
Milý bratře, milá sestro,

vedeš skautskou družinu, je to krásná a záslužná práce, ale také odpovědný a náročný úkol. Řídit pravidelné schůzky v klubovně, připravovat vycházky a velké celodenní výpravy do přírody, vymýšlet zajímavý program, táhnout družinu při velkých oddílových hrách, závodech a soutěžích, starat se o správné a včasné plnění úkolů, docházet pravidelně na oddílové rady, pomáhat vůdci nebo vůdkyni, to všechno máš navíc ke svým každodenním povinnostem ve škole nebo v práci. Někdy je toho na jednoho člověka skutečně příliš mnoho. Kdyby měl den aspoň o tři hodiny víc! Sotva za sebou máš družinovku, přemýšlíš o velké nedělní cestě do lesů, kterou tvoje družina chystá. Rádce ani rádkyně přece nemůže přijít na sraz jen tak bezstarostně jako ostatní, musí mít ve svém zápisníku podrobně rozepsaný program, předem vyhledat na mapě tábořiště a stanovit k němu nejvhodnější cestu, připravit zajímavé hry, trochu si zopakovat skautskou praxi. Jít na schůzku nebo na výpravu bez přípravy, s tím jsou špatné zkušenosti! Družina bývá spokojená, jen když je program pestrý, zajímavý a jdete z jedné činnosti do druhé, hraje veselé hry, závodíte, něco pěkného vyrábíte. Improvizace nemůže být stálou pracovní metodou dobrého rádce. Pečlivá příprava programu se vždycky vyplatí. Jistě ti není lhostejné, zda se tvoje družina vrací z klubovny nebo z lesů nadšená, veselá a cestou k domovu si už povídá o tom, co budete dělat příště, kam se vypravíte za týden, nebo zda jde domů rozmrzelá, s pocitem ztraceného času.

I já jsem kdysi vedl skautskou družinu. Měl jsem do práce velkou chuť, cítil jsem, že bychom mohli dělat spoustu krásných věcí a zažít společně mnoho nezapomenutelných příhod. Chyběly mi však znalosti a zkušenosti, mezi mými představami o ideální činnosti a skutečností byla velká propast. Dnes už bych snad věděl, jak své tehdejší sny splnit, za uplynulá desetiletí jsem hodně viděl,

slyšel a sám přišel na ledaco nového. Jen mi chybí ten pravý věk, na vedení družiny jsem už starý. Zato všechny ty nápady a plány můžeš uskutečnit ty a já ti s tím pomohu. Proto jsem napsal tuto knížku. Uložil jsem do ní mnohaleté zkušenosti, hry, bodovací závody, podněty k zajímavým akcím, program úspěšných družinovek, vycházek i výprav. Rád bych tě také občas vybídl k zamyšlení, popovídal si s tebou o některých důležitých problémech.

Věřím že nebudeš při vedení skautské družiny spoléhat jenom na mne a uplatníš i svoje vlastní nápady, zkušenosti, představy a budeš hledat inspiraci i jinde. Uč se pracovat samostatně, vymýšlej nové hry, soutěže, podniky. Jen taková tvořivá činnost tě bude skutečně bavit. Tato knížka může být tvou pomocnicí, průvodkyní na skautských cestách. Ušetří ti čas, pomůže ti připravovat pestrý družinový program. Největší díl odpovědnosti za úspěšné vedení však bude spočívat vždycky na tobě. Doufám, že spolu dokážeme vytvořit z obyčejných chlapců a děvčat opravdové skauty a skautky.

Miloš Zapletal - Zet



ÚVODNÍ KAPITOLA

DRUŽINOVÁ ČINNOST

Družina je základním článkem skautského hnutí. Oddíl, který nemá samostatně pracující družiny, není ještě v pravém smyslu skautským oddílem. Je to omluvitelné jen ve dvou případech – jestliže oddíl vznikl teprve nedávno a nemá dosud schopné rádce nebo rádkyně, nebo když trpí nedostatkem členů.

Rozhodující úlohu ve skautském oddílu má pochopitelně vůdce a jeho zástupce, kteří řídí celou činnost. Ale stejně významně se na práci podílejí rádcové a rádkyně. Můžeme dokonce říct, že na nich leží ještě větší odpovědnost. Družiny se totiž scházejí častěji než celý oddíl, podle nepsaných pravidel mívají každý týden samostatnou schůzku a nejméně jednou za měsíc podniknou polodenní vycházku nebo celodenní výpravu. Činorodá družina se kromě toho sejde ještě čas od času na zvláštní akci – například při velké hře v ulicích města, společné návštěvě kina, divadla, výstavy, muzea, při plnění pracovního úkolu apod. Celý oddíl mívá zpravidla dva až tři společné podniky v měsíci, ale družina je pohromadě nejméně šestkrát až sedmkrát (když k jejím samostatným akcím připočítáme oddílové výpravy a schůzky).

Pestrá, zajímavá, dobře promyšlená a organizovaná činnost družin je prospěšná celému oddílu, zvyšuje jeho úroveň. Když družiny pracují špatně, oslabuje to i oddíl.

DRUŽINOVÉ SCHŮZKY

Musí být pravidelné, zajímavé, pestré, rušné. Družina se na nich má vždycky něco nového naučit, na něčem společně pracovat, něco si zahrát, příjemně se pobavit. Když se po schůzce rozcházíte s pocitem, že dnes byla prima družinovka, může si být rádce jistý: příště přijdou všichni zas.

Některé schůzky mohou mít program zaměřený na jedinou věc, ale to jsou podniky mimořádné. Obvyklá družinovka bývá složena z různorodých prvků, které rádce předem připraví:

1. Zahájení
2. Družinové a oddílové záležitosti
3. Skautské ideály
4. Skautská praxe
5. Hry
6. Rukodělné práce (technického rázu)
7. Výtvarné práce, hříčky a hry
8. Výběh z klubovny, pobyt na hřišti a v okolí
9. Tělocvičné hry a hříčky
10. Bodovací závody
11. Zpěv
12. Vyprávění, debaty
13. Četba
14. Volná zábava
15. Zvláštní úkoly a doplňky programu
16. Úklid klubovny a ukončení schůzky

Program družinovky nemusí být složen ze všech těchto částí, ani by to nebylo z časových důvodů možné. Pořadí, v němž jsou prvky seřazeny, není závazné, rádce je různě přeskupuje podle potřeby.

ZAHAJOVACÍ OBŘAD

Každý družinový podnik zahajte důstojně a trochu slavnostně. Všichni by měli přijít v kroji, to dodává setkání zvláštní ráz. Družina si při malém zahajovacím obřadu musí uvědomit, že končí soukromá volná zábava a začíná společná činnost. Bylo by dobře, kdybyste si časem vypracovali svůj vlastní ceremoniál, který dodá schůzce nebo výpravě od začátku pěknou, osobitou atmosféru. Něco podobného, jako třeba měli kdysi u nás v oddíle Medvědi. Když jejich rádce Grizzly vstal a pronesl slova: „Zahajuju třináctou družinovku Medvědu,“ ostatní okamžitě zmlkli, zvedli se z lavic a utvořili těsný kroužek. Rádce postavil doprostřed tohoto kroužku lískovou hůl, na jejíž špičce byla upevněna družinová vlajka. Každý uchopil tyč pravou rukou, někdo výš, jiný níž. Grizzly pak odříkal družinové heslo: „Jeden za všechny, všichni za jednoho!“ Po kratičké pauze byl zahajovací obřad zakončen družinovým pokřikem.

Pokud podobný ceremoniál nemáte, stačí, když všichni povsta-

nou a rádce pronese do úplného ticha (dřív nezačne mluvit, dokud se všichni docela neztiší) prostou formulku o zahájení schůzky. Družinovy počítejte a dávejte jim pořadová čísla, buď každý rok od začátku září znovu od jedničky, nebo v číslování pokračujte stále dál. Řekne-li rádce například: „Zahajuju sto třicátou schůzku Jelenů,“ zní to nejen zajímavě, ale i hrdě – podívejme se, Jeleni se drží jako družina už čtvrtý rok!

Tohle jsou zdánlivě bezvýznamné maličkosti, které však mají hluboký skrytý smysl. Zvyšují družinovou soudržnost.

DRUŽINOVÉ A ODDÍLOVÉ ZÁLEŽITOSTI

Do tohoto programového bodu patří všechny organizační věci, které se týkají vaší činnosti. Oznamíš data oddílovek, výprav, překontroluješ, zda byly splněny dříve uložené úkoly, zapsány všechny společné podniky do kroniky, zaplacený členský příspěvek, nahlédneš do skautských zápisníků – zvláště u nováčků, vyhlásíš výsledky soutěží, her a závodů. Kromě těchto „úředních“ záležitostí je tu čas i na volné návrhy všech členů družiny, společné plány do budoucna, připomínky a hodnocení.

SKAUTSKÉ IDEÁLY

Předpokládám, že všichni znáte z paměti skautský zákon, slib, heslo. Na družinových schůzkách se vracíme k jednotlivým bodům zákona, ptáme se navzájem i sami sebe, jak se nám daří je v praktickém každodenním životě dodržovat, co to pro nás znamená. Nebojíme se přiznat k vlastním slabostem a chybám. Postupně probíráme povahové vlastnosti, které z nás dělají skutečné skauty a skautky. Seznamujeme se s dějinami našeho i světového hnutí. Stále si připomínáme povinnost vykonat denně nejméně jeden dobrý skutek. Hledáme cesty, jak pomáhat jiným lidem. Snažíme se pracovat tak, aby náš oddíl patřil k těm nejlepším.

SKAUTSKÁ PRAXE

Je páteří programu všech družinových podniků. Na schůzkách věnujeme pozornost těm složkám, které se dají dělat v klubovně,

na ně pak navazuje praxe v přírodě při výpravách. Učíme se pracovat s mapou, základům orientace, vázat uzly, signalizovat, číst v jízdnicích řádech, luštit šifrované zprávy, užívat tajné inkousty, cvičíme první pomoc při nehodách všeho druhu, seznamujeme se s účinnou ochranou před nebezpečím, které nám hrozí ve městě i v přírodě, prohlubujeme své znalosti v teoretických i praktických oborech, pracujeme s různými nářadím, vyrábíme užitečné modely, sdělujeme si zkušenosti se skautskou a táborovou výzbrojí a výstrojí.

Některé věci můžeme zařadit do programu kdykoli v průběhu roku, jiné se hodí jen do jistého období, podle převládajícího počasí. V našem oddíle jsme kdysi zavedli tematický cyklus skautské praxe, který se každoročně opakuje. V září a říjnu věnujeme v klubovně zvláštní pozornost uzlování, signalizaci a výtvarným hrám s přírodním materiálem. V listopadu a prosinci se zaměříme především na práci s mapou, šifrování a přípravu vánočních dáreků. Leden a únor jsou nejvhodnější k rozšiřování místních znalostí, k praktickému provádění stopařského umění, studiu zimních souhvězdí. Na jaře si všimáme květin, trénujeme stavbu stanů, vaříme v přírodě.

Přestože se k těmto oborům skautské praxe vracíme každý rok opakovaně, není to uzavřený kruh, spíš ho můžeme připodobnit ke stoupající spirále. Nováčci, kteří přišli do oddílu po prázdninách, se v září a říjnu učí šest základních uzlů. Ostatní si je s nimi zopakují (uplatní se jako učitelé) a ve chvílích, kdy si nováčci čerstvě zvládnutou praxi samostatně procvičují, starší členové se od rádce nebo zkušenějšího instruktora učí druhou nebo třetí šestici uzlů – podle toho, kolik let už do oddílu chodí. Pro každého se vždycky najde něco nového, zajímavého, co dosud nezná. V disciplíně, kterou jsem právě uvedl jako příklad, je to třeba síťování, pletení turbánku, spojování trámků speciálními vazbami a řada dalších prací s provazem a lanem.

Podobné je to také v jiných oborech skautské praxe. Nováček se po prázdninách učí přijímat a vysílat první semaforová písmena. Ti starší už to dovedou a teď si námořnickou signalizaci procvičují a zdokonalují se v ní. Nikdo není tak dobrý, aby o sobě mohl říct – já už se nemohu zlepšit.

Kdo družinu vede, je obvykle ve skautském výcviku a znalostech dál než řadové členstvo. Jen tak může ostatní seznamovat s novými

věcmi. Není to však vždy a ve všem nutná podmínka. V různých činnostech se často najdou jedinci, kteří toho dovedou víc než rádce, ti pak v tomto oboru dělají družině instruktory. Rozumný rádce na ně proto nežaluje, je to pro něho naopak důkaz, že v družině vládne pravý skautský duch a všichni se na činnosti aktivně podílejí, nejsou jen pasivními účastníky schůzek a výprav.

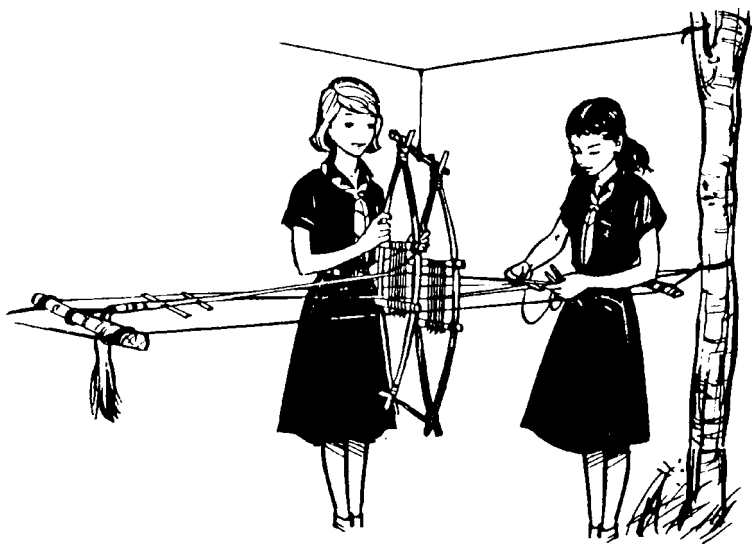
HRY

Dobrá hra je kořením schůzky i výpravy, zlepšuje jejich kvalitu, dává jim příjemnou vůni. Rádce musí mít vždy v zásobě řadu her pro různé příležitosti a různý počet účastníků. Začni proto už dnes vhodné hry sbírat. Zapisuj jejich pravidla na kartičky slovníčkového formátu – každou na zvláštní list. Časem tak získáš neocenitelnou sbírku. Její základ by měly tvořit nejlepší skautské hry.

Pro hry platí to, co pro koření v jídle – nemusí jich být příliš mnoho. Družina, která by si na schůzkách a v přírodě jen hrála, her by se brzy přesytila. Kromě toho by nechtěla nic jiného dělat. Podle naší dlouholeté zkušenosti jsou na družinovkách vhodné dvě hry. Jedna nová, neznámá, a k tomu jedna úspěšná, která měla dobrý ohlas na některém dřívějším družinovém podniku.

UKODĚLNÉ PRÁCE

Skaut by měl umět devatero řemesel, aby zvládl doma i na táboře všechny drobné opravy. A to znamená, že se učíme zacházet s nejrůznějším nářadím, od kapesního nože až po vrtačku – kolo-vrátek. Řezání, štípání, sekání, broušení a mnohé další pracovní úkony cvičíme při zařizování klubovny, výrobě vývěsních desek, herních pomůcek, drobné výzbroje. „Obě ruce levé“ může mít jenom nováček. Program, ve kterém by se neuplatnila naše zručnost, by nebyl úplný. V dalších kapitolách najdeš řadu podnětů k této činnosti – popis výroby indiánských počítacích dřivek a hracích kostek, vývěsních desek, modelů táborových staveb, netradičních hudebních nástrojů, vrčících dřivek a dalších zajímavých věcí.



VÝTVARNÉ PRÁCE, HŘÍČKY A HRY

Většina lidí chodí světem, jako kdyby byli slepí. Nevnímají nic z drobné krásy, kterou potkávají skoro na každém kroku. Zvláštní část programu na družinovkách i na výpravách nás má upozornit na podivuhodné tvary, barvy, struktury přírodních plodů, objevit v každém skrytý umělecký talent. Proto si jednou hrajeme s nažkami, kaštaný, žaludovými miskami, podruhé vyrábíme netradiční totemky, nožem vyřezáváme ze špalíčku figurky zvířete, pokoušíme se vymodelovat z hlíny postavu nebo nádobku, utkat na prostém rámečku pestrobarevnou stuhu nebo dokonce malý gobelín. I ten, kdo si o sobě myslí, že nemá žádné výtvarné nadání, dokáže složit z papíru ptáka, rybku, žirafu – stačí, když zvládne elementární základy japonské techniky origami.

Možná že se někomu nebude do výtvarných her moc chtít. To se stane občas každému rádcí, že narazí u některých programových prvků na nezám. Snaž se ostatní strhnout svým nadšením, pracuj a hraj si společně s družinou. Vždycky všem vysvětlí, proč děláme právě tohle. A zařazuj do programu nejdřív ty výtvarné hry, které úspěšně zvládne i největší nešika, například otiskování listů nebo skládání z papíru.

VÝBĚH Z KLUBOVNY

Zařaďte jej do programu ve chvíli, kdy už máte dost sedění a psaní a potřebujete se protáhnout, nadýchat čerstvého vzduchu. Jestliže máte blízko klubovny hřiště, park, volný plácek, zahrajte si tam drobnou pohybovou hru, proveďte tělocvičnou zkoušku rychlosti, síly, obratnosti nebo vytrvalosti. V husté městské zástavbě vyjděte z klubovny na deset patnáct minut za jistým cílem – u knihkupeckého výkladu hrajte hledačku, mezi proudícími lidmi hrajte pátračku (kdo nejdřív uvidí člověka s holí, dostane bod, kdo uvidí první člověka s berlemi má dva body, kdo invalidu na vozíčku tři body). V parku a mezi zahradami sbírejte listy dřevin (stromů a keřů) nebo nažky, žaludy, kaštiny, bukvice k výtvarným hrám. Projděte některou z okolních ulic a dívejte se očima cizince, který tu jde poprvé; s překvapením zjistíte, že na některých domech jsou věžičky nebo zajímavé ozdoby či pamětní desky. Zajděte k památné stavbě a důkladně si ji prohlédněte.

TĚLOCVIČNÉ HRY, HŘÍČKY A TESTY

Náš oddíl měl po léta klubovnu na okraji města, deset kroků od lesa. Na malé loučce a mezi stromy jsme vybudovali malou lesní tělocvičnu. Z poražených kmenů se staly různě vysoké a široké kládiny, železná tyč upevněná mezi dvěma stromy byla naší hrazdou, lano spuštěné z koruny borovice sloužilo ke šplhání, metrová pole-na nahradila vzpěračské činky.

Začínali jsme vředycky rozechřátím, obvykle nějakou variantou honičky nebo jinou pohybovou hrou, a pak družina společně plnila některou ze zkoušek všestranné zdatnosti. Skautská stezka věnuje tělesné zdatnosti malou pozornost, my však považujeme sílu, rychlost, obratnost a vytrvalost za tak důležité osobní vlastnosti, že je na každém družinovém i oddílovém podniku rozvíjíme. Po léta jsme shromažďovali různé pohybové hříčky a testy, dnes jich máme v zásobníku několik set. Z tohoto bohatství najdeš aspoň malou část v této knížce. Většinou nevyžadují velký prostor ani zvláštní zařízení, a tak je uplatníš i v malé skautské klubovně.

BODOVACÍ ZÁVODY

V některých oddílech je zavedena dlouholetá bodovací soutěž, která se opakuje rok co rok a bývá rozdělena do měsíčních etap. Účastní se jí povinně všichni aktivní členové, od nováčků až po rádce. Podle „ceníku“ – zvláštní tabulky – lze získávat soutěžní body za docházku, vykonanou práci, umístění ve hrách a závodech, plnění skautských zkoušek a jiné věci, které vůdce považuje za důležité. Na konci každého měsíce jsou všem účastníkům soutěže body sečteny a slavnostně vyhlášeny výsledky. Kdo má bodů nejvíc, stává se vítězem posledního kola a dostane malý diplom nebo jinou poctu.

Kde vládne pravý skautský duch, tam se každý snaží o nejlepší umístění v této neobvyklé hře. Být mezi prvními, to je považováno za čest a důkaz všestranné osobní zdatnosti i zájmu o činnost oddílu.

V naší oddílové bodovací soutěži lze vybojovat jistý počet bodů i ve zvláštních závodech. Na každém družinovém podniku je takový bodovací závod jeden. Vítěz dostane pět bodů, druhý čtyři body, třetí tři, čtvrtý dva a pátý jeden bod. Ostatní vyjdou naprázdno.

V dalších kapitolách najdeš několik desítek bodovacích závodů. Zařazuj je pravidelně do programu schůzek a výprav, i když třeba u vás bodovací soutěž není zavedena. Tyto závody mají smysl i samy o sobě a dodávají družinovkám vzruch. Můžeš je proměnit ve zvláštní dlouhodobou hru – body získané v jednotlivých závodech stále připočítáváš a vyvěšuješ v klubovně na družinové desce v podobě posuvného žebříčku. Po každé schůzce se na tomto žebříčku mění pořadí a to upoutává pozornost.

ZPĚV

Společné zpívání je skvělým doplňkem každé schůzky, pomáhá vytvářet družnou náladu. A přece jen málokterá skautská družina často a ráda zpívá!

Dobrý rádce má být všestranný a k všestrannosti patří i hra na hudební nástroj. Pro náš účel je nejvhodnější kytara. Většinu písniček doprovodíš při znalosti deseti dvanácti základních akordů. A takový základ doprovodné hry na kytaru lze zvládnout za několik

málo týdnů. Jestliže dosud na kytaru nehraješ, považuj to za svůj úkol v příštích měsících. Je to spíš cvičení prstů než obtížná věda, nemusíš dokonce ani znát noty! Každý kytarista ti ochotně ukáže, jak držet nástroj a stavět prsty na strunách. Tiskem bylo vydáno i několik učebnic pro samouky.

Doprovod písniček nemusí být výlučně rádcovou záležitostí. Zjistí, zda na kytaru nehraje někdo z tvé družiny – toho pak požádej, aby nosil svůj nástroj na každou družinovku.

Co zpívat? Především písničky, které znáte z táborů. Přenesete se přitom v duchu zpátky do minulého léta a do míst, která se vám vtiskla pevně do paměti.



VYPRÁVĚNÍ, DEBATY

Dej každému příležitost, aby uplatnil svůj vyprávěčský talent. Nebudete ovšem povídat družině hlouposti nebo nevkusné historky. Důležitá je správná volba námětu. Jednou si připomeňte zážitky z minulého tábora, podruhé z cest do ciziny. V listopadu se krásně poslouchají strašidelné příběhy, brzy se stmívá a v zešeřelé klubovně u kamen, v nichž praskají polena, vyznívají staré rodové zkazky

o nevysvětlitelných jevech zvlášť sugestivně. Jindy stanov stejně vzrušující téma – chvíle největšího strachu; nejzajímavější povídka, kterou jsem četl; dávná pověst; moje největší dobrodružství.

Povzbuzuj k samostatnému vyprávění i ty nejmladší, nejméně výřečné. Každý by se měl učit vyjadřovat slovy své myšlenky, představy, zážitky.

ČETBA

Společné čtení na družinové schůzce může být jen doplňkem pro zpestření. Musíš vybrat krátký, dramatický nebo humorný příběh, který posluchače zaujme. Předčítání by nemělo trvat déle než deset minut, raději vol kratší text. Tuto úlohu svěř tomu, kdo má jasný, zvučný hlas a dovede číst plynule, bez zadržávání a zbytečných přefeknutí.

Kdybych ti měl pro začátek něco doporučit, pak Foglarův Tábor smůly. Na každé družinovce jednu malou kapitolku. Mají zajímavý děj, jsou všechny ze skautského prostředí, tvoří téměř vždy uzavřený celek a je v nich vzácné koření – slovní i situační humor. Tahle knížka je tak dobře napsaná, že ji může poslouchat i ten, kdo ji už četl.

Jiný zdroj vhodného čtení – dobrodružné povídky Otakara Batličky. V minulých letech opakovaně vyšel jejich soubor pod názvem Na vlnách odvahy a dobrodružství. Vypůjč si ho z veřejné knihovny.

Za zkoušku stojí i příběh na pokračování – i zde doporučuji některou málo známou foglarovku. Musíš z ní ovšem vypustit zdlouhavé, málo zajímavé pasáže. Kdysi jsme četli z napínavého románu vždycky prvních deset minut na začátku družinovky. Kdo přišel pozdě, byl potrestán tím, že neznal další osudy hlavního hrdiny.

VOLNÁ ZÁBAVA

Je to nesmírně široký pojem. V dalších kapitolách nevěnujeme této programové složce skoro žádnou pozornost. Ponecháváme na rádčích a rádčyních, jak a čím tuto část družinovky naplní. Jen připomínáme – skautské schůzky nejsou školními vyučovacími hodinami, jenom nemoudrý rádce dusí v zárodku každou klíčící zápravu. Veselé povídání, vyprávění, slušná legrace, která nikoho neuráží

– to je pro družinu výborný tmel. Rádcovské umění do značné míry spočívá v schopnosti podněcovat při vážné práci zábavu, vyvolávat dobrou náladu.

ÚKLID KLUBOVNY, ZAKONČENÍ SCHŮZKY

Družinovka by neměla trvat déle než 90 – 120 minut. Ještě než ji obřadně zakončíte pokřikem, dejte klubovnu do pořádku. Pusťte se do úklidu společně, rádce přidělí každému přesně vymezený úkol a překontroluje jeho řádné splnění.

DRUŽINOVÉ VÝPRAVY

Cítíš také tiché rozechvění, když se díváš na modravé kopce a lesy na obzoru? Stoupá z nich vůně dalek a dobrodružství. Rádce, který by nechodil rád do přírody, nebyl by dobrý rádce. Družina, která aspoň jednou za měsíc nevyrazí na celý den za město, není skutečně skautská družina.

Příroda je naším nejvlastnějším prostředím, žádná sebekrásnější klubovna ji nemůže nahradit. Když dojdete za nedělního rána na kraj města nebo vystoupíte z vlaku na zapadlé staničky a vaše družinová vlajka se zatřepetá v čerstvém větru, když se rozhlédnete a uvidíte před sebou otevřenou krajinu, pole, louky, lesy, stříbrné hladiny rybníků, vrchy zvlněné až na obzor jako modrozelené moře, najednou do vás vjede bláznivá radost, musíte se rozběhnout nebo se obrátit čelem proti větru a zazpívat: Junáci, vzhůru, volá den!

A pak se pustíte dál do kraje. Družinová výprava by měla být pro všechny silným zážitkem. Proto nepůjdete po nudné silnici, ale vyrazíte po zarostlých pěšinkách do lesů a luk. Až budete prolézat houštiny, kam třeba po léta nevkročila lidská noha, spouštět se do roklí naplněných věčným tichem a tajemným šerem, skákat po ohlazených balvanech vzhůru proti potoku, uspokojíte romantickou touhu po objevech, po průzkumech neznámých končin.

Nesmíš však spoléhat jen na krajinu. Jestli si má družina z výpravy něco trvalého odnést kromě zážitku, musí něco zajímavého dělat, něco zajímavého vidět, něco vzrušujícího hrát.

PROGRAM VÝPRAV

1. Pozorování a poznávání přírody
2. Skautská praxe
3. Hry a závody
4. Tělocvik a sporty v přírodním prostředí
5. Výtvarné práce, hříčky a hry
6. Průzkum historických památek a zajímavých míst
7. Zvláštní úkoly a doplňky programu

POZOROVÁNÍ A POZNÁVÁNÍ PŘÍRODY

Příroda je plná zázraků. Každý živý tvor, od jelena až po malého mravenečka, každá kvetoucí bylina, každý strom a keř mají za sebou milióny let vývoje. Jsou to stvoření v jistém smyslu dokonalá, s podivuhodnými schopnostmi. A lidé kolem nich většinou chodí nevšímavě.

Nemohu se tu zeširoka rozepisovat o tom, co skautská družina může na každé výpravě do přírody vidět, zkoumat – to je téma na jinou velkou knihu. A tu už jsem napsal. Jmenuje se Výpravy za dobrodružstvím. Je skoro v každé veřejné knihovně v oddělení pro mládež. Uložil jsem do ní nejlepší ze stovek družinových vycházek a výprav, program na celá léta.

Teď jen krátce shrnu to, co stojí za pozorování a bližší poznání:

Rostliny – kvetoucí byliny, kapradiny, mechorosty, stromy a keře, lišejníky, trávy

zvířata – od nejdrobnějších myšic až po divoká prasata, jeleny, vzácné vydry a rysy

hmyz – zajímavé je pozorování života mravenců, brouků, motýlů obojživelníci, kterých rychle ubývá

plazi, nahánějící nevědomým lidem zbytečnou hrůzu.

Z neživé přírody jsou nejzajímavější nerosty, zejména sbírání polodrahokamů. Málokdo se vyzná i v těch nejběžnějších druzích hornin.

Naše země je bohatá na zkameněliny, pozůstatky pradávného života. Mnohá naleziště jsou ve vápencových oblastech a pískovcích. Zvláštní pozornost věnujeme počasí, jeho proměnám. Pravidelně je sledujeme, pokoušíme se o jeho předpovídání.

Snad nejužasnější pohled se nám v přírodě otvírá za jasných nocí

– nebe poseté jiskřícími hvězdami, tajemnými světy ztracenými v kosmických propastech. Skaut dovede rozeznat planety od stálic, ví o letních, zimních a obtočnových souhvězdích.

K dávným našim tradicím patří ochrana přírody. Ke všem živým tvorům se chováme jako k rovnoprávným obyvatelům planety Země, nezabíjíme, nepoškozujeme, neničíme.

SKAUTSKÁ PRAXE NA VÝPRAVÁCH

V přírodě opakujeme a procvičujeme i ty disciplíny, kterým se věnujeme na schůzkách v klubovně. Navíc se zabýváme tím, co v místnosti dělat nelze. Učíme se zakládat ohniště a udržovat oheň, dbát o jeho bezpečnost. Stavíme přístřešky k nouzovému přenocování, stany různého druhu. Zkoušíme i bivakování. Vaříme na polním ohništi základní jídla. Nacvičujeme záchranné akce, trénujeme první pomoc. Orientace a práce s mapou tu mají zcela jiný dosah než v klubovně, tady použijeme nabyté vědomosti v praxi. Signalizace z jednoho kopce na druhý je mnohem zajímavější než v malé klubovně. Odhady a měření jsou zábavou, hrou.

HRY A ZÁVODY V PŘÍRODĚ

Na výpravách uplatníme jiné hry než v klubovně. Měkká louka zve k zábavám s míčem, bojovým úpolům ve dvojicích i malých skupinkách. Lesní houštiny jsou jako stvořené k napínavému plížení, vzrušujícím schovávačkám a terénním hrám s romantickým libretem. Na chvíli se při nich proměníme v indiánské bojovníky, prospektory, lovce, hledače pokladů, stopaře. Bez pěkných her by den strávený v přírodě byl chudý, málo zajímavý.

Bystrý rádce nachází na loukách, u potoků a říček i v lesních houštinách stále nové podněty k drobným závodům a soutěžím. Kdo se strefí do plechovky, postavené na skalce? Kdo dohodí nejdál míčkem – ale levou rukou? Kdo vyběhne nejrychleji do strmé stráňky? Kdo udělá na hladině rybníka nejvíc žabek? Kdo přejde padlou kládu tam a zpátky a nespadne? Kdo trefí poslepu k tyči zabodnuté uprostřed louky? Stačí se pozorně rozhlédnout kolem a terén sám nabídne nové možnosti.



PRŮZKUM HISTORICKÝCH PAMÁTEK

Naše země je bohatá na památníky minulosti. Jak nám záviděli američtí skauti, kteří u nás byli loni v létě, stovky hradů a zámků, románské a gotické kostelíky, středověké čtvrti ve starých městech. A žasli nad tím, jak málokterý skautský oddíl u nás jim věnuje pozornost. Říkali: Kdybychom měli takový Zvíkov, Křivoklát nebo Pernštejn, nelitovali bychom tisícikilometrového putování k nim!

V každém kraji jsou skryty v lesích rozvaliny skoro neznámých hradů, zarostlé valy prehistorických hradišť. Každé takové místo stojí za návštěvu a průzkum. A když se k nim už vypravíme, měli bychom se o nich co nejvíc dovědět. Od průvodce, místních obyvatel, z knížek a časopisů.

RÁDCE I RÁDKYNĚ ODPOVÍDAJÍ ZA DRUŽINU

Při schůzkách i výpravách. Nikdy na to nezapomeň! Musíte se vrátit všichni živí a zdraví. V terénu na vás číhá nejedno nebezpečí. Skály lákají ke šplhání, slibují rozhled do velkých dálek, řeka a rybník zvou k příjemné koupeli, z jeskyní dýchá tajemství. Někdy

se přiřzene zlá bouřka, v zimě vás může překvapit uprostřed hor vánice. Nehoda zaskočí družinu pár kroků za městem.

Pamatuj, že kdyby se na výpravě někomu něco stalo, padla by odpovědnost na tebe. Proto buď připraven na každé nebezpečí a především mu předcházej. Zaveď v družině od první výpravy železnou kázeň. Pro všechny platí tato bezpečnostní pravidla:

1. Pokud možno nechodíme po silnicích, kde jezdí auta. Musíme-li přesto po takové komunikaci jít, držíme se vždy levého okraje, abychom viděli příjíždějící vozidla. Postupujeme v zástupu, jeden za druhým, nikdy v hloučku!

2. Jedeme-li vlakem, máme sraz nejméně 15 minut před odjezdem, aby nikdo nedobíhal na poslední chvíli. Ve vagónu nezůstáváme stát u dveří, postoupíme dále dovnitř. Dveře otvírá rádce až po zastavení vlaku.

3. Táboříme vždy pod skalami, nikdy ne nahoře na skalách. Ale z dosahu padajících kamenů.

4. Po skalách zásadně nelezeme, na horolezce si nehrajeme. K nebezpečným úrazům dochází i na zdánlivě malých skalkách.

5. Na družinových výpravách se nekoupeme na hloubce.

6. V pískovných nevstupujeme na strmé svahy hrozící sesutím.

7. Nikdy nepřecházíme po železničních mostech ani si nezkrájeme cestu tunelem.

8. Za bouřky nezůstáváme na holých a vyvýšených místech ani se neschováváme pod převisy a do jeskyň. Snažíme se najít úkryt v chalupě dřív, než se bouře přiřzene.

9. Na vysoké stromy nelezeme.

10. Pitnou vodu bereme jen ve staveních.

Noste s sebou mobilní telefon pro případ, že by došlo k úrazu.

RÁDCOVSKÝ ZÁPISNÍK

Jestliže bereš svůj úkol opravdu vážně a odpovědně, bude tě to stát hodně volného času. Přípravy družinových podniků dají dost práce, a to není zdaleka všechno. Musíš si vést od začátku pečlivé záznamy o různých věcech. Pro toho, kdo má v sobě dost nadšení, je každá práce související s družinou a skautingem příjemnou hrou, zábavou. A bez nadšení se nikdo nemůže stát dobrým rádcem.

Nepostradatelnou pomůckou ti teď bude rádcovský zápisník. Kup si čtverečkovaný notýsek nejméně o dvou stech stranách. Na vnitřní stranu desky napiš: „Prosím nálezce tohoto zápisníku, aby jej vrátil na adresu... (doplň tu svou)“.

V dolním pravém rohu očíslej všechny stránky. Na třetí stranu napiš: Rádcovský zápisník. Pod to dolů název své družiny. Piš a linkuj všechny záznamy úhledně, užívej pastelky nebo barevné propisovačky, pěkně upravený zápisník budeš brát do ruky s větším potěšením než notýsek, kde je všechno nečitelně naškrábané.

Čtvrtou stránku ponech prázdnou. Na pátou napiš základní údaje o všech členech družiny – křestní jméno, příjmení, přezdívkou, datum narození, úplnou adresu, telefon, číslo skautské legitimace. V záznamech pokračuj i na šesté straně. Mělo by tam zbýt místo i pro budoucí nové členy. Piš drobným, čitelným písmem.

Sedmou a osmou stranu nadepiš: Svolávací štafeta. Podrobnosti se dovíš později.

Na devátou stránku napiš do různých řádek: družinový pokřik, družinové barvy, družinový symbol (totem), družinové heslo; družinovou vlajku načrtni v barvách; družinové signály. V zápisech i kresbách pokračuj i na straně 10.

Jedenáctou stranu uveď slovy: Co kdo v družině dělá.

Dvanáctou až osmnáctou stránku označ nápísem: Docházka. Sem budeš zaznamenávat účast na všech družinových i oddílových podnicích, svou vlastní i ostatních.

„Pouze život, který žijeme pro ostatní, stojí zato.“

Albert Einstein



F. Joubert

ZÁŘÍ

JUNÁCI VZHŮRU, VOLÁ DEN!

Zazpívej si potichu první čtyři slova skautské hymny a pak chvíli poslouchej jejich ozvěnu. Nemyslím skutečnou ozvěnu zachytitelnou sluchem, ale němou vnitřní ozvěnu, která se ti rozezvučí kdesi v nitru. Já si tahle čtyři slova zpívám hodně často, třeba když míjím poslední domy v poslední ulici a přede mnou se otevírá širý kraj, nebo když pospíchám na družinovou schůzku, nebo když se pouštím do obyčejné všední práce.

Tahle čtyři slova a jejich nápěv mají pro mne kouzelnou moc. Probouzejí ve mně radost a nadšení, zahánějí rozmrzelost a únavu. A dobře vím proč. Je v nich zakleto mnoho nejšťastnějších chvil, které jsem prožil v minulosti. Připomínají mi první skautské schůzky, poprvé jsem je slyšel krátce po vstupu do oddílu. Připomínají mi tábory, zpívali jsme je tam každé ráno.

Zazpívej si potichu se mnou: Junáci vzhůru, volá den! Jestliže v tobě bije skutečné skautské srdce, musíš ucítit jejich ozvěnu. Někde v hloubce tvé duše se otevře nový pramínek radosti. Vjede do tebe najednou ohromná síla. Dostaneš chuť rozběhnout se ke své družině a pustit se s ní do nějakého velkého, krásného díla.

Právě na prahu nového skautského roku bychom si měli tahle kouzelná slova zpívat hodně často. A vždycky se dát naplno a s chutí do práce.

Junáci vzhůru, volá den!

Připrav program první družinovky po prázdninách tak dobře, aby všichni odcházeli z klubovny domů nadšení, s velkým zápallem pro skautování.

Pro první celodenní výpravu vyhlédni tak lákavý cíl, aby to byl pro vás všechny nezapomenutelný zážitek.

Umiň si, že letos nevynecháš jedinou schůzku, jediný oddílový podnik.

Začni přemýšlet, v čem by se měla tvoje družina zlepšit – a hned přejdi od nápadů k činům.

Tak tedy: Junáci vzhůru, volá den!

DRUŽINOVÉ SCHŮZKY V ZÁŘÍ

Dejte se do práce co nejdřív. Svolej svou starou družinu třeba navečer v poslední den prázdnin, to už budou všichni doma. A hned na prvním setkání začnete společně spřádat plány – co všechno budete v novém skautském roce dělat, kam podniknete družinové výpravy.

Zahajuj všechny schůzky přesně. To znamená, že musíš přijít nejméně pět minut před smluvnou lhůtou. Vytyč si jako železné pravidlo: Musím být všude raději o deset minut dřív než o minutu později!

Snaž se tuto zásadu pevně dodržovat. Začneš tím pěstovat u sebe i ostatních z družiny jednu z dobrých skautských vlastností – dochvilnost. Upozorni, že budete začínat družinové podniky přesně v určenou dobu. Kdo přijde pozdě, zmešká kus programu a kromě toho ztratí body v oddílové celoroční soutěži. A při výpravě do přírody třeba svou družinu už vůbec nenajde na místě srazu.

Každou schůzku otevřeš slavnostní formulkou, o které byla řeč v úvodní kapitole. Dáš tím všem na srozuměnou, že od této chvíle končí soukromé povídání, strkání, řádění, legrácky. Aby předěl

mezi časem před vaší schůzkou a při schůzce byl ještě zřetelnější, přidáte k zahajovací formulce družinový pokřik.

Na začátek prvního setkání po prázdninách si připrav kratičký uvítací proslov. Já asi bych na tvém místě řekl tohle:

„Sešli jsme se v klubovně poprvé na začátku nového skautského roku. Budeme se pravidelně scházet a podnikat dobrodružné výpravy až do příštích prázdnin. Za těch deset měsíců se z nás musí stát sehraná družina. Když se dáme do práce společně a s velkou chutí, bude se nám všechno dařit.“

Měli bychom si pevně umínit, že se staneme nejlepší družinou našeho oddílu. Základním předpokladem je zajímavá činnost, na které by se měl každý z nás nějak podílet. Můžeme spolu prožít spoustu krásných, nezapomenutelných příhod. Ale jen když budeme chtít!“

Slova na uvítanou řekni stručně, jasně, dost hlasitě a spatra. Nesmíš je číst z papíru, ztratila by svůj účinek.

Seznam pak družinu s tím, co chystáš v nejbližší budoucnosti. Zmiň se krátce o zářijové celodenní výpravě, o prvním mimořádném podniku. Dej podnět k debatě, co všechno by družina v tomto skautském roce mohla podniknout,

a snaž se do rozpravy zatáhnout skutečně všechny. Dej příležitost i tomu nejmenšímu nováčkovi, aby vyslovil svůj názor a nápad. Vyslechni je vážně a trpělivě, i když to budou myšlenky prostoduché nebo neuskutečnitelné. Pamatuj, že už v téhle chvíli začínáš budovat dobrou skautskou družinu a přátelský družinový duch. Nestrp urážlivý posměch, neomalené okřikování druhých. Dobré nápady si zapisuj!

NOVÁ DRUŽINA

Zakládáte novou družinu? Zvolte si nejdřív svoje jméno. Nechte se unést chvilkovou náladou, vybírejte název odpovědně, ponese ho tak dlouho, dokud budete v oddíle. A zůstane družině třeba po celá další desetiletí. Družinová jména se nemění jako kabáty, stávají se součástí oddílové tradice.

Podle dávných zvyklostí mívají skautské družiny zpravidla název podle zvířat, ptáků nebo květin: Jeleni, Medvědi, Lišky, Vlci, Delfíni, Tygři, Rysi, Vydry, Jestřábi, Poštovky, Havrani, Kamzíci, Káňata, Vlaštovky, Kukačky, Kopretiny, Sedmikrásky, Jiřičky... Každé z těchto jmen vyvolává nějakou představu. Jeleny si představujeme jako urostlé, rychlonohé, Vlci by měli být ostražití

lesní tuláci, Jestřábi pohybliví, bystrozrací.

Ptejte se tedy, které zvíře, pták nebo rostlina se vám obzvláště líbí a přijměte je za svůj družinový „totem“.

Některé družiny si ovšem zvolí jméno méně vážné nebo zcela netradiční. Poznal jsem už Ptakopysky, Píďalky, Vosy, Pidižlíky, sám jsem kdysi vedl družinu Hrochů.

S družinovým názvem je úzce spjat pokřik. Zahajujete i končíte jím všechny družinové podniky, voláte ho i při jiných příležitostech. Například tehdy, když přijdete na návštěvu k družině z jiného oddílu, do cizího tábora nebo bezprostředně po vítězství v závažném mezidružinovém závodu.

Družinový pokřik může mít nejrozličnější formu i obsah, vždy však družinu stmeluje, dodává náladu, pomáhá vám vytvářet „družinový duch“. Slyšel jsem už stovky pokřiků, většinou měly jednu vadu – byly příliš dlouhé. Často připomínaly spíš básničku než úderný pokřik. A družiny je spíš deklamovaly než volaly. Myslím si, že správný pokřik nemá mít mnoho slov, zato by jej měly doplňovat nějaké zvuky, případně i pohyby. Za dobré považuji tyto pokřiky:

Bobři: „Bobr pevně hráze staví, v čisté vodě rád se plaví.“

Sluníčka: „Sluníčka se ráda mají, vzájemně si pomáhají.“

Svišti: Dvojí pronikavé hvízdnutí na prsty. Nato všichni volají: „Kde jsou svišti, tam to sviští!“

Pidižlíci: Družina stojí v kroužku, všichni zvednou ruce nad hlavu, jako kdyby se klaněli svému božstvu, Pidižlovi (postavě z veselé knihy Aloise Mikulky). Společně řeknou slavnostním hlasem: „Ó, Pidižle veliký!“

Tygři: Stojí v kroužku a počínaje rádcem každý vyřkne jedno z těchto záhadných slov „Ek – dui – tin – čár – pánc – čhoe – šát – át.“ Sotva dozní poslední slovo, všichni protáhle, výhrůžně: „Bágh! Bágh! Bágh!“ Jestliže se na schůzce sejde jen šest Tygrů, končí prv-

ní část pokřiku u slova čhoe. Tento pokřik je nesrozumitelný českým uším, ale Ind z Bengálska by mu ihned porozuměl. Série záhadných slov jsou číslovky v bengálštině: jedna – dvě – tři atd. A společné trojí bágh znamená třikrát opakované tygr. Zní skutečně jako tygří řev. Jak jinak řve bengálský tygr než bengálsky? Tajemná slova přispívají k vědomí jisté výjimečnosti. Každé společné tajemství kromě toho lidi spojuje.

Na tvorbě družinového pokřiku by se měla podílet celá družina. Někdy i malý nováček prokáže svou bystrost a vynalézavostí předčí i rádce. Tak třeba pěkný



pokřik Sluníček vymyslela devítiletá světluška.

Jestliže se vám nepodaří vymyslet pokřik na první schůzce, ulož družině tento úkol: přinést do příštího podniku nějaký návrh, nápad. Pak to zkusíte společně znovu. Ať váš pokřik pěkně zní, je originální, zajímavý!

DRUŽINOVÁ

DĚLBA PRÁCE

Nemysli si, že jsi dobrý rádce, jestliže děláš všechno sám, od přípravy schůzek přes psaní kroniky až po vybírání příspěvků. Obětavost je krásná a potřebná vlastnost, ale člověk musí znát ve všem pravou míru a uplatňovat svoje dobré, ušlechtilé sklony na správném místě. Vždyť ty vlastně svou bezbřehou obětavostí připravuješ družinu o radost! Člověk totiž mívá z dobře vykonané práce potěšení. Ty ale bereš ostatním pocit spoluúčasti na družinovém díle, nutíš ty, kteří třeba hoří touhou po uplatnění, do role pasivních diváků. Rádce, který své družině věnuje všechny volný čas a dělá i to, co by klidně mohli a měli dělat jiní členové, bývá často znechucen – zdá se mu, že ostatní jeho obětavost nedoceňují, jsou nevděční. Nechápe, proč někteří dokonce z družiny odcházejí.

Dobrý rádce a dobrá rádkyňe řídí skautskou družinu tak, aby v ní našel každý uplatnění. V mém rádcovském zápisníku je na jedenácté straně zapsána řada funkcí, které dostali členové mé družiny podle svých zájmů a schopností:

Podrádce, rádcův zástupce. Pomáhá s přípravou programu, vede družinu v době, kdy není rádce přítomen. Někdy ji však přebírá i v době, kdy rádce nechybí – cítí pak větší společnou odpovědnost, zacvičuje se do své budoucí rádcovské funkce.

Kronikář. Stará se o družinovou kroniku. To neznamená, že by do ní musel psát a malovat všechno sám, ale dohlíží, aby byla stále doplňována.

Zdravotníkovi se ve skautské družině říká všelijak – felčar, ranhojič, bába kořenářka a podobně. Měl by umět lépe než ostatní poskytovat první pomoc, obvazovat rány, znát užití základních léků. Na výpravy i schůzky nosívá družinovou lékárníčku.

Šéfkuchař není povinen vařit při výletech pro celou družinu, ale dělá kuchařského instruktora. Po dohodě s rádcem určuje, kdo má přinést věci na přípravu jídel, dohlíží na to, aby nováčci a nešikoví zbytečně nekazili drahocenné suroviny, na letním táboře obvykle vede družinu

při službě v kuchyni. Šéfkuchařem se může stát jen ten, kdo se vyzná v kuchařském umění aspoň o něco lépe než ostatní. Nebo se o to aspoň snaží.

Inventárník – správce společného družinového majetku – má mít přehled o věcech, které družině patří. Ví, kde jsou uloženy.

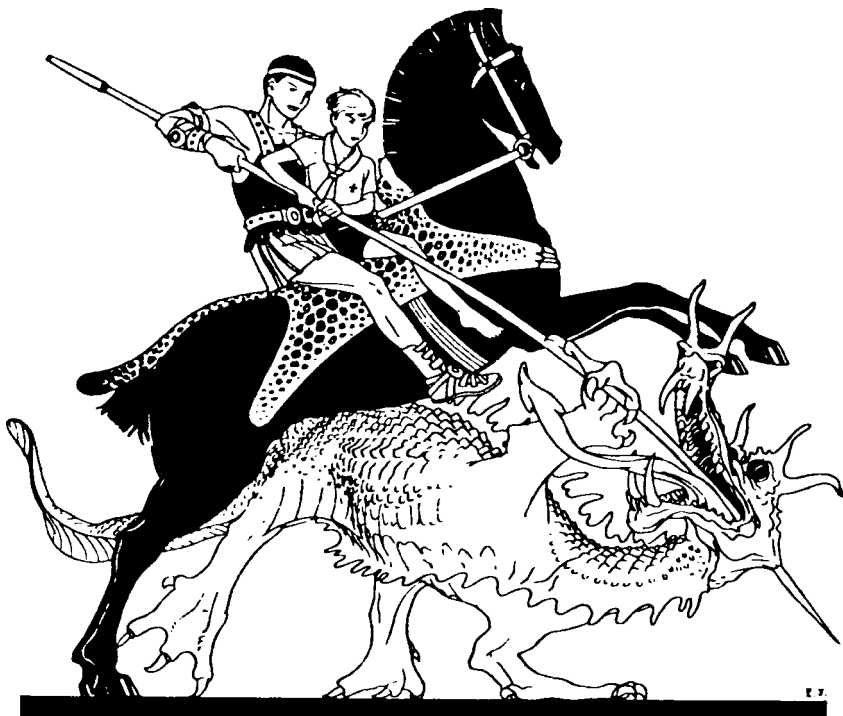
Úlohou **spojky** by měl být pověřen čipera, který bydlí blízko rádce nebo má doma telefon. Je rádcovou pravou rukou, vyřizuje vzkazy a posílky.

Jestliže vydáváte družinový

časopis nebo takový časopis vydává váš oddíl, měl by někdo vykonávat práci **redaktora nebo ilustrátora**.

Fotoreportér musí pochopitelně mít dobrou kameru a nosit ji na družinové výpravy. Čím víc snímků z činnosti budete mít v kronice a ve svých denících, tím lépe!

Jak tedy vidíš, úkolů je tolik, že se na každého dostane! Někteří obětavci mohou být dokonce pověřeni i dvěma funkcemi.



SKAUTSKÉ IDEÁLY

V deseti měsících skautského roku se postupně zastavíme u deseti bodů skautského zákona. Září pro nás bude obdobím, kdy se zvláště soustředíme na bod první:

Skaut je pravdomluvný. Skautka je pravdomluvná.

Pravdomluvnost. Jediné slovíčko, a co všechno se za ním skrývá! Celá složitá síť vztahů mezi lidmi. Již od časů, kdy se vzpřímený savec druhu Homo sapiens naučil mluvit, zápasí spolu pravda se lží. Lidé ve všech dobách a světadílech odedávna vědí, že pravda je základní životní hodnotou. Bez pravdy by nemohla žádná lidská společnost trvale existovat a vyvíjet se k lepšímu. To platí pro malou skupinku, jako je skautská družina, i pro národ, stát. Pravda a pravdomluvnost jsou ve vzájemném styku lidí nesmírně důležité. Kdybychom nemohli jeden druhému věřit, kdybychom jeden druhého stále obelhávali, žili bychom v ustavičné nejistotě a úzkosti. Nakonec bychom se raději rozešli a přestali se vůbec stykat.

Lidé cítí, že potřebují k životu pravdu, a přesto často jednají docela jinak. Zatajují pravdu, zapírají ji, a dokonce lžou. Ze strachu, z prospěchářství – to bývají nejčastější důvody.

Pravdomluvný, přímý člověk bývá vážen, obdivován. Lhářem každý opovrhuje.

Proč se tedy nadržet pravdy? Není to snadné mluvit pravdu, bránit pravdu. Někdy je třeba statečnosti k tomu, abychom se k pravdě vůbec přihlásili. Tu odvahu v sobě skauti stále hledají. Kdo složí slib, zaváže se, že bude, jak dovede nejlépe, zachovávat skautské zákony. Pravdomluvnost je mezi nimi na prvním místě. Jistě ne náhodou.

Ulož družině v září několik malých cvičení v pravdomluvnosti:

1. Při drobných povinnostech. Sedáme si k jídlu a maminka se nás skoro mechanicky zeptá: „Máš umyté ruce?“ Přikývneme, i když to není pravda – z prosté pohodlnosti? Nebo přiznáme: „Nemám“. Skautovi velí čest, aby řekl pravdu, i když to pro něho znamená malou, někdy ovšem i větší nepříjemnost. Jindy se ho totiž stejně zeptá učitel: „Učil ses to? Udělal jsi ten nepěkný kousek ty? Opisoval jsi?“ Mnoho tvých spolužáků by asi bez zardění zalhalo. Skaut řekne pravdu a statečně ponese její případné následky. Tak si váží své cti.

2. Při vyprávění. Skaut nevydává za pravdivé příběhy, které se nestaly. Nevydává se za statečného hrdinu tam, kde se bál. Nezveličuje svoje zásluhy, nepřivlastňuje si dílo cizích rukou.

3. Při hrách. Skaut vždycky dodržuje pravidla hry, a když je poruší, sám se k tomu přizná – i kdyby ho nikdo nepřistihl. Trefí mě při papírové bitvě koule jen docela lehce, že si toho nikdo nevšimne? Zvednu ruku a zavolám: Dostal jsem ji! Přestože to pro mne znamená konec hry. Kdybych to neudělal, mohl bych se sice ještě chvíli těšit z dramatického děje, ale ztratil bych svou čest. A ta je tisíckrát cennější než vítězství ve hře.

DOBŘÍ SKUTKY

Každý skaut, každá skautka, od nejmladších vlčat a světlušek až po náčelníka a náčelní, mají vykonat denně nejméně jeden dobrý skutek. Třeba sebemenší maličkost.

Za dobrý skutek považujeme činy, které děláme ve prospěch jiného člověka, zpravidla úplně neznámého, docela zadarmo a bez jeho žádosti. Kolikrát vidíme na ulici ženu s těžkými nákupními taškami nebo staršího muže s velkým kufrem. Lidi, kteří je míjejí, ani nenapadne, aby jim nabídli pomoc. Ale pro skauta je to vítaná příležitost ke splnění denního příkazu.

Zaved' na družinových schůzkách opakovaně řeč o dobrých skutcích. Ptej se všech, co udělali dnes, včera a ve dnech, které uplynuly od vašeho minulého podniku. Uváděj vždy jako příklad svoje dobré skutky (i když

jinak o nich nemluvíme). Počítej s tím, že někteří mladší bratříčci a sestry mají malou fantazii – ti potřebují povzbuzení, konkrétní návod, jak a co dělat.

U popelnic před domem jsou rozsypané papíry, kusy igelitu, plechovky. Všichni se tváří, že ten nepořádek nevidí. Skaut, který tam přišel s odpadkovým košem, smetí uklidí. Má pak dobrý pocit nejen z prospěšného skutku, ale i z čistého prostředí.

Na silnici leží kus ostrého železa, uvolněná dlažební kostka, rozbitá láhev. Skaut je odstraní a zachrání tak třeba neznámému člověkovi jeho kolo, možná i motorku před defektem.

V parku kdosi povalil lavičku. Sto lidí již kolem ní nevšimavě přešlo, jen skaut nebo skautka ji postaví na původní místo.

Za mrazivého počasí se mění chodníky v klouzačky. Obyvatelé z okolních domů nadávají,

ale nikoho nenapadne, aby vzal lopatu a zledovatělou dlažbu posypal pískem nebo popelem. Jen skaut má v sobě tolik mravní síly, že tu službu jiným udělá. Sám, bez vyzvání. Ví, kolik lidí se každý rok v zimě těžce zraní na neudržovaných chodnících!

Na výpravě přijdete na místo, kde zanechali nesvědomití výletníci nedávno vypálené ohniště a neuklizené odpady. Ohniště zahladíte a plechovky, láhve a plastické pytlíky odnesete do nejbližší popelnice.

Další příklady běžných dobrých skutků: Zalít schnoucí květiny, keře nebo stromky před domem. Umýt sklepní okénko, na kterém lpí letitá špína. Shrabat spadané podzimní listy na chodníku. Pomoci spolužákovi s učením nebo domácím úkolem. Vypustit z bytu vosu nebo včelu, která se marně snaží vy-

letět zavřeným oknem. Nasypat v zimě ptákům za okno nebo do krmítka hrstku semínek. Dojít na nákup babce nebo dědečkovi ze sousedního domu, kteří se těžce pohybují, nanosit jim ze sklepa uhlí. Převést slepého přes křižovatku. Zatlačit auto řidičovi, který nemůže nastartovat motor. Ukázat cestu cizímu člověku, který hledá ulici, hotel, benzínové čerpadlo.

Při rozpravě o dobrých skutcích vždycky znovu zdůrazní, že za svou pomoc nesmíme vzít žádnou odměnu – i kdyby nám byla nabízena. Vykonat úkol a zmizet jako stín! Pokud to jde, provádět dobré skutky tak, aby o nich nikdo nevěděl, odnést si domů jen tichou vnitřní radost.

Za dobrý skutek můžeme považovat jen tu domácí práci, kterou vykonáme navíc nad svou stanovenou povinnost.

DĚJINY SKAUTINGU – ZÁKLADNÍ DATA

Nadiktuj na zářijových družinovkách postupně do skautského zápisníku všem tato data a jména:

1902 – americký spisovatel, malíř a zálesák **Ernest Thompson Seton** (čti Sítn) založil první chlapeckou táborskou organizaci Woodcraft Indians (čti vudkraft indiens). Česky můžeme její název přeložit Indiáni lesní moudrosti.

(Seton napsal spoustu krásných knížek. Zeptej se družiny, kdo některou z nich četl. Každý by měl znát aspoň Dva divochy a Rolfa zálesáka! Jestliže je máš doma, přines je na družinovku, aby si je všichni mohli prohlédnout. Ulož jako zvláštní úkol do příští schůzky:

zjistit názvy co největšího počtu Setonových knih. U kamarádů, v městské knihovně, od učitele českého jazyka i z jiných zdrojů.)

1907 – R. Baden-Powell táboří se skupinkou dvaceti chlapců na ostrově Brownsea (čti Braunsí) u anglického pobřeží. To je skutečný začátek světového skautského hnutí.

1908 – Angličan **Robert Baden-Powell** (čti Bejdn-Paul) vydal první skautskou příručku, Scouting for Boys (čti Skauting for bojs) – Skauting pro chlapce.

1911 – pražský profesor **Antonín Benjamim Svojsík** navštívil Anglii a pak zakládá první skautskou družinu v Čechách.

1915 – začíná vycházet **časopis Junák**.

(Vychází i dnes pod rozšířeným názvem Skaut-Junák. Kdo z družiny ho pravidelně kupuje? Každý skaut by měl být jeho odběratelem. Stojí zato všechna čísla schovávat a dát si vždy ucelený ročník svázat u knihaře. Časem nabývají kompletní ročníky na ceně i zajímavosti!)

1919 – vzniká **Svaz junáků – skautů Republiky Československé**.

1920 – v Londýně se koná **první skautské jamboree** (čti džemborí), sraz skautů z celého světa.

1940 – Za druhé světové války byly Čechy a Morava obsazeny německou armádou. Okupanti na podzim roku 1940 skautskou organizaci zakázali. Některé oddíly však tajně pracovaly dál.

1945 – českoslovenští skauti začínají podruhé. Světová válka skončila v květnu a brzy nato naše obnovená organizace dosáhla rekordního počtu členů – bylo nás čtvrt miliónu!

1950 – **druhý zákaz skautingu** v naší vlasti. Před dvěma léty uchvátila moc komunistická strana. Jednou z prvních obětí nedemokratického režimu se stalo skautské hnutí, které je v tomto roce rozpuštěno. Řada oddílů však i tentokrát tajně pokračuje v činnosti. Jsou skryty v různých spolcích a organizacích, především ve Svazu turistů.

1968 – za pražského jara, v krátkém období demokratizace, znovu vzniká československá skautská organizace. Může však působit jen něco málo přes dva roky. Po druhé okupaci, tentokrát „spojeneckými“ armádami Varšavského paktu, vedeného Sovětským svazem, je skauting opět – již **potřetí – zlikvidován** 1. září 1970!

1989 – **listopadová revoluce** svrhla po téměř dvačtyřiceti le-

tech komunistickou diktaturu. Československo se stává demokratickou zemí. Skautské hnutí začíná opět svobodně pracovat již několik dní po pádu tyranie. Stovky oddílů se vynořují z ilegality.

1990 – v létě je **Český a Slovenský skauting po mnoha desetiletích znovu přijat do světového skautského hnutí.**

STUPNĚ ZDATNOSTI

Zasvěťte nováčky do tajů nováčkovské zkoušky a stupňů skautské zdatnosti. Předejte jim slavnostně stezku. Informujte je také o zvláštních zkouškách – odborkách a třech orlích perech.

SKAUTSKÉ VLASTNOSTI

Náš zákon má deset bodů s jasně vymezenými požadavky. I když je velmi náročný, přece jen nepostihuje v plné šíři všechny vlastnosti, které by měl mít opravdový skaut. Proto jsme v našem oddíle před lety vybrali z dlouhého seznamu další vlastnosti, které chceme v sobě pěstovat. Každý měsíc se zaměřujeme na jednu z nich.

V září je to dochvilnost. Byla o ní už zmínka na začátku této kapitoly (Družinové schůzky v září). Skaut chodí vždycky všude včas. Nenechává na sebe čekat. Pozdní příchod do klubovny ruší, zkracuje program schůzky.

Když uvykneš družinu dochvilnosti, nebudete ztrácet na začátku podniků čas ani body. Připomínej tuto vlastnost na všech vašich setkáních v září, ale nezapomínej na ni ani v dalších měsících. Dokud se nestane pro všechny samozřejmostí.

SKAUTSKÁ PRAXE

Co nosit na schůzky a výpravy

Máte s tím asi stejné zkušenosti jako my – před každou družinovou, před každou výpravou vždycky znovu vzpomínáte, co

si máte vzít s sebou. A přitom obyčejně na něco důležitého zapomenete.

Aby se tvoje družina jednou provždy zbavila této starosti, naktuj jí postupně během září do skautského zápisníku tyto seznamy základních potřeb:

Povinné věci na schůzky v klubovně

Úplný, čistý skautský kroj. Přezutí. Skautský zápisník. Propisovačka, tužka. Několik čistých listů papíru. Kapesní nůž. Uzlovačka. KPZ čili krabička poslední záchrany. Skautská stezka. (V našem oddílu kromě toho svazeček dvaceti indiánských počítacích dřívek.) V určitých obdobích podle plánovaného programu: signalizační praporky, turistická mapa našeho kraje, případně další potřeby.

Povinné věci na družinové a oddílové výpravy

Stejně věci jako do klubovny (kromě bačkor). Navíc dobré boty a oblečení podle roční doby (sveotr, větrovka, dlouhé kalhoty). Do batohu pláštěnku do deště, rezervní košili a ponožky; od jara do podzimu tenisky na přezutí při hrách; jídelní misku s víčkem; láhev s pitím; lžiči; jídlo na celý den; věci na vaření podle rádcových pokynů; mapu; signalizační praporky; zápalky; osobní lékárničku; peněženku; pištálku; tenisový míček; papírové nebo hadrové koule (5 kusů na terénní hry); malé mýdlo; ručníček; toaletní papír. (V našem oddíle i tenisák a švihadlo.)

V zimním období palcové rukavice (a do batohu rezervní pár), čepici na uši, teplé spodní prádlo, vysoké boty.

Na lyžařské výpravy: lyže, hole, lyžařské boty, vosky, korek na roztírání vosků.

Povinné věci na vícedenní výpravy

Kromě tech věcí, které nosíme na jednodenní výlety, tepláková souprava, spací pytel, karimatka, kartáček a pasta na zuby, hřeben, baterka. Stan.

Společná družinová výzbroj na výpravy

Malá sekyrka, polní lopatka, dva třílitrové kotlíky, velký míč, busola, družinová lékárnička, stanové tyče, stanové kolíky, igelitové fólie (do stanu pod spací pytle, pokud nemáte karimatky).

ORIENTACE, MAPA

Výpravy do lesů a hor patří k našemu základnímu programu. A na cestách krajem bývá nejlepším průvodcem dobrá mapa. Proto si musí každý nováček, který vstupuje do skautského oddílu, opatřit turistickou mapu té oblasti, v níž bydlí.

Ukaž tuto mapu kraje na první



zářijové družinovce a řekni o ní pár slov. Není to jen obyčejný kus potištěného papíru, ale zvláštní obraz části naší země. Když se nad mapou skláníme, je to, jako kdybychom letěli v letadle a vyhlíželi okénkem. Jediným pohledem obsáhneme celá pohorí. Zelené plochy jsou lesy. Bledě modré klikaté čáry vyznačují potoky, říčky nebo řeky. Černé a červené stylizované kresbičky – mapové značky – symbolizují důležitá místa a objekty.

Mapa nám prozradí mnoho zajímavých věcí. Kde jsou lesy nejhlubší, hory nejvyšší. Vyčteme z ní přesnou polohu hradů, zámků, lomů, železničních stanic, ryb-

níků, lesních cest, zapadlých údolí. S mapou bezpečně trefíme i k tomu nejskrytějšímu cíli, mapa nás dovede večer z neznáma k domovu. Musíme ovšem proniknout do všech jejích tajemství. Teď se tedy společně vydáváme po objevitelské stezce.

Na zářijových schůzkách seznam družinu s významem těchto důležitých pojmů z topografie, nauky o terénu a mapách:

Mapa je zmenšený obraz krajiny.

Měřítko je číselný údaj na mapě, který nám prozrazuje míru zmenšení. Bez jeho znalosti by měla mapa malou cenu. Na většině dnešních turistických map je

měřítko 1:50.000. To znamená, že 1 cm na mapě se ve skutečné krajině rovná 50.000 cm, což je 500 m čili půl kilometru. Dva body vzdálené na mapě od sebe devadesát milimetrů dělí v terénu vzdušnou čárou 4 km 500 m.

Starší turistické mapy a některé i dnes vydávané mají měřítko 1:100.000, nejsou sice tak podrobné, ale na stejné ploše jako padesátitisícovky zobrazují čtyřikrát větší plochu. V antikvariátech se dají koupit velmi levně. Mapy, které kdysi užívala armáda (speciálky), mívají měřítko 1:75 000.

Procvičujte chvíli měření vzdáleností na mapě.

Zvláštní mapky se užívají při orientačních závodech. Ty mívají obvykle měřítka 1:20 000, 1:25 000, a 1:30 000. Jsou proto podrobné a výborně se podle nich chodí v terénu.

Vrstevnice jsou čáry, které na mapě spojují místa ve stejné nadmořské výšce. Prohlédněte si je, bývají pískově hnědé. Hledejte kopce s nejstrmějšími svahy – vrstevnice tam jsou hustě vedle sebe. Zjistěte, jaké výšky se jimi vyznačují. Jsou na vaší mapě po deseti, dvaceti, nebo více metrech? Jak poznáte, kte-

rou nadmořskou výšku vrstevnice spojuje? Prozradí vám to číslice, která ji někde přerušuje a má stejnou barvu. Najdete tyto číselné údaje u každé vrstevnice, nebo jen u některých?

Mapové značky jsou smluvené jednoduché obrazce, kterými se zaznamenává poloha různých objektů – například hájovny, mostu, tunelu, hotelu, tábořiště, památného místa, kostela, božích muk. Kolik značek najdete v klíči na turistické mapě? Učit se je budete až v dalších měsících, zatím si je jen důkladně prohlédněte.

Víte, že na většině map bývá sever nahoře, jih dole, východ napravo, západ nalevo? Pokud je některá mapa kreslená jinak, najdete někde v rohu stylizovanou růžici s přesným vyznačením světových stran.

Nauč družinu správně mapu orientovat – to jest natáčet tak, aby horním okrajem směřovala ke skutečnému severu.

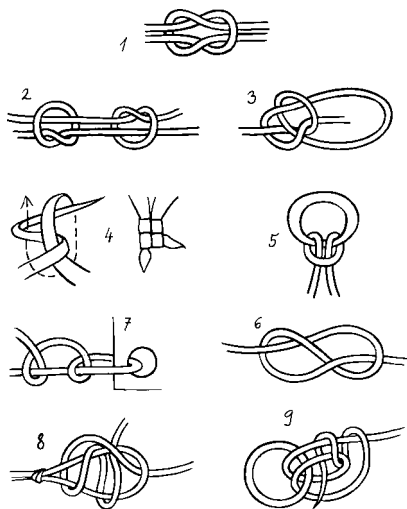
Jak zjistíte, kde je sever? Kolik způsobů kdo zná? Podle busoly a kompasu, podle slunce a hodinek, podle různých přírodních známek. Nejspolehlivější při určování světových stran jsou ovšem jen kompas a busola.

UZLOVÁNÍ

Družinová schůzka nemá být naplněna jen slovy. Snaž se stále udržovat v rovnováze mluvení a konání. Práce s provazem jsou skvělým cvičením obratnosti prstů i představivosti. Na zářijových schůzkách by se měli nováčci naučit ambulanční uzel, rybářskou spojku a dračí smyčku. Ostřílení skauti budou přitom účinkovat jako instruktoři a tím si základní uzly zopakují. Ti, kteří chodí do oddílu už druhý rok, měli by zvládnout další tři uzly – uzel dobrého skutku, prusíkův (velmi důležitý pro horolezce) a lodčkový úvaz. A „staří sekáči“, mající za sebou už aspoň dva tábory, se navíc naučí osmičkový uzel, dvojitou smyčku a malou kruhovou smyčku.

Kdo vystupuje v roli učitele, musí nový uzel nejdříve názorně předvést, ukázat zvolna postup při vázání a pak opravovat chyby těch, kteří to zkoušejí poprvé.

Náčrty otevřených uzlů (před utažením) patří do skautského zápisníku. U každého uzlu byste měli vědět, k čemu je vhodný. Ambulanční uzel je plochý, končíváme jím obvaz, netlačí. Rybářská spojka spolehlivě drží, když jí navážeme dva provazy, třeba různě silné. Dračí smyčka je horolezecký uzel, užívá se



při jištění na laně, při spouštění v nebezpečném terénu. Každý musí umět vázat dračí smyčku rychle, dokonale, těsně kolem pasu.

Uzel dobrého skutku má ozdobný účel, váže se jen na cípy skautského šátku. Lodčkový úvaz prozrazuje svým názvem účel. Osmičkový uzel se užívá často ve spojení s jinými uzly. Dvojitá smyčka patří k námořnickým uzlům, je úhledná, velmi bezpečná. Malá kruhová smyčka slouží, jak říká její název, k úvazům lana ke kovovému kruhu.

Jestliže již umíte některé uzly spolehlivě vázat, soutěžte, kdo to dovede rychleji, také s rukama za zády nebo poslepu.

Co se na jedné družinovce

naučíte, musíte si na několika dalších schůzkách zopakovat, jen tak si uzly natrvalo zapamatujete!

Znovu zdůrazňuji: rádce nemusí všechno umět. Svěř nácvik nových uzlů pro starší skauty svému zástupci nebo komukoli jinému. Ať se nové uzly naučí doma podle obrázku a pak zasvěťí do techniky jejich vázání ostatní.

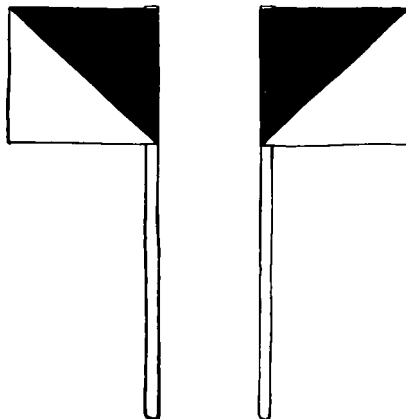
SIGNALIZACE

Většina oddílů zasvěcuje nováčky nejdřív do tajemství morseovky. My začínáme nácvik signalizace semaforem. Z několika důvodů. Je to způsob méně známý a tím zajímavější. Zprávy se jím předávají mnohem rychleji než morseovou abecedou. Má ovšem i nevýhody – nelze ho převést z oblasti optické do zvukové. Někdo si myslí, že na překážku je i tma – ale to je omyl!

Mnohde přikládají signalizaci velkou důležitost, jinde ji zavrhnou. Proč prý dnes, v době mobilních telefonů a vysílaček, užívat tak primitivní způsob předávání zpráv na dálku. Těm druhým říkáme: morseovka i semafor mají zvláštní kouzlo. Jsou dobrým cvičením postřehu, pohotovosti, paměti. Umožňují rozvinout terénní skautské hry.

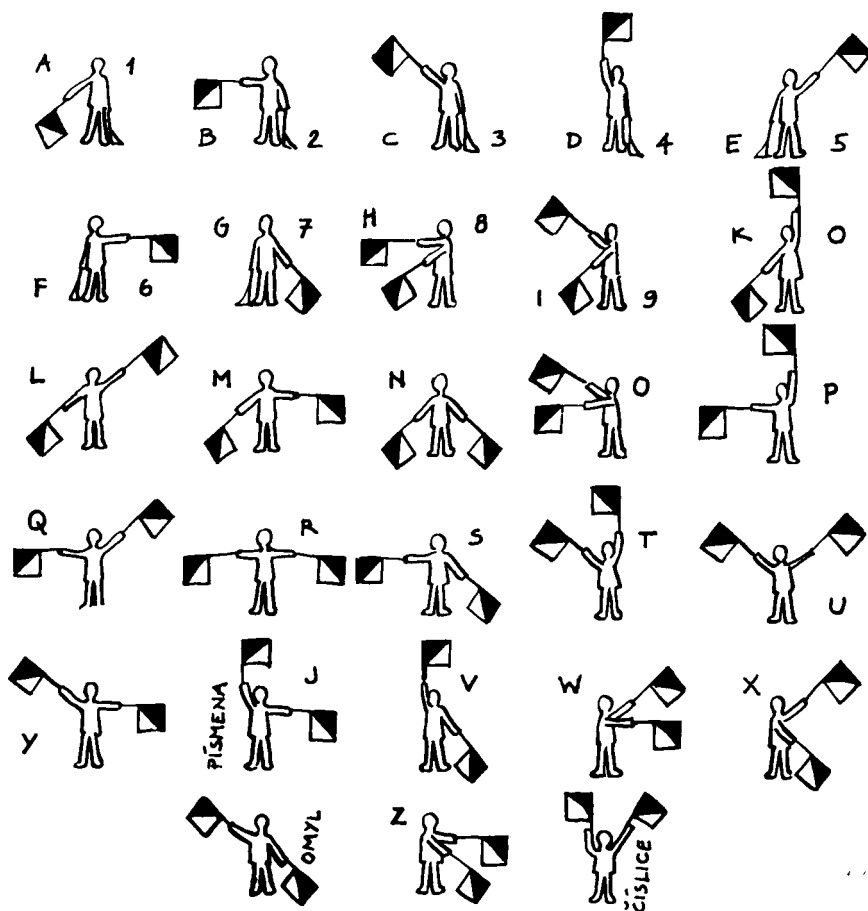
Oč příjemnější je pozorovat dalekohledem vzdáleného druhá, který z vrcholku skály vysílá dvěma praporky němé signály, než poslouchat vrčení a praskání ve vysílačkách. Praporky jsou zadarmo, mobilní telefony a vysílačky stojí spoustu peněz.

Jestliže zařadíš nácvik sema-



foru do zářijových družinovek, musíš tomu zčásti přizpůsobit program dalších podniků. Znalosti pracně nabyté co nejčastěji opakovat a procvičovat ve hrách, závodech, soutěžích, speciálních tréninkových pětiminutovkách. V klubovně se především učíte nové znaky, na výpravách se pokoušíte také o signalizaci na větší vzdálenost – tak je mnohem zajímavější.

Pokud ještě každý nemá svůj vlastní pár signalizačních pra-



porků, přines je na ukázk
do klubovny. Nováčci si je změ
ří, nakreslí jejich tvar i rozložení
barev a dostanou za úkol
do týdne si je opatřit. Nejvhod
nější barevná kombinace: bílá
s červenou. Tyto barvy se dobře
odrážejí od pozadí v každém
druhu terénu, v ostrém slunci i
za šera.

Na první družinovce se naučte
písmena A, B, C, D, E, F, G,
na druhé H, I, K, L, M, N, na třetí
O, P, Q, R, S, na čtvrté T, U, Y,
znak pro „omyl“, na páté J, V, W,
X, Z, na šesté (ta už bude spolu
s pátou v říjnu) znak, který říká,
že dále budou následovat čísl
ce, a k tomu číslice 1 až 5,
na sedmé družinovce číslice 6

až 0. Při nácviu písmen upozorněte, že přijímající stanice písmenem R oznamuje vysílajícím, že jim „rozumí“, písmenem N, že „nerozumí“ a žádá opakování. Znakem „rozumím“ je třeba potvrdit správný příjem nejpozději po každé dokončené větě, v některých oddílech dávají přijímající stanice písmenem R na vědomí vysílajícím vždycky po dvou třech slovech, že text správně rozluštily. Jestliže místo R vyšlou N – nerozumíme, signalista opakuje jenom dvě či tři poslední slova a nemusí znovu vysílat celou větu. Po značce „omyl“ opakujeme buď poslední slovo, nebo celý chybně signalizovaný úsek zprávy.

Pamatuj, že jen stálým hravým procvičováním můžete dosáhnout v této tradiční skautské disciplíně dobré úrovně. Věnujte proto semaforu na každé družinové schůzce aspoň pět minut i po ukončení základního nácviu. A na výpravách signalizujte ze skalek, návrší nebo aspoň přes dlouhou louku. Nejdříve jen jednotlivá slova, později krátké věty, nakonec i delší zprávy.

Hlavní nesnáz při nácviu semaforu představuje skutečnost, že ten, kdo poselství přijímá, vidí písmena „obráceně“ než ten, kdo vysílá. Ale ani to není nezdotatelná překážka.

AKCE S.O.S.

Skauti a skautky mají heslo, které zavazuje: Buď připraven! Můžeme ho vykládat tisícerým způsobem. Hlavní význam je však jasný – nesmíme se nechat zaskočit nečekanými událostmi. Nenadálým nebezpečím, nehodou. Proto se stane hlavním mottem jistého druhu cvičení, které budeme provádět na všech družinovkách i výpravách.

Každý člověk se občas dostane do kritické situace, která vyžaduje velmi rychlé, správné rozhodování a rázné jednání. Postihne ho úraz nebo se stane svědkem neštěstí. V takových případech bývají lidé často bezradní, nevědí, co mají udělat. Někdy dokonce propadnou panice. A přitom okamžitý zásah může zachránit i lidský život nebo velké hmotné hodnoty.

Po celý rok budeš družinu stavět před různé nesnadné úkoly a nacvičovat s ní jejich správné řešení. Bude to zvláštní druh her a přitom vážná příprava na různá nebezpečí. Člověk, který neví, jak v kritické situaci reagovat, obvykle strne, jako kdyby byl přimrazený. A když se konečně odhodlá k činu, zjistí, že vlastně neví, co má udělat.

Na zahajovací družinovce postav všechny před první úkol to-

hoto druhu. Při pohybové hře jeden z nás nešťastně zakopl, narazil hlavou na hranu stolu a vážně se poranil. Co uděláme?

Vyslechni všechny názory a vyber nejsprávnější odpověď: Je třeba okamžitě přivolat sanitku s lékařem. Jak? Telefonem! Má někdo u sebe mobil? Kde je nejbližší telefon? Jaké číslo má **rychlá zdravotnická pomoc**?

Jde možná o vteřiny, není čas na listování v telefonním seznamu, ostatně u sebe ho nemáme.

Dávej otázky, a jen když nikdo z družiny nepřijde na správnou odpověď, řekni, co je třeba udělat. Každý by měl ode dneška vědět, kde je nejbližší telefonní stanice u klubovny a v místě vlastního bydliště. Pouliční automat i soukromý byt.

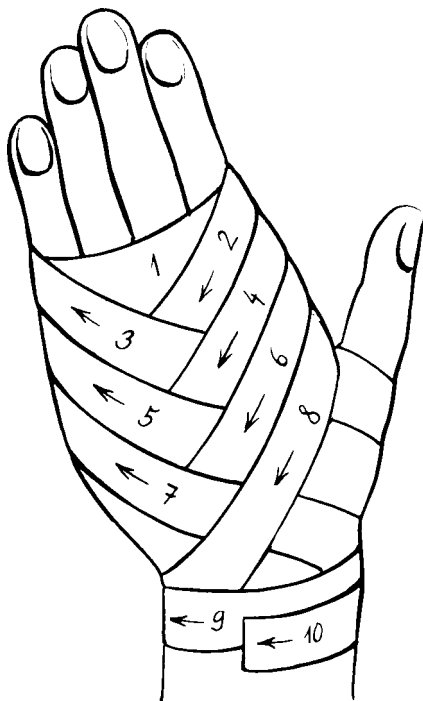
Zapište si všechna tato čísla do skautského zápisníku: sanitka, nejbližší lékař, lékařská pohotovostní služba.

Jak hlásíme úraz a požádáme o rychlou pomoc? Řekneme do telefonu svoje jméno, co se stalo a kde. Musíme znát číslo přístroje, kterým voláme – bývá uvedeno i v automatech. Dispečer v nemocnici se přesvědčí, zda to není falešný poplach tím, že na udané číslo za okamžik zavolá. Stejně to dělají i hasiči.

Na další družinovce proberte

zdánlivou maličkost, která někdy člověku ztrpčí výpravu a promění krásný den v bolestivé trápení. Jak se ochránit před **puchýři** na nohou. Nosit dobře rozchozené boty. Když ucítíme, že nás na chodidle něco dře, okamžitě se zjeme, přelepíme postižené místo náplastí bez polštářku. Totéž uděláme, i když nám naskočí puchýř, bolest se značně zmírní.

Téma pro třetí schůzku: ošetření drobného **poranění** – říznutí, seknutí, hlubšího škrábnutí.



Ránu nechat chvíli krváčet, odplaví se z ní nečistota. Jestliže je znečištěna hlínou, pískem, dobře ji **umýt čistou vodou** a mýdlem (pokud není hluboká). Máme-li po ruce kysličník, nalijeme na odřeninu a drobnou ranku trochu této desinfekční tekutiny. Pak ranku přelepíme rychloobvazem (to je náplast s polštářkem). Malé odřeniny necháme po tomto ošetření nepřekryté, rychleji zaschnou.

Námět pro čtvrtou družinovku: naučit se **obvazovat** poraněnou dlaň. Každý by si měl přinést cvičné obinadlo (stačí i dlouhý pruh bílé látky). Čísla na obrázku ukazují, jak postupovat.

HRY

Bez her si neumím družinové schůzky vůbec představit. Nikdy na ně nezapomeň.

1. KIMOVA HRA

Připrav si už doma 24 drobných předmětů, například knoflík, zápalku, hřebík, napínáček, šroubek, známku, papírovou kartičku, korkovou zátku apod. V klubovně je rozlož na stolní desku a zakryj šátkem. Pak zavolej družinu, vysvětli pravidla hry, odkryj šátek. Všichni si prohlížejí rozložené předměty přes-

ně minutu, pak na ně opět dáš šátek. Každý hráč má teď během pěti minut napsat co nejuplněnější soupis pozorovaných věcí. Skaut nešvindluje, proto žádné nakukování do sousedova seznamu!

Po pěti minutách zjistíte, kdo si zapamatoval nejvíc drobností. A kdo naopak nejméně.

Je to skvělé cvičení paměti. Vracejte se ke Kimovce častěji, pokaždé ovšem ji hrajte s jinou soupravou drobných předmětů. A může ji připravit vždy někdo jiný, aby si také rádce zahrál. Jak se budou vaše výkony zlepšovat?

2. HRA S ABECEDOU

Říkáme jí také „intelligenčka“. Rádce rozmíchá karty nastříhané z rýsovací čtvrtky, na kterých jsou rozepsána jednotlivá písmena velkými tiskacími typy. Každá karta nese jedno. Když je abeceda důkladně promíchaná, obrátí horní list a ukáže ho družině. Současně řekne například: „Pohoří!“ Kdo první vykřikne název pohoří začínající ukázaným písmenem, dostane tuto kartu do úschovy jako trofej. Rádce pak obrátí další list a tentokrát žádá něco jiného – například jméno ptáka. Na kartě je P. „Papušek!“ zvolá kdosi. Protože se ozval o vteřinu dříve než jeho

soupeř, který vykřikl po krátkém zaváhání „poštolka“, převezme kartu s P.

Rádce střídá náměty – jednou požaduje jméno ostrova, jindy města, řeky, zvířete, motýla, stromu, květiny atd. Hraje se tak dlouho, až jsou všechny karty rozebrané. Kdo má největší počet trofejí, zvítězil. A bude v příští hře ukazovat karty i určovat témata.

Také k této hře se občas vracejte. Někdy místo vydávání trofejních karet ponechávejte všechna písmena stále v balíčku a toho, kdo vykřikl první odpověď, odměňte drobnou cenou. Známkou, bramborovým lupínkem, lentilkou, třešní apod.

Někdy vykřiknou dva i tři hráči jméno současně a nelze přesně určit, kdo z nich se ozval aspoň o zlomek sekundy dřív. V takovém případě nedostane trofejní kartu žádný z nich.

3. MALÁ ÚKOLOVKA

Nadiktuj družině seznam deseti drobností, které se vyskytují v klubovně a v jejím nejbližším okolí. Například: napínáček, javorový list, kamínek, nažka, podpis neznámého člověka, číslo sousedního domu, „něco modrého“, název některé knihy Julia Vernea, zápalka, stéblo trávy.

Kdo přinese všechny požado-

vané věci nejdřív, zvítězí. Požadované informace (v našem případě název Verneovy knihy) lze získat kdekoli od kohokoli.

Když tuto hru opakujete na výpravě, pátrají hráči v okolí po různých přírodninách – někdy třeba jen po deseti listech z deseti různých druhů stromů a keřů. Ani je nemusíte znát, ukážete všem jejich „vzoroky“.

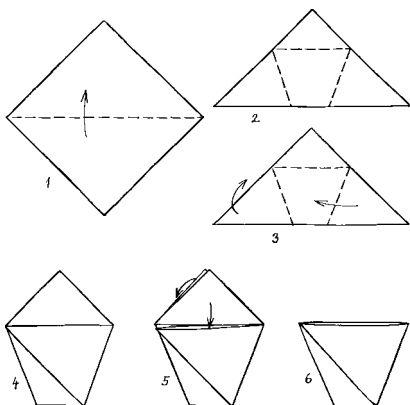
4. SILNÉ NERVY

Veselá, napínavá hra! Pomůžte na schůzce vytvořit dobrou náladu. Musíš si však už doma připravit pomůcky.

Družina se rozestaví kolem stolu nebo si klekne na podlahu do kroužku. Každý hráč drží v pravé ruce konec šedesáticentimetrového tenkého provázku, na jehož druhém konci je uvázaná figurka ze hry člověče, nezlob se. Rádce tyto figurky srovná uprostřed stolu (nebo kroužku hráčů) do malé skupinky a pak hodí z levé ruky hrací kostku tak, aby ji všichni dobře viděli. V pravé ruce drží otevřenou plechovku od větší konzervy. Družina napjatě sleduje, kolik ok na kostce padne. Jestliže zůstane ležet lichým počtem ok navrch (jedním, třemi, pěti), rádce bleskurychle přiklopí plechovkou figurky. Hráči se ovšem snaží včas se svou figurkou uniknout

a trhnou provázkem, aby ji dostali z dosahu plechovky. Jestliže je některá figurka přesto zajata a zůstane pod plechovkou, její vlastník dostane trestný bod. Figurky se vrátí do středu a začíná nové kolo hry.

Jestliže kostka padne navrch sudým počtem ok (dvěma, čtyřmi, šesti), rádce nesmí plechovkou poklopit figurky na stole, ale ostatní hráči také nesmějí trhnout provázkem. Kdyby jim selhaly nervy, ucukli by a jejich figurka se pohnula, třeba sebe méně, dostali by také trestný bod. A právě o to se rádce snaží – často podnikne jen klamný náznak útoku plechovkou. To obvykle stačí, aby někomu povolily nervy a trhl provázkem. Právě tyto předstírané útoky na figurky dávají hře příchut' malého dramatu.



Kdo nasbírá deset trestných bodů, vypadne ze hry. Hráč, který zůstane nakonec sám, je vyhlášen za „člověka bez nervů“ nebo „s nervy silnými jako lana“.

Až se někdy k této báječné hře vrátíte, převezme roli útočníka a s tím i kostku a plechovku někdo jiný. Třeba právě ten, kdo minule vyhrál.

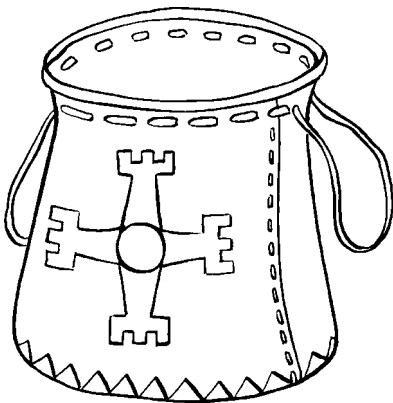
RUKODĚLNÉ PRÁCE

Naučte se skládat **pohárek z papíru**.

Na jiné družinovce vyrábějte **papírové koule** na terénní hry. Mačkejte je z novin do velikosti tenisových míčků, pak je převazujte tenkým provázkem několikrát na kříž, jinak by se za letu rozbalovaly. Dovnitř nic nedávejte, užívejte jen papír, důkladně ho rukama zpracujte, aby koule obsahovala co nejvíc hmoty.

Ušijte si z kousku látky indiánský „**medicinový váček**“ a dejte do něj „letní vůně“: usušenou mateřídoušku, kousek pryskyřice z borovice vejmutovky nebo jiného jehličnatého stromu. Vyhledejte sami v přírodě jiné příjemné vonící drobnosti. Budou vám svou vůní doma připomínat, co pěkného, zajímavého jste prožili na výpravách.

Dovedeš **nabrousit nůž**?



Jestliže to neumíš, nauč se to a pak to ukaž své družině.

Vypsal jsem tu čtyři náměty k činnosti na čtyři různé zářijové schůzky. Jestliže všechno z časových důvodů nestihneš, schovej si nesplněné programové body do zásoby na další družinovky. Nebo jim věnuj čas na výpravě, to jste pohromadě celý den.

VÝTVARNÉ HRY

Vyrábějte z rýsovacích čtvrtek bílé barvy **mořské rybky** – platýze. Základní stříh si nakreslete podle obrázku do skautského zápisníku. Čáry uvnitř čtverce označují místa, kde musíte kartón nástřihnout. Když zaklesnete nástřih A do nástřihu B, vytvoříte rybě ocas a plochý papír se změní ve vypouklý reliéf. Úzký proužek papíru mezi nástři-

y C a D zahrňte dozadu – vykouzlíte tím rybě hubu. Černou nebo červenou pastelkou dokreslíte oko.

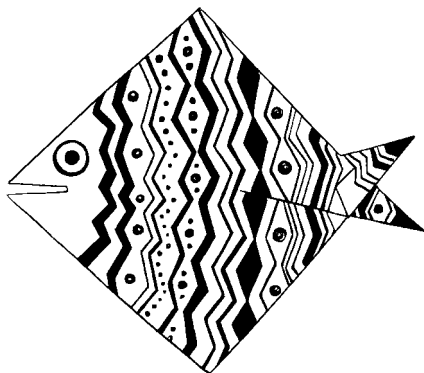
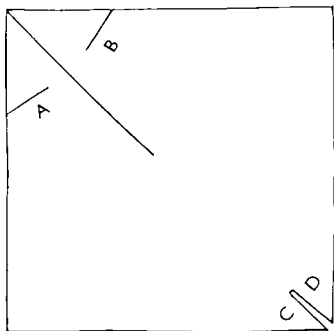
Z menšího čtverce vytvoříte malou rybku, z většího velkou. Když pozměníte poněkud směr a místo nástřihů C a D, platýz dostane jiný výraz.

Tohle dokáže i ten největší nešika. A výsledný dojem – dílo výtvarného umělce!

Pak provlékněte mořské rybě pod špičkou hřbetní ploutve nit a doma ji pověste nad ústřední topení nebo na lampu ke stropu. Proudící vzduch ji bude otáčet. Vytvořili jsme vlastně malý mobil – pohyblivé „umělecké“ dílko.

Na konci schůzky by měl každý odevzdat nejméně jednu mořskou rybičku do „umělecké soutěže“. Porota složená z celé družiny dílka zhodnotí. Při hlasování dá každý té rybce, která se mu nejvíc líbí, tři body, druhé dva body, třetí jeden bod. Svou vlastní práci nebudujete. První cenu získá práce oceněná nejvyšším bodovým součtem. Všechny exponáty ponechte v klubovně nejméně týden buď na družinové desce, nebo na takovém místě, kde si je mohou prohlédnout i jiné družiny.

Rádce musí vždy pamatovat na všechno. Než začnete tuto výtvarnou hru, musíte mít dost



vhodných pomůcek. Rýsovací čtvrtky, nůžky, barvy. Buď vyzve-
te o týden dřív své kamarády,
aby si tyto věci přinesli na příští
schůzku, nebo je obstaráte sami.
První způsob je výchovnější.
Musíme ovšem počítat s tím,
že někteří jelimánkové na tento
úkol zapomenou, a mít nějaké
potřeby navíc. Nesplnění úkolu
však patřičně „oceníme“ strže-
ním bodů nebo jinou účinnou
sankcí. Zapomnětlivým „dědeč-
kům“ a „babičkám“ vytkneme
před celou družinou jejich nespo-
lehlivost. Jakkpak asi obstojí
v závažnějších věcech ten, kdo
selže při plnění takových drob-
ných úkolů?

Pokuste se na některé zářijo-
vé družinovce o **kreslení**. Patří
k základním vyjadřovacím pro-
středkům člověka. Je to umění
jistě mnohem starší než písmo,

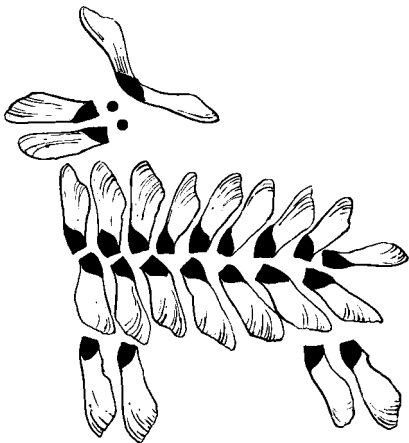
a přece mu v posledních dvou-
staletích lidé věnují pramalou
pozornost. Snaž se probudit
ve své družině chuť do kreslení.
Povzbuzuj také ty, kteří si myslí,
že nemají ani špetičku talentu.
Nechceš přece od každého mi-
strovské dílo. Zápisy v kronice
bez kreseb nemají tu pravou šťá-
vu. Družinový a oddílový ozna-
movatel bez obrázků se zdají
nudné. Zapisník bez drobných
ilustrací je šedivý, jednotvárný.

Při kreslení platí heslo nebát
se! Dokud jsme ještě byli malí
a nechodili do školy, dokázali
jsme nakreslit všechno! Princez-
ny, krále, čarodějnice, papoušky,
draky, koně, psy, auta, letadla,
les, perníkovou chaloupku, zá-
mek. Ničeho jsme se nebáli.
Proč to nezkusit po letech zno-
vu s takovou chutí jako kdysi?

Zvol pro společné kreslení

námět, může být vážný i legrační. Kreslete třeba dům, ve kterém je vaše klubovna. Javorový list podle předlohy i z paměti. Rád-
cův portrét pro výstavu karika-
tur. Novou ilustraci pro kroniku
z poslední výpravy. Nikoho ne-
nech zahálet, nedej na výmluvy
– mně to nejde! Při kreslení
se ukáže, jak umíš družinu vy-
provokovat k činnosti, která
se netěší všeobecné oblibě,
ale má hlubší smysl.

Na javorech bývá v září
spousta nažek. Natrhejte si jich
každý hrst a složte z nich styli-
zovaný obrazec zvířete, hlavy
nebo jen zajímavý ornament. To
je program pro další družinovku.



TĚLOCVIČNÉ HŘÍČKY V KLUBOVNĚ

Na každé schůzce vyzkoušejte aspoň jednu. Výkony zapište do kroniky nebo je vyvěste na oznamovateli. V dalších týdnech se vraťte k těm testům, které se vám nejvíc líbily a pokuste se o překonání svých osobních rekordů i rekordu družinového.

1. Házejte ze čtyřmetrové vzdálenosti **do vědra tenisový míček**. Každý má deset pokusů, pravidelně se v nich střídáte. Pokaždé, když míček zůstane uvnitř kbelíku, počítáte si bod. Kdo bude mít nejvíc bodů? Méně než tři zásahy – slabé! Pět – dobré! Sedm a víc – výborné!

2. Nejdřív se trochu rozcvičte a pak jeden po druhém vystupte na lavici nebo na pevnou židli. S dokonale napjatýma nohama provedte hluboký předklon a snažte se **dosáhnout co nejniž**. Na špičky svých chodidel a ještě pod ně. Kdo bude mít prostředníčky pravé i levé ruky pod úrovní lavice nejhloběji? Podmínka – držet je tam aspoň sekundu! Pokrčení kolen výkon anuluje. Měřte centimetrem. Každému umožni tři pokusy.

3. **Skok z místa**. Odrazíte se od podlahy (začínáte špičkami u čáry) a snažte se skočit

snožmo co nejdál. Měříte výkon od čáry k patám po dopadu. Kdo se dotkne rukama nebo jinou částí těla země za svýma patama, tomu měříte výkon k této poslední stopě. Všichni mají opět po třech pokusech. Kdo vytvoří družinový rekord?

4. **Test rychlosti.** Podlézejte na čas židli nebo lavici či stůl. Třikrát až pětkrát za sebou (závodník tedy opisuje malé kruhy). Měřte všem čas na hodinkách s vteřinovou ručičkou nebo digitálkách.

Slavnostně vyhlaste nejlepšího „rychlíka“.

BODOVACÍ ZÁVODY

1. **Odhadujte** na turistické mapě vzdálenosti mezi dvojicemi význačných bodů. Například z železniční stanice ke hradu. Z mostu přes řeku k rozhledně. Každý vždycky запиše na papírek svůj vlastní odhad v kilometrech a metrech (pozor na měřítko!). Pak vzdálenost přeměříte pravítkem a porovnáte skutečnost se zápisy. Kdo má nejlepší výkon, získává obvyklých pět bodů, další vždy o bod méně než ten, kdo se umístil na předcházejícím místě. Opakujte desetkrát, body sčítejte. Do bodovací soutěže získá pět konečných bodů ten, kdo má

nejvyšší součet. A ti, kteří jsou za ním, vždy o bod méně (4, 3, 2, 1).

2. Dej každému jednu zápalku a pošli ho do jiného kouta klubovny. Potom všechny vyzveš, aby položili zápalku hlavičkou do toho směru, kde je podle jejich **odhadu sever**. Nikdo nena-hlíží k sousedům! Opakuj své družině tak dlouho, až jí to přejde do krve: Skauti a skautky hrají vždycky poctivě. Překontroluj pak s busolou v ruce, kdo dovedl nejlíp určit sever, a tím i všechny světové strany. Odchylku počítej ve stupních či dílcích. Čím je menší, tím je výkon lepší.

Opakuj ještě jednou, tentokrát pro zajímavost poslepu. Hráči si zavážou oči tak, aby ani trochu neviděli, všichni se pak začnou zvolna točit kolem své osy, a když rádce zavelí stop (asi po deseti patnácti sekundách), položí svou zápalku na podlahu, hlavičkou do směru, kde je podle jejich odhadu sever. Do bodovací soutěže započítáš ovšem jen první pokus, s odkrytýma očima.

3. Vysílej zvolna **řadu semaforových písmen** – ta, která jste už probrali na předcházející družinovce. Každý chytá signály sám a zapisuje je na lístek. Připrav si zkušební znaky písemně, umožní ti to kontrolu chyb u hráčů. Když odsignalizuješ 10 – 15 jed-

notlivých písmen, připoj k nim tříhlásková slovíčka, některá srozumitelná, a tedy domyslitelná, jiná nesmyslná. Například: ADA, DAL, DEN, BAC, ECH, LEB, FAG, CAJ. U nich navazuj jednotlivé znaky rychleji za sebou a po každém slůvku chvíli čekej, aby si mohli všichni zachycená písmena zapsat. Při vyhodnocování pracujte společně. Všichni opravují svůj vlastní záznam podle tvých pokynů (čteš písmena a slova tak, jak šla za sebou). Za každou chybu se dává trestný bod. Kdo má nejméně trestných bodů, vítězí. Sestav tabulku pěti nejlepších a připiš jim obvyklé taxy do dlouhodobě soutěže (5, 4, 3, 2 a 1 bod). Znovu apeluj na skautskou čest, zdůrazni, že všem věříš. Kdo by se chtěl v označování vlastních chyb dopustit podvůdku, vyřadil by se z družinové společnosti, neměl by ani v oddíle co dělat. Ve škole by učitel žákům přikázal, aby si záznamy vyměnili a každý kontroloval záznam sousedův. U skautů by nemělo být takové opatření nutné!

ZÁŘIJOVÁ VÝPRAVA

V našem oddíle mívá každý větší podnik základní téma, zasazujeme ho do zvláštního rám-

ce, který má proměnit obyčejný civilní výlet v řetěz malých dobrodružství. Když přijdou modré zářijové dny, pořádají družiny – každá samostatně – **SLAVNOST INDIÁNSKÉHO LÉTA**. Rádcí pro ni vyhlédnou lákavý cíl, odlehlé údolí, palouk obklopený ze všech stran lesem nebo skalnatou krajinou. Program od rána až do večerního návratu probíhá ve znamení indiánů. Nehrajeme si ovšem na Vinnetoua, celý tento podnik věnujeme indiánské lesní moudrosti. První podnět k tomu daly knihy E. Th. Setona, jednoho ze zakladatelů skautingu. Dověděli jsme se z nich hodně informací o skutečném životě indiánů. Později jsme čerpali zkušenosti z národopisných studií o indiánech a brali odtud i náměty k práci a zábavě.

Pro lepší představu popíšu program jedné z těchto tradičních zářijových výprav našich družin.

Když dojdeme na kraj lesů, utvoříme malý kroužek a pak společně zazpíváme chorál kmeny Omaha:

Wakonda dhedhu Wapadhin atonhe...

Potom se vydáme k cíli nejzapadlejšími pěšinkami, i kdyby to mělo znamenat velkou zacházku. Až do večera vůbec nejdeme po silnici, tu smíme nanejvýš překřížit. Tohle pravidlo ti možná

Zvolna, vážně, posrůtně

mp

Wa-kon-da dhe-dhu Wa-pa-dhin a-ton-he.

Con Ped.

Wa-kon-da dhe-dhu Wa-pa-dhin a-ton-he.

Ped.

připadá divné, ale výpravě dodává zvláštní kouzlo. Jindy chodíváme pohromadě ve volném houfu, ale tentokrát postupujeme v zástupu jako indiáni.

Cestou **sbíráme materiál**, který upotřebíme na tábořišti a později v klubovně k výrobě různých indiánských předmětů. Březovou kůru z poražených a uschlých kmenů na košíčky, nádoby i pouzdra. Rovné vrbové proutky na přenosnou zálešáckou postel. Vhodné delší pruty na luky a oštěpy. Rostliny s pronikavou vůní do medicínových váčků. Tenoučké smrkové a modřínové kořínky na výrobu indiánských provázků. V korytech potoků pátráme po ohlazených valounech s prohlubní, které potřebujeme do soupravy k rozdělávání ohně třením dřev.

Pozorně prohlédneme kdejaký padlý strom, zda není uvnitř vykotlaný. Z dutého kusu kmene budeme vyrábět indiánský bubínek.

Indiáni bývali mlčenliví, houževnatí, dovedli se dokonale ovládat. Při naší zářijové Slavnosti indiánského léta se jim chceme trochu přiblížit i v těchto věcech. Rádce hned na ranním srazu všechny vybidne, aby dokázali, že ovládají svůj jazyk i city. Postupujeme co nejtišeji, nikdo nesmí fňukat, že má žízeň, že ho bolí nohy.

Když se družina jednou rozhodne, že přijme určitá pravidla hry, musí je důsledně dodržovat po celý den. A rádce na to dohlíží. To neznamená, že by všechny okřikoval a napomínal, spíš jim hru stále připomíná úkoly, hravými aktivitami, zábavou.

Na vhodném místě, v zarostlém nerovném terénu, kde je hodně schovávaček, hrajeme **terénní hru** s indiánským námětem. Proměníme se při ní na chvíli v lovce. Rádce uváže na rovný prut obyčejný provaz a zhotoví z něho primitivní luk. S ním se pak postaví na pařez nebo balvan. A družina se k němu začne blížit ze stometrové vzdálenosti – každý z jiné světové strany. Jestliže rádce někoho z postupujících zahlédne, natáhne luk, zamíří a spustí. Má ovšem luk bez šípu a střílí jen symbolicky. Za trefeného je považován ten, kdo byl odkrytý tak dlouho, že lovec měl dost času luk zamířit a spustit. Pokud se postupující hráč schová dřív, než rádce vypustí pomyslný šíp z prstů, je zachráněn. Všichni tedy mohou střídat plížení s přebíháním od úkrytu k úkrytu i přes volná prostranství. Lovec ohlašuje „zásahy“ zvoláním jména. Kdo své jméno uslyší, končí hru a zůstane na místě až do závěrečného signálu.

Na plížení mají všichni deset minut. Kdo se dostane k lovcovi ve stanovené lhůtě nejbliž, zvítězí. A převezme v opakované hře úlohu lovce s lukem.

Na vybraném tábořišti vytáhne rádce „ohňová dřívka“. Přinesl je ve zvláštním pouzdru z kůry,

ozdobeném indiánskými ornamenty. Začíná slavnostní obřad – **rozdělávání ohně třením dřev**. Tenhle způsob vyžaduje jisté zkušenosti, zručnost a chuť něco nového vyzkoušet. Je to vlastně zvláštní hra, kterou hrajeme pro zábavu. A tu nám škrtnutí zápalky nemůže dát.

Na malém ohni, rozdělaném po způsobu lovců z prerií, **pečeme placky**, ty nejjednodušší. V jídelní misce připravíme těsto z hladké mouky, vody, kousku másla, špetky soli. Z něho pak uplácáme tenké placky, které opékáme na víčku misky nebo na rozpálených kamenech.

Po jídle je chvíle odpočinku. Vyřezáváme přitom každý svou **kopací hůlku**, kolíček dlouhý 15 – 20 cm, silný zhruba jako tužka. Zdobíme ho vrubořeznými ornamenty a na jednom konci seřízneme tak, aby se dal vsunout mezi prsty nohy. Po skončeném odpočinku závodíme, kdo dokopne svou hůlku dál. Zasouváme ji mezi prsty jako indiáni, od kterých jsme se tyto hůlky naučili dělat, zdola krátkým konečkem, jinak by hůlka mezi prsty uvázla a nevyletěla ani při sebepudším kopnutí.

Při první hře má každý jeden pokus. Podruhé ji smíme kopnout pětkrát – druhý, třetí a další pokusy začínají tam, kam hůlka předtím doletěla.

Při třetí hře soutěžíme, kdo překoná jistou vzdálenost (pa-louk od jednoho kraje lesa ke druhému) menším počtem kopů.

K Slavnosti indiánského léta patří i další hry. Jedna z nich se jmenuje **papoahakapiu** a pochází od kmene Isleta, který sídlí v Novém Mexiku, na jihu USA. Na kraji louky položíme do trávy plochý kámen. Deset metrů vpravo a vlevo od něho zapíchneme hraniční pruty. Potom vyznačíme z odložených šatů čtyři mety – první deset metrů od kamene, druhou dvacet metrů, třetí třicet a čtvrtou čtyřicet. Všechny čtyři mety leží v jedné přímé linii. Deset metrů vpravo od čtvrté mety zapíchneme třetí hraniční prut, deset metrů vlevo čtvrtý prut. Tak vytyčíme hranice hřiště – obdélník, začínající mezi prvním a druhým prutem a pokračující přes třetí a čtvrtý prut do nekonečna.

Pak losujeme. Kdo vytáhne nejkratší stéblo, ten se stává běžcem. Vezme tenisový míček, postaví se na plochý kámen



mezi první a druhý hraniční prut. Zbytek družiny se mezitím volně rozptýlí ve hřišti. Běžec pak hodí míček tak, aby dopadl do vyznačeného území. Může vložit do hodu všechnu sílu a míček zaletí třeba víc než padesát metrů daleko (řekli jsme, že hřiště nemá na druhé straně konec), nebo jej naopak hodí jen několik metrů od kamene, kde stojí – podle taktické úvahy a rozestavení soupeřů. Hned po hodu utíká k první metě, dotkne se jí rukou, pak pokračuje v běhu ke druhé, třetí a čtvrté metě. Družina se snaží letící míček chytit nebo ho co nejrychleji sebrat a dotknout se jím běžce dříve, než ten dorazí k metě. Všichni chytači vzájemně spolupracují. Rozestavili se tak, aby co nejlépe střežili celou plochu hřiště, a chycený míček si rychle přihrávají.

Běžec dostane jedno počítací dřívko za každou metu, které se dotkne rukou dřív, než je sazen míčkem. Když se mu podaří doběhnout až ke čtvrté metě, obdrží čtyři dřívka, když se ho míček dotkne mezi druhou a třetí metou, má právo jenom na dvě dřívka (jsou to tenké, na píd' dlouhé hůlky).

Dopadne-li letící míček poprvé na zem mimo postranní hranice hřiště, vytyčené pruty, běžec je

diskvalifikován. V tomto kole hry už nemůže získat žádné počítací dřívko. Jestliže však míček dopadne na hřiště a pak se vykutálí za postranní hranici, hod je platný a běžec bojuje o mety.

Až bude běžec vyřazen dotekem míčku nebo doběhne na čtvrtou metu, zařadí se mezi chytače a běžcem se stane ten, kdo si vylosoval číslo 2. Postupně se v hodu míčkem všichni vystřídají a tím skončí první kolo hry.

Papohakapiu hráváme obvykle na pět kol. Zvítězí ten, kdo má nakonec nejvíc počítacích dřívek.

Domů se vracíme před západem slunce. Na kraji města končíme Slavnost indiánského léta stejně, jako jsme ji ráno zahájili



– zpěvem písně kmene Omaha.

Nevypsal jsem tady pochopitelně všechno, co toho dne děláme. Musel bych ještě vyprávět indiánskou zkazku, kterou si rádce několikrát přečte v knížce už doma a pak ji ve vhodné chvíli z paměti vypravuje své družině, o zkouškách mrštnosti a síly, odvahy a sebeovládání. Ale to už nechám na tobě, jestliže půjdete v našich stopách, vymyslíš si snad další body programu podle vlastní fantazie a chuti.

RÁDCOVSKÝ ZÁPISNÍK

Pokračuj ve vedení zápisníku: V docházkové tabulce znamená svislá čárka: byl přítomen. Vodorovná čárka: chyběl. Docházku zaznamenej vždy hned po zahájení schůzky a výpravy. Když někdo přijde pozdě, přidáš k vodorovné čárce ještě svislou. Vznikne tak křížek, který ti prozradí opozdilce. Jestliže nepřítomný o sobě předem podá zprávu a zdůvodní, proč nemůže přijít, nakreslíš kolem vodorovné čárky kolečko – o – na znamení „omluvil se“. Jsou to snad maličkosti, ale z těchto záznamů brzy jediným pohledem vyčteš, kdo a jak často chybí, kdo se vytrvale opoždjuje, kdo je natolik slušný, aby tě o své neúčasti předem uvědomil. I zde šetři místem, každý čtvereček by měl být samostatným okénkem.

Na devatenáctou stránku přepiš osnovní body, podle kterých budeš připravovat družinovky. Na dvacátou stranu přepiš programové body vycházek a výprav.

Dvacátá první strana je určena přehledu nejúspěšnějších her v klubovně. Zaznamenáš tam ty, které se ti osvědčí – jen jejich názvem. Na dvacátou druhou stránku zapisuj úspěšné hry pro družinu na louce a na hřišti. Na dvacátou třetí stránku terénní hry. Tyto soupisy ti prokážou neocenitelnou službu. Nahlédneš do nich pokaždé, když budeš potřebovat pozvednout klesající náladu na schůzce nebo na výpravě, případně když nová hra nečekaně propadne. V kritické chvíli si člověk totiž na žádnou vhodnou hru nevzpomene.

Dvoustranu 24 – 25 věnuj názvům písniček, které v oddíle zpíváte. Na dvacátou šestou stranu sepiš všechny vhodné cíle polodenních vycházek, o stránku dál cíle celodenních výprav. Na dvacátou osmou stranu vypiš z jízdních řádů, kdy a kterým směrem odjíždějí z vašeho města vlaky a autobusy. Třicátou stranu věnuj družinové tajné abecedě, třicátou první stranu šifrovací mřížce a družinové šifře. Na třicátou druhou stranu vypiš bodovací taxy družinové nebo oddílové soutěže.

Dalších deset listů ponech záznamům o získaných bodech (každý člen tu má svou stranu).

Od padesáté třetí stránky dál slouží rádcovský zápisník běžným záznamům. Především sem píšeš přípravy programů družinových schůzek.

„Cesta do přírody není pro nás útekem, ale návratem.“



ŘÍJEN

NOVÁČCI

Začátek skautského roku dává nejlepší příležitost k doplnění družiny o nové členy. Jestliže jste početně slabší než jiné družiny vašeho oddílu, poradte se, koho byste měli přizvat. Ví někdo o dobrém kamarádovi ze třídy, z ulice nebo domu? Uvažujte o těch, které by skautský program bavil, jen ti mohou mezi vás zapadnout.

Nováčky musíte nejdřív přivést vůdci nebo vůdkyni, ti mají hlavní slovo a s konečnou platností rozhodnou, koho do oddílu přijmou. Až je budete představovat, řekněte, že je chcete do své družiny.

Nových členů se hned ujměte, zasvěťte je do všech oddílových i družinových tradic a zvyklostí, pomáhejte jim při plnění podmínek přijímací zkoušky. Chovejte se k nim přátelsky, jako kdyby mezi vás patřili už odedávna. Jen hlupák se na nováčky vytahuje a předhazuje jim jejich neznalost, začátečnickou nezkušenost a nešikovnost.

Někdo z nejstarších a nejlepších skautů si vezme nováčka na starost a bude nad ním držet ochrannou ruku, dokud nový člen nesloží slib a nestane se tak právoplatným příslušníkem oddílu i světového skautského hnutí.

DRUŽINOVKY V ŘÍJNU

Nese už tvoje důsledná dochvilnost ovoce? Chodí celá družina na všechny podniky včas? Jestliže se někdo soustavně opožděje, doporuč mu, aby si přesně stopl, jak dlouho půjde nebo pojedje z domova do klubovny. A pak vycházel vždy o deset minut dřív, než si vypočítal. Nejspolehlivější jsou naše nohy. Kdo jezdí tramvají nebo autobusem, nesmí spolé-

hat na poslední spoj. V našem oddíle po léta razíme zásadu: všude pěšky! Kdo to nemá dál do klubovny než tři kilometry, na schůzky nejezdí, a nemusí proto přijít nikdy pozdě.

Pohovoř si s těmi členy družiny, kteří chodívají na schůzky často pozdě, o jejich nedochvilnosti mezi čtyřma očima. Ulož jim jako jejich osobní úkol: učit se přesnosti, dochvilnosti.

PROGRAM DRUŽINOVEK

Připrav si ho vždycky nejméně o jeden den dřív, než máte schůzku. Nedostaneš se nikdy do časové tísně. Já jsem ho vždycky psal do rádcovského zápisníku stručně a přehledně. Čísla v závorce znamenají předběžný časový odhad, jak dlouho ten který bod asi potrvá.

5. družinovka, středa 2. října

1. Zahájení. Kdo se dnes opozdí, zaplatí mimořádnou pokutu do družinové pokladny – 2 Kč.
2. Družinové a oddílové záležitosti. O kronice. Příprava říjnové výpravy (15).
3. Skautské ideály. 2. bod zákona (10).
4. Skautská praxe. Lodní smyčka – dvojí způsob vázání (10), opakování dračí smyčky, rybářské spojky, ambulančního uzlu. Dokončení semaforu a trénink

vysílání i přijímání (15).

5. Hry. Na jelena (10).

6. Rukodělky. Technika výroby draků – hvězda (20).

7. Bodovací závod: vázání rybářské spojky poslepu na čas. (10).

8. Hra. Slovní Kimovka (10).

9. Zpěv. Naučit kánon: Kdo mě převezde přes řeku. (15)

10. Úklid, zakončení.

Za touto hrubou kostrou programu jsem vždy vypsál věci, které nesmím zapomenout doma. Kromě obvyklé povinné výbroje to tentokrát jsou špejle, pevné nitě, hedvábný papír a lepidlo na výrobu draků. Dále kytara a stopky.

Časové odhady jsou jen přibližné a po schůzce je vždycky porovnáváme se skutečností. Zpravidla spotřebujeme víc minut, než předpokládáme. Podle těchto zkušeností příště časový plán korigujeme.

SKAUTSKÉ IDEÁLY

2. bod zákona: Skaut je věrný a oddaný. Skautka je věrná a oddaná.

Promluvte si na některé říjnové schůzce o tom, jak této větě rozumíte. Slíbili jste přece, že budete zákon zachovávat.

Věrný člověk nemění každou chvíli přátele. Nepřebíhá z družiny do družiny, z oddílu do oddílu. Neopouští své druhy, jestliže se dostanou do nesnází, právě v takových chvílích jim pomáhá ze všech sil.

Věrnost se neprojevuje jen ve vztahu k jiným lidem, ale i k životním

ideálům a zásadám. Věrný člověk nezrazuje své přesvědčení pro chvilkový prospěch nebo ze strachu před nepříznivými důsledky.

Druhý bod zákona zavazuje k věrnosti světovému skautskému hnutí.

Pokuste se nakreslit jednoduchý symbol, který by vyjadřoval věrnost. Víte o nějakém? Pátrejte po přísloví, heslu nebo citátu, kde hraje věrnost a oddanost hlavní roli. To je však úkol na příští dny, můžete poprosit o pomoc při hledání rodiče, učitele, nahlédnout do encyklopedického slovníku.

A jak rozumíte slovu oddanost? Komu máme být oddaní? Rodičům, oddílu, družině, přátelům, ideálům, národu, vlasti. Jak se naše oddanost projevuje? Tím, že je ctíme, jsme ochotni pro ně něco udělat i bez nároků na odměnu.

Věrný a oddaný člověk své přátele nepomlouvá, nehledá na druhých za každou cenu chyby, nezrazuje.

Když si povídáte o některých kladných lidských vlastnostech, mezi něž věrnost a oddanost patří, zamyslete se i nad jejich opačnými póly. Věrnost – nevěrnost. Věrnost – zrada. Co je protipólem oddanosti? Lhostejnost a ještě silnější – nepřátelství.

O KÁZNI V DRUŽINĚ

Někteří rádcové si stále stěžují na neukázněné chování své družiny. Jestliže máš podobné problémy, zkus tyto prostředky:

Kdo nejvíc ruší program, toho si vezmi po schůzce stranou a promluv mu do duše. Ať si představí, že by byl na tvém místě, řídil družinovku a někdo mu svým nepěkným chováním stále mařil plány a kazil náladu. Zdůrazni, že jednou on sám možná povede družinu a pak ho budou trápit stejné věci jako dnes tebe. Mluv s ním přitom jako s dobrým kamarádem, spíš ho pohneš vlídností než trpkými výčitkami nebo dokonce křikem. Ulož mu jako jeho osobní tajný úkol, aby se pokusil stále zlepšovat svou kázeň.

Pokud nebude toto opatření účinné, zaveď „černou známku“. Když už si s někým opravdu nevíš rady a všechno domlouvání je marné, dej neukázněnému členovi kolečko z černého tvrdého papíru s pirátským znakem, nakresleným bílou pastelkou – lebkou a zkříženými hnáty. Kdo tuto černou známku od rádce dostane, musí bez jediného slova protestu opustit družinový podnik a smí

příjít až příště. Je to silný prostředek, užívej ho jen v krajním případě a velmi zřídka. Snad budeš držet neukázněné členy trochu v šachu tím, že o existenci černé známky vědí. Zavedl jsem ji ve své družině, když jsem četl Stevensonův Poklad na ostrově.

Je tu ještě jeden prostředek, jak zlepšit kázeň – uvědomit čas od času vůdce oddílu o situaci v družině. Jeho slovo přece jen platí víc než slovo rádcevo.

Zatím jsme nemluvili o druhé cestě k ukázněnosti – jak vhodnými podněty a odměnami zlepšovat chování. U nás v oddíle jsme zavedli pravidelnou bodovou taxu. Kdo se choval na družinovém nebo oddílovém podniku tak, že mu nemusel nikdo nic vytýkat, dostal tři body (na schůzce) nebo pět bodů (na celodenní výpravě). A to byl vždy vítaný příspěvek do dlouhodobé soutěže. Za projevy nekázně měl rádce a vůdce právo z tohoto počtu strhnout jeden, dva i víc bodů.

Družina Medvědů dostávala od svého rádce do skautského zápisníku otisk družinového razítka na každém podniku. Podmínka – ukázněné chování. Na družinové desce visela zvláštní čtvrtka a tam Grizzly otiskoval družinové razítko ke jménům ještě jednou – aby celý oddíl viděl, kdo kolik „medvědů“ již ulovil.

Přemýšlej a třeba přijdeš i na jinou originální metodu, jak zlepšit na schůzkách a výpravách kázeň.

V září jsme si stanovili první zvláštní vlastnost, kterou by v sobě měli skauti pěstovat, i když se o ní zákon nezmiňuje. Byla to dochvilnost. V říjnu se zaměř na ukázněnost. Promluv o ní a občas ji všem připomínej. Na rozdíl od školy, kde je kázeň vynucovaná, ve skautském oddílu a družině počítáme s kázní dobrovolnou, uvědomělou. Každý skutečný skaut se na všech podnicích chová tak, aby nekazil program a náladu. Kdo se proti této zásadě prohřešuje, nemůže se za skauta ani považovat.

Ukázněný člověk neskáče do řeči jinému, neruší rádce při výkladu, nepošťuchuje sousedy na lavici, neřádí, podrobí se přání většiny bez protestu. Umí se bavit a smát, ale ví, kdy je třeba veselou náladu ztlumit a pustit se do vážné práce. Ukázněný člověk se ovládá. Bez dobrovolné kázně by družinové schůzky a výpravy nebyly vůbec možné.

SKAUTSKÁ PRAXE

Osobní lékárnička

Nadiktuj družině do skautského ho zápisníku její obsah. A ulož všem úkol – do příští schůzky si tyto věci opatřit a nadále nosit ve zvláštní krabičce na všechny podniky.

Balíček se sterilním obinadlem (v obalu), rychloobvaz (náplast s malým obvazovým polštářkem), kotouček náplasti široké nejméně 30 milimetrů (k přelepování puchýřů), tyčinka jeleního loje (na opruzenou kůži v rozkroku), spínací špendlík.

SKAUTSKÉ ZNAČKY

Vzpomeň si na ně vždycky, když vás čeká na družinové výpravě putování známými končiny. Značky příjemní a zkrátí i tu nejvšednější cestu.

V klubovně si skautské značky nakreslete do zápisníku, na nejbližší výpravě se je učte vytvářet, klást i odstraňovat.

Skautské značky mají být nenápadné, proto je děláme z toho materiálu, který leží všude kolem, na lesní cestě z větviček a šišek, na kamenité cestě z oblázků. Jen začátečníci je kreslí křídou a ryjí do hlíny.

Značky umísťujeme tam, kde je nejmenší pravděpodobnost,

 
JDI VE SMĚRU ŠIPKY

  
ODBOČ VPRAVO

 
STÁLE TÍMTO SMĚREM

 
SPĚCHEJ

  
JDI PODLE ŠÍŠEK

 TUDY NECHOD

  
POZOR NEBEZPEČÍ

 ODEŠEL JSEM TÍMTO SMĚREM

 ODEŠEL JSEM DO TÁBORA

 DOPIS 4 KROKY

 ČEKEJ ZDE!

 VRAŤ SE!

že budou zničeny náhodným chodcem, vozidlem nebo zlomyslným člověkem. Ke kraji cest, pod ochranu terénních nerovností (vedle balvanů, pařezů, do prohlubní). Směr pochodu vyznačíme jen na místech, kde se cesta rozdvouje nebo křížuje. Kdo značky sleduje, musí je také odstraňovat. Jestliže jdou po vyznačené trase samostatné skupiny (například při terénních hrách, pokladovkách), každá zanechává značky na místě, aby tím neztížila postup těch, kteří jsou pozadu. Teprve poslední skupina značky ruší.

UZLOVÁNÍ

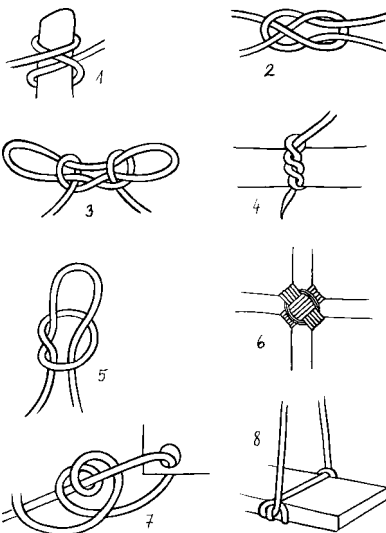
Opakujte stále ještě ty uzly, které jste se naučili v září. Postupně k nim přidejte v průběhu října další tři. Nováčci by měli zvládnout lodní smyčku, škotovou spojku a zkracovačku. Druhá skupina, pokročilejší, dřevařskou smyčku, diamantovou smyčku a způsob, jakým se svazují k sobě trámký. Nejstarší skauti americký uzel, sedačkový závěs, pletení turbánku.

Pamatuj, že pravidelným cvičením s provazem získávají prsty hbitost a jistotu, zlepšuje se naše prostorová představivost, pohybová paměť.

Lodní smyčka je základní vodácký uzel. Upoutáváme jím loď

ke kůlu nebo ke stromu. Naučte se dva způsoby vázání. Když chceme lano nebo řetěz nahodit na nízký kůl, překřížíme ruce a uděláme jednoduché „brýle“, které pak shora navlékneme. Tento rychlý způsob nelze použít, vážeme-li loď k vysokému sloupu nebo ke kmenu.

Škotový uzel má námořnické jméno a lze ho využít různě. Dobře se jím uvazuje lano k cípu plachty.



Zkracovačku uplatníme jen málokdy, má spíš výcvikovou funkci než praktický význam. Zkracují se tak silná lana, kde je jejich délka na překážku.

Dřevařská smyčka se váže

snadno a rychle na kládu nebo poleno, které chceme za sebou vléct. **Diamantovou smyčkou** upevňujeme balík k sedlu nebo na záda. **Americkým uzlem** se nejlépe uvazuje provaz do stanového očka – dokud je provaz dobře napnutý, neklouže a přitom ho prsty snadno posunujeme oběma směry. Užívá se i při záchranných pracích, dobře se váže na napjaté lano.

AKCE S.O.S.

Nebezpečná zvířata

Můžeme je potkat ve městě, na vesnici i ve volné přírodě. Člověka nejvíc ohrožují zvířata nakažená vzteklinou. Vzteklinu je velmi nebezpečná nemoc, která se přenáší přímým stykem. Stačí sebenepatrnější škrábnutí nebo kousnutí a do lidského těla vnikne z nemocného tvora virus. Kdyby nebylo včas zahájeno léčení, postižený člověk by za čas zemřel. Každý rok tak přijde o život několik lidí.

V některých krajích bývá výskyt vztekliny dost častý – především ji roznášejí nakažené lišky. Z nich se nemoc přenesou nejen na jiné volně žijící tvory, ale i na psy a kočky.

Co má každý skaut vědět, aby se ochránil před touto strašnou hrozbou?

1. Nehladit, nedráždit cizí psy a kočky, nedotýkat se jich.

2. Vyhnut se volně žijícím zvířatům, která ztratila svou obvyklou plachost. Zdravé zvíře před člověkem utíká, nikdy nedovolí, abychom se k němu přiblížili.

3. Nesahat na mrtvá zvířata, virus vztekliny se může do našeho těla dostat i nepatrnou rankou na ruce. Nález zdechliny ohlásíme v nejbližší hájovně nebo na policejní stanici. Jde především o mrtvé lišky.

4. Když nás nějaké zvíře kousne nebo poškrábe, měli bychom za každou cenu zjistit, komu pes nebo kočka patří. Ránu vymýt mýdlem a zajít k lékaři. Lékař zajistí, aby toto zvíře bylo vyšetřeno, zda nemá vzteklinu. Proto je třeba znát majitele.

Nakonec malá rada, jak se bránit útoku psů. Nejspolehlivější zbraň je klacek v ruce, před ním má většina psů respekt a nepřiblíží se až k nám. Někdy stačí shýbnout se pro kámen nebo jenom naznačit, že kámen zvedáme.

Hoří!

Polož na družinovce otázku: „Co byste udělali, kdyby v klubovně náhle vypukl požár?“ Každý řekne svůj názor, a pak vyber a zopakuj ty správné:

1. Pokusím se oheň sám uhasit. Pokud vznikl od elektrického

spotřebiče, vypnu ho ze sítě, teprve pak plameny hasím. Hasíme vodou, pískem, příkrývkou.

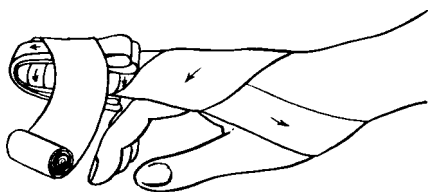
2. Jestliže je oheň už tak velký, že ho sám nezdoím, **volám okamžitě pomoc**. Dospělé lidi z okolí a především hasiče. Kdo ví, jaké mají číslo? Zjistit do příští družinové schůzky, zapsat si ho do skautského zápisníku, naučit se ho zpaměti.

3. Další opatření při požáru. **Zavřeme okna a dveře**, aby do místnosti neproudil kyslík, který podporuje hoření. **Zburcuji sousedy**, zejména ty, kteří bydlí ve vyšších patrech.

4. Při velkém požáru jde především o záchranu životů. Postaráme se tedy o to, aby se dostaly **do bezpečí děti a staré osoby**, kterým je třeba pomoci. Vynášejí majetku je na řadě až potom.

Obvazy

Předved' družině, jak se správně obvazuje prst na ruce. Trochu jinak obvázete prostředník, trochu jinak palec. Na jiné družinovce si zopakujte techniku obvazování poraněné dlaně.



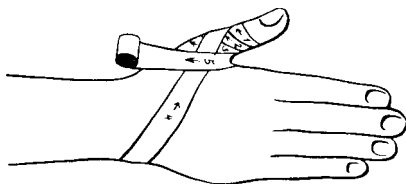
SIGNALIZACE SEMAFOREM

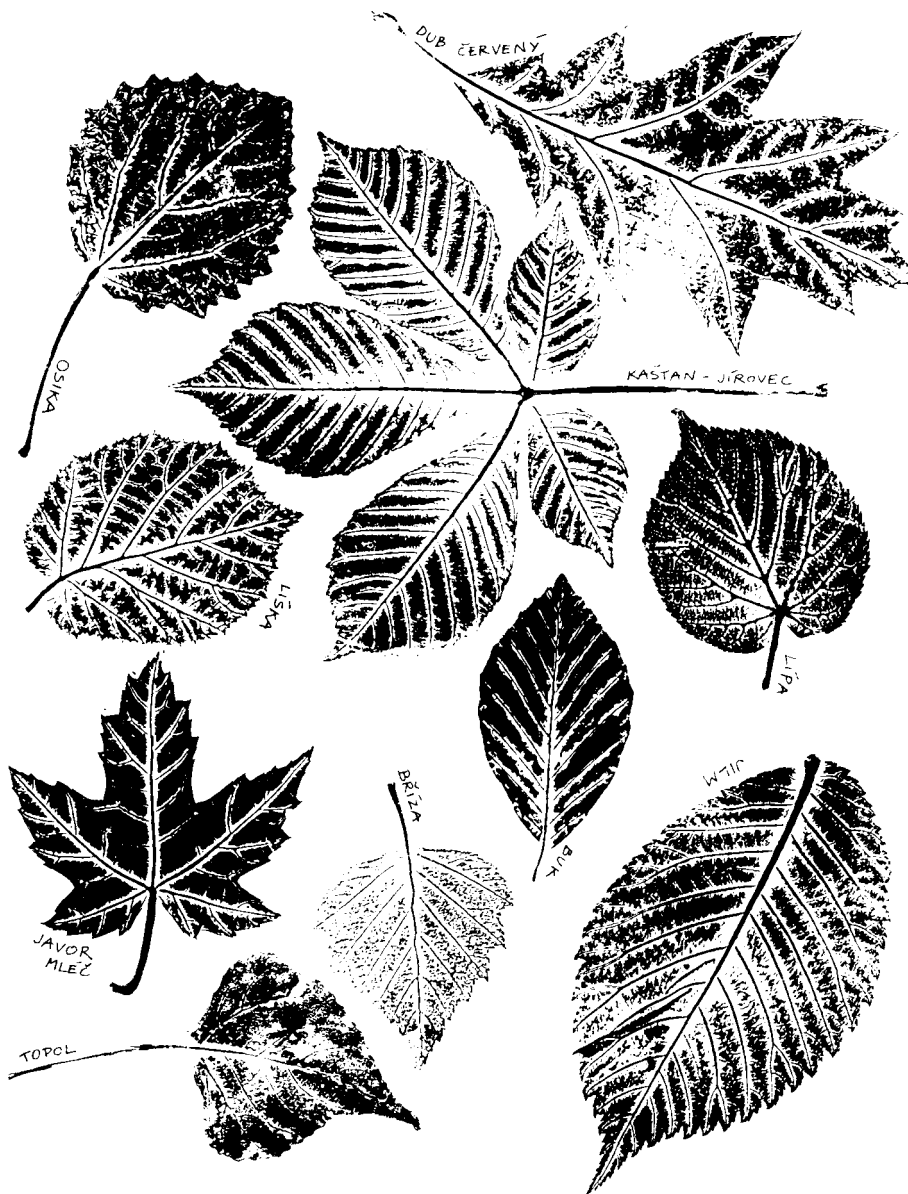
Dokončete v tomto měsíci nácvik všech znaků. Na konci října by měli všichni znát kromě písmen navíc i číslice. A vědět, že samostatné písmeno R také znamená „rozumím“; ale o tom už byla řeč v zářijové kapitole. Věnujte několik minut tréninku signalizace na každém podniku. Ale nejen v tomto měsíci, také v listopadu a prosinci.

PŘÍRODA

Naučte se bezpečně rozeznávat listy těchto stromů: břízy, kaštanu, javoru mléčného, osiky, dubu, topolu černého, jeřábu, jasanu, akátu a buku. Pokud některý z těchto druhů ve vašem okolí neroste, nahradte ho některým jiným. První desítka – první krok na zálesácké stezce.

Vyběhněte pro listy uprostřed některé družinovky – kdo přinese za patnáct minut od startu po jednom listu od největšího počtu druhů?





HRY

1. NA JELENA

Srazte doprostřed klubovny dva nebo tři stoly na délku. Pak zavažte jednomu z hráčů šátkem oči – to bude lovec. Ostatní předstávají jeleny. Lovec se postaví na jeden konec řady stolů, jeleni na opačnou stranu a na signál začne napínává honička.

Všichni musí mít stále jednu ruku na stole. Lovec je nevidí, ale stůl ho spolehlivě vede. Jeleni sice nemají zavázané oči, je jich však víc a pletou se vzájemně pod nohy, zvláště když lovec znenadání změní směr. Dovoleny jsou i úniky pod stolem a přes stolní desku. Nesmí být přítom porušeno pravidlo, které přikazuje, aby se hráči stále dotýkali stolu.

Máte v klubovně jediný stůl, u kterého však není dost místa pro celou družinu? Vyšlete lovce jen za jedním nebo dvěma jeleny. Honička je zajímavé divadlo.

V okamžiku, kdy lovec dá babu některému z jelenů, vymění si s tímto hráčem úlohu.

2. TVOŘENÍ SLOV

Posadte se do kroužku nebo kolem stolu. Jeden z hráčů zahájí hru tím, že vysloví některou hlásku – například K. Další po jeho levici ji opakuje a přidá k ní druhou hlásku. Musí ovšem zvolit ta-

kovou, aby dohromady obě dvě tvořily začátek českého slova. Rozhodne se například pro L (a v duchu si myslí na slovo KLADNO). Třetí hráč připojí novou, třetí hlásku ke KL, třeba A (ale na rozdíl od svého předchůdce myslí na slovo KLADIVO). I další hráči postupně prodlužují vytvářené slovo vždy o jedinou hlásku, a když se všichni vystřídají, je řada opět na tom, kdo hru otvíral.

Žádné slovo není nekonečné, a tak dříve nebo později nastane okamžik, kdy další hráč není schopen přidat novou hlásku, aby spolu se všemi předcházejícími tvořila jakýkoli druh českého slova, bez ohledu na rod, číslo, pád nebo čas. Kdo slovo nemůže nebo neumí nastavit, dostane trestný bod. A soused po jeho levici zahájí další kolo tím, že vysloví první hlásku nového slova.

Každý hráč má na přidání další hlásky nanejvýš půl minuty. Nedokáže-li slovo prodloužit v této lhůtě, dostává trestný bod. Není-li slovo zatím dokončeno tak, aby dávalo smysl, předcházející hráč musí říct, které slovo měl na mysli, když přidal svou poslední hlásku. Není-li schopen dokázat, že přidal hlásku právem a nezná žádné české slovo, které se tak dá vytvořit, dostává on

restný bod místo následujícího hráče.

Příklad dvou kol hry: K-L-A-M-A-N-Ý-M-I. D-L-A-K... Ve druhém kole měl na mysli čtvrtý hráč slovo DLAKOŠ, ale pátý ho neznal, nebyl schopen slovo prodloužit a dostal za to restný bod.

3. HRA NA ROBINZONA

Rozdělte hráče do stejně početných družstev. Jste-li jen čtyři, bude hrát každý samostatně, družinu rozdělíte do dvojic. Každé družstvo se stáhne do jiného kouta klubovny a rádce uvede hru slovy:

„Představte si, že vaše loď ztroskotala uprostřed Tichého oceánu a vám se podařilo doplatvat k pustému ostrůvku. Stojíte na pustém břehu pod palmami a nevlastníte nic než to, co máte právě na sobě. Vydáte se tedy na výzkumnou cestu kolem ostrova a najednou zajásáte. Před vámi leží na písčité pláži plechový hrnec, který sem vyhodil příboj. Hrnec je hliníkový, všelijak zprohýbaný, ale není v něm ani jedna dírka. K čemu bude robinzonovi dobrý? Sepište během pěti minut co nejobsáhlejší seznam nápadů, jak tento nález na pustém ostrově využijete. Dva body získáte za každý způsob použití, na který nepřijdou vaši soupeři. Jestliže budou mít

nejméně dva týmy stejný nápad, dostanou za něj jen po bodu.“

Družstva začnou rychle sepišovat robinzonský seznam. Hráči v týmu se musí mezi sebou domlouvat tiše, aby je soupeři neslyšeli. Po pěti minutách čte první tým seznam svých nápadů. Když ohlášený způsob využití hliníkového hrnce nemá nikdo ze soupeřů, napíše si k němu dva body. Pokud se však přihlásí některé družstvo, že má totéž, získávají bod oba týmy.

Až dočte první družstvo svůj list do konce, ohlásí další družstvo ty nápady, které první tým v seznamu neměl.

Jestliže vás hra zaujme, opakujte ji na dalších družinokách. Příští najde robinzon třeba rezačový nůž. Co všechno se s ním dá dělat? Co s jeho pomocí vyrobí? Při opakování hry na robinzona objevíte klubko pevného provazu. Nač bude dobré?

4. ZÁPALKOVÁ PYRAMIDA

Rozdejte všem hráčům stejný počet zápalek. Pak postav do prostředku stolu láhev. Každý dá postupně jednu zápalku na otvor hrdla. Zápalky se mohou různě překládat, ale nesmějí spadnout. Komu spadne třeba jediná zápalka z hrdla láhve na stůl, musí si vzít všechny zápalky, které v té chvíli na láhvi byly.

Hráči se v příkládání zápalky na stále vzrůstající pyramidu pravidelně střídají. Vyhraje ten, kdo se nejdřív zbaví všech zápalek.

5. SETONOVA HRA

Popsal ji jeden ze zakladatelů skautingu, E. Th. Seton, v knize Dva divoši.

„Povězte nám o té indiánské hře, pane Clarku.“











„Už jsem ji skoro zapomněl, ale zkusme to. Udělají se dva čtverce, buďto na zemi, nebo na dvou kůžích. Každý z nich se rozdělí na pětadvacet menších čtverečků. Pak mají, dejme tomu, deset oříšků a deset kamínků. Jeden hráč si vezme pět oříšků a pět kamínků, rozloží je po polích jednoho čtverce a nedovolí, aby se ten druhý díval, dokud není všechno hotové. Pak se ten druhý obrátí a dívá se, zatímco někdo jiný zpívá

krátkou písničku: Ki ji já – ki ji jí, myslíš, že vnímáš rychleji, myslíš že vidíš bystřeji, proti mně nemáš naději, ki ji já – ki ji jí.

Potom se přikryje první čtverec a druhý hráč musí z paměti umístit kamínky a ořechy na druhé kůži přesně do stejných políček. Za každý, který dá do správného čtverce, dostane bod. Po jednom bodu ztrácí za každý, který je na nesprávném místě.“

Z písničky můžeme usoudit, že se druhý díval na rozložené oříšky a kamínky kratičkou dobu – jen asi patnáct sekund. A ještě jedna maličkost, která v Setonově popisu chybí: v kladení drobných předmětů (mohou to být kamínky a žaludové čísky nebo kamínky a knoflíky) se dva soupeři stále střídají a body z jednotlivých kol si připočítávají.

Hrajte na družinové schůzce Setonovu hru každý s každým. A rozdělte kola do celé schůzky.

UKODĚLNÉ PRÁCE

Na zářijové i říjnové výpravě pátráme po březové kůře. Je to materiál pro zálesáckou výzdobu klubovny.

Udělejte si „**pamětní svítek**“. Na čistý kousek kůry se všichni podepište svými přezdívkami, od rádce po posledního nováčka. Svítek si každý odnese domů

a uloží ke svým drobnostem, které připomínají pěkné zážitky a chvíle. Pište na vnitřní, oranžovou stranu kůry.

Na jiné družinovce si zhotovte z proužku kůry originální **turbánek** na spínání skautského šátku. Na přední stranu namaľujte znak lesní moudrosti.

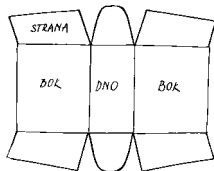
Obrazky ukazují vzor **nádobek z březové kůry**, jak je podle indiánských vzorů nakreslil E. Th. Seton do Knihy lesní moudrosti. Indiáni kůru sešivali tenkými smrkovými kořínky, čerstvě vyhrabanými ze země. My užíváme lýko nebo obyčejný tenký konopný provázek.

Nahoru na hrdlo přivážeme vrbový proutek, který udržuje tvar. Proutek omotaný lýkem působí na pohled příjemně.

Než začnete kůru zpracovávat, namočte ji do horké vody. Změkne a zvláční tak, že se s ní dobře pracuje.

Základní stříh košíčku ukazuje kresba. Můžete jej pozměnit podle své představy a fantazie. Vyzkoušejte to nejdřív na rýsovacím kartónu, abyste nedomyšleným stříháním nepokazili plát březové kůry.

Indiáni vyráběli nádoby tak, že ponechávali bílou stranu uvnitř. K práci se hodí jen silné pruhy kůry, tenký povrchový lístek není k ničemu.



Znovu připomínám – březovou kůru bereme jen z mrtvých stromů, nejlépe z těch, které byly nedávno pokáceny nebo vyvráceny větrem. Zálesák nikdy nesloupává kůru z živých stromů!

VÝTVARNÉ PRÁCE A HRY

Otisky listů

Je to báječná zábava, ke které jsme se vraceli každý podzim a nikdy nás nepřestala bavit. Otiskujeme listy nejrůznějších druhů stromů a keřů. Každý otisk je svým způsobem nedokonalým obrazem a právě svou nedokonalostí, neúplností má silný výtvarný účinek. Je to tedy jakási „hra na grafiky“, které se může oddat i ten, kdo nemá špetku uměleckého nadání.

Základní potřebu – barvu – si můžete vyrobit sami. List bílého papíru namastíte z jedné strany sádlem nebo máslem,

pak zapálíte svíčku a přidržíte papír mastnou stranou nad jejím plamenem. Musíte s ním rychle pohybovat, aby nezačal hořet. Jak plamínek olizuje papír, mění se tuk v tenkou vrstvičku sazí. Když je list po celé ploše zakouřený, vezmete jeden z přinesených, čerstvě utržených stromových listů a přiložíte ho spodní, žilkovanou stranou na začerněný papír. Shora ho pak pokryjete kouskem novin a prsty list důkladně přitlačíte, aby dokonale přilnul k vrstvičce sazí



na podložce. Musíte po něm chvíli jezdit bříškem palce všemi směry nebo použít oblé strany polévkové lžice. Pak noviny odstraníte, list zvednete z papíru a přenesete ho na čistou čtvrtku, na kterou list přiložíte začerněnou stranou. Přikryjete ho dalším neušpiněným kouskem novin, který přidržíte prsty tak, aby se list po čtvrtce nemohl žádným směrem posunout, a znovu po něm jezdíte prsty nebo lžící. Musíte opět pořá-

ně přitlačit, aby se černě přenesla z listu na bílou podložku, a nesmíte vynechat žádnou část. Nakonec zvednete noviny, odloupnete list od čtvrtky a před vašimi očima se objeví hotové dílo – otisk tak jemný, jako kdyby ho kreslil vynikající umělec.

Jestliže je obraz někde rozostřený nebo neúplný, dopustili jste se chyby. Buď jste nepřitiskli list ke čtvrtce dost pevně, takže se při práci pohnul, nebo jste některou část málo začernili.

Jiný charakter mají otisky listů, jestliže při jejich výrobě užijete linorytovou nebo tiskařskou barvu. Musíte ji nejdřív rozetřít válečkem (jaký používají fotografové při leštění papírů) do tenoučkého filmu na hladké desce (silné sklo nebo umakart), pak s ní pracujete, jako kdyby to byl papír začazený svíčkou.

Nařežte si předem ze starých novin velkou zásobu papíru, abyste mohli přikrývat listy stále čistými kusy, jinak se černě přenesla na čtvrtku a pokazí otisk.

Pro otisky se hodí zejména ty druhy listů, které mají výraznou žilkovou strukturu: jilm, olše, lípa, jinan, javor, topol a mnoho dalších. Grafické obrazy tak vytvořené vás upozorní na detaily, kterých si jinak nevšimnete. Zkoumejte, jak se od sebe liší tvarem i stavbou listy z různých

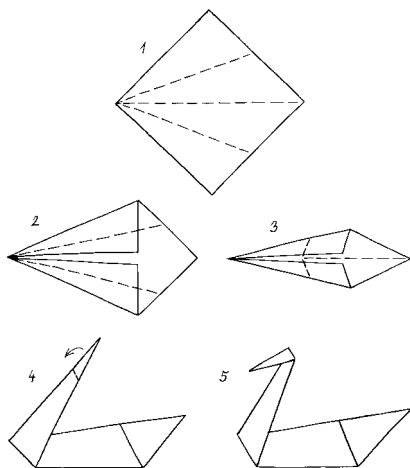
stromů a keřů, porovnávejte otisky různých listů z jediného stromu. Sestavte z kouřových otisků celou sbírku, ve které budou zastoupeny všechny dřeviny rostoucí ve vašem kraji.

Origami

Pod tímto názvem se skrývá stará japonská technika – učí nás, jak vytvářet překládáním papíru obrazce zvířat, ptáků, květin, lidí, člunků i jiných věcí. Naučte se každý měsíc jednu tradiční japonskou skládačku. A vraťte se stále i k těm, které už umíte, jen častým opakováním si pracovní postup pevně vtisknete do paměti.

V říjnu skládejte jeřába – obrazec ptáka, který je pro Japonce symbolem štěstí. Rádce by se měl naučit jeřába už doma z paměti a v klubovně to ostatním prakticky předvést.

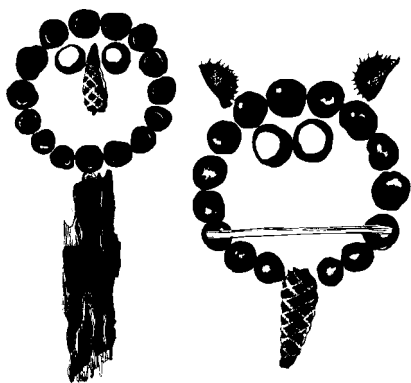
Pamatuj, že téměř vždy vycházíme z čtvercového formátu papíru, od velikosti 7,5x7,5 cm až do 20x20 cm. Musí to však být absolutně přesný čtverec, jinak se skládačka po několika přehybech „rozveze“. Japonci užívají papír z jedné strany bílý, z druhé barevný. Dá se však pracovat s jakýmkoli materiálem, kromě silných čtvrtků – s novinami, listy ze školních sešitů i se sadami barevných papírů.



Kaštanáci

Přineste si do klubovny pytlík pěkných kaštanů. Jestliže víte o stromech, které rostou někde poblíže, vyběhněte pro materiál v průběhu družinovky, bude to příjemný doplněk programu. A pak vyrábějte z lesklých kaštanů fantastické figurky. Držte se zásady – nešetřit materiálem. Kombinujte kaštiny s dřevem, větvičkami, šiškami, kůrou. Skládejte z nich na stole obrazce nebo vytvářejte pevné plastiky. Jako spojovací materiál poslouží zápalky, větvičky a špejle, dírký do kaštanů dělejte hřebíkem nebo vrtáčkem.

Na obrázcích jsou ukázky k napodobení a inspiraci. Čert je volně složený z kaštanů, jejich pichlavých obalů, malé větvičky



a zavřené borové šišky. Jezevčík je také složený z kaštanů a kousku odštipnutého polínka, na které jsme je přitloukli tenkými hřebíčky. Totem je další volná skládačka z kaštanů, borové šišky a kusu stromové kůry.

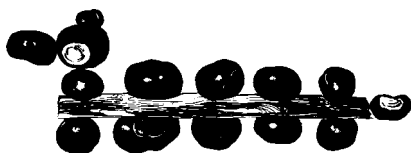
Skládačky po dokončení zase rozmetáme a materiál z nich užijeme příště při nových pokusech o malé výtvarné dílko.

TĚLOCVIČNÉ HRÍČKY

A TESTY

I na říjnových družinovkách vyzkoušej, podobně jako v září, rychlost, obratnost, vytrvalost a sílu všech, i svou vlastní. Zařaď do programu vždy jednu zkoušku a zaznamenejte její výsledky do kroniky. K tomu, co se vám nedaří, znovu se vraťte později a na výpravě.

1. **Kliky** dělají chlapci na pod-



laze, děvčata u zvýšené plochy (lavice, schodu). Kdo jich udělá bez odpočinku nejvíc? Dohlédni na řádné provádění těchto silových cviků. Tělo je stále napjaté, země se hrudníkem jenom krátce dotkneme a hned nato se zvedáme do čistého vzporu.

2. Kdo z vás se nejdéle udrží **ve stoji na jedné noze**? Druhá noha je ohnutá v kolenu a držíme ji za nárt vzadu u hýždí. Pokud končí, když se stojná noha posune z místa nebo se dotkneme druhým chodidlem země. To znamená, že musíme stát jako přibítí k podlaze. Poprvé to zkusíme na pravé noze, podruhé na levé. Test plní celá družina současně a rádce měří čas.

3. **Důkaz pružnosti.** Předpažte a přejděte ze stoje do kleku. Pak si sedněte na zem vpravo od chodidel, znovu se zvedněte do kleku, sedněte si vlevo od chodidel, zvedněte se do kleku. V těchto fázích se obě nohy od kolen dolů nesmějí pohnout z místa! Nakonec se z kleku zvedněte do stoje a ponechte chodidla těsně u sebe. Opakujte toto cvičení

pětkrát za sebou. Kolik bude mít kdo úspěšných pokusů? Ruce jsou stále v předpažení!

4. **Nerytmické bubnování** – test nervosvalové koordinace. Posadte se ke stolu a položte dlaně na jeho desku. Pak začněte dlaněmi bubnovat v tomto rytmu: levá dvakrát za sebou, pravá jednou. Opakujte stále dokola a postupně zrychlujte. Správný rytmus kontrolujte sluchem. Kdo z vás bude nejlepším bubeníkem? A kdo se ukáže jako antitalent?

5. **Chytání hůlky** – důkaz rychlosti. Uchopte do obou rukou hůlku nebo silný prut či delší pravítko a předpažte. Pak otevřte dlaně a nechte tyč volně padat k zemi. Ale dřív než dopadne, znovu hůlku chyťte!

Opakujte každý desetkrát. Kdo bude mít nejvíce pokusů úspěšných?

BODOVACÍ ZÁVODY

1. **Odhad délky.** Připrav několik předmětů různé délky – pravítko, prut, provaz, stůl, list papíru apod. Ukazuj postupně jeden za druhým družině. Každý má zapsat na lístek, kolik centimetrů předvedená věc měří na délku. Například: pravítko 40 cm, prut 75 cm, provaz 200 cm, stůl 110 cm atd. Pak provedete společné vyhodnocení. Kdo se svým odha-

dem přiblíží nejvíc skutečnosti, dostane tolik bodů, kolik je soutěžících. Každý další vždy o bod méně. To znamená, že ten, kdo má odhad nejhorší, získá jen jeden bod. Body za všechny odhady si sečtete a vydělíte počtem předmětů, které byly ve hře. Komu vyjde nejvyšší průměr, vítězí.

2. Předlož družině postupně dvacet až třicet různých **listů**, které nasbíráš před schůzkou v parku a zahradách. Až každý napíše na papírek jméno dřeviny, řekneš správný název. Kdo má rodové i druhové jméno bez chyby (například topol černý nebo jilm vaz), získává dva body. Za správné buď jen rodové, nebo jen druhové jméno je jeden bod. Zvítězí ten, kdo bude mít nejvyšší bodový součet.

3. Připrav **deset slov** – například kolo, kámen, růže, město, tráva, košík, balón, palice, knížka, ohrada. Dej družině deset minut na hledání rýmů. Každý pracuje samostatně. Správný rým má mít aspoň poslední slabiku stejnou a musí mít stejný počet stop (slabik). Například – kolo: molo; růže: kůže; apod. Jestliže je v poslední slabice krátká samohláska, rým musí být také krátký. Kdo najde nejvíc platných rýmů u všech slov dohromady? Kdo najde nejvíc platných rýmů u každého slova zvlášť?

4. Putování šachového jezdce. Každý si nakreslí šachovnici (sít' 8x8 polí). Pak si představí, že má v ruce šachového jezdce. Postaví ho na horní levé rohové pole a začne s ním skákat po síti tak, aby vstoupil na každé pole, ale jen jednou, opakovaně nesmí nikam dopadnout. Místo skutečného jezdce drží hráči v ruce propisovačku a její špičkou ukazují skoky. Do levého horního rohu napíší 1, do pole, kam se imaginární jezdec odtud přenese, napíší 2, do dalšího pole, kam se odtud jezdec přemístí, trojku a tak to jde dál. Podaří se někomu zaplnit podle podmínek hry všechna pole a dojít až k číslu 64? Většina zjistí mnohem dřív, že se dostali na takové pole, odkud nevede žádná volná cesta – všechny čtverečky, kam by se směli podle pravidel o pohybu šachové koně přemístit, jsou již zaplněné číslicí.

Vyhodnocení je snadné – kdo dojde k nejvyššímu číslu, vítězí. Kdo se zastaví u nejnižšího čísla, je poslední.

DOBŘÁ DRUŽINA

Skautská družina by měla být sehraná. Chováte se k sobě jako opravdoví přátelé? Nehádáte se? Pomáháte si vzájemně? Ne-

nadáváte si, ani když vás něco vyvede z míry? Nevjedete si do vlasů ani při vážnějších rozporech?

Dobrá skautská družina by měla vypadat asi tak, jak to vylíčil spisovatel Jaroslav Foglar v knize Hoši od Bobří řeky. Měla by se podobat jeho Rychlým šířpům, které znáte ze seriálových příběhů a tří knih (Záhada hlavolamu, Stínadla se bouří, Tajemství Velkého vonty).

Popovídejte si na některé družinovce o tom, jak by podle vašich představ měla vypadat a pracovat ideální družina. A pak se pokuste svoje představy uskutečnit. Je to dost nesnadný úkol, ale aspoň zčásti splnitelný. Dokonalý nebude člověk nikdy, ale může se dokonalosti přiblížit. Někdo víc, jiný méně – to už záleží na naší snaze a pevné vůli.

Když se rádce nadchne myšlenkou, že společně s ostatními vytvoří dobrou skautskou družinu, často se mu podaří nakazit svým elánem i jiné, aspoň ty nejlepší. Ví, že to není snadné, proto neztrácí chuť ani náladu, jestliže to v družině někdy zaskřípe, někdo provede něco nesprávného.

Latinské pořekadlo, staré hodně přes dva tisíce let, praví: *Exempla trahunt*. Příklady táhnou. Moudrý rádce a moudrá

rádce se proto snaží dávat své družině ten nejlepší příklad svým vlastním chováním, obětavou prací i nadšením pro skauting.

ŘÍJNOVÁ VÝPRAVA

Na začátku října jsou ještě dost dlouhé a někdy i teplé dny, výprava může tedy trvat 8 až 10 hodin. Nedělej sraz příliš brzy, postačí, když se sejdete kolem osmé. Vyber už předem cílové tábořiště, kde se na delší dobu usadíte, a prostuduj na mapě, kudy tam půjdete. Vraťte se navečer domů jinou trasou.

Vhodným cílem pro družinové výpravy je pěkná louka obklope-

ná houštinami, roklina mezi skalami, vrcholek hory, zřícenina středověkého hradu, zátoka na říčce, zarostlý lom. Družina by měla k tomuto cíli putovat zajímavou krajinou. Dej přednost delšímu pochodu opuštěnými stezkami před kratší jednotvárnou cestou. Chůze je nejlepší tělocvik, ale výprava není vytrvalostní pochod. Vybírej proto tábořiště tak, abyste na ně dorazili nejdéle za jednu až dvě hodiny.

POZOROVÁNÍ PŘÍRODY

Říjen je nejbarevnější měsíc v roce. **Všímejte si stromů a keřů**, které se mění v malířské



palety. Nejkrásnější listy si vezměte domů a vylišujte. Které barvy na nich objevíte? A které naopak chybějí?

V letních měsících bylo všude plno hmyzího hemžení a bzukotu, teď většina drobných obyvatel přírody kamsi zmizela. **Pátrejte po broučcích, motýlech a mravencích**, kteří ještě nezalezli do zimních úkrytů.

V našem oddílu se každý říjen odehrává soutěž **O zlatý list**. Je založena na znalosti stromů a keřů. O jejich listech tu už bylo několik zmínek. Teď přidávám další podněty. Skaut má znát přírodu lépe než ostatní lidé. Lesy pokrývají třetinu naší republiky a každý les je složen z mnoha stromů. Proto věnujeme těmto našim spoluobyvatelům modré planety Země pravidelně pozornost. Na každou družinovou výpravu bere rádce do toky obrazový atlásek, podle kterého se dá určit většina našich dřevin. Jsou v něm namalovány listy, plody, květy, někdy i kůra. Nové, nám neznámé druhy určujeme podle téhle knížky. V říjnu je na větvích ještě spousta listů, ale najdeme tam už i pupeny, ze kterých vyraší na jaře nové lupínky. Přesvědčte se o tom. Vyhlas soutěže: Kdo cestou na tábořiště najde největší javorový list? Kdo nejmenší? Kdo nejkrásněji zbarvený?

Zastavte se u památných nebo mimořádně velkých stromů a pozorně si je prohlédněte. Stojí tu již celá staletí, jsou pamětníky historických událostí, přežily všechny živé tvory. Není to podivuhodné, že se stromy dožívají tak vysokého věku – někdy i půl tisíciletí? A tisy prý bývají ještě starší!

U těch nejmohutnějších **změřte obvod kmene**.

Jen obyčejní výletníci chodí krajem jako slepi, bez zájmu o rostliny, zvířata, ptáky, které v přírodě potkávají. Kdo chce být zálesákem, musí začít od těch nejjednodušších věcí. Znalost stromů a keřů je prvním krokem k zálesáckému mistrovství.

SKAUTSKÁ PRAXE NA VÝPRAVĚ

Na výpravách **choďte vždycky podle mapy**. I když máte namířeno na tábořiště, kam cestu dobře znáte, berte si s sebou turistickou mapu a sledujte na ní, kudy procházíte. Mapa je náš nejlepší průvodce, poví nám o zajímavých místech, kolem kterých jdeme. Některá nejsou z cesty vůbec vidět, ačkoli vás od nich dělí jen několik desítek metrů, a přestože jste tudy kráčeli už třeba desetkrát, snad o nich vůbec nevíte. Lomy, jes-

kyně, studánky, místa dalekého rozhledu – ty byste neměli minout bez povšimnutí.

K cíli lze postupovat podle mapy různým způsobem, buď nejkratší cestou, nebo cestou nejzajímavější či nejpohodlnější. Kdyby se snad zdálo, že ten třetí způsob není hodný skautů, můžeme místo nejpohodlnější říkat nejschůdnější.

Nejkratší cesta vede přímo terémem, přes stráně, rokle, potoky, lesní houštiny, ale někdy i přes osetá pole, rybníky, strmé skalní stěny. Důsledně přímo k cíli tedy můžeme jít jen málokdy. Potřebujeme k tomu kromě mapy i busolu. Busolu položíme na mapu, mapu zorientujeme tak, jak jsme se to naučili v září v klubovně, potom na ní najdeme bod, kde právě stojíme, označíme cíl našeho putování a zjistíme azimut. Podle tohoto azimutu pak budeme postupovat dál.

Poslední dvě věty znějí prostě, jednoduše. Ale kolik znalostí se za nimi skrývá! Když má zjistit a ukázat v mapě své stanoviště nováček, bývá úplně bezradný. Dovedou to spolehlivě starší z družiny? Umiš to i ty?

Jestliže stojíme u nějakého významného orientačního bodu, najdeme to místo v mapě dost snadno. Pro kontrolu vyhledáme další význačné body v okolí

a porovnáme je s mapou – jestliže najdeme jejich smluvené značky v odhadnutých vzdálenostech a správných směrech, máme potvrzené, že jsme se v určení vlastního stanoviště na mapě nemýlili. Obtížnějším úkolem je hledání našeho místa někde uprostřed polí nebo luk. A ještě těžší je to v lese. Tomuto umění se musíš učit od vůdce v praxi.

Vrátíme se zpátky k azimutu. Dovedeš vysvětlit družině, co tohle důležité slovo znamená?



Proč je azimut důležitý nejen pro běžce při orientačních závodech, ale pro každého, kdo chodí podle mapy? A jak se azimut určuje?

Je to úhel mezi směrem, který míří přesně k severu, a cílem, ke kterému se chceme dostat. Na busolách s kruhovou stupnicí rozdělenou na 360 stupňů se azimut udává ve stupních, na busolách se stupnicí rozdělenou na 400 dílků se azimut udává v dílcích. Jestliže zvolený cíl leží od našeho stanoviště přesně na východ, jeho azimut je 90 stupňů nebo 100 dílků. Cíl ležící přesně na jih má azimut 180 stupňů nebo 200 dílků. K cíli přesně na západ od nás půjdeme podle azimutu 270 stupňů či 300 dílků. A co když míříme přesně na sever? Pak budeme putovat podle azimutu 360 stupňů nebo 400 dílků.

Obyčejně nosíváme busolu sportovního typu, u které je stupnice upevněná na průhledné destičce. S ní se azimut určuje dost snadno. Stupnici natočíme tak, aby kompasová střelka ukazovala přesně k severu (tedy k nultému stupni či dílku). Pak destičku pod stupnicí natočíme tak, aby ryska zakončená šipkou ve středu destičky mířila přímo ke zvolenému cíli. V místě, kde se tato ryska dotýká kruhové stupnice, je vyznačen hledaný

azimut. Dotýká-li se bodu, kde je 65. stupeň, zapamatujeme si: jdeme teď podle azimutu 65! Ale pozor, při manipulaci destičkou musí kompasová střelka svým hrotem stále směřovat přesně k severu na stupnici!

A jak se při dalším pochodu podle azimutu řídíme? Postupujeme přímo terénem, od jednoho vyhlédnutého bodu ke druhému. Tyto body opakovaně vyhledáváme pomocí busoly, na které ponecháváme stupnici stále natočenou tak, aby se ryska ve středu destičky dotýkala stanoveného azimutu. Potom stačí při krátké zastávce busolu položit na dlaň tak, aby magnetická střelka ukazovala k severu na stupnici. A směr našeho dalšího putování pak určuje ryska se šipkou. Vidíme, že například míří ke skalce vzdálené asi 150 metrů, a tak se hned pustíme přímo k této skalce, a když k ní po chvíli dojdeme, vyhledáme další postupný cíl.

Tato práce s busolou, znalost azimutu a schopnost podle něho postupovat terénem, jsou nezbytným předpokladem pro účast v orientačních závodech. Tyto závody můžeme prohlásit za skautský sport. Každý člen družiny k nim dřív nebo později nastoupí. Proto opakujte cvičení s busolou na každé výpravě, až budou všichni dobře

ovládat orientování mapy a určování azimutu.

Cvičení orientačního smyslu

Na pochodu se občas zastav a zeptej se družiny: Kterým směrem je sever? Kde myslíte, že asi je přesný západ? Kam bychom měli zamířit, kdybychom se chtěli odtud vrátit přímo domů? Každý sám se na tvou otázku snaží odpovédět co nejlépe. Ne však slovy, ale tím, že položí na zem svoje „kompasové dřívko“. Větvičku, která je na jednom konci zašpičatěná a má tam sloupnutou kůru. Tato hůlka představuje kompasovou střílku a její vlastník ji namíří bílým hrotem požadovaným směrem. Ty pak busolou přesně přeměříš, o kolik stupňů nebo dílků se kompasové dřívko odchyluje od skutečnosti. Čím menší rozdíl, tím je výkon lepší. Za slunečného dne bývají odhady světových stran lepší, než když je obloha zatažená mraky.

Zařadte kompasové dřívko do povinné výzbroje na výpravu a cvičte s ním odhadování světových stran hodně často.

ODHADY VZDÁLENOSTÍ

Na pochodu k cíli se občas zastavte a polož družině otázku. Například: „Kolik kroků je odtud k osamělé borovici před námi?“ Každý pak napíše na lístek svůj

odhad (aniž by se snad domlouval s ostatními), pak společně pokračujete v pochodu a měříte na kroky skutečnou vzdálenost. U borovice porovnáte napočítané kroky s odhady a zjistíte, kdo se dopustil nejmenší chyby.

Tohle hravé cvičení je výbornou průpravou k orientačním závodům. Můžete je opakovat na výpravě třeba třicetkrát, v průběhu celého dne, vnáší do jinak třeba jednotvárného pochodu jistý vzruch. Napětí zvýšíš tím, že předem připravíš malou putovní trofej, třeba jen barevnou kartičku, na kterou se vítěz každého kola odhadovací soutěže podepíše a večer ji dostane ten, kdo zvítězil nejčastěji. Doma si vlepí tuto kartičku do deníku jako upomínku na svůj úspěch. Kdysi jsme měli družinový talisman, plyšového medvídku. Při odhadovacím cvičení ho měl právo vždycky nést ten, kdo zvítězil v posledním kole. I z takových zdánlivých maličkostí se skládá pestrá náplň družinových výprav.

SKAUTSKÉ ZNAČKY

Cestu na tábořiště příjemně i praktické cvičení v kladení skautských značek. Na družinově jsme se s nimi seznámili a nakreslili si je do zápisníků.



Na výpravě je děláme z přírodního materiálu – větviček, kamínků, šišek. Během dopoledne si je všechny zopakujeme a navečer, až se budeme vracet domů, družina se rozdělí na dvě skupiny. První vyjde o pět minut dřív, značí svou trasu, druhá skupina jde po jejích stopách.

VAŘENÍ

Na tábořišti uvařte ve společném družinovém kotlíku polévku. Hustou bramboračku z čerstvé zeleniny. Pitnou vodu přineste z nejbližšího stavení. Neberte ji ani z nejmolejšího potoka, mohou v ní být nebezpečné zárodky nemocí. Do polévky dejte očištěnou, na drobné kostičky nakrájenou zeleninu: mrkev, celer, brambory,

cibuli, petržel, dva stroužky česneku. K tomu lžičku soli a koření – špetku pepře, lžičku majoránky. Z domova přinosenou jíšku rozmíchejte v troše studené vody, teprve pak ji nalijte do kotlíku.

Vaření na družinových výpravách řídí váš šéfkuchař, který také obvykle předem nakoupí z družinových peněz příslušné potřeby nebo určí, co má kdo z domova na vaření přinést. Do jeho speciální výzbroje patří sada lékovek se solí, pepřem, kmínem, majoránkou, sladkou paprikou. Od šéfkuchaře očekáváme, že plánované jídlo už doma pod mamčiným vedením připravoval, dobře zná pracovní postup a má ho také zapsaný v zápisníku. Od něho si recept opiše celá družina, buď hned na výpravě po skončeném vaření, nebo na příští družinovce.

I nedokonalý kuchařský výrobek báječná chutná, protože jsme si jej připravili vlastníma rukama.

Po skončeném vaření ohniště zahladte tak, aby po něm nezůstala žádná viditelná stopa.

SEMAFOR

Zopakujte si všechny znaky, které jste se zatím naučili. Každý z vás by měl dostat příležitost k přijímání i vysílání zpráv.

Trénujte proto signalizaci společně i ve dvojicích. Dvojice sestavte tak, aby v každé byl jeden signalista zkušenější a druhý slabší (obvykle cvičí starší skaut s nováčkem).

Semaforovou abecedu procvičíte i hrou. Napiš už doma před výpravou semaforem na kartičky kratičké texty o dvou až pěti slovech. Například: „Tábor bude v červenci.“ „Poklad na ostrově.“ „V zoo mají 3 mývaly.“ „Pravda vítězí.“ „Družinové heslo – zabrat a vytrvat.“

Takových lístků připrav patnáct. Až bude družina na tábořišti odpočívat nebo chystat společné jídlo, nenápadně poodejdi do blízkého lesa a upevni napínáčkem na kmeny stromů lístečky. Rozmístí je na ploše asi 100 x 100 metrů. Po návratu ohlas novou hru. Každý má podnikat z tábořiště do stanoveného úseku lesa výpady, pít se tam po kartičkách, luštit texty na nich napsané a s každou přečtenou větou se okamžitě vrátit zpátky na tábořiště a tam ji přesně znamenat.

Nikdo nesmí brát psací potřeby do terénu. Kdo se však ještě nenaučil semaforovou abecedu z paměti, smí si s sebou vzít klíč k písmenům.

Zvítězí ten, kdo nejdřív najde a správně vyluští text deseti

z patnácti kartiček. Uznáš jen ty věty, které budou bez jediné chyby. Za chybu se považují nejen zkomolená a vynechaná slova, ale i přehozený slovosled.

Až budeš připravovat pomůcky pro tuto hru, kresli semaforové znaky tak, aby je hledači viděli, jako kdyby před nimi stál signalista a vysílal jim zprávu praporečky.

HRY NA ŘÍJNOVÉ VÝPRAVĚ

1. Schovávání po cestě

Není to obvyklá hra na pikolu (i když ta se stane v lesnatém nepřehledném terénu pro družinu také znamenitou zábavou), schovává se při ní pouze jeden hráč, ostatní ho hledají.

Začíná rádce. Když družina jde už delší dobu lesem nebo křovinatým terénem, složíte na chvíli batohy do trávy, postavíte se do kroužku a všichni zavřou na chvíli oči. Rádce tiše zmizí v houštinách, na příhodném místě se přikrčí pod nejnižší větve nebo do dolíku a potom pískne nebo zahouká jako pušťík. To je signál pro ostatní – vyrazí okamžitě za ním do terénu a každý se snaží objevit ukrytého rádce dřív než ostatní. Kdo ho uvidí první, převezme píšťalku a bude se schovávat

v příštím kole hry. Předtím však ujdete další kilometr. Čím je terén nepřehlednější a mladý les hustší, tím bývá hra zajímavější. Většinou se nemusíte vzdalovat od družiny víc než deset dvacet metrů. Možná byste neřekli, jak nesnadno se odhaduje směr, z něhož k nám doletí hvizd píšťalky – a jak někdy pátrači schovanému rádci skoro šlapou po ruku, a přece ho v hustém mlází nemohou najít.

Tuto prostou schovávačku můžete opakovat cestou na tábořiště třeba desetkrát a k cíli dorazíte dřív, než se nadějete. Hra dá zapomenout na dlouhé kilometry jednotvárné chůze.

2. Přebíhaná

Vyznačte odloženými součástkami oblečení nebo batůžky obdélník 10 x 20 metrů a v jednom rohu malé čtvercové „vězení“. Potom vylosujete jednoho strážce, který se volně pohybuje po celém obdélníku. Ostatní hráči přebíhají z jednoho konce na druhý a zpátky. Kdo dostane při přeběhu od strážce babu nebo překročí postranní hranici, je zajat a putuje do vězení. Jsou-li všichni běžci pozajímáni nebo uplynul stanovený limit pěti minut, začíná hra znovu. Tentokrát je strážcem ten, kdo byl chycen nejdřív.

Hráči si počítají zdařilé přeběhy a vítězem se stane ten, kdo jich má nejvíc.

3. Papírová bitva

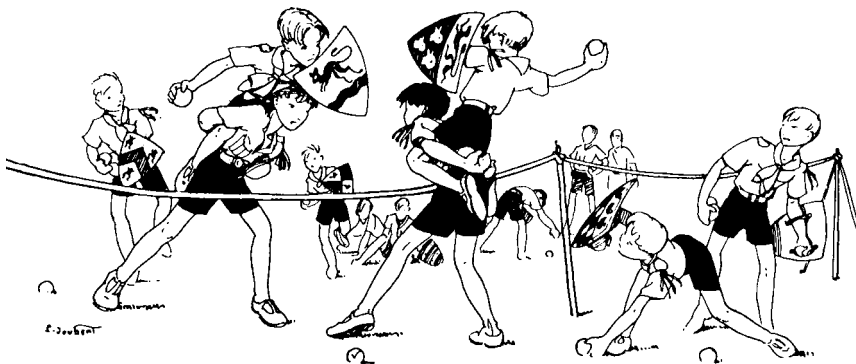
Hráli jsme ji s družinou stokrát a nikdy nás nepřestala bavit.

Rozdělte se na dvě stejně početné skupiny, které se od sebe vzdálí aspoň na padesát metrů. Pak proti sobě začnou postupovat a když se dostanou do kontaktu, vyřazují se z boje papírovými koulemi. Na začátku má každý v ruce a v kapsách tři a během bitvy mohou všichni doplňovat zásoby střeliva sbíráním koulí ležících volně na zemi.

Střetnutí trvá obvykle jen několik minut a prohraje v něm ta strana, která ztratí „posledního muže“.

Je vás lichý počet? Jedna strana bude o bojovníka slabší. Tuto nevýhodu vyrovnáte tím, že přiznáte někomu z oslabené skupiny „dva životy“. Tento hráč odstoupí z bitvy teprve po dvou zásazích.

Tato hra klade přes svou jednoduchost značné nároky, především na charakter. Připomeň všem zásadu poctivé hry. Kdo by zapíral, že se ho letící koule dotkla nebo nepravdivě prohlašoval, že soupeře zasáhl, ač jeho střela letěla vedle cíle, ten o sobě nemůže říkat že je skaut. Faleš-



ná hra je nejen porušením zákona, ale i skautského slibu!

Papírové koule jste se učili vyrábět už na zářijových družinových. Noste je na všechny výpravy, sehraje s nimi ještě mnoho napínavých her.

TĚLOCVIK V PŘÍRODĚ

Nezapomeň na něj při žádné výpravě. Po delším odpočinku nebo při pobytu na cílovém tábořišti si společně dejte čtvrthodinovou ostrou rozcvičku. Cvičte s chutí, poctivě! Získáte tak sílu, rychlost i obratnost. Školácké ulevování působí na skautských podnicích velice trapně, někdy i směšně. Koho to s družinou nebaví, nemusí na výpravu jít, může přece zůstat doma!

Rozcvičku začnete volným lesním během, dlouhým 300 – 500 m, pak cvičte na louce i v lese. Využívejte různý terén

– skákejte přes pařezy, padlé kmeny, odrážejte se z balvanů opakovaně do výšky a dopadejte do měkkého mechu, šplhejte na stromy, vzpírejte kameny a polena jako činky, houpejte se na větvích, házejte oblázky a šiškami.

Až narazíte v lese na středně silný kmen vyvrácený větrem nebo poražený dřevorubci, přecházejte po něm jako po kladině. Kláda musí být suchá, na vlhké je to nebezpečné. Poprvé ji přejděte obyčejně, podruhé úkroky stranou, potřetí se při prostém přechodu zastavte uprostřed, obraťte se dvakrát kolem své osy a pokračujte v chůzi na druhý konec, počtvrté postupujte opatrně pozpátku, popáté vyjde proti sobě dvojice z různých konců, cestou se mají vzájemně vyhnout tak, aby nemuseli seskočit na zem.

Na měkkém trávníku trénujte s mrštností i obratností – dělejte

kotrmelce napřed i nazad, přemety stranou (hvězdy), uspořádejte družinový přebor v hodu míčkem.

PROGRAMOVÉ DOPLŇKY

Na výtvarné hry v příštích měsících budete potřebovat různé přírodní plody. Teď máte nejlepší příležitost ke sběru bukvic, žaludů, javorových nažek, akátových lusek, šípků, borových i smrkových šišek. Nasbírané věci doma roztrďte do krabiček nebo plátěných pytlíků.

POŘÁDEK NA TÁBOŘIŠTI

Zvykej svou družinu na pořádek hned od prvních výprav. Když se zastavíte na delší dobu, srovnajte tomy a batůžky do řady nebo hvězdicovitě kolem paty jednoho stromu. Nenechávejte svou výzbroj a odložené šaty rozházené na desítkách metrů po lese. Kdo se za teplých dní ke hrám a cvičení svlékne, musí kroj pěkně složit.

Pořádek by měli mít všichni i ve svých osobních věcech.

Podle těchto drobností se pozná úroveň skautské družiny!



VÝPRAVA ZA DEŠTĚ

Co když se ráno před plánovanou velikou výpravou probudíš a uvidíš, že chodníky jsou mokré? Co když se dá do deště, sotva vyrazíte z místa srazu do lesů? Dobrá družina neruší své plány jen proto, že z nebe padá voda. Špatné počasí nás nanejvýš přiměje k úpravě programu a ke dřívějšímu návratu. Zkrátíme trasu, zjednodušíme akce. Ani vytrvalý déšť by nás neměl odradit. Projdeme aspoň hodinový okruh terénem a teprve pak se vrátíme domů. Nebo ještě lépe – do klubovny. Dokážeme tak, že nejsme rozmazlení.

Pro špatné počasí a případný návrat do klubovny musí mít rádce připravený náhradní program, sestavený především z her, soutěží, rukodělných prací. Na trase jsme stále v pohybu, déšť nám dává příležitost, abychom vyzkoušeli, zdali vůbec dokážeme rozdělat oheň a uvařit aspoň čaj.

ZVLÁŠTNÍ PODNIK V ŘÍJNU

Ke konci měsíce, až budou dny krátké, uspořádej místo družinovy zkoušky odvahy. Námět k ní dávají slavné knihy: Setonovi Dva divoši a Foglarovi Hoši od Bobří řeky.



LISTOPAD

TAJEMSTVÍ ÚSPĚCHU

Co mám dělat, aby měli všichni o družinu větší zájem, nevynechávali schůzky a výpravy? Tuto otázku si na začátku své činnosti klade asi každý rádce a každá rádkyně. Někdy se tak ptá sám sebe i zkušený skaut, když stane v čele nové družiny nebo se jeho družina dostane do krize.

Nejdůležitější je asi zajímavá činnost. Zmínil jsem se o tom už několikrát. Dnes tu myšlenku rozvinu. Jdete-li na schůzkách z jedné věci do druhé, hru střídá skautská praxe, praxi společná práce, práci opět hra, družina se rozchází domů spokojená a každý se už těší na další schůzku. A když k pěkným družinovkám přidáš výpravy do neznámých míst, romantická večerní cvičení a zkoušky odvahy, náhlé poplachy i společné návštěvy kina nebo divadla, pak budou projevovat o družinu nezájem jen ti, kteří tam vlastně nepatří. Musíme počítat s tím, že se do našeho oddílu nepřihlásili jen ideální nováčci, ale také ti, kteří si přečetli lákavou knížku o skautech a čekají, že budou s družinou prožívat samá dobrodružství a hrát od rána do večera vzrušující hry. A když pak poznají skutečnost, ztrácejí zájem. Vyřezávat indiánská počítací dřívka? Pch, to mě nebaví! Učit se mapové značky? Na co! Vstávat v neděli kvůli výpravě v sedm, když člověk může zůstat v posteli do deseti? To by se mi tak chtělo! Odchodu těch, kteří takhle uvažují a jednají, nemusíte litovat, věčně by vás brzdili, brali chuť i těm, kteří jdou na schůzku s nadšením.

O tom nejdůležitějším – zajímavém a bohatém programu – již byla řeč. Podle našich zkušeností jsou však i zvláštní prostředky, které družinu stmelují. Především nějaký velký společný projekt na delší období. Moje družina se kdysi po táboře rozhodla, že si opatří velký indiánský stan, čtyřmetrové týpí. V Setonově Knize lesní moudrosti jsme našli podrobný stříh a podle něho jsme vypočítali, že budeme potřebovat celkem 32 metrů pevné stanoviny. Látka je dost drahá, věděli jsme, že musíme vydělat hodně přes tisíc korun, na každého člena družiny připadaly téměř dvě stokoruny. Někoho by taková částka odradila, ale naše družina přijala ten plán

s nadšením. Viděli jsme o prázdninách v sousedním táboře indiánské týpí, stálo na mýtince a bylo nádherně pomalované jezdcí na mustanzích. Večer v něm svítil oheň a po plátěné stěně poskakovaly barevné stíny. Venku třeba poprchávalo, ale uvnitř bylo sucho, teplo a vládla tam dobrá pohoda. Družina seděla u plápolajícího ohníčku, společně si povídala a zpívala.

Dostali jsme tehdy ohromnou chuť opatřit si také takový společný stan. A ta touha nás poháněla půldruhého roku. Nevynechali jsme žádnou možnost k výtěžku. Trhali jsme šípky pro nákupní středisko léčivých bylin, sbírali železo a barevné kovy, vybírali pokuty za pozdní příchod na podniky – a v pokladně přibývaly peníze. Na družinové desce jsme měli velkou kresbu týpí, rozdělenou na čtrnáct stokorunových dílů. Kdykoliv naše hotovost stoupla o sto korun, vybarvili jsme další díl oranžovou pastelkou.

A pak přišel ten slavnostní okamžik – družinový „strážce pokladu“ oznámil na družinovce: „Dnes máme pohromadě všechny potřebné peníze!“ Náš společný sen se stal skutečností. Aniž jsme si to uvědomovali, naše družina se za těch osmnáct měsíců, kdy snila o vlastním týpí, stala skvěle sehraným celkem.

Nemusíš se pouštět se svou družinou hned do tak časově náročného díla. Postačí, když začnete zařizovat v klubovně svůj družinový koutek nebo si vybudujete na tajném místě v lesích družinovou základnu, doupe. Sama skutečnost, že máte nějaký společný dlouhodobý projekt, že můžete pořád něco zlepšovat, doplňovat, vymýšlet, vaši družinu stmeluje. Jen si vyberte takovou, věc, která vás bude bavit, do níž půjdete s nadšením všichni, od rádce po posledního nováčka.

Tím, že vložíte do společného díla své nápady, svou práci i nadšení, vložíte do něho sami sebe – a to je asi právě tajemství úspěchu.



DRUŽINOVKY V LISTOPADU

Družinové a oddílové záležitosti

Družinová tradice

Narůstá postupně, dlouho, přibývá tak neznatelně jako letokruhy na kmeni živého stromu. A družina s ní sílí, mohutní a zraje.

Co všechno patří k družinové tradici? Stále stejné jméno, pokřik, znak, heslo, vlajka, barvy. Ale také všechny úspěšné podniky, které uskutečníte. Kronika plná zápisů a obrázků. Slavná vítězství v mezidružinových závodech a hrách. Osobité zvyky a úsloví. Ze všeho nejdůležitější jsou však věrní členové, kteří s družinou prožívají dobré i těžké chvíle.

Dobrá družina se snaží udržet své členy co nejdéle, nenechá je odcházet z malicherných důvodů, třeba jen proto, že dotyčný nemá čas v době, kdy je pravidelná schůzka – raději družinovou přesune na jiný den.

K družinové tradici patří také zvláštní podniky, které se každý rok opakují. Zářijová Slavnost indiánského léta, říjnová zkouška odvahy, lednová výprava „k pólu nedostupnosti“, jarní kuličkový turnaj aj. Každá družina má svůj cyklus mimořádných podniků,

kterými se odlišuje od jiných družin. Jaký zavedete vy?

SKAUTSKÝ ZÁPISNÍK

Je to sešit, do kterého si každý člen družiny zaznamenává všechny důležité informace ze schůzek a výprav. Pro tento účel se nejlépe hodí vázaný sešit bez linek, středního formátu (A5), nejméně o stu listech. V naší družině jsme si vždycky pořizovali zápisníky s deskami jedné barvy.

Vnitřní úprava by měla být do jisté míry jednotná. Všechny stránky očísľujte v pravém horním rohu. První list, přilepený k předsádce, zůstane prázdný. Na třetí stranu napíšete barevně, ozdobnými písmeny: Skautský zápisník. Pod nápis umístíte skautskou lilii, dívčí družina trojlístek. Pod tento symbol majitelovo křestní jméno, příjmení a přezdívkou. Čtvrtá stránka zůstane prázdná. Na pátou přijde seznam členů vaší družiny. Jména, příjmení, přezdívkou, adresy včetně PSČ, čísla telefonu. Další stránky zaplníte postupně. Nezapomeňte na důležitou maličkost. Napsat na vnitřní stranu horní desky do rámečku: „Prosím nalezte této knížky, aby ji vrátil na adresu...“ (dál doplníte vlastníkovo jméno a úplnou adresu).

Skautský zápisník je pro družinovou i oddílovou činnost velmi důležitý. Začněte ho psát a kreslit od první schůzky pečlivě, úpravně, barevně. Časem tak vznikne rukopisná knížka, nabitá poznatky a zkušenostmi, necenitelná pomůcka pro obyčejného člena a zejména pro rádce. I z dnešního nováčka může být jednou rádce!

Na každé družinovce nadiktujte všem do skautského zápisníku jisté texty. Data oddílových podniků i družinových výprav i s hodinou a místem srazu. Důležité informace. Trest' skautské teorie i praxe. Tuto práci si usnadníš, když si napíšeš do vlastního skautského zápisníku (který musíš mít vedle rádcovského zápisníku) už doma před podnikem to, co by tam po schůzce nebo výpravě měli mít i ostatní. Kresli tam i návodné obrázky a plánky. Dá ti to trochu práce, ale při družinovce pak půjde všechno hladce – budeš přesně vědět, co diktovat k zapsání a jaké obrázky nakreslit na tabuli, odkud si je družina překreslí do svých zápisníků. Pěkně upravený zápisník povzbudí i ostatní, aby si vedli své záznamy jako ty, také tak pečlivě a pestře. Největší význam má tato rukopisná knížka pro tebe – stále ti připomíná, co všechno jste s družinou už dělali.

DRUŽINOVÁ KRONIKA

Máte ji doplněnou, je v ní i zápis posledního podniku? Nebo ji ještě nepíšete? Dejte se do toho! Pověř někoho z družiny, aby si vzal kroniku na starost. Nemusí ji vést sám, může se při tom střídat celá družina. Ale někdo by měl nad ní bdít.

V úvodní kapitole téhle knížky byla stať nazvaná Družinová dělba práce a v ní odstavec o kronikáři. Pověřili jste někoho touto funkcí už dřív? Teď je čas, aby rádce zjistil, jak kronikář svou práci dělá a jak o doplňování zápisů pečuje.

Zaznamenávejte všechny družinové i oddílové podniky. Texty doprovázejte co nejvíc obrázky. Jestliže nikdo z družiny neumí kreslit (což je málo pravděpodobné), používejte kolážovou techniku – nalepujte k zápisům všelijaké vystříhané, sestavené a upravené obrázky z časopisů, novin, reklam. Záznamy zpestříte pěkným rukopisem, střídáním různého druhu písma (psacího, tiskacího, hůlkového), rozdělením stránky na dva sloupce (jeden může být širší, druhý užší). Vzhled textů získá iniciálami, ozdobnými barevnými písmeny na začátku stránky nebo odstavce. Jednotvárnost stránky rozbije rámeček, do kterého dáme důležitou část zápisu.

Do kroniky patří i fotografie, nesmí jich být však příliš mnoho, nedala by se pak zavřít.

Kronika má důležitou úlohu i při vytváření družinové tradice.

V našem oddílu, kde probíhá dlouhodobá bodovací soutěž,

byly zápisy i kresby do kroniky odměňovány jedním až pěti body, podle délky, pracnosti, úpravy i celkové úrovně. Jediný bod za suchý zápis bez obrázku, pět bodů za vtipně napsaný text doprovázený barevnými ilustracemi.

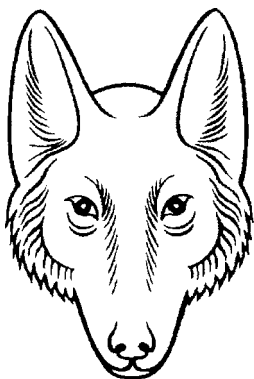
SKAUTSKÉ IDEÁLY

Třetí bod zákona

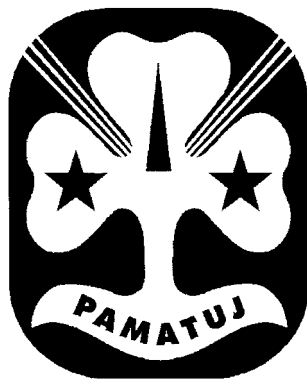
Skaut je prospěšný a pomáhá jiným. Skautka je prospěšná a pomáhá jiným.

Patří k těm nejdůležitějším, měli bychom na něj myslet tak často, až nám přejde do krve. Příkaz vykonat denně nejméně jeden dobrý skutek je s třetím bodem zákona úzce spojen. Proto o něm nemusíte na listopadových schůzkách zvlášť mluvit, zato ho na každém podniku připomeň: Kolikrát se nám tento příkaz podařilo v minulých dnech splnit? Kdo udělal nějaký zvlášť zajímavý dobrý skutek? Nemá to být chlubení, jen příklad pro ostatní!

Pokuste se s družinou vymyslet a provést v listopadu nějaký společný velký dobrý skutek. Měl by to být váš mimořádný podnik.



znak vlčat



znak světlušek

SKAUTSKÉ VLASTNOSTI

Odvaha

Ve skautském zákoně se o ní výslovně nemluví, a přece je to důležitá vlastnost. Prakticky jsme ji zkoušeli při mimořádném říjnovém podniku. Tam jsme poznali, zda v sobě dovedeme překonat strach ze tmy, samoty a cizího prostředí. Odvaha a strach však mají i tisíce jiných podob. Někdo se bojí silnějších rváčů z ulice, někdo zkoušení a písemky ve škole. Strach můžeme mít z táty, když včas neuděláme uloženou práci, ze souseda, který nás nachtal na hruškách. Celá kniha by se dala popsat příklady.

Mnohé zkoušky odvahy bychom nemuseli vůbec podstupovat, kdybychom včas splnili své povinnosti a řádně se chovali. A přesto se i pracovitý, čestný člověk občas dostane do situace, kdy musí bojovat se strachem a dokázat svou odvahu. Na táboře nás probudí uprostřed temné noci na hlídku. Našeho přítele přepadne cizí výrostek – utečeme, nebo mu půjdeme na pomoc? Stala se nám nepříjemná nehoda, něco jsme rozbili. Budeme mít dost odvahy k přiznání? Provedli jsme nějakou hloupost. Dokážeme čelit jejím následkům, přijmout trest?

Kolik máme kdo odvahy, kdy a v čem? Jak budeme tuto vlastnost v sobě pěstovat? Povídejte si o tom na některé listopadové družinovce. Hledejte další příklady ze svých životních zkušeností, kdy jste projevili odvahu a kdy jste se naopak zachovali zbaběle. I k tomu je třeba jisté odvahy, přiznat se ke zbabělosti. Odvaha a zbabělost spolu souvisejí. Zbabělost je negativní vlastnost, nedostatek odvahy. Podobně jako tma je nedostatek světla.

SKAUTSKÁ PRAXE

Výzbroj – KPZ

Polož KPZ – krabičku poslední záchranu na stůl, aby si ji všichni mohli prohlédnout. Nejlépe se pro ni hodí plechové pouzdro (například od čaje) s dobře držícím víčkem. Uvnitř jsou drobnosti, které nám prokáží často velkou služ-

bu: mince na telefon, jízdenka na tramvaj nebo městský autobus, dvacetikoruna na nepředvídané výdaje, škrťátko a pět zápalek svázaných tenkou gumičkou, zavírací špendlík, jehla, několik metrů černé, bílé a zelené nitě natočené na proužku tvrdého papíru, rezervní knoflík ke kalhotám, knoflíček ke košili, ořezaný

špaček tužky, složený čistý lístek na poznámky, úzký kotouček náplasti, tenký dvoumetrový provázek s uzlíkem vyznačenými deseticentimetrovými dílkami.

Nadiktuj všem do skautského zápisníku tyto věci a ulož za úkol: do příští družinovy si takovou „krabičku poslední záchrany“ opatřit a nosit ji do klubovny i na výpravy. Dodej, že je to „vynález“ starého skautského vůdce Jestřába – Jaroslava Foglara.

MAPOVÉ ZNAČKY

Příprav pro každého člena družiny po dvaceti čtverečcích, velikých 3x3 cm. Nastříhej je z bílé rýsovací čtvrtky. Na schůzce je rozdej. Každý napíše na rub všech svých čtverečků vlastní monogram nebo přezdívku. A na líc společně kreslíte první dvacítku mapových značek – jedna kartička, jedna značka. Jako vzor vám poslouží značkový klíč na kterékoli turistické mapě. V této první sadě by měly být: hlavní silnice, vedlejší silnice, hlavní směry silniční dopravy, hlavní spojovací cesty, cesta (stezka, pěšina), autobusová zastávka, železnice, železnice s nádražím, hrad, (zámek, tvrz), zřícenina hradu nebo jiné památky, kostel, kaple, kříž, rozhledna (věž), ýznačný strom (jehličnatý

i listnatý), jeskyně, myslivna (hájovna), silnice s tunelem, pošta, pomník (mohyla). Všechny tyto značky v původních barvách.

Kreslete je dost velké a co nejúhlednější, černou propisovačkou nebo měkkou tužkou. Především se tím učíte značky znát, a za druhé – čtverečky vám poslouží v budoucnosti k mnoha hrám. Ponechte je uschované v klubovně, každý svou sadu ve zvláštní obálce.

ŠIFROVÁNÍ

Zprávy psané nesrozumitelnými slovy nebo znaky, tajná písmena, neviditelné inkousty – to všechno jsou rekvizity dobře známé ze špionážních románů. Mezi klasické disciplíny skautské praxe patří odedávna proto, že znamenají příjemné zpestření her, cvičí důvtip, pozornost a postřeh. A dávají družinovkám vzrušující příchut' dobrodružství.

Proberte na listopadových schůzkách několik jednoduchých šifrovacích metod a začněte do svých skautských zápisníků vypracovávat speciální družinové šifrovací tabulky. Jako vzor vám mohou posloužit ty, které kdysi měla moje družina.

V tabulkách zařazujeme každou šifrovací metodu a každý druh tajného písma zásadně

na jinou stránku. Stránky jsou číslovány a číslo listu znamená současně i smluvený klíč. Jestliže dostane družina zprávu zašifrovanou metodou, která je zapsaná na 32. stránce našich skautských zápisníků (abyste je měli všichni na stejném místě, zařaďte šifrovací tabulky třeba až na konec zápisníku), je někde u textu číslo 32. Příjemce nejdříve vyhledá číslo a to mu prozradí, na které stránce zápisníku najde návod k luštění. Číselný klíč bývá někdy na konci zprávy, jindy hned na jejím začátku, ale i jinde.

Družina se může dohodnout na jediné šifře, kterou pak důsledně používá. Tím ovšem odpadá nutnost číselného klíče. Přesto je nutné postupně probrat různé šifrovací metody, protože při různých oddílových hrách, zvláště pokladového typu, bývají použity nejrůznější způsoby utajování zpráv.

	1	2	3	4	5	6	7	
1	Ž	Z	Ý	Y	X	W	V	1
2	Ů	Ú	U	Ť	T	Š	S	2
3	Ř	R	Q	P	Ó	O	Ň	3
4	N	M	L	K	J	Í	I	4
5	CH	H	G	F	Ě	É	E	5
6	Ď	D	Č	C	B	Á	A	6
	1	2	3	4	5	6	7	

1. tabulka

Místo písmen píšeme v šifrované zprávě jen číslice, nejdřív číslo sloupce, pak řádky. Slovo Pardubice pak má tuto podobu: 43 76 23 26 32 56 74 46 75. K tomu připojíme klíč 1. Příjemce vezme svou tabulku č. 1 a převede číslice v písmena:

43 = P, 76 = A atd.

A B C Č D Ď E Ě F G H I J K L
 Ď E Ě F G H I J K L M N O P Q

M N O P Q R Ř S Š T U V X Y Z Ž
 R Ř S Š T U V X Y Z Ž A B C Č D

2. tabulka

Písmena zaměňujeme podle přesně stanoveného systému. Místo A napíšeme vždy Ď, místo Ď vždy H. J nahradíme ve zprávě písmenem O, O písmenem S apod. To znamená, že první a druhá řádka spolu úzce souvisejí.

3. tabulka

Najdete v ní velmi snadnou šifru „pro nováčky“. Kdo píše zprávu a chce utajit její obsah před nepovolaným čtenářem, pracuje současně s třemi řádky. První písmeno napíše do první řádky, druhé přesně pod ně do druhé řádky, třetí písmeno do třetí řádky, čtvrté opět do první řádky (vedle písmene prvního), páté do druhé řádky, šesté do třetí řádky, sedmé do první řádky – a tak postupuje dál. Takto šifrovaná zpráva se čte snadno, ale bystrý luštitel přijde

na její princip i bez znalosti klíče.

Vylušti sám následující text:

SMDLDCKTPDIC

EÝDVNHAUAUCH

DOÍOÍSUVRBÍ.

4. tabulka

Máme v ní naše tajné písmo. Sestavili jsme si celou abecedu z různých geometrických obrazců a jednoduchých znaků. Nebudu ji tady prozrazovat, vaše družina si může vypracovat svou vlastní.

Prober na každé listopadové družinové schůzce kteroukoliv z těchto šifrovacích metod. A to, co se naučíte, hned začněte používat v praxi, při posílání vzkažů a v bodovacích závodech.

AKCE S.O.S.

Ve skautském oddílu platí některé nepsané zákony. Jeden z nich zní: **Přidrž větvičku!** Napište si ho do zápisníku a dejte do červeného rámečku.

Co ta dvě slova znamenají? V přírodě se dost často prodíráme houštinami a pochodujeme jeden za druhým. Přečnávající větvička se před naším tělem ohne, ale když postoupíme dál, opět se narovná, protože je pružná. Může švihnout do obličeje toho, kdo jde bezprostředně za námi, a poranit mu oko. Proto takovou větvičku přidržíme

rukou, aby ji od nás mohl další převzít, nebo ho na ni upozorníme slovy: Pozor, větvička!

Před časem jste se zabývali akcí, při které šlo o co nejrychlejší přivolání sanitky. Přezkoušej, zda všichni z paměti znají telefonní číslo záchranné služby. Každý samostatně je napíše na papírek. A k tomu i další důležité číslo – hasičů.

Opakuju, každý samostatně a z paměti! Kdyby se někdo pokoušel získat informaci o číslech od souseda nebo ze zápisníku, porušil by skautský zákon. Poctivá hra tam sice není výslovně uvedena, ale patří k prvnímu bodu. Podvádění při hře je jen jiná forma lži. Skaut hraje poctivě i tehdy, když ho nikdo nekontroluje!

Na další družinovce polož otázku: Co byste udělali, kdybyste našli někde člověka ležícího **v bezvědomí** na zemi? Pak vyslechni různé názory a nakonec uveď tyto správné zásady. Nejdůležitější body si zapište.

1. **Přivolat okamžitě sanitku.**

2. **Poskytnout první pomoc.**

Jestliže je telefon daleko, poskytneme hned sami první pomoc, může na tom záviset lidský život. Nejdřív zjistíme příčinu bezvědomí a zda nehrozí i nám nebezpečí. Postižený mohl

ztratit vědomí v místnosti třeba proto, že ho zasáhl elektrický proud. Proto opatrně prozkoumáme nejbližší okolí. Jestliže postižený leží vedle elektrického spotřebiče – pračky, vysavače, žehličky, nesmíme se ho dotknout dřív, než vytáhneme přírodní šňůru ze zásuvky.

Jsou-li příčiny bezvědomí jiné, než bylo uvedeno, podíváme se na tvář ležícího člověka. Nápadná bledost naznačuje, že mu jde do mozku málo krve. Necháme ho ležet tak, aby měl hlavu níže než tělo – krev pak může volně proudit do mozku. Podle možnosti pod něj vsuneme další kabát, pokrývku, cokoli měkkého a teplého.

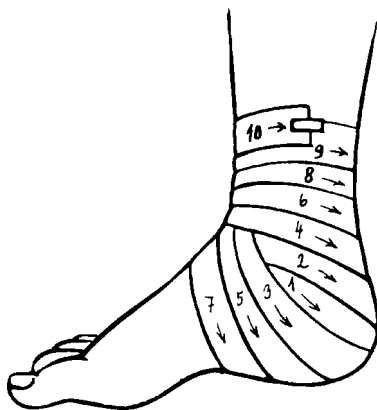
Jestliže je postižený nápadně červený ve tváři, necháme ho ležet, ale podložíme mu něčím hlavu. Má mozek překrvený, nadzvednutím hlavy mu do ní snížíme přívod krve.

V obou těchto případech uvolníme mu šaty u krku, rozepneme knoflíček od košile, knoflík u kabátu, zip u svetru. A zajistíme do místnosti přívod čerstvého vzduchu – zejména tam, kde je hodně lidí.

Jestliže je v bezvědomí člověk, který utrpěl vážný úraz, nehýbáme s ním, nevíme, zda nemá zlomenou páteř. Pokusíme se jen zastavit silné krvácení.

Citlivější osoby někdy omdlí při nedostatku čerstvého vzduchu nebo při menších bolestivých úrazech. Těsně předtím, než ztratí vědomí, výrazně zblednu, na čele jim vyvstane pot, mají zrychlený dech. Takto postižené okřísíme tím, že jim postříkeme obličej studenou vodou nebo jim třeme končetiny.

Na jiné schůzce nacvičte správný způsob **obvazování kotníku**.



PŘÍRODA

Přines do klubovny atlásek ptáků. Pokud doma žádný nemáš, vypůjči si ho od vůdce nebo z veřejné knihovny. Kolik ptáků kdo bezpečně pozná? Měli byste se důkladně seznámit aspoň s těmito deseti nejběžnějšími druhy: kosem, vrabcem, sojkou, bažantem, sýkorkou, zvonkem, vránou, strnadem, strakapúdem,

a datlem. Ty můžeme potkat i v zimních měsících. Pokud je všichni znáte, přiber k nim další hojné druhy, které najdeme v přírodě a někdy i ve městech po celý rok: střízlíka, straku, kavku, havrana, žlunu, brhlíka, červenku, dlaska, hrdličku zahradní, hýla. Dvacet různých ptáků – to je slušný základ ornitologických znalostí!

V říjnu jste se měli seznámit s první desítkou listů z běžných druhů našich dřevin. Do konce listopadu bude většina stromů a keřů holých. Ještě než opadají, poohlédněte se po dalších deseti druzích. I tentokrát si vezměte na pomoc barevný atlas. Zkušený zálesák rozezná různé stromy a keře i podle pupenů a kůry, ale listy jsou nejbezpečnějším poznávacím znamením.

HRY

I na listopadových schůzkách v klubovně se vraťte k nejúspěšnějším hrám z minulých měsíců. A k nim přidejte i několik nových:

1. NA VŠEVĚDA

Každý hráč má v ruce dvě karty. Na jedné je velkými hůlkovými písmeny napsáno ANO, na druhé NE. Rádce přečte z předem připraveného seznamu první otázku, na kterou je možná pouze jedno-

značná odpověď, buď ANO, nebo NE. Například: „Vznikla Československá republika v roce 1918?“

Hráči mají jenom deset sekund na rozmyšlenou, pak rádce řekne: „Připravte se – pozor – teď!“ Na slovo „ted“ všichni zvednou nad hlavu odpovědní kartu. Buď ukážou ANO, nebo NE. Každý se spoléhá jen na vlastní vědomosti. Kdo se opozdí za ostatními natolik, že by od nich mohl „opisovat“, vypadne ze hry. Stejně jako ten, kdo odpoví na otázku chybně. Rádce totiž hned nato uvede správnou odpověď: „Československo skutečně vzniklo v roce 1918.“ Všichni, kteří drží nad hlavou kartu se slovem ANO, zůstávají dál ve hře. Kdo odpoví NE, může se dalších kol zúčastnit už jen jako divák – poslouchat a sledovat, jak odpadají další hráči.

Kdo se udrží nejdéle, získá titul „děd Vševěd“. (Jak pojmenuje vítězku dívčí družina?) A rádce mu uloží, aby si na příští družinovku připravil sérii zajímavých otázek, na které sám zná správnou odpověď. Měly by to být otázky úměrné průměrnému věku hráčů, ze všech oborů lidského vědění.

2. SEKVENCE

Přines do klubovny šest hracích kostek. Pak se pravidelně střídáte a házejte vždy celou

šestici najednou na stolní desku. Každý vrh, při kterém se na kostkách ukáže kratší či delší řada čísel počínající jedničkou, má jistou bodovou hodnotu. Hráči si body z jednotlivých kol hry připočítávají. Kdo první dospěje ke stovce, vítězí. Ostatní pokračují v boji o další místa.

Za jedničku a dvojku je 5 bodů; za jedničku, dvojku a trojku je 10 bodů; za jedničku, dvojku, trojku a čtyřku 15 bodů; za jedničku, dvojku, trojku, čtyřku a pětku 20 bodů; za jedničku, dvojku, trojku, čtyřku, pětku a šestku 25 bodů.

Komu padnou současně tři jedničky, má smůlu – ztrácí všechny body, které do této chvíle nashromáždil. Začíná znovu od nuly.

3. ODSTŘIHNI SI CENU

Natáhni od jedné zdi klubovny ke druhé provázek ve výši asi 170 cm nad zemí. Na něj pak navěs ve čtvrtmetrových odstupech nitky s drobnými cenami – balenými bonbóny, ořechy, obálkami, pouťovými prstýnky, obálkami, kde jsou cizokrajné známky apod.

Všem hráčům postupně zavážeš oči, vložíš jim do ruky nůžky s tím, aby přešli na druhou stranu klubovny a odstřihli si některou cenu. Každý nůžkami cvakne vždy jen jednou a nesmí

se předtím zavěšených cen ani nití vůbec dotknout.

Co kdo odstřihne, to si nechá.

Při prvním pokusu bude mít úspěch jen málokdo, pokračujte proto ve hře, dokud všechny ceny někdo nezíská nebo vás hra nepřestane bavit.

4. CO ZMIZELO?

Polož na stůl třicet malých věcí – hřebík, tužku, kapesní nůž, minci, hřebínek, připínáček, špendlík atd. – podobně jako při klasické Kimovce. Potom dovol hráčům, aby si vystavené předměty prohlíželi šedesát vteřin. Nato přikáž, aby se obrátili ke stolu zády nebo zavřeli oči a zakryli si je dlaněmi. Vezmi jednu z věcí a schovej ji do kapsy. Na tvůj pokyn si družina znovu začne prohlížet soubor drobností. Kdo první postřehne, co zmizelo, a hlasitě to řekne, získá tento předmět do úschovy jako trofej. Pak hráči opět zavřou oči a rádce odebere další věc.

Jestliže nikdo po celou minutu neodhalí, co se ztratilo, přikážeš, aby si všichni znovu zakryli oči a odebranou věc vrátíš na stůl.

Hra pokračuje, dokud nezůstane na stole posledních sedm předmětů. Pak každý předloží svoje trofeje. Kdo jich má nejvíc, vítězí.

Jste početnější družina? Začni hru se čtyřiceti drobnostmi.

RUKODĚLNÉ PRÁCE

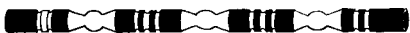
Hrací kostky

Ke hře sekvence potřebujete šest kostek. Zkuste na schůzce vyrobit ze silnější větvičky každý svou sadu hracích kostek. Vyřezat nožem přesnou krychličku – to je mistrovská zkouška zručnosti. Očka vypalte špičkou rozžhaveného hřebíku nebo je prostě namalujte.

Indiánská počítací dřívka

Na podzim bývají v zahradních čtvrtích a parcích hromady vyřezaných větví. Ulož družině, aby si každý opatřil dvacet dílků větvíček silných asi jako tužka, dlouhých 20 cm. Na schůzce z nich začněte vyrábět indiánská počítací dřívka. Je to cvičení prstů i výtvarného citu. Sadu dřívek pak noste na všechny podniky s ostatní povinnou výzbrojí. Indiáni používali tato dřívka při různých hrách, v našem programu budou mít i jiné využití.

Všichni by si měli nejdřív na-



kreslit a pak podle náčrtku vyřezat do kůry větviček nějaké jednoduché ornamenty a vruby. Někdo se spokojí s tím, že tu a tam sloupne kousek kůry, jiný vypracuje složitější vzor. Už volba druhu dřeviny, ze které počítací dřívka vyrábíme, má vliv na konečný vzhled – některé větvičky mají kůru hladkou, jiné strukturovanou, liší se od sebe i barvou.

Každý musí mít svůj vlastní, nezaměnitelný vzor, který se opakuje na celé sadě dřívek. Jen tak po hře nebo soutěži poznáte, komu která počítací dřívka patří.

Celý svazeček noste přepásaný gumou.

Vánoční dárky

Blíží se zase vánoce a s nimi i tradiční oddílová nadílka. Podle nepsaných zákonů, které platí v mnoha skautských oddílech, má každý přinést aspoň jeden drobný dárek pro každého člena své družiny. Kdo bude mít dárky i pro přátele z jiných družin, projeví tím svůj vztah k nim. Nejlepší dárky jsou ty, které zhotovíme vlastníma rukama. Koupené věci mohou být i drahé, a přitom jsou vlastně příliš laciné – nemusíme do nich vložit svůj volný čas ani svou dovednost, pořídíme je za peníze, které nám dali rodiče.



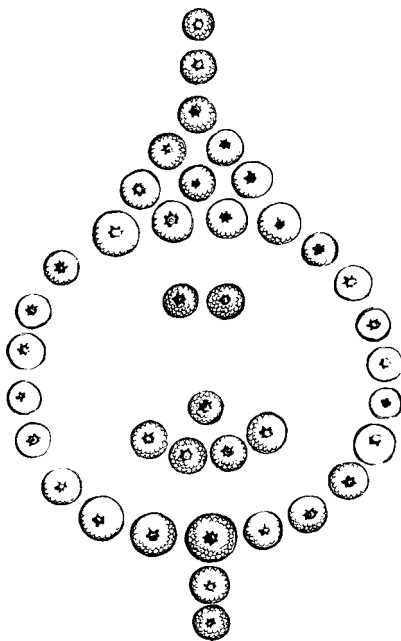
Porad' družině, jaké dárky vyrábět – družinové znaky z kůže na rukáv civilních šatů; družinové symboly na domácí vývěsní desku; přívěsky ke klíčům; zvětšeniny fotografií z výprav a táborů; korálky z přírodních plodů; březové placky se znakem družiny nebo posledního tábora; velké svitky březové kůry, převázané modřínovým kořínkem (jsou dobrým materiálem k rukodělným pracím); turbánky z kůry; poznámkové zápisníčky všité do pěkných, ozdobených desek (například jednotné „stopařské deníky“ pro celou družinu nebo jednotné zpěvníčky); celé sady papírových koulí ke hrám v terénu. Vyjmenuj tyto příklady, aby se nikdo nevymlouval, že „nevěděl, co má dělat“. Zdůrazni, že nejlepší je ovšem to, co si člověk sám vymyslí a vyrobí.

Dárky by měly zůstat tajemstvím až do nadílky. Aby se snad nestalo, že bude na jedné věci pracovat víc členů družiny, měl by každý prozradit rádci (nikomu jinému!), co chce dělat. Rádce si to zaznamená, a kdyby se stejným nápadem přišel někdo jiný, upozorní ho – to nedělej, už to vyrábí někdo jiný!

VÝTVARNÉ HRY

Korálky z bukvic

Nasbírali jste si v lese zásobu bukvicových semínek? Udělejte z nich náhrdelníky. Navlékejte je na pevnou niť jehlou. Propichujte bukvice z boku blízko špičky, jednu nasměrujte vždy nahoru, druhou dolů. Řadte je pevně k sobě, bez mezer.



Šašek

Žaludové číšky jsou samy o sobě tvarově velmi zajímavé. Sestavte z nich na stolní desce hlavu cirkusového šaška. Nejdřív podle obrázku. Pak se pokuste o vlastní obměnu.

Takové skládačky mají oproti kreslení výhodu – můžeme je libovolně upravovat, přemisťovat, což nelze udělat s nakreslenou čarou nebo vybarvenou plochou. Omezená tvarová škála nás nutí k osobitě stylizaci – nemůžeme se snažit o „popisně realistický“ obraz skutečnosti.

Javorové sluníčko

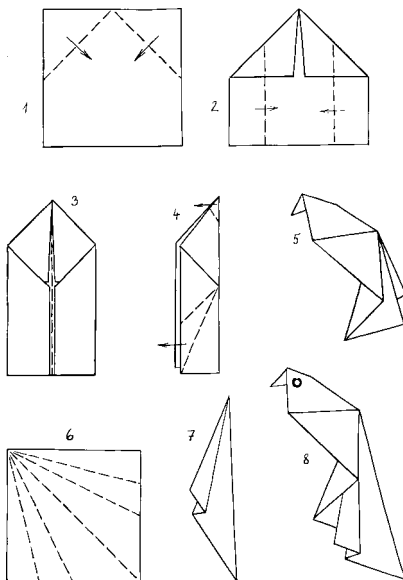
Na javorech a také pod nimi na zemi je dosud spousta nažek. Každá nažka je podivuhodný „umělecký“ výtvor přírody. Prohlédněte si zblízka a pozorně její tvar, nitkovitou strukturu křídélka. Ano, je to skutečně malé létací zařízení, když se nažka odpoutá za větru od větvičky, dopadne často od kmene mnohem dál, než kdyby měla semínko bez křídélka. Aby dolétla ještě dál, otáčí se při pádu kolem své osy.

Nasbírejte si každý několik desítek nažek a složte z nich na stolní desce stylizovaný obraz sluníčka. Po této malé tvůrčí hře materiál nezhazujte, uložte ho v klubovně pro příští potřebu.



Origami II.

Opakujte japonskou skládačku z říjnové družinové schůzky, pak teprve se naučte novou – ptáka, kterého vidíte na obrázku.



TĚLOCVIČNÉ TESTY A HŘÍČKY

1. Zkouška mrštnosti

Odras se na pravé nebo levé špičce, zvedni druhé chodidlo nad zem a počítej, kolikrát se otočíš kolem své osy. Jestliže se ti podaří aspoň trojnásobná otočka, je to velmi dobrý výkon. Dvojnásobná otočka – výkon průměrný.

Předved' tuto piruetu družině a pak to zkuste všichni.

2. Důkaz síly

VeźmĚte si do kaŹdĚ ruky jednu knihu nejmĚnĚ o dvou stech strĚnkĚch, pĚdpaŹte a udrŹte paŹe co nejdĚle ve vodorovnĚ poloze. Jakmile vĚm klesnou o nĚco mĚlo nĚŹ, pokus konĉĪ.

Kdo z družiny tak udrŹĪ napjatĚ paŹe nejdĚle? Knihy mŹŹete nahradit ĉĪmkoliv – ale vŹichni by mĚli mĪt stejnĚ tĚŹkĚ vĚci.

3. Důkaz rychlosti

LehnĚte si na podlahu, zĚdy dolŹ; opĪrejte se o zem hlavou i napjatĚma nohama. Pak vyhodĚte rukou ke stropu tenisovĚ mĪĉek (nebo papĪrovou kouli), hned nato vyskoĉte a zachyĹte mĪĉek dĪvĪ, neŹ dopadne na podlahu. SmĪte ho vŹak chytit jen tehdy, kdyŹ jste aspoň ve dřepu. Dokud se opĪrĚte o zem jinou ĉĚstĪ tĚla neŹ chodidly, je pokus neplatnĚ.

MusĪte se vymrŹit jako blesk.

4. Zkouška nervosvalovĚ souhry

ProvĚdĚte stĚle znovu tyto cviky: vzpaŹit – upaŹit – pĚdpaŹit – pĚpaŹit. Zkuste to nejdĪv obĚma rukama souĉasnĚ. Ale neradujte se, zkouŹka nebude tak lehkĚ. NeznĚte dosud jednu podmĪnku. A ta promĚnĪ primitivnĪ tĚlocviĉnou sestavu v obtĪŹnĚ oĪŹsek. Cviky v uvedenĚm poĚadĪ, nejmĚnĚ tĚikrĚt za sebou, mĚte provĚdĚt tak, Źe zaĉnete cvĪĉit pravou paŹĪ a levĚ opakuje vŹechno se zpoŹdĚnĪm o jednu dobu. Postupujete tedy takto: 1. Pravou vzpaŹĪte, levĚ zŹstane pĚpaŹena. 2. Pravou upaŹĪte, levou souĉasnĚ vzpaŹĪte. 3. Pravou pĚdpaŹĪte, levou pĚitom upaŹĪte. 4. Pravou pĚpaŹĪte, levou pĚdpaŹĪte. Hned nato zaĉĪnĚ bez pĚstĚvky druhé kolo: 5. Pravou vzpaŹĪte, levou pĚpaŹĪte. A dĚl postupujete jako v prvnĪm kole.

Kdo dokĚŹe tĚi sestavy odcvĪĉit plynule a pĚesnĚ?

Na kaŹdĚ družinovce dĚlejte jeden novĚ test. MŹŹete se vŹak takĚ vrĚtĪt i k nĚkterĚmu testu z dĪvĚjŹŹich tĚdnŹ, kterĚ jste nezvlĚdli nebo se vĚm zdĚl zvlĚŹt zajĪmavĚ. PĚi opakovĚnĪ porovnejte vĚkony. LepŹĪte se?

BODOVACĪ ZĚVODY

1. Kdo napĪŹe bĚhem pĚti minut **nejdelŹĪ slovo**? A kdo v dalŹŹich

pěti minutách nejdelší slovo, ve kterém se neopakuje žádné písmeno? Platí jen česká slova bez ohledu na rod, pád, čas, číslo.

2. **Kdo doskočí nejdál z místa** na jedné noze? Kdo vytvoří družinový rekord? Každý má tři pokusy, počítá se nejlepší. O týden později se pokuste překonat jak družinový rekord, tak své rekordy osobní.

3. Kdo zatluče do dřeva **tři hřebíky** nejmenším počtem úderů kladívka? Kdo hřebík pokříví, může ho narovnat nebo nahradit jiným, všechny dosavadní údery se však započítávají.

4. Nakresli pomocí kopíráků pro každého člena družiny **slepou mapu republiky** nebo její obrázek rozmnož na kopírce – stačí jen obrys hranic, několik nejdůležitějších řek a hranice mezi Čechami a Moravou. Pak připrav seznam deseti významných měst (mezi nimi i vaši obec, i kdyby to byla jen vesnice; do seznamu zahrňte i vaše krajské město). Na schůzce pak každý zakreslí kolečkem a názvem tato města do slepé mapy. Vol především ta města, která leží na řekách, zejména jejich soutocích (například Pardubice, ležící na soutoku Labe a Chrudimky, Mělník na soutoku Labe a Vltavy, Hradec Králové na soutoku Labe a Orlice). To umožní snadnější

vyhodnocení výsledků, může změřit odchylky centimetrem.

Po každé schůzce si zaznamej do rádcovského zápisníku, co se ti podařilo splnit z plánovaného programu a co zůstalo na příště, která hra se podařila, která neměla úspěch a proč. Porovnej i odhad potřebného času na jednotlivé složky se skutečností.

LISTOPADOVÁ VÝPRAVA

Přes překážky k cíli

Nebude-li kraj zahalený podzimní mlhou, vydejte se do terénu nezvyklým způsobem. Zvolte nějaký vzdálený význačný bod, vrch kopce, rozhlednu na hřebeni, osamělý strom na návrší – a jděte pak k němu cestou necestou. Pochodujte přes louky, stoupejte do strání, přeskakujte příkopy, jámy a potoky, nevyhýbejte se ani zoraným polím. Obcházejte jen stavení, zahrady, lány ozi mu a nepřekročitelné překážky. Dokud neztratíte vyhlédnutý cíl z očí, bude to snadný úkol. Váš orientační smysl se uplatní až v lesích a údolích. Tentokrát vás nevede busola, řídíte se jen očima a jakýmsi vnitřním smyslem pro správný směr. Odvážíte se do hustého mlází, nebo je obejdete? Přeskáčete říčku po balvanech, nebo vyhledáte lávku? Cíl je schovaný za lesem,

každá zacházka ztěží orientaci. Nakonec třeba na vyhlédnuté místo vůbec netrefíte – zato se dostanete do míst, kam byste jinak nikdy nezabloudili. Možná i objevíte v hlubokém lese roklinku nebo palouček, jako stvořené pro výstavbu tajné družinové základny.

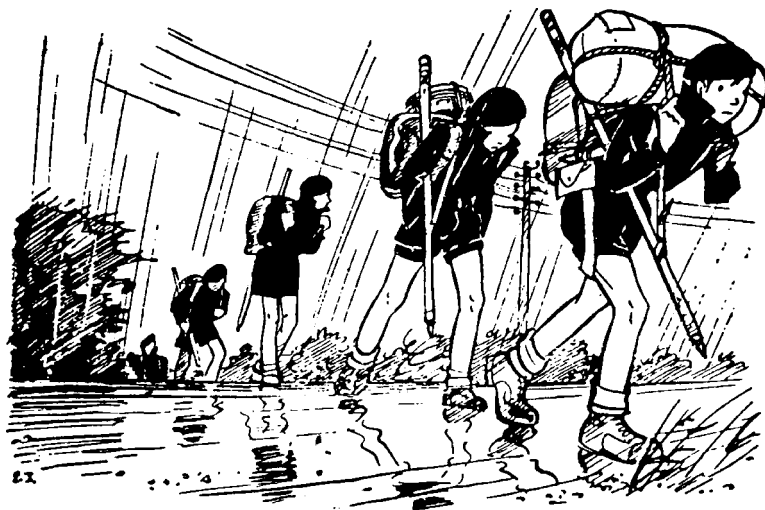
POZNÁVÁNÍ PŘÍRODY

I tentokrát si zvlášť všimněte **stromů**. Hodně korun je již opadaných, ale většina listů dosud leží pod nimi na zemi. Naučte se rozeznávat aspoň prvních pět druhů dřevin podle kůry. Porovnejte kůru na mladých kmíncích a starých kmenech. Udělejte si **otisky struktury** – přiložte na kmen čistý papír, přitlačte ho

ke kůře a pak po něm jezděte měkkou černou tužkou. Objeví se základní povrchové nerovnosti, některé části budou černé, jiné jen slabě šedé a další místa zůstanou bílá. Podobně jako když děláte tužkový „otisk“ mince.

Umět vyčíst z poraženého stromu stáří patří k malým zálešáckým tajemstvím. **Spočítejte letokruhy** na pařezu a zjistíte přibližný věk. Strom byl ovšem o něco starší, z prvních let jeho života nejsou ještě na pařezu stopy, rostoucí semenáček byl nižší než pařez.

Víte, že se dá **odhadnout** ve smrkovém mláží přibližný **věk stromků**? Spočítejte zdola až ke špičce přesleny větví, které odbočují z kmene. A přičtete k tomu 4 – 5 let.



Zastavte se u vyvrácených stromů a zkoumejte, proč je vítr porazil. Jsou to většinou smrky – změřte, do jaké hloubky zasahovaly jejich kořeny. Podivíte se, jak mělce bývají uloženy.

Které **kvetoucí rostliny** ještě cestou najdete? Zaznamenejte si jejich jména do skautských zápisníků. I s datem výpravy.

Věnujte zvláštní pozornost **bukům**, pokud nějaké objevíte. Nasbírejte co nejvíc bukvic na rukodělné práce do klubovny. Rozlouskněte několik semínek a ochutnejte jejich jádro. Jsou to miniaturní lesní jedlé oříšky. Zajímavý tvar mají i pouzdra, v nichž byly bukvice uzavřeny. Některá se doširoka rozevřela a podobají se neobvyklému květu. Vezměte jich několik na výzdobu klubovního oznamovatele.

Prozkoumejte, jak vypadá bukové dřevo pod stříbřitou kůrou, všimněte si jeho barvy. Prohlédněte si charakteristické pupeny na větvičkách buku – podobají se špičce kopí!

Bukové dřevo je tvrdé, vhodné k topení v týpí. Dává hodně tepla a na rozdíl od smrků z něj nelétají jiskry. Zkuste do ulomené větve nebo poraženého kmene seknout, odříznout z nich nožem tenkou třísku. Jak se liší bukové dřevo od a smrkového tvrdostí a štípatelností?

Hleďte na výpravě **nejmohutnější strom**. Změřte objem jeho kmene.

Možná že tyhle drobné zálešácké výzkumy nebudou družinu zpočátku moc bavit. Jestliže však rádce přírodu pozoruje s opravdovým zájmem, časem dokáže strhnout ostatní.

Skutečný skaut chodí přírodou s otevřenýma očima, stále něco zajímavého pozoruje, zkoumá, zkouší, zapisuje, kreslí, měří. Výpravy tím získávají hlubší smysl, dlouhá chvíle a nuda neohrožují jejich úspěch.

VAŘENÍ

Čaj, táborová polévka, zálešácké placky – náš družinový jídelníček, který jsme od léta vyzkoušeli, tvoří teprve tato jídla. A protože jsme je vařili nedávno poprvé, musíme se k nim často vracet.

V listopadu rozšiřte své kuchařské dovednosti o ražniči. Zatím to nejjednodušší: nakrájejte na kolečka uzeninu (špekáček, dietní salám, buřt), cibuli, rajské jablíčko, tlustou mrkev. Všechny tyto složky napichujte střídavě po jednom kolečku na tenký delší prut, zaostřený do špičky. Opékejte nad žhavými uhlíky nebo mírnými plamínky. Právě ražniči má ovšem místo

uzeniny čerstvé maso – buď kousky svíčkové, nebo skopového ramínka – a opékání pak trvá deset až patnáct minut. Prut uložte do dvou nízkých vidlic, abyste ho nemuseli držet tak dlouho. A občas jej otočte.

HRY NA VÝPRAVĚ

Opakujte papírovou bitvu. V odlišném prostředí to bude jiná hra než na říjnovém výletě.

Na louce si zahrajete na vlka a ovečky (někde se téhle hře říká na černého Petra). Je to báječná hra. V listopadu bývá chladno, musíte být hodně v pohybu. A teď se příjemně zahřejete.

Trávník je vhodný i pro bojovnou hru zvanou zvedačky. Kdo zvedne některého ze soupeřů tak, že se nedotýká země jedním ani druhým chodidlem, vyřadí ho z boje. Základní pravidlo: všichni proti všem! Kdo zůstane nakonec na kolbišti sám jako absolutní vítěz?

Najdi si v literatuře další vhodné pohybové hry pro listopadové dny v přírodě.

TĚLOCVIK V PŘÍRODĚ

Vytyčte v terénu překážkovou dráhu, dlouhou asi 200 metrů. K přírodním překážkám (potoku,

strážce, skalce, poraženému kmenu, keříčkům, houštině) přidejte i překážky umělé – polena, balvany, hromádku šatů, které je třeba přeskočit nebo mezi nimi slalomově proklíčkovat. Kdo zaběhne nejlepší čas? A kdo bude mít výkon nejslabší?

Pokuste se vyšplhat na strom.

RUKODĚLNÉ PRÁCE

Hledejte vhodnou větev a udělejte si z ní poutnickou hůl. Ozdobte ji ornamenty, vyřezávanými do kůry. Pokuste se dát nožem hlavici hole zajímavý tvar.

ZVLÁŠTNÍ DRUŽINOVÝ PODNIK V LISTOPADU

Vyhledejte v okolí člověka, který skautoval před dávnými lety, a sjednejte si s ním schůzku. Buď v klubovně, nebo u něho doma. Vyslechněte jeho vzpomínky na činnost oddílu, družiny, na tábory, které kdysi bývaly mnohem delší než dnes – měsíc i déle. Prohlédněte si jeho skautský zápisník. Snad má doma i staré kroniky nebo oddílové časopisy. Jaký byl tenkrát kraj? Jak vypadaly odznaky?

Poradte se s vůdcem nebo vůdkyní, o někom budou jistě vědět.



PROSINEC

PSANEC

Máš v družině také někoho, na koho se ostatní dívají skrz prsty a kdo pořád zakouší od ostatních drobné ústrky? Jak takový problém řešíš? A jak se k takovému neoblíbenému jedinci chováš?

Skauti by tak jednat neměli, je to prohřešek proti čtvrtému bodu zákona. Ale která družina o sobě může prohlásit, že je už skutečně prodchnutá skautským duchem? K dokonalosti vede dlouhá cesta, a přestože ideálem každého rádce, každé rádkyně je družina svorná, v níž spolu všichni vycházejí a jsou si opravdovými bratry a sestrami, přece jen nesmíme zavírat oči před skutečností. Lidé nejsou andělé. Zvláště kluci dovedou být tvrdí, někdy i barbarsky krutí. Tohle z nich nedostaneš za týden, možná ani za rok. Může se ti proto i po delším rádcování vyskytnout problém, o kterém jsme teď začali mluvit.

Terčem nevraživosti se obvykle stane nováček. Někdy ti vůdce nebo vůdkyně přidělí do družiny ohromného nešiku a ten pokazí, na co sáhne. Družina začne jeho vinou prohrávat velké hry, dostává kvůli němu mínusáky. Někdy jde takové nemešlo na nervy i tobě, přestože jsi starší, zkušenější a dovedeš se lépe ovládat než ostatní. Nebo se z nováčka vyklube věčný rušitel míru, který pořád někoho pošťuchuje. Do oddílu se hlásí i všelijací výtečníci, mazánci, šplhouni, žalobníci, vejťahové, rváči. A ty je třeba nemůžeš přímo odmítnout, protože je neznáš. Nebo je znáš a správně si myslíš, že by se z nich mohli časem stát dobří skauti a skautky.

Povahové vlastnosti se však málokdy mění přes noc a takový člověk se pro svoje jednání snadno stane v družině místo vítaného člena psancem. Co má dělat rádce, když ostatní nechtějí někoho přijmout mezi sebe a dávají mu svou nelibost, někdy i nevraživost jasně najevo?

Tohle je skutečně těžký úkol, vyžaduje od tebe velké rádcovské umění. Především božskou trpělivost. Chraň psance před výpady ostatních. Dělej to nenápadně, strohým slovem, varovným gestem. S tím, kdo na psance doráží nejvíc, promluv si někdy mezi čtyřma

očima. Připomeň mu čtvrtý bod skautského zákona. Vysvětlí mu, že takhle neoblíbeného člověka nepředělá, ale bude v něm špatné vlastnosti jen posilovat. Na výpad se obvykle odpovídá výpadem. Zato odmítnout přátelsky podanou ruku umí málokdo.

Najdi si vhodnou příležitost a promluv si o samotě i s postiženým. Řekni mu přímo, proč jsou na něho ostatní takoví, co by měl, nebo spíš neměl dělat, aby se k němu družina začala chovat jinak. Snaž se ho povzbudit k zápasu se sebou samým, se svými špatnými vlastnostmi. Řekni mu tvrdou pravdu, ale tak, aby jasně cítil, že ti na něm velmi záleží, že máš k němu osobně přátelský vztah. Kdo se chce v družině trvale udržet, musí se stát dobrým kamarádem ostatním. A vytrvat přece stojí zato! Ve skautském oddíle člověk prožije tolik báječných příhod!

Vlévej do psance při osobních rozhovorech nadšení, nesmíš s ním vést jen karatelské řeči.

Dávej mu často příležitost, aby ostatním dokázal, že není tak špatný, jak si o něm myslí, že umí pro druhé ledaco udělat. Využij každé příležitosti a pochval ho před celou družinou za správné jednání, dobrý nápad, užitečný čin.

Považuj to za svůj osobní úkol – udělat z psance dobrého skauta, platného člena družiny. Jestliže se ti to podaří, pocítíš oprávněnou hrdost. A když psanec z oddílu odejde, bude to tak trochu i tvoje vina, tvůj osobní neúspěch.

DRUŽINOVÉ ZÁLEŽITOSTI

Přehled docházky

Kdo nebyl na naší poslední oddílové výpravě? A kdo zase chyběl na schůzce? Zaznamenávej si docházku do rádcovského zápisníku na vyhrazenou stránku při každém podniku. A příště se ptej těch, kteří nebyli přítomni, proč chyběli. Pravidelná návštěva všech schůzek a výprav patří k základním povinnostem.

Kdo bez vážné příčiny často vynechává, bude muset z oddílu nakonec odejít. Máme zájem pouze o toho, kdo má zájem o nás. A zájem se projevuje pravidelnou, dobrou docházkou. Zdůrazňuj to družině hodně často. Promluv si s vůdcem o těch, kteří mají docházku velmi slabou. Jestliže se nezlepší, najděte si za ně raději náhradu. Nic tak nepodrývá chuť do práce jako špatná docházka některých jedinců!

Družinová deska

Začněte společně vyrábět družinovou desku, kterou si pověsíte v klubovně na zeď. Měla by být z měkkého materiálu, aby se do ní snadno zapíchnávaly napínáčky a špendlíky. Mnozí asi sáhnou po hobře nebo polystyrénu, ale tyhle materiály nemám moc v lásce. Nejsou pěkné, nebudí příjemné pocity, snadno se lámou. Kam se hrabou na měkké smrkové dřevo, s výraznou strukturou let!

Deska by měla dělat vaší družině čest. Dohodněte se, co kdo na ni přinese nebo udělá. Nahoře uprostřed by se krásně vyjímal družinový znak. A vedle něho vpravo i vlevo velká písmena: DESKA RACKŮ (nebo VLKŮ, KOPRETIN...)

Co na ni budete dávat? Stále by

tu měla být docházková tabulka. Sestava družiny i s adresami. Výsledky bodovacích závodů a soutěží. Družinové rekordy v nejrůznějších disciplínách (atletických, skautských, tělocvičných testech). Důležité vzkazy pro ty, kteří nebyli na družinovce a zastaví se v klubovně později nebo si budou číst instrukce při oddílové schůzce na konci týdne. Fotografie z družinových výprav (aby celý oddíl věděl o vaší činnosti). Obrázky ze skautské praxe k překreslení do zápisníků. Diplomky a jiné trofeje, které vaše družina získala na oddílových podnicích.

O desku by se měl někdo starat, aby na ní nebyly věci, které už ztratily aktuálnost, nebo příliš velké prázdné plochy.

SKAUTSKÉ IDEÁLY

Čtvrtý bod zákona:

Skaut je přítelem všech lidí dobré vůle a bratrem každého skauta. Skautka je přítelkyní všech lidí dobré vůle a sestrou každé skautky.

Co tato slova znamenají, je snad dost jasné. Ale chováme se k jiným lidem opravdu tak, jak nás skautský zákon zavazuje? Rozumíme jeho příkazu správně?

Snad bude nejlepší, když si na některé listopadové družinovce společně položíte několik otázek a pokusíte se na ně odpovědět, každý podle pravdy. Třeba jen potichu, pro sebe, aby se nikdo nemusel před ostatními cítit nepříjemně.

1. Je v naší družině nebo v oddílu někdo, koho nemám rád, kdo mi jde silně na nervy, koho bych mezi námi nejraději neviděl?

2. Jsem s někým v naší třídě, v naší ulici na válečné stezce, považuju někoho za svého nepřítele?

3. Cítím radost, když někdo v mém okolí utrpí nějaký nezdár, třeba dostane pětku při zkoušení nebo písemce?

4. Pomlouvám někdy jiné lidi?

5. Když někdo ve třídě nebo v oddíle potřebuje pomoc, tvářím se nevšímavě?

Jestliže na kteroukoli z těchto pěti otázek odpovíš ano, není to u tebe s dodržováním čtvrtého bodu skautského zákona v pořádku.

Nesmíme si myslet, že zákon na nás svými náročnými požadavky jen klade těžké břemeno. Vždyť třeba právě čtvrtý bod nám poskytuje ohromné výhody! Řídí se jím všichni skauti na celém světě. A když se octneme v cizí zemi a potkáme tam skauty, snadno s nimi navážeme kontakt. Ochotně nám pomohou v nesnázích, stejně jako my rádi pomůžeme zahraničním skautům, kteří přijedou k nám. Stačí pohled na kroj, lilii nebo trojlístek – a bariéry cizoty jsou okamžitě prolomeny, máme pocit, že jsme potkali dávné přátele.

Mít přátele a bratry i sestry na celém světě – není to úžasná věc? A za to vděčíme čtvrtému bodu zákona.

Ostatně, to není všechno. Skauti mívají dobré vztahy i s těmi, kdo k našemu hnutí nepatří. Kdo se chová k jiným lidem přátelsky, mívá sám hodně přátel.

Obětavost

Přátelství dává našemu životu hlubší smysl. Nejsem už jen osamělým ostrůvkem v moři cizích, lhostejných lidí. Přátelské vztahy nemohou zůstat jen na úrovni slov, musí se projevovat činy. Opravdoví kamarádi si vzájemně pomáhají, ochotně a bez říkání. Každý spor dovedou urovnat smírně, bez nadávek a hádek. Do práce jdou společně a dělí se o ni rovným dílem. Nemají před sebou tajemství. Stojí při sobě v dobrých i zlých časech. Chovají se obětavě.

Obětavost je jedna z vlastností skautů i skautek. V oddílu i družině potřebujeme především takové chlapce a děvčata, kteří jsou vždycky ochotni udělat něco pro druhé, pro družinu, pro oddíl.

Na minulé družinovce jste si povídali o čtvrtém bodu zákona, teď si zkuste promluvit o této vlastnosti. Vzpomeňte si na několik příkladů, jak se projevuje obětavost na schůzkách (úklid, zatápění v kamnech, oprava rozbitých židlí, lavic a stolů, úprava vývěsních desek, zápisy do kroniky), v životě družiny na výpravách i táborech. Obětavý člověk bez vyzvání pomůže druhému s těžkým úkolem,

hlásí se dobrovolně o práci, řádně vykonává uložené úkoly a ještě něco nadto. Obětavý člověk je ochoten přerušit zábavu a jít na pomoc tomu, kdo jeho pomoc potřebuje.

A závěr rozpravy: od dnešního dne bychom měli být obětavější než dřív.

STRUKTURA SKAUTSKÉ ORGANIZACE

Znají všichni z tvé družiny věkové stupínky, po kterých s přibývajícimi léty ve skautingu stoupáme? Na některé prosincové schůzce si o tom povídejte.

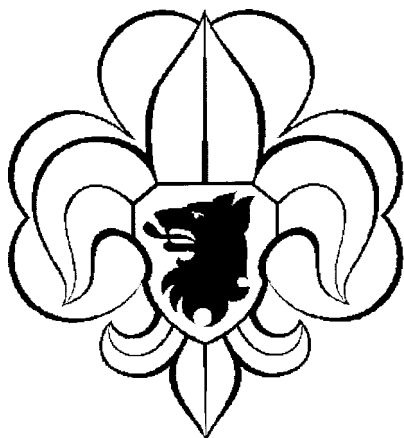
Nejmladší chlapci – od šesti do jedenácti let – si říkají **vlčata**. Sdružují se do **smeček**, které bývají rozděleny do dvou nebo více šestek. V čele každé šestky stojí šestník.

Skauti vytvářejí z chlapců od jedenácti let **oddíly**. Oddíl se skládá zpravidla ze dvou nebo více **družin**, vedených rádci.

Po patnáctém roce věku mohou přejít dospívající mladí muži do **roverských kmenů**, jestliže nechtějí dál zůstat v oddílu (obvykle pak pomáhají s vedením jako rádci, později i vůdci zástupci).

Starší dospělí muži, kteří nevedou smečku, oddíl ani roverský kmen, a přesto chtějí dál zůstat ve skautské organizaci, stávají se členy kmene **starších skautů** neboli **oldskautů**.

U děvčat je podobné rozděle-



ní jako v chlapeckém kmeni. Nejmladší, od šesti do jedenácti let, si říkají **světlušky**. Ty se spojují do **rojů** a roje jsou rozděleny do **šestek**. V čele šestky je velká světluška.

Skautky, děvčata od jedenácti let, vytvářejí **oddíly**, složené ze dvou nebo více **družin**, vedených rádkyněmi.

Do **roverských kmenů** přecházejí některé skautky po patnáctém roce věku. A v dospělosti se mohou zúčastnit činnosti v **kmeni starších skautek** čili **oldskautek**.

SKAUTSKÁ PRAXE

Mapové značky – druhá část

Na prosincových družinovkách si nakreslete do skautských zápisníků podle klíče na turistické mapě dalších dvacet značek: zeleně – les, přírodní rezervaci, přírodní zajímavost, hranice národního parku, hranice chráněné krajinné oblasti, naučnou stezku. Modře – koupaliště, bažiny a močály, vodopád, pramen. Červeně – hradiště, tvrzíště, bojiště s udáním letopočtu, hrob, národní kulturní památku, kulturně pozoruhodné místo, místo dalekého výhledu, hotel, turistickou ubytovnu.

Stejnou dvacítku značek rozkreslete i na čtverečky tvrdého papíru (velikosti 3x3 cm), které na rubu každý označí svou předvídkou či monogramem. Přidejte je do obálky k první dvacítkce a budete mít užitečnou pomůcku k mnoha hrám a bodovacím závodům. Opakovaným kreslením se bezbolestně učíte značky znát.

Nejlépe, když na každé družinové schůzce proberete pět nových značek a současně si zopakujete aspoň část těch značek, které jste měli na programu v listopadu.

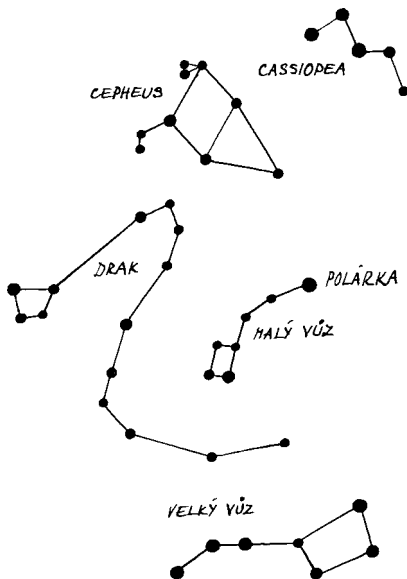
Snažte se co nejvíc značek vždy vyhledat i na mapě přímo v terénu.

ORIENTACE PODLE HVĚZD

V prosinci bývá tma už brzy po čtvrté hodině odpolední. Až se budete za jasného večera vracet z klubovny domů, zastavte se chvíli na místě, kde vás neruší pouliční světla, a vyhledejte na obloze Polárku. Je to nepříliš jasná hvězda na špičce oje Malého vozu. A ten se nejlépe hledá, když vyjdete od souhvězdí Velkého vozu. Astronomové těmto souhvězdím říkají Velká a Malá medvědice.

Polárka ukazuje sever a je to za jasných nocí nejlepší kompas.

Kupte si otáčivou mapku sou-



hvězdí a vyhledejte podle ní na obloze ještě Cassiopeiu, nápadně připomínající roztažené W, Draka (jeho ocas se táhne mezi Velkým a Malým vozem) a Cephea. Všechna tahle souhvězdí jsou vidět na nočním nebi po celý rok.

Ve městech bývají pozorovací podmínky velmi špatné, obloha je zastiňována pouličním osvětlením. A proto využijte k pozorování hvězd především večery při společném pobytu na horách nebo někde na vsi.

ŠIFROVÁNÍ – II.

Doplňte šifrovací tabulky postupně o tyto metody utajování zpráv:

5. tabulka

Obsahuje druhou tajnou abecedu, kterou si naše družina zvolila na výstavě o nejstarších dějinách naší země. Tam se nám zalíbila středověká slovanská abeceda – hlaholice. Dnes užíváme spíš hlaholici než vlastní abecedu, myslíme, že znát tohle historické písmo je kulturní čin.

I tvoje družina by si měla vybrat nějakou cizí abecedu, u nás prakticky naprosto neznámé písmo. Třeba indické dévanágarí. Tabulky písma najdete skoro v každé učebnici orientálních jazyků. Nebo v odborných knihách

o vzniku a vývoji písma. Užitečná by byla i důkladná znalost řecké abecedy.

6. tabulka

Přestože je to jedna z nejjednodušších šifrovacích metod, zdá se někdy nezasvěceným lidem – zvláště menším dětem – těžko luštitelná. Zprávu, kterou chceme utajit, napíšeme odzadu, začneme posledním písmenem poslední věty a skončíme prvním písmenem první věty. Slova spojujeme, neděláme čárky ani tečky, věty nezačínají velkými písmeny. A často vynecháváme i háčky a čárky nad samohláskami a souhláskami. Napište tímto způsobem dlouhou větu, budete překvapeni její zdánlivou nesrozumitelností.

7. tabulka

Písmena vpisujeme do políček čtverečkovaného papíru. Místo abychom je řadili vodorovně zleva doprava jako obvykle, píšeme je shora dolů, do sloupců. A když chceme zprávu ještě víc utajit, postupujeme zdola z pravé strany listu vzhůru a v dalším sloupci zase shora dolů atd. Musíme však zaplnit řádky po celé délce – pak se bude nezasvěcený člověk snažit přečíst text vodorovně, což nedává smysl.

8. tabulka

Metoda slova– písmena. V šifrované zprávě řadíme bez ladu

a skladu nejrůznější slova vedle sebe. Při luštění však čteme z každého slova jen první písmeno. Nebo třeba jen druhé či poslední, podle toho, jak si smluvíme; o něco hůř se však hledají vhodná slova.

9. tabulka

Dlouhý dopis rozdělíme na tři samostatné listy. Nešifrujeme jednotlivá písmena, ale hned celé věty. První slovo napíšeme na první list, druhé na druhý, třetí na třetí, čtvrté slovo opět na první list, páté na druhý a tak pokračujeme dál.

10. tabulka

Klíčové číslo na konci nečitelné zprávy může prozrazovat, že máme při luštění některá písmena přeskakovat. Tak například 3 znamená: Čti jen každé třetí písmeno, ta ostatní jsou do zprávy přidána, aby byla pro nepovolaného čtenáře nerosozumitelná. Slovo Pardubice může být zašifrováno například takhle: LOPDEAFGRKIDNEU-OPBWAIQCCXEEJ3.

V oddílových hrách někdy užíváme při utajování zpráv morseovky. Místo teček však píšeme například lichá čísla, místo čárek sudá čísla. Nebo místo teček souhlásky, místo čárek samohlásky. Tečky lze nahradit i prázdnými kolečky nebo notami, čárky plnými kolečky či notami.

BUĎ PŘIPRAVEN NA NEBEZPEČÍ ZIMNÍCH HOR

Dobrá skautská družina na rozdíl od medvědů a jezevců neupadá na začátku zimy do stmulé nehybnosti a nepřechkává studené měsíce jen ve svém doupěti. Podniká výpravy do přírody stejně jako v létě a na podzim. Putování se saněmi, boby nebo na lyžích přináší nové zážitky, ale v zasněžených kopcích a lesích číhá několikrát nebezpečí, a na to musí být rádce i rádkyně dobře připraveni.

Nebezpečí omrzlin

Hrozí především za silného mrazu a větrných dní. Zvláště citlivé jsou odhalené části hlavy – uši, nos, tváře, brada. Dále prsty na nohou i na ruku. Omrznout mohou i jiné části těla. Na omrzlinu nás upozorní změna barvy kůže – na postiženém místě je křídově bílá. Na dotek i bolest necitlivá. Na vlastní obličej nevidíme, a proto hlídáme vždy jeden druhého. Jak uvidíme u někoho ve tváři nebo na uších nápadně bílé skvrnky, upozorníme ho: Omrzáš! Je třeba okamžitě postiženou část těla třít, aby se do ní vrátil krevní oběh a cit. Potom ji musíte lépe chránit čepicí nebo šálou.

Na obličej i uších postřehujeme omrzliny včas, pokud jsme



dostatečně pozorní. Horší to je s omrzajícími chodidly. Prvním varováním bývá skutečnost, že nás nohy zebou. Jestliže pak přestaneme cítit prsty, může to být známka, že do nich už neproudí krev. Je to zálužný útok na naše zdraví, omrzliny zpočátku nebolí, vůbec si je neuvědomujeme.

Co dělat, když v nás vyklíčí podezření, že nám omrzají chodidla? Zastavíme se v nejbližším domě, zujeme boty a necitlivé části – především prsty – třeme rukama tak dlouho, až zčervenají. Když do nich pak štípneme, cítíme opět bolest. Jestliže jsme v neobydlených končinách, usilovně pohybujeme v botě prsty.

Proti chladu a omrzlinám je nejlepší ochranou dobrá výstroj. Teplá čepice, která se dá stáhnout hluboko přes uši. Vlněná šála tak dlouhá, aby stačila i na ovázání obličeje. Palcové rukavice z celtoviny, s teplou vnitřní vrstvou. Prstové rukavice nestačí, ruce v nich rychle prochladnou. Vysoké boty, teplé a dostatečně volné. Když do nich

vložíme noviny, získají účinnou izolační vrstvu navíc. Do nízkých bot napadá sníh, těsné brzy promrzají. Na každou zimní výpravu nosíme silné ponožky a dlouhé teplé spodní prádlo. Přes flanelovou košili natáhneme svetr, nejvrchnější vrstvu tvoří větrovka – neprofučka. Když je nám příliš teplo, přebytečné části oděvu uložíme do batohu. Vzít je s sebou musíme, i kdyby nádherně svítilo zimní slunce. Zvlášť na horách je počasí nevyzpytatelné, někdy se prudce změní během několika minut.

O tom všem pověz družině v klubovně už před první zimní výpravou. A na srazu vždycky zkontroluj, zda mají všichni předepsané věci na sobě nebo uložené mezi výbrojí.

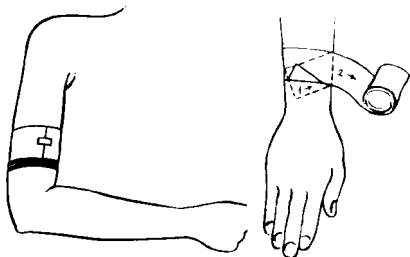
PRVNÍ POMOC

Kruhový obvaz

Obvazuje se tak menší rána na paži nebo na noze. Je to vlastně začátek většiny složitějších obvazů.

Začínáme se stočeným obinadlem. Konec přiložíme na místo, které chceme zakrýt, a přidržíme si ho levou rukou. Pak objedeme obinadlem kolem paže (nebo nohy) tak, abychom se opět vrátili na stejné místo a konec pod ním růžkem vyčníval. Tento trčící růžek pak přeložíme dolů a přichytíme ho druhou vrstvou obinadla, kterým znovu objedeme paži. A v ovíjení pokračujeme stále dál. Každá nová vrstva má těsně přiléhat na vrstvu předcházející. Když je obvaz dostatečně silný, odstříhneme nebo odřízneme přebytečný kus obinadla a začátek obvazu přelepíme kouskem náplastí, nebo jej vsuneme pod dolní obtáčky. Konec obinadla můžeme také uprostřed podélně rozstříhnout asi v délce 20 cm. Vzniknou tak dva cípy a ty potom vedeme v protichůdném směru a svážeme je ambulančním uzlem.

Každý by si měl aspoň jednou vyzkoušet na partnerovi tento základní druh obvazu. Přelepovat ani trhat obinadlo nemusíte, stačí,



když víte, jak obvaz ukončit. Uchováte tak pomůcku k dalšímu nácviku první pomoci neporušenou.

Nauč se podle obrázku obvažovat i předloktí a na schůzce to navíc s celou družinou.

Volání o pomoc

Kdo se někdy octne v životě nebezpečné situaci, dožaduje se zpravidla pomoci jiných lidí. Nejčastěji volá „Pomoc!“ nebo „Help!“ či „Hilf!“, podle toho, zda je Čech, Angličan nebo Němec. Kromě toho existuje signál mezinárodní, který zná každý skaut. S.O.S. Zkratka anglického „save our souls“, „spaste naše duše“. Dodnes ho užívají námořní lodě, kterým hrozí potopení.

Jestliže jsou nablízku lidé, dovoláme se jich nejspíš hlasem. Ale jak máme přivolat pomoc v horách nebo hlubokých lesích? Optické signály tu bývají mnohem účinnější než slabý hlas. Zvlášť za tmy, světlo baterky nebo ohně je vidět často na kilometry daleko. Nemusíme vysílat ani pověstné S.O.S.; podle nepsané úmluvy se ozývá volající šestkrát za minutu, tedy v desetisekundových intervalech. V další minutě postižený přestává vysílat nouzové signály a nastražuje všechny smysly, zda odněkud nepřichází odpověď. Jestliže nezaslechne odezvu, v následující minutě znovu

šestkrát zavolá o pomoc nebo zamává praporem zhotoveným z části oděvu upevněného na holi. Kdo volání o pomoc zachytí, má stejné nouzové signály opakovat, ale v pomalejším tempu, třikrát za minutu.

Tento způsob se někdy uplatní především v horách. Seznam s ním celou družinu. Hlavní body si každý zapíše.

MÍSTNÍ ZNALOSTI

Skaut je všímavý. Ví, kde je v obci nejbližší benzínová pumpa a může poradit cizímu automobilistovi. Zná cestu k nejbližší autoopravně, poště, směnárně. Dovede říct, kam a odkud vede silnice, která protíná jeho obec. Ve větším městě ví o hlavních výpadovkách.

Přesvědč se na některé družinovce, jestli tyhle informace dokážou podat opravdu všichni.

HRY NA PROSINCOVÝCH SCHŮZKÁCH

1. MEDVĚD VE SRUBU

Kdesi daleko na severu Kanady žilo sedm zlatokopů. Obývali společný srub, přes den rýžovali v horské říčce zlato, večer sedávali kolem kamínek, na noc uléhali na pryčny vystlané smrkovými větvemi. Jednou v noci

se zlatokopové probudili – slyšeli podivné zvuky – někdo se pohyboval v temné místnosti a zuřivě mručel. Byl to velký medvěd, kterého přilákala vůně masa. Dveře neměly zámek a večer kdosi zapomněl zasunout petlici do očka. Medvěd se dostal dovnitř a ucítil nenáviděný lidský pach. Byla to zlá situace pro zlatokopy, ve srubu ležela půlnoční tma, neviděli si ani na špičku nosu. Seskočili z paland a pak začala divoká honička. Každý se snažil uniknout ze srubu, aniž ho medvěd zasáhl tlapou.

Vyprávěj družině tento příběh dřív, než podle něj sehraje novou hru. Potom si všichni zavážou oči šátkem. Ten, na koho před hrou padl los, představuje medvěda, zbytek družiny zlatokopy, klubovna se na chvíli promění v severský srub. Medvěd se snaží zlatokopy co nejdříve pochyťat, zlatokopové před ním prchají. Mohou zalézt pod stůl, za skříň, skrčit se někde v koutě, ale nesmějí opustit místnost. Ven vyjde ten, koho se medvěd dotkne. Protože se všichni pohybují poslepu, medvěd i zlatokopové musí stále pozorně naslouchat. Medvěd vždy po několika sekundách zlostně zamručí, aby se měli zlatokopové podle čeho orientovat.

Když jsou všichni pochyťáni, převezme roli medvěda ten, kdo byl v minulé hře vyřazen jako první.

2. VYBÍRÁNÍ ZNAČEK

Vlož do krabice nebo kotlíku čtyřicet čtverečků s nakreslenými mapovými značkami – všechny, které jste probrali na listopadových a prosincových družinových a prosincových družinových. Jeden hráč po druhém si bez dívání vytahují vždy jednu značku. Ukážou jí pak družině a řeknou, co tato značka znamená. Je-li výklad správný, čtvereček si ponechají jako trofej. Když se zmýlí, hodí značku zpátky.

Ve vytahování značek a jejich určování se pravidelně střídáte tak dlouho, až jsou všechny čtverečky rozebrané. Pak zjistíš, kdo má nejvíc trofejí, a prohlásíš ho za vítěze.

Pokud mapové značky zatím příliš neznáte, můžeš družině říct, co představuje čtvereček, který hráč nedokázal správně identifikovat. Tím se vlastně všichni doučují, a protože je to při hře, ani to nebolí.

Opakuj tuhle hru i na dalších schůzkách každý měsíc.

3. FOUKANDA

Družina se rozdělí na dvě družstva a rozesadí se podél delších stran velkého stolu tak,

aby na obou stranách seděli střídavě příslušníci obou družstev. Na kratších koncích stolní desky vyznačíme branku širokou asi deset centimetrů. Postačí křídové čárky, ale výhodnější jsou branky s pevnými svislými břevny (jejich úlohu zastanou i dvě těžší kovové matice), nedochází pak ke sporům, jestli míček skutečně proletěl brankou, nebo to byla jen „tyč“.

Rozhodčí položí doprostřed stolu pingpongový míček a hráči se snaží zahnat míček foukáním do soupeřovy branky. Vzdušné proudy, způsobené mohutným „fukem“ hráčů, se nad deskou všelijak kříží a prolínají a míček se pohybuje podivuhodnými křivkami. Hráči se ho nesmějí dotýkat rukama, sedí na lavicích a židlích tak, aby se jejich hrudník i obě ramena opíraly o kraj stolní desky a tvořily jakési hrazení, od kterého se míček odráží. Jestliže míček přesto spadne na zem, vrátíte ho do hry na tom místě, kde opustil stolní desku.

Po každé brance položí rozhodčí míček doprostřed stolu.

Poločasy trvají pět minut. Po jejich skončení je delší přestávka na vydýchání. Věnujete se při ní dalšímu programu. Ve druhém poločasu si oba týmy vymění strany. Družstvo, které dá soupeřům víc gólů, vítězí.

4. VESELÉ ZÁVODY

Proměňte klubovnu v „krytou sportovní halu“ a uspořádejte lehkootletické přebory. Nebudou se ovšem řídit klasickými pravidly, ale o to víc se při nich pobavíte. Nakresli u jedné zdi křídou čáru a házejte odtud list papíru (nejlepší je formát A4, z velkého sešitu). Kdo jej dohodí nejdál? List opisuje za letu nepředvídatelné křivky.

Druhá disciplína: Vrh nafouknutým a zavázaným mikrotenovým pytlíkem (případně nafouknutým balónkem). Všichni povinně užijí „koulařskou“ techniku!

Třetí disciplína: Závodník nadhodí do výšky lehounké peříčko a snaží se je foukáním od čáry zahnat tak, aby dopadlo na zem co nejdál.

Čtvrtá disciplína: Skok na jedné noze. Závodníci si mohou vybrat, zda budou skákat na levé, nebo na pravé noze. Druhá noha musí být před odrazem i po dopadu stále nad podlahou!

RUKODĚLNÉ PRÁCE

Vyrobte si z látkových odstřížků modely indiánského týpí. Střih a popis „stavby“ najdete ve Dvou divoších a Knize lesní moudrosti od E. Th. Setona. Jako tyče užijte tenké proutky nebo špejle.

Naučte se správně brousit sekerku.

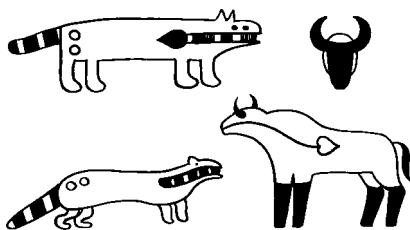
Pokračujte ve výrobě velkého vánočního dárku pro oddíl. Věnujte tomu třeba celou jednu družinovku a její program doplňte dvěma hrami.

Skaut a skautka si přiřívají knoflíky sami! Přesvědč se, zda to skutečně všichni z družiny dovedou.

VÝTVARNÉ HRY

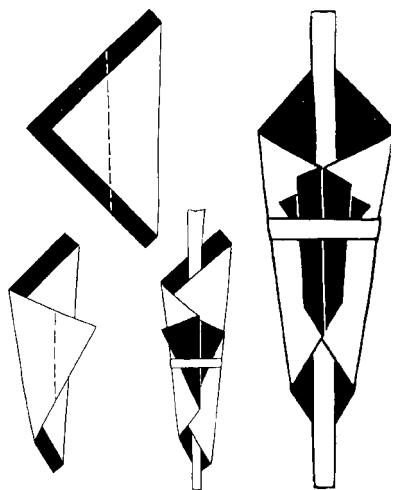
Zdobení týpí

Ozdobte modely indiánského stanu malými obrázky. Hleďte vhodné vzory v Setonově Knize lesní moudrosti a v druhém dílu Skautské praxe.



Origami III

Naučte se další druh japonských skládaček ze čtvercového papíru. Tentokrát je to „noši“. V Zemi vycházejícího slunce je vsouvají pod stužku každého balíčku, ve kterém je dárek. Označte i vy tímto symbolem o vánoční nadílce všechny své dárky, třeba tak založíte novou oddílovou tradici.



Pokuste se o jednoduchý lino-ryt. Kdyby se vám podařilo ztvárnit nějaký vánoční motiv – kometu (Betlémskou hvězdu), jesličky nebo ozdobený stromeček, mohli byste jej použít k tisku vánočních gratulací. Ušetřili byste rodičům dost peněz a přineslo by vám to uspokojení ze zdařilého díla. Do pracovní techniky tě musí zasvětit někdo zkušený – učitel výtvarné výchovy z vaší školy nebo ZUŠ.

TĚLOCVIČNÉ HŘÍČKY

Jako obvykle zařaď do každé schůzky jednu.

1. Důkaz síly paží

Přejděte do vzporu ležmo – to je poloha, ze které děláváte kliky. Na časoměřičovo znamení

všichni zvednou nad zem pravou ruku a opírají se o podlahu jen levou dlaní. Jak dlouho se tak kdo udrží?

Zkuste to ještě jednou, tentokrát měřte svou výdrž ve vzporu na pravé ruce.

Výsledky vždy zaznamenejte na družinovou desku. I do tabulky družinových rekordů.

2. Zkouška přesné mušky

Polož na zem pětikorunovou minci. Kdo je na řadě, zpříma si stoupne přímo nad ni a spustí z výše své brady kamínek velký asi jako kulička. Jestliže kamínkem minci zasáhne, počítá si bod.

Střídejte se pravidelně jeden za druhým. Každý má deset pokusů. Nakonec porovnejte své výsledky.

3. Test rychlosti

Vezměte provaz dlouhý asi 120 cm a svažte jeho konce k sobě. Na start neobvyklého závodu se připraví první „běžec“. Až uslyší signál „vpřed!“, položí provaz do kruhu na podlahu, vskočí do něj, uchopí ho rukama a vytáhne ho nad hlavu, hned nato znovu rozprostře provaz do kruhu před sebou na zemi, vskočí do něj a táhne provazový kruh podruhé vzhůru kolem těla až nad hlavu... Celkem se má protáhnout kruhem sedmkrát za sebou co nejrychleji.

Kdo vytvoří nejlepší čas dne?

Při tomhle testu se neuplatní jenom rychlé nohy, ale hbitost celého těla!

4. Zkouška pružnosti

Postavte se do stoje spatného, uchopte napjaté nohy ze zadu pod kolena oběma rukama a přitáhněte svou hlavu ke kolenům. Kdo se aspoň dotkne čelem kolen, je dost pružný. Ještě lepším důkazem ohebnosti je však krátká výdrž hlavy u kolen.

Ale pozor, nohy zůstávají stále napnuté!

BODOVACÍ ZÁVODY V PROSINCI

1. Stavba věže z kostek

Přines do klubovny kostky z dětské stavebnice – všechny krychlového tvaru. Stavte z nich jeden po druhém věž. Podle velikosti kostek určíte, zda to má být věž z osmi, deseti i více kostek. Kdo ji postaví nejrychleji?

Ale pozor – pracujte poslepu, se zavázanýma očima! Měřte čas každému zvlášť.

2. O nejdelší papírový proužek

Dej všem po jednom listu papíru z velkého školního sešitu. Kdo z něho dokáže vytvořit nejdelší celistvý proužek? Pracujeme bez pomůcek, jen rukama – papír můžeme pouze trhat. Jestliže se někomu rozpadne na dva nebo více kousků, počítá se mu

do soutěže nejdelší část. Rozhoduje délka, šířku nebereme vůbec v úvahu!

3. Státy a světadíly

Najdi v atlasu dvacet různých států a předlož jejich seznam družině. Každý má pak napsat, do kterého světadílu jmenované země patří. Kdo z družiny bude mít nejméně chyb?

4. Slovní test

Kdo napíše během pěti minut nejvíc českých podstatných jmen začínajících písmenem P? Počítají se jen slova o pěti hláskách! Například Praha, pupek, Plzeň, pakty, proso, palič, Pepík, posel, pikle apod.

DRUŽINOVÁ VÝPRAVA V PROSINCI

Dny jsou krátké, sychravé, venku leží bláto nebo sníh, a tak se vypravte do přírody jenom na půl dne. Až budeš připravovat program, měj na paměti základní zásadu: Stálý, ale mírný pohyb! Nikde dlouho nepostávejte, hrajte jen krátké a rušné hry, při kterých se zahřejete, ale příliš nezapotíte!

ZÁLESÁCKÁ PRAXE

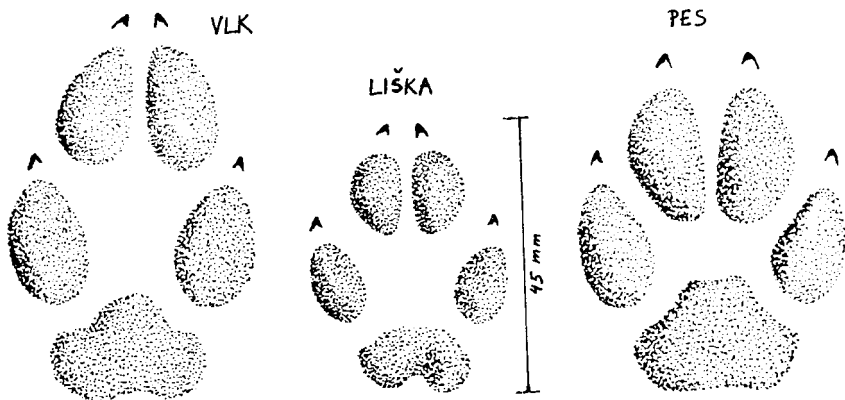
Hlavním tématem zimních výprav jsou **stopy zvířete a ptáků**. Pátrejte po nich celou cestu,

měříte je, zakreslujte do skautského zápisníku nebo na lístky či do zvláštního „stopařského deníku“. Pokuste se zhotovit **sádrové odlitky stop**, které budou zvlášť zřetelné. Vezmi si s sebou pytlík sádry, pruh kreslicí čtvrtky, láhev s vodou, nádobku na rozdělávání sádry (nejlépe se hodí polovina gumového míčku) a krabičku na ukládání odlitků. Ze stopy opatrně odstraňte smetlí, rozdělte sádro, aby měla hustotu asi jako med, stočte kolem stopy z pruhu čtvrtky kruhovou, případně oválnou ohrádku, sepněte ji kancelářskou sponkou, aby se vám nerozvírala, pak do ní nalejte sádro a chvíli čekejte, až sádra zatvrdne. Získáte tak negativní obraz stopy – dostatečně přesnou představu,

jak vypadalo chodidlo, které ji do hlíny vytlačilo.

Leží venku sníh? Odložte odlévání stop na jindy a místo toho uspořádejte malou stopařskou školu. Na zasněžené louce porovnávejte stopy člověka, který jde klidným krokem, kráčí rychle, kluše, běží ze všech sil, nese na zádech těžké břemeno, snaží se pronásledovatele zmást tím, že jde také pozpátku. Měřte vzdálenost jednotlivých otisků bot, zkoumejte stopy podrobněji – jejich hloubku a zřetelnost. Všechno si pečlivě zaznamenávejte a zakreslujte, třeba jen schematicky, a náčrty doplňujte přesnými mírami.

Zahrajte si nejprostší **stopovačku**. Vyšlete napřed jednoho „uprchlíka“ a po pěti minutách ho



Kresba M. Klíma

začněte stíhat. Uprchlík kličkuje terénem, a když někde narazí na vyšlapanou cestu, nesmí po ní jít víc než dvacet kroků, pak opět musí odbočit na neporušenou sněžnou pláň. Zato má povoleny všechny triky a úskoky, smí se vracet po vlastních stopách, někde v houštinách odskočit stranou, vyšlapat celé bludiště stop a pak teprve pokračovat v cestě. Uprchlík má urazit nanejvýše tisíc kroků a pak se schová. Když ho družina konečně vyslídí, převezme roli uprchlíka ten, kdo schovaného psance první uviděl. Je to výborné stopařské cvičení, zejména když leží v lese slabý sněhový poprašek a stopy nejsou všude dokonale zřetelné.

Hlavní pozornost věnujte stopám zvířat a ptáků, najdete je všude. Pokuste se některé zvíře sledovat delší dobu a z otisků vyčíst, jak se chovalo.

Nezapomeňte na stopování ani na dalších zimních výpravách. Je to jeden z nejzajímavějších způsobů, jak proniknout do různých drobných tajemství přírody. Musíš ovšem zasvěcovat družinu do stopařské vědy s chutí, pak ji pro tento zálesácký obor také získáš.

Na stopování je snad nejkrásnější, že vlastním úsilím pronikáme do tajemství stop. Proto

se obejdeme bez příruček, postačí nám obrázky, podle kterých lze určit v terénu stopy vzácnějších druhů zvěře.

Stromy v zimě

Obnovte si znalosti, které jste získali na předcházejících výpravách. Poznáte i **podle kůry** buk, dub, javor, jeřáb, osiku nebo ty stromy, na které jste zaměřili pozornost v listopadu a v říjnu? Pozorně prostudujte pupeny na holých větvích. Každý druh dřeviny má pupeny jiné, odlišné tvarem, seskupením na větvi, velikostí i barevným odstínem. Opravdový zálesák pozná stromy a keře, i když jsou holé, právě podle pupenů.

V zimě máte nejvhodnější příležitost k založení **nové sbírky, větviček s pupeny**. Odřízněte z různých druhů stromů jeden kousek, doma ho připevněte dvěma proužky lepicí pásky na tvrdý papír, podle knížky o stromech určete druh a do pravého dolního rohu podkladové tabulky napište jméno, místo, kde jste exemplář našli, datum sběru.

Možná že trochu nedůvěřivě vrtíš hlavou – jakápak je to sbírka? A přece i sbírání větviček s pupeny může způsobit člověku stejné potěšení jako sbírání zápalkových nálepek. Nadto je to koníček skutečně zálesácký.

Z každé zimní výpravy si přinesete do neobvyklé sbírky aspoň jeden nový druh, když půjdete krajem s otevřenýma očima. Mnoho zajímavých dřevin roste v parcích, zámeckých zahradách a ve vilových čtvrtích.

Uvidíte za městem nějaké **ptáky**? Poznáte aspoň některé z nich? Začíná jim nejkřutější roční čas. Přineste z domova a někam na pařez nasypejte ptačí zob, jádra z jablek, slunečnicová semínka.

Vaření

Zkuste novou zálesáckou techniku – **vejce na oko bez nádoby**. Rozklepněte vajíčko do celistvé kůry z půlky pomeranče nebo odstraňte z půlky cibule jednu slupku za druhou, až zůstanou jen dvě nebo tři vrstvy – dutá polokoule. V tomto nezvyklém „nádobí“ položte vejce na žhavé uhlíky. Za pár minut můžete jíst přímo z kůry nebo i s cibulovou slupkou teplý pokrm.

„Pravda všecko přemáhá, nade vším vítězí.“

Heslo Mistra Jana Husa a Jiřího z Poděbrad



LEDEN

ZMIJE

Máš v družině věčného nespokojence? Asi užívá stejné výrazy jako všichni jemu podobní reptalové: Ále, to mě nebaví... taková blbá hra... to je otrava... dejte mně pokoj!

U nás takovým výtečníkům říkáme zmije. Seknou vždycky v nejméně vhodné chvíli a svými jedovatými slovy dovedou otrávit náladu celé družině a nejvíc ovšem rádcovi. Dáš si třeba práci s přípravou družinovky, strávíš hodinu výrobou pomůcek k velké hře a pak uslyšíš takhle krutá slova. Člověk by v takové chvíli nejraději se vším sekl a šel od toho.

Jenže tohle skaut-rádce nemůže udělat. Musí zatnout zuby a pokračovat, jako by se nic nestalo. Někdy se tě proti nespravedlivé výčitce zastanou jiní z družiny a reptala okřiknou, ale často proti němu stojíš osaměle. Když se to stane jednou dvakrát, není to neštěstí, ale když takový nespokojenec podřívá tvou rádcovskou autoritu vytrvale, musíš něco podniknout.

Ale co s takovou zmijí, která svou nespokojeností stále otravuje schůzky a výpravy? Stěžovat si vůdcovi? Žádat přeřazení rebela do jiné družiny? Nebo dokonce navrhnout jeho vyloučení z oddílu? To jsou ovšem účinné prostředky, jak se takového nepohodlného buřiče zbavit, ale dobrý rádce k nim sáhne až v nejkrajnějším případě, když všechny ostatní pokusy selhaly.

Jak se tedy proti zmijí bránit? Především přezkoumat svou práci. Co když má reptal kus pravdy a program je málo zajímavý, hry trochu nudné? Zvaž to poctivě a promluv si o tom někdy soukromě i s některými členy družiny. Neuděláš chybu, jestliže se pokusíš připravit schůzky lépe než dřív.

Pokud ty jedovaté poznámky nepřestanou ani potom, podnikni strategický tah a přesuň na zmijí kus své odpovědnosti. Nelíbí se ti hry, které připravuju? Přines na příští družinovku nějakou lepší! Reptal ovšem nesmí cítit, že mu tuto úlohu dáváš ze zlosti a že ho tím chceš zaskočit. Řekni mu to tedy až při vhodné příležitosti, třeba na konci schůzky. Když na příští družinovku přijde s prázdnýma rukama, můžeš mu vytknout, že úkol nesplnil. Kritizovat dovedeš,

ale kdyby měla družina spoléhat na to, co pro ni připravíš ty, neza-
hrála by si vůbec nic. Jestliže se s nějakou hrou vytasí, svěř mu
i její provedení. Nemíchej se do toho a hlavně se mu nesnaž oplatit
stejnou mincí. Bude-li hra nudná, řekne mu to určitě někdo jiný: „To
je ale otrava!“ Stejná slova, která on tak často užívá. Pokud bude
jeho hra zajímavá, můžeš ho požádat, aby přinesl příště zase něco
tak pěkného. Zabiješ tím dvě mouchy jednou ranou. Reptal zmlk-
ne, nebude přece říkat o svých hrách, že stojí za starou belu. Mož-
ná že se začne krotit i při jiných příležitostech, protože bude cítit
větší spoluzodpovědnost za družinu a úspěch družinových podni-
ků. A ty budeš mít méně práce s přípravou.

Přesunout na zmiji víc práce a víc odpovědnosti bývá nejvhod-
nějším tahem. Někdy se také vyplatí pozvat takového nespokojen-
ce na pěkný film nebo s ním ve dvou vyrazit na zajímavou procház-
ku a po cestě si o družině popovídat. Vážně ho požádat, aby ti řekl,
co by se dalo s družinou dělat líp, jak by si vůbec představoval
ideální činnost. Snad mu zde, mezi čtyřma očima, můžeš otevřeně
říct, jak tě jeho jedovaté poznámky mrzí, jak ti berou chuť do práce.

Vidíš, zdálo se to jako neřešitelný úkol – co s takovou zmijí, než ji
zašlápnout, vyhnat z družiny. A přece v osmi případech z deseti
se na reptala dá zapůsobit. Jenom nesmíš ztrácet trpělivost
a vzdávat se bez boje. Ti dva z deseti, nenapravitelní, většinou ode-
jdou sami, když je to v družině tak nudí.

DRUŽINOVÉ SCHŮZKY V LEDNU

DRUŽINOVÉ ZÁLEŽITOSTI **Družinové heslo**

Pokud ještě žádné nemáte,
měli byste se na nějakém spo-
lečně dohodnout. Dejte přednost
krátkému heslu s hlubším smys-
lem. Mělo by vyjadřovat nějakou
ideu, ke které se hlásíte.

Netopyři z našeho oddílu si před

lety zvolili větu: „Jeden za všechny,
všichni za jednoho!“ Stala se i jejich
družinovým pokřikem.

Delfíni z oddílu vodních skau-
tů: „Zaber a nepovol!“

Sasanky z dívčí Trojky: „Věr-
nost skautským ideálům.“

Připomínám další možnosti:
„Pevná vůle všechno zmůže.
Nebát se a nelhat! Mluvit prav-
du! Stále vpřed!“ Krásné heslo
naší republiky: „Pravda vítězí!“

Ke svému heslu se často vra-

cejte, připomínejte si je ve chvílích, kdy vás může povzbudit, podepřít klesající náladu, dodat chuť k práci. Každý by měl obsah hesla správně rozumět, umět ho stručně objasnit.

DRUŽINOVÁ KNIHA

Viděl jsem ji před lety u našich Pidižlíků. Tenký svazek velkého formátu s prapodivnou hlavou na desce. Ta kniha se jmenovala O Pidižlovi Velikém a napsal ji brněnský malíř Alois Mikulka. Prazvláštní knížka, celá psaná rukou, naplněná spoustou osobitých ilustrací. Uvnitř vyprávění o ztřeštěném kouzelníkovi, zvaném Pidižl Veliký, a jeho nesmyslných kouscích. Rádce přinesl Mikulkovu knížku na první schůzku nově utvořené družiny, začal z ní číst kapitoly na pokračování, ale z obyčejné četby se stala událost. Postava bláznivého Pidižla se všem tak zalíbila, že podle něho dokonce nazvali svou družinu. A kniha O Pidižlovi Velikém se stala „družinovou knihou“.

Některé citáty z ní se běžně užívaly jako zvláštní družinová úsloví. I pokřik Pidižlů měl nezvyklou formu. Místo obvyklých veršů Pidižlíci zvedali ruce nad hlavu jako při černokněžnickém zaklínání... ale o tom jsem už vyprávěl.

Někomu se to může zdát „málo ideové“. Název družiny i pokřik připomínají bezobsažnou recesi. Ale copak je legrace zbytečná? Není smích vzácným kořením a dobrá nálada základním předpokladem úspěšné práce? Pidižlíci jsou jistě jedinou skautskou družinou na celém světě, která má tohle nezvyklé jméno. Už proto nesmí zaniknout. A jejich družinová kniha je plná poezie. Někdy trochu absurdní, ale přesto je to poezie. Ilustrace rozhodně nepatří k popisně realistickým, v jakých si obvykle libují kluci kolem třinácti let.

Zmínka o družinové knize Pidižlů ukazuje, jak vzniká a zapouští kořeny družinová tradice.

Nepoohlédne se i vy po nějaké „své“ družinové knize?

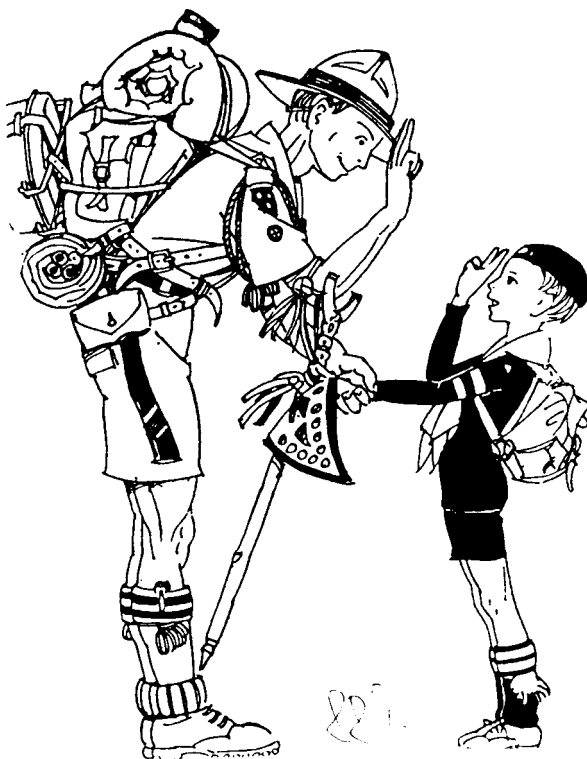
SKAUTSKÉ IDEÁLY

5. bod zákona: Skaut je zdvořilý. Skautka je zdvořilá.

Když se na družinovce zeptáš, jak kdo rozumí těmto slovům, asi uslyšíš: Máme dospěle slušně pozdravit. Proč jen dospěle? Skauti se odedávna zdraví, když se potkají, přestože se třeba ani neznají. Stačí, že jdou v kroji. Nebo že mají na civilních šatech stříbrnou lilii.

Tím to však nekončí. Zákon po skautech požaduje, aby vážili svá

slova. Dnes tak běžné oslovení, jaké mezi sebou užívají i malí chlapi (vole, vole), znamená pro nás přestupek proti pátému, ale i desátému bodu zákona. Ve skautském oddílu jsou prostě takové hrubosti nemyslitelné. Kdo tak mluví, není ještě skutečný skaut, jen „chodí ke skautům“. I vzájemné oslovování navozuje jistou atmosféru. Proto si říkáme přezdívkami, které se liší od civilních jmen a patří k „našemu“ světu.



Zastavte se i u dalších projevů zdvořilosti a nezdvornosti. Zdvorný člověk dá druhému přednost, když společně vstupují do dveří. Uvolní bez vyzvání sedadlo v dopravním prostředku staršímu člověku. Každý muž, který je opravdu muž a ne halama, nabídne své místo ženě, i když je ta žena mladší než on.

Se zdvořilostí jsou na šíru nadávky, hádky, pralice.

Vida, zdálo se to tak prosté, pozdravíme známé a máme pátý bod

zákona splněný. A přitom se jeho smysl dá vykládat mnohem šíře. Jen si přiznejme, kolikrát jsme ho v posledním týdnu porušili! V dalších dnech bychom měli pozorovat lidi kolem sebe, jak se chovají k jiným, zda ohleduplně, nebo neomaleně, hrubě, netečně, sobecky. Kolik kluků a děvčat obsadí v tramvaji nebo autobusu sedadlo a neuvolní je ani staré babce nebo pánovi, který se opírá o hůlku!

Považujte to tak trochu za zvláštní hru. Zkoušku své zdatnosti. Postát deset dvacet minut ve vlaku, v autobusu? To je pro mne přece hračka! Trochu fyzické námahy mi nemůže pokazit náladu! Drobné nepohodlí mne nerozhází! Mladí a zdraví lidé, kteří se cpou do dveří dopravního prostředku, jen aby pro sebe urvali sedadlo, jsou vlastně chudáci, slaboši. Kdyby stáli, bylo by to pro ně nesnesitelné utrpení, možná že by se jim podlomily nohy! Aspoň se to tak zdá podle jejich chování.

Pořádnost

V každém měsíci jsou nejméně čtyři družinové schůzky. O pátém bodu zákona si povídejte někdy počátkem ledna a v druhé polovině se na chvíli zamyslete nad vlastností, o které náš zákon sice nic neříká, ale kterou považujeme za důležitou. Je to pořádnost, smysl pro pořádek.

Skaut by měl udržovat pořádek ve svých věcech doma, ve škole, v klubovně, na výpravách i v letním táboře.

Věnujte na této družinové schůzce i dalších podnicích pozornost zdánlivým drobnostem, dokonalému úklidu klubovny po skončení akce; řádnému srovnání batohů na tábořišti; všechno, co si vypůjčíte během schůzky, vraťte zpátky na původní místo.

Po návratu domů se všichni povinně podívají, zda mají své věci v bytě pěkně srovnané na poličkách, v zásuvkách a skříňkách.

Ke smyslu pro pořádek patří i další „malé činy“. Každou maličkost, kterou chceme vyhodit, vložíme do odpadkového koše nebo popelnice či kontejneru. Ani papírek od bonbónu nezahodíme na zem! Večer si vyčistíme boty. Každou věc, kterou vezmeme do ruky, vrátíme zpátky tam, odkud jsme ji vzali.

Pořádek po nás nevyžaduje žádné zvláštní úsilí, jen si musíme vypěstovat některé zvyky. Když budeme mít pro každou svou věc přesně určené místo, velice nám to usnadní život.

Pořádný člověk udržuje pořádek především v maličkostech. Dokážeme se v tomhle směru trochu zlepšit?

SKAUTING VE SVĚTĚ

Co víte o světovém hnutí, jehož je náš Junák – svaz skautů a skautek ČR součástí? Skautské hnutí se stále šíří, do jeho řad se dnes hlásí **téměř 40 miliónů skautů a skautek**. Jenom v pěti zemích nemají skauti dosud svou organizaci.

Nejpočetnější je skautské hnutí v Indonésii, na Filipínách a v Thajsku, ale také v USA, tam se k němu hlásí přes šest miliónů chlapců a mužů a téměř čtyři miliony děvčat a žen.

Národní organizace se sdružují ve třech organizacích světových. Děvčata především ve



Světové asociaci skautek (zkratka názvu **WAGGGS**). Chlapci a někdy i dívky ve Světové organizaci skautského hnutí (zkratka **WOSM**). Oldskauti a oldskautky v Mezinárodním společenství skautů a skautek (**ISGF**).

S naší republikou sousedí čtyři země. Ve všech pracují svazy skautů a skatek – na Slovensku, v Polsku, Spolkové republice Německo a Rakousku.



SKAUTSKÁ PRAXE

V podzimních měsících jsme se věnovali především uzlování a signalizaci semaforem. Procvičujte všechno, co jste se naučili, i v zimních měsících. Pětiminutový trénink na družinovkách je nejlepší metodou.

Mapové značky

Doplňte do svých zápisníků a na třicentimetrové čtverečky poslední sadu mapových značek: veřejné tábořiště, zdravotní středisko nebo nemocnice, stanice Horské služby, hraniční

přechod, autokemping, restaurace nebo bufet, rodiště vynikající osoby, benzínové čerpadlo, visutá kabinová lanovka, lyžařský vlek, visutá sedačková lanovka.

Seznámili jste se tak v podstatě se všemi důležitými značkami, jaké se používají na turistických mapách. Aby se starší skauti nenudili, proberou současně i značky z mapek pro orientační závody. Ty jsou většinou odlišné, a kdo chce podat při terénním běhu dobrý výkon, musí je dokonale znát. Nahlížet na trati do klíče znamená velkou časovou ztrátu.

Teď tedy máte v zápisnicích kompletní soupis značek. Vracejte se k nim i na dalších družinovkách a výpravách, jen tak si je natrvalo vtisknete do paměti. Hrajte s nimi různé hry, používejte je při soutěžích a závodech, připravuj pro družinu zábavné úkoly, při nichž se budete značky doučovat a opakovat si je.

Sady čtverečků s nakreslenými značkami ponechávejte stále v klubovně, je to dobrá pomůcka k mnoha hrám. Několik z nich ti teď popíšu. Využívej je nejen v lednu, ale i v dalších měsících. A když budou mít úspěch, občas se k nim vracej.

1. Kimovka se značkami

Rozlož na stolní desce 24 čtverečků s mapovými značkami.

Družina si je může prohlížet déle než věci při klasické Kimovce, celé dvě minuty. Kdo jich pozná a zapamatuje si nejvíc? Hráči značky nekreslí, ale sestaví soupis jejich slovních výkladů.

2. Hledání značek

Přiražte v klubovně jeden stůl k zadní stěně a ty na něj rozlož dvě nebo tři úplné sady mapových značek na čtverečcích.

Družina se připraví na opačném konci místnosti ke startu. Je rozdělena do dvojic, trojic nebo čtveřic. Tyto týmy nemusí být stejně početné. Každý tým rozdělí mezi své členy pořadová čísla. Hru otvírají jedničky. Když jim dá rádce pokyn, běží ke stolu, vyhledají tam určenou značku a vrátí se zpátky. Startovním signálem je rádcovo slovo, kterým určí mapovou značku. Poprvé třeba zvolá: „Mlýn!“. Jednička, která se vrátí zpátky se značkou mlýna nejdřív, získává tři body, které jsou symbolicky zastoupeny indiánskými počítacími dřívky. Kdo doběhne se správnou značkou jako druhý, dostane dvě dřívka, třetí jedno.

Jestliže závodník přinese nesprávnou značku, vyjde naprázdno, i kdyby byl nejrychlejší.

Po jedničkách utíkají pro jinou značku zase dvojky, po nich jdou na start případně trojky. Když

se běžci v týmu vystřídají, nastoupí opět jedničky.

Závodivá hra končí ve chvíli, kdy na stole zůstává posledních pět různých druhů značek. Vítězí tým, který vybojuje nejvíc indiánských počítačích dřívek (před hrou dáte všichni své sady dřívek na jednu hromádku).

Pravidla výjimečně dovolují „opisovat“ od soupeřů. Kdo vyvolanou mapovou značku nezná, může se podívat, který čtvereček zvednou jiní. Nebo nahlédnout do značkového klíče ve svém zápisníku.

3. Házení značek

Postav doprostřed stolu kotlík nebo krabici. Všichni rozloží před sebou na desce svou kompletní sadu mapových značek. Kromě toho potřebuje každý indiánská počítačící dřívka (nebo dvacet hracích známek, třeba jen ústřížky papíru). Ty pak ohlašuješ jednu značku za druhou v jistých časových intervalech. Hráči mají vyvolanou značku vyhledat na své sadě a vhodit ji do kotlíku. Mohou přitom kdykoli nahlížet do značkového klíče na mapě či v zápisníku, nebo se dívat, co házejí do kotlíku ostatní. Hlavním účelem téhle hry je učení značek.

Kdo vhodí správnou značku do kotlíku první, dostane jedno

počítací dřívko od toho hráče, který dá do kotlíku svou značku až poslední, nebo kdo sice není poslední, ale splete se a vloží do nádobky nesprávnou značku.

Teprve když je kolo hry uzavřeno, rádce vyvolá další značku.

Všichni měli na začátku stejný počet dřívek. Až hru ukončíš, snadno zjistíte vítěze – bude to ten, kdo má v té chvíli nejvíc indiánských počítačích dřívek.

4. Pátrání v mapě

Rozděl družinu na dva týmy a dej oběma po deseti počítačích dřívkách. Každá strana rozloží před sebou turistickou mapu okolí a pak střídavě oba týmy dávají soupeřům úkol. První družstvo řekne například: „Vypátrejte pomník!“. Jejich protivníci mají ve své mapě (obě jsou stejné) vyhledat místo, kde je zakreslena značka pomníku. Když se jim to podaří nejdéle do minuty, dostanou od soupeřů jedno dřívko. Jestliže do šedesáti sekund značku pomníku v mapě nenajdou, musí sami dát prvnímu družstvu jedno ze svých dřívek.

Potom dá příkaz k pátrání po některé značce druhý tým. Dál se obě strany pravidelně střídají. Hra končí, když nezůstane některému družstvu žádné počítačící dřívko.

Jestliže některá skupina včas

značku nenajde na mapě, může požádat protivníky, aby ukázali místo, kde ji viděli. Tohle pravidlo zabraňuje hráčům dávat nespornitelné příkazy. Na každé mapě totiž nejsou zdaleka všechny značky, jaké obsahuje klíč.

ŠIFROVACÍ KOTOUČE

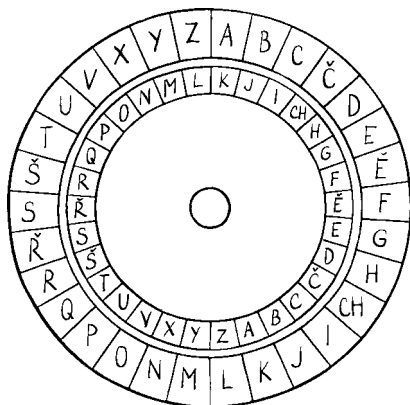
Přines na jejich výrobu tvrdý papír – nejlépe kartón z bílé krabice od bot – úhloměr, kružítko, malé nýtky. Podle obrázku vystříhnete dvě kola, jedno větší, druhé menší, a spojte je nýtkem, který bude tvořit jejich společný střed. Větší kolo je základnou, na níž leží menší kolo. Obě jste předtím rozdělili pomocí úhloměru na 30 dílků a do obvodových okének napsali hůlkovými písmeny zjednodušenou abecedu: A, Á, B, C, Č, D, E, Ě, F, G, H, CH, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, Ř, S, Š, T, U, V, X, Y, Z. Na dolním kotouči je abeceda řazena po směru hodinových ručiček, ale v menším vnitřním kotouči naopak proti jejich směru.

Jestliže někde na konci šifrované zprávy najdeme klíč „P – U“, znamená to: bylo použito šifrovací metody, při které musíme nastavit větší kotouč písmenem P k písmenu U na menším kotouči. Pak začneme zprávu dešifrovat. Každé písmeno vyhle-

dáme ve velkém kruhu a místo něj napíšeme to, které je vedle v menším kruhu. Naprosto nerosrozumitelný text ŘŠKL HŠPL-CXM HXGR VHVZGHNG O UFQ DHVCX P-U dá jasnou větu: SRAZ DRUŽINY DNES ODPOLEDNE V PĚT HODIN (šifrovací klíč P-U).

Kdo zprávu píše, postupuje opačně než příjemce. Nejdřív si zvolí klíč (může užít jakékoliv kombinace dvou písmen), nastaví kotouče tak, aby vybraná písmena na jednom i druhém kotouči těsně sousedila, a začne šifrovat připravený text. Každé písmeno vyhledá v menším kruhu a místo něj napíše to, které je v sousedním okénku velkého kruhu.

Výrobu šifrovacích kotoučů



můžete dokončit až doma, každý by měl mít svoje. Chcete-li mít na nich úplnou abecedu, rozdělte kotouče na 36 dílků po 10°.

V příštích týdnech je využijte k praktickému cvičení. Pošli družině několik různých tajných zpráv a vzkazů.

Máte-li v klubovně jediné nůžky, jeden úhloměr a jedno kružítko, práce jde pomalu. Prozíravý rádce proto nadiktuje družině o týden dřív seznam potřeb, které si má každý příště přinést navíc kromě povinné výzbroje. Kladívko postačí jen jedno.

MŘÍŽKA

Patří k nejrychlejším šifrovacím metodám. Je to smluvený čtverec, ve kterém jsou jistá políčka vyříznuta. Odesílatel i příjemce musí mít stejnou mřížku, jinak je zpráva pro nezkušeného člověka zcela nečitelná.

S			R		
					A
		Z			
	B				
		U		D	
	E		Z		

Psaní textu: Mřížku položíme na čistý papír (označenou stranou nahoru) a do vyříznutých okének

vpisujeme za sebou písmena zprávy, kterou chceme zašifrovat. Když jsou všechna okénka vyplněna, otočíme mřížku o devadesát stupňů vpravo a zapisujeme zprávu dál. Celkem otočíme mřížku třikrát, než vyplníme všechna okénka základní čtvercové sítě. Jestliže chceme poslat delší zprávu, vpisujeme do okének mřížky místo písmen buď slabiky, nebo celá slova.

Výroba mřížky se zdá snadná, ale je to dost obtížný úkol. Jistě ti došlo, že v tabulce musí být vyříznuta jen čtvrtina políček. Nelze však zvolit kterákoli okénka, ale jen ta, která při trojím otočení o devadesát stupňů doprava přikryjí vždy jiná pole na listu položeném pod mřížkou.

Ostatně pokuste se zhotovit svou vlastní družinovou mřížku, uvidíte, že se dost potrápíte, než to dokážete. Jestli vůbec budete mít tolik trpělivosti, abyste práci dovedli k zdárnému konci. Základní tvar musí být čtvercový, o sudém počtu políček v síti (6x6, 8x8, 10x10 atd.).

NEBEZPEČÍ ZIMNÍCH HOR (II)

Při putování na lyžích zvol takovou trasu, kterou technicky zvládnou i nejslabší z družiny. Na kritických místech (prudké sjezdy, zatáčky v lese, strmé

svahy, zledovatělé cesty, přejezdy vodních toků) lyže raději odepněte.

Při sánkařských výpravách sjíždějte jen úseky, kde nejsou překážky a nehrozí vyjetí z trati.

V létě bývá **bloudění** příjemným dobrodružstvím. V zimních měsících a zvláště na horách může vážně ohrozit náš život. Zapamatuj si a nadiktuj družině do zápisníku zlatá pravidla:

1. Nikdy **nepodceňujeme nebezpečí hor.**

2. Na zimní výpravu se vydávejme **nejméně tři.**

3. Než vyrazíme na horskou túru, **oznámíme** (doma rodičům, na chatě správci), **kam máme namířeno** a kdy se asi vrátíme. Jestliže nám špatné počasí znemožní návrat, měli bychom podat hned zprávu, kde jsme uvázli (i v horských chatách je telefon).

4. **Za mlhy, vánice a silného větru nepodnikáme větší cesty.**

5. Jednotlivci ve skupině (družině, oddílu) **mezi sebou udržují stále kontakt.** Musí však mít při sjezdech na lyžích bezpečné odstupy.

6. Kdo z vás je pověřen uzavírat „konvoj“, nesmí za sebou **nikoho nechat pozadu.** Tohle platí zvláště za mlhy a tmy.

7. S sebou máme **rezervní zásobu jídla** a polní láhev s čajem (obalenou silnou vrstvou molitanu

nebo látky, která čaj udrží teplý i po několik hodin). Sníh a led necucáme, žízeň tím stejně nezaženeme. I v čerstvě napadaném sněhu je mnoho nečistoty, přestože se zdá dokonale bílý.

8. Jestliže ztratíme cestu a návrat po vlastních stopách není možný (jsou již zaváté), **nezůstáváme za špatného počasí na holých hřebenech a pláních.** V lese a v údolí tak nefiči.

9. **Nepřeceňujeme svou lyžařskou zdatnost.**

10. V horách vždy **respektujeme pokyny Horské služby. Základní pravidla pro rádce**

1. **Zimní výpravu plánuj důkladně doma nad mapou,** odhadni její obtížnost i čas, který bude vyžadovat. Dej ji schválit vůdci.

2. **Na lyžařské túry** se vydej s družinou **jen za dobrého počasí** a s těmi, kdo ovládají základy lyžařské techniky. Začátečníci se musí nejdříve naučit jezdit, dál do hor se s nimi nepouštěj.

3. Trasa musí být taková, **aby ji zvládli i nejslabší.**

4. **Zpáteční cesta trvá déle** než první půlka výpravy. Hlásí se únava.

5. Družina se musí **držet neustále pohromadě.** Rádce je vpředu, podrádce zástup uzavírá (při jízdě na lyžích).

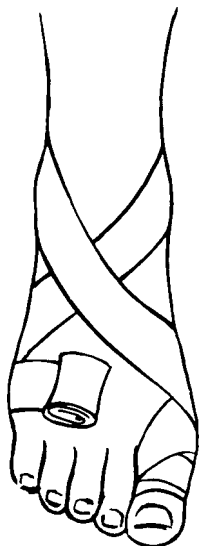
6. **Domů se vracíme vždy včas,** za světla.

PRVNÍ POMOC

Nacvičte správné obvazování poraněných prstů na noze.

Úraz na sněhu

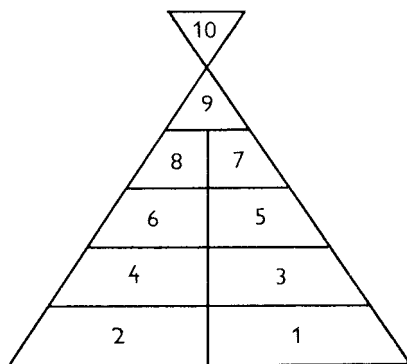
Co uděláme, když se někdo v zimě zraní, ať při pěší túře, nebo na lyžích či saních? Především je třeba poskytnout první pomoc. Zajistit postiženému teplo, zvláště když se nemůže pohybovat. Navléct na něj rezervní šaty nebo mu půjčit něco ze svého oblečení. Jste-li daleko od obydlených stavení, hned rozdělejte oheň, aby se mohl zraněný ohřát. Část družiny u něho zůstane, dvojice nebo trojice rychlých posílů spěchá pro pomoc.



HRY NA LEDNOVÝCH DRUŽINOVKÁCH

1. HÁZENÍ NA TERČ

Jeden z vás převezme roli bankéře, nakreslí na podlaze dva trojúhelníky a rozdělí je na deset oddělení, která očísluje podle obrázku. Ostatní hráči pak házejí z několika kroků na terč vlašské ořechy. Komu se ořech zastaví v některém oddělení, dostane od bankéře tolik ořechů, jaké číslo je tam napsáno. Ořech, který



zůstane stát mimo trojúhelníkový terč, propadá bankéři.

Roli bankéře můžete nahradit společným bankem.

2. NA MOSKYTY

Znáš ten protivný pisklavý zvuk, který se někdy ozve za tmy ve stanu, když táboříš nedaleko

rybníka. Pozorně nasloucháš, a když tenké bzučení utichne, udeříš naslepo dlaní. Komára však zpravidla nezasáhneš.

To je základní námět veselé hry. Jednomu z hráčů zavážeš oči šátkem, dáš mu do ruky noviny stočené do roličky, postavíš ho na židličku nebo na špalek a ostatní na něho začnou dotírat jako velký roj komárů. Blíží se k němu současně ze všech stran s protivným bzukotem, a když mají příležitost, lehce ho píchnou ukazováčkem. Oslepený hráč je stále ve střehu a občas švihne papírovou roličkou v tom směru, kde tuší útočníka. Když ho zasáhne, vyřadí ho ze hry.

Zvol jednu ze dvou možností. Buď zůstane na zvýšené ploše stát stále stejný hráč tak dlouho, dokud nevybije všechny „komáry“, nebo ho vystřídá vždy ten, kdo dostane roličkou zásah.

3. BOJ O ŠÁTKY

Rozdělte se na dva stejně početné týmy, zastrčte si šátky jedním cípem vzadu za pásek kalhot – a hurá do boje. Jestliže se někomu podaří soupeři vytáhnout od pasu šátek, přemohl ho a vyřadil z další hry. Strana, která přijde o všechny bojovníky, prohraje.

Nikdo si nesmí přidržovat šátek rukou. Osobní zápasení je

nepřípustné, smíte se jen pohybovat po klubovně a opatrně manévrovat mezi protivníky.

Až budete hru opakovat, nech nastoupit k souboji jen stejně zdatné dvojice.

Při třetím provedení nastoupí k boji jen polovina družiny, rozdělená na dvě soupeřící části. Každý má dva šátky. Jeden vzadu za pasem, druhým si zaváže oči. Je to souboj poslepu.

4. MINIKUŽELKY

Postavte na jeden konec stolu pět krabiček od zápalek, mezi nimiž ponecháte mezery 15 cm velké. Z opačného konce desky na ně koulejte kuličky nebo cvrnkejte knoflík či větší minci. Pravidelně se střídejte, každý má vždycky jen jeden pokus. Kdo srazí krabičku ze stolu, dostane jedno indiánské počítací dřívko. Kdo jich bude mít po patnácti kolech nejvíce?

UKODĚLNÉ PRÁCE

Z krabiček od zápalek, které jste použili v předcházející hře, se dají zhotovit krásně „**skříňky**“ na drobné poklady. Uvnitř všechny plošky nabarvíte černou tuší a na vnější straně celou krabičku polepíte barevným obrázkem, vystřiženým z časopisu. Může na něm být brouček,

motýl, zvířátko, pták, květina nebo podzimní plody. Postačí, když fotografie nebo kresba pokryje pouze vrchní část, a boky i vnější část dna zůstanou jednobarevné.

Vyzkoušejte, je to překvapivě snadné a výsledný účinek udivující.

Sněžní hadi

Indiáni je dělali ze silnějších větví (asi jako vycházková hůl). Horní část zakulatili, dolní poněkud ztenčili a do kůry vyřezali různé ornamenty. Někdy náznakově opracovali hlavici, aby připomínala hadí hlavu.

S těmito hůlkami pak závodili na zledovatělých plochách cest. Házeli od čáry „sněžné hady“ na zem tak, aby po ní klouzali. Komu se hůlka zastavila nejdál, zvítězil.

Model tábora

Na jedné z družinových vycházek jsme objevili v zahradní čtvrti na chodníku hromady vyřezaných větví a prutů. Přinesli jsme jich do klubovny velkou otýpku a začali z nich stavět modely stanových podsad, hlídkových věží, můstků a bran. Na stole během měsíce vznikl miniaturní skautský tábor.

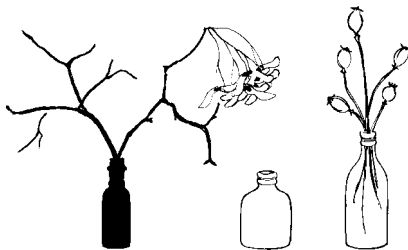
Nemáte i vy chuť pustit se do téhle zajímavé práce?

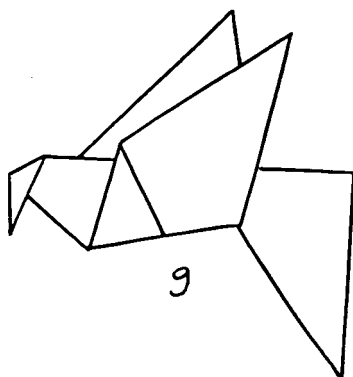
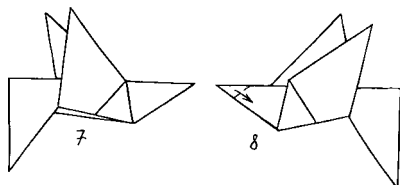
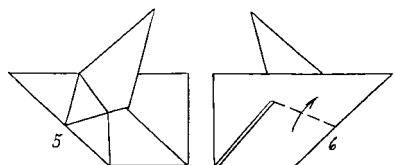
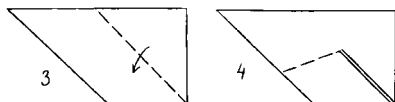
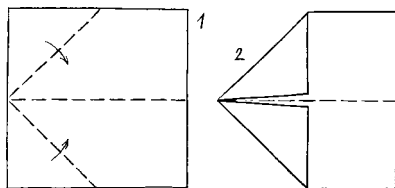
VÝTVARNÉ HRY

Naučte se skládat nový druh **origami (IV)**.

Zkuste to znovu s **kreslením**. Tentokrát se zaměřte na architekturu – středověkou věž z náměstí, kostel s barokní cibulkou, gotickou bránu nebo jenom nejstarší chalupu z obce. Pracujte jen měkkou tužkou, nepodařené čáry n gumujte, ale volně je opravte novou linií. Nechtějte pořídit „fotografický“ portrét budovy, nepoužívejte pravítko, nebojte se uvolnit ruku i fantazii.

Přineste do klubovny malé lahvičky od léků, z průhledného skla i hnědé, slabě průhledné. Čím víc různých tvarů nashromáždíte, tím lépe. Vložte do nich malé větvičky ze stromů a keřů, všelijak rozvětvené a pokřivené. Ponechte na nich javorové nažky, akátové lusky, olšové šištičky nebo drobné modřínové pupeny. Někdy se vám tak podaří vytvořit působivou výtvarnou kombinaci.





TĚLOCVIČNÉ TESTY

1. Psaní levou rukou

Kdo napíše nejuhledněji pátý bod skautského zákona? Levák smí pochopitelně plnit tento úkol jen pravačkou!

2. Zkouška pružnosti

Lehněte si zády na podlahu, kousek za hlavu položte tenisový míček, pak zvedněte obě nohy, vložte je přeneste za hlavu, uchopte míček mezi chodidla a vraťte se s ním do výchozí polohy, aniž byste tenisák upustili. Kdo to dokáže?

3. Důkaz nervosvalové souhry

Vyskočte ze stoje spatného do výšky a za letu se začněte točit kolem své osy. Po dopadu byste měli stát opět tak jako před odrazem. A neztratit rovnováhu!

Při druhém pokusu se snažte rotaci zrychlit a prodloužit. Komu se podaří opsat celý kruh a ještě kousek navíc? Najde se mezi vámi tak mrštný chlapík, který se za letu otočí dvakrát kolem své osy? Kdo bude mít nejlepší výkon?

4. Vezměte **metrovou hůl**, tyčku nebo silný prut a uchopte je na obou koncích. Pak zvolna zvedejte obě paže s tyčí z polohy dole před tělem do předpažení, dále do vzpažení a plynule pokračujte dozadu dolů do zapažení. První polovina cviku končí v okamžiku, kdy se hůl dotkne vašich hýždí.

Pak se vracíte zpátky do připažení. Dokážete to, aniž pustíte hůl jednou či druhou rukou? Udržíte přitom paže stále napjaté?

Komu se podaří podat tento **důkaz pružnosti a ohebnosti**, zkusí to znovu. Tentokrát neuchozí tyč na koncích, ale trochu blíž ke středu. Čím menší odstup je mezi rukama, tím je výkon lepší. Po dokončeném cviku změřte mezeru mezi pravou a levou pěstí. Kdo má ramenní klouby nejpohyblivější, tomu naměříte nejméně centimetrů.

Před každým tělocvičným testem se trochu rozcvičte!

BODOVACÍ ZÁVODY

1. Poznávání mapových značek

Vyber 25 čtverečků s různými značkami a postupně je družině ukazuj. Každý napíše na lístek, co která značka znamená. Nejdřív její pořadové číslo, pak slovní výklad. Nahlížet do klíče nebo k sousedovi je nepřípustné!

Kdo bude mít nakonec nejvíc bodů? Za každou správně určenou značku dáte jeden bod.

2. Matematický test

Kdo nejrychleji vynásobí pětimístné číslo jiným pětimístným číslem? Samozřejmě bez kalkulačky! Chybný výsledek znamená diskvalifikaci.

3. Hory a pohoří

Ve kterém českém, moravském nebo slovenském pohoří jsou tyto hory? Sněžka, Praděd, Praha, Ještěd, Boubín, Kriváň, Chopok, Gerlachovka, Lysá hora, Radhošť, Milešovka, Žákova hora, Kralický Sněžník, Blaník. Přidej k tomu ještě několik hor z vašeho kraje. Kdo se dopustí nejméně chyb?

4. Hledáme slova, kde se jedno písmeno opakuje třikrát. Příklad: kolotoč, ananas. Kdo jich najde za deset minut nejvíc?

VÝPRAVA K PÓLU

Vydej se na ni s družinou koncem některého lednového týdne. Dobře se oblečte, naložte si na záda nebo připevněte k saním nutnou výzbroj, potraviny na celý den, kotlík – a vzhůru na sever!

Nemusíte mířit přímo tam, kam ukazuje kompasová střelka. Cíl výpravy by měl být v místech, která jsou od lidských sídel nejuvzdálenější. **Cestou provádějte zálešácká pozorování a měření.** Na dřevěné liště vyznačte u míru a přibližně každých 500 m zjišťuje hloubku sněhové pokrývky. Čísla zapisujte. Kde naměříte nejvíc? Všimněte si zimní přírody. Které rostliny zůstávají po celý rok zelené? Jehličnaté stromy (kromě modřínu), břečťan, různé druhy mechů. Tu a tam najdete

i jahodníkový nebo ostružinový list, který ještě nespálil mráz.

Zasněžené lesy bývají tiché, ale zdržuje se v nich dost ptáků. Pokračujte v pozorování, které jste započali v minulých měsících. Celý kraj je protkán řetězem stop. Vytáhněte skautský nebo stopařský zápisník, měřte, kreslete a zaznamenávejte. Pokračujte ve **stopařské škole** zahájené v prosinci.

Nakloňte se nad **potoční tůň**. Teplota vody klesla téměř k nule, ale pod ledovou tříští se pohybují rybky a někteří drobnější živočichové. V peřejích za mrazivých dní bývají podivuhodná díla přírody – ledové krápníky, křišťálové krajky, skleněné plastiky fantastických tvarů. Ani se člověku nechce věřit, že je to jen zamrzlá voda.

Až dorazíte k „pólu“, předem určenému tábořišti, postavte tam malou sněhovou mohylu a na jejím vrcholku vztyčte svou družinovou vlajku.

Z vlhkého sněhu se výborně mačkají koule. Využijte je k novým **hrám a soutěžím**.

1. Zapíchněte pět metrů před startovní čarou větev a házejte na ni jeden za druhým koule. Kdo ji zasáhne nejdřív? Kdo bude mít z deseti bodů nejvíc zásahů?

2. Kdo dohodí kouli nejdál? Měřte na neporušenou bílou pláň, kde

bude dobře znatelné, kam koule dopadly.

3. Družina se rozestaví podél okraje lesa. Jeden z vás naloží na saně batoh a projíždí padesátimetrový úsek „na dostřel“ od lesa. Jestliže saně s nákladem nebudou ani jednou zasaženy, „poštovní jezdec“ úspěšně splnil úkol. Vystřídejte se v této roli.

4. Sněhová bitva podle obvyklých pravidel. Kdo je zasažen, odstupuje ze hry. Nesmí se mačkat tvrdé „ledovky“, házíte jen měkkými koulemi. Naše družina užívá při sněhových bojích ochranné sjezdařské brýle, aby nedošlo ke zranění oka, kdyby byl zasažen obličej.

Vybalte dovezené zásoby, **uvařte na polním ohništi čaj** nebo polévku. Teplé jídlo do vás vlije novou sílu. Dokážete vůbec rozdělat oheň na sněhu? Vykouzlíte plameny ze syrového dřeva, které leželo pod závějemi?

Ohníček vás ohřeje. Před odchodem uhasťte žhavé uhlíky a ohniště dokonale zahladte, aby po něm nezůstaly stopy ani po odtání sněhu.

Až se budete vracet kolem příhodného kopce, zajezďte si pořádně na lyžích a na saních. Kdo dojde z vršku nejdál bez odpichování? Kdo skočí nejdál ze sněhového můstku? Kdo bude mít nejlepší čas na slalomové trati?

Z lesů se blíží večerní šero. Je čas k návratu domů. Jak se těšíte na vyhřátý pokoj a na teplou večeři! Litujete snad toho dne, který jste prožili na cestě k pólu? Byla to pěkná skautská výprava, drsná, plná drobných dobrodružství. V družinové kronice přibude nová velká kapitola!

V kinech skončilo odpolední představení. Ulice jsou plné chodců. Podívejte se, jak se všichni choulí do zimníků, zvedají límce, dýchají si na prokřehlé ruce. Proplétáte se mezi nimi, saně vám sviští v patách, lyže nesete přes rameno. Nejste nijak zvlášť nabalení, a přesto vám není chladno. Vždyť je tu úplné závětří a vy jste zvyklí bojovat s vánicí, štiplavým severákem, arktickým mrazem.

Otevíráte domovní dveře a při-

tom si všimnete, že nad městem blikají první zimní hvězdy. Tady jsou ovšem mdlé, zeslabené pouličním osvětlením. Stisknete přátelům z družiny levou ruku. Dobrou noc a na shledanou v klubovně!

ZVLÁŠTNÍ PODNIK V LEDNU

Věnujte mu buď čas jedné družinové schůzky, nebo si dejte sraz na konci týdne, kdy nebude žádný oddílový podnik. Uspořádejte družinový turnaj v některé obecně známé deskové hře. Šachu, dámě, piškvorkách.

Hrajte „každý s každým“. Vítěz partie získává bod. Všichni by měli být stále zaměstnaní, připravte proto dostatek herních kamenů a figurek.

„Než komu řekneš ostré slovo, dobře si to rozmysli, nikdy však si nedej ujít příležitost říci slovo dobré“.

J. H. Lorimer



ÚNOR

ZKLAMÁNÍ

Občas je pocit i ten nejlepší rádce, i ta nejzkušenější rádkyně. Připravili se na družinovku pečlivě, ve svých představách si její průběh malovali nejzářivějšími barvami, a všechno dopadlo jinak. Děvčata se trousila pozdě. Kluci rušili průběh schůzky kočkováním, dělali nemístné vtipy. A místo osmi se vás sešla jenom polovina. Jak se za těchto okolností ubránit trpkému zklamání?

A přece tomu nepříjemnému pocitu, který by mohl mít špatný vliv na tvou další rádcovskou práci, lze se vyhnout. Především tím, že nebudeš očekávat od družiny zpočátku příliš mnoho. Nesmíš zaměřovat svoje přání a své sny za drsnou životní skutečnost. Dobrá skautská družina nevznikne za týden, za měsíc, dokonce i rok je příliš krátká lhůta. Řekněme si hned na začátku upřímně: k naprosté dokonalosti se ti nepodaří dovést svou družinu nikdy! Přání a sen zůstanou vždy krásnější než skutečnost. Můžete se však k dokonalosti přiblížit – někdy víc, jindy méně. Možná že právě v tom věčném hledání ideálu a zápasu o jeho naplnění spočívá hlavní kouzlo života. Kdybyste jednou dosáhli naprosté dokonalosti, nezbyvalo by vám už nic – stáli byste na konci cesty. Ale to se nikdy nestane a cesta zůstane vždy otevřená. Jdi po ní s vědomím, že tě čeká spousta překážek a nezdarů, ale i pěkných okamžiků a malých vítězství. Počítej s tím, že někteří z tvé družiny, zejména nováčci, budou vynechávat, vzájemně se pošťuchovat, užívat silných slov, tvářit se někdy otráveně, říkat, to mě nebaví, to je nuda! Ber to jako přirozený jev. Musíš z obyčejných kluků nebo děvčat teprve vychovat nadšené, ukázněné, oddané, spolehlivé skauty a skautky. Snaž se do nich vlévat stále znovu chuť ke společné činnosti. Hledej takové hry, které u nich zaberou, získáš tak jejich důvěru. Dávej každému co nejvíc příležitostí k samostatné práci pro družinu – ať se všichni podílejí na družinovém programu, mohou se občas blýsknout před ostatními, v něčem zvítězit, vyniknout nad kamarády. Raduj se z každého úspěchu, ne nech se odradit žádným nezdarem. Při neúspěchu se hned ptej: Proč se to stalo? Jakou chybu jsem udělal, udělala? A hned vyvod' patřičné závěry: Příště bude líp!

DRUŽINOVKA NA LEDĚ

Schůzujete v klubovně, i když jsou stromy v parku postříbřené jíním a na kluzištích blýská led? To jste tedy družina líných peciválů! Seberte brusle, vypravte se na nejbližší kluziště. Proč vyseidávat u stolu, když můžete po ledě prohánět puk, uspořádat družinové krasobruslařské přebory nebo rychlobruslařské mistrovství? Rádce a rádkyně, kteří nedovedou opustit vyšlapané stezky a nevytáhnou za celu zimu s družinou paty z klubovny, nejsou moc chytrí. Kdyby dnes vyrazili s družinou na led, byla by to příjemná změna. A příště by všichni šli do klubovny s větší chutí.

Družina z velkého města má celkem malé možnosti – musí se spokojit s veřejným kluzištěm, které bývá obyčejně přeplněné a kde nemůže dělat, co by chtěla. Ale i tam se dají hrát zábavné hry. Třeba **na babu**. Bruslíte s proudem lidí kolem kluziště a přitom jste pořád ve střehu, každou chvíli se může za vašimi zády vynořit baba. Naše družina vybere na začátku lední honičky jednu čepici, která se předává společně s babou. Podle ní pak každý pozná, před kým se má mít na pozor. Možná že jste takovou obyčejnou honičku hráli už stokrát v tělocvičně i na louce –

a přesto tady, v té tlačnici a na bruslích, je to nová zábava, plná napětí.

Nebo taková hra **na detektiva**. Ta se nejlíp uplatní právě na přeplněném kluzišti. Vyberte rychlého bruslaře a svěťte mu roli detektiva. Detektiv zajede na dvě minuty do vyhrazeného kouta a zbytek družiny se zatím tajně dohodne, kdo bude představovat šéfa pašerácké tlupy. Šéf dostane zvláštní označení – nalepí si na dlaň pravé ruky čtvereček, ustřížený z náplasti. A když detektiv vyjede ze svého rohu, začíná velká honička. Šéf pašerácků se před detektivem kryje a řádoví příslušníci jeho bandy mu všemožně pomáhají. Především mu „dělají zed“, snaží se strhnout detektivovu pozornost tím, že se tváří, jako kdyby sami byli pověřeni šéfovskou funkcí, a dávají se na útěk, sotva se k nim detektiv přiblíží; a také skutečného šéfa informují o detektivově pohybu.

Když se detektiv někoho dotkne, musí zatčený ukázat pravou ruku. Jestliže tam není smluvené znamení, je pašerák zase propuštěn na svobodu. Detektiv postupně zatýká jednoho za druhým a v okamžiku, kdy se mu podaří dosáhnout šéfa pašerácké tlupy, hra končí.

Hlavní úlohu tu má čas. Měříme ho od chvíle, kdy detektiv vyjede z rohu kluziště, do zatčení šéfa.

Hru několikrát opakujeme a roli detektiva svěříme vždy někomu jinému. Za nejúspěšnějšího – „krále Scotland Yardu“ – prohlásíme nakonec toho, kdo šéfa dopadl v nejkratší lhůtě.

Na městském kluzišti se dá dělat ještě spousta jiných věcí. Třeba **rychlobruslařské překážkové závody**. Nejezdí se ani nikde jinde na světě, vymyslela je naše družina. Překážky představují všichni, kteří jsou na ledě. Jsou to tedy překážky pohyblivé. Celá družina se shromáždí v jednom rohu, rádce odstartuje prvního jezdce a měří mu na hodinkách, za jak dlouho objede kluziště. Závodník se musí dotknout rukou hrazení ve všech rozích – jinak může jet, kudy chce. Spíš než přímá rychlostní jízda je to bláznivý slalom.

Někdy místo jednotlivců závodí dvojice nebo trojice a občas vyrazí od startu celá družina.

Pořádáme i **štafetové závody**. Soutěží dvě družstva po čtyřech nebo po třech členech, jako štafetu si předávají po každém obětu kole čepici.

Při **stíhací jízdě** je družina rozdělena do dvojic. Každá dvojice stojí před startem v jiném rohu kluziště. Nejdřív objedou první jezdci úvodní kolo, pak je vystřídají druzí, dál přeberou štafetu opět první a tak se stále střídají. Kdo je

předstižen kterýmkoliv soupeřem, vypadne i se svým spolujezdcem ze soutěže. Při všech rychlostních jízdách platí uvedená zásada – dotknout se vždy rukou hrazení ve všech rozích. Zajišťujeme tím, že si nikdo nezkrátí trať.

Zatím jsme jen předpokládali, že nemůžete s družinou bruslit jinde než na veřejném kluzišti. Máte-li to štěstí a blízko vaší klubovny je bezpečně zamrzlý rybník nebo slepé říční rameno, vybudujte tam svůj zimní stadiónek. Až vás led spolehlivě unese, odhraňte sníh, zbijte z kulatiny nebo z tenkých sloupků branky, pokryjte je ze zadu pytlíčkem – a dejte se do **hokejového tréninku**. Hokej je tvrdá, mužná hra, pěstuje v člověku dobré vlastnosti. Skaut s hokejkou není nikdy záludný, hraje sice ostře, ale čistě.

Až se trochu sehraje, vyzvete ostatní družiny z oddílu na turnaj.

Uvidíš, že devadesát minut vyměřených na družinovku utěče rychleji než jindy. Nádherně se utaháte, a přitom vaše svaly trochu zesílí, plíce se nadýchají čerstvého zimního vzduchu.

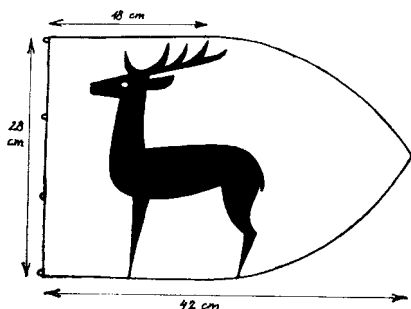
Myslíš snad, že to nebyl skautský podnik? Byl! Vždyť jste ho prožili společně a ve skautském duchu. Při závodech jezdce nikdo nekontroloval, zda se dotkli hrazení ve všech rozích, při hokeji jste hráli čistě, neprali jste se, nepadla jediná nadávka.

ÚNOROVÉ SCHŮZKY V KLUBOVNĚ

DRUŽINOVÉ ZÁLEŽITOSTI

Družinové barvy

Každá skautská družina má mít dvě „svoje“ barvy. Jednu hlavní, druhou doplňkovou. Zvolte si takové, které mají logickou souvislost s vaším jménem, totemovým zvířetem nebo květinou či ptákem a vzájemně se doplňují. Hlavní barva bobrů bude nejspíš tmavohnědá (bobří kožešina má stejný odstín), doplňková světle zelená (bobří porážejí stromy), nebo světle modrá (žijí ve vodě). Kopretiny si patrně zvolí za hlavní barvu bílou, doplňková bude žlutá nebo zelená. Barvy, na kterých se vaše družina dohodne, zapíšte do svých skautských zápisníků i do kroniky. A používejte je při činnosti. Například pište zprávu na papíru v hlavní družinové barvě.



I na stránkách kroniky by se měly často obě vaše barvy objevovat.

Družinová vlajka

Její rozměry a základní tvar ukazuje kresba. Vnitřní obsah si musíte navrhnout sami. Zpravidla je to stylizovaný obrázek družinového zvířete nebo rostliny. Není-li mezi vámi dobrý kreslíř, poproste o návrh někoho jiného, třeba dospělého člověka. Řadu návrhů najdete v knize Jana Čáky Junácká symbolika, stojí za to si ji prohlédnout. Symbol družiny bývá v hlavní družinové barvě, pozadí v barvě doplňkové. Tvar symbolu lze zvýraznit černým obrysem nebo drobným doplňkem (například u ptáků a zvířat okem). Vlajka je oboustranná, na rubu i líci stejná. Hlava družinového zvířete nebo ptáka směřuje vždy k žerdi.

Dohodněte se, kdy a jak si družinovou vlajku zhotovíte. Vypracujte společně na schůzce nebo každý sám doma aspoň jeden návrh.

Při výrobě mohou pomáhat maminky, starší sestry, babičky, ale když si vlajku ušijete sami, bude mít pro vás větší cenu.

Hotovou vlajku noste na všechny výpravy. Vezmete ji samozřejmě i na tábor. Upevněte ji na rovnou žerď, dlouhou asi půl druhého metru – třeba na lískovou hůl.

SKAUTSKÉ IDEÁLY

Šestý bod zákona:

Skaut je ochráncem přírody a cenných výtvorů lidských. Skautka je ochránkyní přírody a cenných výtvorů lidských.

Co pro nás tento příkaz znamená? Připomeň na družinovce tyto staré skautské zásady:

Živé tvory zbytečně nezabíjíme, zvlášť když nám nijak neškodí. Týká se to i drobných živočichů, broučků, motýlů, mravenců a jiných druhů hmyzu. Víme, že mají v přírodě svoje nezastupitelné místo. To se vztahuje i třeba na hady, k nimž člověk cítí instinktivní odpor. Když potkáme zmiji, nezačneme na ni útočit kamením a klacky, ale moudře se jí vyhneme. I ona se vyhne nám, jestliže nás včas zpozoruje.

Ze stromů nelámeme větve, nejsou-li suché, nesloupáváme kůru, nesekáme na jejich kořenech.

V přírodě netrháme květiny, v lesích se pohybujeme tiše, abychom nezneklidňovali její obyvatele.

Ochrana pro nás není jen pasivní záležitostí. Pomáháme přírodě podle svých sil a možností. Například při sázení lesních stromků, čištění pasek, cest a vodních toků. Na ptáky pamatujeme tím, že jim v zimě sypeme do krmítek semínka.

A jak rozumět druhé části šestého bodu zákona? „... a cenných výtvorů lidských“?

Skaut se nikdy nesníží k vandalskému poškozování soch, kapliček, božích muk, k vyrývání monogramů a nápisů do hradních zdí a skalních stěn. Váží si cizího majetku, protože si uvědomuje, že každá věc je výsledkem lidské práce.

I o těchto námětech byste si měli při některé únorové družinovce povídat. Snaž se vždycky od abstraktní myšlenky přijít ke konkrétním příkladům. V únoru už často rozkvétají jívky a nevědomí lidé rvou celé náruče kočiček. Připravují tím včely o první vydatnou jarní pas-tvu. Když jste nedávno podnikli výpravu do hradní zříceniny, viděli jste tam stěny zohyzené stovkami nápisů, především jmény návštěvníků. Potůček za městem má koryto plné odpadků, jsou v něm plechovky, staré pneumatiky, odporné igelity. Údolíčko, kterým protéká, by mohlo být kouskem čisté divočiny; což abyste později na jaře podnikli společnou „vyčišťovací operaci“? A jak to bylo o vánocích? V které rodině stromeček koupili, a v které ho tajně uřízli v lese?

Na trhu se dostanou stromky z probírky, které by musely být stejně odstraněny. Ale zlodějíčci si vyberou v lese právě ty nejkrásnější kousky určené k dalšímu pěstování. Náš kraj je tak o jednu borovičku nebo o jeden smrček chudší. A protože jsou takových nepotivců tisíce, znamená to pro přírodu citelné poškození.

Sepište všechny příklady správného chování v přírodě i příklady, kdy lidé jednají proti duchu šestého bodu skautského zákona.

SKAUTSKÉ VLASTNOSTI

Nejdřív připomeň ty o kterých jste už mluvili na družinovkách v minulých měsících, od začátku skautského roku: dochvilnost, ukázněnost, odvahu, obětavost, pořádnost. Zákon se o nich výslovně nezmiňuje, a přece jsou tak důležité, že je v oddíle soustavně pěstujete. Každý by je měl mít zapsány ve svém skautském zápisníku na zvláštním listu. Dnes k nim připojíte další: **spolehlivost**.

Na skauta má být vždy spolehnutí. Když řekne, že něco udělá, musí svoje slovo splnit bez ohledu na to, kolik práce, času nebo peněz ho to stojí. Když něco slíbí, musí slibu dostát. Jestliže vám vůdce uloží nějaký úkol, očekává, že jej stoprocentně a včas splníte. Pokud nám nepředvídaná okolnost zabrání, abychom úkol splnili, musíme se okamžitě omluvit a uvést důvod. Neuděláme-li to, je to projev naší nespolehlivosti.

Spolehlivý musí být ovšem i rádce. Tato vlastnost se u něho projevuje tím, že má vždycky připravený program na schůzky i výpravy a nikdy nechybí. Jenom nemoc může být oprávněným důvodem, proč nepřišel. Ale i pak musí rádce zařídit, aby se to předem dověděl podrádce a mohl připravit i řídit družinový podnik.

Opakuj svými slovy tyto myšlenky o spolehlivosti. Pokuste se na ně navázat krátkým rozhovorem na téma spolehlivost. Jak se projevuje v každodenním životě, jak se proti ní prohřešujeme? Nespolehlivému člověku jiní lidé nedůvěřují, nesvěří mu žádný závažnější úkol a nemají ani chuť s ním spolupracovat.

Dolož drobnými zkušenostmi z družinového života, kdo, kdy a jak se projevil buď jako spolehlivý, nebo naopak jako nespolehlivý. Nespolehlivý je ten, kdo nevyřídí nebo poplete vzkaz, kdo zapomene, že měl něco udělat, kdo nepřijde na dohodnutý sraz nebo se bezdůvodně opozdí.

Každý z družiny, i nováček, by měl říct aspoň jeden další příklad. V průběhu února budete mít čtyři družinové schůzky. Vrať se na každé k jedné vlastnosti, o kterých už byla řeč, a zhodnoť, jak se u koho projevují. Kdo je dochvilný, ukázněný, obětavý, pořádný a kdo by se měl v těchto směrech ještě zlepšit.



SKAUTSKÁ PRAXE

Opakování

Opakujte občas to, co jste se naučili a čím jste se zabývali v minulých měsících. Věnujte aspoň někdy pozornost mapě a značkám turistické mapy. Hrajte s nimi staré i nové hry, přípra-

vuj bodovací závody. Často nahlížejte do mapy svého kraje a ukazujte si v ní, kam všude podnikáte výpravy, pátrejte po mimořádně zajímavých místech. Je to krásná, vzrušující hra fantazie.

Aspoň na jedné z únorových družinovek přezkoušej, zda

všichni dovedou ty uzly, které se na podzim naučili. Příprav kontrolní závod ve vázání šesti nováčkovských uzlů.

Semaforová signalizace je spíš hra než práce, nezapomínejte na krátké tréninky.

Napiš některou z probraných šifrovacích metod zprávu o tom, že tábor se blíží, bude už dříve než za 150 dní. Zmiň se o tom, že je to skutečné robinzonské dobrodružství a čekají na vás velké hry, průzkumné výpravy, táborové ohně. Pošli tento text všem domů, ať ho každý vyluští samostatně do příští družinovyky.

MAPKY PRO OZ

Zkratka OZ znamená orientační závody. Přines do klubovny aspoň jednu ze zvláštních podrobných mapek, jaké se užívají při OZ. Provádějte nad ní praktické cvičení. Určujte azimuty, odhadujte i měřte vzdálenosti. Starší skauti by už měli znát zpaměti speciální značky těchto mapek, nováčci mohou nahlížet do klíče. Studujte podrobně terén, tady objevíte zalesněné rokle, paloučky skryté v lesích, obory, skalky a další detaily, které z turistické mapy nevyčtete.

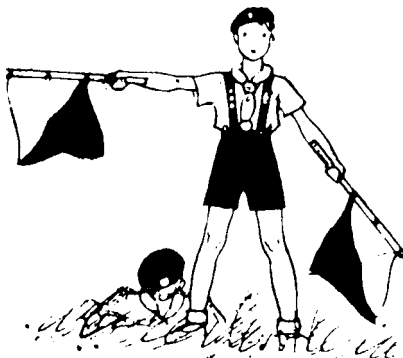
Pokud žádnou mapu pro OZ nevlastníš, vypůjč si ji od vůdce nebo od někoho, kdo se OZ pra-

videlně účastní. Dostatečnou zásobu mívají v tělovýchovném oddělení místního Domu dětí a mládeže.

MORSEOVKA

Až do vánoc jste nacvičovali semafor. Teď je už čas, abyste se pravidelně zabývali i druhým způsobem signalizace. Nováčkům nadiktuj do skautských zápisníků morseovku – abecedu, číslice, základní dorozumívací znaky i rozdělovací znaménka: A .-/ B -.../ C -.-/ D -./ E ./ F ..-/ G -./ H .../ CH - - - / I .. / J .- - - / K -./ L -.-/ M - - / N -./ O - - - / P .- . / Q - - - / R -./ S .../ T - / U .. / V ...- / W .- - / X -.- / Y -.- - / Z -.- / 1 .- - - - / 2 ..- - - / 3 ...- - / 4- / 5 / 6 -.... / 7 - -... / 8 - - - . / 9 - - - - . / 0 - - - - - / začátek vysílání .-.-. volání druhé stanice -.-.-.-. (atp., dokud se druhá stanice neozve) omyl (po tomto signálu opakujeme buď poslední slovo, nebo celou část, ve které jsme se dopustili chyby) čekejte .-... nerozumím -./-./-./ (řada písmen N na znamení, že vysílač má opakovat poslední část textu) rozumím ...-/ tečka .-.-.- / čárka - -.-.- / otazník ..-.- / pomlčka -....-/ rovná se -...-/ dvojtečka - - -.../ uvozovky .-.-.- / středník -.-.-./

Do prázdnin by měli všichni nováčci znát nazpaměť písmena a číslice, zvládnout vysílání a přijímání zpráv signalizovaných velmi volným tempem. Probírejte morseovku postupně, na každé družinovce přidejte několik nových písmen. Starší skauti, u kterých předpokládám, že morseovku už znají, by měli ty mladší zaučovat a cvičit, ale přitom se navíc zdokonalit natolik, aby byli schopni signalizovat dvojnásobnou rychlostí než nováčci.



Vyhnete se základnímu omylu – neučte se takzvaná pomocná slova, která mají počtem i délkou slabik odpovídat tečkám a čárkám, z nichž se morseovkový znak písmene skládá. (B -... blý-ska-vi-ce, D -.. dá-la-va atd.) Pomocná slova možná usnadní rychlejší zapamatování znaků, ale jen při vysílání, pro příjem zpráv jsou téměř bezcenná. Vždycky moc

zpomalují vysílání. Proto jsou radiotelegrafisté zásadně proti všem pomocným slovům a tvrdí, že ten, kdo se je jednou naučí, nedosáhne nikdy potřebné rychlosti.

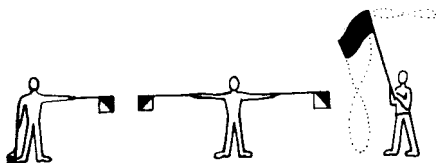
Na první schůzce, kdy se začnete morseovkou zabývat, proberte písmena A, S, O, T, B. A důkladně je procvičte, vysílání i příjem. Tvořte z nich krátká slova: sob, osa, bas, basa, bota, bosa, bos, táta apod. Na další družinovce k nim přidejte F, G, E, Z. A znovu signalizujte slova z těchto i dříve naučených písmen. Třetí schůzka: U, K, R, P. Čtvrtá: J, M, N, C. Pátá: L, V, I, X. Šestá: Y, H, D, W, Q. Sedmá: číslice 1 – 5. Osmá: číslice 6 – 0. Z dorozumívacích znaků proberte nejdřív volání druhé stanice, pak začátek vysílání, rozumím, omyl, nerozumím, čekejte.

Na rozdíl od semaforu, který se dá signalizovat jen opticky, Morseovu abecedu vysíláme i zvukem. Potřebujeme k tomu buď bzučák, nebo telegrafní klíč (oboje na baterie) či písťalku s jasným hlasem a rovným tónem. Především musíme zřetelně rozlišovat čárky a tečky, výrazně oddělovat od sebe jednotlivá písmena i slova. Příjemací stanice vysílaný text zachycuje dvojnásobem: buď zaznamenává na papír čárky a tečky

a písmena odděluje svislou čarou, nebo vysílané znaky luští přímo a zapisuje už písmena latinou. První metoda je vhodná leda pro nováčky, starší skauti by měli důsledně užívat tu druhou.

Jestliže tvoří přijímací stanici aspoň dvoučlenný tým, jeden zapisuje čárky a tečky (kdyby došlo k chybnému záznamu písmen, můžeme text překontrolovat a opravit), druhý pak zapisuje přímo písmena. Někdy jeden signály chytá a diktuje druhému, zapisovateli.

V přírodě se snažíme omezit hluk na nejmenší míru, proto dáváme při hrách a závodech přednost signalizaci optické. Dvěma praporky (podobně jako při semaforu) nebo velkým praporem (šátkem upevněným na delší tyč). Praporové signály jsou viditelné



na mnohem větší vzdálenost.

Upažení oběma rukama znamená čárku, upažení jednou rukou tečku. Obě paže se vždy vrací do připazení. Mezi písmeny jsou kratší pauzy, mezi slovy o něco delší.

Vysílání velkým praporem: Při čárce opíše prapor velikou os-

mičku po levém (nebo po pravém) boku signalisty, při tečce malou ležatou osmičku nad hlavou. Každé písmeno se vysílá souvisle, tečky i čárky bezprostředně navazujeme. Mezi písmeny je malá přestávka, při níž se prapor vrací do základní polohy. Na konci slova velký prapor opíše kruh. Konec vysílání – tři velké kruhy.

Podobně při signalizaci dvěma malými praporky. Na konci slova opiší oba jeden kruh (jdou přitom z připazení současně přes upažení do vzpažení, a když se vrací zase do připazení, obě ruce se zkrříží před tělem). Na konci vysílání uděláme tři kruhy.

Za večerního šera vyzkoušejte signalizaci světlem. Potřebujete k tomu zvlášť upravenou baterku (s knoflíčkem, který umožňuje okamžitě přerušit i obnovit proud proud k žárovčice). Světelné signály jsou zvlášť působivé v přírodním prostředí.

TAJNÉ INKOUSTY

Někdy obsahuje dopis dvě zprávy. Jedna je zcela bezvýznamná a kryje zprávu druhou, tajnou, důležitou. Ta první je ovšem viditelná, druhá neviditelná. Alespoň do té chvíle než ji „vyvoláme“, tak jako fotograf v laboratoři vyvolává pozitivní obrázky na čistém papíru.

Uč se pracovat samostatně a sežeň si někde recept na výrobu tajného inkoustu. Vyzkoušej i jednoduché prostředky, o kterých bývají zmínky v příručkách. Je pravda, že zpráva napsaná tenkým štětečkem v citrónové šťávě či v mléce je sice po zaschnutí tekutiny neviditelná, ale když ji příjemce nahřeje nad ohněm, písma se stanou čitelnými? Pokud se ti nepodaří vypátrat žádný spolehlivější recept, pověř tímto úkolem svou družinu. Možná že nějaký čipera bude úspěšnější a něco objeví.

JÍZDNÍ ŘÁDY

Načte se v nich spolehlivě číst. Vyhledávat vlakové i autobusové spoje. Základní značky, které říkají, kdy vlak či autobus jede nebo nejede, si nakreslete a napište do skautského zápisníku.

Jestliže se sám zatím v jízdních řádek nevyznáš, rychle tuto svou mezeru ve vědomostech zaplň. Obrat' se na tatínka, maminku nebo kteréhokoli dospělého člověka, který umí s jízdním řádem zacházet. Možná že v blízkém okolí bydlí nádražák nebo řidič autobusu, ti by měli všechna tajemství značek znát.

Vyhledávání spoju je užitečná a příjemná zábava. Vyzkoušejte to na některé družinovce.

PRVNÍ POMOC

Proboření na ledě

Jak by se družina zachovala v této situaci? Jdete kolem zamrzlého rybníka a náhle vidíte, že se na tenkém ledě právě někdo probořil. Co uděláte pro jeho záchranu?

Jako obvykle vyslechni názory celé družiny, a pak nadiktuj do skautského zápisníku co nejjednodušší základní pravidla.

Nejdřív preventivní opatření, aby taková nebezpečná nehoda nikdy nepostihla nás:

1. **Nevstupovat na tenký led.**

2. Před bruslením nebo přechodem zamrzlé vodní plochy důkladně **zkoušet sílu a únosnost ledu**. Praskání pod naší vahou je varovným znamením.

Při záchranné akci:

1. Jestliže se někdo na ledě probořil, pomůžeme mu nejlépe tím, že mu **hodíme konec lana, silného provazu, podáme konec dlouhé tyče, větve, prkna a žebříku**. Kde tyhle věci vzít? Lano se dá nahradit svázanými šaty, větrovkou, košilí, tepláky. Po vhodných dlouhých předmětech se poohlédneme v nejbližším okolí, nejlépe ve staveních.

2. Není-li nic z uvedených věcí po ruce, opatrně se odvážíme na led a podáme tonoucímu ruku. Po ledě nekráčíme vzpřímeně, **su-**

neme se po něm vleže. Když rozložíme svou tělesnou váhu na větší plochu, spíš nás udrží.

Více záchránců vytvoří řetěz. Všichni se položí břichem na led a každý drží za kotníky roztažených nohou toho, kdo je před ním.

3. Jestliže se sami proboříme, měli bychom při pádu do vody **roz-táhnout zeširoka paže**, abychom se zachytili okraje ledu. I když pod námi povolí, přece jen neklesneme tak hluboko pod hladinu. Pak se pokusíme vysoukat na led. Jestliže se dál láme, zachytáváme se znovu a znovu okraje směrem ke břehu a prudce se při tom odrážíme nohama, abychom neklesli pod vodu.

4. Po skončení záchranné akce musí postižený okamžitě do tepla. Vyhledáme útočiště v nejbližším stavení. Na opuštěném místě mu půjčíme část svých suchých šatů. Mnoho nerozumných kluků se sice zachránilo z rybníka, do kterého se probořili, ale pak se báli jít domů a schovávali se někde v kůlně. Obyčejně to těžce odstonali.

Na závěr výzva k opatrnosti: Při bruslení pozor na místa, kde silný proud zeslabuje led. Pozor na otvory, vysekané do ledu rybáři!

Šátkové obvazy

Skautský šátek není planou ozdobou kroje, ale praktickým



doplňkem. Když pochodujeme za letního vedra, otíráme si zpočené čelo. Při hrách nám slouží k zavazování očí. A když nás postihne nehoda, je po ruce jako první obvaz.

Naučte se na únorových družinovkách obvazovat šátkem oko, koleno, dlaň, chodidlo, hlavu. Ukaž, jak vypadá závěs poraněné paže.

HRY NA ÚNOROVÝCH DRUŽINOVKÁCH

1. HOSTINA

Uprostřed stolu je talíř s velkým koláčem. Každý hráč má před sebou vidličku. Postupně si dokola předávají kostku. Komu padne jednička až pětka, zůstane klidně sedět. Kdo však hodí šestku, zahájí horečnou činnost. Vezme si rukavice, uváže kolem krku šálu, nasadí si čepici a brýle proti slunci, oblékne bundu nebo větrovku. Všechny tyto součásti oděvu leží na židli. Když hráč má konečně předepsané věci na sobě, smí si vzít vidličkou z talíře dílek nakrájeného koláče. Jestliže však někdo z jeho soupeřů mezitím také hodil šestku, přechází tím právo na díleček koláče na tohoto úspěšného hráče, a on sám nesmí kousek sladké kořisti vložit

ani do úst, i kdyby ho měl už napíchnutý na vidličce. Musí dílek vrátit zpátky. Komu se mezitím podařilo hodit šestku, co nejrychleji přebírá od předcházejícího „šestkaře“ všechny výše jmenované věci: rukavice, šálu, čepici atd. Ostatní si mezitím rychle předávají kostku a každý se snaží zabránit tomu, aby z koláče ubyl kousek. A to se dá zařídit jen tak, že někdo další hodí šestku. Právo na koláč tak přechází vždy na toho, kdo měl úspěšný hod, ale šestka sama o sobě nikomu nezajistí, že skutečně může sníst kousek koláče.

Je ti už jasné, jak hra probíhá? V čem tkví její kouzlo? Kostka má sice podle počtu pravděpodobnosti padnout každým šestým hodem šestkou navrch, ale skutečnost se počtem pravděpodobnosti v krátké sérii vrhů neřídí. Někdy nepadne šestka třeba celou minutu, jindy jdou tři za sebou v rychlém sledu. Čím rychleji si kostku předáváte, tím víc stoupá nervozita a kostka se občas zakutálí někam pod stůl.

2. SEDMIČKY

Dvě kubické hrací kostky putují od hráče ke hráči kolem stolu. Každý s nimi zatřepe v hrsti a hodí je na stolní desku. Komu padne součet sedmi ok, dá do banku počítací dřívko. Komu

padne druhá sedmička, může si z banku naopak jedno dřívko zase vzít.

Tak to pokračuje dokola pět, deset nebo patnáct minut, dokud vás hra baví. Kdo má nakonec nejvíc dřívek, vítězí. Místo počítacích dřívek můžete užít balené bonbóny. Na začátku jich každý má pět a hra končí, když někdo o všechny přijde.

3. TAJNÝ VELITEL

Určený hráč – „detektiv“ vyjde za dveře a ostatní se dohodnou, kdo bude tajný velitel. Pak pozvou detektiva zpátky. A začnou provádět společně jisté pohyby. Nejdřív například všichni klepou pravým ukazováčkem na pravé koleno, pak se drbou ve vlasech, později si třeba mnou ruce, zívají na celé kolo, cvičí pažemi, píšou prstem do vzduchu – podle toho, jakou má tajný velitel fantazii. Každý z těchto pohybů vykonávají tak dlouho, pokud tajný velitel nedá pokyn ke změně tím, že začne dělat něco jiného.

Velitelovi spoluhráči musí být opatrní, aby upřeným pohledem velitele neprozradili.

Detektiv má tajného velitele co nejdříve odhalit. Když si myslí, že velitele už zná, nahlas řekne jméno. Jestliže uhodl, vymění si s velitelem místo i úlohu. Jestliže však označí nesprávného hráče,

půjde znovu za dveře a roli velitele převezme někdo jiný.

4. KOLIK JICH PŘEŠLO?

Uklidte židle, stoly a lavice do rohů, vyberte jednoho hráče, zavažte mu oči a postavte ho doprostřed klubovny. Zbytek družiny se shromáždí na konci místnosti. Rádce řekne: „Pozor – teď!“ Od tohoto okamžiku nesmí nikdo ani špitnout. Hráč se zavazanýma očima natahuje uši, aby poznal, kolik osob kolem něho přešlo na druhou stranu klubovny. Družina užívá různou taktiku – jednou se opatrně plíží po špičkách jen jeden hráč, jindy přejde současně vícečlenná skupina, někdy rázně vykračuje napříč místností dvojice a v jejím stínu se tiše plíží třetí.

Rádce po minutě řekne: Dost!

A hadač okamžitě oznámí, kolik osob podle jeho úsudku pře-



Šlo na druhý konec klubovny. Jestliže uhadne přesný počet, je vystřídán. Když řekne špatný odhad, ponechává si svou roli i v příštím kole hry.

VÝTVARNÉ HRY

Opakujte čtyři různé hry origami, které jste se naučili od října do ledna. Připojte k nim pátou skládačku z papíru, čepici.

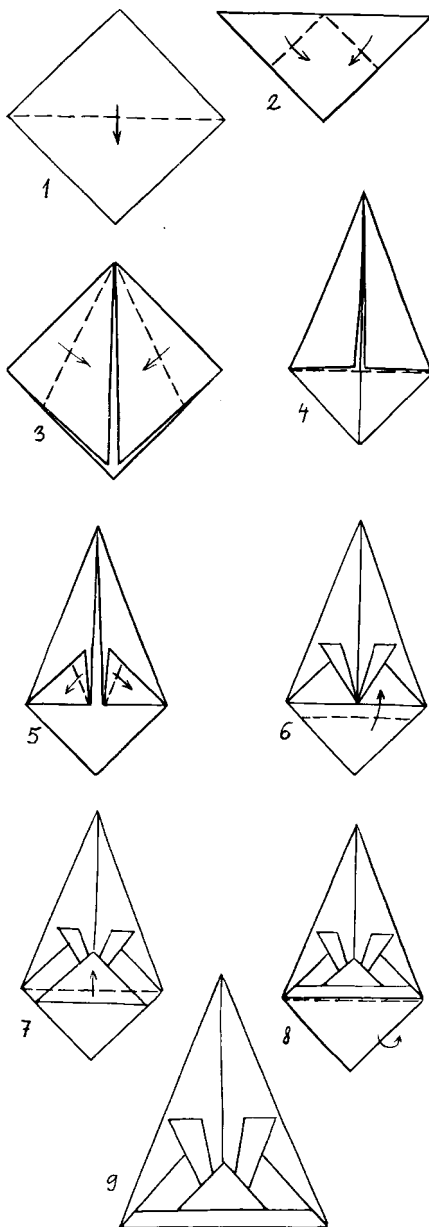
UKODĚLNÉ PRÁCE

Chřestítko

Je to primitivní hudební nástroj pro vaši „družinovou kapelu“. Na hranolek nebo silnější kus větve dlouhý asi 30 cm přitlučete dvě nebo tři dvojice kulatých plíšků, jaké se užívají při zednických pracích především k upevňování heraklitu na zeď. Plíškům ponechte možnost volného pohybu na hřebíku. Když s hůlkou rytmicky tlučeme do vzduchu, plíšky na sebe narážejí a vydávají cinkavé zvuky.

Klapátka

Další prostý nástroj pro kapelu. Dvě dřívka, která vydávají klapavé zvuky, když tlučeme jedním o druhé. Vyzkoušejte, jestli zní všechny druhy dřeva stejně, nebo mají různou barvu tónů. A zda je lhostejné, jsou-li obě stejně silná.



TĚLOCVIČNÉ TESTY

1. Zkouška obratnosti

Dokážete si zašněrovat botu jen jednou rukou? Kdo rychleji? Zvládnete nakonec i kličku, když druhá ruka nesmí pomáhat?

2. Zkouška síly

Kolikrát se dokážete přitáhnout z volného visu na hrazdě (nebo na klepacím bidle, na vodorovné větvi) tak, abyste měli výš bradu, než jsou vaše prsty? Cviky opakujte za sebou, bez odpočinku.

3. Zkouška rychlosti

Vezmi pravítko dlouhé 50 cm a uchop ho jednou rukou na tom konci, kde začínají centimetry. Drž ho svisle. Palec a ukazovák mají být přesně pod desátým centimetrem. Pak rychle otevři dlaň. Pravítko hned začne padat k zemi. A ty ho máš okamžitě chytit. Podívej se, o kolik centimetrů se přiblížilo k podlaze. Poznáš to podle toho, v jaké výšce se ti podařilo padající pravítko chytit. Čím blíž k dolnímu konci, tím je tvůj výkon hodnotnější.

K tomuto testu nastupujete jeden po druhém a své výsledky vzájemně porovnáváte.

4. Zkouška jemných prstů

Ustřihni každému nit dlouhou přesně jeden metr. A pak soutěžte, kdo ji protáhne uchem jehly nejrychleji.

BODOVACÍ ZÁVODY

1. Hledání v jízdním řádu

Urči, odkud a kam se má družina dostat, stanov i den a hodinu, kdy se může vydat na cestu. Závodníci mají vyhledat co nejrychlejší spojení vlakem či autobusem v příslušném jízdním řádu.

Na start nastupujete jeden za druhý, ostatní se mezitím zabývají jinou činností. Pokud můžeš přinést dva nebo tři stejné jízdni řády, průběh závodu se tím značně urychlí.

2. Ornitologická nebo zoologická Kimovka

Připrav seznam čtyřadvaceti ptáků nebo čtyřadvaceti zvířat. Přečti jej družině opakovaně a zvolna třikrát za sebou.

Kdo si zapamatuje nejvíc jmenovaných druhů?

3. Slovenština

Co znamenají tahle slovenská slova? Písání – ľudia – nedajte sa – ceruzka – štvorec – bol – konár – prechádzka – okienko – rovnaký – dvadciat' – dlhší – sused – pasca – raz – blcha – všetci – miesto – ťava (česky znamenají psaní – lidé – nedejte se – tužka – čtverec – byl – větev – procházka – okénko – stejný – dvacet – delší – soused – past – jednou – blecha – všichni – místo – velbloud).

Kdo správně přeloží nejvíc slov?
4. Morseovka

Dej hráčům deset minut na to, aby napsali morseovkovými znaky dosud probranými co nejvíce slov. Soutěží se ve dvou kategoriích – nováčci a starší skauti.

ÚNOROVÁ VÝPRAVA

Leží venku sníh? Podnikněte cestu „do kraje Eskymáků“!

Za příznivých podmínek (vlhký sníh) postavte na vhodném místě jedno nebo dvě **iglú**.

Zahrajte si **eskymáckou honičku** v hustém bludišti pěšinek vyšlapaných ve sněhu. Nikdo při ní nesmí opustit cestičku.

Pak vyzkoušejte svou mušku při **lovu tuleňů**. Tuleň představují větší i menší sněhové koule, z jakých se stavívají sněhuláci. Házejte na ně „harpunami“ – rovnými pruty, seříznutými do špičky. Každý zásah malého cíle znamená dva body, velkého jeden bod. **Rozdělejte oheň, uvařte** v jednom kotlíku polévku z pytlíku, v druhém čaj.

Uspořádejte **neobvyklou soutěž** – kdo postaví za pět minut ze sněhu nejvyšší **věžičku**? Na šířce nezáleží, rozhodující je, jak vysoko nad zemí se tyčí její vrcholek, třeba tenčí než prst.

Pro zahřátí pak odstartujete

netradiční **sáňkařský závod**. Jednočlenná nebo dvoučlenná posádka sjede od startu po stráni k metě na úpatí, seskočí ze saní a vytáhne je zpátky ke startu – teprve tam je cíl.

Pokračujte ve **sbírání stopařských poznatků**. Až sníh sejde, nebudete mít už tak příznivé podmínky k této zálesácké „vědě“.

Je sněhu tolik, že můžete jet na lyžích? Hlavním programem bude **zimní olympiádička**. Závodíte v běhu na okruhu dlouhém 300 – 500 m, v hodu lyžařskou holí na dálku i na cíl, ve výstupu do velmi strmého svahu, v jízdě ze stráně na jedné lyži (kdo ujeďe největší vzdálenost od startovací čáry, než se dotkne sněhu druhou zvednutou lyží). Naše družina zařazuje do těchto neobvyklých závodů i disciplínu zvanou „motovidlo“ – kdo se nejrychleji otočí pětkrát kolem své osy, pocho-pitelně s lyžemi na nohou. Dále i běh na stometrovém rovném úseku bez holí a přejezd stejně dlouhé tratě jen odpichem tyčí (nohy nesmějí aktivně pomáhat). I když máme všichni běžky, pořádáme v rámci olympiádičky také závody ve sjezdu a obřím slalomu.

Celý program má být rozdělen do několika hodin. Mezi jednotlivými disciplínami pokračujeme v **okružní jízdě krajem**.

Jsou dnes louky a pole holé, bez sněhu? Cítíte ve vzduchu vůni předjaří? Vydejte se s družinou na **orientační pochod**. Vyhledejte na mapě pět až deset význačných bodů, které jsou vzdálené jeden od druhého 1 až 3 km. A pak putujte od jednoho ke druhému nejkratším směrem, přímo terénem, s mapou a busolou v ruce. Je to výborná příprava na orientační závody, praktické procvičování teoretických vědomostí. Objevíte přitom zajímavá místa, kam byste se po cestách nikdy nedostali.

Na pochodu se občas zastavte, hrajte **drobné pohybové hry**, uvařte si čaj i oběd, pozorujte přírodu, pátrejte po prvních **známkách blížícího se jara** (už v zahrádkách na okraji města možná uvidíte rozkvetlé sněženky, bledule, šafrány a dál v kraji kočičky). Procvičujte **odhadování vzdálenosti**, občas určujte bez busoly **světové strany** (máte v batůžku kompasové dřívko!). Prohlédněte si aspoň jednu **historickou památku** – třeba starý, vesnický kostelík, sochu na mostě přes říčku, zámeček.

„Jen ta práce je plodná, která je radostná. Jen ta práce je radostná, která je dobrovolná.“

T. G. Masaryk



BŘEZEN

O DŮVĚŘE

Vůdce a vůdkyně, kteří ti svěřili vedení družiny, mají v tebe důvěru. Nesmíš je zklamat. Nesmíš zklamat ani své kamarády. Třeba tím, že nepřipravíš dost pečlivě program schůzky či výpravy, že vynecháš družinovku. Takové selhání si prostě nemůžeš dovolit, jinak začneš ztrácet důvěru ostatních. Rádce a rádkyně mohou vyžadovat od jiných plnění povinností, jen když sami plní povinnosti, které na sebe dobrovolně vzali.

DRUŽINOVKY V BŘEZNU

Nezapomínej na to, co jste si kdysi říkali o dochvilnosti. Nesmíš proto chodit pozdě! Rádce, jehož slova se rozcházejí s činy, je moc špatný rádce. Mladší kamarádi se na tebe dívají jako na svůj vzor. Snaž se být ve všem lepší, dokonalejší než tvoje družina. Pak budeš mít na své rádcovské postavení plné právo a povedeš družinu po dobré cestě.

Zahajuj i předjarní schůzky jako obvykle trochu slavnostně, v naprostém tichu, úvodní formulkou a pokřikem.

DRUŽINOVÉ VĚCI

Svolávací štafeta

Jak to zařídíš, když chceš co nejrychleji svolat družinu? Můžeš všechny členy oběhnout, objet na kole, zavolat je telefo-

nem. Rychleji však zpráva putuje, když ji jeden druhému odevzdáváte jako štafetu. Dohodněte se, v jakém pořadí si budete v družině předávat naléhavé zprávy. Výchozím článkem svolávací štafety je rádce. Zprávu odevzdá tomu, kdo bydlí nejbliž. Máte-li doma telefon a telefon je i v bytě příjemce, využijte této možnosti – pak ovšem vzdálenost nehraje roli.

Sestavte svolávací štafetu tak, aby naléhavé poselství putovalo od jednoho ke druhému nejkratším směrem a všichni se s ním seznámili co nejdřív. Někdy půjde třeba o vteřiny – například při poplachu, mezidružinových závodech apod. Proto využijte všech telefonních linek. Štafetu můžete rozdělit i na dvě samostatné větve, rádce pak musí zprávu předat těm, kteří jsou na jejich začátku.

Konečnou sestavu svolávací štafety si napište do skautského zápisníku na šestou stranu. Rádce navíc i do rádcovského zápisníku.

Každý musí vědět, jak se nejrychleji dostane k tomu, komu má zprávu odevzdat, i ke všem dalším článkům štafety. Platí tu pravidlo: Když nezastihneš doma nejbližší-

ho člena štafety nebo mu zprávu nemůžeš zatelefonovat, předáš poselství dalšímu na „telegrafní lince“. Tato povinnost platí, dokud zprávu někomu nepředáš nebo nedojdeš na konec štafety.

Upozorni družinu, že v blízké budoucnosti prakticky vyzkoušíte, jak toto zařízení funguje.

SKAUTSKÉ IDEÁLY

Sedmý bod zákona

Skaut je poslušný rodičů, představených a vůdců. Skautka je poslušná rodičů, představených a vůdkyň.

Tahle věta zní trochu starobyle. Však je znění našeho zákona z počátku dvacátého století! A přesto i dnes má platnost.

Nikdo po nás nechce slepou poslušnost. Kdyby se ukázalo, že po nás žádá někdo z nadřízených něco nesprávného, nečestného, měli bychom plné právo jeho příkaz odmítnout. Zákon nás jen vybízí, abychom naslouchali starším, zkušenějším, dali na jejich rady a věřili jejich úsudku.

Kde na společném díle pracuje několik lidí, musí být jeden z nich pověřen vedením. Jinak by se toho asi mnoho neudělalo. Na různých místech mívají vedoucí a představení jinou pravomoc. Ostatní je poslouchají někde dobrovolně, jinde pod hrozbou trestu. Členství ve skautském oddíle je nepovinné, kdo se nechce podřídit svému vůdci, může prostě z oddílu vystoupit. Ale tím se připraví o mnoho krásných zážitků! Jiné je to třeba na palubě námořní lodě nebo letadla. Kapitánovy rozkazy musí poslechnout všichni, ať se jim to líbí nebo nelíbí. Je to ostatně v jejich zájmu, na rychlém splnění rozkazu závisí i jejich bezpečnost.

Poslušnost bývá považována za ctnost, dobrou lidskou vlastnost. Jejím protípolem je neposlušnost, vzpurnost. Neochota podřídit se druhému, přiložit ruku ke společné práci. S takovým člověkem se těžko vychází, nevydrží v žádné partě, družině, oddílu, mívá potíže i v zaměstnání.

Položte si s družinou několik otázek. Každý si na ně odpoví sám, před vlastním svědomím, potichu a poctivě. Nadiktuj je družině

do skautského zápisníku, aby tam připomínaly, jak má jednat správný skaut, správná skautka.

1. Jak plním sedmý bod zákona ve vztahu k rodičům? Jestliže se dovedu podřídit jejich přáním, plním jejich příkazy ochotně, bez odmlouvání, chovám se jako správný skaut.

2. Jak je to u mě se sedmým bodem zákona ve škole? Jestliže s učiteli jedním slušně, dám na jejich dobré rady, plním poctivě jejich příkazy, chovám se jako správný skaut a dělám skautům čest.

3. Jak dodržuju sedmý bod zákona v oddíle? Jsem ochoten splnit vůdcovo přání i bez rozkazu? Umím se chopit nepříjemného úkolu, který mi byl přidělen? Nebo ho dokonce vykonám s chutí a s úsměvem? Pustím se do něj hned? Splním ho poctivě, i když mě nikdo nekontroluje? Pak se chovám jako správný skaut.

SKAUTSKÉ VLASTNOSTI

Ještě o jedné vlastnosti si povídejte na březnové družinovce. O poctivosti. Zákon se o ní výslovně nezmiňuje, je v něm skryta. Zato desatero biblických Božích přikázání ji vyžaduje jasně a kategoricky: Nepokradeš!

Kolik lidí si dnes bez jakýchkoli zábran přivlastňuje cizí věci, krade v samoobsluhách, jezdí načerno, šidí v obchodech zákaznicky! Navenek se většinou tváří jako poctiví, čestní občané, a přitom jsou schopni strčit pod kabát a bez placení odnést z krámu láhev alkoholu. Nebo pytlík bonbónů, jednu žvýkačku. Nebo přihodit zákazníkovi shnilý pomeranč, navážit mu méně šunky, než zaplatí. Krádež zůstává krádeží, ať člověk připraví někoho o drobnost za korunu nebo o přístroj za tisíce. Malý zloděj je také zloděj.

Kdo lže, ten krade, říká staré moudré přísloví. Můžeme to i obrátit: Kdo krade, ten lže. Kdo by důvěřoval zlodějovi?

Poctivost a její protipól nepoctivost se projevují i v našich hrách, zvláště velkých terénních. O tom už byla už několikrát řeč.

Za krádež musíme považovat i trhání ovoce ze stromu, který nám nepatří. Jisté formy krádeže se dopouštíme, když najdeme nějakou cennou věc a ponecháme si ji, neohlásíme její nález.

Až si budete povídat o poctivosti a nepoctivosti, měl by se každý sám sebe zeptat: Neukradl jsem nikdy nic? Uvědomuju si, že každá krádež je neslučitelná se skautskou ctí a špiní můj čistý štít?

HISTORIE, ODDÍLU DRUŽINY

Poznamenejte si na zvláštní stránku skautského zápisníku základní údaje a data: Kdy vznikl váš oddíl, které družiny v něm od začátku pracovaly, kdo byl jeho prvním vůdcem, kde jste měli první klubovnu, kdy a kde se konal první tábor.

Některé oddíly mají za sebou desítky let činnosti – ty nejstarší vznikly dokonce dřív než naše republika, před první světovou válkou, v letech 1912 až 1914. Za tu dobu se v nich vystřídaly stovky členů a mnoho vůdců, jejich tábory se často počítají na desítky, i klubovny se měnily. Trojí zákaz skautingu neznamenal vždycky likvidaci, oddíl přežil i nejtěžší doby v jiné organizaci, skrytý v Klubu nebo Svazu turistů, Sokole, tělovýchovné jednotě, u Ochránců přírody.

Každý člen družiny by měl mít o minulosti aspoň nejzákladnější vědomosti. Nejdůležitější údaje získáš u vůdce, ve starých kronikách a časopisech.

Pokuste se společně vypátrat některé dřívější členy, o kterých jste se dozvěděli z vyprávění nebo ze starých záznamů. Příležitostně je navštivte, pozvete je na některou družinovou schůzku do klubovny.

SKAUTSKÁ PRAXE

Turistické značky

Celá naše republika je protkána hustou sítí zvláštních cest, na kterých nás vedou turistické značky. Procházejí nejkrásnějšími a nejzajímavějšími místy. Značky jsou čtvercové, 100x100 mm, a skládají se ze tří podélných pásů. Horní a dolní pásy jsou vždy bílé, barva prostředního pásu je na různých trasách odlišná. Červeně bývají značeny dálkové trasy a trasy vedoucí po horských hřebenech. Modře významné cesty krajové. Zeleně významné cesty okresní. Žlutě spojky a odbočky, místní okruhy.

V turistických mapách jsou takto značené cesty zakresleny silnou nepřerušovanou čarou v příslušné barvě.

Kromě turistických značek směrových nacházíme občas i značku významovou. Také ta má vždy bílý okraj a prozrazuje například odbočku ke studánce nebo odbočku ke hradu apod.



ODBOČKA
KE
STUDÁNCE



ODBOČKA
K JINÉMU
OBJEKTU



ODBOČKA
KE
ZŘEČENINĚ



PŘERUŠENÍ
ZNAČEK



ODBOČKA
NA VRCHOL
-VYHLÍDKU



ZAČÁTEK -
KONEC
ZNAČEK

Smysl barev na turistických značkách i tvar a výklad významových značek si zaznamenejte do zápisníku. A hned nahlédněte do mapy vašeho kraje, abyste zjistili, kudy vedou turistické trasy, jak jsou značeny a na která zajímavá místa mohou družinu zavést.

Na jarních výpravách těchto cest využijte. Uvidíte, že sledovat značku není vždy jednoduché, je to vlastně malé stopařské cvičení.

TĚLOVĚDA

Zatím to asi pořád odkládáš, ale jednou se už musíš pustit i do tělovědy. V podmínkách prvního stupně junácké zdatnosti je i bod, který po nás požaduje jisté znalosti o lidském těle.

Možná že ti to připadá jako školská záležitost. Ale nemusí to být nuda, jen se na to podívat trochu jinak, než to dělají učebnice.

Na jarní louce se báječně hraje s míčem. Člověk lítá po trávníku půl hodiny a sotva zazní píšťalka rozhodčího naposledy, skulíme se za branku a zhluboka vdechujeme ostrý jarní vzduch. Pořádně nás z boje o míč rozbolely nohy!

Co se to vlastně děje s našima nohama, že začnou po delším běhání na hřišti tak pekelně bolet? A jak to, že se vlastně člo-

věk vůbec může pohybovat? Květiny, keře a stromy kolem jsou také živé organismy, a přece zůstávají věčně na stejném místě. Růst, rašení, rozkvétání jsou vlastně také pohyby, ale velmi pomalé. Člověk se může rozběhnout, skočit přes keřík, vyšplhat na kmen. Zvykli jsme si na to, bereme to jako samozřejmost. Nikdy o tom nepřemýšlíme. Naše tělo je jakýsi tajemný stroj, který lehce uvádíme do pohybu a opět zastavujeme. Na chvíli se proměňme ve strojníky a prohlédněme si jeho mechanismus.

Rozkazy k pohybu vydává **centrální nervová soustava** – mozek a mícha. Odtud jsou vysílány po nervových vláknech, která bychom snad mohli přirovnat k telefonním drátům, do **svalů**. Jakmile svaly dostanou příkaz, stáhnou se a pohnou kostmi. Tak například sáhneme po míči, vstaneme z trávníku, přeskočíme keřík, rozběhneme se po louce.

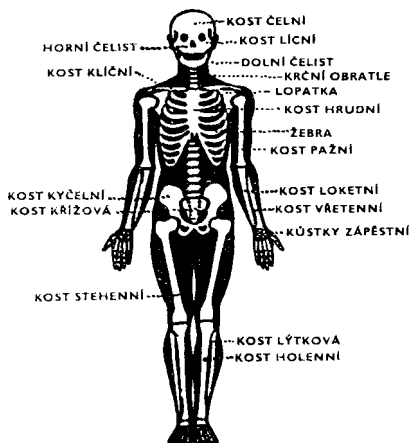
Napohled je to jednoduchá věc. Skutečnost je však mnohem složitější, než ukazuje tento nejhrubší popis. V lidském těle je totiž přes **dvě stě kostí, několik set svalů** a mnoho miliard nervových vláken. Na různých pohybech se podílejí vždy jiné části tohoto rozsáhlého aparátu. I zdánlivě prosté úkony – jako například chůze nebo běh – jsou

sestavěny z mnoha různých pohybů. Nervová centrála postupně zapíná a vypíná desítky svalů. Nesmí se zmýlit v pořadí, musí být přesná na desetinku vteřiny. A oč složitější je třeba taková jízda na lyžích! Když tohle víme, ani se nedivíme, proč se tak dlouhou dobu učíme křišťánku nebo salto.

Příroda je skvělý konstruktér. Kostí jsou lehké, a přitom neobyčejně pevné. Působí v lidském těle jako opěrné pilíře, to je jejich hlavní úkol. Některé kosti kromě toho chrání naše zvlášť citlivé orgány. Například lebka je schránkou pro mozek, obratle zabezpečují míchu.

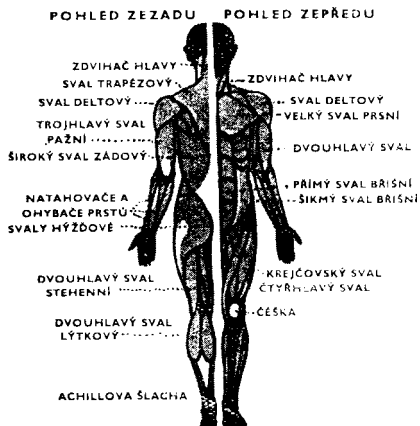
Kosti jsou navzájem spojeny buď pevně, nebo pohyblivým kloubem a vytvářejí vyšší celek – kosterní soustavu. Nesmíme si je představovat jako mrtvou hmotu. V živém těle je každá kost pokryta tenkou blánou – okosticí, do které proudí mnoha cévami krev. Okostice zabezpečuje výživu a tvorbu kostní tkáně.

To, čemu říkáme „maso“, je vlastně svalová hmota. Na modelu lidského těla vidíme, že tato hmota je rozčleněna v ohraničené útvary – svaly, které jsou připojeny pevnými šlachami na kostru. Všechny svaly mají podobnou stavbu. Jejich základní jednotkou jsou tenoučná svalová vlákna.



Tato vlákna mají podivuhodnou schopnost – mohou se smrštit a opět napnout. A tady je klíč k tajemství pohybu. Sval ovšem není perpetuum mobile, stroj pracující sám od sebe. Potřebuje ke své činnosti pohonnou látku. Získává je z potravy. Mezi svalovými vlákny se větví množství cév, které přinášejí živné látky a kyslík, a odvádějí ze svalu odpadové zplodiny.

Když svaly začnou pracovat na plné obrátky, například při běhání po louce, vyčerpávají rychle svou zásobu pohybové energie a kromě toho se v nich hromadí zplodiny látkové přeměny, které krev nestačí odčerpávat. Důsledkem těchto jevů jsou pocity, kterým říkáme únava. Výkonnost klesá a po určité době musíme pohyb vůbec přerušit. Když po hře odpočíváme,



svaly nabírají novou energii a zbavují se nepotřebných látek. Únava postupně mizí a za jistou dobu můžeme zase nastoupit na hřiště svěží.

Přečti si tuto stať několikrát a pak podle záchytných bodů, které si zapíšeš do rádcovského zápisníku, reprodukuj družině na schůzce její obsah. Obrázek kostry a svalů nech rozmnožit na kopírce, aby si ho mohl každý vložit do skautského zápisníku. S názvy jednotlivých kostí a svalů si zahrajte Kimovku.

PRVNÍ POMOC

Nacvičte takzvaný želvový obvaz kolena a loktu. Poraněný kloub obtáčejte postupně, jak ukazují čísla na obrázku. Začínáte stejně jako při obvazu kruhovém (umíte ho ještě?);

nezapomeňte přitom ohnout ruce, aby lépe držel. Dost pevně obinadlo utahujte.

POZOR, NEBEZPEČÍ!

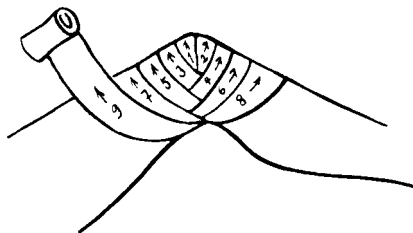
Šiškové bitvy

Prohlaste je za nezákonné! Hrozí při nich vždy vážné nebezpečí úrazu. Přímý zásah oka může skončit tragicky! Bojové hry mají jedině dovolené střelivo – papírové nebo hadrové koule.

PLYN, PLYN!

Toto téma uved' zprávičkou z denního tisku: „V úterý 27. října přišla ráno vedoucí M. K. v Olomouci do prodejny zeleniny, v níž pracovala. Učila plyn. Jakmile rozsvítila elektrické světlo, došlo k výbuchu. M. K. utrpěla popáleniny III. stupně a byla převezena do nemocnice v kritickém stavu.“

Pak se zeptej družiny: Jaké osudné chyby se paní M. K. dopustila? Správná odpověď: Neměla rozsvěcet, když ucítila plyn.



Stačila malá jiskra od vypínače a nahromaděný plyn explodoval.

Přejdi k podrobnějšímu výkladu na téma „nebezpečný plyn“. Plyn je dnes ve většině domácností. Každoročně způsobí smrt desítek lidí. Může člověka zabít nejen svou výbušností, ale někdy i jedovatostí (svítíplyn vyráběný z uhlí).

Zná tvoje družina tohle dvoji nebezpečí? Slyšel nebo četl někdo o lidech, které plyn připravil o život?

Do skautského zápisníku patří tyto zásady:

1. Při zapalování plynového spotřebiče se vždy musíme očima **presvědčit, že plyn chytil** a z hořáku šlehají plameny.

2. **Neodcházet od sporáku do jiné místnosti**, svařujeme-li mléko nebo jinou tekutinu, která může překypět a uhasit plameny.

3. Jestliže je plynový sporák zapálený, **neleháme si**. Mnoho lidí už tak zahynulo, postavili na hořák mléko, únavou usnuli, hrnek přetekl, uhasil plameny, plyn dále unikal a spáč na to doplatil životem.

4. Plynový sporák **není určený k topení**, ale k vaření. Dlouhodobě zapnuté hořáky mohou spotřebovat v místnosti kyslík a ohrozit život lidí, kteří tu přebývají.

5. **Večer před ulehnutím přezkontrolovat**, zda je správně uza-

vřen přívod plynu ke všem hořákům.

6. Nahromaděný plyn v místnosti je **prudce výbušný**. Když čichem zjistíme, že v bytě nebo ve sklepě uniká plyn (dá se to poznat podle charakteristického pachu), okamžitě o tom uvědomíme dospělé, otevřeme všechna okna i dveře a přitom se snažíme plyn vdechovat co nejméně (zatajíme dech). Dále zjistíme, zda není v zaměřené místnosti někdo v bezvědomí. Kde ucítíme plyn, tam nejen nesmíme vstoupit s otevřeným ohněm (svíčka, lampa, hořící cigareta), ale ani stisknout vypínač. Jak ukazuje úvodní příběh ze života, jediná jiskřička stačí k tomu, aby plyn vybuchl.

7. Jestliže nemůžeme zavřít přívod unikajícího plynu, voláme telefonem **plynárenskou pohotovost**. Zjistěte, jaké číslo má u vás. Zapište si je do seznamu nejdůležitějších telefonů!

MORSEOVKA

Po celý březen pokračujeme v nácviku signalizace zvukem, praporky i světlem.

HRY V KLUBOVNĚ

1. PŘIHRÁVANÁ

Družina se rozdělí na dvě stejně početné skupiny. Jedna si



sedne k severní stěně, druhá k jižní stěně. Kdo si vytáhne při losování lístek s černým kolečkem, zůstane uprostřed klubovny mezi oběma týmy a dělá chytače. Hráči Severu a Jihu si vzájemně přihrávají tenisový míček. Jednou ho pošlou napříč klubovnou vysokým obloučkem, podruhé ho kutálejí po zemi, potřetí tenisák proletí chytačovi těsně před nosem. A chytač se po něm stále znovu vrhá. Když letící míček konečně chytí, vymění si úlohu s tím, kdo se tenisáku naposledy dotkl.

Chytač obvykle dělá co může, aby se své role zbavil, a družina se ho tam snaží udržet co nejdéle. Proto si tým na jedné straně podává míček za zády, klame

chytače předstíranými pohyby, aby ztratil stopu – až tenisák ve vhodném okamžiku vyletí z nečekaného místa.

Chytač se volně pohybuje po místnosti, ale nesmí brát míček tomu, kdo jej pevně drží v ruce.

2. BOJ U STOLU

Rozděl stolní desku po délce na poloviny křídovou čarou. Dva stejně početné týmy se postaví proti sobě na různé strany stolu a vzájemně strkají ruce přes hraniční linii na území, které patří soupeřům. Čáru může překročit každý jediným dovoleným způsobem – vysunout po desce buď jen prsty, nebo prsty i celý hřbet ruky. Dlaň je tedy stále na stole. Při návratu na vlastní polovinu stolu už tohle pravidlo dodržovat nemusí, mohou dlaň zvednout nad desku a stáhnout ruku zpátky vzduchem.

Komu se podaří plesknout některého protivníka přes ruku ve chvíli, kdy má třeba jen poslední články prstů na cizím území, získává pro svou stranu jeden bod. Jestliže však místo do soupeřovy ruky pleskne naprázdno do stolu, dostane bod druhý tým. Kdo při tomto útoku na cizí ruku překročí hraniční linii, nedostane nic, i kdyby ve třelce zasáhl.

Hráči hlásí získané body rozhodčímu a ten je zapisuje na papír svislými čárkami.

Vítězí tým, který má po pěti minutách na svém kontě víc čárek.

3. NA SEDAVOU BABU

Hrajeme jen mimochodem při jiné činnosti. Kdo má babu, snaží se ji ve vhodném okamžiku předat komukoli jinému prostým dotykem. Může ji však dát jen tomu, kdo je právě na nohou, sedící je před babou v bezpečí.

Kouzlo téhle hry tkví v tom, že se všichni něčím v klubovně pořád zabývají a na něčem pracují. Při práci se brzy otupí pozornost, zapomenete, že vlastně hrajete na sedavou babu, vstanete od stolu, abyste si došli pro náradí, a než si uvědomíte nebezpečí, už dostanete babu. Jedinou obranou je – okamžitě si sednout. Kamkoli, třeba na zem.

4. HRA NA SLEPOU BÁBU

Tuto hru asi všichni znají, už mnohokrát ji hráli. Přesto nikdy

neztrácí své kouzlo a napínavost. Hráč se zavázanýma očima se potupné role chytače zbaví tím, že se někoho dotkne. Ostatní na něho stále dorážejí z různých stran a hned zase bleskově odskakují. Je přítom napětí i plno smíchu. Koho se slepá bába dotkne, ten přebere její roli.

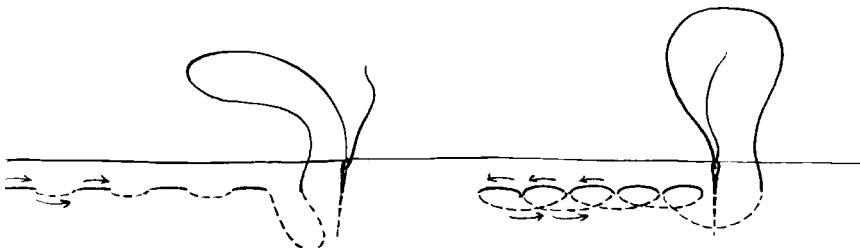
RUKODĚLNÉ PRÁCE

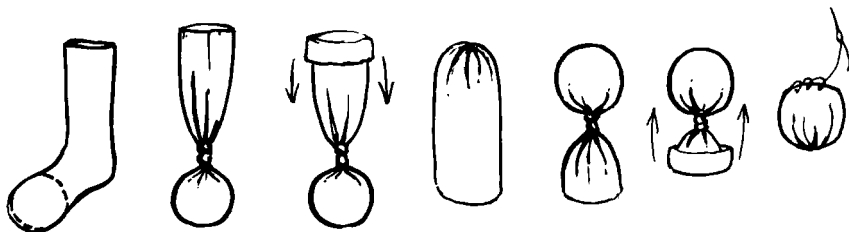
Šití

Skauti a robinzoni si přišívají knoflíky sami. Dovedou spravit natržené kalhoty, přišít záplatu. Dokonce si troufnou na výrobu signalizačních praporků a hadrových koulí, které se tak skvěle uplatní při terénních hrách.

Pokud to ještě neumíš, nech si od maminky nebo babičky ukázat, jak se dělá pod knoflíkem, který přišíváš, „krček“. S krčkem lépe drží, lépe se zapíná.

Nauč se přední steh. A také zadní steh, kterým opravdu spolehlivě spraviš natrženou nohavici.





Nepospíchejte, dbejte na rovnoměrnost a stejnou délku stehů.

Práce s jehlou je užitečné cvičení prstů, teď se ukáže, jak je kdo šikovný! Něco nového zvládnete a přitom se i zasmějete svým nezdařeným pokusům.

Vyptej se maminky, jakou „techniku“ používá, když chce jen provizorně stáhnout natrženou látku. A když podkládá větší díru záplatou. Předej pak své švadlenské znalosti družině.

Hadrové koule

Na podzim jste vyráběli střelivo ke hrám z novin. Lepší, trvanlivější jsou koule ze starých ponožek nebo látkových odštířků. Nacpi do špičky punčochy nepotřebné kousky látky nebo pevnou kuličku ze zmačkaných novin. Potom punčochu nad tímto jádrem zakruť a přetáhni přes jádro horní část punčochy. Znovu ji zakruť a jádro přetáhni volným koncem, teď opačným směrem. Vznikne tak měkká, ale pevná koule. Několika stehy sešiješ otevřený konec a první koule,

hadrový míček na báječné hry, je hotová. Tenhle pracovní postup jsme se naučili od egyptských kluků.

Nejsou-li k dispozici staré ponožky, šijeme koule z pestrobarevných kousků látky. Nejdřív spíchne malý čtvercový pytlík, obrátíme ho naruby, vycpeme a otvor zašijeme.

Koule mají mít asi velikost tenisáku. Na družinovce si ukažte pracovní postup, v šití pokračujte až doma. Každý by si měl zhotovit pět hadrových koulí. Křiklavé barvy mají přednost – zalétlé koule se v terénu lépe hledají.

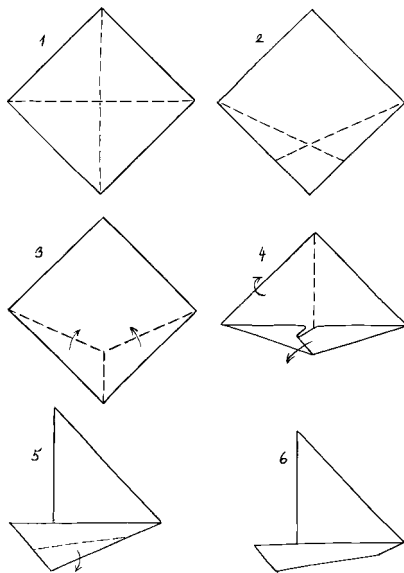
VÝTVARNÉ HRY

Vyrábějte **masky** z papíru i z přírodního materiálu. Opatři si jako vzor obrázky masek primitivních kmenů – černošských, eskymáckých, tichomořských, indiánských, najdeš je například ve druhém dílu Skautské praxe, která vyšla v řadě příruček nazvané Skautské prameny. Tyto masky by vám měly sloužit jako

vzor. Nebojte se některé tvary okopírovat. Ale uvolněte také svou vlastní fantazii.



Šesté origami zvládne i ten, kdo si zoufá nad svou uměleckou neschopností. Jen přesně dodržet pracovní postup! Opakujte stejnou techniku s papíry různě zbarvenými, odlišné velikosti. Výsledný dojem bude vždy trochu jiný.



TĚLOCVIČNÉ TESTY

1. Důkaz mrštnosti

Klekněte si na podlahu a pokuste se z této polohy odrazit vzhůru, podsunout bleskurychle obě chodidla pod tělo a dopadnout do dřepu, vyššího nebo nižšího. Dokážete to?

Ruce jsou stále ve vzduchu, o ně se opřít nesmíte!

2. Důkaz síly

Lehněte si na podlahu, opřete se lokty o zem, pak zvedněte obě nohy těsně nad zem a začněte s nimi současně psát malá čísla do vzduchu. Nejdřív jedničku, pak dvojku, po dvojce trojku.

Pokračujte tak dlouho, dokud udržíte chodidla nad podlahou.

Kdo napíše nejvíc čísel? Připomínám, že obě nohy musí být stále napjaté a spojené, číslice píší špičky chodidel, která se nesmí dotknout země ani zvednout příliš vysoko nad podlahu.

3. Důkaz rovnováhy

Přejděte ze stoje do dřepu na levé noze, pravou nohu natáhněte dopředu a pak ji zvedněte nad zem – nesmí se dotýkat podlahy ani patou. Jak dlouho se kdo udrží v téhle pozici? Váš pokus končí v okamžiku, kdy se dotknete země nebo stěny jinou částí těla než chodidlem stejné nohy.

4. Zkouška dechu

Nadýchněte se z plných plic a pak začněte zvolna vydechnout. Měřte, jak dlouho vydržíte se zásobou kyslíku v plicích. Pro snadnější kontrolu musíte vydávat souvislý zvuk: húúúú... Pokus končí v okamžiku, kdy zmlknete a znovu se nadýchnete.

Měřte čas vždy dvěma soutěžícím najednou.

BODOVACÍ ZÁVODY

1. Magický čtverec

Načrtněte čtvercovou síť o devíti políčkách – 3x3. Pak

do ní rozmístíte devět základních čísel (od jedničky do devítky) – do každého políčka jedno. Musí však ve všech směrech, vodorovně, svisle i na obou úhlopříčkách, vždy tvořit stejný součet. Kdo to dokáže dřív?

Abyste nemuseli kreslit pořád nové sítě nebo čísla mazat, nastříhejte devět čtverečků o něco menších, než jsou políčka v síti, na každý napište jiné číslo a pak je podle potřeby volně přesouvejte z místa na místo.

2. **Poschovávej** před schůzkou v klubovně kompletní sadu **padesáti mapových značek** na čtvercových kartičkách. Umisťuj je tak, aby je hledači objevili, aniž musí cokoli otvírat nebo odsunovat. Zastrkávej je do mezer mezi podlahovými deskami, pod nohy stolů a skříní, za rámečky vývěsních desek, využij třeba více místností, které patří ke klubovně. Nebo lístečky poschovávej na dvorku či v blízkém parčíku. Každý by měl ze svého úkrytu vyčnívat alespoň růžkem.

Hned jak se družina sejde, vysvětlí pravidla hry. Kdo najde a zvedne značku, kterou nezná, získá jeden bod. Kdo správně řekne její slovní výklad, získá dva body. Konečným vítězem se stane hledač s nejvyšším bodovým součtem.

3. Hledání slov

Dej na to všem pět minut. Kdo v této lhůtě napíše nejvíc českých slov začínajících i končících stejným písmenem?

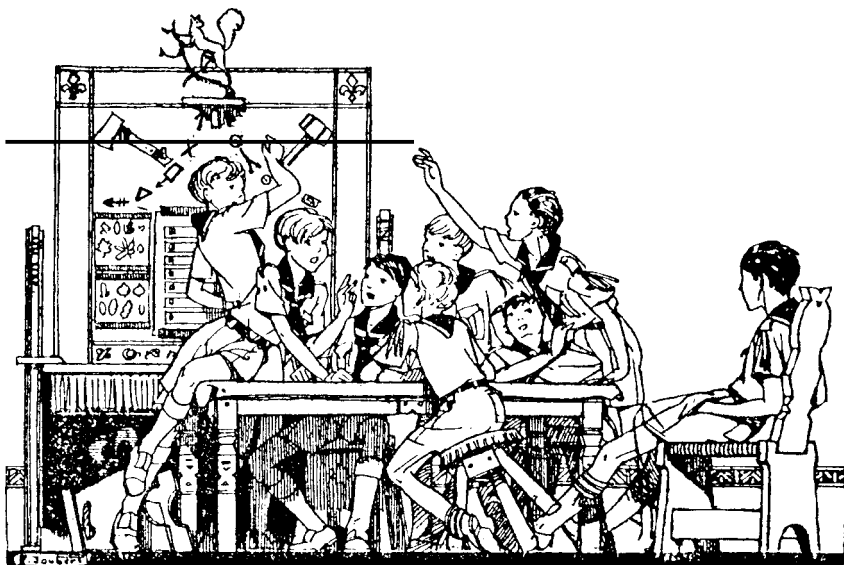
4. Chytání morseovky

Vysílej volným tempem jednotlivá slova složená z dosud probraných znaků Morseovy abecedy. Každý vždy hned rozluštné slovo napíše na lístek. A ty je okamžitě po odsignalizování a zapsání řekneš nahlas. Kdo se dopustí chyby, vypadne ze soutěže o body, ale z cvičných důvodů bude přijímat i další signalizovaná slova. Pokračujte tak dlouho, až zůstane ve hře

poslední nevyřazený účastník. Vítěz dostane nejvíc soutěžních bodů. Pak pozvolna zrychluj tempo a prodlužuj slova.

JAK VYMÝŠLET BODOVACÍ ZÁVODY

Jistě už sám dobře víš, v čem spočívá společný princip všech bodovacích závodů, o kterých byla zatím řeč. Je to vždycky prostá zkouška, kterou prověřujeme všestrannou zdatnost a vědomosti členů družiny. Každý závod je zaměřen především na jednu vlastnost, schopnost či znalost. Jednou tedy zkoušíš bodovacím závodem postřeh,



podruhé paměť, jindy obratnost prstů, orientaci v prostoru, bystrost smyslů apod. Někdy bodovací závod prozradí, jak se kdo dovede chovat v nečekané situaci, kdo řeší úkoly s rozvahou, umí postupovat systematicky, a kdo je zmatkař.

Výsledek bodovacího závodu je pro rádce malým barevným kamínkem, který by si měl zaznamenat do rádcovského zápisníku. Po několika měsících se z těchto kamínků začne tvořit obraz chlapce nebo děvčete, jeho schopností a všestranné zdatnosti. Družina o tom všem neví, pro ni jsou bodovací závody něco podobného jako závody běžecké nebo skokanské, vhodná příležitost ke změření sil a uplatnění osobní tížádsti.

Vymyslet nové náměty bodovacích závodů není těžké. Když jich provedeš na schůzkách dvacet podle cizího návodu, jedenadvacátý už dokážeš připravit sám. Přemýšlej, hledej vhodná témata a nápady si zapisuj.

DRUŽINOVÝ POPLACH

Má to být zkouška, jak funguje svolávací štafeta, kterou jste si umluvili na schůzce. Zvol pro ni vhodný den, nejlépe na konci týdne. Všechny členy družiny zastihneme doma asi teprve navečer,

kolem sedmé hodiny. Nebo naopak brzy ráno.

Poznamenej si přesnou hodinu a minutu, kdy se zvedneš od stolu s tím, že právě teď vyhlásíš poplach. Až budete na určeném místě srazu všichni pohromadě, znovu se podívej na hodinky. Čas, který mezitím uplynul, zapiš.

Možná že napoprve všechno neklapne. Nenech se rozladit, zjisti, kde se stala chyba – příště by se to nemělo opakovat. Při poplachu platí heslo: „Všeho nechám, na sraz spěchám!“ To si musí uvědomit i rodiče.

Jistě ze zkušeností víš, jak je lidská paměť nespolehlivá. Poplachovou zprávu s určením místa, kde se máte sejít, pošli písemně. Kdo ji předává telefonem, upozorní příjemce na druhé straně drátu, že má obsah sdělení zapisovat a pro kontrolu jej opakovat.

Za místo srazu urči význačný orientační bod, kam máte přibližně všichni stejně daleko. Nebo je posuň směrem k bydlišti těch, kteří jsou až na konci svolávací štafety.

Ani první, zkušební poplach by neměl být planý. Spoj ho třeba s malou hrou v ulicích. Nebo dej všem na místě srazu úkol – najít okamžitě jistou adresu v málo známé části města a odevzdat tam zprávu. Můžeš také ohlásit na příští den krátkou mimořádnou vycházku.

DRUŽINOVÉ VYCHÁZKY

Trvají obvykle dvě až tři hodiny, jsou jen o něco delší než družinové schůzky. Někdy se při nich vydáváme za stanoveným cílem (do muzea, zoologické zahrady, velkého parku), jindy je podnikáme jen tak naslepo. Jsou to jakési naše **průzkumné výpravy** do míst, kam málokdo z družiny zabloudí – do vzdálené čtvrti, nejbližšího okolí města, k řece, k rybníku atd.

Chodíme jako skuteční skauti, s **otevřenýma očima**, a zastavíme se u každé zajímavosti. Nevím, jestli jste si toho někdy všimli, ale většina lidí prochází i neznámými končinami, jako by byli úplně slepí. Jdou kolem gotického kostelíka a nic, ani si ho nevšimnou, natož aby ho obešli, prohlédli si pozorně jeho portál, vstoupili dovnitř. Pro skauta je to malé dobrodružství, potopit se na chvíli do šera, které věčně vládne pod vysokým klenutým stropem, luštit prastaré písmo vytesané na kamenné desce kryjící hrobku, zadívat se na staré obrazy, sochy svatých a buclaté andílky. Starší skauti by měli rozeznat stavby vybudované v gotickém slohu od barokních nebo románských. Kdo to dovede, je schopen i dost přesně odhadnout stáří kostela,

zámku, hradu nebo historického měšťanského domu na náměstí.

Snad si říkáš – co je na tom asi zajímavého? Já to považuju za obměnu stopařského umění a myslím si, že stopování dávné minulosti může být právě tak vzrušující zábavou, jako sledování stop zvířat a ptáků.

Vaše družina by měla dokonale poznat kraj, ve kterém žijete, vědět o každé památné stavbě, projít každou stezkou. To je dobrý program na desítky společných vycházek.

BŘEZNOVÁ VÝPRAVA

Někdy je ve znamení odcházející zimy, jindy určuje její ráz teplé a jarní počasí.

Teď máte nejlepší příležitost k pozorování přírody, která se už začíná probouzet ze strnulosti.

Pátrejte po prvních jarních květinách. Jací byste byli skauti, kdybyste nepoznali devětsil, kterého je plno v podhorských a horských lesích. V kopcovitých krajínách brzy z jara rozkvétají petklíče, skoro všude v listnatých hájích narazíme na sasanky, orseje, podběl, fialky vonné i psí, jaterníky, kopytníky, křivatce. Když jsme procházeli s družinou kilometrovým úsekem mělkého údolí řeky, objevili jsme na stráních pod listnatými stromy a pod keři

dosud nerozpuklými přes dvacet různých druhů kvetoucích bylin. Kolik jich na výpravě najdete vy? Které z nich poznáte? Vezměte s sebou atlas a podle obrázků je určujte. Nemysli si, že je to zába-va jen pro dívčí družiny. Jací by- chom byli zálesáci, kdybychom neznali alespoň padesát různých druhů květin?!

Neznámý **svět ptáků** se nám zjara otvírá víc než v kterémkoli ročním období. Ráno i navečer se ozývá ze zahrad, parků, pol-ních remízků a okrajů lesa ptačí zpěv. Všude žijí desítky druhů, k těm co u nás přezimovali, při- bývají každý týden další druhy. V polích jistě zaslechnete skřívánka. Přiletěli už také špačci? Družina, která by se chtěla víc zaměřit na ornitologii, poznává- ní ptáků a jejich života, našla by všude živou studijní látku. Neby-

lo by to krásné, rozeznat ptáky podle peří, křivky jejich letu, hlasu? I tady vám při prvních kro- cích nejvíce pomůže barevný ob- rázkový atlas, podle něho snad- no odlišíte strakapúda od žluny, drozda od špačka. Každý skaut by měl poznávat celou přírodu, ale do některé její části pronik- nout hlouběji.

Cestou do přírody si někde na udupaném plácku zahrajte **hru s kuličkami** – teď je jejich čas.

Aspoň půl hodiny **cvičte** v nej- krásnější tělocvičně – v lese a na louce. Po rozcvičce zopa- kujte některé testy z klubovny a pokuste se překonat své osob- ní i družinové rekordy.

Březnové počasí ještě vyžaduje spíš pohybové než statické hry. Na měkkém trávníku uspořádej- te **zápasnický turnaj**. Nebudete se při něm válet po zemi, bojujete



jiným způsobem, ve dvojicích. Kdo stoupne protivníkovi na špičku jeho levé nohy, vítězí. (Při téhle drobné hře se chováte spíš jako tanečníci než zápasníci, protože hbitě pracujete nohama, uskaku-
jete a podnikáte výpady.)

Při **přetahovačce** se rozdělíte na dva týmy, vyryjete v udupané zemi rovnou čáru a každý tým se snaží přetáhnout soupeře celým tělem na svou stranu. Je to vzrušující „pohraniční boj“. Zopakujte si **boj o čepice** (kdo strhne soupeři z hlavy pokrývku, vyřadí ho tím ze hry) a **zvedačky** (kdo protivníka nadzvedne tak, že se vůbec nedotýká nohama země, přemůže ho a vyřadí z boje.)

Na ohníčku **uvařte kotlík poridge** (vyslov poridž), skotské ovesné kaše. Je to rychlé, syté jídlo. Posypte ji skořicí, cukrem, dejte na ni džem a kousek másla. Pravá zálesácká pochoutka, i když ji někdo moc nemiluje!

Při **signalizační štafetě** soutěží dvě stejně početné skupinky. Jednotlivé stanice jsou od sebe vzdáleny 100 – 500 m a předávají si krátkou zprávu. Rozhodující je správnost a přesnost, rychlost je teprve třetím kritériem.

Putujte podle mapy terénem bez cest, je to mnohem zajímavější než pochod po cestách.

Program doplň podle knihy Výpravy za dobrodružstvím.

„Kdo sám sebe ovládá, jiné snadno zkrátí.“



DUBEN

SKAUTSKÉ SVÁTEČNÍ DNY

Prohlédni si ještě jednou obrázek, který otvírá první skutečně jarní měsíc – duben. Necítíš nic, když se díváš na dva skauty, kteří sedí v koruně jedle a kamsi napjatě vyhlížejí? Když je chvílku pozoruju, mám najednou dojem, že se sám krčím ve vršku starého stromu a očima ostře pročesávám kapradiny, roztroušené žulové kameny a smrkové houštiny hluboko pod sebou. Každou chvíli se může někde vynořit zvěd z jiné družiny. Trochu zadržuju dech a slyším, jak rychle a hlasitě mi buší srdce, jako kdybych prožíval opravdové dobrodružství – a zatím to je jen hra, vlastně to není ani hra, ale pouhý obrázek. Ten obrázek výstižně zachycuje důležitou stránku skautingu. Je v něm vůně lesů, dalek a dobrodružství. V každém skautovi vyvolá řetěz vzpomínek na příhody, které on sám prožil kdesi daleko za městem, na velkých výpravách a při robinzonském táboření.

Pro skauta je svátečním dnem sobota nebo neděle, kdy se vydá s oddílem nebo družinou do přírody. Dlouhá zima je za námi, měli byste chodit ven co nejčastěji. Není na konci týdne žádný oddílový podnik? Vytáhni do kopců a lesů s družinou. A třeba ve dvou week-endech za sebou!

Na kraji obce vyhlas **soutěž postřehu**. Kdo z družiny první uvidí dravého ptáka nebo skřivánka, dostane bod. Tomu, kdo zahlédne zajíce nebo bažanta, připišeme dva body. Za srnku nebo koroptev dáváme tři body. Za sojku a straku čtyři body. Kdyby se někomu poštěstilo zpozorovat lišku nebo jelena, dostane deset bodů.

Bodovací tabulku uprav podle místních okolností. Podobná

hra se dá hrát s některými vzácnějšími druhy květin.

Po půlhodině sečteš body a ohlásíš vítěze.

A jako na březnových výpravách, i v dubnu si všímáte jarních **květin, ptáků**, příznaků postupujícího jara. Které stromy už mají listy, které se teprve k rašení chystají? Prohlédněte si jejich pupeny, začínají se zvětšovat. Jaké změny se teď odehrávají ve světě hmyzu? Jsou už venku

mravenci, včely, čmeláci, motýli? I drobné poznatky si zapisujte, je to živá zálesácká škola.

Na tábořišti poprvé letos **postavíme stany**, i když v nich nebudeme nocovat. Jen z cvičných důvodů. Palouček, kde jsme se zastavili, je hned útulnější.

V kotlících **uvařte celý oběd**, polévku i hlavní jídlo. Z brambor nakrájených na kostičky, rozkrájených párků nebo buřtů, papriky, soli, sádla, cibule a mouky vykoulíte chutné zablafuňky, nejjednodušší druh guláše. Na sádle osmahnete nadrobno nakrájenou cibulku, zasypete ji paprikou (nepálivou), a pak přidáte do kotlíku kostičky brambor a všechno to v přiklopeném kotlíku dusíte na mírném ohni. Až brambory změkknou, zalijete je moukou rozmíchanou ve vodě, osolíte a ještě chvíli povaříte.

Uvidíte, jak vám bude chutnat!

Rozdělávání ohně patří k základním skautským dovednostem. Zkušený skaut dokáže zapálit klestí nebo hraničku dříví i za chladného, deštivého počasí. Z cvičných důvodů vaříme na každé výpravě. Naše cesty vedou skoro vždy do lesů a tam bývají tabulky: Rozdělávání ohně zakázáno. Proto volíme

takové tábořiště, kde můžeme vařit na otevřeném ohni, nebo s sebou vezmeme lehký vaříč.

I ten nejmladší nováček musí znát základní **bezpečnostní pravidla**. Nadiktuj je všem do skautského zápisníku:

1. Oheň rozděláváme jen na **bezpečném místě, dostatečně daleko od lesa, zrajícího obilí, křoví, suché trávy, rašeliniště**. Počítej i s létajícími jiskrami, zvlášť když je vítr.

2. Ohniště dělej raději **na holém**, hlinitém nebo písčitém či skalnatém **podkladu**. Obklop ho kruhem kamenů.

3. **Na louce odstraň** z vyhlédnutého místa **drn** a po uhašení ohně ho zase vrať na původní místo a zalij vodou.

4. **Neopouštěj hořící oheň**. Musí u něho být stále někdo na stráži.

5. **Za silného větru raději oheň nerozdělávej**.

6. **Po skončeném vaření zalijeme oheň vodou, zasypeme pískem nebo hlinou** všechny žhavé uhlíky.

7. Ohniště zahladíme tak dokonale, aby po něm nezůstala žádná stopa.

8. **Pamatuj – zápalky mají hlavíčku, ale nemyslí!**

Stará ohniště hyzdí přírodu. Snažte se s družinou na každé

výpravě zahladit aspoň jedno z těch, které v krajině zanechali nesvědometí turisté. Bude to váš družinový dobrý skutek.

Na žádný jarní, letní a podzimní výpravě by neměla chybět zajímavá lesní hra. Zatímco bude družina zaměstnaná vařením, připrav pro ni hru zvanou hledači orchidejí. Vyber pro ní nepřehledný, zarostlý terén velký 200x200 m, rozlož v něm na různých místech barevné lístky a potom se vrať na tábořiště. Lístky jsou různě barevné, bílé a žluté, zdaleka viditelné, červené a modré, hůře rozeznatelné od pozadí, zelené a hnědé, splývající s okolím. Velikostí se blíží formátu hracích karet. Měl bys jich doma připravit tolik, aby na každého hráče připadalo v průměru 15 – 20 kusů. Nařež je ze sady různobarevných listů, jaké se prodávají tam, kde kopírují texty.

Po návratu a obědě vyprávěj družině libreto hry.

„Představte si, že jste se vypravili do americké tropické džungle za orchidejemi. Prosekáváte si mačetou cestu, sbíráte vzácné květiny a přitom se musíte mít ustavičně na pozoru před hady a dravou zvěří.

V naší hře se v džungli promění úsek lesa ohraničený průsekem, silnicí, potokem a okrajem velké paseky (popíšeme hranice

podle místních terénních podmínek). V tomto území jsou lístky různých barev, které představují orchideje. Každá barva, jiný druh jiné hodnoty. Bílá deset liber, žlutá patnáct, červená dvacet, modrá dvacet pět, hnědá třicet, zelená třicet pět liber.

Každý pátrá po orchidejích na vlastních pěst a sbírá je. Zvíteží ten, kdo bude mít úlovek v nejvyšší úhrnné ceně.

Nemyslete si, že to bude bezstarostná, příjemná procházka. Džunglí se plíží jaguár – tomu se nesmíte dostat do drápů. Jaguára představuju já. Jestliže se někoho z vás dotknu rukou, znamená to, že jste byli vážně poraněni. Musíte opustit herní území, půjdete na tábořiště a pět minut tam zůstanete. Teprve pak se smíte vrátit zpátky do hry. Před jaguárem jste bezpečni jen za hranicemi herního území.

Na hledání orchidejí máte půl hodiny.“

Úspěch nebo neúspěch hry hodně závisí na tom, jak rádce sehraje roli jaguára. Měl by hledače orchidejí – sběrače lístků spíš plašit, než skutečně chytat. Soustřeď se na ty nejrychlejší a nejstarší z družiny, k nováčkům a mladším buď ohleduplnější.

Po vyhlášení výsledků projděte společně terén a pátrejte tam po lístcích, které nebyly při hře

objevy. To může být druhá, samostatná hra, prostá **hledačka bez pronásledování**; kdo tentokrát objeví nejvíc lístků?

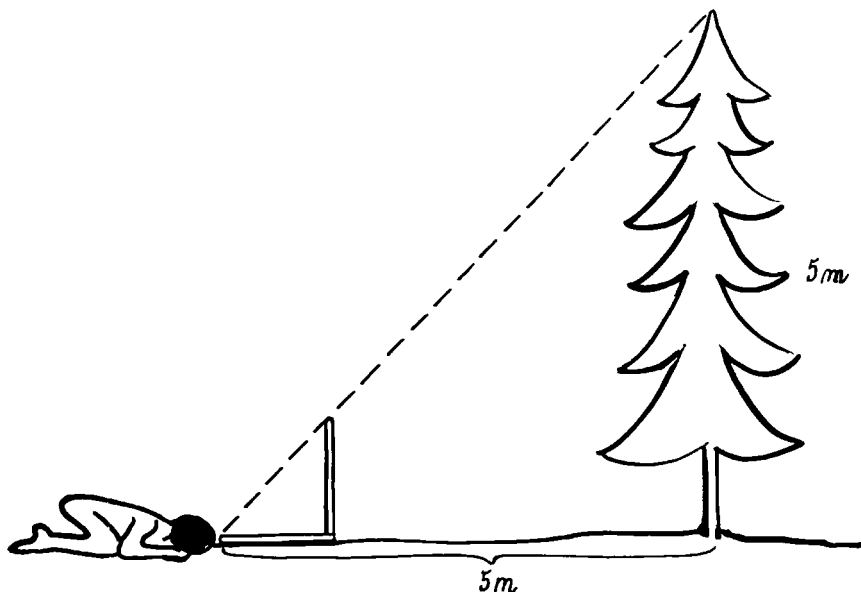
První pomoc nebo jiná akce S.O.S. bude na programu po rušné hře. Zhotovte z tyčí a stanového plátna (nebo větrovek) **nosítka pro zraněného**. Dokážete ho na nich nést aspoň půl kilometru?

Měření výšky patří k základní skautské praxi. Tvoje družina by měla znát aspoň dvě různé metody, jak zjistit výšku stromu, sloupu, věžičky, rozhledny, stožáru nebo jiného objektu v terénu.

1. způsob – podle délky stínu

Uplatníme ho jen za slunečného dne. Současně s přeměřením délky stínu vyhlédnutého objektu změříme i délku stínu metrové tyče. Když u tyče naměříme stín dlouhý 125 cm, víme, že odpovídá 125% skutečné výšce. Kdyby byl stín tyče dlouhý jen 94 centimetrů, znamenalo by to, že odpovídá 94% skutečné výšce tyče. V obou případech vypočítáme z naměřené délky stínu stromu 100%, pak budeme znát přesnou odpověď na otázku, jak je strom vysoký.

Odpolodne vrhla tyč stín dlouhý 137 cm a osamělý buk 28 m 65 cm. Naměřená délka stromového



stínu se rovná 137% skutečné výšky buku. Počítáme tedy dále $28,65 \text{ m} : 137 = 0,2091 (= 1\%) \times 100 = 20,91 (= 100\%)$. Buk je vysoký 20 m 91 cm.

2. způsob – dvěma holemi

Veźměte dvě stejné hole, jednu postavte kolmo na zem, druhou k ní položte tak, aby obě tyče svíraly pravý úhel. Postupujte s nimi od paty stromu tak daleko, až uvidíte přesně jeho špičku okem přiloženým ke konci ležící tyče přes vrcholek stojící tyče. Potom odměřte vzdálenost

od konce ležící tyče ke kmenu a znáte výšku stromu.

Připomeňte si jednu z nejdramatičtějších her, papírovou bitvu. Tentokrát už třeba s hadrovými koulemi.

Zpátky se vraťte pokud možno jinou trasou. Na vhodném místě, měkké lesní cestě, uspořádejte malý závod – kdo překoná deset skoky největší vzdálenost. A jinde: kdo se udrží ve visu na rovné větvi nejdéle. Takové drobné soutěže zpřijemní i dlouhý pochod a dodají mu vzruch.

JAKÝ MÁ BÝT RÁDCE

Kdo zná dost her, umí vymýšlet zajímavé bodovací závody, ovládá skautskou praxi a dovede všechny věci naučit ostatní, má u družiny zajištěný poloviční úspěch.

Jen poloviční? Copak tohle všechno nestačí? Když si zahrajeme novou veselou hru, připravím napínavou soutěž, pak ukážu novou šifrovací metodu, chvílku budeme promrskávat mapové značky a nakonec začneme něco zajímavého vyřezávat – byl by v tom čert, aby se družinová nevyvedla na sto procent!

Schůzka se může podařit, ale i s dobře připraveným programem někdy rádce ztroskotá. Hodně totiž záleží na tom, koho má v družině. Nejvíce ovšem záleží na něm samém a na jeho osobních kvalitách. Špatný rádce s velkými zkušenostmi i dobrými nápady si družinu nikdy plně nezíská. Chyba netkví v tom, co dělá, ale v jeho osobě. V jeho rádcovském umění, nebo spíše neumění.

Rádcovskou úlohou mohou být pověřeni mnozí, ale dobrými rádci se stanou jen někteří. Velké znalosti, zručnost, tělesná zdatnost jsou sice základními předpoklady, ale samy o sobě nestačí. Dobrý rádce musí mít navíc i dobré osobní vlastnosti. Má být obětavý, nadšený, spolehlivý, spravedlivý, trpělivý, důsledný, klidný, veselý,

pracovitý, vynalézavý. A nesmí být líný, hrubý, prchlivý, panovačný. I kdyby měl jen jedinou z těchto špatných vlastností, a nesnažil by se ji rychle odstranit, nemůže být dobrým rádcem.

Když začneš o sobě poctivě uvažovat, dojdeš k závěru, že ti ta nebo jiná dobrá vlastnost chybí. Nebo že naopak máš sklon k některé ze špatných vlastností. Proto ovšem nemusíš skládat rádcovskou funkci. Důležité je o těchto svých slabinách vědět a stále, houževnatě s nimi bojovat.

Budme k sobě přísní, nic si neodpusťme!

DUBNOVÉ SCHŮZKY

DRUŽINOVÉ VĚCI

Domácí úkoly

Zní to nejspíš hodně školsky, ale domácí úkoly, které rádce občas družině uloží, nemají se školními úlohami nic společného. Je to obyčejně nějaká zábavná práce, na kterou nám už v klubovně nezbyl čas nebo se nedá společně dělat. Začali jste vyřezávat indiánská počítačící dřívka, ale dokončení celé sady by zabralo nejméně dvě hodiny, necháte tedy zbývající práci za domácí úkol, každý si je do příští schůzky dotvoří, případně i obarví a nalakuje. Mohli byste ve vyřezávání pokračovat za týden, ale to by byla ztráta času. Takový domácí úkol všem připomene družinu i ve dnech, kdy není žádný skautský podnik.

Domácí úkoly mohou být různorodé – jednou třeba požádate, aby někdo opatřil co nejvíce informací o nalezišti minerálů

nebo zkamenělin ve vašem kraji (chystáte se na prospektorskou výpravu), jindy družina pátrá po zajímavých údajích o zvířeti nebo ptáku, podle kterého je pojmenovaná. Pak zase všem uložíš, aby zjistili, která stavba je ve vašem městě nejstarší, jindy pátráte po neobvyklých družích dřevin (ginkgo, které má listy podobné vějířům, liliovník tulipánokvětý, zvaný indiány kánoové dřevo), nebo vypracováváte návrh družinového znaku.

Splnění úkolů vždy na další družinovce překontroluj a ty děvčata nebo chlapce, kteří se činili, odměň body. Nebo je aspoň veřejně pochval.

Názvy „družinových míst“

Pojmenujte svá oblíbená cílová tábořiště, kam často chodíte na výpravy, pokud nemají svůj název z dřívějšíka. Dejte jim pěkná, barvitá jména. V tomhle byla nepřekonatelná pražská Dvojka se svým dlouholetým vůdcem



Jaroslavem Foglarem – Jestřábem. Větrné údolí, Tygří džungle, Dýmové jeskyně, Opičí stromy, Sluneční zátoka, Zelená říčka – tak Dvojkaři pojmenovali místa, kam se pravidelně vraceli. Volte také prosté, přiléhavé názvy, ty bývají nejhezčí: Vřesový vrch, Jelení potok, Měsíční údolí, Soví důl, Liščí rokle. Každý má svou zvláštní vůni a dává krajíně důvěrný ráz. Tato jména, která zná jen družina a oddíl, patří k drobnostem vytvářejícím tradici.

SKAUTSKÉ IDEÁLY

Osmý bod zákona:

Skaut je veselý myslí. Skautka je veselý myslí.

Tomu jistě každý rozumí. Připomínej osmý bod zákona družině ve chvílích, kdy se vám něco nedaří, při neúspěchu ve hře nebo v závodě, za špatného počasí, na dlouhém pochodu, který vás unavuje. Třeba i taková malá pobídka zvedne náladu.

Znáte anglické pořekadlo keep smiling, které se čte kíp smajling? Víte, co znamená? Vždy s úsměvem. Co kdybyste je přijali za své druhé družinové heslo?

SKAUTSKÉ VLASTNOSTI

Štědrost

Osmá vlastnost, která dělá skauta skautem. V družině by se všichni měli chovat jako opravdoví bratři. Vzájemně si pomáhat, spravedlivě se dělit o práci i jídlo. Kdo vytáhne z batohu pytlík bonbónů nebo buráků a nenabídne ostatním, není ještě skutečný skaut. Kdo na táboře při návštěvním dni schová krabici s dobrotami, kterou mu přivezli rodiče, a tajně z ní sám ujídá, není ještě skutečný skaut. Dobrá družina na výpravách společně vaří, dává dohromady

jídlo i pamlsky, které si jednotlivci přinesli z domova, a spravedlivě se o ně dělí.

Opakem štědrosti je sobectví, lakota. Lakomec se o nic nechce dělit, myslí vždycky především na sebe, rád bere, ale nerad dává. Všiměj si, jak se tento povahový rys projevuje u jednotlivých členů tvé družiny. Dávej ostatním dobrý příklad. Učte se štědrosti společně, vědomě. Kdo si dokáže odříct kousek dobroty a nabídne ostatním, může to považovat za malé vítězství nad sebou samým, nad horší stránkou své povahy.

SKAUTSKÁ ORGANIZACE

Ví tvoje družina, kdo je náčelníkem chlapeckého kmene Junáka. Kdo je náčelnicí dívčího kmene? Víš to vůbec ty? Mezerky ve znalosti ti pomůže zaplnit vůdce nebo vůdkyně.

SKAUTSKÁ PRAXE

Na jedné z vašich dubnových družinových schůzek by měl přijít na řadu test skautských znalostí a dovedností. Upozorni na něj už o týden dřív. Konkrétní náplň by měla vycházet z toho, co jste od září dělali. Tohle je tedy jen nezávazný příklad:

1. Kdo dokáže z paměti napsat co nejvíce skautských vlastností, o kterých zákon výslovně nemluví, ale kterým jste po táboře věnovali pozornost?
2. Napište úplné znění třetího, šestého a devátého bodu skautského zákona.

3. Vázání šesti nováčkovských uzlů na čas.

4. Jaké telefonní číslo má záchranná služba, policie, hasiči? Napsat z paměti!

5. Předvést některý z ob vazů.

6. Rozluštit jednoduchou šifru.

7. Rádce postupně ukáže deset čtverečků s mapovými značkami. Kdo zná jejich slovní výklad? (Písemně!)

8. Kimova hra.

9. Signalizace semaforem nebo morseovkou. Kdo bude mít nejméně chyb v přijaté krátké zprávě?

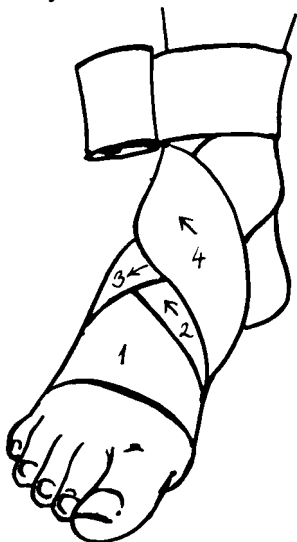
10. Test tělesné zdatnosti. Kdo udělá nejvíc kliků? Kdo bude mít nejvíc úspěšných hodů tenisovým míčkem do vědra? (Každý má ze třímetrové vzdálenosti deset hodů.)

Jednotlivé disciplíny boduj. Uživ dvojí způsob hodnocení. Nejprostší úkoly (například znalost telefonních čísel) hodnot jedním bodem při správném splnění. Žádný bod nedostane ten, kdo

se zmýlil. Náročnější, složitější testy, při nichž lze jasně stanovit pořadí, hodnot takto: vítěz dostane tolik bodů, kolik je soutěžících, druhý o bod méně, třetí o dva body méně, čtvrtý o tři body méně než vítěz atp.

PRVNÍ POMOC

Opakujte techniku obvazování poraněných částí těla: prstů na ruce, dlaně, předloktí. Nacvičte nový druh – **obvaz chodidla**, kterému se odborně říká třmenový.



AKCE S.O.S.

Připomeň si říjnovou zkoušku odvahy a tíseň, nebo dokonce strach, který jste při ní pociťovali

na osamělých místech. Navaž na to informaci o nebezpečí, které hrozí v obydlích končinách. Při zkoušce odvahy nebo na noční hlídce v táboře mají menší děti strach ze strašidel, duchů, přízraků. Každý sice ví, že nadpřirozené bytosti neexistují, a stejně při těch povídačkách člověku lehce brnká na žebra strach. Lidé se často bojí i mrtvých, za tmy se vyhybají hřbitovům. A přitom jim mohou ublížit spíš živí. Násilníci, zločinci, nenormální osoby.

Polož družině otázku: Jak byste se zachovali, kdyby vás zastavil cizí člověk a chtěl po vás, abyste s ním šli k němu domů nebo někam na odlehlé místo? Třeba by sliboval, že vám něco zajímavého ukáže nebo dá.

Správná odpověď zní: Poděkuju, odmítnu a rychle odejdu. To je základní bezpečnostní pravidlo. S neznámým člověkem bez vědomí rodičů, učitelů nebo vůdce nikam nejdu!

Každý už jistě slyšel o lidech úchylných. Takoví skutečně jsou, chodí mezi námi nepoznání. Projeví se zpravidla na opuštěných místech, ale ne vždycky.

Nadiktuj do skautského zápisníku tyto zlaté zásady:

1. S cizími dospělými nenavazovat hovor z jejich podnětu. Můžeme jim však podat potřebnou informaci, kterou na nás požadují.



2. Nenechat se zlákat žádným slibem, nedoprovázet cizího člověka do domu, do parku, na odlehlé místo.

3. Kdyby nás někdo chtěl někam zatáhnout násilím, **ztopíme pekelný křik**. Voláme o pomoc a energicky se bráníme. Bojujeme všemi prostředky, i takovými, jaké nejsou v obyčejné klukovské pranci dovolené. Často tím útočníka zastrašíme.

Kdyby si někdo z tohoto námětu debaty dělal legraci, rázně ho usad'. Nejsou to plané povídačky. Každý rok přijde v naší republice několik dětí a mladých lidí o život proto, že tyto zásady neznali nebo je nedodrželi. Úchylní lidé totiž někdy vylákanou oběť zabijí, aby neprozradila, že ji po hlavě zneužili.

Pamatujte, že tato tři pravidla mohou mít někdy cenu života!

A jak je to s konáním dobrých

skutků? Podnět k němu vychází obyčejně od nás, když vidíme, že někdo potřebuje naši pomoc, radu, informaci. Automobilistovi, který se ptá na cestu, ukážeme, kudy má jet, ale do vozu k němu nepřisedneme, i kdyby nás žádal, abychom s ním jeli. Člověka, kterému pomáháme něco nést, doprovodíme jen k domu, dovnitř s ním nejdeme.

Slyšel někdo z družiny nebo četl o případu, kdy se v okolí objevil úchylný člověk a došlo tam k zločinu, před kterým má dnešní rozprava družinu varovat? Ať o tom všem poví. Je to vzrušující téma, ale velmi závažné!

Bombáž

Náš život může někdy ohrozit obyčejná věc, kterou s sebou vezeme na výpravu. Zkažená konzerva. Její obsah může vypadat nezávadně, ale klobásový jed,

který se v ní vytvořil, dokázal by zabít celou osmičlennou družinu. Bez varování! Vlastně varovat by nás měl zdeformovaný tvar plechovky. Místo aby měla rovné dno i víko, je nahoře i dole nafouklá. A když se pokusíme plech stlačit, vrátí se do vypouklé polohy. To je neomylný signál, že potrava uvnitř uložená je plná smrtelného jedu. V konzervě nemusí být právě klobásy, klobásovým jedem může být proniknutý i luncheon meat, paštika, hovězí nebo vepřové maso.

Nafouklou konzervu proto nekoupíme, ale upozorníme na ni prodavače v obchodu. Nevezmeme ji ani z domácích zásob, upozorníme na ni rodiče. Když se nám přesto octla v batohu, na výpravě ji vůbec nesmíme otevřít.

Brzy pojedeme na tábor, tam budeme všichni jezdit na nákup, měli bychom o tomto nebezpečí tedy vědět.

PŘÍRODA – ZÁLESÁCKÁ PRAXE

Můj strom

Každý z družiny by si měl vybrat nějaký větší strom, kolem kterého často chodí nebo který roste u jeho domova, a pravidelně ho pozorovat. Aspoň měsíc, ale raději celé jaro. Ti nejvytrvalejší se s ním

spřátelí natrvalo a zastaví se u něj aspoň na malou chvíli pokaždé, když kolem něho půjdou. Třeba i v zimě. Na jaře se začnou zvětšovat pupeny, pak z nich vyraší první lístky, křehké a světlounké, u dospělého stromu rozpuknou květy, někdy tak nenápadné, že si jich lidé ani nevšimnou. Na větvích sedávají ptáci, slétá se sem hmyz. Za větru se koruna tiše rozšumí, při bouři výhrůžně sviští a sténá. Květy se během léta pozvolna promění v plody, které zrají a lákají další tvory. V plodech jsou ukryta semínka, zázračné věcičky, které v sobě skrývají budoucí stromy. Na podzim se náš strom začne barvit, pak z něho opadává listí, ale na větvích se mezitím už připravila nová generace listů, zatím uschovaná v pupenech.

Zaznamenej si, který strom si kdo zvolil k pravidelnému pozorování. Dohodněte se, že budete drobné poznatky o životě „svého“ stromu zapisovat.

HRY NA DRUŽINOVKÁCH

1. PÁTRÁNÍ NA MAPĚ

Máte na družinovce dost stejných map, aby měl každý svou vlastní? Stačila by i jedna mapa na dvojici. Rozložte je před sebe a hra může začít. Rádce vyhledá jméno některé zapadlé obce a řekne je nahlas. Kdo najde

v mapě ohlášené místo, získá jeden bod a má právo určit další místo, které budou ostatní hledat.

Kdo bude mít po deseti minutách nejvíc bodů?

Až se k této hře vrátíte, nepátrejte v mapě už jen po obcích, ale i po různých značkách, zejména těch méně častých.

Při této prosté, ale živé hře se dokonale seznámíte se svým krajem.

2. HRA S MORSEOVKOU

Rádce vysílá praporky nebo píšťalkou (večer světlem) jednotlivá slova. Kdo přijaté slovo vykřikne první, dostane jedno počítací dřívko.

Pokračujeme, dokud rádce nerozdá padesát dřivek. Zvítězí ten, kdo jich bude mít nejvíc.

3. POZNEJ PO HMATU

Posadte se kolem stolu tak těsně, abyste neviděli na svoje ruce, které máte pod deskou na kolenou. Rádce zaujme místo v čele stolu, vytahuje z krabice postupně různé předměty (například knoflík, kousek látky, korunu, minci, kolíček na prádlo, hrací kostku, sponku na vlasy, krabičku od zápalek, pecku z broskve atd.) a podává je v kratších nebo delších intervalech tomu, kdo sedí po jeho levici. Hráč předmět pod deskou

pozorně ohmatá a předá ho sousedovi po levé ruce. Předmět tak putuje pod stolem od jednoho ke druhému a nakonec se vrátí k rádcovi z druhé strany. Když má opět všechny věci v krabici, vyzve hráče, aby zapsali na papír všechny předměty, které po hmatu poznali a zapamatovali si je.

Zvítězí ten, kdo odevzdá nejúplnější seznam.

Kolik věcí necháš kolovat? Poprvé třeba jen patnáct, příště dvacet.

4. DRÁPKY

Patří ke starým, dnes už skoro zapomenutým hrám, které byly kdysi oblíbené na celém světě.

Pět kamínek, velikých přibližně jako kuličky, rozestavíš na podlaze do řady tak, aby mezi nimi byly asi deseticentimetrové odstupy. První hráč vezme z této řady jeden kámen, vyhodí ho nad hlavu (sedí při hře na bobku), a než padající kámen opět chytí, zvedne ze země druhý kámen. Pak jeden z těchto dvou odloží stranou, zbylý znovu vyhodí nad hlavu, sebere z podlahy třetí kámen a padající k němu přichytí. Opakuje to ještě dvakrát a zvedne přitom postupně i čtvrtý a pátý kámen. Všechny tyto operace smí dělat jen jednou rukou, buď pravou, nebo levou. Jestliže se přitom dopustí chyby,

– nesebere ze země včas kamínek nebo k němu v letu nechytí padající kamínek, ztrácí právo na další hru a předá pěťici oblázku dalšímu.

Kdo úspěšně dokončí úkol, kterému se říká **jedničky**, nastoupí hned k plnění **dvojek**. Čtyři kamínky leží opět v řadě, pátý vyhodí nad hlavu, a než ho chytí, musí zvednout ze země dva kamínky. Pak je odloží stranou a opakuje to i s druhou dvojicí ležících kamínků.

Po dvojkách následuje **trojka**. Nejdříve vyhodíme jeden kamínek nad hlavu, tři shrábneme ze země a ten padající k nim přichytíme. Stejnou operaci zopakujeme se zbyvajícím osamělým kamínkem.

Čtyřkou celý cyklus končí. Jeden kamínek vyhodíme nad hlavu, sebereme ze země čtyři ležící kamínky a padající k nim zachytíme.

Když jsme se dostali úspěšně až sem, vezmeme do ruky celou pěťici kamínků, nadhodíme ji, bleskurychle obrátíme ruku dlaní dolů a snažíme se na její hřbet zachytit co nejvíc padajících kamínků. A za dokončení kola hry získáváme tolik bodů, kolik kamínků na ruce zůstane.

Po každé chybě i po úspěšně zakončeném kole přebírá hru další, kdo je právě na řadě.

Kdo dosáhne nejdříve dohodnutého počtu bodů (například deseti), zvítězí.

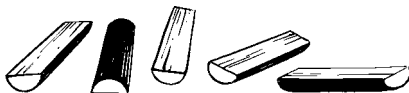
Rozděl družinu do trojic nebo nejvýše čtveřic. Každá skupina hraje samostatně. Vyběhněte si zahrát drápky na udupaný plácek, do parku. V klubovně hrajte jenom za deště.

Až budete sbírat pro hru kamínky na hromadě písku, vyberte raději hranaté než kulaté. Brzy pochopíte, proč jsou lepší.

UKODĚLNÉ PRÁCE

Indiánské hrací kostky

Indiáni neznali kubické kostky, jaké se používají v Evropě a v Asii už od starověku. Hrávali s kostkami tvarově zcela odlišnými. Jsou to krátké dílky větviček s kruhovým průřezem, rozštípnuté po délce na poloviny.



Přineste si do klubovny větve silnou asi 30 mm, rozřežte ji na dílky dlouhé 3 cm a každý dílek přesně ve středu podélně rozštípněte na dvě stejné poloviny. Dostanete tak dřívka, která mají jednu stranu rovnou, světlou, druhou oblou, polokruhovou, pokrytou kůrou. To je jeden druh indiánských kostek. Když je vezmete

do hrsti, zatřepete s nimi, vyhodíte je nad hlavu a necháte dopadnout na stolní desku, mohou zůstat ležet třemi různými způsoby: světlou rovnou stranou (štěpem) vzhůru, zaoblenou stranou vzhůru nebo ve vzácnějších případech boční úzkou stranou vzhůru. A každá tato poloha má jinou platnost.

Indiáni užívali různý počet takových kostek při rozmanitých hrách. Někdy jen šest, jindy třeba dvacet i víc. Vyhazovali je buď z ruky, nebo z pletené opálky, a pak počítali podle zvláštních pravidel buď jen ty, které padly rovnou stranou navrch, nebo jen ty, které zůstaly ležet zaoblenou stranou vzhůru.

Zhotovte si všichni po dvaceti kouscích indiánských kostek a ušijte si na ně malý pytlíček.

Zahrajte si s nimi nejprostší indiánskou hru. Házejte postupně jeden za druhým pěticí kostek a počítejte si bod za každou, která padne bílou, rovnou stranou navrch, dva body za kostku ležící oblou stranou vzhůru a tři body za kostku, která zůstane stát na výšku, úzkou ploškou vzhůru.

Kostky obejdou třikrát celou družinu. Kdo bude mít po třetím kole nejvíc bodů, dostane zvláštní prémii – bonbón nebo jablko.

Vrbová píšťalka

Kdysi dávno ji uměl udělat

každý vesnický kluk. Najdeš ve svém okolí pamětníka, který zná pracovní postup a naučí tě to? Zeptej se dědečka nebo starých lidí ve vaší ulici. Nebude-li tvé pátrání úspěšné, zkus to podle návodu v knize Rukodělné práce a výtvarné hry, která vyšla v řadě Skautských pramenů. Tam najdeš i popis výroby jamní píšťalky. A plno dalších rukodělných prací pro družinu.

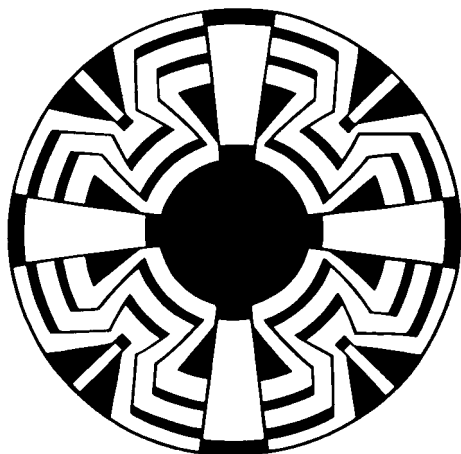
VÝTVARNÉ HRY

Sbírka kamenů

Na cestách přírodou sbíráme ledaco, materiál na rukodělné práce, drobné zajímavosti – a také kameny. Nepřihlížíme však k jejich druhu, ale estetické působivosti. Z horské říčky jsme si přinesli ohlazené žulové valouny, v korytě nížinné řeky jsme našli tvarově i barevně krásné placáčky a časem se z toho vyvinula sběratelská vášeň. Dodnes mám ve sklepě pytel kamenů z celého světa. A začalo to kdysi na našich družinových cestách za město.

Zdobené štíty

Papírová bitva bývala jednou z našich nejoblíbenějších her, vraceli jsme se k ní v obměnách na každé družinové výpravě. Báječně jsme se při ní vyřádili také na oddílových podnicích.



Nový prvek do našich her vnesly štíty, kterými se bojovníci chránili před střelami. Vyráběli jsme je z tvrdého kartónu, překližky i sedacích ploch rozbitých židlí. Každý chtěl mít štít co nejkrásnější, a tak jsme na ně podle vzoru primitivních kmenů malovali ornamentální i stylizované figurální obrazce. Byla to příjemná zábava v klubovně.

TĚLOCVIČNÉ HŘÍČKY

1. Skok pozadu

Postavte se k čáře tak, abyste se jí dotýkali patami, potom se odrazte a skočte snožmo pozadu co nejdál. Každý má tři pokusy, do soutěže se mu počítá nejlepší výkon. Měříte od čáry k nejbližší stopě.

2. Test pružnosti

Dokážete spojit pravou a levou ruku za zády „na háčky“ (zaklesnete do sebe ohnuté prsty)? Musíte však levou paži vést zdola (loket máte u pasu), pravou shora přes rameno (loket je vedle hlavy).

3. Zkouška síly a mrštnosti

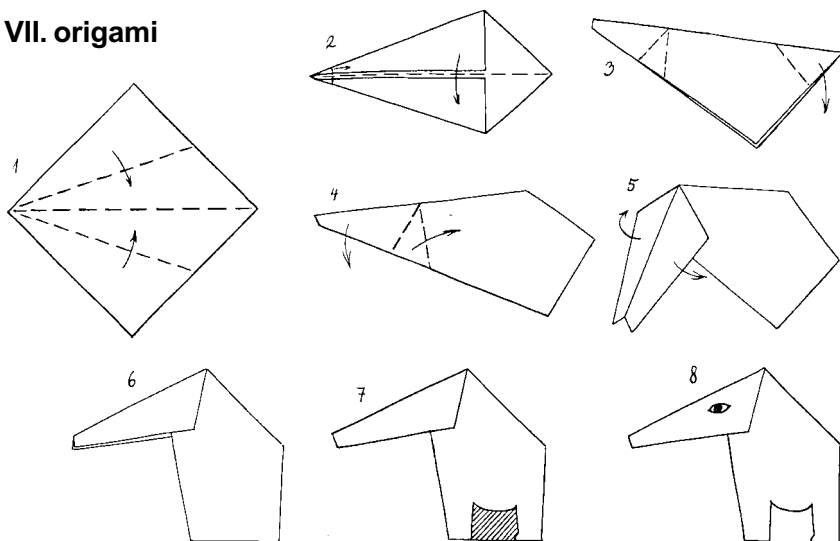
Víte, jak se tancuje „kozáček“? Přejdete ze stoje do dřepu a ve dřepu střídavě přednožujete pravou a levou nohou. Cvičte v rytmu a měňte nohy lehkým výskokem, při kterém však zůstáváte stále ve dřepu.

Lehčí forma – přednožená noha se dotkne patou země.

Těžší forma – přednožená noha jen vykopne do vzduchu a okamžitě se stáhne zpět, aniž by se dotkla země.

Při obou variantách nesmíte mít současně obě chodidla na zemi vedle sebe, zatím co levá jde

VII. origami



vpřed, pravá se stahuje zpátky.

Kdo to dokáže nejlíp?

4. Usilovný pochod

Ujdete za hodinu aspoň šest kilometrů s obvyklou výzbrojí na zádech? Pokuste se o to na některé výpravě. Chvilími můžete přejít do lehkého klusu.

DUBNOVÉ BODOVACÍ ZÁVODY

1. Které knížky napsal skautský spisovatel Jaroslav Foglar? Za každý správně napsaný titul je bod. Kdo tuto knihu četl, připočte si bod navíc.

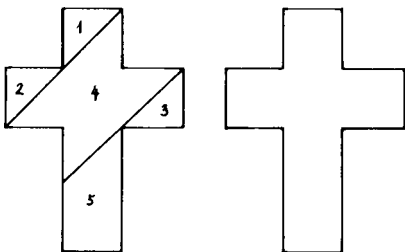
2. Hlavalam

Překresli na tvrdší papír kříž, který ukazuje obrázek. Pak ho

rozstříhej na pět dílů podle čar. Tyto dílky promíchej a v obálce předlož družině. Každému dej jeden exemplář tohoto zdánlivě prostého, ale ve skutečnosti dost obtížného hlavalamu. Všichni se potom rozptýlí po klubovně tak, aby měli kolem sebe dost volného prostoru a neviděli pod ruku svým soupeřům. Úkol zní: sestavit z pěti dílů kříž, který má obě ramena a horní část stejně dlouhé, dolní část o dvojnásobné délce. Ukaž všem z jisté vzdálenosti obrázek sestaveného kříže, na kterém nejsou dělicí linie.

Kdo hlavalam vyřeší nejdřív?

Jak dlouho potrvá skládání nejbystřejšímu členu družiny? Možná že během deseti minut někdo



hlavolam vůbec nerozlouskne. Může si ho tedy vzít domů a bavit se s ním ve volných chvílích.

3. Slovní zásoba

Družina má pět minut na to, aby napsala co nejvíc českých slov, ve kterých není jediná samohláska (a, e, i, o, u, y). Počítají se i předložky. Bodování je poněkud neobvyklé – každé slovo ohodnotíme tolika body, z kolika písmen je složeno. Kdo bude mít nejvyšší bodový součet, vítězí.

VYPRÁVĚNÍ

Vyprávěj družině začátek příběhu:

„Kamzíci se vydali na průzkumnou výpravu do hor. Byl krásný slunečný den, z lesů stoupaly průsvitné páry. Cesta zvolna mířila vzhůru ke hřebenům. Na rozcestí Robin rozložil mapu na balvan a všichni se k ní sklonili.

Kousek odtud je skalní město, řekl rádce. Podíváme se tam.

Chvilí se prodírali houštinami a pak se před nimi objevila první

žulová věž. Vstupovali do skal s pocitem, že tu dnes zažijí něco neobyčejného. Mohutné bukové kmeny, vyvrácené smrky, tlející pařezy, vějíře kapradí dodávaly těm končinám pochmurný, skoro strašidelný ráz. Kamzíci se proplétali mezi drsnými balvany, nakupenými do obřích hradeb. A najednou stanuli na okraji rokle.

Podívejte se – tam, tam – vyhrkl Veverčák, vidíte to?

Družina se zahleděla na dno rokle a Lišák udiveně vydechl: Pánové!“

Tady tvoje vyprávění končí. Teď je na ostatních, aby navázali na poslední slova a dovedli příběh k nějakému konci. Každý pracuje sám a závěr předloží za deset minut písemně. Fantazii se meze nekladou, děj může dostat jakýkoliv směr. Požaduj od všech aspoň padesát slov.

Kdo dokončí vyprávění nejlépe, nejzajímavěji? Posuďte společně, každý přečte nahlas, co napsal.

Je to malá zkuška pohotovosti, schopnosti vyjádřit slovy myšlenky, ale především představivosti.

DRUHÝ POPLACH

Vyhlas ho v tom dni, kdy budou večer jasně svítit hvězdy. Stopni zase čas a porovnej ho

s dobou, kterou jste potřebovali při prvním náhlém srazu. Sejdete se tentokrát dřív?

Zvol místo na okraji města, odkud bude dobrý výhled na oblohu. I v malém údolí jsou hvězdy zřetelnější, zář světel zde neruší.

Umíte ještě ukázat obtočnou souhvězdí? Velký a Malý vůz, Cassiopeiu, Cephea, Draka? Vyhledejte je a s nimi i Polárku.

Potom seznam svou družinu s dalšími souhvězdími, uvidíte je, když se obrátíte k jihu: Lev, Blíženci, zvolna zapadající Orion.

DRUŽINOVÉ DOUPĚ

Yan z knihy Dva divoši odcházel ve volných dnech do lesů za městečkem, aby pozoroval volně žijící zvířata a ptáky. Jednou se vydal docela novým směrem, kde ještě nikdy nebyl. Našel tam tiché, opuštěné údolí. Zalíbilo se mu a hned se rozhodl, že si na skrytém místě postaví srub. Dlouhé týdny snášel z dalekého okolí stavební materiál, polena, slabé kmeny a větve. Stavba zvolna rostla, až konečně přišel památný den, kdy Yan poprvé vstoupil pod vlastní střechu. Nebyl to dokonalý srub, na to chlapcova síla nestačila, ale mohl tam přečkat nepohodu – a měl v něm domovské právo. Kolik šťastných

chvil v té prosté chatrči strávil, jak rád se do těch míst vracel!

Stejnou touhu jako Yan má asi každý skaut a možná i leckterá skautka. Využij toho a vyhledejte při květnové výpravě zapadlé místo v končinách, kam byste chtěli čas od času chodit, a zařídte si tam svoje tajné družinové doupě. Na stavbu srubu, jaký měl Yan, nebudete mít asi vhodné dřevo, nástroje ani čas. Ale postačí vám i jednoduchý přístřešek z proutí, větví, kůry, rákosí nebo jiného přírodního materiálu. Doupě by mělo stát v odlehlem údolí, kam jenom málokdy někdo zabloudí, nebo v opuštěném, zarostlém lomu, uprostřed křovinatého úhoru obklopeného polem, na lesním břehu potůčku. Čím zapadlejší místo najdete, tím menší nebezpečí, že vaše doupě někdo zničí ze zlé vůle. O dovolení požádejte majitele lesa nebo hajného.

U doupěte vybudujte malý poradní kruh ze sedátek, vztyčte za ním totem, vyhlubte nablízku sklípek na potraviny, v dostatečné vzdálenosti udělejte malou latrinu a po každém použití ji zasypte. Hráz na potůčku zvedne hladinu tak, že se tam za horkých dní můžete vykoupat. Na nevysoký stožár upevníte při každé návštěvě družinovou vlajku. Stále tu můžete něco doplňovat a vylepšovat.



KVĚTEN

ZAPOJ CELOU DRUŽINU DO PRÁCE

Pamatuj, že jste skautská družina, ne školní třída! Ve třídě vždycky zeje velká propast mezi učitelem a žáky. Učitel stojí nebo sedí proti žákům, ale skautská družina tvoří kruh, který nikde nezačíná ani nekončí. Rádce a rádkyně mají především ostatním radit, usměřňovat je, podněcovat, vlévat do nich nadšení. Čím nenápadněji tím lépe. Tam, kde rádce strhává všechnu iniciativu na sebe, vykonává všechny práce sám, nemůže vzniknout pravý družinový duch. Teprve když dokážeš přimět každého člena, aby přispěl něčím ke společné činnosti, stanete se dobrou skautskou družinou.

Zmínil jsem se už dřív o tom, že by se měl na přípravě programu schůzek i výprav podílet tvůj zástupce, podrádce. Proč by však nemohli něčím přispět i ostatní? Je mezi vámi zručný kutil? Svěř mu přípravu rukodělných prací a dohled nad nimi. Má někdo z vás výtvarné nadání? Ať má hlavní slovo při výtvarných hrách, zdobení kroniky. Kytarista a dobrý zpěvák povede zpěv, bude se starat o družinový zpěvník. Nejzdatnější tělocvikář dostane na starost tělocvičné hříčky, jejich provádění i zaznamenávání. I ti, kteří v ničem nevynikají nad ostatními, mohou připravit hru, bodovací závod, přinést novou písničku, přijít s dobrým nápadem. Rádce si obratným rozdělováním úkolů nejen usnadní práci, ale družinu tím stmelí. Kdo se do družinového života plně zapojí, zapustí hlubší kořínky než pasivní divák, který jen nečinně přihlíží a čeká, že ho budou ostatní bavit.

Zkus hned na příští schůzce zatáhnout do přípravy programu aspoň některé členy družiny. Při projednávání družinových záležitostí si vždycky řekněte, kdo co do příští schůzky udělá, zařídí, přinese, přichystá.

SCHŮZKY V KVĚTNU

Využijte teplého jarního počasí a dlouhého dne k netradičním družinovkám pod volnou oblo-

hou. V klubovně by se měly konat jen někdy, pokud nežijete uprostřed velkoměsta a nemáte na hřiště, louku, k nejbližšímu lesíku daleko. Proč byste nemohli

místo vysedávání u stolu vyrazit na dvě hodiny ven? I na docela malém plácku se dají hrát hry, provádět bodovací závody, navčičovat signalizace. V parcích a zahradách už mají všechny stromy listí, některé jsou v plném květu. Poznáte i ty druhy, které se jinak v naší přírodě nevyskytují? Rostlinky se derou na světlo všude, i u zdí sídlištních paneláků. A za městem jsou louky plné zlata pampelišek!

ŠESTIDENNÍ

Znáte to jméno? Tak se říká nejslavnějším terénním motocyklovým závodům. Co kdyby vaše družina uspořádala mimořádnou schůzku na kolech a po vzoru Šestidenních soutěžila v různých disciplínách? Na kole má umět jezdit každý skaut, každá skautka. Tento podnik se stane nejen zkouškou jezdecké dovednosti, ale i technické zdatnosti.

Nebudete samozřejmě závodit na silnici, kde je automobilový provoz, ale někde na polních a lesních cestách nebo na hřišti.

Družinové Šestidenní závody se mohou (ale nemusí) skládat z těchto disciplín:

1. Jízda s vodou

Trať dlouhá 100 – 500 m vede rozmanitým terénem a nakonec se vrací zpátky ke startu. Jezdec

dostane kalíšek naplněný po okraj vodou. Do cíle musí dojet v časovém limitu (dostatečně dlouhém, aby se dal zvládnout pomalým tempem).

Za každou i jen načatou minutu, o kterou limit překročí, se mu připočítávají dva trestné body. Po jednom trestném bodu dostane za každý centimetr vody chybějící do plného obsahu kalíšku.

2. Želví jízda

Jezdci k ní nastupují ve tří nebo čtyřčlenných skupinách. Projíždějí trať dlouhou asi 500 metrů v rozmanitém terénu, po cestách i přes louku a lesem. Nikdo nesmí vybočit z trati ani zastavit. Kdo přijede do cíle poslední, zůstane bez trestných bodů. Druhý dostane 1 trestný bod, třetí 2, čtvrtý 3. Pokaždé, když závodník položí na zem nohu, je mu připsán na konto 1 trestný bod.

3. Jízda do vrchu

Vyberte krátký strmější úsek cesty nebo strážky. Kdo vyšlepe až nahoru, nedostane žádný trestný bod. Kdo sestoupí z kola a pokračuje, dostane 2 trestné body. Za nedokončení úseku je 5 trestných bodů.

4. Slalom

Rozestavte na volném prostranství dvojice kamenů tak, aby tvořily úzké branky. Závodníci jimi mají projet vždy předním i zadním kolem, aniž by se dotkli

jednoho z kamenů. Za každou branku, v níž se dopustí chyby, dostávají trestný bod.

5. Přes překážky

Překážky tvoří několik silných větví nebo kamenů. Závodníci je mají přejet, aniž by se jich dotkli předním kolem – předním kolem se přes ně musí přehoupnout. Zadním kolem na překážky už mohou vjet. Za každou chybu je trestný bod. Překážek postavte 5 – 7.

6. Cílová meta

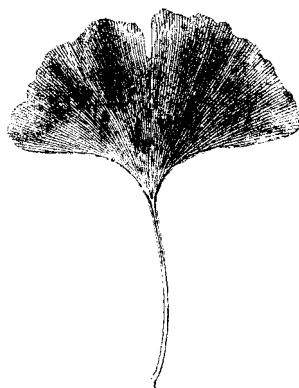
Vyznačte pruh široký 10 centimetrů. Jezdci mají z patnáctimetrového rozjezdu zastavit předním kolem v tomto úzkém pásmu. Za každých i jen započatých 10 cm, o které se závodník zastaví před nebo za pruhem, dostane 1 trestný bod.

Absolutním vítězem se stane ten, kdo bude mít nejmenší součet trestných bodů.

DRUŽINOVÉ ZÁLEŽITOSTI

Erbovní listy

Každý člen naší družiny si zvolí hned po přijetí za řádného členu oddílu svůj erbovní strom. Takový, jaký nemá nikdo jiný. Obvykle to nebývá ten, o kterém byla řeč minulý měsíc („můj strom“), ale nějaký zvláštní druh. Mezi erbovními listy mé družiny byly ginkgo, liliovník, břek, muk, jedlý kaštan, linda a platan.



Svůj erbovní strom musí každý dobře znát, vědět, kde roste, jaké má listy, pupeny, plody, semena, barvu, strukturu kůry. List tohoto stromu se stává i naším osobním erbem – proto mluvíme o erbovním stromu. Umět nakreslit jeho zjednodušenou podobu, tvar se základními žilkami a řapíkem – to je samozřejmě povinnost. V miniaturní podobě připojujeme kresbičku svého erbovního listu ke své přezdívce, když píšeme do kroniky nebo někomu posíláme dopis.

Na podzim stromy opadávají a každý náš člen si vylisuje zatsobu listů. Někteří podnikavci otiskují svůj erbovní list do záhlaví čistých papírů a získají tak originální dopisní papír.

Kilometrůž cest

Nalinkujte si na zvláštní stránku skautského zápisníku tabulku, do které budete zapisovat

kilometry nachozené na výpravách. Tři sloupečky nadepíšete: Datum, Trasa, Kilometry. Je to zajímavý přehled, důkaz naší turistické zdatnosti.

Vzdálenost zpravidla měříme na mapě. Někdy však kilometry odhadneme podle času stráveného na pochodu. Náš výkon je obvykle 4 – 5 km/hod.

SKAUTSKÉ IDEÁLY

Devátý bod zákona:

Skaut je hospodárný. Skautka je hospodárná.

Jak tomuto příkazu rozumíte? Polož tuto otázku družině na některé schůzce a vyslechni odpovědi. Vsadím se, že většina lidí si devátý bod skautského zákona vykládá příliš úzce. Šetřit peníze, házet korunky do prasátka, mít vkladní knížku. Jenže obsah té prosté věty o třech slovech je mnohem, mnohem širší. A hlubší. Peníze nejsou všechno. Kromě peněz je tu mnoho jiných hodnot a některé jsou důležitější. Být hospodárný znamená, že nejen šetříme penězi, ale také jinými statky – neplýtváme jídlem, vodou, nezahazujeme věci, které nám mohou ještě dlouho a dobře sloužit. Hospodárný člověk si dá tu práci a roztrídí všechny odpadky dřív, než je odnese do kontejneru nebo popelnice. Ví, že zbytky jídla patří zvířatům, papír, kovy, plasty a sklo do sběru. Hospodárný člověk nekupuje nesmysly, které nemají vhodné využití nebo jsou zbytečným luxusem.

Hledejte společně příklady hospodárného a marnotratného chování. Není to plýtvání naftou, které je pod zemí omezená zásoba, když v autech jezdí jen sami řidiči? Není to plýtvání drahocennou energií, když necháme svítit světla v místnosti, kde nikdo není, když necháme otevřený radiátor, přestože je v pokoji horko jako v pekle?

Devátý bod zákona nám přikazuje, abychom si vážili věcí, které jsou ovocem lidské práce nebo darem přírody, a zacházeli s nimi co nejšetrněji.

SKAUTSKÉ VLASTNOSTI

Pracovitost

Co tohle slovo znamená snad každý ví. Neměli bychom být líní, měli bychom se dobrovolně hlásit o práci v družině, oddíle, na táboře.

Svou pracovitost bychom však měli uplatňovat i jinde, doma pravidelně pomáhat mamince s každodenní prací, ochotně chodit na nákup, mýt a utírat nádobí, luxovat. Pracovitý člověk patří ve škole k lepším žákům, kteří nezapomínají na domácí úkoly, poctivě se připravují na hodiny.

Snad bych neměl pokračovat ve výčtu činností, už ty, které tu jsou uvedeny, na nás leží jako ohromné břemeno. Kdopak z družiny tohle všechno skutečně dělá? Nejspíš nikdo. Vždyť víme, jak neochotně někdy poslechneme výzvu rodičů, abychom došli do obchodu, utřeli talíře, uklidili po sobě roztahané věci, pustili se už konečně do školních úkolů. Pracovitost většinou není naší silnou stránkou. Ale pokud chceme patřit mezi dobré skauty a skautky, musíme se v tomhle směru trochu zlepšit. Najednou to nepůjde, ale když to zkusíme krůček za krůčkem...

Stanovte si společně nějaký konkrétní úkol, na který se v příštím týdnu soustředíte. Třeba se dohodněte, že každý den vykonáte sami, bez říkání nějakou domácí práci. Dokážete překonat svou lenost? Na příští družinovce si o tom znovu popovídejte a poctivě přiznejte, zda jste splnili to, co jste si předsevzali.

Vybídni družinu, aby pátrala po příslovích a pořekadlech, které se týkají práce, pracovitosti, pilnosti, zahálky a lenosti. Na příští družinovce se všech zeptej, zda něco objevili. A těm, kteří přijdou s prázdnýma rukama, můžeš hned vytknout malou snahu, lenost.

(Několik přísloví: S chutí do toho, půl je hotovo. Práce kvapná málo platná. Práce člověka živí, zahálka maří. Kdo zrána políhá, navečer pobíhá. Zima se zeptá, cos dělal v létě. Kůň k tahu, pták k letu, člověk ku práci. Važ si času, chop se práce, zahálky se střež co zrádce. – To poslední má rytmus jako pokřik!)

SKAUTSKÁ PRAXE

Měření bez metru

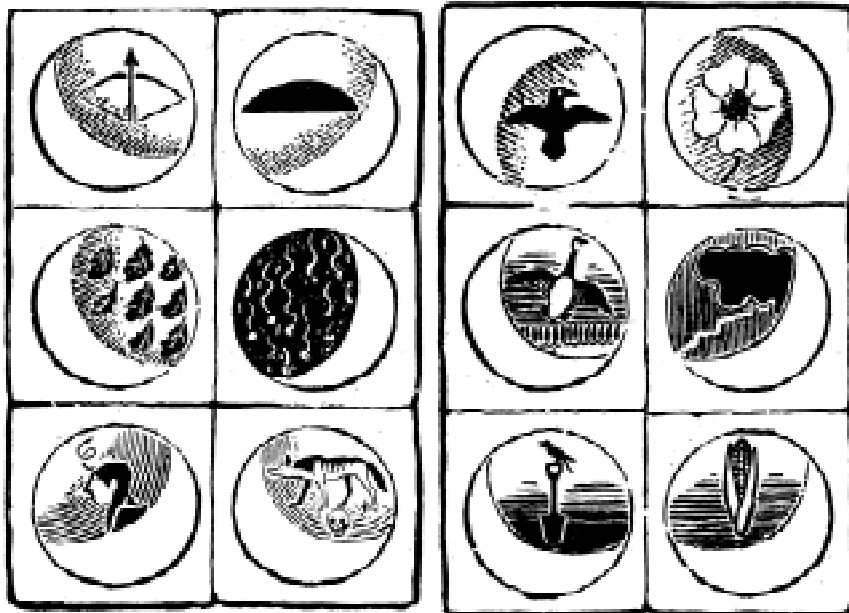
Zjistěte a zaznamenejte si do skautského zápisníku tyto míry na svém těle:

1. Délku pídě (rozpětí mezi ukazováčkem a palcem pravé ruky).

2. Délku ruky od špičky prostředníčku po loket.

3. Zjistěte bod na svém těle, který je přesně metr od země, stojíte-li vzpřímeně.

4. Jak daleko máte od sebe špičky obou prostředníčků, když u stěny upažíte.



5. Délku průměrného kroku při chůzi po rovině (ujděte stometrovou vzdálenost a dělte ji počtem kroků).

Znalost těchto přirozených měr se vám mnohokrát v životě hodí – metr s sebou nenosíte a čas od času něco potřebujete přeměřit.

Tyto osobní míry každý rok přezkoumejte, dokud rostete, budou se měnit.

INDIÁNSKÉ MĚSÍCE

České názvy měsíců jsou krásné a často výstižné, ale přece jen patří k našemu všednímu životu.

Do skautského světa se však vydáváme ve volných hodinách a dnech. Vymaňujeme se přitom z šedivé každodennosti a indiánské názvy měsíců vnášíjí do naší činnosti zvláštní barevnost a vůni dalek.

Na obrázku vidíš znaky, jak je nakreslil Černý vlk – E. Th. Seton. Luk a šíp jsou symbolem pro „měsíc lovu“ (září). Listy označují „měsíc padajícího listí“ (říjen). Hlava, u které je symbolicky naznačeno opojení, znázorňuje „bláznivý měsíc“ (listopad). Černý dílek kruhu symbolizuje „měsíc dlouhých nocí“ (prosinec). Vířící vločky – „měsíc sně-

hu“ (leden). Vychrtlý vlk – „měsíc hladu“ (únor). Vrána – „měsíc vran“ (březen). Divoká husa – „měsíc divokých husí“ (duben); některé kmeny mu říkaly „měsíc zelené trávy“ a symbolicky jej značily stébly rašící trávy. Rýč s ptákem na rukojeti znázorňují květen – „měsíc sazenic“ nebo „měsíc sázení“. Růže zastupuje červen – „měsíc růží“. Blesk červenec – „měsíc bouří“. Kukuřičná palice patří k „měsíci zrní“, jinak též „měsíci zelené kukuřice“, což je náš srpen.

Nakreslete si třeba zjednodušeně symboly indiánských měsíců. Používejte je při datování kronikových zápisů i na vývěskách v klubovně.

DOBŘE A ŠPATNÉ TÁBOŘIŠTĚ

Na jakém místě si postavíme stany k přenocování? Jen zelenáč se utáboří na mokré louce, v lese pod vzrostlými stromy, pod drolivými skalami, v dolíku, kam se za deště stéká voda, na větrné hůrce, do níž za bouřky tlučou blesky, ve vysoké trávě, daleko od pitné vody.

Zkušený skaut rozbije tábor jenom na suchém palouku, kde brzy ráno svítí slunce, dostatečně daleko od stromů, které by mohla v noci vyvrátit vichřice

(a ta dokáže zlomit jako třísku i nejsilnější kmen), ale přitom pod jejich ochranou před blesky, blízko studánky, ze které lze brát vodu aspoň na vaření, ne daleko potoka, říčky nebo rybníka, kde se lze večer i ráno umýt. Dobré tábořiště však je především v pěkném, tichém prostředí, dostatečně vzdálené od lidských stavení, abychom se tam cítili jako ve skutečném srdci přírody.

Nadiktuj hlavní obsah těchto vět do skautských zápisníků.

NEBEZPEČNÁ ELEKTRINA

Elektrina patří k největším lidským objevům, v posledním století lidem úžasně usnadnila život. Pomáhá při práci, zahání v noci tmu, dává nám teplo – ale někdy také ubližuje i zabíjí. Především tehdy, když je v nepořádku spotřebič nebo elektrická instalace.

Obrat' se na družinu s otázkou: Co byste udělali, kdyby vaše maminka dávala do pračky prádlo a najednou se skácela k zemi a ztratila vědomí? Co byste podnikli, kdyby se něco podobného stalo člověku, který žehlí, stojí u elektrického sporáku, přenáší v ruce stolní lampu, dává něco do chladničky?

Správná odpověď by měla

znít: Okamžitě musím vypnout přívod proudu ke spotřebiči – vytáhnou šňůru ze zásuvky.

Teprve po tomto zákroku můžeme poskytnout první pomoc. Je totiž pravděpodobné, že elektrický spotřebič je v nepořádku, proud probíjí do obvodového pláště a zasáhl člověka, který se ho dotýkal. Při takové nehodě hrozí nebezpečí, že bude proudem zasažen i člověk, který postiženému přijde na pomoc a dotkne se ho ve chvíli, kdy je ještě v kontaktu s vadným přístrojem.

Pamatujte – v takové chvíli jde o život!

Prober s družinou toto téma a hlavní myšlenky si zaznamenejte do zápisníků.

1. Nikdy se nedotýkat elektrických drátů visících ze sloupu nebo spadlých na zem.
2. Nikdy nelézt na sloupy elektrického vedení.
3. Nesahat na vypínače mokřýma rukama.
4. Nestrkat prsty do elektrických zásuvek a žárovkových objímek.
5. Při výměně žárovky vypnout proud.
6. Před opravou elektrické přístroje odpojit od sítě.
7. Když je někdo zasažen proudem, hned vadný přístroj odpojit ze sítě.
8. K člověku, který byl zasažen proudem a ztratil vědomí, oka-

mžitě přivoláme lékařskou pomoc. Do příchodu lékaře provádíme umělé dýchání z úst do úst.

NEBEZPEČNÁ KLÍŠŤATA

Na výpravách do přírody na nás čeká nejedno nebezpečí. K těm nejvážnějším patří klíšťata. Některá jsou přenašeči zlých nemocí. Přichytí se na našem těle, nejspíš v kapradí, vysoké trávě, listnatém lese. Klíště dlouho hledá vhodné místo, leze tak pomalu a našlapuje tak zlehounka, že ho vůbec necítíme. Jeho přítomnost objevíme zpravidla příliš pozdě, ve chvíli, kdy už je zakousnuté do kůže a saje nám krev. I při této zákeřné činnosti se chová tak nenápadně, že tě upozorní teprve svědění druhý nebo třetí den po návratu z lesa.

Dokud se nám klíště nezakousne do kůže, snadno ho odstraníme. Nikdy se ho nepokoušej rozdrtit mezi nehty, i tak ti může nákaza vniknout do těla mikroskopickou rankou. Smeť podezřelého přenašeče nemocí na plochý kámen a tam ho sežehni hořící zápalkou.

Přísáté klíště odstraníme tak, že na ně kápneme olej nebo ho pomažeme tukem či vazelínou. Za několik minut se zadusí a jestliže samo neodpadne, zatoč s ním proti směru hodinových ručiček.

Není-li po ruce mastnota, vyzkoušej jinou metodu. Seřízni větvičku a ostrou špičkou začni kroužit na kůži kolem přísátého klíštěte. Po několika desítkách otáček se obvykle samo pustí.

Nesnaž se klíště vyškrábnout nehtem ani je vytrhnout pinzetou, většinou mu přitom utrhneš hlavíčku a ta zůstane v kůži.

Při odstraňování přísátého klíštěte zachováme klid. S největší pravděpodobností se nic nestane, protože nebylo nakažené. Přesto musíš vědět, že v případě onemocnění v dalších čtyřech týdnech máš rodičům i lékaři říct: měl jsem klíště.

Do skautského zápisníku si zapiš přesné datum, kdy se tě klíště chytilo. Pro léčení je to důležitý údaj.

Kdyby se objevilo kolem raníky po zakousnutí klíštěti silně zarudlé místo, skvrna větší než pětikorunová mince, upozorni na to rodiče. I to může být příznak onemocnění, které jinak probíhá docela nenápadně. Kdyby se neléčilo, mohlo by mít později, třeba až za několik měsíců, vážné následky. Když včas vyhledáš lékaře, potlačí předepsaný lék nemoc hned v zárodku.

Opakuj družině to, co je tu psáno o nebezpečných klíšťatech. Dobře si zapište do notýsku i za uši!

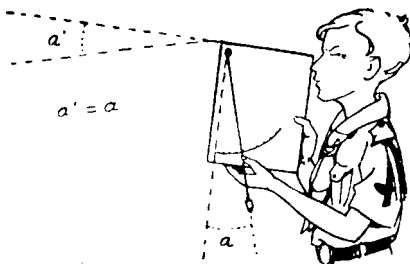
PRVNÍ POMOC

Obvaz nosu

Při nejbližší příležitosti proberte jednoduchou první pomoc při lehkém krvácení z nosu. Někdy stačí stisknout nosní dírky palcem a ukazováčkem a chvíli je tak držet. Doporučuje se také přiložit dozadu na krk kapesník, namočený do studené vody a vyždímaný.

SWAHOVÝ ÚHLOMĚŘ

Udělejte s tento jednoduchý přístroj z destičky, na kterou vyznačíte podle úhlooměru stupnici. V levém rohu provrtejte otvor a spusťte z něho na silné pevné nití uvázanou malou olovnici (třeba těžší matku). Obrázek jasně ukazuje, jak se tímto jednoduchým přístrojem měří strmost svahu ve stupních.



ORIENTACE BEZ BUSOLY

Přezkoumejte na výpravách, zda a nakolik jsou spolehlivé orientační metody, které doporučuje většina tábornických příruček. Na družinovce si je poznamenejte do skautských zápisníků.

1. Osamělé stromy a skalky prý bývají na severozápadní straně porostlé lišejníkem a ošlehané větrem a deštěm .
2. Střechy horských obydlí prý často sahají na severozápadě skoro až k zemi, aby chránily dům před častou nepohodou. (Týká se to jen starých chalup.)
3. Pařezy osamělých stromů mají mít na severní straně hustší léta.
4. Starší křesťanské kostely mají podélnou osu ve směru východ – západ, s oltářem na východní straně.
5. Hroby na starých židovských hřbitovech jsou obráceny hlavami k západu.
6. Stabilizační kameny výškových bodů (podobné patníkům) jsou obráceny vytesaným leto počtem k jihu.
7. Ovocné sady a zvláště vinice vidáme hlavně na jižních svazích.
8. Sníh na jižních stránkách taje nejdříve, na severních svazích se drží nejdéle.
9. Česna úlů bývají obrácena k jihu.

Tyto údaje obsahuje knížka A. Kotrlíka: Orientace. Autor sám říká, že nejsou úplně spolehlivé. Když je budete na výpravách ověřovat s busolou v ruce, získáte zajímavý bod skautského programu.

HRY NA KVĚTNOVÝCH DRUŽINOVKÁCH

1. POSLEPU PRO MÍČEK

Postav na konec klubovny úzkou papírovou trubku, buď takovou, na jaké bývá v textilních obchodech navinutá látka, nebo dlouhé pouzdro na rysy. Nahoru na vrcholek trubky polož tenisový míček. Hráči pak vycházejí s očima zavázanýma šátkem jeden za druhým z opačného konce klubovny a snaží se vzít míček, aniž trubku porazí. Komu se to podaří, získá malou odměnu – balený bonbón, karamelku, oříšek. Spadne-li míček na zem, hráč vyjde naprázdno.

Kdo se dotkne trubky, nesmí už míček vzít.

2. UBOHÁ MALÁ KOČIČKA

Vylosujte jednoho hráče, který převezme na začátku roli „ubohé malé kočičky“. Kočička třikrát srdceryvně zamňouká, potom k ní přistoupí první hráč,

pohládí ji laskavě po hlavě a řekne: „Ubohá malá kočička!“ Když se dokáže při těchto slovech dokonale ovládnout, odstoupí a kočička znovu zamňouká. Pak ji pohládí další hráč. Kdo při slovech „ubohá malá kočička“ neudrží kamennou tvář a zasměje se, musí si s kočičkou vyměnit místo.

3. KLONDIKE

Není ti slovo Klondike povědomé? Vyskytuje se velmi často v severských povídkách Jacka Londona, jmenovala se tak pověstná zlatokopecská osada na Aljašce. V letních měsících se na dílcích pracovalo od svítání do soumraku, na nic jiného nebylo pomyslení. Zato krátké zimní dny, mráz, vánice zaháněly zlatokopy do těsných srubů. Tam patřily k oblíbeným zábavám i kostky. Také hra, která od těch dob nese jméno Klondike, vznikla kdesi na severu. Zlatokopové při ní sázeli nuggety nebo zlatý prach, nám postačí hrací známky nebo indiánská počítací dřívka. Jeden z hráčů převezme roli bankéře. Bankéř pak určí výšku sázky. Pro první kolo například jedno dřívko. Kdo se chce prvního kola zúčastnit, položí stanovenou částku doprostřed stolu. Bankéř vezme pět kostek, vloží je do hrsti, zatřepe s nimi a hodí

je na stůl. Pak mají stejný hod i ostatní hráči. Komu padne víc než bankéřovi, dostane zpět svou sázku a bankéř mu přidá stejnou hodnotu ze svého – v našem případě jedno počítací dřívko. Kdo hodí méně nebo stejně jako bankéř, ztrácí vsazenou věc.

Bankéř pak stanoví výši sázky pro další kolo – tentokrát třeba dvě dřívka. Účast v každém kole je dobrovolná. Hodnota vrhů je závislá na počtu kostek, které padnou stejným číslem. Čím víc stejných čísel, tím vyšší hodnota. Pět stejných má vždy vyšší cenu než čtyři stejné (pět dvojek je tedy víc než čtyři šestky).

Nejcennějším číslem tu není šestka, ale jednička. Po ní následuje šestka, pětka, čtyřka, trojka, dvojka. Tři jedničky jsou tedy cennější než tři šestky, tři šestky cennější než jiné trojice.

Bankéř, který přijde o všechna dřívka předá bank tomu, kdo má v té chvíli největší výhru. A sám si od někoho půjčí dvě tři dřívka do dalších kol, kterých se pak zúčastní jako jeden ze sázejících.

4. BOJ O SEDÁTKA

Sestavte uprostřed klubovny židle do kruhu, opěradly dovnitř. Umístěte jich tam o jednu méně, než je hráčů. Potom začněte hrát na hudební nástroj. Všichni chodí v zástupu kolem židlí, a když

v nečekané chvíli písnička náhle ustane, každý se snaží obsadit jednu prázdnou židli. Na koho se nedostane, je vyřazen. Odejde ke stěně a odnese z kruhu jednu židli. A písnička zazní nanovo.

Někdy zahrajete jen pár akordů, jindy hráče napínáte déle. A po každé odmlce z kruhu ubude další hráč i další sedátko.

Nakonec obchází poslední židli dvojice nejúspěšnějších bojovníků. Kdo ji obsadí, stane se konečným vítězem. A v novém kole hry se chopí kytary nebo foukací harmoniky. Může také jen zpívat a do rytmu tleskat.

RUKODĚLNÉ PRÁCE

Kůra z borovic

Až vyrazíte na celý den do lesů, pátrejte po pařezech nebo pokácených kmenech červených borovic. Staré stromy bývají na povrchu rozbrázděné a mají neobyčejně tlustou kůru. Naloupejte si jí zásobu a v klubovně z ní pak vyřezávejte lodičky k závodům na potoku.

U rybníka upevníte na loďky stěžně z proutků, na stěžně papírové plachty a družinová flotila se může směle vydat na širé moře.

V klubovně ozdobte okraje družinové desky drobnými symboly vyřezanými z borové kůry.

Tenké plátky nakrájené ze širokého kusu kůry později využijete při stavbě modelu tábora.

Doufám, že nemusím zdůrazňovat – živé stromy jsou tabu, z těch kůru nikdy nebereme.

DOMÁCÍ VÝVĚSKA

Udělejte si každý malý domácí oznamovatel. Desku pověste ve svém pokojíku nebo koutku, a kdykoliv k ní zabloudí váš pohled, připomene vám družinu a oddíl.

Na domácí desku patří kalendář příštích skautských podniků, lístek s nejdůležitějšími telefonními čísly (záchranka, hasiči, plynárna, vodárna, policie), list s družinovou poplachovou štafetou. Připíchneme sem i drobné upomínkové předměty z pěkných výprav – voňavou šišku, svazeček štíhlých trav, diplomek získaný v bodovacím závodu nebo v oddílové soutěži, pamětní lístečky a trofeje z oddílových přeborů.

Kdysi jsem si na takovou domácí vývěsku dával každý týden jeden list z podzimní vylisované zásoby a tím, že jsem se na něj vždycky sedm dní díval, dokonale se mi vtiskla jeho podoba do paměti. A tak dnes poznám na šedesát druhů různých dřevin, rostoucích v našem městě.

VÝTVARNÉ HRŮ

Osobní znak

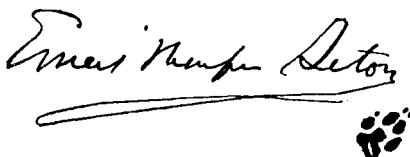
Má už každý člen tvé družiny symbolický osobní znak? Znak patří k těm drobnostem, které sice nejsou nutné, dávají však skautské činnosti zvláštní zajímavost. Věnuj osobním znakům část některé družinovy. Nejdřív přemýšlejte, co by na nich mělo být. Říkejte si to nahlas, abyste mohli jeden druhému poradit nebo špatný návrh zkritizovat.

Znak by měl nějak souviset s naším jménem, přezdívkou nebo skautskými ideály. Mýval si nakreslí do znaku medvídku mývala nebo jeho hlavičku s charakteristickou „maskou“ přes oči. Orlík zase může mít ve svém osobním znaku orlí hlavu se zakřiveným zobákem nebo jen pověstné „orlí oko“. Lišák si do znaku patrně navrhne liščí hlavu, případně jen liščí stopu.

Do znaku se hodí staré symboly – šíp, který vyjadřuje rychlost a přímý let k cíli, srdce – zastupující lásku, kotva – stylizovaný obraz naděje; a dále slunce, měsíc, hvězdy.

Nemusíte být vynikající kreslíři, znak má být co nejjednodušší, jen z několika čar. Snad jste někdy viděli podpis slavného spisovatele Ernesta Th. Setona. K civilnímu jménu připojoval

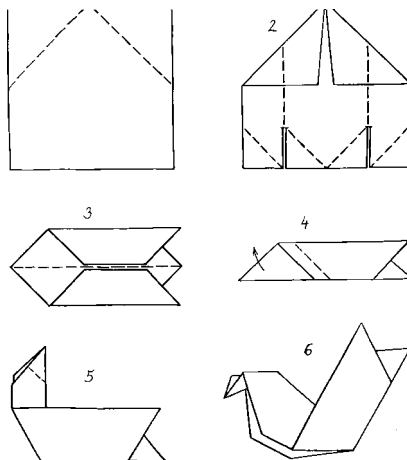
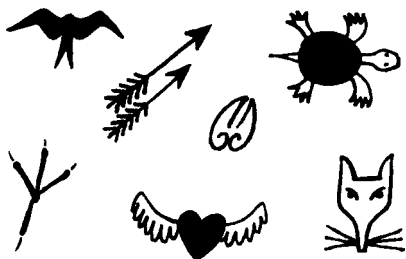
svou zálesáckou přezdívkou Černý vlk a osobní znak – vlčí stopu. Přestože byl vynikající umělec-kreslíř, se znakem se nikdy nepiplal, stačilo mu pár tahů perem.



Kdo ještě nemá žádnou přezdívkou, měl by mít znak, který by vyjadřoval nějakou význačnou vlastnost, schopnost či zálibu. Rychlonohý skaut si upraví do znaku letící šíp, zanícený hvězdář některé souhvězdí.

K čemu je osobní znak dobrý? Připojujte ho k svému skautskému podpisu, jako to dělal Černý vlk. Někdy se podepisujete třeba jen tímto znakem, například při různých hrách nebo zápisech do kroniky. Před táborem si znak natiskněte či vyšijte na všechny svoje věci. V některých oddílech má každý táborník své osobní číslo – ale oč hezčí jsou znaky! Zrcadlově převrácenou kresbičku svého znaku na měkké mazací gumě vyryjte linorytovým rydlem, získáte tak originální podpisové razítko. Na obrázku je několik příkladů osobních znaků z našeho oddílu. Jsou nedokonalé, dělali je chlapci, kteří neměli

žádný kreslířský talent. A přece jsou na pohled příjemné, právě ta nedokonalost jim dává jistý půvab.



Origami- V pořadí osmé.

Japonským skládačkám z papíru se věnujeme již od podzimu, a přesto jsme stále na začátku. Pokračovat bychom mohli skoro donekonečna, tolik různých ptáků, zvířat, květin, postav bylo už vymyšleno. Možná že k nim i vy přidáte další. Ze Země vycházejícího slunce se origami rozšířilo do celého světa, skoro v každé zemi jsou kluby, které tyto výtvarné hry pěstují a horlivě propagují. O papírových skládačkách už vyšla řada knížek.

TĚLOCVIČNÉ TESTY

1. Zkouška pružnosti

Postavte se zpříma do volného prostoru, pak lehce zanožte pravou nohu a švihem ji přeneste kupředu a vykpněte špičkou co

nejvýš. Kdo ji vyšvihne do úrovně prsou?

Kdo do úrovně ramen? Najde se mezi vámi tak pružný jedinec, který dostane špičku nohy dokonce až nad úroveň hlavy? Čím výš se vyhoupne vaše chodidlo, tím je výkon lepší. Ale pozor! Pamatujte, že při tomto cviku mají zůstat obě nohy napjaté, nesmíte je pokrčit v kolenou!

2. Test obratnosti

Švihadlo je báječná tělocvičná pomůcka. Mýlil by se ten, kdo by ji považoval za výlučně holčičí záležitost! Se švihadlem pravidelně cvičí i atleti a především boxeři.

Přineste si švihadla na družinovku. Každý by měl mít tak dlouhé, aby mu rukojetě sahaly po ramena, když střed provazu zašlápne nohou na zemi.

Kdo švihadlo přeskočí víckrát za sebou bez přerušení? Zapište si osobní i družinové rekordy. Dohodněte se, zda budete přes švihadlo skákat s meziskokem, nebo bez něho.

3. Test ohebnosti

Vezmi list velkého školního sešitu a přelož ho napůl. Pak ho postav jako stříšku na podlahu. Kdo dokáže přeložený papír zvednout jen ústy? Musíte přitom stát na chodidlech a nesmíte se podlahy dotýkat žádnou jinou částí těla.

4. Test odvahy

Klekněte si na trávník, založte ruce vzadu za tělem a nechte je tam, dokud cvik nedokončíte. A zhoupněte se do kolébky. Budete mít dost odvahy abyste ponechali ruce za zády? Nebo vás podvědomý strach přinutí opřít se v posledním okamžiku dlaněmi o zem?

Při tomto cviku zvolna padáte z kleku do lehu na prsou. Když se nemáte uhodit do brady, musíte se prohnout dozadu a hlavu otočit doleva nebo doprava. Jestliže na tyto dvě věci nezapomenete, uděláte kolébku docela bezpečně.

A přesto budete muset sebrat všechnu odvalu, než to poprvé dokážete. Jakmile ruce opustí své místo za zády, pokus je neplatný!

BODOVACÍ ZÁVODY

1. Odhad času

Někdy v průběhu družinovky řekni: Od téhle chvíle za čtvrt hodiny mě upozorněte: „Ted!“ A pak nechápající družině vysvětlí, že každý samostatně a pochopitelně bez dívání na hodinky má odhadnout, kdy uplyne patnáct minut. Kdo si myslí, že tento čas právě uplynul, obrátí se na rádce s oním slovem „Ted!“

Rádce tajně mrkne na hodinky a zaznamená si přesný čas, minutu i sekundu ke jménu hráče, který se přihlásil. Má samozřejmě zapsaný i čas, kdy tato zkouška začala.

Až řeknou „ted“ všichni, oznámíš, jak se kdo odchýlil od určené lhůty. Jestliže se někdo zmylil o minutu deset sekund, má chybu „70“ (sekund), ať se přihlásil před uplynutím skutečné čtvrt hodiny nebo až po jejím uplynutí. Obě chyby jsou tedy rovnocenné. Čím bude mít kdo nižší číslo, tím je jeho výkon při odhadování času lepší.

2. Zkouška hmatu

Zavažte prvnímu závodníkovi šátkem oči, posadte ho ke stolu a položte před něho krabičku, ze které vysypete na desku zápalky a důkladně je zpřehážíte. Všechny musí být na hromádce

u závodníkovy ruky. Na startovní znamení začne poslepu skládat zápalky do krabičky, hlavičkou na stejnou stranu. Když je hotov a krabičku zavře, stopnete mu čas. Za každou zápalku, kterou do krabičky nedá nebo ji tam vloží hlavičkou na nesprávnou stranu, připočítáte k dosaženému času deset sekund.

Postupně se všichni vystřídejte. Současně mohou soutěžit dva, tři i čtyři závodníci. Každý musí mít stejný počet zápalek.

3. Cizí slova

Celá družina pracuje současně. Každý napíše na list papíru abecedu (můžeš ji diktovat), každé písmeno na zvláštní řádku. A pak všichni dostanou za úkol připsat ke všem písmenům jedno cizí slovo běžně užívané v češtině. Například A – algebra, B – benefice, C – cirkus atd.

Kdo za pět minut najde slova k většímu počtu písmen?

4. Květinová Kimovka

Připrav si jména 24 různých polních, lučních a lesních květin. Pak je zvolna přečti třikrát

za sebou. Kdo si jich zapamatuje nejvíc? Názvy o dvou slovech (například sedmikráska ozimá) jsou rovnocenné dvěma jménům jednoslovným (například sasanka).

ZPĚVNÍK

Máte už každý svůj vlastní zpěvník? Zvláštní sešit nebo spíš knížku, kam zapisujete slova těch písniček, které jste se v oddíle naučili? Nelitujte na jeho nákup nějaké té koruny, tuhle rukopisnou knihu budete využívat po mnoho let, možná po celý život. A časem z ní bude pokladnice o desítkách a třeba i stovkách písní.

Zpěvník může mít několik oddílů, ale nejlepší je psát do něho písničky za sebou tak, jak se je postupně učíte. Na první list napiš velkými barevnými písmeny: Zpěvník. A pod to svou adresu, pro případ ztráty.

Poslední dva listy ponecháš na obsah. Zapisuj sem názvy písniček a stránku, na které je najdeš. U písní bez názvu uváděj v obsahu první slova první sloky.

Znáš noty? Zapisuj je do zpěvníku spolu se všemi slokami.

„Rádce je družině živým příkladem.“



ČERVEN

TÁBOR SE BLÍŽÍ

Od jeho začátku vás už odděluje několik málo týdnů. Vyvrcholí na něm celoroční činnost oddílu i družiny. I když jste po celý rok třeba dobře pracovali, teď začíná závěrečný finiš. Červnové schůzky a výpravy do přírody by měly být tak zajímavé, nabitě pěkným programem, abyste odjížděli na tábor plni nadšení a po prázdninách pokračovali v co nejúplnější sestavě.

Zaberte a nepovolte!

SCHŮZKY

SKAUTSKÉ IDEÁLY

Desátý bod zákona:

Skaut je čistý v myšlení, slovech i skutcích. Skautka je čistá v myšlení, slovech i skutcích.

Sprosté mluvení, hulvátské vyjadřování, hrubé oslovování je ve skautském oddílu nemyslitelné. Proč? Protože se tím ničí přátelská atmosféra, ztrácí se pocit něčeho lepšího, družina by klesla na úroveň všední klukovské uliční tlupy.

Skauti se poznají podle slušného vystupování i mimo oddíl. Ve škole, na ulici, mezi kamarády z místa bydliště. Nenechají se strhnout k nízkosti a sprostotě ani posměchem. Přesto dovedou být rázní, násilí neustupují. Jejich slušnost není pokryteckým svačkovstvím.

Zatím jsme se zabývali jen jedním projevem desátého bodu zákona. Jeho rozsah je však mnohem širší a hlubší. O dalších věcech s vámi snad bude mluvit vůdce a vůdkyně oddílu. Když se tvé družině zatím podaří vymýtit slovní hrubosti, bude to první krok správným směrem. Víím, že to není lehký úkol. Kdyby si to nevzal za své rádce, kdo jiný by měl k tomu dost síly a odvahy?

Požádej všechny své kamarády z družiny, aby si dali v příštích dnech pozor na svůj jazyk, vyřadili ze slovníku hrubosti a sprostoty. Jestliže se tě budou ptát, která slova jsou pro skauta nepřijatelná,

porad' jim prostý způsob, jak je poznají. Neříkejme to, co bychom se neodvážili vyslovit před maminkou a tátou.

SKAUTSKÉ VLASTNOSTI

Tvrдост

Hned na začátku musím vysvětlit, jakou tvrdost mám na mysli. Neměli bychom být tvrdí k jiným lidem, ale k sobě samým. Klást na své jednání a chování přísné měřítko. Nefňukat. Nepěstovat zápecnické pohodlíčko. Nenechat se rozmazlovat. Všechna protivenství brát jako překážky, které jsou tady proto, abychom je překonali a dokázali na nich svou zdatnost. Sešli jsme se v neděli ráno a přší. Co na tom? Nejsme přece z mýdla! Vracíme se po dlouhém pochodu, pěkně už cítíme nohy, ve vlaku, do kterého jsme nastoupili, je jenom jedno místo volné. Kdo si sedne? Kdyby se vracela třída ze školního výletu, kluci by se o sedadlo poprali. Ale my jsme skauti. Já si nesednu! Vydržel jsem na nohou celý den, ta poslední půlhodinka mě nezabije!

Povídejte si chvíli o tvrdosti a odolnosti a jejich protipólech, ma-zánkovské změkčilosti a pohodlnosti. Nemělo by to být jen plané mluvení. Vyhlas na závěr malou zkoušku, kterou v příštím týdnu podstoupí každý sám. Nikdo nebude při ní kontrolován. Je to jen zrcadlo a v něm uvidíme, jací v tomhle směru jsme. Až do příští družinovy nevezmeme do pusy jediný bonbón, nekoupíme si ani jednu zmrzlinu, polárku, nanuka, i kdyby slunce žhnulo jako v Africe. Kdo se dokáže celý týden ovládat? Jestliže nepřekročíme ani jednu zákaz, pro který jsme se rozhodli sami, dobrovolně, můžeme být spokojení. Nejsme žádní slaboši!

SKAUTSKÁ PRAXE

Odhadování vzdáleností

Tato část naší praxe patří ke starým skautským výcvikovým prvkům. Naši dávní předchůdci ji převzali jistě od vojáků. V každé učebnici vojenské to-

pografie je kapitola o odhadování vzdáleností. Tohle umění musí dobře ovládat dělostřelec, kulometčík i střelec z pušky, jinak by nezasáhli cíl. Dnes však cvičíme odhady z docela jiných důvodů. Cít pro vzdálenost je velmi důležitý při orientačních závodech.

A pro skautskou družinu je to zábava na dlouhých pochodech. Schopnost dost přesně odhadovat rozměry se nám znamenitě hodí i při kreslení plánek.

Jako každá schopnost i odhadování vzdáleností se dá častým cvičením značně zlepšit. Pomůžte nám v tom i tabulka, kterou jsme našli v učebnici vojenské topografie.

Dálka, na kterou lze rozeznat různé objekty:

jednotlivé domy a chalupy 5 km

komín na střeše 3 km

kmeny stromů, kilometrovníky a telefonní sloupy 1 km

pohyb nohou a ruky běžícího nebo jdoucího člověka 700 m

rámy v oknech 500 m

tašky na střechách, listy stromů,

drát na kůlech 200 m

koflíky na oděvu 150 – 170 m

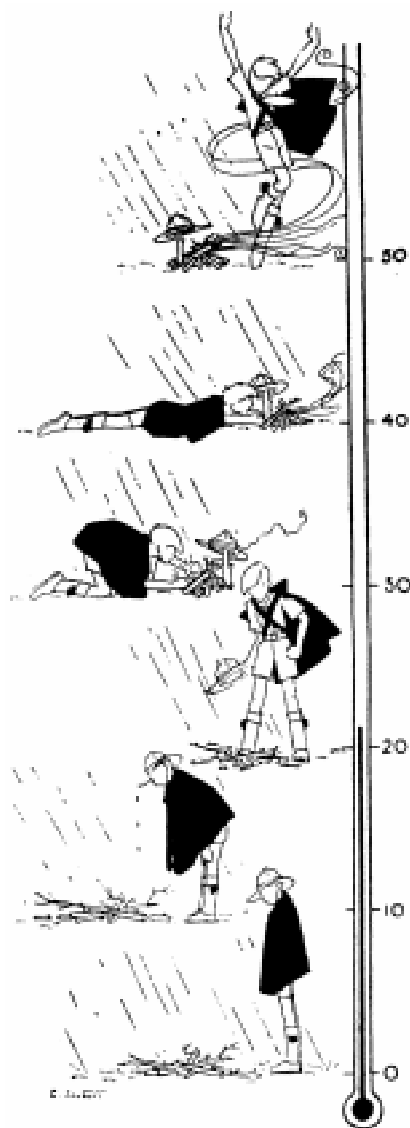
rysy obličeje, prsty rukou 100 m

Přepište si celou tuto tabulku do skautského zápisníku a na výpravách přezkoumávejte v terénu její údaje. Vezměte vždy v úvahu i počasí; ve dnech, kdy je vzduch průzračný, je to jiné než za kalného rána. Při porovnávání svých poznatků také zjistíte, že máte různě ostrý zrak.

PŘEDPOVÍDÁNÍ POČASÍ

V jednom starém ročníku Junáka jsem objevil zajímavý článek. Byly v něm různé úkazy, podle kterých se dá usoudit, jaké bude počasí. Hlavní myšlenky jsem si přepsal do zápisníku,





a pak jsem je dlouho ověřoval vlastním pozorováním. Naučil jsem se tak sledovat všechny proměny povětrnostní situace, kterých jsem si dřív příliš nevšímal.

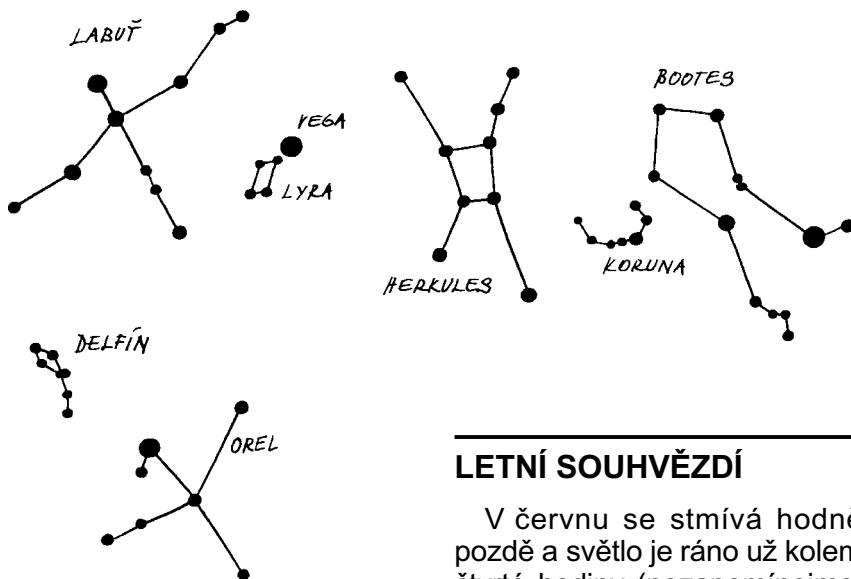
Nabízím to teď i tobě a tvé družině. I když se dnes dovídáme spolehlivé předpovědi počasí, měli bychom se tím sami zabývat, souvisí to s přírodou.í

Pěkně bude, když

večer je západní nebe oranžové,
 ranní mlha se zvedá,
 měsíc je čistý a zářící,
 ptáci létají velmi vysoko,
 dravci jsou v povětří,
 včely pilně sbírají pyl,
 krávy na pastvě jsou klidné,
 pavouci číhají v pavučinách,
 ptáci ráno zpívají,
 hvězdy za noci jasně září a je jich vidět hodně,
 vítr se obrátí s východem slunce,
 kouř stoupá vzhůru a rozptýluje se.

Zhoršené počasí můžeme čekat, když

nebe je při východu slunce červené (bude vítr),
 obloha je při východu slunce sinavá (bude silný vítr),
 obloha a slunce při západu jsou červené (pravděpodobný déšť),
 měsíc je obklopený kruhem, zamžný, bledý,
 táhnou po nebi zástupy beránků,
 vzduch je jasný, výborná viditel-



nost, hory se zdají blízké,
z dálky slyšíme vlaky a zvuky
jsou dobře slyšitelné,
včely zůstávají u úlů,
žížaly vylézají ze země,
pavouci opouštějí pavučiny,
vlaštovky létají nízko nad zemí,
ptáci zůstávají v hnízdech,
ryby vyskakují z vody,
slepice jsou velmi čilé,
hvězdy jsou bledé a chvějí se,
kouř se převaluje, velmi špatně
se rozptyluje.

Pozorování by mělo být dů-
kladné, jediný příznak je málo
spolehlivý, teprve kombinace
několika známek může být spo-
lehlivějším podkladem k úsudku.

LETNÍ SOUHVĚZDÍ

V červnu se stmívá hodně
pozdě a světlo je ráno už kolem
čtvrté hodiny (nezapomínejme,
že je letní čas). K vlastnímu po-
zorování noční hvězdné oblohy
se však dostaneme na táboře,
který se nezadržitelně blíží.

Přines na družinovku školní
atlas a podívejte se společně
na mapku hvězdné oblohy, kte-
ré si jinak většinou vůbec nevší-
máte. Vyhledejte na ní krásná
suhvězdí, která brzy uvidíte
zářit nad táborem: Orla, Lyru
s nejjasnější stálící letního nebe
Vegou, Labuť, Korunu, Delfína,
Andromedu s pověstnou mlhovi-
nou, která je za dobrých pozoro-
vacích podmínek viditelná i
bez dalekohledu; všimněte si
jasně narudle zářícího Arktura,
hvězdy v souhvězdí Bootes.

NEBEZPEČÍ BOUŘEK

Rádce odpovídá za družinu a její bezpečnost. Pamatuj na to a nenech se zaskočit bouřkou. Když vidíš, že se na obzoru kupí těžké bouřkové mraky, zamiř k nejbližšímu stavení a požádej, aby vám poskytli přístřeší. Nehrajte si na hrdiny, blesky jsou nevyzpytatelné a každý rok připraví o život mnoho lidí. Často úplně zbytečně.

Prober s družinou zlatá pravidla, která byste měli všichni dodržovat:

1. Nenechme se překvapit bouřkou, vyhledejme zavčas úkryt v budově.
2. Když nás bouřka zastihne v přírodě, nesmíme se schovávat pod stromy, pod převisy ani do jeskyň.
3. Za bouřky nezůstáváme v lodi na vodě, vzdalme se od řeky, rybníka, potoka.
4. V polích a na lukách se neschováváme do žádných vyvýšených objektů – kopek sena, stánů, seníků, otevřených kapliček. Ale ani do příkopu. Když je bouřka nad námi, raději zalehneme k zemi, abychom nepřevyšovali terén. A celá družina se rozptýlí na větší ploše. Batohy ponecháme opodál.
5. Jestliže hledáme za bouřky ochranu v nedaleké budově,

neměli bychom k ní utíkat.

6. Jet za bouřky na kole znamená hazardovat životem.

7. Z vysokého lesa při bouřce vyjdeme raději ven a zůstaneme od krajních stromů 20 – 30 metrů daleko.

8. Nejbezpečnější poloha těla, když kolem bijí blesky: sedíme na bobku, nohy máme těsně vedle sebe (paty i špičky), tělo schoulené do klubíčka, ruce se nedotýkají země. Přes sebe přehodíme stanový dílec nebo pláštěnku, které necháme volně splývat na zem.

9. Při táboření před bouřkou uhasíme oheň.

UMĚLÉ DÝCHÁNÍ

Mnohým lidem už zachránilo život, že jim v kritické chvíli, při zástavě dechu, poskytl někdo první pomoc. Dřív se užívaly dvě různé metody, dnes převládla nová technika, nazývaná umělé dýchání z úst do úst. Tu by měl umět každý. Mohl bych ji tady podrobně popsat, ale mám pro tebe lepší způsob, jak tento důležitý úkol zvládnout. Vyjednej s některým pracovníkem Českého červeného kříže instruktáž pro celou družinu. Bude to mimořádný podnik, na který všechny svoláš poplachovou štafetou. Ve větších městech

bývá úřadovna Červeného kříže a tam zpravidla mají cvičnou figurínu, na které se metoda umělého dýchání nejlépe předvádí a nacvičuje.

JAK ZAHNAT VLKA

Stane se nám to na delším pochodu, zvláště za horkých letních dní. Začne nás pálit kůže v rozkroku, a když proti tomu nic nepodnikneme, pálení se brzy přemění v nesnesitelnou bolest. Působí ji látka kalhot nebo trenýrek, která nám odírá vnitřní část stehen. Lidově se tomu říká, že jsme chytili vlka. V osobní lékárníčce nosíme jelení lůj. Když touto mastnou tyčinkou potřeme bolestivá místa, citelně se nám uleví. Musíme však zasáhnout již při prvních náznacích, že „vlk je nablízku“.

MĚŘENÍ ŠÍŘKY

Z dřívějšíka už známe metody, kterými dokážeme zjistit výšku stromu nebo jiného objektu. V červnu k tomu připojte novou měřičskou techniku, která je sice poněkud nepřesná, zato velice prostá.

Když chceme změřit šířku řeky, postavíme se na její břeh a stáhneme čepici se štítkem (nebo papírový štítek, který si

zhotovíme z kusu kreslicí čtverky) tak nízko, abychom dohlédli přesně na protější břeh. Pak uděláme vpravo nebo vlevo v bok a držíme přitom tělo i hlavu v nezměněné poloze. Do paměti si vtiskneme místo na břehu, kam dohlédneme. A změříme vzdálenost mezi ním a svým stanovištěm. Tak zjistíme šířku řeky.

Druhá metoda je dost přesná, ale dá se použít jen při měření toků. Přestože je úžasně jednoduchá, nenašli jsme ji zatím v žádné příručce, ale ve staré skautské kronice 1. pražského vodního oddílu. Hodíme do vody větší kámen, na hladině se udělají kola a my potom postupujeme po břehu současně s nimi, jak se zvětšují. V okamžiku, kdy kola dorazí k protějšímu břehu, označíme si místo, kam až jsme došli. Pak přeměříme vzdálenost od něho k bodu, kde jsme stáli při hození kamene do vody. Výsledek je přesný jen tehdy, když kámen hodím přímo před sebe a pak jdu stále s postupujícím největším kruhem.

HRY NA DRUŽINOVKÁCH

1. CHYTAČKY

Je to zvláštní hra, trvá po celou dobu, co jste v klubovně nebo na výpravě, někdy dvě hodiny, jindy třeba celý den. Můžete

při ní nacvičovat signalizaci, ob-
vazování poraněných částí těla,
dokonce hrát i jinou hru.

Vtip chytaček spočívá v tom,
že nikdo nesmí říct dvě slovíč-
ka: ANO – NE. Když někdo ten-
to zákaz poruší, musí dát jedno
své indiánské počítací dřívko
tomu, kdo ho nachytl.

V prvních minutách po vyhlá-
šení chytaček si všichni dávají
na jazyk dobrý pozor, ale později
je zaujmou jiné věci, zvláště
při zajímavém programu. A pak
stačí nevinná, ale přitom zálu-
dná otázka – například: Nemáš
u sebe náhodnou volnou jízdenu
na autobus? A tomu, koho
se ptáte, vyklouzne z pusy bez-
děčně „Ne, nemám.“ Tahle drob-
ná nepozornost ho stojí počítací
dřívko. Každý se snaží nachytat
ostatní – odtud název hry.

Na konci schůzky zjistíte, kdo
má nejvíc dřivek (všichni začínali
s dvaceti) a vyhlásíte vítěze.

2. NOVINOVÉ TITULKY

Nadiktuj hráčům pět různých
písmen. Kdo nejrychleji sestaví
větu o pěti slovech, která budou
začínat danými písmeny?

Všechna slova musí jít ve větě
v pořádku, v jakém je rádce uve-
dl. Věta má mít přirozený slovo-
sled a logický smysl.

Nejrychlejší stylistu dostane tři
body, druhý dva, třetí jeden bod.

Pak nadiktuješ jiná písmena
a začíná druhé kolo. Někdy je
písmen víc, jindy méně.

3. NAVLÉKÁNÍ KORÁLKŮ

V hračkářských obchodech
se prodávají pytlíky plné skleně-
ných i dřevěných korálek. Může-
te je využít k výtvarným pracím
i hrám.

Nasyp každému stejný počet
korálek jednoho druhu do kalíšku
nebo do ešusu, přidej mu drátek
nebo jehlu s nití, zavaž všem dob-
ře oči – a na startovní signál začí-
ná neobvyklý závod. Kdo navlék-
ne všechny korálky nejrychleji?

Nešika, který svůj kalíšek pře-
vrhne a korálky přitom rozsype,
je ze hry vyřazen.

4. ZÁVOD PLACHETNIC

Srazte dva až tři stoly na délku.
Jejich spojené desky představují
hladinu jezera. Rozestavte na ně
aspoň třicet kamenů nebo jiných
věcí, které budou představovat
nebezpečné útesy. Pak nakres-
lete křídou na oba protilehlé kon-
ce řady stolů po jednom obdélní-
ku – přístavy.

Každý hráč si vystřihne
z papíru malou plachetnici (ob-
délníček asi 6x4 cm), přehne
papír v pravém úhlu (do podoby
L) a namaluje na něj svoje star-
tovní číslo. První závodník polo-
ží svou plachetnici do jednoho pří-

stavu a na startovní signál zahájí rychlostní plavbu napříč jezerem do druhého přístavu. Plachetnice smí být poháněna jen foukáním. Když narazí na útes, ztroskotala a posádka ji musí opravovat – přičtete jí dvacet sekund k čistému času.

Kdo přepluje jezero nejrychleji?

RUKODĚLNÉ PRÁCE

Tábor je za dveřmi. Zjistí, zda všichni z vaší družiny dovedou zacházet se sekerkou a pilou. Zajisti instruktáž pro nováčky.

Zhotovte si na tábor provázkovou míru. Desetimetrový tenký, ale pevný provázek označte na každém metru uzlíkem. Uprostřed délky, na pátém metru, udělejte uzly dva vedle sebe.

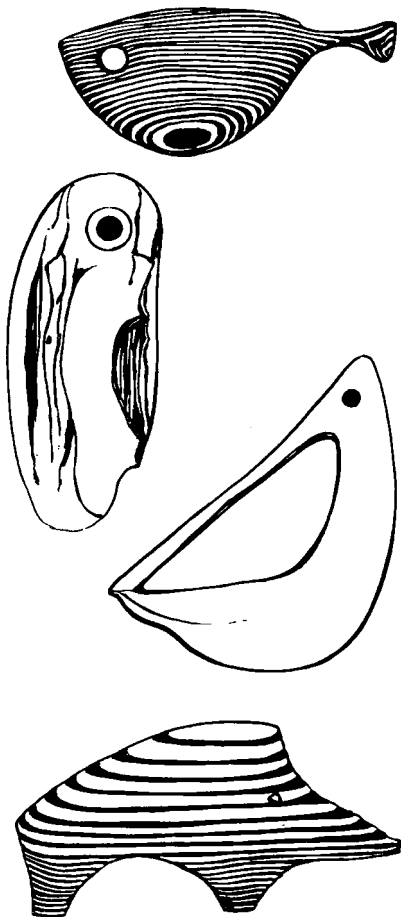
Vyřežte si výkonnostní značku. Měl by to být kolík dlouhý čtvrt metru, na dolním okraji zaostřený do špičky. Horní část seřízněte ze dvou stran do hladké plošky, na kterou namalujete svůj osobní znak (zepředu) a napíšete svou přezdívku (na zadní stranu). Zařaďte ho do výzbroje na výpravy. Když soutěžíte v hodu míčkem, skoku dalekém, vrhu kamenem nebo polenem, poslouží vám kolík pro označení místa, kam míček doletěl nebo kam jste doskočili.

VÝTVARNÉ HRY

IX. origami

Zkuste vytvořit ze čtvercového papíru novou skládanku podle pravidel origami a vlastní fantazie.

Volná řezba



Zvolte pro ni vhodný materiál. Nejlépe se nožem opracovává měkké lipové dřevo, ale pěkné drobnosti se dají vyřezat i z javorového nebo březového špalíčku.

Pro námět svého výtvarného dílka si každý zvolí něco jiného, podle vlastní vůle, můžete však pracovat i na stejném tématu. Odvěkými vzory jsou pro řezbáře postavy zvířat, ptáků, lidí. Obrázek ukazuje podivuhodné dřevěné plastiky slovenského umělce V. Kautmana – prohlédněte si je jako příklad a vzor. Nejvíce na nich působí prostota tvaru.

ZKOUŠKY TĚLESNÉ ZDATNOSTI

1. Odbíjení míčku – zkouška rychlosti a obratnosti

Vyběhněte na chvíli na dvorek, do parku nebo do slepé ulice a na hladkém rovném místě začněte odbíjet dlaní o zem tenisový míček. Kdo ho dokáže odbíjet bez přerušení minutu?

A při druhé zkoušce zjistěte, kdo kolikrát míček odbije za 30 sekund. Čím rychlejší tempo, tím je výkon lepší. Komu se přitom míček zakutálí, musí si pro něj doběhnout a pokračovat tam, kde ho zvedne.

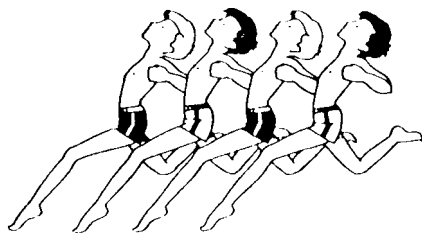
2. Žabky – test obratnosti

Až dojdete na výpravě k řece či rybníku, uspořádejte soutěž:

kdo udělá nejvíc žabek. Každý má pět pokusů, počítá se mu nejlepší.

3. Skoky přes švihadlo – důkaz rychlosti a obratnosti

Každý skáče přes kroužící švihadlo patnáct sekund. Kolik přeskoků kdo udělá? Kdo vytvoří družinový rekord? Pokuste se ho na další družinovce nebo výpravě překonat.



4. Výdrž ve shybu – test síly

Zavěste se oběma rukama na hrazdu, klepací bidlo nebo rovnou větev. Pak se přitáhněte do shybu a když se vaše brada dostane nad úroveň hrazdy, začíná rozhodčí měřit čas. Zkouška končí v okamžiku, kdy se už neudržíte bradou nad hrazdou.

BODOVACÍ ZÁVODY

1. Poslepu k terči

Pověs na stěnu klubovny papírový terč, na jaký se střílívá vzduchovkou. Jestliže si ho sám budeš kreslit, měl by mít kromě středu devět mezikruží. Družina

se postaví ke zdi na protější straně. Kdo je na radě, tomu zavážeš oči a dáš do ruky tužku. Pak ho pošleš k terči s příkazem, aby ho špičkou tužky zasáhl. Čím blíž ke středu udělá znamení, tím bude jeho výkon lepší.

Výkon se boduje podobně jako při střeleckých závodech. Každý má tři pokusy a vítěz ten, kdo dosáhne nejvyšší bodový součet.

2. Nejdlejší slova

Dej všem pět minut na jednoduchý úkol – najít tři co nejdlejší česká slova. Počet písmen z celé trojice se počítá a pořadí určíš podle úhrnného počtu.

3. Odhad plochy

Narýsuj na čtvrtku obdélník velký 15x20 cm. Na schůzce ho ukaž družině z metrové vzdálenosti a potom každého požádej, aby na lístek napsal svůj odhad celkové plochy ve čtverečných centimetrech. Výsledky zjistíš velmi rychle, porovnáš napsaná čísla s vlastním výpočtem (skutečná plocha je 300 cm čtverečných).

4. Spisovatelé a jejich knihy

Připrav si názvy dvaceti knih, které znáš z četby. Na jeden lístek napiš jména jejich autorů, na druhý tituly, které by však neměly jít za sebou ve stejném pořadí. Oba seznamy předložíš družině s výzvou, aby každý sám dal dohromady dvojice, v nichž

bude vždy autor a jeho kniha. Kdo se dopustí nejméně chyb?

KARTY POŘÁDKOVKY

V naší klubovně na oznamovateli v papírové kapse po léta bylo sedm karet z tvrdého papíru. Na líci každé z nich kresba, odpovídající úkolu, a pod ní text. Na kartě č. 1: Sesbírej papíry a zapomenuté věci ze stolů, lavic, podlahy. Na kartě č. 2: Vytrí celou podlahu vlhkým hadrem na smetáku, hadr pak vymáchej a rozlož v předsínce na kbelík. Na kartě č. 3: Zavři všechna okna a zajisti okenice. Na kartě č. 4: Otrí suchou prachovkou stoly, lavice, židle, akumulární kamna. Na kartě č. 5: Srovnej všechny věci v šatniče a vytrí tam podlahu. Na kartě č. 6: Uklid' a vytrí předsíňku, vynes obsah koše do popelnice. Na kartě č. 7 je jen obrázek bez textu – v křesle se rozvaluje blažený zahaleč, pusu od ucha k uchu.

Rádce všech těchto sedm karet na konci družinovky zamíchá, každý si vytáhne jednu a tím jsou úklidové povinnosti rozděleny. Právě ta sedmá karta dodává „pořádkovkám“ zábavnost. Tahání karty má tedy být vždy malým veselým dramatem. Povaha člověka se ovšem pozná i podle toho, jak kdo „šťastného“ losu

využije. Lenoch skutečně jen přihlíží, jak ostatní uklízejí. Ale ti lepší přece jen s něčím dobrovolně pomohou.

Sejde-li se nás na družinovce méně, necháme tahat i kartu číslo sedm, ale její výherce převezme ten úkol, který nebyl nikým vytažen.

Popsané karty pořádkovky odpovídají podmínkám v naší klubovně. Jinde je třeba úkoly i jejich počet přizpůsobit okolnostem. Kde se topí v kamnech, nesmí chybět tyto práce: doplnit do uhláku topivo, připravit další družině třísky na zátop, kamna dokonale zavřít, aby nemohl vypadnout žhavý uhlík.

Rádce před zakončením družinovky vykonané práce překontroluje.

K PRAMENŮM ORINOKA

K narozeninám jsem dostal knížku, kterou napsal J. Grelier. Ta kniha se jmenuje K pramenům Orinoka a je v ní psáno o tom, co všechno zažila malá expedice vědců, která se vydala do džungle, aby vypátrala, kde pramení Orinoko, jedna z největších jihoamerických řek. Když jsem tu knížku poprvé dočetl, dostal jsem velkou chuť přidat se k takové výpravě. Ale bylo mi už dost let, abych věděl, že to je marný sen. Půjčil

jsem pak tu knihu Tučňákovi. Zhltnul ji za jeden večer a druhý den cestou do školy mi řekl:

„Víš co? V neděli jdeme s družinou hledat prameny Orinoka!“

Sáhl jsem mu na čelo. Tučňáka to nevyvedlo z klidu, ani se na mne nepodíval a pokračoval:

„Byl jsi někdy u pramenů Kamenice?“

Kamenice je potok, který protéká nedaleko našeho města. Každý mrňous ví, že teče z lesů pod Bukovou horou, ale kde pramení, o tom jsem nic nevěděl. U pramenů Kamenice nebyl ani Dan, Kivi a vůbec nikdo z naší družiny. V neděli jsme tedy vyrazili proti proudu. Byla to jedna z našich nejhezčích výprav. Zpočátku se nám dobře šlapalo, Kamenice se klikatila po loukách, ale když zapadla do lesa, museli jsme se často plazit po bříše mlázím. Potom přišel kopřivový les, vysoký minimálně půldruhého metru. A my měli kroje, krátké kalhoty! To se rozumí, že jsme se nevrátili, na opravdickém Orinoku to bylo asi trochu horší. Pod Bukovou horou nás přepadla mračna komárů. Jenže na Greliera útočili moskyti, kteří roznášejí malárii. Nezastavily nás ani bažiny, svázali jsme boty, hodili si je na ramena a přebrodili jsme zatopené louky bosi. Nejhorší to bylo

až nahoře pod hřebenem. Tam se hlavní tok natolik zmenšil, že jsme někdy na soutoku nevěděli, který z těchto potůčků je Kamenice, a který bezejmenný přítok. Slunce se zvolna sklánělo k západu, když jsme konečně došli k pramenu. Byl to skutečně pramen Kamenice, kdosi jej před lety proměnil v betonovou studánku, voda tam netryskala ze země, ale z železné trubky. Trochu nás mrzelo, že tu nejsme jako první objevitelé, ale s chutí jsme se napili. Voda byla krásně chladná a chutnala docela jinak než ta chlorovaná tekutina, co teče u nás doma z kohoutku.

Nemáš chuť vydat se na takovou objevitelskou výpravu se svou družinou proti proudu

potoka nebo říčky až k pramenům? Je to dobré téma pro výpravu, kterou podniknete některou červnovou sobotu. Prohlédněte si mapu svého kraje, najdete v ní modré čárky sestupující z kopců do nížin, jejich síť protkává celou oblast. Vyberte si takový potok, který protéká nejlákavějšími místy a jehož prameny nejsou příliš vzdálené.

HRY NA BŘEZÍCH ORINOKA

Na výpravě k pramenům nebudete celý den jen pochodovat a prolézat houštiny. Na programu by mělo být jako obvykle pozorování přírody, drobné výzkumy, skautská praxe a hry.



INDIÁNSKÁ HRA S KAMENY

Každý hráč si najde v korytě potoka dva ploché ohlazené kameny – velké jako dlaň. Na louce vyhrabete okrouhlou jamku o průměru i hloubce asi 25 centimetrů. Deset metrů od jamky vyznačíte čáru. Pak rozlosujete pořadí, v jakém budete nastupovat do hry v prvním kole.

Nejdřív hodí všichni od čáry k jamce jeden kámen, a když se vystřídáte, házíte druhým kamenem. Nakonec výkony zhodnotíte podle této tabulky:

V jamce není žádný kámen; nejbliže u ní ležící 1 bod

jeden hráč má oba své kameny blíž k jamce, než ostatní 2 body

jeden kámen je v jamce, jeho vlastník dostane 4 body

dva kameny jednoho hráče v jamce 10 bodů

dva kameny v jamce patřící dvěma hráčům 0 bod

ke dvěma kamenům různých majitelů přibude třetí a má cenu 4 bodů

Každý další kámen (čtvrtý, pátý atd.) v jamce anuluje právo předcházejících kamenů na čtyři body a tyto body získá majitel kamene, který spadl do jamky naposledy.

Tato bodovací tabulka skutečně platila mezi indiány. Ti hrávali obvykle do 12 bodů – kdo je získal nejdřív, zvítězil.

Hráči, kteří nastupují k hodům později, mají výhodu. Proto před každým dalším kolem hry stanovíme nové pořadí. Kdo měl kámen v jamce nebo nejbliž u jamky, začíná. Komu zůstal kámen ležet od jamky nejdál, nastupuje až poslední.

ČERNÁ A BÍLÁ HŮLKA

Je to původní africká hra. Potřebujete k ní dvě hůlky dlouhé 20 cm, na jedné ponecháte kůru, na druhé kůru sloupnete. Rozděl družinu na dvě stejně početné skupinky. Hráči se pak rozeštaví kolem tebe a položíš první skupině otázku: Černá, nebo bílá? Tým odpoví ústy svého náčelníka – například: Bílá. Pak se zeptáš druhé skupiny: Vysoko, nebo nízko? Její náčelník odpoví třeba: Nízko!

Vyhodíš tedy podle jejich volby bílou (oloupanou) hůlku nízkým obloučkem někam do změti houštin a obě skupiny za ní hned vyrazí. Kdo hůlku najde, získává svému týmu bod. Jestliže se s ní dostane k tobě, aniž by mu dal někdo ze soupeřů babu, jeho skupina obdrží místo jednoho bodu dva. Proto se každý snaží nález hůlky utajit. A když protivníci přece jen zahlédnou, kdo ji sebral, nálezcovi spoluhráči dělají „zed“, všemožně svého druha chrání před babou.

Hrajte do deseti bodů. Tým, který bude mít dřív desetibodový součet, stává se konečným vítězem.

PŘESTŘELKY

Je to vzrušující obměna papírové bitvy. Tentokrát bojují všichni proti všem. Spojenecké úmluvy nejsou dovoleny. Na začátku má každý tři papírové nebo hadrové koule a dvacet barevných kartiček. Kdo je zasažen, musí jednu kartičku odevzdat tomu, kdo ho trefil. Hrajeme na úseku zarostlého terénu velkém asi 50x50 m. Střelivo si každý bojovník doplňuje sběrem koulí, které leží na zemi – bez ohledu na to, komu patří.

Bitva trvá čtvrt hodiny. Zvítězí ten, kdo bude mít po závěrečném signálu nejvíc kartiček. Kdo přijde o všechny kartičky před vypršením časového limitu, je z boje vyřazen.

LÉČIVÉ BYLINY

Dny kolem slunovratu bývaly odpradáвна nejvhodnějším obdobím pro sběr a sušení některých léčivých bylin. Na čajové směsi trhejte lipový květ, třezalku tečkovanou a mateřídoušku úzkolistou i obecnou (stonky s listy i květem), mátu pepnou a šalvěj lékařskou (u těchto dvou

druhů berte stonky s listy dřív, než rostlina začne kvést).

PAMÁTKY

V našich krajích jsou rozestety tisíce historických památek. Všímejte si na výpravách božích muk v polích, starých hraničních kamenů, kapliček, dřevěných chalup, kamenných můstků, kostelů, zámků, hradů, starodávných domů. Snažte se o nich něco zjistit od místních lidí, z tabulek a turistického průvodce. Zvláště poslední jmenovaný pramen je neobyčejně cenný, dozvíte se z něho mnoho zajímavostí.

RÁDCOVA KNIHOVNIČKA

Začni si budovat svou vlastní knihovničku podle promyšleného plánu. Dosud ti přibývaly knihy jenom náhodně, o vánocích, narozeninách, snad i za dobré vysvědčení. Nejdřív to byly pohádky, pak dětská četba, dobrodružné příběhy a tu a tam snad i nějaké naučné nebo odborné dílo. Dnes se na mnohé svazky ve své knihovničce asi díváš s pohrdáním. Období pohádek máš dávno za sebou, z dětských příběhů jako je Ferda Mravenec nebo Medvídek Pú člověk odrůstá kolem desátého roku. Možná

že už tě dnes přestávají bavit i mayovky a foglarovky. Někdy máš třeba chuť přečtené knížky rozdat nebo je prodat. Nedělej to. Ke knížkám svého dětství se za patnáct dvacet let vrátíš spolu se svými dětmi, na stará kolena budou patřit k tvým nejcennějším pokladům. A dnes budou dobrým základem tvé knihovničky.

Povídky a romány sice pobaví, ale většinou je čteme jen jednou. Dávej proto přednost knihám, které budeš brát do ruky opakovaně, ty mají pro tebe tu pravou cenu. Jsou to převedším odborné publikace a příručky z oblastí, které tě zajímají. Jednu skupinu tvoří knihy zaměřené na tvoje budoucí povolání. Druhou díla orientovaná na tvoje koníčky – hobby. A třetí skupina se bude skládat ze skautské literatury v nejširším slova smys-

lu. Kromě několika základních příruček z edice Skautské prameny, k nimž patří i Rádce skautské družiny, potřebuješ především různé atlásky přírodnin. Když budeš mít doma stále po ruce Naše brouky, Motýly, Rostliny luk a pastvin, Naše stromy a keře, Nerosty a další obrázkové knížky, na výpravách se bude jinak dělat zálesácká praxe! Proč si je neopatřit? Potíží je v tom, že všechny knihy, které potřebuješ, nejsou vždy k dostání v knihkupectvích. Ostatně nestačily by ti na ně peníze. Zvykni si doplňovat svou knihovničku kus po kuse. Nauč se chodit i do antikvariátů, tam bývají často i stará, jinak nedostupná vydání. A za cenu nižší, než jsou nové výtisky.

Nelituj za knihy peněz, lépe snad ani nemůžeš užít!

NĚKOLIK SLOV NA ZÁVĚR

Znám jedno magické slovo, které mi hodně pomáhalo při vedení skautské družiny. Říkal jsem si je, když jsem narazil na zdánlivě nepřekonatelné překážky, když jsem byl něčím zklamaný, znechucený, když se mi do duše plížila únava a rozmrzelost – takové chvíleky občas přicházejí na každého rádce. Hned jak jsem cítil, že moje nálada klesá, že ztrácím chuť do práce s družinou, začal jsem si potichu říkat to magické slovo: Nadšení. Nesmíš ztratit nadšení, bez nadšení by se ti nic nepodařilo, honem zas v sobě probud' nadšení, nadšení, nadšení! Vždyť jsi nepoznal nic tak zajímavého, krásného a vzrušujícího, jako je skauting.

A pak jsem ještě znásobil svoje úsilí, už mi nestačilo jen říkat nadšení, nadšení, nadšení, snažil jsem se z jisker zasutých kdesi hluboko v nitru rozfoukat aspoň malý plamínek, přivolával jsem si nejkrásnější chvíle, které jsem prožil s družinou a oddílem. Zavřel jsem třeba oči a přenesl se do Údolí racků, spali jsme tam v září s družinou jen pod širákem, po kmenech borovic stékalo tajemné měsíční světlo, peřeje říčky hučely a my jsme si povídali skoro do půlnoci, co budeme s družinou dělat v novém pracovním roce, měli jsme plno nápadů a plánů, bylo v nás tolik nadšení, že jsme nemohli usnout, po jedenácté jsme vylezli ze spacáků a šli jsme se koupat, byla nádherně teplá noc a v říčce teklo místo vody roz-tavené měsíční stříbro – na ty kouzelné chvíle nezapomenu.

Zatímco jsem si promítal před zavřenýma očima barevný film z minulosti, cítil jsem, jak ve mně vyšlehl z jiskry plamínek nadšení, opatrně jsem ho přižívoval, dokud zas ve mně nezářil stálý oheň.

Vzpomeň si na moje magické slovo, až ti bude nejhůř a opakuj si je potichu se mnou: nadšení, nadšení, nadšení. Bez nadšení by se ti nic nedařilo. S nadšením zdoláš i ty nejtěžší překážky, když z tebe bude vyzařovat nadšení, strhneš za sebou celou družinu, i věčné pochybovače a šťoury.

OBSAH

Předmluva	5
ÚVODNÍ KAPITOLA	9
Družinová činnost – Družinové schůzky – Zahajovací obřad – Družinové a oddílové záležitosti – Skautské ideály – Skautská praxe – Hry – Rukodělné práce – Výtvarné práce, hříčky a testy – Bodovací závody – Zpěv – Vyprávění, debaty – Četba – Volná zábava – Úklid klubovny, Zakončení schůzky – Družinové výpravy – Program výprav – Pozorování a poznávání přírody – Skautská praxe na výpravách – Hry a závody v přírodě – Průzkum historických památek – Rádce i rádkyně odpovídají za družinu – Rádcovský zápisník	
ZÁŘÍ	27
Junáci, vzhůru, volá den – Družinové schůzky v září – Nová družina – Družinová dělba práce – Skautské ideály (1. bod zákona) – Dobré skutky – Dějiny skautingu, základní data – Stupně zdatnosti – Skautské vlastnosti (dochvilnost) – Skautská praxe – Co nosit na schůzky, výpravy – Orientace, mapa – Uzlování – Signalizace – Akce S.O.S. – Hry – Rukodělné práce (pohárek z papíru, papírové koule, medicínový váček, broušení nože) – Výtvarné hry (mořské rybky, kreslení, skládačky z javorových nažek) – Tělocvičné hříčky v klubovně – Bodovací závody – Záříjová výprava	
ŘÍJEN	61
Nováčci – Družinovky v říjnu – Program družinovek – Skautské ideály (2. bod zákona) – O kázni v družině – Skautská praxe – Osobní lékárnička – Skautské značky – Uzlování – Akce S.O.S. (Nebezpečná zvířata, hoří, obvaz prstů na ruce) – Signalizace semaforem – Příroda – Hry – Rukodělné práce (z březové kůry) – Výtvarné práce a hry (otisky listů, origami, kašťaňáci) – Tělocvičné hříčky a testy – Bodovací závody – Dobrá družina – Říjnová výprava – Pozorování přírody – Skautská praxe na výpravě (chůze podle mapy, azimut, cvičení orientačního smyslu) – Odhady vzdáleností – Skautské značky – Vaření (táborová polévka) – Semafor – Hry na říjnové výpravě – Tělocvik v přírodě – Programové doplňky – Pořádek na tábořišti – Výprava za deště – Zvláštní podnik v říjnu	

LISTOPAD 91

Tajemství úspěchu - Družinovy v listopadu - Družinové a oddílové záležitosti (družinová tradice) - Skautský zápisník - Družinová kronika - Skautské ideály (3. bod zákona) - Skautské vlastnosti (odvaha) - Skautská praxe - Výzbroj, KPZ - Mapové značky - Šifrování - Akce S.O.S. (přivolání sanitky, člověk v bezvědomí) - Příroda (ptáci, listy dřevin) - Hry - Rukodělné práce (hrací kostky, indiánská počítací dřívka, vánoční dárky) - Výtvarné hry (korálky z bukvic, šašek, javorové sluníčko, Origami II) - Tělocvičné testy a hříčky - Bodovací závody - Listopadová výprava (přes překážky k cíli) - Poznávání přírody (stromy) - Vaření (čaj, ražniči) - Hry na výpravě - Tělocvik v přírodě - Rukodělné práce (poutnická hůl) - Zvláštní družinový podnik v listopadu

PROSINEC 113

Psanec - Družinové záležitosti (přehled docházky, družinová deska) - Skautské ideály (4. bod zákona, obětavost) - Struktura skautské organizace - Skautská praxe - Mapové značky (druhá část) - Orientace podle hvězd - Šifrování II - Buď připraven na nebezpečí zimních hor (omrzliny) - První pomoc (kruhový obvaz, volání o pomoc) - Místní znalosti - Hry na prosincových schůzkách - Rukodělné práce (model týpí, broušení sekerky, přišívání knoflíků) - Výtvarné hry (zdobení týpí, origami III/noši, linoryt) - Tělocvičné hříčky - Bodovací závody v prosinci - Družinová výprava - Zálesácká praxe (stopování, stromy v zimě, vaření)

LEDEN 133

Zmije - Družinové schůzky v lednu - Družinové záležitosti (heslo, družinová kniha) - Skautské ideály (5. bod zákona, pořádnost) - Skauting ve světě - Skautská praxe - Mapové značky (hry) - Šifrovací kotouče - Nebezpečí zimních hor II (bloudění, pravidla pro rádcce) - První pomoc (obvazování prstů na noze, úraz na sněhu) - Hry na lednových družinovkách - Rukodělné práce (obrázkové krabičky, sněžní hadi, model tábora) - Výtvarné hry (čtvrtý druh origami, kreslení portrétu, využití lékovek) - Tělocvičné testy - Bodovací závody - Výprava k pólu - Zvláštní podnik v lednu

ÚNOR 153

Zklamání - Družinovka na ledě - Únorové schůzky v klubovně - Družin

nové záležitosti (družinové barvy, družinová vlajka) - Skautské ideály (6. bod zákona) - Skautské vlastnosti (spolehlivost) - Skautská praxe - Opakování - Mapky pro OZ - Morseovka - Tajné inkousty - Jízdní řády - První pomoc (šátkové obvazy, proboření na ledě) - Hry na únorových družinovkách - Rukodělné práce (chřestítka, klapátka) - Výtvarné hry - Tělocvičné testy - Bodovací závody - Únorová výprava

BŘEZEN 173

O důvěře - Družinovky v březnu - Družinové věci (svolávací štafeta) - Skautské ideály (7. bod zákona) - Skautské vlastnosti (poctivost) - Historie oddílu, družiny - Skautská praxe - Turistické značky - Tělověda - První pomoc (želvový obvaz kolena a loktu) - Pozor, nebezpečí (šiškové bitvy, plyn) - Morseovka - Hry v klubovně - Rukodělné práce (šití, hadrové koule) - Výtvarné hry (masky, šesté origami) - Tělocvičné testy - Bodovací závody - Jak vymýšlet bodovací závody - Družinový poplach - Družinové vycházky - Březnová výprava

DUBEN 192

Skautské sváteční dny (dubnová výprava) - Jaký má být rádce - Dubnové schůzky - Družinové věci (domácí úkoly, názvy družinových míst) - Skautské ideály (8. bod zákona, štedrost) - Skautská organizace - Skautská praxe (test znalostí a dovedností) - První pomoc - Akce S.O.S. (nebezpeční lidé, bombáž) - Příroda (můj strom) - Hry na družinovkách - Rukodělné práce (indiánské hrací kostky, vrbová píšťalka) - Výtvarné hry (sedmé origami, zdobené štíty, sbírka kameňů) - Tělocvičné hříčky - Dubnové bodovací závody - Vyprávění - Druhý poplach - Družinové doupě

KVĚTEN 213

Zapoj celou družinu do práce - Schůzky v květnu - Šestidenní - Družinové záležitosti (erbovní listy, kilometráž cest) - Skautské ideály (9. bod zákona, pracovitost) - Skautská praxe - Měření bez metru - Indiánské měsíce - Dobré a špatné tábořiště - Nebezpečná elektřina - Nebezpečná klíšťa - Svahový úhломěr - Orientace bez busoly - Hry - Rukodělné práce (výrobky z borové kůry) - Domácí vývěska - Výtvarné hry (osobní znak, osmé origami) - Tělocvičné testy - Bodovací závody - Zpěvník

ČERVEN 231

Tábor se blíží - Schůzky - Skautské ideály (10. bod zákona, skautské vlastnosti, tvrdost) - Skautská praxe - Odhadování vzdálenosti -

Předpovídání počasí - Letní souhvězdí - Nebezpečí bouřek - Umělé dýchání - Jak zahnat vlka - Měření šířky - Hry na družinokách - Rukodělné práce (provázková míra, výkonnostní značky) - Výtvarné hry (deváté origami, volná řezba) - Zkoušky tělesné zdatnosti - Bodovací závody - Karty pořádkovky - K pramenům Orinoka - Hry na březích Orinoka - Léčivé byliny - Památky - Rádcova knihovnička
Několik slov na závěr 247

MILOŠ ZAPLETAL

**RÁDCE
SKAUTSKÉ DRUŽINY**

ISBN 80-86109-88-7

© text: Miloš Zapletal, 2002
© ilustrace: P. Joubert, Deutscher Spurbuchverlag, Baunach
A. Zapletalová
© Junák – svaz skautů a skautek ČR, Tiskové a distribuční
centrum, 2002

Miloš Zapletal **Rádce skautské družiny**

Ilustrace: P. Joubert

A. Zapletalová

Obálka: Josef Přečh s použitím kresby P. Jouberta

Grafická úprava: nakl. Skauting

Vydal:

Junák – svaz skautů a skautek ČR

Tiskové a distribuční centrum

Senovážné nám. 24, 116 47 Praha 1

jako svou 93. publikaci

Praha prosinec 2002

Tisk: Tiskárna Gemi, Praha

Náklad: 2 000 ks

Vydání druhé

(vydání první v roce 1991)

Distribuci pro objednatele provádí v zastoupení vydavatele společnost A-ASKA grafik s. r. o., provozovna Dukelská 57e, 614 00 Brno

Příjem objednávek a reklamací: fax: 545 241 473, e-mail: distribuce@aaska.cz

Tato publikace byla vydána s podporou MŠMT ČR.

ISBN 80-86109-88-7

© Miloš Zapletal, 2002

© Junák – svaz skautů a skautek ČR, Tiskové a distribuční centrum, 2002

