

PROGRAMY NA NAUČENÍ SLIBU

Mája

Aukce hodnot

- b) Hra do klubovny, postřehová a uvažovací
- c) Nutí hráče k uvažování o slibu a zákonech a k rychlému rozhodování.
- d) Detaily:

Pravidla:

Jelikož má slib mnoho společného se zákonem, je třeba porozumět i jemu.

Na burze se sešli sběratelé skautských hodnot (obsažených jak v zákoně tak ve slibu), například sběratel nejvyšší Pravdy a Lásky, prospěšnosti a pomoci jiným, hospodárnosti atd. Draží se lístečky s asociacemi týkajícími se jednotlivých hodnot (přesně ten typ lístečků, které jsme během metodiky psali k zákonům). Každý sběratel se pokouší vydražit co nejvíce správných asociací spojených s jeho sběratelským zájmem.

Ke každému zákonu by mělo být 5 – 10 asociací. Na burze jsou ovšem i sběratelé všeho, kteří také bojují o asociace. U těch vítězí sběratel s největším počtem asociací. Každý hráč kromě vyvolávače dostane imaginárních tisíc korun, které se mu postupně odečítají. Vyvolávací cena každé asociace je 1 koruna.

Čas: 30 min+

Počet účastníků: nejlépe okolo 15, ale jeden sběratel může mít i více hodnot.

Počet organizátorů: nejméně jeden

Materiál: lístečky s asociacemi, papír a tužka pro odečítání imaginárních peněz

e) Možné problémy:

Nepochopení významu svěřené hodnoty: Před hrou bychom měli dát prostor k dotazům.

Splynutí hodnot některých zákonů: Některé zákony mají podobný význam a podobné hodnoty. Sběratelé by si mohli přivlastnit cizí asociaci, která se ovšem váže i k jejich hodnotě. Proto je třeba asociace co nejvíce upřesnit.

Utracení všech peněz: Za prodej jedné asociace si hráč může přičíst 100 imaginárních peněz, asociace ovšem propadá a již se nemůže vrátit do prodeje.

Duran

Každá družina dostane papír se slibem ve kterém chybí slova. Tato slova jsou napsaná na papírkách a na území rozházena. Družiny musí doplnit slib. Jsou rozházena ještě slova která jsou na slibu už doplněna.

Jsou hledači a zapisovatel. Hledači nemluví. Zapisovatel nesmí říct jakékoli slovo ze slibu a posílá ostatní, aby hledali slova. Zapisovatel lepí do slibu chybějící slova.

-1 hodina

-více družin

-alespoň jeden

-papíry se slibem, lepidlo, chybějící slova na papírkách

Haky

Název: Nenapadá mě nic kloudného jak to pojmenovat

Typ programu: hra, pokec

Pravidla: Napíše se slova slibu na papíry v nějakém větším formátu a rozhodí se to po hracím poli a rozdělí se do skupin podle "počtu slibů" a musejí to posbírat, či povyměňovat s jinými skupinami. Potom dát dohromady tak jak to patří po sobě. Hra se může okořenit nějakými nepříjemnostmi jako že vedoucí je pronásledují po hrací poli a když někoho chytí musejí zahodit papírek s částí slibu atd. Potom by bylo vhodné si promluvit proč tam zrovna patří tohle a proč tam není něco jiného co některá část slibu zahrnuje atd.

Čas:hra tak +-15 min a ten pokec bych udělal někdy ke konci dne či schůzky, kde bychom nebyli tlačeni časem...

Počet účastníků:tak od 5 až po 25

Potřebný materiál:papír, nůžky a psací potřeba

Problémy:Myslím že tu hru bych nikdy nepoužil pro náš oddíl...protože vím, že by to nikoho nebavila i nováčky, ale náš oddíl je dost nepoužitelný pro tyhle věci.Ale ten pokec jsme už párkrát vyzkoušeli a nikdy s tím nebyl problém,protože případné rušivé elementy prostě spí...

Fanda

šifra a divadlo

Myslím si, že nemá smysl učit nováčky slib. většinou ho řešíme až s adepty na jeho složení, kteří jsou schopni se nad ním zamyslet a mají o něj zájem.

Zašifrujete úkol „Napište skautský slib, vyberte si jednu jeho část a tu se pokuste dramaticky ztvárnit“ a vyvěsíte šifru asi tak 50m od místa, kde budou mít k dispozici zápisník a tužku, toto bude také jediné místo kde můžou psát.

Běží z každé družiny vždy jen jeden člověk.

Člověk který běží nesmí do té doby než zapíše co si zapamatoval mluvit.

Když vyluští šifru, promluvte si s nimi, jakou mají představu a popřípadě jim pomozte, když nebudou znát celý slib.

Dejte jim 15 minut na rozmyšlení od chvíle když poslední družina rozluští šifru.

Na závěr nechte všechny přehrát jejich scénky

Trvání záleží na obtížnosti šifry, vzdálenosti papíru s šifrou a nasazení skautů, ale mělo by to trvat kolem půl hodiny.

Zvládne to jeden vedoucí, ale bylo by lepší kdyby byl pro každou družinu jeden.

Potřebujete: šifru, papír a tužky

Možné problémy:

1) Šifra je moc těžká a nikdo ji nemůže vyluštít – nejlépe je se tomuto problému vyhnout zvolením správné obtížnosti, ale když budou dlouho tápat nabídněte jim nějakou indicii třeba za donesení dřeva .

2) Nechtějí se ztrapňovat hraním scének – ukažte jim jako vedoucí nějakou podobnou scénku, nebo jim dejte velký papír aby to mohli ztvárnit vizuálně, pak musí všichni svůj obraz představit a popsat.

Jenda

Vlčátský slib – Průzkumná vesmírná mise

- Hra
- Tato hra je pouze pro zapamatování slibu, ale rozebrat ho s nimi je zapotřebí jiným způsobem než pomocí hry (nejlépe někde v klidu)
- Jak už je zvykem, tak jim na začátku povíme nějakou pěknou legendu, kterou jsme si připravili po cestě ke klubovně. Pravidla jsou takováto hráče rozdělíte do skupin cca po 5. Jeden se stane zapisovatelem (během hry může být vystřídán) a ostatní jsou vesmírní průzkumníci. Po území, které je vyčleněno pro hru jsou například na strom připnuty části slibu, které jsou nadepsány „kódem“ (např.:6B28). Zapisovatel má plán na kterém je zapsáno jak by kódy měly jít za sebou a vysílá své průzkumníky hledat určitý kód. Průzkumník si zapamatuje část slibu a dopraví ho k zapisovateli. Jeho cesta je však zkřížena záporňákem (jakákoli vesmírná příšera, která dotykem vrací průzkumníka na předem určené místo, na kterém se ihned ožíví). Úkolem skupinek je sestavit podle plánu co nejdříve slib.

- Kolik je nováčků tolik je i hráčů ☺ a počet vedoucích závisí na počtu nováčků ale mnoho záporníků není třeba takže si postačíme přibližně se dvěma nebo třemi vedoucími
- Přibližně 15 minut ale pokud bude hodně průzkumníků bude i dříve objeveno tajemství slibu
- Je dobré si dopředu připravit kódy a plány pro skupinky jinak nic více
- Snažil bych se předejít tomu aby zapisovatel znal slib, takže na místo zapisovatele bych posadil kohokoliv gramotného ☺.

Velbloud

Skládačka

Hra

Zábavný úkol, kterým si nováčci zopakují skautský slib, musí nad ním přemýšlet

Příprava: 5 min

Trvání: 10 min

Počet účastníků: libovolný

Počet organizátorů: 1

Potřebný materiál: papír, tužka

Na papír napíšete důležitá slova z formule skautského slibu. (např.: slibuji, čest, ...) Papír rozstříhám na jednotlivá slova a dám nováčkům k sestavení, některá slova musí doplnit. Můžou mezi sebou soutěžit po jednom i v týmech, na čas nebo skládají jen tak. Cílem je seřadit slova a říct slib vedoucímu.

Hamík

Nenásilné učení slibu:)

2typ mučení

3) Dá jim to víc než "našprtání" slibu

4)Hra při které mají za úkol hledat jednotlivé body slibu. Až budou mít poskládaný celý slib tak se nad ním zamyslí a jednotlivě nebo ve skupině se pohovoří a co vlastně gooo



-Čas cca 1h-2 h

-Počet lidí neomezeně

-Počet orgů 2-3

-Materiál tiskárna,papír tužka a hlava

5Problémy Že je to nebude bavit

Hroch

Žranice na jeden způsob – hra dovnitř, třeba na tábor

Buď to budou na konci umět nebo odejdou s prázdným žaludkem. Jejich volba.

Hra pro malý počet chudáků, takže jen pro zmíněné nováčky co se právě dozvěděli o existenci slibu a asi nebyli nadšení z toho jak dlouhý je. Slib jim dáme na chvíli k dispozici a mají povoleno si ho opsat. Následně jim ho sebereme a místo něj postavíme na stůl levnou (roz. hnusnou) čokoládu za 3 koruny. Postupně dokolečka v libovolném směru, kdo řekne slib celý, veme si kousek. Ve chvíli kdy není na řadě může koukat na svůj papír a slib se šprtát, ve chvíli kdy ho má říct ho samozřejmě odloží. Pokud se mu pokus nepodaří, veme

si kousek vedoucí – ano, někdo tu oběť musí podstoupit. Končí se když z čokolád/y nic nezbylo.

Alespoň u nás je po 3 tejdnech tábora čokoláda slušná motivace a ano, cíleně útočíme na rozmazené žaludky nováčků. Můžete zkusit i lentilky – vlastně co chcete, stačí aby je to motivovalo k lepší paměti. Taky se přitom dobře napráskáte.

Čas: 10-20 minut

P. účastníků: počet nováčků

P. organizátorů: 1

P. materiál: několik čokolád za 3 koruny

Může se stát, že ony bájně, hnusné – vlastně naprosto odporné čokoládové pochutiny co se lepěj na patro a stojí jen 3 koruny neseženete. S dobrým rozpočtem se můžete trochu rozšoupnout. Organizátor se také může začít dávit, protože nebude u nováčků zájem – je proto důležité zamezit vlastnímu samozásobování sladkostmi z jejich strany. Nebo je nechte vyhladovět.

Blůmen

Paměť

program na naučení skautského slibu nováčky

Typ programu:hra

Co potřebujeme: tužku a papír

Podle mě je tato hra dobrá na naučení čehokoliv. Většinou se totiž každé dítě snaží dokázat, že je nejlepší a tak se soustředí s vše si lépe zapamatuje.

Pro tuto hru si připravíme papírky na kterém bude vždy jedno slovo ze skautského slibu a to včetně spojky a předložky. Papírky budeme rozdávat po řádcích slibu (tedy první várka papírků bude *Slibuji na svou čest, jak dovedu nejlép*). Necháme děti ať si sesednou do kruhu a rozdáme jim papírky v pořadí, v jakém je slovosled prvního řádku skautského slibu. První řekne SLIBUJI. Druhý to zopakuje a přidá svoje slovo, tedy NA. Takhle pokračujeme až objedeme 2 kola (aby si nakonec každý řekl celý řádek). Pokračujeme takto s dalšími řádky, ale při tom přeřikáváme i řádky předchozím (např.: Slibuji na svou čest jak dovedu nejlépe, sloužit nejvyšší pravdě a). Podle počtu slov a dětí se samozřejmě může lišit počet kol, po které budeme muset jednotlivé řádky opakovat, tak na to pozor. Nakonec necháme každého zvlášť přeřikat tento slib.Když to zvládne máme vyhráno.

Kočí

Program na učení slibu pro nováčky

1)

2)Hra

3)Budou luštit zašifrovaný slib

4)Papíry se šifrou rozmístěné po klubovně, děti je pak budou hledat a luštit

čas:10-15 minut

5)Nejdříve je nutné naučit je šifry

Kattka

Učení sk. slibu

- povídací schůzka

- Program vysvětlí dítěti sk. slib

- Nejprve napíšeme na tabuli, nebo na papír celý skautský slib. Pak ho rozdělíme na menší části a o každé si s nimi promluvíme, jak ji chápou, co obnáší, atd. Následně každý dostane jeden skautský zákon, který zpracuje a představí nám ho: co je to za zákon, čím je dobrý/špatný, atd...

- použijte na to alespoň půlku schůzky
- libovolný
- stačí 2
- papír, nebo tabuli a křídly

- Je lepší to probírat nejvýše pár dní před slibem.

Pulec

Název: Slib interaktivně

Typ: Hra na paměť v přírodě

Cíl: Celá hra by měla být koncipována tak aby byla hodně zábavná/interaktivní. Děti budou nuceny si pamatovat určité části skautského slibu, ale za motivací úspěchu v týmu / úspěchu jednotlivce s bodovým ohodnocením. Cílem by nemělo být naučení se nazpaměť celý skautský slib slovo po slovu, ale cílem by měla být zpětná vazba kdy si děti poté sednou před slibovacím ohněm ke stezce a naučení slibu v plném rozsahu bude nyní o mnoho jednodušší. Jednotlivé části se jim budou vybavovat a spojovat se s momenty/ vzpomínkami ve hře.

Realizace: Hra by měla proběhnout nejlépe na táboře pár dní před slibovacím ohněm. Někde v terénu se na zajímavá, rozmanitá a nelehce dostupná místa rozmístí nějaké množství očíslovaných jednotlivých vět/ frází ze skautského slibu. Nováčci se rozdělí na dva nebo více týmů ve kterých budou soutěžit. Za úkol budou mít hledat v klidně větším hracím poli lístečky. Po nalezení si text zapamatovat a odnést ho do své "základny" na kraji hracího pole, kde může sedět někdo kdo bude přinesené zprávy koordinovat. V hracím poli budou běhat také nějakí záškodníci kteří budou nováčky chytat. Pokud bude člen chycen bude muset udělat nějaký úkol (kliky, básnička...). Který tým sestaví slib jako první zvítězí. Také by bylo dobré hru stylizovat do nějakého tématu.

Problémy Málo nováčků, špatné prostředí (terén, počasí...), znalost slibu již před hrou.

Béd'a

Název: Nováčkovská stezka

Typ: Naučná cesta

Myslím, že pro nováčky není úplně nutné znát přesné znění slibu. To učíme většinou až kluky, kteří jsou v oddíle delší dobu a kteří mají o složení slibu skutečně zájem a rozumí mu. Nováčci by se určitě měli o skautském slibu dozvědět, ale myslím, že je zbytečně bazírovat na tom, aby ho uměli nazpaměť. Pro složení nováčkovské zkoušky je nicméně určitě potřeba, aby nováček chápal jistá základní „pravidla“ skautování.

Nováčkovská stezka je složena z několika stanovišť, která obchází nováček spolu se svým rádcem. Stanoviště jsou věnovaná skautskému desateru, slibu, historii skautingu, tradičním skautským dovednostem apod., tato témata jsou zde stručně shrnuta a rádce je nováčkovi tlumočí. Rádce je nováčkovi věkem blíží než vedoucí, takže touto formou může být pro nováčka učení příjemnější.

Stezka může být vyznačena např. moučnými šipkami nebo útržky krepáku. Stanoviště jsou vždy nějak viditelně označena, stačí, když tam je provázkem připevněná fólie s papírem, kde

je pěkně shrnuto téma - stačí, aby stanovišť bylo tak 5 až 6. Rádce vysvětlí nováčkovi případné nejasnosti.

Je vhodné, když tato aktivita probíhá třeba během poledního klidu, aby nováčci a rádci nepřišli o program. Večer si pak nováčky může vzít stranou někdo z vedoucích a popovídá si s nimi o tom, co si ze stezky zapamatovali. Dobré je i pro nováčky třeba natisknout papíry se shrnutím, které si mohou vložit do zápisníků.

Počet organizátorů:

Stezku zvládne připravit i jeden vedoucí, stejně jako večerní shrnutí. Je potřeba, aby rádci byli dobře motivovaní a aby v tom všem měli sami jasno.

Materiál:

Dost papírů, provázků a fólií. Pak třeba mouka, klacky nebo krepáky na vyznačení cesty.

Možné problémy:

Hrozí nezájem nováčka i nezájem rádce - je potřeba ty dva dobře motivovat. Při cestě mohou někde zabloudit nebo si ublížit - proto by s sebou určitě měli mít mobil a číslo na vedoucí.

Dancizs

1. **název programu:** Slož slib!
2. **typ programu:** postřeh, běhačka
3. **proč naplní cíl:** děti se seznámí se slibem
4. **popis realizace programu:** v klubovně budou rozmístěny papírky s částmi slibu, které musí nováčci najít a poskládat, jak si myslí, že patří dohromady. Následovat mohou scénky na téma, jak slib chápou a následná debata.

20-30 minut

libovolný

stačí dva až tři

matroš: papírky s textem

5. **možné problémy:** hra není nebezpečná, vedoucí musí motivovat děti, aby hledali až do konce, kdy už je to těžší a navádět při skládání a diskusi

Blesk

- ❖ Program na učení skautského slibu pro nováčky
- Název: Zakódovaný rap
- Sportovně-šifrovaná hra s kulturním koncem
- Netradiční pojetí skautského slibu
- Popis realizace hry:
 - Děti dostanou zašifrovaný slib, klíč (celá abeceda) je v podobě lístečků rozmístěn v lese (1 lísteček = 1 písmeno + znak). Jeden člen skupinky je zapisovatel, ostatní hledají lístečky a přinášejí mu je (každá skupinka má jinou barvu lístečků). Po rozluštění vedoucí ověří správnost textu a děti se jej musí naučit nazpaměť a následně veřejně předvést v určité roli (jako operní pěvci, opilí sousedé, rappeři, televizní zpravodajci, přísní učitelé...)
 - čas: cca 2,5 hod
 - počet účastníků: max. 5 lidí v 1 skupince
 - počet vedoucích: 3 – 4
 - materiál: šifra + klíč (sady lístečků – každá jiné barvy), papíry, tužky, dobrá paměť
- Možné problémy: Při větším počtu dětí ve skupině se stává, že se všichni nezapojí stejným dílem.

Gogo

Hra s debatou

- Běhací hra a Vsuo neboli večerní sezení u ohně na téma slib

- Seznámení se slibem zábavnou formou
- Program: Začneme běhací hrou. Vytisknutý slib roztříháme na mnoho částí, které pak rozmístíme po určitém území například na louce. Nováčci budou muset ty papírky najít a pak je složit dohromady, aby ve výsledku vznikl slib. Úkol jim ztíží záškodník, který bude běhat mezi papírkami a chytat nováčky. Když někoho chytí, tak ten, kdo byl chycen, musí se vrátit na určené stanoviště. Večer se sejdeme s nováčky a probereme s nimi význam slibu, aby věděli co slibují a uvědomili si, že to není jen básnička, ale slib, kterým se k něčemu zavazují.
- Zabere nám to jeden večer.
- Počet účastníků: podle počtu nováčků
- Počet organizátorů: min. 1, ten kdo rozumí slibu a dokáže o něm povídat
- Potřebný materiál: vytisknutý slib na roztřívání

Stoupa

Odpolední posezení

Jedno odpoledne třeba na táboře si jeden z vedoucích vezme nováčky kteří mají dělat slib a popovídá si s nimi co to vůbec slib je a zeptá se jich proč ho vůbec chtějí a co to obnáší.

láček

Název: Sestavovaná

Typ: povídání + hra

Naplnění cíle: Myslím, že by se slib měl nejdříve vysvětlit, aby všichni pochopili jeho smysl. Potom je dobrá hra, protože je odlehčující a děti se při ní leccos naučí.

Popis hry: Venku, např.: v areálu klubovny rozmístíme kartičky s jednotlivými slovy ze skautského zákona (spojky mohou být na jedné kartičce i s jiným slovem), kartičky by měly být alespoň trochu schované. Děti rozdělíme do dvojic a dáme jim k dispozici tužku a papír. Jejich úkolem je všechny slova najít a sestavit z nich skautský slib. Vyhrává dvojice, která měla nejméně chyb (zároveň je ale dobré sledovat pořadí, kdyby nastala situace, že více dvojic bude mít stejně chyb).

Čas: cca 15 minut na vysvětlení slibu a 20-30 minut na hru

Počet účastníků: libovolný (vhodný sudý)

Počet organizátorů: stačí jeden

Potřebný materiál: kartičky se slovy ze skautského zákona, tužky, papíry

Možné problémy: Je důležité děti při hře hlídat. Hlavně pokud jde o nováčky. Měli byste dohlédnout na to, aby si mezi sebou neprozrazovali slova.

Papež

Diskuze (diskuze)

Na tohle se těžko něco vymýšlí. Já bych to řešil diskuzí, jednotlivě. Volal bych si je k sobě a ptal se jich, jestli ví o čem se mluví ve skautském slibu, jestli si myslí že je skaut... Otázek je hodně a na žádnou z nich není jednoznačná odpověď. Cílem je zjistit, jestli chápe hloubku slov ve skautském slibu, ne jestli je umí odříkat.

Pivass

Slibový klobouk

Charakteristika	8 a více hráčů cca 20 min 2 organizátoři min věk - vlčata venkovní, na hřiště, na louku, pohybová, běhací
------------------------	---

Potřeby lana (či cosi na vyznačení startovací lajny), tenisák

Sledovaný cíl Jako cíl jsem si dal naučit děti text slibu. Když člověk říká něco stále dokola, tak si to ukládá do paměti a to mi jde.

Pravidla

Příprava: Ze dvou lan vytvoříme startovací čáry, tak aby byly lana vzdálena cca 20 metrů (podle toho jak moc je chceme utahat). Tenisák umístíme doprostřed mezi startovací čáry. Dále budeme potřebovat dva vedoucí, kteří si stoupnou na úroveň tenisáku (pro každé družstvo jeden vedoucí). Viz. obr.

Vlastní hra: Hráče rozdělíme na dvě družstva a necháme je mezi sebou rozdat čísla.

startovací čára 1



Slib si rozdělíme na čtyři části:

- 1) Slibuji na svoji čest jak dovedu nejlépe:
- 2) sloužit nejvyšší Pravdě a Lásce věrně v každé době,
- 3) plnit povinnosti vlastní a zachovávat skautské zákony,
- 4) duší i tělem být připraven pomáhat vlasti a bližním.

startovací čára 2

Jeden z vedoucích zakřičí číslo, načež vyběhnou hráči s tímto číslem. Doběhnou ke svému vedoucímu, odříkají první část slibu (další hráč bude odříkávat druhou část, třetí hráč třetí část...). Po odříkání správné části slibu běží k tenisáku a snaží se ho vzít a doběhnout s ním za svou startovací čáru. Hráč, který doběhne k tenisáku jako druhý, se snaží chytit (plácnout) svého prchajícího protihráče.

Bod získá hráč (družstvo), kterému se podaří doběhnout s tenisákem za startovací čáru nebo hráč (družstvo), kterému se podaří plácnout utíkajícího protihráče s tenisákem.

Problémy Je potřeba hlídat jestli se nějaký hráč nedotkne, byť třeba jen zavadí nohou o tenisák. Od té chvíle se stane chytaným.

Green

Typ programu:Hra

Cíl a jeho naplnění:Cílem hry je naučit tzv.“adepty na slib“slib odříkat z paměti u táborového ohně,aby se při této slavnostní chvíli předešlo nějakým nepříjemnostem.Způsob,jakým je tato hra vedena by měl urychlit zapamatování slibu,což je hlavním cílem

Popis:1.SLIB PRO VLČATA

Každé vlče napíše na papír pár hesel,o kterých si bude myslet,že jsou ve slibu obsažena.Vedoucí potom přečte slib nahlas a vlčata si budou počítat slova, která zazněla ve slibu a současně jsou napsána i na jejich papíře.Vlče, které jich bude mít nejvíce,vítězí a bude moci dostat odměnu.Pro lepší zapamatování pak vedoucí vlčatům rozdá okopírovaný slib,ve kterém budou vynechaná slova nebo písmena,a vlčata budou mít za úkol prázdné mezery vyplnit.Zde bych doporučil hru na jednotlivce nikoli na družiny.

Čas:Okolo půl hodiny

Materiál:Tužka,papír,vytištěný slib

2.SLIB PRO SKAUTY

Zde by se mělo jednat už o srdečnější záležitost.Vedoucí oddílu by si měl každého skautíka vzít někde mimo hlavní dění a tam si s ním o slibu popovídat.Zeptat se ho např.:proč ho chce složit,zdali bude pokračovat na skautské stezce,jestli ho působení v oddíle nějakým způsobem naplňuje,atd.Pro skauty bych v tomto případě už formu hry pro učení slibu nedoporučoval.

Čas:Záleží na délce dialogu

Možné problémy:Se vyskytnou spíše u vlčat.Bude těžké udržet jejich pozornost.

Manký

Popis hry: Skautský slib se vytiskne na papír, jednotlivé věty se rozstřihají a poschovávají po místnosti. Před započítím hry nováčkům necháme čas na přečtení a zapamatování si slibu, probereme s nimi jeho části (letem světem). Poté necháme děti hledat rozstříhané části a necháme je složit do správného znění.

Časová náročnost i s přípravou cca: 30 min

Potřebný materiál:nůžky, dvě vytištěné kopie slibu

Vhodné místo: kdekoli

Poznámka: Hrajeme-li venku, je třeba přizpůsobit se povětrnostním podmínkám

Dave

Učení skautského slibu pro nováčky

Rádce, který má na starosti nováčka si s ním sedne do klidného prostředí- les, louka, prázdná místnost, a nejdříve mu odříká znění slibu, nebo ho jeho znění naučí. Poté se ho zeptá co si myslí, že slib znamená a co znamenají jeho jednotlivé části. Rádce si nováčka vyslechne a poté mu řekne co by slib měl pro skauta znamenat, co by měl znázorňovat a proč by se měl slib skládat a dále dodržovat. Individuelní přístup zajistí objektivnost, nepředvádění-se a nefalšované zamyšlení-se nováčka nad skautingem, jeho ideály a pravidly.

Lízátko

Jak se stát správným členem skautu

(rozšíření vědomostí o skautství)

- Děti které už slib mají si budou připadat důležité a zkušeně a nováčci lépe přijmou informace od svých vrstevníků
- Dvojice nováček+starší
- Nováček bude hledat kartičky s napsanými úryvky slibu . Poté je má pantomimicky předvést staršímu, který by měl tento úryvek poznat. Až ho pozná zapíše si ho a pokusí se vysvětlit nováčkovi co tento úryvek znamená. TATO HRA NENÍ NA RYCHLOST!!!! Po ukončení se sejdou dvojice s vedoucími a povídají si dohromady

- Čas : Podle aktivity dětí 20min – 40min

- Účastníci: 2-...

- Vedoucích: 1-...

- Materiál: kartičky s úryvky slibu

Problémy: neznalost slibu starších , neaktivnost starších

Tučňák

- **Typ programu:** do klubovny

- **Počet účastníků:** 12

- **Počet organizátorů:** 2

- **Potřebný materiál:** 2 verze vytisklého slibu, kniha,

- **PUZZLE:** vytiskne se slib (velikost A4) a rozstřihá se na malé kousky (ale ne tak velké, aby se ztratily ☺). Kousky se poschovávají různě po středisku/klubovně a dětem se dá časové omezení, ve kterém mají dílky najít (dle počtu dětí a dílků). Dobré je, když se rozdělí na dvě skupiny – poté jsou nutné 2 sliby, každý napsaný jinou barvou, aby se odlišily verze. Vždy běží jen JEDEN člověk z každé skupiny. Vyhrává skupina, která ho má jako první

složený. Poté si slib přepíší do zápisníků (popř. se nahlas přečte, pokud ho tam již všichni mají). Cca. 10 minut. Rozvíjí se postřeh, logika, zároveň je to donutí zase jednou něco psát v ruce a ne na počítači. Také se u toho rozpohybují.

- **SCÉNKA:** Teď všichni ví, co že to v tom slibu je. Jejich úkolem je ztvárnit skautský slib ve formě krátké scénky (ve stejných skupinách, jako ho hledali). Druhá skupina se po shlédnutí snaží přijít na to, co přesně bylo obsahem scénky a pokusí se scénku zhodnotit. Pak se skupiny prohodí. Cca. 30 minut i s přípravou. Pokusí se pochopit slib nebo ho alespoň vyjádřit tak, jak si myslí, že by měl být. Vystoupí před ostatními v nějaké roli a musí se snažit zapůsobit tak, aby je ohodnotili pozitivně. Díky hodnocení se budou více snažit.. Zároveň druhá skupina nebude přehnaně krutá, protože další jsou na řadě oni a také je ohodnotí.

- **PŘÍBĚH:** Přečte se nějaká krátká povídka nebo úryvek z knížky (Foglar, McCombienová, Čapek, London...). Poté si všichni sesednou a společným povídáním se snaží přijít na to, zda se osoby v ní zachovaly správně podle slibu nebo ne. Cca. 30 minut. Děti musí přemýšlet nad tím, co se tam vůbec stalo, tím i otestujeme jejich postřeh a vnímavost, schopnost se soustředit na jeden hlas. Musí si také dát věci do souvislostí.

- **Možné problémy:** Děti se pořádně nesoustředí, mohou být líné – pak je na nás je nějak namotivovat, dostat je do správné nálady. Rozmluvit je...

Míša

Název: Zamyšlení

Typ: vzdělávací, do místnosti/ ven, do tmy

Proč si myslím, že tento program naplňuje dané téma/cíl:

- učení zábavnější formou

Realizace programu:

čas: různě

počet účastníků: okolo 3 a více

počet organizátorů: 1-3

materiál: svíčky, papír s texty, papír, tužka

pravidla:

Po louce/ místnosti rozmístíme svíčky, ke kterým připojíme ústřížky textu skautského slibu. Slibovanci(účastníci) si vezmou papír a tužku. Vedoucí je vyšlou ke svíčkám (můžeme pustit i tichou hudbu). Účastníci hry si vždy přečtou úryvek textu, opíšou si ho a pokračují dál, dokud neobejdou všechny. Pak se někam posadí a pokusí se složit text tak, jak má být za sebou.

Sejdou se s vedoucími, opraví pořadí textu a rozeberou ho spolu: jaký mají ta slova význam, proč to je, k čemu se tím zavazujeme, ...