná se o klouzavou roli, ve které se pravidelně střídáme. Každé číslo tak má jiného šéfredaktora a tedy i osobitý styl.

Existuje řada dalších rolí, které se v našem oddíle objevují. Například správce webu, sociálních sítí, elektronických dokumentů, IT podpora, sháněč materiálu atd.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Vypiš si do svého zápisníku výše vypsané role a ke každé přiřaď minimálně jednoho Poutníka. Pobav se o tom s nimi – trefil ses? A jak se ve své roli cítí?

LEVEL 7: KAM SI DOJÍT PRO RADU ANEB PODPŮRNÝ SYSTÉM

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--	--	--	--	--

1) Jací vedoucí ti mohou být v čem oporou?

Různí vedoucí mají různé dovednosti, školy, zkušenosti atp.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Obejdi si každého vedoucího a zeptej se ho v čem je dobrý, co umí, co vystudoval... Do zápisníku si sám zapiš, co jsou tvé kvality a co můžeš ty sám nabídnout. Konzultuj vše se svým Křídelníkem.

2) V čem se mohu vzdělávat širěji? Jaké existují kurzy, metodické materiály, příklady dobré praxe? Kde se o nich dozvím a kdo je platí? A kde se sdružují komunity lidí, kteří jsou aktivní na poli oddílové práce?

Kolem tebe existuje řada kurzů, kde se naučíš specifické dovednosti v celé své šíři. Školí je navíc profesionálové, kteří se vyznají v tom, co dělají. Takové kurzy jsou akreditované (to znamená, že řadou věcí ručí za svou kvalitu našemu státu). Typicky jde o kurz na hlavního vedoucího oddílu, kurz zdravotníka zotavovacích akcí, kurz vodního vůdce, lyžařského instruktora či třeba autoškolu. Na kurzy, které se vztahují k tomu, co děláme, upozorňují hlavní spolky, Česká rada dětí a mládeže či se o nich dozvíš na sociálních sítích a tím, že jsi v kontaktu s dalšími vedoucími třeba i u jiných oddílů.

Dále máme kurzy a setkání neakreditované. Neznamená to ale, že musí jít o nekvalitní setkání! Naopak řada z nich má svou kvalitu. Jedná se o různé workshopy, přednášky, setkávání mezi oddíláky... Dozvíš se o nich podobně. Upozorňujeme zejména na CVVZ, která je celorepubliková a načerpáš zde mnoho zkušeností, zážitků a potkáš i zajímavé lidi z oddílového prostředí. Podobně slouží i skautské instituty. Vedoucí se mezi sebou porůzně vídají i jako kamarádi a sdílí tak mezi sebou co a jak dělají, vyměňují si nápady, půjčují materiál... Taková kamarádství ti hodně ulehčí práci a zároveň činnost oddílu udělají zajímavější.

Mnoho inspirace lze načerpat i na webech, sociálních sítích či v klubovnách jiných oddílů. Taktéž se můžeš inspirovat v řadě materiálů, které jsou veřejně k dispozici u hlavních spolků (Junák, Pionýr apod.). Najdeš tam nejen jejich časopisy, ale i odborky, popsané vzdělávací systémy, hry, náměty pro činnost a podobně.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Najdi na alespoň dvou webech hlavních spolků nějaké metodiky, které používají a kurzy, které nabízí. Co z toho se ti líbí? Bylo by to využitelné i pro Poutníky?

Navštiv alespoň 3 klubovny jiných oddílů. Domluv se s vedoucími na prohlídku, ať ti ukážou kde co mají a co dělají. Poté si zapiš do zápisníku, co ti přišlo zajímavé.

Zúčastni se alespoň dvou mezioddílových akcí. Minimálně jedna z nich musí mít vzdělávací charakter.

Před tím, než na akci odjedeš, se domluv se svým Křídelníkem, jestli je pro tebe vhodná.

3) Jak se vyhnout syndromu vyhoření? Jak mít z oddílově-organizační činnosti radost? Co dělat, když mi v nějaké situaci není dobře?

Burnout syndrom, jeden z hojně používaných výrazů na nejrůznějších neformálních setkáních, ale i na akademické půdě. Kterýkoli pedagog o něm stoprocentně slyšel. Jednotlivé fáze, průběh, vyvarujte se mu, je to strašák pedagogů, až 80 % učitelů má na něj nakročeno. Tak by bylo ideální tomu předejít, když to tak známe a nepokoušet své psychické zdraví. Zvláště ne kvůli dobrovolnické činnosti. Tak proč se nám to nedaří? Mimochodem taková vsuvka: Věděli jste, že psycholog Freudenberger, který jev vyhoření na základě vlastní zkušenosti popsal, zůstal po zbytek života i tak workoholíkem?

Má to háček. Moc dobře to nejde. Ve chvíli, kdy je člověk aktivní a umí skvěle řídit svůj time management, stejně se mu dříve, či později stane situace, kdy něco řekněme bouchne. Stanou se neočekávané věci a je jich více naráz. Nemusíme daleko – uzavřou se školy, Junák vyhlásí pozastavení činnosti, máte naplánovanou dovolenou a jste v týmu, který realizuje o víkendu výpravu. K tomu přišla aktualizace WordPressu a to vám rozhodilo celý web. Máte plný pracovní úvazek a následující den v 7 ráno pozastavíte i činnost vašeho spolku. Toho dne je plánovaná oddílová schůzka a následně máte řadu lidí, kterým půjčujete klubovnu. Co uděláte, máte-li se řídit výše míněnými radami o odpočinku, nepřetěžování se a tak dále? Hodíte si nohy za hlavu, kouknete na seriál a počkáte, že to vyřešíte za pár dnů? Pravděpodobně ne – máte-li za to zodpovědnost. Takže budou drnčet telefony, pípat smsky, cinkat Messengery, chodit maily, budete oběhávat klubovny s informací o uzavření pro zbloudilé děti a to všechno zároveň s podobnými scénáři ve vaší práci, kde zůstanete do večerních hodin.

Vyhnut se tomu nejde, máte-li zodpovědnost. Existuje ale jedno funkční řešení, totiž aktivně se soustředit na místa, kdy je klidovější období a ty vědomě prožívat tak, abych odpočíval.

Wikipedia píše, že „Při prevenci vyhoření je důležitý vlastní postoj člověka k práci. V práci má být samozřejmě pocíťován smysl, ale neměla by být jediným cílem, smyslem a zájmem v životě člověka. Důležitá je sociální opora (společenská podpora) osoby, které hrozí vyhoření, jejímiž hlavními zdroji jsou: funkční rodina, kolegové v zaměstnání, přátelé, zájmy a celkově trávení volného času včetně aktivního i pasivního odpočinku (zábavy).” Jako prevence pak může posloužit i dělení funkcí tak, aby bylo příjemné.

Ve chvílích, kdy nepracujete zrovna na zábavné věci jako je příprava akcí, ale valí se na vás záležitosti typu ladění kalendářů, komunikujete o nepříjemných věcech s hromadou rodičů, reagujete na e-maily, kterých je hromada, hledáte ve stresu ztracené dokumenty, potíte se v horku u počítače a ne a ne dodělat to, co jste slíbili, přičemž vám hoří deadline... Vzpomeňte si na tu sociální oporu. Máte kolem sebe řadu skvělých lidí, ať už jsou to vedoucí (a pokud takové nemáte, tak doporučuji s tím něco začít dělat), rodiče dětí, jiní oddíláci či vaše rodina. Buď vám nabídnou pomoc, nebo si alespoň v mezidobí postěžujete či se na pár minut odtrhnete od oné práce a světe div se, i to je obrovská pomoc pro vaši duševní pohodu. Když navíc předem přemýšlíte o tom, jak si mezi vedoucími rozdělit práci tak, aby dotyčné bavila, věřte, že naplníte dříve zmíněné a vytučněné pravidlo. Někoho nebaví psát texty od začátku a někdo rád napíše do radničních novin či udělá oddílový časopis i od časovým tlakem. Někdo se nekamarádí s Excelem a druhý si bude libovat v práci na oddílové kase a ještě vám k tomu v rekordním čase udělá grafy s cashflow, bude-li třeba. Někdo vám celou noc stráví na opravě rozbitého webu a jiný vám nezedituje stránku s informacemi o táboře ani kdybyste ho

vidlemi bodali. Přemýšlejte o tom a mluvte spolu. Pasujte aktivity lidem na míru. Spíše než syndrom vyhoření vás a lidí okolo pak čeká pokořování výzev.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Uvědom si, jak ty sám přistupuješ k práci. Co děláš, když se na tebe hromadí řada úkolů a máš pocit, že to nestíháš? Co pomáhá lidem v tvém okolí? Zeptej se na to členů své rodiny i vedoucích. Pak prober syndrom vyhoření se svým Křidelníkem. Do zápisníku si zapiš pár tipů, které ti pomáhají či které zkusíš ověřit.

4) Práce se zpětnou vazbou, odlišení od kritiky a konstruktivní předávání i přijímání.

Kritika je zhodnocení situace takovým způsobem, které daný problém nevyřeší, neposune dál a nikomu nepomůže. Typicky se jedná o větu: "Udělal jsi to blbě." A to bez dalšího komentáře. Kritika vyvolá akorát vztek, lítost, zmatek, zahanbení, úzkost. Naproti tomu zpětná vazba může vyřešit leckterý problém.

Zpětná vazba je způsob, kterým si s druhým vyjasníš, co se povedlo či nepovedlo a najdete společnou řeč. Na základě tohoto zhodnocení můžeš dojít k reflexi, díky které se domluvíte na tom, co budete dělat, když přijde obdobná situace. Mnohdy totiž přichází situace, kde jsou očekávání a tvrdý střet s realitou, kdy si vzájemně neporozumíte a zde je právě kámen úrazu. Díky zpětné vazbě zároveň ty, nebo ten, komu ji poskytuješ, můžete i objevit něco, co jste dosud nevěděli a je to důležité. Průběh zpětné vazby má několik fází:

Příprava: Před poskytnutím zpětné vazby se dobře připrav. Urovnej si v hlavě do jedné věty, co je klíčová věc, o které chceš mluvit. Naplánuj si čas, kdy bude nejvhodnější druhého oslovit (Tramvaj, nebo klidné místo? V zápalu připrav akce, nebo večer po vyřešení věci?). Vyvaruj se frázím jako: "Neber si to osobně, ale... Jen tak mimochodem... Hele, napadlo mě..." Naopak bude vhodné pojmenovat jasně, že jdete řešit důležitou věc: "Rád bych s tebou mluvil o jedné věci..."

Fáze popisující situaci: Věcně, neemotivně a jasně pojmenuj, co se stalo a o čem chceš mluvit. Vyhní se dlouhému popisování detailů a srovnávání. Stejně tak mluv o dovednostech. Nikoli o charakteru. Neboj se použít konkrétní příklady.

Fáze dopadu: Opět s klidem popiš, proč máš problém, jak na tebe situace působí, co to s tebou dělá a co je ti (ne)příjemné. Vyhní se hodnotícím slovům jako hrozný, strašný, vynikající. Neboj se naopak pojmenovat jaký ze situace máš dojem, jak se ti jeví.

Fáze poslouchací a vyjasňovací: Dej prostor k vyjádření se druhé straně a nevstupuj dokud nebudeš mít slovo ty. Zjistíš tak, kde je případný nesoulad ve vnímání situace z druhé strany. Neboj se poté doptat na nejasnosti. Nakonec zkuste shrnout probrané a ujistit se, že jste dobře pojmenovali věc, co řešíte a že víte, o čem mluvíte.

Fáze plánovací: Řekněte si, kde jsou klíčové body, na kterých je nutné zapracovat a zkuste najít řešení. Ideálně si opět potvrďte, že na výsledku jste domluveni a oba rozumíte, co bude následovat. U vážnějších věcí je dobré domluvu zapsat.

Fáze hodnotící: Nezapomeňte shrnout, co pro vás při zpětné vazbě bylo důležité a oceňte se za to, že jste k tomu přistoupili věcně a shodli jste se. Řekněte si, co fungovalo a co nefungovalo.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Spolu s Křídelníkem zkuste modelovou situaci, kdy ty vymyslíš či přijdeš s konkrétní věcí a podáš zpětnou vazbu dle výše uvedeného postupu. Zvládni podat zpětnou vazbu někomu jinému na skutečnou situaci tak, abys z ní něco získal.

5) Kde najdu kvalitní zdroje pro přípravu aktivit?

Existuje mnoho příruček, sborníků her, webových stránek s tipy na aktivity. Ne každý zdroj je však dobrý. Jak se v tom ale vyznat?

V první řadě ti musí být jasné, k čemu daná aktivita slouží. Pokud si tím nejsi jistý, sáhni raději po jiné aktivitě. Řada knih má jasně vymezené cíle v úvodu aktivit. Kvalitní zdroj má jasně popsaná pravidla aktivit, časové vymezení a uvedené možnosti k čemu vlastně je. U sborníků kratších her tomu tak být nemusí, ale ty bys měl odhalit, že jde třeba jen o vyblbnutí, nebo v případě výtvarných aktivit právě o využití materiálů, možnost kreativně se vybit a podobně.

Mnoho tipů na hry najdeš v knihovně v sekci pedagogika či volný čas. Mnoho knih prodává Albatros, Grada a jiná nakladatelství. Namátkou doporučíme knihy jako Zlaté fondy her, Fond her Instruktorů Brno, Dobrodružné hry a cvičení v přírodě, knihy her od Zapletala, Sborník her od slovenského Pluska... Na internetu mohou pomoci sborníky her vydané hlavními spolky (Pionýr, skautský web Chystám program aj.). Stejně tak mohou pomoci scénáře (ramcáky) akcí, které někdo realizoval v oddílech již v minulosti. Naše oddílová knihovna také ukrývá řadu dobrých knih, které ti poslouží při tvorbě programů.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Sežeň ke zkoušce 5 knih s kvalitně popsanými hrami, u každé vyber jednu hru, která by byla vhodná na nějaký program v oddíle. Zapiš si její pravidla do zápisníku. Najdi 2 nekvalitní zdroje her a uveď, kde spatřuješ nedostatky. Najdi alespoň jeden dobrý zdroj her na internetu a najdi v něm 3 hry, co můžeš využít v praktické části této Stezky. Opíš si je do Herníku. Najdi si nějaký ramcák akce z minulosti a zhodnoť, zda byly aktivity vybrané dobře a řekni proč ano či ne. Vyber si z oddílové knihovny alespoň jednu metodickou knihu, pročti si ji a najdi v ní jednu hru, kterou dobře uvedeš. S výběrem knihy z oddílové knihovničky ti musí pomoci Křídelník či jiný vedoucí, který ti vhodné knihy ukáže.

6) Z jakých zdrojů čerpat a o co se opírat při symbolickém rámování aktivit?

Symbolický rámec je vtahující legenda, obal, omáčka, která je na pozadí aktivit, které realizuješ. Jde například o celoroční hry, táborové hry či legendy obalující jednorázové akce. Symbolický rámec nemá být samoučelný (hru Rytíři nehrajeme pro to, aby nás to jen bavilo). Měl by něco předat a vhodně doplňovat aktivity. Kupříkladu hra Cesta kolem světa má za cíl vzdělat účastníky v tom, jak se cestuje, poučit o známé literatuře, ukázat cizí kultury...

Náměty můžeš brát v knihách, filmech, nebo si je vymyslet sám. Řada oddílů poskytuje vymyšlené scénáře (ramcáky) akcí veřejně.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Najdi 5 scénářů (ramcáků) celotáborových her, které odehrály jiné kolektivy, a zkus zjistit, jaké plní cíle. Proč vybrali zrovna tato témata a k čemu jsou dobrá? Najdi 3 celoroční hry, které odehráli v minulosti Poutníci a opět zhodnoť jejich vhodnost a účel. Zapiš si do zápisníku 3 témata, kterými by šla zarámovat celoroční hra, 3 témata, která by byla vhodná pro pětidenní akci v zimě a 3 témata, kterými by šla zarámovat oddílová schůzka.

LEVEL 8: ODDÍLOVÝ ROK V KOSTCE

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

Nejsme skupina, která se setkává jen jednou ročně na táboře. Pořádáme akce po celý rok, tedy realizujeme soustavnou celoroční činnost. Vzhledem k tomu, že činnost pokračuje neustále, nedá se přesně říct, kde je počátek a kde konec oddílového roku. Zářijové akce plánujeme na jaře, o táboře se bavíme v únoru a nějaké věci se plánují s předstihem několika let (například výročí oddílu). Stejně tak do hry vstupují akce, které se uskuteční na poslední chvíli, protože se vyskytla možnost, kterou nikdo nečekal (kupříkladu mimořádná výstava, návštěva zajímavé osobnosti aj.) V této kapitole se však budeme snažit popsat, jak zhruba takový oddílový rok vypadá a jaké jsou jeho milníky, které se dají očekávat. Ačkoli se Stezku Rádce snažíme psát nadčasově, je u této kapitoly nutné zmínit, že v průběhu let mohou v tomto přehledu nastat výrazné změny (nebude se jezdit na některé akce, posune se jejich termín, vynechá se nějaký typ akce, nebo naopak přibude nový). Pro přehlednost začneme od září.

1) Podzim

V září ihned po začátku školní docházky začínají schůzky. Nabírají se nové děti, se kterými se všichni seznamují. Pořádáme informační schůzku pro nové rodiče. Koná se Sraz oddílů. Vedoucí a Rádci se zároveň schází na víkendové akci Kydání hnoje, kde reflektují uplynulý školní rok i tábor. V druhé části pak plánují budoucí rok co do akcí. Součástí i bývá porada o tom, co v budoucnu v oddíle lze dělat nového a co naopak už není aktuální. Tedy neřeší se pouze programová náplň, termíny akcí a celoroční hra. Vyúčtovávají se letní akce.

V říjnu se soustředíme na podzimní tábor (podzimní prázdniny), vydáváme další číslo oddílového časopisu (nutno sbírat příspěvky od konce tábora), tiskneme kalendář pro další školní rok. V říjnu také probíhá dobrovolnický projekt 72 hodin. Probíhá první porada lektorů kurzu Zapalovač.

V listopadu se koná oslava narozenin Neobyčejné klubovny, téma měsíce bývá sametová revoluce. Zahajujeme propagaci kurzu Zapalovač. Jinak se jedná o klidovější měsíc.

Prosinec patří Mikuláši a Vánocům. Zároveň pořádáme vánoční večírek pro rodiče, kde se promítají fotky z tábora a pouští táborový film. Na Vánoce pod stromečkem Poutníci nachází nějaký typický oddílový dáreček. Ukončuje se účetnictví za celý rok.

2) Zima

Zima je ve znamení lyžování a bobování. Jde o náročnou akci co do logistiky. Pořádáme kurz Zapalovač pro začínající a budoucí vedoucí. V lednu zahajujeme propagaci tábora. V únoru probíhá víkendová porada k táboru, kde se rozpracovává příběhová linie a rozdělují se etapy ke zpracování.

3) Jaro

Posiluje se propagace tábora. Sbírají se přihlášky a platby. Do května jsou zpracované táborové etapy a uzavírá se scénář k táboru (ramcák) a garant ho formátuje a případně ladí nedostatky. Začíná se nakupovat táborové vybavení. Hlavní témata jara jsou jarní tábor (Velikonoce) a pálení čarodějnic. Slavíme narozeniny

oddílu. Koná se závod 24 hodin na koloběžce. Začínáme jezdit pod stany. Před létem plánujeme zářijové akce a rozvíjíme koncept další celoroční hry.

4) Léto

V červnu probíhá akce Poutnický Top Gear, staví se tábor, probíhá poslední schůzka školního roku. Vyúčtovává se první pololetí. Slaví se den dětí. První týden prázdnin se koná větší akce a na přelomu července a srpna pak pořádáme letní tábor na 14 dnů. Po něm sbíráme zpětnou vazbu od rodičů a zároveň zjišťujeme, kdo bude v oddíle pokračovat a kolik máme případně míst pro nováčky. Zahajujeme nábor nováčků. Propagaci posilujeme na konci srpna a v září. Plánujeme zářijové akce.

5) Průběžné opakované činnosti

Je důležité nezapomenout, že se pravidelně opakují schůzky, výpravy, akce pro veřejnost, ale i akce od mezi oddíly, porady vedoucích, setkávání se u příprav akcí, úklidy kluboven, starání se o Neobyčejnou klubovnu a její akce, propagování oddílu, setkávání se mimo oddílově apod. Rozesíláme rodičům na začátku měsíce informace o dalším dění v podobě Poutnického zpravodaje. Nezapomínáme na státní svátky ani mezinárodní dny. To promítáme do činnosti dle uvážení.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Najdi si na poutnickém webu reporty z aspoň 5 akcí různého typu. U akcí pro veřejnost minimálně jedna z nich bude prezentační akce. Reporty si vytiskni a nalep do svého zápisníku. Pod každý vytisknutý report v pár větách napiš, v čem ti připadá akce ve vztahu k oddílu důležitá. Zároveň doplň informaci, proč se akce konala zrovna v tom období, kdy se konala.

Jsi schopen popsat důležité milníky během celého roku a víš, co je v jakém měsíci důležité začít řešit. Popovídej si o tom s Křidelníkem i s jednotlivými vedoucími. Co jaký vedoucí v jakém období kdy řeší? A co v jakém období řešíš ty?



Nezapomeň, že mimo oddílu se v životě každého z nás děje hodně věcí. Někdy jsou veselé, jindy naopak. Bývá někdy těžké pracovat na oddílových věcech, když do hry vstupuje život mimo oddíl. Neboj se říct si o pomoc dřív, než něco zanedbáš. Stejně tak se s pomocí můžeš kdykoli nabídnout komukoli jinému.



Pro lepší přehled toho, co vše se během roku děje, jaká jsou témata měsíce, jaké jsou mezinárodní dny, co za akce kdy pořádáme, slouží dokument Harmonogram poutnického roku. Požádej o něj Křidelníka či jiného vedoucího.

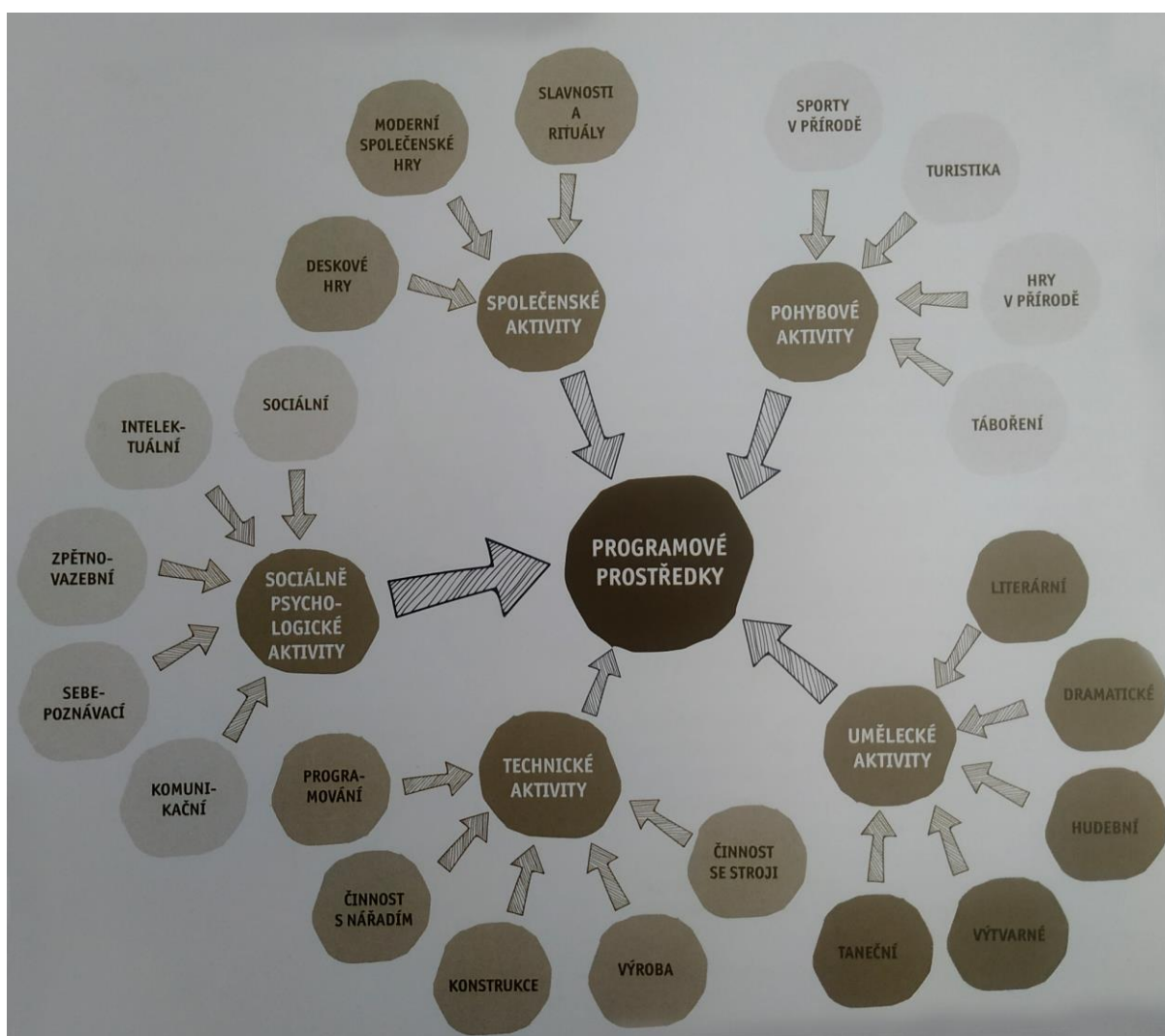
LEVEL 9: AKCE

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--

6) Programové prostředky

Pro rozvoj osobnosti můžeme využít prakticky cokoli. Rozhodně je však z pohledu vedoucího dobré vědět co kdy používáme a proč. K tomu nám pomáhají vytyčené cíle. Jednotlivých programových prostředků je celá řada a záleží jednak na věku účastníků (diskuzi budu používat u dětí, co chodí do školy a starších, naivní dětské leporelo zase bude vhodné pro předškoláky namísto teenagerů) a jednak na citu vedoucího pro danou situaci (někdy je vhodné zařadit hloubavé aktivity a jindy to fungovat nebude).



Ilustrace: BENEŠ, Zdeněk, Daniel DRAHANSKÝ, Jana HAKOVÁ, Milan HANUŠ, Miroslav HANUŠ, Radek HANUŠ, Aleš POKORNÝ a Karel ŠTĚPÁNEK. Instruktorový slabikář: Příručka (nejen) pro účastníky Instruktorového kurzu 2015. Druhé, přepracované vydání [2015]. Prázdňinová škola Lipnice.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Úkol: Vezmi si ramcák posledního tábora, na kterém jsi byl, a u každé aktivity vypiš, jaké programové prostředky zde byly využity.

7) Cíle akcí

Každá poctivá akce má jasně definovaný záměr, kterému podléhají cíle. Ty můžeme rozdělit na dva typy:

1. **Cíle herní:** Co musím udělat, abych vyhrál hru, porazil draka, získal ježka v kleci. . .
2. **Cíle pedagogické (výchovně-vzdělávací):** Stanovujeme je k pozitivní změně (něco si uvědomím, něco se naučím, změním své chování. . .)

Před každým programem bychom si měli před sebe postavit otázku významu: Proč danou akci dělám? Co chci účastníky naučit? Opravdu mi jde o to, aby se pobavili nad celoroční hrou, nebo je chci něco konkrétního naučit a pak až aktivity zarámují příběhem?

Jak si stanovím kvalitní cíle akce?

- 1) Nejdříve si určím záměr. Například: Chceme dětem představit jaro
- 2) Stanovím hlavní cíl(e): Seznámit účastníky s jarními tradicemi
- 3) Poté si stanovím dílčí cíle. Nemusí jich být moc. Na výpravu bohatě postačí 2 až 3.
 - o Správný cíl obsahuje sloveso.
 - o Naučit se 1 jarní básničku.
 - o Prožít 5 jarních tradic naživo.
 - o Zjistit alespoň 5 tradic, které se v Čechách dodržovaly v minulosti.
 - o Cíle v ideálním případě mají několik vlastností. Pokud na každou z nich umím říct, že ji obsahuje, pak je cíl dobře stanoven.
 - o Cíl je konkrétní, přesně vystihuje co se člověk naučí, co se stane.
 - o Je měřitelný - umím říct, zda byl či nebyl naplněn. Mám jasná kritéria.
 - o Dosažitelný - kriticky vyhodnotíme, zda to je vůbec v našich silách, technických možnostech, časoprostorových možnostech apod.
 - o Relevantní - má pro nás (a účastníky) vůbec význam si cíl dávat. Budeme pak motivovaní a cíl splníme. Jeho naplnění k něčemu je.
 - o Časově omezený - víme, do kdy se tak stane a na základě toho plánujeme jednotlivé kroky. Většinou se jedná o jednotlivou akci, časový úsek na akci či celý rok. V individuálních případech pak vyhodnocujeme v delším časovém horizontu (například zvládat spolupráci ve skupině, mít znalosti k odgarantování výpravy apod.)
 - o Odměněný - víme, co se stane, pokud cíl zvládneme naplnit.
 - o Průběžně hodnocený - můžeme (zejména u větších cílů) průběžně vyhodnocovat, zda se nám ho daří pomalu naplňovat či nikoli.

Z praxe víme, že řadu cílů změřit nemůžeme, někdy poznáme jejich naplnění mimoděk. Zejména cíle, které se vztahují k budování postojů, jsou tak dlouhodobé, že jsou třeba naplněny až v dospělosti. Důležitá je i víra v to, že principy, které využíváme, mají potenciál k dosažení cílů. S cíli tedy pracujeme, ale vyváženě tak, abychom se neutopili v měření na úkor vztahu s dětmi a pořádání zajímavého programu.



Jeden z nejlépe stanovených cílů byla mise Apollo 11: „Věřím, že tento národ si může vytyčit za cíl přistání člověka na Měsíci a jeho bezpečný návrat na Zemi, a to do konce tohoto desetiletí. Žádný jiný vesmírný projekt dneška nebude působivější pro lidstvo a důležitější pro dlouhodobý výzkum vesmíru. Uskutečnění žádného nebude tak obtížné a nákladné.“

Americký prezident John Fitzgerald Kennedy dne 25. května 1961 ve své řeči před Kongresem



Naplánuj si do zápisníku 3 oddílové schůzky či části výprav, které budou v programu obsahovat na sebe navazující cíle vhodné pro cílovou skupinu. Můžeš a nemusíš u akcí nasadit i rámování legendou. Zkonzultuj vše s Křídelníkem a akce následně realizuj. Dobře cíle definuj a po každé akci vyhodnoť jejich ne/naplnění. V případě nenaplnění cíle další návazné aktivity uprav tak, aby dávaly smysl. Po skončení poslední akce vše prober s Křídelníkem a zapiš si do zápisníku zápis o tom, jak jsi bod plnil, co tě překvapilo či co si z celého bodu odnášíš do budoucna.

LEVEL 10: SYSTÉM OCEŇOVÁNÍ

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--	--

Existuje mnoho druhů hodnocení. Záleží na tom, co potřebujeme ocenit a jestli je vůbec vhodné hodnotit. Jinak ohodnotíme etapovou hru na táboře, jinak zase dlouhodobou práci vedoucího či dobrovolnou aktivitu oddíláka.

Proč je dobré oceňovat?

Odměny vyvolávají příjemné pocity a tím motivují osobu k zopakování dobrého výkonu ať už je to ve hře či v pečení dezertu.

Jak oceňovat?

- Co nejdřív po aktivitě
- S vysvětlením, za co oceňuji
- Neoceňovat pouze výkon, ale i snahu či zlepšení
- Nejlépe veřejně, "oceňovaný se dme pýchou". Vždy ale záleží na způsobu. Pozor na jednotlivce, kteří nemají velkolepá veřejná oceňování rádi. Je to i o našem citu a někteří mají rádi, když jsou oceněni v úzkém kolektivu, mezi dvěma očima či dokonce distančně, dopisem apod. Upřímným oceněním ale rozhodně neublížíme. Maximálně uvedeme člověka do chvíle stresu, nekomfortu, ale není to kruté. Nakonec je i nesmělý člověk později rád, že si na něj někdo vzpomněl a jeho práci ocenil.

Jaké jsou formy ocenění?

Odměny lze rozdělit podle dvou základních hledisek na materiální a nemateriální. Do materiálních spadají fyzické věci (peníze, spacák, pytlík bonbonů, diplom atp.), nemateriální mohou být pochvaly, kladné slovní hodnocení, potlesk od ostatních, účast na speciální akci. Nemateriální odměny jsou často efektivnější, jelikož uspokojí potřebu člověka po porozumění, uznání, výkonu apod.

Finanční odměna vs. dobrovolnictví

V dětských oddílech typu Poutníků se finanční odměna většinou nedostává. V některých kolektivech si však vedoucí neplatí akce, na které jezdí. Naopak v práci (což může být i instruktor na letním táboře) se dostává výplata. Pomezí je v podobě drobných odměn typu 2000 Kč za 14 dnů. Jde spíše o symbolickou odměnu jako poděkování. Rozhodně je dobré v nepracovních vztazích finance nerozdělovat dle výkonu a odvedené činnosti, protože pak začnou lidé přemýšlet jako obchodníci (kolik času a energie za kolik peněz), začnou se porovnávat a eskalují vzájemné konflikty způsobené závistí, pocitem nedocenění apod.

Bodování vedoucí → účastník

Základní a také nejčastější systém bodování v oddílech je systém bodů a odměn. Výše odměny závisí na počtu získaných bodů. Body mohou mít různou formu. Může se jednat o čísla v tabulce, postup figurky po herním plánu, mince či jakoukoliv věc, která nás napadne.

Je důležité si uvědomit, že člověk (a o to víc dítě) je tvor, který je rád oceňovaný a chválený. Proto se snaží být stále lepší a lepší. Poměrování sil má však i své negativní stránky. Pokud máme v oddíle člověka, který není zdatný a stále prohrává, může být pro něj bodování spíš smutnou záležitostí, kde se ujistí v tom, že nemá smysl se v životě snažit. Všechny jeho dosavadní mikroúspěchy totiž nevedly k výsledné odměně. Nejčastější možnosti získávání bodů jsou dvě.

Účast na akci - za každou akci získám počet bodů (občas je počet bodů dle délky akce)

Úspěch na akci - výhra či umístění v jednotlivých soutěžích

A co za body dostanu? Odměny je možné vymyslet úplně jakékoliv. V oddíle je vhodné dávat materiální věci, které má člověk s oddílem spojené či přímo s danou akcí (nůž s vygravírovaným jménem, tričko s logem oddílu, pamětní medaile). Vyobrazení názvu a znaku oddílu či přezdívky na předmět je velmi vhodné. Dávat za odměnu sladkosti je dobré pouze u aktivit, které k tomu přímo vybízí např. za vyčerpávající závod, při hře motivované filmem Karlík a továrna na čokoládu apod.

Je možnost oceňovat nejen výkon či účast na akci, ale i snahu. Dítě může dostat odměnu i jen za to, že udělalo něco mimořádného (např. dokázalo poprvé přespát pod širákem a nebálo se).

Bodování účastník → účastník

Dalším možným způsobem bodování je systém odměňování se mezi sebou. Sami účastníci akce se každý den navzájem hodnotí a oceňují druhé. Není tu tedy žádný vedoucí, který by rozdával "body".

Příkladem může být systém mincí. Každý účastník má 10 mincí na daný den, který musí rozdat ostatním podle toho, jak se daný den snažili. Může dát jednomu všechny, nebo je dle svého přesvědčení rozdělit.

Podobným systémem jsou korálky. Účastníci mají provázek a každý den může účastník darovat jinému korálek s vysvětlením, za co ho daruje. Účastníci takhle děkují ostatním za pomoc, často taky vedoucím za programy nebo třeba kuchařům za jídlo. Vedoucí zase mají možnost osobně poděkovat dětem. Jistě se najde i mnoho dalších způsobů, přemýšlejte nad nimi.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Vyber/vymysli si jeden druh bodování, vytvoř ho a použij při akci, která obsahuje alespoň tři hry (jednoděnka, víkendová výprava, tábor...). Popovídej si o tom s Křídelníkem - proč jsi využil právě tento? Kdy bys využil jiné způsoby?

Další druhy ocenění

1. Měňáky

Měňáky jsou průřezový (tzn. není ohraničen časově, jde napříč roky) systém bodování.

Za každou akci dostává účastník určitý počet měňáků (poutnické vý/měny). Zároveň je může dostat za speciální výpomoc oddílu, přípravu her, příspěvek do oddílového časopisu...

Za měňáky si mohou děti vyměňovat odměny, které jsou veřejně známé a průběžně se obměňují. Je jen na nich, jestli si koupí samolepku po jednom měsíci či mikinu za dva roky. Na každé odměně je oddílový znak či jméno dotyčného. Posiluje se tím vztah k oddílu.

Tento způsob oceňování je výhodný v tom, že neznevýhodňuje pomalejší slabší, mladší ani ty, kteří se nemohli z různých důvodů zúčastnit všech akcí. Naopak ukazuje, že s dostatečnou výdrží a snahou každý může dojít k úspěchu. Někomu to trvá déle, někomu méně, ale šance je reálná a nepřerušuje se po určitém čase, kdy se

LEVEL 11: DIVADLO

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--	--	--	--	--

1) Co je vlastně divadlo?

Je to umění, které poskytuje jedinečné možnosti a příležitosti. K divadlu neodmyslitelně patří nejen herci, kteří zastávají nejrůznější role, vžívají se do postav a rozehrávají situace, ale také kulisáci a jiní technici, bez kterých by nemohly některé věci vůbec vzniknout a fungovat a určitě nesmíme zapomenout na diváky, bez kterých by předchozí nemělo moc smysl. Tedy ne ve chvíli, kdy se divadlo hraje v divadle, ale k tomu se dostaneme.

Na jevišti můžeme sledovat postavy v dramatických situacích, najdeme zde zápletky, konflikty, rozuzlení, je zde prostor pro vyjádření se (ať už slovy, činy či jen pohybem a výrazem), je zde prostor pro to, vyzkoušet si v podstatě cokoliv. A když toto všechno sundáme z jeviště a přeneseme k nám na oddílovou zem, budou se dít divy.

Zásady pro dobré uvádění programů spojených s divadlem

Vychází hodně z obecných pravidel pro práci s lidmi. Je však dobré připomenout si ty nejdůležitější, aby se nám dobře pracovalo a skupina se cítila dobře a její účastníci se nebáli otevřít. Jen tak se pomocí divadelních prvků mohou něco naučit.

- Nic z citlivých věcí se nevynáší ven. Nastavujeme maximální důvěru.
- Pravidlo STOP - pokud se někdo rozhodne nesdílet, či se neúčastnit nějaké aktivity, je to v pořádku. Tímto zajistíme, že s účastníky nemanipulujeme.
- Když reflektujeme programy či diskutujeme / debatujeme, mluví vždy jen jeden.
- Je nastaveno pravidlo pro ticho - například zvednutá ruka



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Úkol: Vzpomeň si na svou poslední návštěvu divadla. Kdy to bylo? Co se hrálo? O čem to bylo? Libilo se ti to? Co si z toho odnášíš? Zapiš si své postřehy do zápisníku. Řekni o tom třeba u táboráku minimálně 5 dalším Poutníkům.

2) Divadlo a práce s dětmi.

Při práci s dětmi lze divadlo využít hned několika způsoby. nejdříve si je pojmenujeme a následně trochu přiblížíme. Asi nejnámější a nejzákladnější využití divadla je **motivace**. Následuje **improvizace**, můžeme ho použít k **vyzkoušení** si různých rolí, může být prostředkem nějakého **řešení konfliktu**, má moc rozvíjet a prohlubovat **důvěrné vztahy**, také **spolupráci**, přijetí a mnohé další. Je mocnější, než se může zdát, ale rozhodně také tak křehké.

Motivace

Při slově divadlo si asi všichni vybavíme nějaké představení, vystoupení, nějakou scénku, nějaký úvod do hry. To je to, co v oddíle často využíváme. Slouží to nejen k tomu, že se přítomní pobaví, vystupující procvičí v hereckých dovednostech, ale hlavně to účastníky pomůže vtáhnout do děje. Přece jenom je rozdíl mezi strohým převyprávěním toho, co nás bude čekat a tím, když nás do děje zasvěťí partička v kostýmech, která zrovna prožívá něco velice důležitého a chce se s námi o tom pobavit.

Co je důležité pro divadelní úvod do hry?

Důležité je rozhodně udržení pozornosti, proto by scénka neměla být delší než cca 15 minut a i to je dost. Chceme-li účastníky učarovat a nechat sledovat jednu věc tak, aby je nadchla do dalšího dění, potřebujeme krátký a úderný příběh, ve kterém bude jen pár postav a ne románový zástup.

Co se týče rolí, neměli bychom v nich zůstat zbytečně dlouho - čím déle v ní jsme, tím lehčeji se může stát, že z ní nějak vypadneme, něco pokazíme a zkrátka neudržíme atmosféru. Lepší je, aby měla scéna nějaké jasné zakončení a dovolila hercům odejít, vystoupit z role a vrátit se do procesu hry.

Jako i na divadle, tak i při motivačních scénkách nesmíme zapomínat na hlasitost, srozumitelnost, tvář k divákům a další poučky, které si ještě připomeneme v dalších bodech.



TIP:

U každé scénky je dobré mít vyčleněného člověka, který v případě potřeby děti usměrní co do chování. Je velice cenné, když se dozví, že někdy je zdvořilé nemluvit do řeči, chovat se důstojně či respektovat druhého. Zejména se to vyplatí u scének, kdy hraje divadlo postava, která se má chovat jako zmatená, potrhlá, komická. Ta děti mnohdy strhne, ale ve chvíli, kdy má předat důležitou informaci a zahájit aktivitu, kolikrát nemá dostatečnou pozornost. V tu chvíli nezaujatý vedoucí děti požádá o pozornost.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Po některé z motivačních scének se s vedoucími, kteří ji připravovali, pobav o tom, co a proč do scénky zahrnují, jakých zásad se drželi a jaké sledovali cíle. Své poznatky si zaznamenej do zápisníku.

Improvizace

Máloco je tak důležité jako umění improvizace. Nejen při nějaké scénce, při nějakém představení, kde něco/někdo nehraje dle plánu, ale také v životě a s dětmi už vůbec. Často se nám může stát, že máme nějaký plán toho, co budeme dělat, ale na místě zjistíme, že je to z nějakého důvodu nemožné (např. nálada či nastavení skupiny, prostředí apod.) a co teď?

Jak se říká, štěstí přejí připraveným a překvapivě to platí i u improvizace. Improvizuje se samozřejmě mnohem lépe s nějakým tím esem v rukávu. Tím esem může být zásobník her a aktivit, může jím být sebranost týmu vedoucích (či rádců), můžou jím být zásoby rekvizit a další.

Stejně jako ostatní dovednosti i improvizace se může cvičit a lze se v ní zlepšovat. Mohou k tomu sloužit různé workshopy či celé školy.

Co je improvizace?

Jedná se o předem nepřipravené jednání, ať už na jevišti či v životě. Člověk při něm vychází ze zkušeností, ze svého "zásobníku" jednání a někdy z osnovy, kterou má předpřipravenou (může se jednat o pár bodů, které nechce zapomenout). Namísto předem přesně naučených scénářů se využívají spíše funkční principy.

V divadelním světě existují různé druhy improvizace: Naprosto bez přípravy, s menším časem na přípravu (např. 5-10 minut) a také třeba takovou, že jsou připravené fráze/odpovědi na jiné fráze a herci vědí, jak mají na co reagovat (např. na větu "Jak se máš?" musí tázaný odpovědět "Jde to, jde to.")



TIP:

DOBROVOLNÝ ÚKOL: Zhlédni improvizované představení - nejlépe v divadle, ale můžeš i na internetu. Nech si nějaké doporučit od vedoucích. Minimálně jeden z nich určitě o nějakém ví.

Role

Už výše bylo zmíněno, že se v divadle vyskytují nějaké role. Ale opravdu je najdeme jen na jevišti? Po celý život střídáme různé role skoro jako ponožky. Ať už jsme dcera/syn, matka/otec, spolužák/spolužačka, kamarád/kamarádka, babička/dědeček, lékař/učitel, zaměstnanec/zaměstnankyně a mohli bychom pokračovat ještě dál, rolí si vyzkoušíme spousty. Každá má svá specifika, každá je malinko jiná.

A proč, že se tu o tom vůbec bavíme?

Když děláme divadlo s dětmi, máme jedinečnou možnost zprostředkovat jim možnost vyzkoušet si různé role, skrz které poznají například pocity jiných lidí či zažijí situace z jiných úhlů pohledu.

V rámci hraní rolí je důležité myslet na to, abychom dali prostor všem. Pokud dítě, které je v "běžném" světě trochu odstrkováno, trochu outsider, necháme hrát nějakou roli, která je pro celek důležitá (například jdeme na improvizovanou výpravu do přírody a rozdáme si věci, které potřebujeme a bez kterých bychom výlet nezvládli přežít či dobře prožít - mapař, správce ohně, zásobovatel atd.), bude to pro něj nesmírně důležitá zkušenost, která mu dodá ten pocit, že je přece jen potřeba, zejména když svou roli dobře zvládne, a to zapracuje i na jeho sebevědomí.

Řešení konfliktu

U role jsme si řekli, že si díky nim mohou děti vyzkoušet, jaké je to být "v kůži někoho jiného". To nám u řešení konfliktů může pomoci. Jak? Možností máme několik.

Zkus pocíť, co cítím já

Necháme děti, aby si své role prohodily. Ať si situaci zkusí prožít tak, jak ji prožíval ten druhý. Často to ani nestihnou "dohrát" a už přijdou na zdroj problému.

Jak to vidí ostatní

Pokud máme dobré vztahy ve skupině a víme (nebo jsme si alespoň dost jisti), že to někdo nezneužije, necháme děti, které do sporu nejsou zapojeny ukázat, jak to vidí ony, jak na ně situace působí. Případně mohou přidat i scénu, jak by problém řešily ony, co by na jejich místě dělaly. Nejlépe takhle necháme situaci sehrát několika dětmi, abychom měli více pohledů, názorů a případných způsobů řešení.

Prevence

Problémy nemusíme řešit jen ve chvíli, kdy k nim již skutečně dojde. Můžeme se na ně i připravit či se jim díky divadlu vyhnout. I k tomu nám hraní rolí může dobře posloužit. Můžeme dětem předložit situace, které mají předpoklad ke vzniku, nebo můžeme vyjít ze své zkušenosti z jiné skupiny, kde se daný problém řešil a necháme děti jednat a dojít k nějakému závěru.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Zjistí, co to je Divadlo fórum. Až si o tom něco přečteš, vyhledej si Divadlo utlačovaných a koukni se na jejich web. Čemu se věnují? Co přesně dělají?



TIP:

Prožij nějaké představení Divadla utlačovaných. Je to skutečně silný a jedinečný zážitek. Můžeš to domluvit spolu s vedoucími i jako oddílovou akci a mít tak společný zážitek s ostatními.

Důvěra a spolupráce

Tyhle dva body jsou pro divadelní práci (nejen) s dětmi velice důležité. Bez důvěry nelze dobře spolupracovat a bez spolupráce si nebudeme důvěřovat. Také je třeba věřit v sebe. Ať už improvizujeme, řešíme konflikt hraním rolí či děláme cokoli dalšího, je důvěra zásadní. V sebe proto, abychom se nebáli vystoupit, abychom si stáli za tím, co řekneme/uděláme, abychom (nejen) dětem mohli ukázat, že to, co jim předáváme je pro nás důležité a věříme tomu.

Důvěra v kolegy je důležitá proto, abychom se mohli spolehnout, že nás "v tom nenechají", že když jde do tuhého, pomohou, abychom se mohli pustit do vážnějších témat bez obav, že to bude použito proti nám, abychom mohli táhnout za jeden provaz a vedli děti společnými silami.

S důvěrou je potřeba pracovat i u dětí. Bez ní nám řešení konfliktů hraním rolí fungovat nebude, bez ní se nám nepodaří udělat prostředí, ve kterém se děti cítí bezpečně a nebojí se tvořit, dělat chyby, otevřít se, spolupracovat a zkrátka plnit cíle, kterých společně chceme dosáhnout.

Perfektní spolupráci na divadle se říká seheranost. A nemusí to být jen tam, seheraný může být (a měl by být) tým vedoucích, kolektiv dětí i celý oddíl. Ale bez budování důvěrných vztahů to nejde. Ostatně celý oddílový příběh je jedno velké divadlo a my jsme herci vlastních životů.

Křehkost

Z výše zmíněného vyplývá, že s divadlem se lidé mohou rozvíjet všemi směry. O fyzickém rozvoji si ještě povíme, ale je tím teď myšleno spíše to duchovno, psychično. Divadlo nám otevírá neskutečné možnosti, ale také nás může potopit.

Křehkost, o které je tento odstavec, je důležitým bodem, na který bychom měli u "divadelních hrátek" myslet. Mluvili jsme o budování důvěrných vztahů, řešení konfliktů, otevírání se... To vše jsou věci, které si můžeme představit jako šňůrky na loutce. Jakmile jeden křehký provázek odstříhneme, loutka ztrácí některou ze schopností, jakmile odstříhneme všechny, loutka přestává fungovat. Proto je třeba pracovat s divadlem s rozmyslem. Vědět co děláme a proč zrovna právě to.

Můžete si říct, že při nějaké motivační scénce před hrou nám to může být jedno. ALE! Co když se dotkneme tématu, které některé z dětí řeší? Co když to v někom (ať už z herců, či diváků) otevře něco, co by nemělo?

Myslete na křehkost provázků vedoucích k loutce našeho oddílu a uvidíte, že nám loutka bude dělat radost mnoho a mnoho dalších let. Čím více se vzájemně v kolektivu budeme znát (a bude každý znát sám sebe), tím více si můžeme být jisti, že to, co uděláme, bude ku prospěchu věci a nikoho nezraní.

3)Reflexe

Toto slovo je omilované pořád a pořád dokola. Bez reflexe by ale divadelní práce neměla moc smyslu. Když se vytvoří nějaké situace, vytvoří se nějaká prostředí, je rozhodně potřeba si to zpětně prohlédnout a zhodnotit, proč a jak daný člověk v dané situaci jednal, co ho k tomu vedlo, zda by se příště zachoval jinak apod. Bez tohoto ohlednutí bychom se nikam neposouvali, protože bychom nedotáhli to naše "obutí se do cizích bot".

Bez reflexe bychom mohli přijít o jeden z těch našich provázků k loutce, protože se může stát (a stává se), že někdo pochopí danou věc jinak než někdo jiný a když se toto nedorozumění nevysvětlí, zůstává každý v tom svém a může se cítit ukřivděn, zrazen a jeho provázek s důvěrou se může nadobro roztrhnout.

Zase ale pozor na "přereflektování", ne každou hru a aktivitu je třeba reflektovat. Někdy si prostě můžeme zahrát hru, aniž bychom si nakonec sedli do kroužku a řešili, jak se ten mrkáci vrah cítil a proč zrovna zabil toho a toho. Více se o tomto dočteš v kapitole č. 16 s názvem Reflexe jako nástroj k učení.

Při reflexi je potřeba dbát na přiměřený prostor pro každého. Také na to, že občas někdo zkrátka nechce mluvit, občas byla věc tak složitá a hluboká, že nechce nikdo mluvit a můžeme jen sedět a koukat, než se někomu začne chtít. Ale je naprosto v pořádku, když ne. Vždy záleží na konkrétních lidech a konkrétní situaci, v divadle nenajdete dvě totožné skupinky s totožnými postupy. V tom je jeho kouzlo a křehkost.

4)Mysleme i na fyzično.

Předchozí body se týkaly hlavně duševního rozvoje, ale jak už jsme si zmiňovali, divadlo nám umožňuje všeobecný rozvoj.

Hlas a mluva

Základní nástroj herce je hlas. Ale nejenom herce, i vychovatele, učitele a taktéž oddílového vedoucího. Existuje mnoho a mnoho příruček, jak s hlasem pracovat, jak se o něj starat a jak si ho nezničit. Abychom to celé obsáhli, potřebovali bychom na to mnohem více, než pár řádků. Představíme si však alespoň základy.

Nekřičme

To se snadno říká, že? Křikem můžeme ztratit hlas na další den a zároveň také ukazujeme, že správné řešení konfliktu je pomocí moci a agrese - což v ideálním případě není. Občas to člověku ujede, to se nedá nic dělat. Jak tomu ale můžeme předcházet?

Můžeme si předem stanovit gesto, pohyb, úkon, který když provedeme, nastane ticho. V tomto případě to zabírá hlavně u skupin, které mají zvládnutý bod spolupráce, ale může se stát, že i taková skupina nemá svůj den.

Zabrat může i mlčení. Pokud tedy nestojíte na perónu a za minutu odjíždí vlak, v takovém případě je tato taktika silně nedoporučována, protože může trvat i několik minut, v extrémních případech až desítek minut. Záleží totiž na pevnosti nervů vedoucího, jehož nelehkým úkolem je vydržet s mlčením, než ztichnou všichni.

Ztišení hlasu je také nástroj, který může zabrat. Pokud totiž účastníci neztichnou, neuslyší instrukce a plynou z toho pro ně nějaké sankce (třeba neví, co se bude dít a nikdo jim to nezopakuje).

Vtipným, ale ne vždy vhodným úkonem může být i odchod z místnosti, v tomto případě rozhodně záleží na skupině, protože při něm může nastat apokalypsa.

Pokud už musíme křičet, protože někdy je to opravdu nevyhnutelné, hlídáme si alespoň výšku křiku, měli bychom zůstat v naší přirozené výšce, případně jít hlouběji, v žádném případě výš. Nejen, že vysoký tón je hůře slyšet, než zvučný, hluboký tón, ale ničí dokonce naše hlasivky.

Nešeptejme

Občas je šepot potřeba, ať už sdělujeme nějaké tajemství, nebo hrajeme tichou poštu. V každém případě je to ale nejnáročnější úkon pro naše hlasivky. Místo šepotu můžeme použít úplně bezhlasnou variantu, ve které se hlavně odezírá ze rtů, velmi tichou řeč či napsání na papírek. Když to nejde, tak to nejde, každý si někdy trochu zašeptáme, ale v zájmu našich hlasivek, bychom to měli dělat opravdu málo.

Co se týče divadelního šepotu, to je disciplína sama o sobě. Jedná se o šepot, který šepotem není, ale má se jím tak tvářit - na jevišti jsou tři postavy, jedné něco chceme říct, druhá to slyšet nemá, ale diváci musí vědět o co jde. V takovém případě by náš hlas měl být v hlubší rovině, měli bychom až přehnaně artikulovat a mluvit do diváků (naklonění k tomu, komu to chceme říct), zbytek už herci dohrají.

Rozmlouvejme se

Pokud nás čeká delší proslov, je dobré se před ním rozmluvit. Stačí se naučit pár jazykolamů, které si párkrát zopakujeme. Pak také pomáhá rozhýbání mluvidel - můžeme zaržát jako kuň, můžeme dělat čertíka, můžeme si projíždět jazykem zuby a "hledat zbytky jídel" a existuje spousta dalších cvičení (včetně třeba masáže obličeje), u kterých sice vypadáme jako blázni, ale o to lépe nám bude rozumět.

Pokud nás čeká i nějaký zpěv, je rozhodně dobré se i rozezpívat. Představte si, že byste měli udělat přemet, ale nezvládli stojku, tohle je něco podobného. Rozezpívání je taková naše stojka. Sice to bez toho lze, ale bolí to a ničí to svaly.

Jezme, pijme

Je nespočet dohad a teorií, co před větším mluvením nejíst a nepít. Jednu správnou odpověď nenajdeme, protože člověk není univerzální a na každého platí trochu něco jiného. Někjaké zákonitosti by se ale dodržovat měly.

Je snad všem jasné, že alkohol je špatný nápad, nejen, že je to dost často v takových situacích nelegální či alespoň nevhodné, ale také platí poučka, že i opilého zahraje lépe střízlivý. V případě přímé práce s dětmi (i v případě divadla) je alkohol stejně naprosté tabu.

Některé studie tvrdí, že pití kávy je pro hlasivky špatné. Prokázané to stoprocentně není, ale víme že po kávě se u nás rychle vyprodukuje hormon adrenalin, který však brzy také opadne. To znamená, že se nám uprostřed představení/výstupu může stát, že nám dojde energie a co teď s tím, že. Také se spouště lidem po kofeinu klepou ruce, a to pro herce není dobré (zvlášť pro ty loutkové...). Když už je třeba se nějak probudit, tak nejlépe čajem (zeleným, černým).

Co se týče jídla, není dobré vystupovat s kručícím žaludkem (dělá to rámus, může nám dojít cukr a udělat se nám špatně a hladoví lidé také mívají problémy s úsudkem), ale také není dobré hned po tříhodovém obědě vylézt na pódium (nemyslí nám to tolik - postgastrovní demence, tělu se chce spát, může se nám udělat špatně apod.), takže něco mezi, třeba mít nějakou svačinu. U svačiny ale pozor, nechce to nic suchého, co by mohlo zaskočit. Například oříšky jsou vyloženě špatný nápad.

Připravenost

Rozmlouvat se a vhodně jíst jen před představením sice řešení je, ale ne dlouhodobě udržitelné. Herci by se měli svému tělu věnovat pravidelně. Neznamena to, držet se na dietě a hodiny rozmýšlet nad tím, co sníme a co ne. Spíše to znamená pravidelně se hýbat, rozmlouvat se, jíst zdravě apod.

Určitě je dobré i trochu posilovat, protože se někdy může stát, že dostanete roli, ve které máte svůj text odříkávat v mostu, v kliku či zavěšení hlavou dolů z hrazdy a zvládnout to bez nějaké (alespoň menší) přípravy není úplně snadné.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Po dobu minimálně týdne si každý den udělej hlasovou rozcvičku a pár cviků pro své tělo. Můžeš si i vyzkoušet odříkat nějaký naučený text v nepohodlné poloze a to před tímto týdnem a po něm, schválně, jestli zaznamenáš nějaký rozdíl - své postřehy si napiš do zápisníku.

5) Závěr

Když se řekne divadlo, většina lidí si představí jeviště, hlediště, herce a diváky. My už ale víme, že je za tím mnohem víc. Jedná se o činnosti, které vedou k cílům, které si vytyčíme. Je-li naším cílem podpora komunikace ve skupině, zaměříme se divadelní prací právě na to. Rozdáme role a komunikační problémy a zpětně reflektujeme, co se stalo. Máme-li za cíl naučit se něco o lese, můžeme si "vyimprovizovat" cestu lesem a rozhlížet se kolem sebe. Zkrátka, na málokterý cíl bychom si v divadle nenašli způsob.

Divadelní práce s dětmi je velice obsáhlá nauka, pro kterou existují i samostatné obory ve školách. Těchto pár bodů je opravdu jen základ. Rozhodně je to ale velice důležité a ještě důležitější je s tím u dětí pracovat. Existuje spousta odborných knížek zachycujících tuto problematiku a určitě je dobré si některé přečíst (např. od Evy Machkové).

Divadlo je mocný pomocník a nástroj, ale mějme stále na paměti křehkost provázků, skrze které funguje naše pomyslná oddílová loutka.

6) Praktické ověření



TIP:

Můžeš zkusit vymyslet nějaké oddílové představení a sehrát ho spolu s pár lidmi na oddílové akci či přímo na akci pro veřejnost. Také můžeš uspořádat jednodenkou do nějakého divadla.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Domluv se s garantem akce a zkus k některé aktivitě vytvořit uvozovací divadelní scénku. Samozřejmě můžeš jako herce oslovit ostatní Rádce či některé z Vedoucích.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Vytyč si nějaký cíl, který s divadlem souvisí (např. vyřešení konfliktu, rozvoj hlasu, vyzkoušení si role, prevenci...), konzultuj ho s někým z Vedoucích a připrav divadelní aktivitu, která k danému cíli povede.

LEVEL 12: DESIGN

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--	--	--	--

1) Co způsobuje design akce? Jak pracuje s emocemi?

Design je to, co obaluje aktivity ve své kráse. Díky němu můžeme nasměrovat vnímání atmosféry jako radostné nebo naopak jako vážné či navodit strach. Emoce hrají v designu akce zásadní roli, neboť právě díky nim situace intenzivněji prožijeme a lépe si je zapamatujeme - více nás zasáhnou a více se z nich naučíme. U designu se ne bavíme pouze o tom, jak upravit scénu na pohled, ale i o tom, zda je v prostoru vyvětráno, jestli se scéna odehraje v noci či ve dne, kolik lidí na aktivitě bude přítomno, zda budou najezeni či naopak, jaká bude hrát hudba atd.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Úkol: Zapiš si do zápisníku svými slovy, co to design akce je. Vzpomeň si alespoň na 10 příkladů, kdy u nějakých aktivit byl design důležitý a řekni proč. Jakým způsobem design akce přispěl k cílům dané aktivity?

2) Jak můžeme designovat mimoherní aktivity (rituály, design objektu, klubovny...)

Design se nemusí týkat jen her (kostýmy, opálené zprávy, vyzdobené herní prvky...). Naopak je přítomen i u řady jiných situací, kde si to možná dobře neuvědomuješ. Může jít kupříkladu o následující:

- Nástup je vymyšlen tak, aby byl řečník dobře vidět a ostatní ho slyšeli a každý na sebe dobře viděl.
- Na táborových nástupech se větší vlajka na stožár a máme ruce na srdci. Navíc je ticho.
- Slavnostní oheň má tabu kruh, je v něm pouze dřevo, zapaluje se loučí...
- Klubovna je vyzdobena vzpomínkami na oddílové zážitky.
- Při reflexi hlubších témat (typicky kruhy na tábore) se oddíl dělí na menší skupinky.
- Při přijímání nováčka do oddílu se zdraví ve slavnostní atmosféře.
- Kmeňáci mají oddílové palestiny.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Zapiš si do zápisníku všechny prvky designu akce, které během jedné výpravy odhalíš. Ať už na herních, tak neherních částech výpravy. Vzpomeň si alespoň na 20 situací, kde využíváme designování. Zapiš si je do zápisníku.

3) Psychologie barev

Podvědomě má každý barvy spojené s nějakou konkrétní věcí (např. má oblíbená hračka). Naopak příkladem shodného pocitu z barvy jsou příklady z přírody. Modrá barva je obecně spojována s mořem nebo oblohou, a proto je často výrazem nekonečna. Přestože se individuální vnímání jednotlivých barev a jejich odstínů u jednotlivých lidí velmi odlišují, při empirických výzkumech preferencí barev docházejí vědci k výsledkům, které mají obecnou platnost.

Bílá

Je barva neurčitá, nejistá, spojená s představou nevinnosti a čistoty, osvobození, absolutní svobody, nových začátků. Bílá vzniká směsí všech tří přírodních barev: žluté, červené a modré. Proto na bílou většinou reagujeme pozitivně. Symbolizuje jas, nevinnost, čistotu, a také nový začátek, zrození. V kombinaci s jemnými modrými odstíny působí velmi chladně.

Šedá

Netečná, smutná, spojená s představou chudoby a pokory, neutralitou, hranicí mezi prostory. Po psychologické stránce ji radíme spíše do neutrálních barev. Působí klidně a vyváženě.

Černá

Barva smrti, koncový bod tmavosti představuje konečné rozhodnutí, agresivní vzdor, popření pestrého života, nicotu, absolutní odříkání, je výrazem pro bojovné „ne“. Černá také patří mezi barvy, o kterých každý má představu, co vyvolávají. Jde o směsku negativních pocitů.

Černá má nesporné pozitivum v tom, že opticky zužuje. Kombinujte ji s živými barvami. Zvýrazníte je tak. Černá je dobře čitelná v písmu.

Žlutá

Povzbuzuje, osvobozuje, přináší uvolnění, pocit souladu, harmonie, působí vesele a otevřeně, ale může být spojována i s povrchností a přelétavostí. Žlutá barva je barva slunce, světla a optimismu, jež oživuje, aktivuje a osvobozuje před strachem. Zachovává bdělost a povzbuzuje koncentraci, symbolizuje tvůrčí schopnost a moudrost. Nejčastější odstíny žluté barvy jsou: matně žlutá (uklidňování, přemýšlení), živě žlutá (živost, odvážnost, uvolněnost), olivově žlutá (zahořklá nálada) a citrónově žlutá (bdělost, živost, čilost, zdokonalování).

Oranžová

Je slavnostní, vyvolává pocit radosti, je spojena s představou slunce, tepla, bohatství, úrody, slavnostního vzrušeného očekávání, ale i s bezcílným hektickým rozčilením. Spojuje se s představou východu a západu slunce, chutnými plody jako jsou meruňky, mandarinky, pomeranče. Není tak agresivní a vášnivá jako červená, přesto je jako citový stimulant veselá a příjemná barva, jež pomáhá zvládat únavu. Může buď uklidňovat anebo znepokojoval. Použijete-li tuto barvu s příměsí červené, vyvoláte tak pocit napětí a vzrušení.

Meruňková

Obnovuje, oživuje a jemně stimuluje a může rozpustit a odstranit emocionální blokády. Tento barevný odstín, který je nejbližší barvě pokožky, udržuje v proudu životní energii.

Zelená

Zelená barva působí uklidňujícím dojmem. Je to barva jistoty, spokojenosti a rovnováhy. Její symbolika ovlivňuje náladu člověka, uklidňuje a uvolňuje. Je znakem rovnováhy. Říká se jí také barva zdraví. Má opačné účinky než červená.

Modrá

Modrá je barva klidu a stability, tradice, vody, význam se přesouvá i do polohy věrnosti a oddanosti. V přírodě je přítomna na modrém nebi, jež se zrcadlí ve vodě. Modrá symbolizuje moudrost, inteligenci, nesmrtelnost, nekonečnost, hloubku, povýšenost, duchovní svět a mystiku. Psychologicky vypadá jasně, čerstvě, nezatíženě (barva atmosféry), průzračně, vzdušně, vzdáleně. Z hlediska fyziologických účinků modrá uklidňuje srdeční puls, snižuje rytmus dýchání, uklidňuje, povzbuzuje k duševní práci, introspekci, soustředění a usměňuje dovnitř – říká se jí barva klidu a odpočinku.

Červená

Vzrušující, energická, prudká až náruživá, silná, mocná, spojená s představami ohně, krve, nebezpečí, lásky, hluku. Zároveň je vznešená, je symbolem energické akce, změny, přetváření a pronikání vpřed, dobývání, energie a sebevědomí, výstrahy. Proto se také používá jako barva převratu nebo revoluce. Zároveň je to barva slavnostní – ve staré Číně to byla barva svatebního obřadu. Červená většinu lidí stimuluje k aktivitě. Dokáže nás vytrhnout z nečinnosti. Někdy působí až agresivně.

Fialová

Je melancholická, osobitá, náročná, značí zastřené vzrušení, skryté tajemství vyvolávající znepokojení, zdrženlivou střizlivost, pokoru, skromnost. Fialová barva je směs modré a červené barvy. Čím více přidáme jedné nebo druhé, tím získá fialová barva typičtější odstín spolu s úměrným podílem vlastností obou barev. Modré – barvy klidu, vzdálenosti, duchovnosti a červené – barvy pohybu, vášně, životní síly, horka, energie. Protože fialová barva v sobě spojuje vlastnosti extrémně různých základních barev (horko, chlad), působí tajemně.

Růžová

Volnost a zároveň energie – něžná aktivita. Symbolizuje lásku, náklonnost a oddanost v srdeční úrovni, bez pudové smyslnosti. Je to barva něhy, jemnosti a oddanosti. Je to barva jemného způsobu života, zdrženlivé elegance, slavnostních nálad a sentimentálních citů. Zvyšuje chuť na sladké.

Hnědá

Hnědá je střizlivá, mlčenlivá, solidní a vážná, realistická, spojená s představou jistoty a pořádku, domova, tradice, zdrženlivosti.

Zlatá

Symbolizuje pocit zářícího štěstí. Je to barva správného, pravého středu, barva univerzální lásky a nejvyšších hodnot a zastupuje idealismus, velkorysost a šlechtnost. Zlatá dělá cokoliv hodnotné, drahocenné a žádané.

Teplota barvy

teplé – červené, oranžové, žluté, hnědé

chladné – modré, zelené, šarlatové

neutrální – bílé, hnědé, béžové

(zdroj: colorlack.cz)



TIP:

Mnoho ti o psychologii barev i designu celkově řekne způsob, jakým s nimi pracují velké společnosti. Sleduj označení, loga, barvy, tvary i způsob komunikace lékáren, výrobců energy drinků, fabrik na limonády, pivovarů, automobilek, skauta, casin, nemocnic, hasičů a tak dále.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Podívej se na oddílové materiály a zamysli se nad tím, jaké barvy a kdy používáme. Najdi 10 příkladů, kdy jsou barvy využité vhodně a 10 příkladů, kdy nikoli. Do zápisníku popiš nějakou smyšlenou herní scénu, kde jakýmkoli způsobem využiješ vhodně barvy (osvětlení, pozvánka, pamětní lísteček, rekvizity, kostýmy...).

4) Využití smyslů

K tomu, abychom dosáhli intenzivnějšího prožívání, je dobré kombinovat více zapojených smyslů. Jaký je rozdíl dívat se v televizi na oheň a naopak u něj naživo stát. Cítil teplo, nadechnout se vůně dřeva, stisknout ruku u Gilverského kruhu, vychutnat si dobrý čaj, slyšet zvuk kytary a zpěvu...



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Zapiš si do zápisníku 5 aktivit, u kterých využiješ všechny smysly. Vypiš si do zápisníku 10 aktivit, kde vhodně využiješ alespoň 3 smysly. U zkoušky navíc řekneš, proč sis vybral zrovna tyto tři.

5) Praktické ověření v podobě nadesignování vybrané scény ve hře



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Na jakýchkoli dvou akcích, na kterých se domluvíš s garantem akce a se svým Křidelníkem, nadesignuješ vhodně scénu. V jednom případě půjde o herní situaci a ve druhém o rituál.

LEVEL 13: BEZPEČNOST

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1) Rozdíl mezi rizikem zdánlivým a reálným

Do rizika jdeme záměrně. Protože bez něj bychom nevystupovali ze zóny komfortu a aktivity by pro nás nebyly přínosné. Dokonce by mohly být i nudné. Zdánlivé riziko působí na emoce a s jejich pomocí se učíme. Hezky je to vidět například v lanovém centru. Riziko je zdánlivé, protože jsem jistěný, ale stejně mám strach. Řada aktivit v oddíle je takových. Jde však o to rozpoznat, kdy je riziko reálné a snažit se ho minimalizovat či aktivitu raději nerealizovat.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Vyjmenuj 10 aktivit, kde je riziko zdánlivé a má svůj smysl (záměrně ho chceme podstupovat). Vyjmenuj 10 aktivit, kde je riziko reálné a je akci dobré třeba i v průběhu zrušit či přímo nerealizovat.

2) Proč řešíme bezpečnost a jak minimalizovat riziko?

Žádná činnost (a to ani kdybychom leželi celý den v posteli) nebude stoprocentně bezpečná, protože vždy se může něco nečekaného stát. Existuje ale řada principů, které riziko sniží.

- selský rozum
- mít **bezpečnost neustále na paměti** - nedostat se do euforie, která zdravý úsudek ubíjí
- mít **zkušenosti a informace**, proto máme interní a externí vzdělání
- **zakázat na akcích alkohol** (u akcí určených jen pro dospělé ve zdravé míře)
- **každou aktivitu nejprve zkouší vedoucí**
- vedoucí kontroluje **stav materiálu** k aktivitě před zahájením
- zjišťovat stav účastníků - psychický i fyzický (Je vhodné se ptát na otázky: Co se děje u účastníka doma? Nemá nějaké zranění? Netrápí ho něco? Nemá z něčeho panický strach?)
- jedná-li se o nepřehledný terén, vedoucí prochází celou trasu a **vyznačuje riziková místa** (např. červeným fáborkem)
- vedoucí se učí z vlastních i cizích chyb díky Návodníčku proti selhání
- **poučovat** děti i sami sebe o bezpečnosti, zajišťovat dozor
- používat **bezpečnostní pomůcky** (helmy, sedáky, křídélka na plavání), kontrolovat dobré oblečení
- vedoucí si hlídá (nejen) svůj tým a má **přehled o počtu lidí** a kde se nachází
- vedoucí mají **telefonní čísla** na všechny dospěláky (i rodiče, řidiče aut apod.)
- mít na paměti **denní dobu** - seznámit se s terénem za světla (padání do děr, z hradeb, výmoly, dráty v lese atp.)
- mít na paměti **únavu** a vyvarovat se jí - zejména při řízení aut! (platí **před, na i po** akci)
- ctít princip dobrovolnosti
- dávat si pozor na přemotivování (např. proskakování pavučinou, plavání neplavce, útoky proti vedoucím v kostýmech i vůči lidem v afektu)

- hlídat pitný režim
- mít vypracované krizové scénáře



NÁVODNÍČEK PROTI SELHÁNÍ:

Jedná se o dokument, kterému se jinde říká incident report, záznamník nehod aj. Vypisujeme zde svoje i cizí chyby, abychom se z nich mohli učit. Nejmenujeme v něm konkrétní osoby a dokument je určen (uzamknut na heslo) jen pro vedoucí oddílu Poutníci.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Vezmi si ramcák nějakého z minulých táborů a u každého dne vymysli alespoň 3 věci, kde by sis dal před/při realizaci aktivity pozor, abys snížil reálné bezpečnostní riziko.

3) Pravidlo “SUPi se slétají”

Poučka od České cesty praví, že nejvíce nehod se stane kvůli následujícím:

- SPĚCH
- ÚNAVA
- PODCENĚNÍ



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Do svého zápisníku graficky ztvárni tuto poučku. Ke každému SUPovi vypiš, co se jeho jménem myslí a co se dá konkrétně dělat jako preventivní opatření. U zkoušky předlož ke každému SUPovi 5 konkrétních příkladů, kdy hrozí riziko. Můžeš uvést věci, co se skutečně staly či si nějaké vymyslet.

4) Pravidlo NK



TIP:

Nebuď kretén.



NEBUĎ KRETÉN:

Nebuď kretén.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Nebuď kretén. Popovídej si o tomto bodu se svým Křidelníkem. Co to znamená? Kdy byl on kretén? Kdy někdo jiný a co to znamenalo?

PS: Nechceme se tímto dotknout lidí s vývojovou poruchou způsobenou vrozenou hypothyreózou. Máme na mysli (hanlivě, expresivně, přeneseně) zhovadilé chování, řeč či jiný projev v souvislosti s tématem této kapitoly.

5)Bezpečnost aktivit

Záleží na tom, jakou aktivitu realizuješ, ale určitě je dobré dbát minimálně na tyto věci:

- Informovanost účastníků
- Hranice území hry
- Věk a zkušenosti účastníků
- Zdravotní omezení
- Počasí
- Denní doba
- Stav materiálu
- Stav účastníků (únava, psychické rozpoložení aj.)
- Vhodnost aktivity
- Zamyšlení se předem: "Není to z nějakého důvodu fakt nebezpečné?"
- Na akci jsem s předstihem. Víím, že když se něco stane i v mé nepřítomnosti, nesu za to zodpovědnost.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Vezmi si ramcák nějaké orvo / fyzicky náročné a delší hry z minulosti (Spartan race, běh potokem, drsná hra, puťák na koloběžkách...) a zhodnoť rizika. Navrhni opatření. Vyber si jakékoli dvě jiné outdoorové aktivity a navrhni to stejné.

6)Bezpečnost objektů

Kapitola sama pro sebe. Důležité však je alespoň na začátku akce projít objekt a říct si, že je vše OK. Dobré je přemýšlet i nad tím, zda děti spí na palandách a kdo to bude, jestli někde není nebezpečně elektřina, zajistit bezpečnost kolem kamen a otevřeného ohně, dbát na správnou manipulaci s plynem, zkontrolovat stav vody...



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Na dvou výpravách s jakýmkoli vedoucím projdi před vpuštěním ostatních objekt a zkus odhalit kritická místa a navrhni prevenci úrazu (například informovat děti, že jsou schody strmé a ať dávají pozor atp.).

7)Bezpečný pohyb v přírodě

Minimum pro tuto kapitulu je vhodné oblečení, obuv a pokrývku hlavy. Zejména u běhacích her a puťáků. Stejně tak dobrý stav vybavení (bicykly seřizené, lyžařské boty v pořádku, helmy, vodácké vesty...). Určitě myslí na dostatek vody a potravin. V případě putování myslí na to, že se může cokoli stát a akce bude muset být přerušena (měj únikové varianty). Také vol vhodnou délku trasy (pěší děti do 12 let 10-15 km, do 18 let 20-30 km) a její náročnost. Při náročnějším terénu se počet kilometrů snižuje. Vždy sleduj skupinu co do únavy a řiď se nejslabším účastníkem.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Naplánuj trasu puťáku z obce Mukařov (vedle Mnichova Hradiště) tak, aby byla zajímavá, bezpečná a vhodná délkou pro děti ve věku 9 let. Na stejném místě naplánuj trasu pro 14leté účastníky. Svůj tip přines spolu s vytištěnou mapou a obhaj si ho u Křídelníka. Pokus se zaznačit očekávaná rizika během cesty. Až úkol splníš, tak si mapu vlep do svého zápisníku.

8) Bezpečnost u sportovních aktivit

Opět je nutné dbát na vhodnou obuv, ošacení a na pitný režim. Stejně tak na dobrý stav materiálu a případně zabezpečení hrací plochy / hřiště. Před hrou upozorni na pravidla, zakaž útoky a vůbec míření na oblast hlavy. Dbej na fair-play. U jednotlivých sportů dbej na bezpečnostní prvky (přilby, rukavice, chrániče, záchranné vesty atd.).



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Vyber si libovolných 5 sportů, které v oddíle děláme / mohli bychom dělat a navrhní jak minimalizuješ riziko. Vypiš si to vše do zápisníku. Zamysli se nad pravidly akce Poutnický Top Gear a okomentuj každé bezpečnostní pravidlo, které akce má.

9) Povinné kurzy

Některé aktivity jsou specifické a vedoucí musí mít absolvované kurzy, které potvrzují, že je schopen aktivity vhodně řídit. Typicky jde o lyžování a vodáctví. U cyklistiky / koloběhu vedoucí musí znát pravidla silničního pohybu a je tedy nutné, aby měl řidičský průkaz.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Zjisti si, kde bys takový kurz mohl absolvovat, kdy se koná, kolik stojí a zda na něj oddíl přispívá peníze.

10) Pravidlo STOP

Vychází z principu dobrovolnosti k účasti na jakékoli oddílové činnosti. Pravidlo STOP by mělo platit pro účastníky programu (děti). Pokud mají reálný důvod, proč danou aktivitu nechtějí dělat, mohou toto pravidlo využít. S dobrovolností by se to ale u dětí nemělo přehánět. Pokud bychom jim dovolovali vždy nehrát, tak by to dopadlo tak, že bychom nic nedělali. Ideální je v případě opodstatněného důvodu přidělit účastníkovi nějakou jinou roli (příprava aktivity, výroba fandících transparentů, role fotografa, herní role navíc atp.) případně poupravit individuálně pravidla tak, aby se ohl hry zúčastnit (např. může se dívat, co se děje ačkoli ostatní mají šátek přes oči, ale nesmí prozradit, co se děje).



NEVYMÝŠLÍ SI, I KDYŽ SI TO MNOHDY MYSLÍME A ZLEHČUJEME TO

Pozor na děti, které přichází večer s bolestmi břicha. Může se jim stýskat, či se bojí, že bude bojovka. Nechme je se klidně vyspat, nebo nabídněme oporu. Neshazujme je s tím, že si to vymýšlí. Jejich problém je skutečný, byť se jedná o psychosomatickou příčinu (obtíže způsobené psychickou nepohodou).



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

U zkoušky vyjmenuj 10 důvodů, kdy je oprávněné využít pravidlo STOP. Uveď 5 důvodů, kdy to oprávněné není a řekni, jak bys reagoval na dítě, které přijde s tímto důvodem.

11) Psychické riziko a psychická intervence

Prevence psychického poranění

Před akcí komunikace s účastníky, komunikace s rodiči, zdravotní deklarace (třeba v přihlášce do oddílu, přihlášce na konkrétní akci atp.), nové děti je dobré "odzkoušet" na kratší akci.

Na akci je dobré rozdělit si účastníky tak, aby se každý z vedoucích zaměřil na "přidělené" účastníky a sledoval je se zvýšenou pozorností, zda jsou po psychické stránce v pořádku. Zároveň lze skupinu sledovat pomocí rozhovorů, ranních servisech s metodami hodnocení psychické pohody (např. metoda teploměr) apod.

Psychicky náročný program

Pokud víme, že bude program psychicky náročný, je důležité, aby byli na místě i po programu vedoucí, které si mohou účastníci vzít stranou, je důležité mít na program jako vedoucí i účastník dostatek energie a zařadit po skončení programu reflexi.

Při extréměch je dobré mít mentora, nezaujatého člověka, který program zhodnotí a popíše rizika, kterých si tvůrce programu nemusí všimnout.



KDY DBÁT ZVÝŠENÉ OPATRNOSTI:

Zvláště psychicky náročné jsou hry zaměřené na hodnotový systém!



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

U zkoušky vyjmenuj 10 důvodů, kdy je oprávněné využít pravidlo STOP. Uveď 5 důvodů, kdy to oprávněné není a řekni, jak bys reagoval na dítě, které přijde s tímto důvodem.

1. Strategie krizové intervence

(Vaše schéma: Karel Vašta + Josef Šebesta)

V prvních dvou bodech navazujeme vztah s psychicky postiženým a zjišťujeme, co se děje. V bodech 3 a 4 probíhají vyrovnávací strategie.

2. Rozšíření tunelu vidění + ukotvení + stabilizace účastníka

Je nutné nejprve účastníka zklidnit, dostat ho z afektu. Ukotvení lze dosáhnout dotykem, pobídnutí k sednutí si, držení se židle, opření se o strom... Účastník se musí soustředit na zklidnění svého těla. Může dopomoci i hyperventilace.

3. Vytvoření zakázky, formulování vzájemné dohody

V tomto bodě se formuluje další postup - přijdeš za mnou Ty, až se na to budeš cítit? Chceš si o tom promluvit teď? Půjdeme se projít? Dáš si kafe a řekneme si, co se stalo?

Poté se pokoušíme zjistit, co se stalo, **co je klíčový problém**. Částečně chlácholíme. Ptáme se na **hezké** prožitky. Ujasňujeme si **propojení hry a reality**. Působíme jako **terapeuti**, ne jako detektivové. Rozhodně nedáváme najevo nepochopení a vyhýbáme se slovním obrátům jako "to se stává, někdo to být musí".

4. Formuluj, co dál

Chceš být na chvíli sám, půjdeme si zaběhat, chceš si raději povídat o něčem jiném? Jak dál na akci? Půjdeš pak mezi ostatní? **Pozor na nerozhodnost!** Věc se musí uzavřít. Nabídní vidinu budoucnosti, navrhní možnou jinou roli a včasné předchozí upozornění na podobné aktivity a situace.

5. Posuď rozhodnutí o dalším chování

Je nutný/možný transport domů? Nemůže si účastník ublížit? Vyrovnává se? Vytvořili jsme skutečně dohodu a naplňuje se?



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Křídelník pověří jiného člověka či určí sám sebe a sehraje psychicky poraněného a ty dle výše uvedených kroků zkusíš poskytnout první psychickou pomoc. Poté, co toto správně uděláš, společně s Křídelníkem zreflektujete prožité a následně si zážitek zapišeš do svého zápisníku.

12) Počty vedoucích u aktivit a na akcích

Ideální počet vedoucích se vyvažuje poměrem aktivity a relativní možnosti odvrátit riziko. U intimních programů je samozřejmě namístě, aby bylo vedoucích méně, občas situace vyžadují, aby nebyl přítomen vedoucí vůbec. Níže uvedené počty nejsou závazné, ale silně doporučované.

Koupání

Minimálně jeden vedoucí ve vodě a jeden na břehu. Maximální počet dětí najednou ve vodě je 15 (čím méně, tím vzhledem k riziku lépe). Pokud chování dětí ve vodě předem nemůžeme odhadnout, ideální počet je 5 dětí na jednoho vedoucího a méně.

Schůzky

Nejlépe dva vedoucí či jeden vedoucí a schopné dítě.

Jednodenní akce

Nejlépe dva vedoucí, ale pokud si vedoucí věří, teoreticky postačí jeden vedoucí + schopné dítě.

Víkendové akce

Minimálně dva vedoucí, přičemž jeden z nich musí mít zkušenosti + je dobré mít kurz pro hlavní vedoucí tábora.

Více denní akce

Záleží na typu akce. Obecně platí, že je to stejné jako na víkendové akci s ohledem na sebevědomí a zdravý úsudek garanta akce. Pozor! Pokud se jedná o akci, která má 5 a více dnů, může se jednat o zotavovací akci a tam jsou pravidla přísnější.

Puřáky, splouvání vody, cyklovýpravy a jiné sportovní aktivity

Minimálně dva vedoucí, přičemž jeden z nich musí mít zkušenosti s daným typem aktivity (např. řídičský průkaz u cyklovýpravy) i s vedením oddílu + je dobré mít kurz pro hlavní vedoucí tábora (u zotavovacích akcí nutnost). Povinností je mít absolvovaný instruktorský kurz (lyže, voda) či v případě cykloturistiky řídičský průkaz.

Tábor (zotavovací akce)

Minimálně 3 vedoucí, přičemž jeden z nich **by měl mít** (v případě zotavovací akce musí) kurz pro hlavní vedoucí tábora. Počet vedoucích je stanoven s ohledem na počet dětí a na to, že dva jsou občasně vyblokováni jako zdravotník (v případě zotavovací akce musí mít kurz Zdravotník zotavovacích akcí) a často i jako zásobovač.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Křídelník ti vymyslí situace, kde budeš muset rozhodnout kolik vedoucích budeš minimálně mít. Dokážeš svou myšlenku odůvodnit a říct který vedoucí bude mít jakou funkci.

13) Krizové linky

Krizová linka je telefonní číslo, na které mohou lidé volat, aby získali okamžitou pohotovost telefonní poradenství, obvykle výškolenými dobrovolníky. Telefonické poradenství a krizové horké linky poskytují podobnou službu telefonické podpory a obě obvykle přijímají krizové i nekrizové hovory. Někdy se používá termín „linka podpory emoční podpory“ - což neznamena krizi nebo poradenství a může zahrnovat e-mail a textové zprávy. Tyto služby umožnily širší šíření zdrojů pro lidi, kteří čelí krizím v oblasti duševního zdraví.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

V zápisníku máš napsané krizové linky na policii, hasiče, záchranku, mezinárodní tísňové číslo, linku bezpečí, linku první psychické pomoci, linku důvěry, rodičovskou linku pro rodiče, učitele a vychovatele a k nim popsané k čemu linky jsou. U zkoušky vymyslíš jeden příklad ke každé lince, kdy bys mohl v oddílovém prostředí služeb využít.

LEVEL 14: ZÁKLADY ZDRAVOVĚDY

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--	--	--	--

Základní znalosti si jistě odnášíš ze Základní oddílové zkoušky. V případě, že tě více bude zdravotvěda zajímat, tak se mrkni na Stezku Zdravovědy. Určitě platí, že lékárničku nosíš všude s sebou, jak mimo oddíl, tak na akce oddílu. Také nezapomeň na gumové rukavice, které je potřeba si nasadit vždy, když by ti hrozil přímý styk s krví. V první řadě mysl na sebe a svou bezpečnost. Nevrhěj se do situací, kde Ti hrozí nebezpečí! A to buď od vnějších vlivů, nebo od lidí samotných (feťák mávající jehlou, agresivní muž s rozbitou hlavou, výrazně silnější topící se člověk...). V takových případech do situací nevstupuj a volej policii či záchranku.

Vždy se drž zásady **tří kroků**:

1. **ROZHLÉDNI SE!** Jdi krokem, nevběhni do nebezpečí
2. **REAGUJ!** Zavolej 155 a jednej
3. **ROZMÝŠLEJ!** Umožni záchranářům přístup a neustále kontroluj dýchání



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:
Jaká je zásada tří kroků a proč jsou důležité?

1) Popáleniny a opařeniny

Chladit, chladit a **jedině chladit**. Důsledné chlazení může zrychlit hojení popáleniny zhruba o třetinu! Pozor u malých dětí, aby **nedošlo k podchlazení**. Dospělý si řekne, dítě ne. Dítěti je vhodné popáleninu chladit zhruba 5 minut, poté na chvíli z vody vyndat a prohřát tělo. Až začne poraněné místo pálit, opakovat. Těž je možné

použít gel Panthenol či Panthenol pěna ve spreji. Na čerstvou popáleninu nic nemažte, stejně byste to opakovaným chlazením smyli. Když už je popálenina starší, na kůži se vytvoří strup, je možné jej často promazávat mastí. Funguje např. Calcium Panthothenicum, pro urychlení hojení.

2) Úpal a úžeh

Úžeh: déletrvající pobyt na slunci (bez pokrývky hlavy s nedostatkem tekutin, s nevhodným oblečením. . .

Úpal: podobné s rozdílem, že se jedná o přehřátou místnost. Příznaky mohou být: zarudlá horká pokožka, zvýšená tělesná teplota, bolest hlavy, nevolnost, zvracení, mdloba, svalové křeče, zrychlený tep i dech

V obou případech ulož postiženého **do chladnější místnosti**, podávej mu **studené nápoje**, nech ho **vyspat** a přikládej mu **studené obklady**. U dětí **pozor na podchlazení!**



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:
Jaký je rozdíl mezi úpalem a úžehem a jak jim předejít?

3) Rozhovor s RZS

1. V rychlosti se představíš, pokud se nedovoláš
2. Řekneš, **kde se to stalo** (kdyby se vybil mobil, přerušilo spojení, záchranka již jede)
3. Řekneš, **kolik lidí** je zraněných
4. Popíšeš **jejich stav** (Dýchá, nedýchá, krvácí, apod. Nemusíš znát diagnózy. Tu určí dle jejich „výřazovací metody“ v systému přímo dispečink.
5. V případě resuscitace dej telefon na **hlasitý odposlech** (znak reproduktoru)
6. V případě složitého přístupu (budova s 3 dveřmi, kolem recepce, třetí odbočka doleva. . .) pošli někoho před vchod, ať navede záchranáře k raněnému. Anebo alespoň dispečerovi přesně popiš cestu.
7. **Nezavěšuj**, dokud Ti neřekne dispečer

Nepřednášej epos, spíše telegram (shrnutí): pohlaví, věk, (jeho jméno), co mu je, kde je. To stačí.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:
Co nejdůležitějšího říct při volání RZS?

4) Drobné rány a masivní krvácení

Při menším krvácení se jedná o malé sečné rány, odřeny, škrábance. V první řadě je potřeba každé drobné poranění pořádně vyčistit. Viditelnou špinu nejnázve odstraníte proudem studené tekoucí vody. Pokud se vám všechny nečistoty přesto nepodařilo odplavit, vezměte si na pomoc sterilní pinzetu. Na co je třeba také myslet,

je okolí poranění. Na jeho očištění můžete použít mýdlo, snažte se ale, aby se nedostalo do kontaktu s vlastní ránou. Co se týče dezinfekce, u hlubokých ran ji aplikujte raději pouze v okolí rány. Máte-li k dispozici pouze dezinfekci obsahující jód, optejte se, nemá-li postižený na tuto látku alergii. Buď se rány samy zahojí, nebo je třeba šití u doktora. Rozhodně ale nejsou pro první pomoc oproti masivnímu krvácení či životním funkcím nadřazené! U sečných ran lze k zastavení krvácení využít speciálních proužkových „náplastí“. Je-li rána skutečně drobná, na místě, kde není drážděna oblečením, a nehrozí-li její znečištění, není jí třeba ničím kryt. V ostatních případech použijte alespoň polštářkovou náplast, lépe však sterilní čtverce. Moderní medicína upřednostňuje tzv. mokré hojení, kdy místo obyčejného krytí nanese na ránu speciální gel. Když rána krvácí, můžete pomoci účinným zatlačením na místo postižení. Tlačte přes čistou tkaninu nebo gázu. Začne-li krev prosakovat, pouze přidejte další vrstvu na tu původní a tlačte dál a o něco pevněji. U poranění končetin je výhodné zdvihnout krvácející ránu nad úroveň srdce.

Za masivní krvácení považujeme stav, při kterém dochází k rychlé ztrátě většího množství krve. To mohou způsobit všechny druhy řezných ran, především pak amputace.

Příznaky záleží na typu, velikosti a hloubce poranění. Mezi typické příznaky patří bledost postiženého, krev nasáklý oděv, nebo krvavá kaluž na zemi a stříkající, nebo vytékající krev z rány (tepenné, nebo žilní krvácení).

Čím ohrožuje krvácení postiženého?

Masivní krvácení bez urychlené pomoci zpravidla vede k velké krevní ztrátě s rozvíjením šoku a zástavou oběhu v důsledku vykrvácení. Proto je velice důležité zastavit nebo alespoň výrazně omezit krvácení.

Postup laické první pomoci

- záchránce se ujistí, že jemu ani postiženému na místě nehrozí žádné další nebezpečí
- záchránce postiženého posadí nebo položí
- záchránce pevně stlačí krvácející cévu přímo v ráně (ruka by měla být chráněna rukavicí, je-li to možné)
- pokud to situace vyžaduje a umožňuje, zhotoví záchránce tlakový obvaz



POZOR!

Zvednutí končetiny a tlakové body jsou neúčinné a neměly by být používány!



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Jak se zachováš, když se pořežeš?

5) Pohmožděniny/zlomeniny

Vykloubeniny, zlomeniny a pohmožděniny jsou tzv. „tupá“ zranění kloubů, kostí, svalů, šlach, vazů atd. Lehká „vyvrtnutí“ sice v prvním okamžiku bolí, jsou ale většinou rychle zahojena a zapomenuta. Teprve když jsou porušeny cévy, kloubní pouzdra nebo kosti, musí být poranění odborně ošetřeno. Výrony a pohmožděniny jsou velmi bolestivou záležitostí, často bolí stejně jako zlomenina kosti.

Příčiny/rizikové faktory

Vykloubeniny, zlomeniny a pohmožděniny mohou být způsobeny úderem, nárazem, pádem, podvrtnutím, prudkými pohyby nebo chybným či přílišným zatížením těla. Při sportu nebo také ve zcela normálních každodenních situacích může náhlým překročením přirozené hranice námahy kloubu dojít ke zlomenině kosti nebo přetržení šlach, svalů nebo kloubních vazů.

Následky

Když bolesti po vykloubení několik dní přetrvávají, nebo když je velmi silně omezena pohyblivost kloubu, musí být zjištěno, zda nejsou přetrženy vazy.



POZOR!

Špatně ošetřená vykloubení nebo zlomeniny mohou vést k chronickým bolestivým zánětům kloubů. V případě pochybností je tedy lépe vyhledat lékaře. Pohmožděniny se za normálních okolností v několika dnech zahojí. Rentgenovým vyšetřením lze vyloučit případnou zlomeninu kosti.

Rozpoznání/vyšetření

Není-li kloub normálně pohyblivý nebo nelze-li ho pro bolest zatížit, nemělo by se dlouho čekat s vyhledáním lékaře. Může se jednat o závažnější zranění, například o natržení vazů či svalů nebo o zlomeninu kosti.

Pomocí rentgenového vyšetření může lékař vyloučit poškození kosti. Na natržení vazů se dá usuzovat podle výsledků vyšetření, při němž se posuzuje stabilita kloubu. Při neporušených vazech je kloub stabilní a pohyblivý pouze přirozenými směry. Jedná-li se o natržení vazů, je možné kloubní štěrbinu značně rozšířit, což se zjistí měřením úhlu mezi kostmi kloubu na rentgenovém snímku.

Rentgenový či ultrazvukový kloubní obraz a nově také metody nukleární medicíny (scintigrafie kostí) umožňují v složitých případech přesnější diagnózu, jsou však spojeny s vysokými náklady. Spolehlivé určení rozsahu zranění je ovšem nutné k učinění přesné diagnózy a ke zvolení správné léčby.

Léčba

Jako první opatření by se měla postižená část těla co nejdříve uvést do klidu a dobře ochladit ledem, studenou vodou nebo mrazícím sprejem. Náhlé ochlazení „přehluší“ bolest, krevní výron a záněty se zmiňují, otoky mizí. Je také vhodné nanést masť tlumící bolest a urychlující vstřebání otoku a postiženou část těla dát do zvýšené polohy.

Při poraněních jako výrony, vykloubeniny a pohmožděniny se doporučuje přiložit elastický obvaz, aby se kloub uvedl do klidu. Stažením zraněné tkáně se zabrání dalšímu krvácení a otokům. Obvaz by ovšem neměl být utažen příliš pevně, správné použití vám nejlépe ukáže odborník.

První den po zranění by se mělo dále chladit. Na obvaz může být také přiložen igelitový sáček s kostkami ledu nebo ledový obkladek. Nemasírujte zraněné místo. Po druhém dnu, když začne resorpce, tj. když se začne tekutina vstřebávat zpět do krevních a lymfatických cest, může se přestat s ochlazováním, protože za tepla dochází k lepšímu průtoku krve. Nyní můžete přistoupit k lehkým pohybovým cvičením, případně k opatrným masážím. Poškozené klouby by se měly zatěžovat teprve po několika dnech. Dopřejte jim klidu. Při akutních zraněních pomáhají prostředky proti bolesti, např. acetylsalicylová kyselina (aspirin) nebo protizánětlivá nesteroidní antirevmatika (ibuprofen apod.). Jsou-li užívány prostředky tišící bolest, musí se dát dobrý pozor na to, aby se kloub nehýbal - bolest jako varovný signál je totiž lékem výrazně potlačena.

Správně chladit

Pro první chvíli postačí nejprve studená voda: Nechte ji jednoduše téci na postižené místo těla nebo je ponořte do studené vody. Pro ledový obkladek naplňte plastický sáček několika kostkami ledu spolu s vodou (v poměru 1:2) a dobře jej uzavřete. Když led roztaje, obkladek obnovte. Ještě jednodušší k manipulaci je chladicí zábal nebo hotový chladicí obkladek, uchovávaný v mrazicím boxu. Ledový materiál zabalte, nejlépe do šátku, aby nedošlo k omrznutí kůže.

Správná mast

K ošetření výronů, vykloubenin, zlomenin a pohmožděnin jsou k dispozici různé masti, gely, krémy a spreje. V závislosti na tom, jaké léčivé látky obsahují, mohou tišit bolest, zabraňovat zánětům, urychlit hojení rány, chladit nebo také zahřívát.



POZOR!

Pozor: Mnoho těchto prostředků se nesmí nanášet na otevřená poranění nebo nesmí být použity u malých dětí.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Co uděláš, když si na puťáku v lese někdo zvrkne nohu? Co uděláš, když máš podezření na zlomeninu nohy (každý pohyb bolí)?

LEVEL 15: KOMUNIKACE S RODIČI

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

Základem dobré činnosti je navázání důvěrných vztahů nejen s dětmi, ale i s jejich rodiči. V konečném důsledku máme zájem stejný, totiž dítě vychovat, vzdělat a poskytnout mu kvalitní smysluplné vyžití ve volném čase. Díky tomu je pak ideálně schopné v životě obstát a být morálně na úrovni.

S rodiči je dobré být v neustálém kontaktu, jasně pojmenovávat co kdy děláme a nebát se ukázat i svou lidskou stránku s chybami a jejich řešením. Základem dobrého vztahu s rodičem je transparentnost. Má smysl zveřejňovat fotky, zápisy z akcí, ukazovat co a jak naše činnost obnáší. K tomu slouží internet, ale i - a možná zejména - osobní kontakt. Ten probíhá nejen u předávky dětí, ale třeba i na veřejných akcích, kde máme šanci si popovídat a o dětech třeba i něco zjistit skrz rodiče.

Díky tomuto poutu získáváme jako oddíl výhody v tom, že je na naše chyby nahlíženo s respektem a pochopením, dostává se nám ocenění v podobě díky, ale i nezištné manuální či materiálně-finanční pomoci. Rodičům pak nezřídka nabízíme tykání, protože i to je symbolem vzájemné důvěry.

Dobré je uvědomit si, že s rodičem přicházím do styku nejen před/po akci, kdy je dobré prohodit pár slov, ale i mimo oddíl. Náhodná setkání na ulici, ale třeba i na sociálních sítích. Není tedy dobré si na něco hrát a přetvařovat se. Zároveň je ale dobré si hlídat soukromí - a to i kvůli dětem. Třeba taková fotka popíjení ve 3 ráno v baru není dobrou prezentací na veřejném Facebooku.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Zamysli se nad tím, jakou máš za sebou digitální stopu. Jsi s ní spokojen? Pokud ne, učiň kroky pro to, aby to tak bylo. Na jakýchkoli akcích zkus prohodit pár slov s rodiči pěti různých dětí (nemusí to být během jedné akce najednou) o čemkoli, co se jejich děti týká. Můžeš jim říct, co třeba dokázalo. Pokus se o krátký rozhovor. Do zápisníku si pak zapiš, o čem tyto rozhovory byly a jaké to pro tebe bylo. V čem to bylo užitečné? Jak ses u toho cítil? Po každém rozhovoru (či více rozhovorech po jedné akci) zkonzultuj vše s Křídelníkem.

LEVEL 1.6: REFLEXE JAKO NÁSTROJ K UČENÍ

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--	--	--	--	--

Reflexe je umění klást správné otázky, aby si účastníci sami přišli na odpověď. Nejdůležitější je, aby měla pro účastníky smysl.



TIP:

Pokud si nejsi jistý, že účastníci ví, jaký je smysl reflexe, zeptej se jich, zda ho v tom vidí. Pokud ne, polož otázku, o čem by chtěli mluvit.

1) Zpětná vazba versus reflexe

Jde o mnohdy zaměňované pojmy. Věsměs se hezky doplňují. Zpětná vazba je především o poskytnutí náhledu na nějakou situaci, která nastala. Reflexe je pak přemýšlení o prožitém a hledání nových řešení využitelných do dalších obdobných situací.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Pokus se poskytnout někomu zpětnou vazbu. Při rozhovoru zkus najít moment, kdy se to překlátilo tak, že začínáte reflexi. S Křídelníkem situaci později prober.

2) K čemu nám reflexe slouží?

Pomáhá nám ohlédnout se zpět, najít klíčové momenty k nalezení obecných postupů, které mohou fungovat v budoucnu. Hlubší reflexe nám pomáhá uvědomit si, proč se nám něco nedaří, co můžeme změnit. Mnohdy najdeme zcela netradiční řešení. Vlastní reflexe navíc může otevřít oči i dalším členům skupiny.

Před reflektováním si odpověz následující:

- Co si mají účastníci uvědomit? O čem reflexe bude? Jak ji provedeš a jakou otázkou začneš?
- Jakým způsobem reflexi uvedeš? Jaké techniky použiješ? Diskuze, nebo malování?
- Jaký je aktuální stav účastníků? Vyčerpanost, vzájemné vztahy, aktuální emoce...
- Načasování - kdy reflexi provedeš? Ihned, nebo až po jídle / zítra?
- Zapojení účastníků a čas pro reflexi
- Zapojení dalších vedoucích? Jak se budeme střídát?
- Na jakém místě bude reflexe probíhat?
- Jak podpořím zapamatování výsledku reflexe?
- Jaký materiál budu potřebovat?
- Mám na to? Zvládnu to? Potřebuji pomoci? Co udělám, když to nepůjde?



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

U zkoušky pojmenuj 10 konkrétních situací, u kterých by měla reflexe smysl. 5 z nich budou řešit nějaký organizační problém na akci / jinde v oddíle. Zbýlých 5 bude v případě reflexe nějakých her, které rozvíjí účastníky.

3) Kdy reflektovat a kdy ne?

Je to hodně o vyvážení poměru velikosti akce a dle nastavených cílů. K dosažení malých cílů či takových, kde je aha moment jasný, reflexe potřeba není, nebo jen zcela minimální. Například při učení se zapalování ohně je "learning by doing" evidentní a reflektovat se dá v minutě to, že si člověk uvědomí, že sirka se drží směrem dolů, chráníme plamen proti větru, začínáme malými klacíčky a nenosíme mokré dřevo. Naopak u větších a složitějších aktivit je reflexe důležitým prvkem, který účastníky ledasco naučí lépe než přednáškový styl.

Reflexe se určitě vyplatí u strategických her, aktivit zaměřených na logiku, na hodnotový systém, hloubavé aktivity či tam, kde se obecně musí něco vymyslet. Určitě lze využívat reflexi v případě zaměření se na spolupráci v rámci týmu či na vyřešení jakéhokoli problému v rámci skupiny i jednotlivce na základě znalostí z proběhlých situací.

Speciální místo v reflexi mají rituály. Zde je na citlivém uvážení, zda sem reflexe patří či nikoli a kdy. Obecně by měla být jakási pauza mezi rituálem a reflexí. Třeba jen přesunem na jiné místo, nebo chvíle mlčení. Typickým příkladem je splnění Tajného bodu a přijetí do Kmene. Reflektovat, co si člověk z daného bodu odnesl, co si uvědomil a jak to případně přenesl do budoucího života.



TIP:

Co v reflexi zpracovávat? Obsah, který přinesla aktivita či více aktivit v rámci jednoho či více programů.

- Směrem k pedagogickým cílům (řešíme námi vytyčené cíle aktivit/programů)
- Směrem k procesům ve skupině (řešíme aktuální situaci - rozepře, nálada ve skupině, motivace, konflikty, nově vzniklá témata skupiny...)



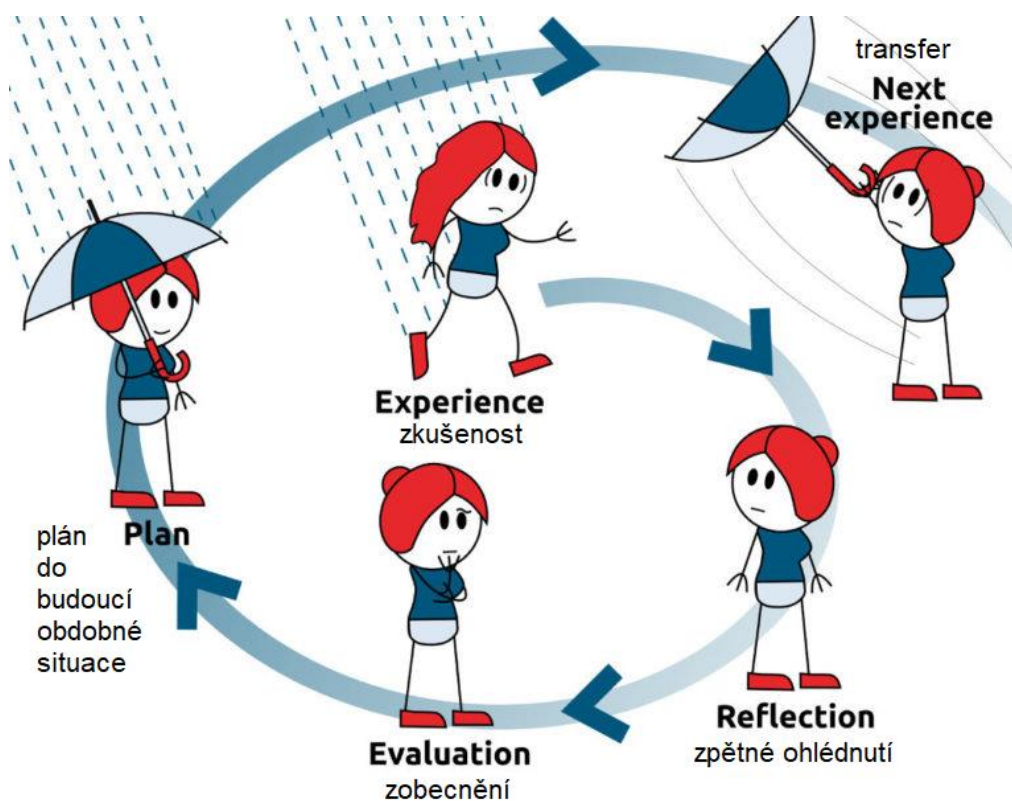
V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Uveď alespoň 10 konkrétních aktivit, kde by podle tebe mělo smysl reflexi provést. Uveď alespoň 10 aktivit, kde je reflexe bezpředmětná či nežádoucí.

4) Kolbův cyklus

Kolbův cyklus je v podstatě znázorněním toho, jak reflexe v ideálním případě postupuje a manuálem, čeho se držet při kladení otázek. V Kolbově cyklu - modelu zkušenostního učení (sám Kolb ho nazýval jako experiential learning cycle) několik fází:

1. Konkrétní zkušenost - něco, co prožijeme (prohra, výhra, rozhádání se... - Třeba prohrají orientáček).
2. Zpětné ohlednutí - snažíme se popsat situaci co nejpřesněji (Co se vlastně stalo - Napíchl jsem se na klacek v roští, válel jsem se v bolesti na zemi a do cíle jsem doběhl poslední).
3. Zobecnění - hledáme principy, obecné věci, které fungovaly či nefungovaly (Tedy už nikoli záležitosti jako "toto konkrétní roští mělo větvíčku, o kterou jsem se napíchl, a proto jsem se skácel na zem a nedoběhl do cíle včas". Naopak spíše obecné: "Hustníky mají roští. Když se do něj zamotám, pobodám se o něj a budu pomalý.").
4. Plán do budoucí obdobné situace - hledám východisko (Co udělat, když přijde něco podobného? Kde byl klíčový moment, proč to ne/vyšlo? Jak se zachovám příště?).
5. Transfer - ověření, zda můj plán zafunguje v příští situaci, která se bude podobat (Pokud budu běžet namísto orientáčku rychlostní běh skrz les, vyhnu se houští).



Zdroj obrázku: PrPom

Otázky v reflexi: Použijvej příslovce a vnímej, na co si odpovídáš či na co ti odpovídají účastníci.

- Co? Koho? Jak? Kdo? Kdy? Kde? Kam? Kolik? Čím?
- Vyvaruj se častého používání otázky "Proč?" Může evokovat pocit, že nic nevíš, když se pořád ptáš proč, ačkoli je to jasné.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Nakresli si do zápisníku kolbuv cyklus spolu s jednotlivými kroky. K němu vymysli nějakou situaci z oddílové aktivity, kterou budeš reflektovat. Zkus provést reflexi jakékoli vhodně vybrané aktivity (nemusíš ji uvádět ty, ale domluv se s garantem) pomocí diskuze.

5) Způsoby reflexe aktivit

Reflexe nemusí být pouze čistě povídací. Naopak různé způsoby mohou účastníky více navnadit, mohou jim pomoci si uvědomit více či dokáží vůbec reflektovat (třeba malé děti). Niž je pár tipů, ale jistě dokážeš vymyslet i další.

- Grafické - grafy, tvary, smajlíci, barvy, přímky, škálování, tabulky. . .
- Výtvarné - myšlenkové mapy, modelování, lepení koláží, barevné osy, portréty, vybarvování. . .
- Prostorové - teploměr (ukážte, jak se cítíte po fyzické/psychické stránce), osa v prostoru, předmět v prostoru, seřazování se. . .
- Předmětné - počty kamenů (jak moc to bylo pro tebe těžké), zástupné předměty (vybral jsem klauna, protože jsem se v aktivitě cítil jako blbec. . .), nafukování balonků (jsem hodně nafouknutý, protože jsem přeplněn zážitky), karty (dávám červenou, v týmu nám to nefunguje), kostky (mám číslo 4, protože se zamýšlím nad 4 otázkami)...
- Verbální - diskuze, zvuky, písně, libé/nelibé uznání od skupiny...



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Přines ke zkoušce zpracovaných 5 tebou vybraných způsobů reflexe (materiál si můžeš půjčit z klubovny či přinést z domova). Mlňmálně jedna z technik bude jiná, než výše vyjmenovaná - tu si i přesně zapiš do svého zápisníku. Buď kreativní. Domluv se s Křidelníkem na jedné metodě, kterou skutečně použiješ u vhodného programu.

LEVEL 17: ZÁKLADY ÚČETNICTVÍ

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

Hospodaření v oddíle je velice důležitá věc. Vždy se snažíme být transparentní, aby naši donoři věděli, jak s penězi nakládáme a byli spokojeni s tím, že ví, proč nám je dávají. Stejně tak by to měli vědět rodiče, kteří na akce též přispívají, a také je důležité, aby věděli jednotliví vedoucí, co se s penězi děje. Buduje se tím vzájemná důvěra a víc očí víc vidí. Tedy je možné závčas odhalit nějaký problém. Oddíl disponuje bankovním účtem, a proto je možné platit kartou. Přesto upřednostňujeme platbu v hotovosti. Platba v hotovosti je pro manipulaci jednodušší a zároveň je občas potřeba zaplatit něco právě v hotovosti a spolkovou kartu nemá každý. Pokud přeci jen chceme něco platit kartou (jízdenky, ubytování, ...) je to možné po předchozí domluvě s hospodářem oddílu. Hospodář nám musí úhradu autorizovat v jeho telefonu, pokud se jedná o částku nad 500 Kč. **NIKDY NEPLÁŤTE NIC SVOU OSOBNÍ KARTOU.**

Jednou z nejdůležitějších znalostí z této oblasti je znát fakturační údaje našeho pobočného spolku:

Asociace TOM ČR, TOM 21009 Poutníci

Horolezecká 1639/1a

140 00 Praha 10

IČ: 09481389, Nejsme plátcí DPH.

V případě, že si nepamatuješ a nemáš Pomocnou kartičku od hospodáře, tak si na internetu vyhledej dle názvu, adresy nebo IČ naše fakturační údaje. Nejjednodušší je jít na stránku oddilpoutnici.cz/kontakt.

1)Doklady

Dalším důležitým bodem je vědět, jak vypadá účtenka, neboli zjednodušený daňový doklad a jak vypadá faktura neboli běžný daňový doklad.

Zjednodušený daňový doklad - Účtenka/paragon

Lze ho použít pouze při nákupu za hotovost nebo při placení kartou, a to do 10 000 Kč včetně DPH.

Zjednodušený daňový doklad musí obsahovat:

- obchodní firmu (resp. jméno a příjmení)
- sídlo nebo místo podnikání resp. bydliště plátce, který uskutečňuje zdanitelné plnění
- (daňové) identifikační číslo plátce, který uskutečňuje zdanitelné plnění - IČ/DIČ
- pořadové číslo dokladu - EET
- rozsah a předmět zdanitelného plnění
- datum vystavení dokladu
- datum uskutečnění zdanitelného plnění
- výše ceny celkem (včetně DPH)
- základní nebo snížená sazba daně, případně sdělení, že se jedná o zdanitelné plnění osvobozené od povinnosti uplatnit daň na výstupu podle § 46 nebo 47 zákona o dani z přidané hodnoty - nejsme plátcí DPH

Běžný daňový doklad - Faktura

Jedná se o doklad obsahující částku nad 10 000 Kč včetně DPH. Běžný daňový doklad obsahuje všechny náležitosti zjednodušeného daňového dokladu a navíc obsahuje:

- identifikační údaje o příjemci zdanitelného plnění (kupujícím)
- základ DPH a vyčíslenou DPH

FAKTURA - DAŇOVÝ DOKLAD číslo 21001

dodavatel IČ 24770728 DIČ CZ24770728 Jedlová s.r.o. Rozhled 18 407 56 Jířetín pod Jedlovou peněžní ústav ČSOB a.s. číslo účtu 269401536/0300		variabilní symbol ► 21001 konstantní symbol 0000 specifický symbol částka ► =3.586,00 Kč objednávka číslo oděratele 00166			
příjemce		odběratel IČ 09481389 DIČ Asociace TGM ČR, TGM 21009 Poutníci 102 00 Horolezecká 1635/1a PRAHA			
platební podmínky datum splatnosti ► 03.07.2021 způsob úhrady v hotovosti datum vystavení dokladu 03.07.2021 datum uskutečnění plnění 03.07.2021					
položka	(ceny v Kč s daní)	jednotková cena	množství	celková cena	DPH
Fakturujeme Vám poskytnuté služby sportovní aktivity Adrenalin park Jedlová					
vstupné lanový park		3000.00	1.000	3000.00	10%
vstupné houpačka		550.00	1.000	550.00	10%
výzítky		36.00	1.000	36.00	21%
celkem				3586.00	Kč

sazba	bez daně	DPH	s daní
základní	29.75	6.25	36.00
2.snížená	3227.27	322.73	3550.00
celkem	3257.02	328.98	3586.00 *

k úhradě 3586.00 Kč

Počet stran 1
 Vystavil Kubátová - účetní
 Telefon 602824639
 E-mail mkubatova@seznam.cz
 Krajský soud v Ústí nad Labem
 oddíl C, vložka 32426

Jedlová s.r.o.
 IČ 24770728
 www.sport-jedlova.cz
 tel. +420 732 211 722

QR Platba

V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Jaké jsou naše fakturační údaje? Pokud nevíš, kde je vyhledáš nebo jak si pomůžeš? Jaké náležitosti musí mít každý doklad? Víš, jaký je rozdíl mezi fakturou a účtenkou? Jak se zachovat, když chceš platit spolkovou kartou?

LEVEL 18: PLÁNOVÁNÍ

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

Schůzka, na kterou sis vymyslel program pět minut před začátkem, může být kvalitní. Dokonce se může stát nejoblíbenější schůzkou z celého měsíce. Takový přístup ti ale nebude procházet stále.

Pokud nejsi připravený předem, je velmi pravděpodobné, že program dopadne špatně. Zde jsou možné důvody:

- dlouhé prostoje mezi aktivitami, protože nemáš shromážděný materiál
- aktivity na sebe nebudou navazovat a vést k určenému cíli
- zapomeneš na něco, co jsi vymyslel, protože nemáš předem vyhotovený plán
- nedokážeš improvizovat při změně podmínek (počet a věk dětí, počasí, prostor...)

Proto je velmi důležité před samotnou akcí plánovat. Nejlepší je sestavit si seznam úkolů, které musím udělat a postupně si je odškrtnout. Můžeš si je napsat klasicky na papír, do mobilu či existují různé specializované aplikace např. Trello, Todoist, Kalendář Google. Nejlepší je ale stejně pořád papír – ten totiž můžeš mít při akci v ruce.

Co je to ten plán?

Plán akce či aktivity je “dokument” obsahující odpovědi na následující otázky:

- JAK dlouho bude aktivita trvat? Pět minut, dvě hodiny, celý den...
- KDE to bude probíhat? V klubovně, v parku, v lese, na ulici...
- KOLIK lidí to bude dělat? Pět šestiletých kluků, dvacet patnáctiletých holek...
- KOLIK lidí budu potřebovat k organizaci? tři vedoucí, dvě děti, osm kmetů
- CO budou dělat? běhat, luštit, skládat, vymýšlet...
- PROČ to budou dělat? zlepší si fyzičku, naučí se cizí jazyk, potrénují spolupráci...
- JAKÝ je potřeba za materiál? lističky, kostýmy, blikající žárovka, nafukovací slon...
- CO je potřeba zajistit předem? objednat lístky do vlaku, zeptat se Franty, zda můžeme využít jeho stodolu na akci...

Některé informace je možné mít pouze v hlavě, ale je potřeba na ně myslet. Délka schůzky je každý týden stejná, ale co když budeme mít speciální o hodinu delší? V tom případě je nutné rozeslat rodičům tuto informaci a budu muset vyplnit více času.



SMYSL AKTIVIT:

Při sestavování plánu měj vždy na mysli, proč zařazuji do programu zrovna toto. Proč to ti účastníci mají dělat? Aby vybili svou energii? Aby zlepšili svou pohybovou zdatnost v konkrétním sportu? Aby si vyzkoušeli nějaký nový sport? Aby se naučili spolupracovat v týmu? Více se o tom dozvíš v kapitole 9 s názvem Akce, bod 3 - Cíle akcí.



SMYSL AKTIVIT:

I vybíjená může mít několik cílů. Zlepšit si fyzickou kondici, zlepšit svůj postřeh, naučit se zorientovat se v rychlých změnách, podpořit schopnost ovládat své tělo, podpořit spolupráci v týmu, naučit se komunikovat v nutnosti se rychle rozhodnout. Záleží pak na tom, jak do hloubky reflexi provedeme.

Jak se připravovat?

Svědomitě, s nejlepšími úmysly a s chutí. Pokud něco budeš plánovat z nechutí, obvykle se ti znechutí i samotná realizace. Ostatní to pak poznají a akce či aktivita nedopadne dobře. U delších akcí či větších aktivit je více než vhodná konzultace s někým dalším - Rádcem, vedoucím potažmo hlavasem a zdravotníkem. Jde o to, že jiný člověk má na věci jiný náhled a poskytne ti cenné rady.

Jak dlouho předem?

Obecně platí pravidlo čím dříve, tím lépe. Samozřejmě ale záleží na typu akce. Letní tábor se připravuje celý rok, schůzka většinou pár dní dopředu. Čím mám na přípravu více času, tím se program stává kvalitnější, protože mne mohou napadnout nové věci a mohu ho konzultovat s vedoucími.

POZN: Při velkých akcích je dobré si rozplánovat přípravy a kontrolovat jejich plnění. Když plánuji tábor, je vhodné mít některé věci hotové rok předem (např. termín), jiné stačí mít měsíc předem (kostýmy, pamětní lističky). Ale o tom více v kapitole AKCE.

Kolik času mi plánování zabere?

Opět záleží na typu akce a tvé chuti. Důležité je předem si říci, kolik do toho chci vložit času a jestli je ten čas potřebný. Pokud jednu desetiminutovou běhací hru tvořím pět hodin, je to zbytečné. Naopak pokud chci vytvořit krásnou závěrečnou scénu tábora, která opět trvá deset minut, několik hodin u ní strávím oprávněně.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Vymysli/najdi dlouhou hru (alespoň 1 hodina délky) a vytvoř k ní plán, který si zapíšeš do svého zápisníku. Prokonzultuj ho se svým křidelníkem a zrealizuj v další sekci. Poté si doplň poznámky, které vycházejí z tvé zkušenosti zrealizované hry. Spočti si, kolik Ti zabrala celá hra. Rozděľ časové úseky na plánování, přípravu a realizaci hry.

LEVEL 19: DRAMATURGIE

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--	--	--

1) Co to je dramaturgie a proč s ní máme pracovat

Jednou větou

Dramaturgie je umění poskládat aktivity na akci (tábor, schůzka, víkendová výprava aj.) tak, abychom dosáhli vytyčených cílů - byť třeba jen cíle "pobavit se", kdy nechceme, aby šla nálada účastníků dolů.

Podrobněji

Dramaturgie je dle Paulusové (2004, s. 85) v Prázdninové škole Lipnice „metoda jak vybírat jednotlivé programy a sestavovat je do vyšších tematických celků (programových bloků) s cílem dosáhnout ve vymezeném čase kurzu co největšího účinku a efektu. Zjednodušeně uvádí definici dramaturgie jako „hledání témat a práce s nimi“. Dramaturgii označujeme jako holistický přístup v prožitkové pedagogice.

Hanuše et al. (2016, s. 93) píší, že dramaturgie zahrnuje volbu záměru jakožto pedagogické východisko a směřování plánované akce (v případě Prázdninové školy Lipnice kurzu), volbu tématu, které provází celou akci - hlavní myšlenka, vyjasnění oblasti rozvoje, dále pak zahrnuje možná podtémata (je-li téma příliš široké) a v neposlední řadě cíle, které jsou účastníkům nabídnuty.

Dramaturgii rozdělujeme na dvě části. První je teoretická dramaturgie, kde se pracuje s hlavním obsahem a řeší se abstraktní témata. Druhou částí je praktická dramaturgie, kde se již rozpracovávají konkrétní programy na základě dramaturgie praktické (Paulusová, 2004, s. 88).

K pojmu dramaturgie se neodmyslitelně vážou **dramaturgické principy**. Ty jsou dle Hanuše et al. (2016, s. 113-114) praktickými nástroji k sestavení scénáře akce (kurzu, dětského tábora apod.). Mezi hlavní principy patří **dynamika** (rovina vnější: střídání programů, rovina vnitřní práce s mírou hloubky prožitku), **gradace** (intenzita zatížení, pronikání do tématu), **vrchol kurzu** (aktivity s největším potenciálem zasáhnout účastníka - emočně, fyzicky či sociálně), **červená nit** (propojení programů směřujících k vytyčenému cíli nebo ke stejnému tematickému rozuzlení, může jich být tolik, kolik je témat a cílů), **dramaturgický oblouk** (spojka mezi programy „navlečenými“ na stejnou červenou nit), **dramaturgický střih** (kontrast, prudká změna programu či přeskok na jiný), **zlatý řez** (časový úsek, kdy účastník vnímá s větší intenzitou, než u zbytku celku), **přesah akce** (dopad akce na účastníka v jeho budoucím životě), **přechod** (vstup do jiné reality - začátek akce a vystoupení z ní - konec akce) a **bezpečná jistota** (pocit bezpečí vznikající z důvěry k instruktorům/vedoucím akce, který umožňuje odevzdat se budoucím událostem na akci).

Doporučení k jednotlivým dramaturgickým principům

Návaznost

Aktivity by měly být logicky navazující a měly by jít od nejjednodušších po nejsložitější.

Červená nit

Provazujte i pomocí designu každou maličkost. Co třeba pamětní lístečky, facebookovou pozvánku, označení pokojů tematickým obrázkem, kostýmy, písničky složené přímo k akci... Zároveň se zaměřte na provázanost ústředním tématem vědomě u podstatné části vybraných aktivit.

Dynamika

Střídat, střídat, střídat. Kór na dětech je to jasně vidět. Nikdo nechce celý den dělat něco tvořivého a další den to stejné. Ideální je fyzicky náročná hra, odpočinek, opakovat.

Gradace

Vzhledem k tomu, že u dětí je vhodné tábory rámovat magicky, je skvělý motiv **souboje dobra se zlem**. Stejně jako ve filmech by mělo zlo skoro vyhrávat a na závěr akce prohrát.

Moment překvapení

Stane se nečekaná událost, na kterou účastníci musí rychle reagovat. Může jít o úplný kontrast dvou aktivit. Účastníci se dostávají do rozvojové zóny.

Vrchol akce

Zejména na táboře - **přemýšlejte o něm ihned** jak začnete tvořit ramcák. Ne v průběhu tábora. Vymyslet hlavní scénu dá vždycky nejvíce práce.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Vezmi si nějaký ramcák tábora a zkus hodnotit, kde jsou dramaturgické vrcholy. Jsou vhodně zařazeny? Najdi ve scénáři prvek gradace i dynamiky. Pokud se najít i moment překvapení. Pokud nenajdeš, navrhně nějaký. Na závěr zkus najít i ty aktivity, které jsou provázány červenou nití co do symbolického rámce.

2) Skupinová dynamika z rychlíku

Skupinovou dynamiku blíže popisuje kapitola 3 - skupiny, bod 5: Skupinová dynamika. Měl bys však vědět, že se úzce vztahuje k tomu, jaký dramaturgický princip využiješ. Asi není dobré zařadit vrchol akce v době seznamování se s pravidly na akci a naopak je vhodné zařadit gradování ve chvíli, kdy je skupina ve fázi normování.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

U každého z výše zmíněných principů dramaturgie řekni, kde bys ho během letního tábora s ohledem na skupinovou dynamiku zařadil a proč.

3)Rámcový program akce

Jak zajistit správnou fungující dramaturgii? Dobrým a zkušeným týmem vedoucích, dobře zpracovaným scénářem, kde očekáváme, že se skupina bude nějak vyvíjet (viz skupinová dynamika) a zároveň neustálým pozorováním dění. Sledujeme fyzický i psychický stav skupiny, interakci mezi členy, konflikty, reakce účastníků na jednotlivé programy, dosahování dílčích cílů, výhry versus prohry a také to, zda účastníci předem nevědí, co se bude dít další dny (to nám dává značnou výhodu). Platí, že účastníci jsou naši partneři Změny přiznáváme a je mnohdy možné je do rozhodování přizvat. Kupříkladu zrušení programu a zařazení klidovějšího atp. Průběh může ovlivnit i vnější vliv jako například počasí či místo, kde se nacházíme.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Zapiš si do zápisníku alespoň 5 technik, kterými můžeš sledovat vývoj tebou vybrané akce co do účastnické skupiny a řekni, kterou na co použiješ a kdy.

4)Scénář akce

V našem oddíle historicky pojmenováván jako ramcák.

Jde o dokument, v případě větších akcí i brožura, kde je zapsáno, co kdo dělá a co má na starost. Stejně tak se v něm uvádí seznam materiálu, kostýmů i k čemu dané aktivity směřují (pedagogické cíle). Jsou v něm vypsány důležité informace jako doprava, jídlo, kontakty na správce objektů. . .

Mimo organizační věci obsahuje i výčet aktivit (plus jejich symbolický rámec - příběh), které jsou zasazeny do časového rámce. Díky tomu lze sledovat co se v jakou dobu má stát. Mimo to můžeme barevně označit jednotlivé aktivity co do charakteru (pohybová, rukodělná, relaxační. . .) a zjistit, že něčeho je někde moc a něčeho málo. Dle výše uvedených dramaturgických principů pak můžeme aktivity upravit.

Zlaté pravidlo dramaturgie: Můžeš volit nejrůznější programové prostředky a jejich skladbu. Vždy však musíš vědět, proč jsi tak učinil s ohledem na cíle akce a aktuální stav skupiny.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Kompletně vyplň ramcák víkendové akce pro libovolnou tebou určenou věkovou skupinu účastníků. U aktivit stačí pouze název hry + popis ve dvou větách. Vzor ramcáku ti dá Křídelník. Až to budeš mít, vytvoř barevný harmonogram akce a případně přeházej aktivity, aby byly vhodné dramaturgicky a dbaly na vhodnost vzhledem ke skupinové dynamice.

LEVEL 20: DLOUHODOBÁ HRA

Získej všechny XP pro odemknutí dalšího levelu:

--	--	--	--	--	--

1) Co to je dlouhodobá hra a proč ji využíváme?

Obecně můžeme říci, že hlavní charakteristikou dlouhodobých her je způsob, jak účastníky motivovat pomocí určité příběhové linie, která má nejčastěji svůj předem daný scénář, byť by měl být jen hrubý, bodově psaný, tak, aby se každý vyznal v tom, jaký je výchozí bod dlouhodobé hry a jaké je její vyvrcholení a zakončení.

Ve způsobech motivace shledáváme dva opakující se dominantní prvky. První zastávají bytosti, ať už reálné (prezident v celoroční hře Naše vlast, Alžběta II., Dalajlama), či smyšlené. Mnohdy jde i o historické postavy (faraoni, Vikingové, biblické postavy, praotec Čech), postavy z knih (Rychlé šípy, Harry Potter), nebo filmů (postavy ze seriálu Hvězdná brána, Gandalf, agent 007). Můžeme se též setkat s personalizací, kdy namísto postavy máme komunikující zvíře (celotáborová hra Putování velblouda Blouda), nebo třeba mluvící počítač. Pro nejmenší jsou oblíbené pohádkové postavy (Rákosníček, Koblížek na vandru, Pat a Mat, Králíci z klobouku). Zvláštní kategorií je pak božstvo (bohyně Kálí, bůžek úrody, Ježíš Kristus, Odin).

Druhým takovým prvkem je způsob uvedení programu, ať už jde o zahájení aktivity, nebo motivace v průběhu a následné ukončení. V naprosté většině případů jde o příběhem motivované napodobení reálných situací, kdy účastníci programu musí vyřešit nějaký problém, či překonat výzvu. Zadání jim dává přímo zadavatel (bytost, věc, pohádková postava...). V druhém případě je žádána vlastní iniciativa, kdy z nějakého důvodu zadavatel nemůže předat přesné informace o tom, co mají účastníci učinit (zadavatel na místě není nebo je raněný nebo je v zajetí). V druhém případě je přínosné, že takové zadání vyžaduje od účastníků aktivní participaci a vytvoření vlastního úsudku. V poslední době jsou ve společnosti velkými tématy občanská angažovanost a iniciativa a tyto způsoby uvedení programu jistě podporují obě hodnoty.

Zadavatel může úkoly rozdávat více způsoby. Mezi nejčastější patří jistě zaslání zprávy (dopis, vyslání postavy posla, utajená zpráva čekající na odhalení, výhružný dopis, vysílání zprávy pomocí Morseovy abecedy svítilnou, nápis sprejem na louce, který je ráno objeven). Dalším hojně používaným principem je moment překvapení, kdy zadavatel nějak změní bezprostřední okolí (krádež, vyvěšení černé vlajky, záměrné poničení majetku, únos). Velmi dobře je takový způsob popisován ve Foglarově knize Hoši od bobří řeky, kde řadí „zelená příšera“. Neméně důležité je pak zmínit krátké divadelní scénky. Typicky jedna či více postav (zadavatel v kostýmu) sehrají nějakou scénku, přijdou rozkázat, navrhnout apod. Velká výhoda tohoto způsobu je, že v přímé interakci mohou účastníci se zadavatelem vést dialog. To je samo o sobě přínosným tréninkem (nenásilné) komunikace a leckdy takové dialogy trénují účastníky ve vyjednávacích dovednostech. Mimo tyto dovednosti tento způsob ve zvýšené míře podporuje vytváření zdravého hodnotového systému, zejména jde-li o skupinovou aktivitu, kdy účastníci získávají od svého okolí okamžitou zpětnou vazbu a zároveň sami mohou argumentovat a domlouvat strategii spolu se skupinou.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

- Dokážeš jednoduše říct, co to dlouhodobá hra je a k čemu může sloužit jako výchovný prostředek.
- Zkus uvést i argumenty pro to, proč naopak není dobré ji využívat. Kdy ty sám dlouhodobou hru využiješ a kdy ne? Na které akce se hodí a na jaké ne?

2) Jaké prostředky využíváme v dlouhodobé hře?

Pro motivaci k činnosti a v průběhu dlouhodobých her využíváme v předchozích kapitolách zmíněné programové prostředky (dramaturgii, design, pedagogické i herní cíle, divadlo, sporty...). V případě tematiky může jít o historické etapy (Indiáni, Vikingové), sci-fi příběhy (Země za zrcadlem) či o jakákoliv jiná témata. Důležité je zohledňovat cílovou skupinu (věk, zájmy aj.).



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Napiš si do zápisníku příklad 3 vhodných témat dlouhodobých her pro různé cílové skupiny a příklad 3 nevhodných. Uveď proč vhodné jsou a proč ne.

3) Kdy dlouhodobou hru plánujeme a kdy ji uvádíme?

Záleží na tom, jak chceme mít dlouhodobou hru propracovanou a zda se jedná o celoroční hru, nebo třeba jen o rámování tábora či vícedenní akce. Dobré je zohlednit správné načasování začátku hry. Obecně platí, že čím dříve hru začneme plánovat, tím lépe se nám seženou rekvizity, případné dotace na nákup věcí, máme dostatek času se v tématu zorientovat, prostudovat souvislosti, nechat návrh hry přečíst jiného vedoucího, ušít kostýmy, rozplánovat hru do vícero akcí...

Celoroční hra obvykle začíná v září/říjnu a končí většinou vyvrcholením na letním táboře. Odehrává se na výpravách či jednodenkách. Hra může obsahovat i tábor, nebo skončit před ním. Skutečně záleží na tvůrci hry a jeho záměru. Jsou kolektivy, které mají hry půlroční, jsou kolektivy, které mají rámování příběhem pouze na táboře či na velkých akcích jako podzimní prázdniny, jarní prázdniny, velikonoční výpravy aj.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

- Popovídej si s Křidelníkem o tom, kdy má smysl dělat celoroční hry, kdy jen táborové a kdy žádné.
- Zhlédni přednášku ZAMYŠLENÍ O HRAVOSTI VE SKAUTINGU od Tomáše Řeháka – Špalka a popovídej si o ní se svým Křidelníkem a ideálně i s dalšími vedoucími. youtu.be/PeGpa7Oe6zQ

4) Jak na přípravu dlouhodobé hry?

Ať už se rozhodneme přistupovat k dlouhodobé hře, kterou máme v plánu realizovat, jakýmkoli způsobem, bude platit pravidlo tvorby shora dolů. Tedy nejprve od obecností a velkých celků k detailům. Budeme-li chtít tento systém nabourat a začít od detailů, vylámeme si zuby a narazíme na mnoho problémů. Snad jedinou akceptovatelnou výjimkou může být vytyčení hlavních důležitých postav, či předmětů (budeme-li se věnovat tematice Záhady hlavolamu, pravděpodobně budeme chtít využít hlavolam „ježek v kleci“ – i když i zde se může stát, že z nějakého důvodu do celku zapadat nebude a zjistíme to až později).

Jako první vřele doporučuji vyjasnit si s realizačním týmem i sám se sebou záměr: Co chci účastníky naučit? Čeho chci akci dosáhnout? Jaké kompetence chci u účastníků posílit? Ve chvíli, kdy se shodneme na záměru, je polovina práce hotova, neboť i díky tomu je plánování akce snazší. Na nižší příčce pyramidy pak najdeme téma (námět). Ten lze postavit na příbězích z filmů, knih, komiksů, od jiných spolků, ze sepsaných dlouhodobých her (například od nakladatelství Mravenec). Je nutné si uvědomit, že žádná akce nebude mít stejné podmínky a stejně naladěný realizační tým. Žádný vícekrát použitý námět, či dokonce ani hotový scénář se stejnými rekvizitami a personálem nebude ve výsledku totožný.

Druhou možností je pak vytvořit si námět podle vlastní fantazie. Jistě vzniknou úžasné příběhy, konkrétně cílené na účastnickou skupinu a její potřeby (zvláště pak jedná-li se o celoroční soustavnou činnost, díky které se navzájem už známe). Je však nutné počítat s tím, že vyladění takové dlouhodobé hry vyžaduje mnohonásobně více času než v případě využití cizího, nebo již ozkoušeného díla.

Po tématu je ještě vhodné určit si princip sestavení jednotlivých částí dlouhodobé hry. Můžeme využít románový princip, kdy jsou jednotlivé celky dlouhodobé hry poskládány podobně jako kapitoly v knize a na každé následující akci se odehraje část scénáře. Druhým využívaným principem je tzv. dominový princip, kdy je možné jednotlivé etapy (části scénáře) libovolně přehazovat. U tohoto principu spatřujeme značnou výhodu v rozmanitosti a tvořivosti. Například můžeme používat herní kostku a hráči svým hodem sami určí, co zažijí (například hra Jumanji). Volbu můžeme umocnit tak, že například pověsíme na stěnu mapu a účastníci se den předem shodnou, kam zapíchnou vlajku a dle toho budou hrát určitou etapu (například vlaječka v bojišti, na odplouvající lodi, na turistické značce...).



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Jsi schopen říct, co je v plánování dlouhodobé hry nejdůležitější a jak je vhodné postupovat při jejím sestavování.

5)Příklad přípravy dlouhodobé celoroční hry

Připravit úspěšnou a kvalitní celoroční hru není jednoduchá záležitost. V první řadě je nutné si uvědomit, že nejde o čtrnáctidenní záležitost, ale o sérii mnoha víkendových akcí, případně oddílových schůzek, dalších setkání a doplňkových aktivit v rámci oddílových časopisů, úkolů na poli internetu a dalších zdrojů. Kvalitní a bohatá celoroční hra nezůstává na úrovni doplňkového programu, ale musí jí žít celý kolektiv. Tato hra je nejen programem na akcích, ale zároveň jakýmsi duchem prostupujícím celý rok. Jakoby program běžel neustále při každém setkání členů kolektivu a zároveň akcentoval při motivačních scénkách navozujících konkrétní aktivity na akcích.

Před zahájením samotného plánování celoroční hry je dobré mít na paměti, že přípravy mohou zabrat násobně více času, než si myslíme a zároveň, že proluka mezi koncem tábora a začátkem zářijové výpravy (případně mezi první oddílovou schůzkou, zahajujeme-li celoroční hru tam) je opravdu krátká. Zvláště pokud pořádně táboříme na konci prázdnin. Do hry vstupují i dovolené jednotlivých vedoucích, a tak je komunikace složitější, což se projevuje na práci většiny vedoucích zainteresovaných do příprav celoroční hry i oddílového roku celkově. Nenechte se odradit od příprav celoroční hry klidně již před začátkem letních prázdnin klasickými větami: „Času dost, přece to nebudeme řešit tři měsíce dopředu, teď jsou na starosti důležitější věci.“ „No, to se pak nějak dohodneme.“ „Teď bude končit školní rok a ty chceš řešit takovou věc? Nech nás aspoň chvíli vydechnout.“ „Teď jsou státnice.“ „Teďka opravuju zákum písemky před uzavřením klasifikace.“ „Hele, sorry, musím si vylepšit známky ve škole.“ Ve chvíli, kdy není energie a motivace připravovat celoroční hru před prázdninami, silně doporučuji shodnout se alespoň na tématu, protože v průběhu času alespoň můžeme shánět vhodné rekvizity a sbírat inspiraci, která kolem nás proudí.

U samotných příprav je v první řadě dobré vyjasnit si záměr, který máme, v jaké formě bude celoroční hra realizována, jakých cílů chceme dosáhnout, jaké téma si zvolíme, aby s tím byli všichni realizátoři v souladu... Zkrátka odpovědět si na dvě zdánlivě jednoduché otázky: PROČ? a JAK? Díky tomu se vyhneme mnoha nedorozuměním a konfliktům a můžeme se soustředit na práci samotnou.

U tématu je dobré zvolit nějaké, které splňuje následující zásady:

- Je jednak atraktivní pro naši cílovou skupinu (meziplanetární výzkum nerostných surovin s ohledem na udržitelný trvalý růst na Zemi pravděpodobně nebude s nadšením kvitovat naprostá většina předškolních dětí ženského pohlaví – a pokud ano, bude to chtít nesmírně příprav, abychom to uměli správně podat a vytěžili z naší celoroční hry to, čeho chceme dosáhnout v předem vytyčených cílech).
- Je neotřelé (vyhneme se zklamání ala „To je nuda. Rytíře jsme hráli už pětkrát...“).
- Není v rozporu s hodnotami našeho kolektivu (i když máme vytyčený cíl posílit fyzickou zdatnost, nebude ideální téma „Hon na negry: kdo uteče, je srab“).
- Je aplikovatelné na prostředí, ve kterém chceme celoroční hru uskutečňovat (téma Hvězdáři je nešťastné, je-li naším záměrem získat zkušenost s pozorováním hvězd, pokud máme vyčleněný čas 2 hodiny týdně v době, kdy je venku světlo a máme jen menší pozorovací dalekohled).
- Dále sbíráme inspiraci a sháníme všemožné rekvizity a kostýmy. To samozřejmě děláme i během celého roku. Však čím více toho máme do začátku, tím lépe pro nás – máme pak po čem sáhnout. Inspiraci nacházíme vlastními rozhovory, prohledáváme scénáře celoročních i táborových her jiných oddílů, můžeme zkoušet metodu brainstormingu, přidáváme se do různých tematických facebookových skupin a pročítáme internetová fóra nadšenců námi vybraného tématu. Též se osvědčuje shlédnout tematické filmy, dokumenty, seriály, číst knihy, komiksy apod. U tohoto kroku velice záleží na předchozích zkušenostech a na tématu, které jsme si pro celoroční hru zvolili. Ideální je zapisovat si nápady někam, kam mají rychlý přístup všichni vedoucí (kupříkladu: dokument na sdíleném disku, Google dokument, karta v Trello, nástěnka pro vedoucí v klubovně).

Až v této chvíli se začneme věnovat konkrétním krokům. Přichází na řadu sestavení obecného celoročního scénáře. Nejedná se o detailně rozpracovaný materiál, ale o jakýsi nástřel, který je oporou pro vytvoření detailních scénářů dílčích akcí a programů na nich. Ideální je sepsat si veškeré akce, které během roku pořádně a vytyčit si, kde budou aktivity zarámovány celoroční hrou a které akce se vyjmají (buď duch celoroční hry prostupuje veškerým děním např. nášivkami na oblečení, plnění dobrovolných aktivit na pozadí, čtení příběhů na dobrou noc atp.). Kupříkladu zjistíme, že tematické budou: první a poslední schůzka ve školním roce, předvánoční schůzka, 8 víkendových akcí, akce o podzimních prázdninách, pětidenní velikonoční akce, červencová vícedenní akce a letní tábor.

Jakmile máme přehledný seznam akcí, ke každé si můžeme napsat co se zhruba stane (v případě dominového principu stačí vypsát jaké celky se dají dát kam, většinou závisí na počtu dní na akci). Mnohdy stačí sepsat pouze téma akce. Samozřejmě i v této fázi probíhá neustálý sběr inspirace a materiálu. Nejlepší nápady přicházejí v průběhu a je třeba na to reagovat. Neopomenutelnou roli hraje i proaktivita a nápaditost na samotných akcích. Improvizace může výsledek mnohonásobně zlepšit. Pro lepší představu uvádím jednoduchou tabulku:

AKCE	TÉMA / CO SE STANE	POZNÁMKA
První schůzka	Nález staré mapy	Mapa je fiktivní – důležité jsou jednotlivé body
Víkendová akce 1	Navázání spolupráce s archeologickým týmem	
5denní akce v květnu	Cesta do Mezopotámie	
Víkendová akce 2	Archeologický průzkum	
Víkendová akce 3	Rekonstrukce života Mezopotámců	
Víkendová akce 4	Sepisování vlastních zákonů a pravidel fungování společnosti	Inspirace Chamurapiho zákoníkem
Víkendová akce 5	Otroctví	Moderní otroctví – vykořisťování ze strany vedoucích archeologické výpravy – proběhne převrat z popudu účastníků / provázat s otroctvím v Mezopotámii
Poslední schůzka	Oficiální vypovězení pracovní smlouvy s archeologickým týmem	
Letní tábor	Vytvoření vlastního archeologického týmu a výprava k pyramidám v Číně	Lze navazovat na práce v zakázaném území, kde již proběhly výzkumy pyramid

Jakmile máme vytvořený tento koncept, postupně ho rozpracováváme. V případě využití románového principu tvorby etap výrazně doporučuji postupovat chronologicky a zároveň si rozdělit kdo co zpracovává. Ideální je mít sdílený dokument pro scénář, ve kterém se vyzná každý zainteresovaný člen týmu.

Určitě je pak vhodné zaměřit se na propagaci akcí a nastavení si komunikace směrem k veřejnosti i co do týmu. Bude propagace na Facebooku? Bude možné připojit se jako účastník v průběhu? Kdy budeme rozesílat informace o akcích? Kdo bude zveřejňovat reporty a fotogalerie? (...)

Samozřejmě se k přípravám celoroční hry může vázat ještě mnoho skutečností drobného charakteru jako aktualizace webových stránek, vytvoření propagačních videí, prezentace pro rodiče, úprava klubovny, výroba předmětu protkávajícího celý rok, šití kostýmů, shánění specifického vybavení pro zlatý hřeb tábora, komunikace ohledně pronájmu prostor na akci apod. Jsou to již však tak specifické věci, že není možné v této knize postihnout všechny situace, které mohou nastat. Platí, že čím více zkušeností máme, tím jsou snazší přípravy celoročních her a jejich následná realizace. Proto je dobré mít v týmu zkušené instruktory. Nováčci zase mohou svými originálními nápady přispět k nabourání stereotypů a oživují tak program.



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

Navrhni do svého zápisníku podobnou tabulku jako je výše, kde naplánuješ tematický plán vlastní celoroční hry, která se rozděluje alespoň do 5 výprav a jednoho letního tábora.

6) Ideální plánování celoroční hry

V prvé řadě je nutno podotknout, že je velice obtížné v případě soustavné celoroční činnosti vytvořit a zrealizovat dokonalou celoroční hru od A do Z. Mimo jiné z důvodu, že zkrátka nemáme tolik času na její pilování a na pozadí běží hromada jiných akcí, potřeba řádně vést účetnictví, komunikovat s rodiči, řešit pojištění, starat se o klubovnu... Každopádně jak by řekl klasik: Ideální je snažit se o ideální.

Jak by přípravy na celoroční hru Rychlé šípy mohly vypadat v ideálním případě? Nejprve by se vedoucí sešli, zhodnotili si průběh tehdejší celoroční hry, ujasnili si, jak je nastavena cílová skupina a co by chtěli za zhruba půl roku (září, říjen) začít realizovat a jaké výstupy budou očekávat za celý další rok s celoroční hrou. Zároveň by bylo více než vhodné zhodnotit kolik kdo má časových možností, aby neměli velké ambice, ale výsledek by byl značně rozporuplný vzhledem k nedokončení mnoha věcí.

Až po vyjasnění tohoto by se vedoucí začali soustředit na téma, které by se nabízelo co do potenciálu, tak do aktuálnosti. Zjistit, že Rychlé šípy budou slavit 80 let by bylo jistě dobré dříve, než náhodou za pochodu.

Už ve chvíli domluvy na tématu by průběžně oddíl sháněl různé rekvizity, připravoval grafické a jiné podklady, stříhal videa, vypisoval texty, které by později publikoval a tak dále. To vše by mělo probíhat spolu s přípravou prvních akcí a mělo by být hotové do poloviny září. Úvod celoroční hry by měl být hladký a každý by se měl orientovat v tom, co se děje a proč. Ideální by bylo mít nějaké stručné shrnutí nejdůležitějších poznatků o dané celoroční hře a pro nadšence sledovat aktuální téma ve zprávách, v knihách atd.

Dostatečně předem (z vlastní zkušenosti zhruba půl roku) by mysleli na tábor a začali ho připravovat, přičemž by ho vhodným způsobem navazovali na to, co se dělo na víkendových akcích a případně schůzkách. Neopomíjenou součástí by pak byla průběžná reflexe jednotlivých akcí a na závěr i velká závěrečná reflexe celoroční hry zakončená rituálem, který by společné úsilí na dané celoroční hře uzavíral (byť již za pochodu příprav na tu další).



V ČEM JSEM SI JISTÝ A JSEM SCHOPEN TO NAUČIT OSTATNÍ:

- Popovídej si s Křídelníkem o tom, jak vypadalo plánování minulých dlouhodobých her.
- Na čem zkrachovala některá plánování?
- Kdy se naopak plánování povedlo a proč?
- Co jsou problémy, na které během plánování a realizace dlouhodobé hry můžeš narazit?





