SUPERVŮDCE aneb PROČ BÝT „JENOM“ VŮDCEM? STAŇ SE S NÁMI SUPERVŮDCEM!

**O čem to je?**

Jste vůdci a máte na starost rozvoj svého oddílu. Ten probíhá ve třech směrech: potřebujete 1) lidi, 2) prostory, 3) vykonávat činnost. Každá z těchto „větví rozvoje oddílu“ obsahuje několik etap, které je třeba absolvovat.

**Lidi:** přijmete nová vlčata - etablují se skauti - dospějí v rovery - stanou se z nich vůdci

**Prostory:** postavení teepee - získání klubovny - zřízení základny

**Činnost:** členové dělají dobré skutky - členové si umí uvázat šátek - členové jedou na výpravu

Plnění úkolů je něco jako sbírání zkušeností, a abyste dokázali, že „vyšší úkol“ je pro vás hračka, musíte dokázat zkušenost s dvojnásobným počtem „nižších úkolů“. Konkrétně tedy:

Vlče - skaut – rover – vůdce v poměru 8:4:2:1

Teepee – klubovna – základna v poměru 4:2:1

Dobrý skutek – šátek – výprava v poměru 4.2:1

**Cíl hry:**

Supervůdci jsou ti, kterým se podaří vychovat co nejvíce vůdců, postavit co nejvíce základen a podniknout co nejvíce výprav. Každý tým musí mít na konci hry alespoň jednoho vůdce, alespoň jednu základnu a alespoň jednu výpravu. Tyto “nejvyšší splněné úkoly” jsou při inventuře po každém kole hry obodovány následujícím způsobem: vůdce - 4 body, základna - 3 body, výprava - 3 body. Nižší splněné úkoly mají svůj význam pro hru, ale nebodují se. O konečné úspěšnosti vypovídá celkový počet získaných bodů na konci hry.

**Průběh hry:**

Hra se skládá ze tří kol, tj. ze tří let. Každý rok je rozdělen na tři období (***podzim, zima, jaro, po 7 minutách***). Na konci každého kola následuje 10 minutová letní pauza. Během těchto tří období lze usilovat o “splnění” jednotlivých úkolů, a to tak, že hráči navštěvují jednotlivá stanoviště, získávají potvrzení o splnění úkolu a vrací se zpátky. Roční období na sebe plynule navazují a jejich změny jsou oznámeny hlasitým signálem. Po každém roce následuje přestávka.

Hráči mohou vybíhat současně, úkoly lze plnit v libovolném pořadí. Víc hráčů z týmu může plnit stejné úkoly, pokud na to jsou materiálové kapacity. Jeden člověk může během jednoho výběhu navštívit pouze jedno stanoviště a splnit pouze jeden úkol. Styl jeho běhu, resp. úkol, který musí splnit, je popsán podrobně na zvláštním listu. Úkol je považován za splněný až v momentě, kdy hráč doběhne zpět a nahlásí ho úředníkovi příslušného týmu. Ten provede záznam a automaticky zmnoží hodnotu úkolu, pokud se splnění úkolu násobí (viz níže). Do jeho záznamů se družstvo nedívá, vede si záznamy vlastní.

Z týmu můžete vybíhat za úkoly všichni hráči až na jednoho, tzv. malého šéfíka, který zůstává v zázemí, sleduje hru, radí hráčům, kdy mají pro co běžet, dělá si pro svůj tým zápisky o splněných úkolech. Má také k dispozici graf, který říká, ve kterém období je obzvláště vhodné plnit který úkol, protože jeho hodnota se pak násobí (pokud je úředníkovi nahlášen v „násobícím“ období). Po každém kole se malý šéfík v zázemí obmění, tj. vystřídá ho někdo jiný z týmu.

Na konci každého kola úředník provede inventuru, při které jsou bodově ohodnoceny nejvyšší úkoly (tj. základna, vůdce a výprava). Protože lidská paměť je krátká, při inventuře je potřeba, aby všechny “vyšší” úkoly byly podloženy splněním potřebného množství “nižších” úkolů (tedy, mám-li jednu základnu, musím mít dvě klubovny a čtyři teepee). Pokud se tak nestane, nekryté zásluhy jsou zapomenuty a s novým rokem je třeba začít znova. Úkoly, které jsou podloženy, avšak ještě nebyly zhodnoceny splněním nejvyšších úkolů, se převádí jako vklad do dalšího roku.

*Příklad: Na konci kola máte 8 teepee, 4 klubovny, 3 základny. Množství teepee je dvojnásobné oproti klubovnám, tj. pro stavbu tohoto množství kluboven máte dostatečné zkušenosti. To je ok. Pro tři základny však nemáte dostatečné zkušenosti s klubovnami. Potřebovali byste jich 6, máte jen 4, proto vám uznáme pouze 2 základny. Celkově je vám připsáno šest bodů (3 body za každou základnu). Splněné nižší úkoly již se dále započítávat nebudou (je tedy možné je odebrat, aby dále nemátly). Pokud by se stalo, že získáte v jednom kole 8 teepee, 4 klubovny, ale žádnou základnu, teepee i klubovny se vám převedou do dalšího kola.*

Inventura se koná na začátku přestávky a až do jejího konce pak máte možnost zhodnotit úspěchy předcházejícího roku a připravit strategii na další rok. Po vyhlášení přestávky již nelze dále vybíhat na stanoviště. Pokud je nějaký úkol splněn až po začátku přestávky (tj. hráč se na místo vrátí až po ohlášení začátku přestávky), úkol se mu sice uzná, ale ničím se nenásobí. Po ohlášení konce hry (konec 3. kola) se už žádné úkoly neuznávají. Pokud úkol není nahlášen úředníkovi, není možné považovat ho za splněný.

**Úkoly a podmínky pro jejich plnění**

**Musíš mít lidi!**

*Vlčata – skauti – roveři - vůdci*

***Vlčata*** *- chodí po čtyřech*

Cestou na stanoviště běžíš po čtyřech, cestou zpět můžeš normálně.

***Skauti*** *- skaut si píská, nahlas! Pokud mu pískání moc nejde, může zpívat. A protože má opravdu radost ze života a navíc je to elegán, pohybuje se waltzovým krokem vpřed.*

Cestou na stanoviště pískáš (zpíváš) a pohybuješ se waltzovým krokem, cestou zpět můžeš normálně.

***Roveři*** *- roveři jsou zrovna v době, kdy se do sebe zamilovávají.*

Běžci běží ke stanovišti a zpět ve dvojici a drží se za ruce.

***Vůdce*** *- vůdce je king! Má nadhled, proto už nechodí po svých a je třeba ho přinést na zádech.*

Jeden z týmů se nese, ostatní ho nesou - buď to zvládne jeden člověk, nebo jich musí být víc… Platí pro cestu tam i zpět.

**Musíš mít prostory!**

*Teepee – klubovna - základna*

***Teepee*** *- teepee je základ!*

Na stanovišti musíš zkonstruovat základní trojnožku na teepee.

***Klubovna*** *- chtělo by to nějakou trofej. Do klubovny jsi chtěl jako dekoraci přinést sošku indiána. Byl ale tak dobrý, že jsi ho snědl. Máš teď ale špatné svědomí a musíš to nějak odčinit.*

Na stanovišti sníš čokoládového indiána. Následně uděláš pět dřepů.

***Základna*** *- vyjednat povolení ke stavbě základny je oříšek. Tolika lidem to musíš vysvětlovat, no a oni než to pochopí...*

Na stanovišti si vylosuješ zdůvodnění, proč klubovnu potřebujete. Každé zdůvodnění je označeno nějakým písmenem. Zůstáváš na stanovišti, úředníkovi vašeho týmu sdělíš, jaké je to písmeno. Zůstáváš na místě a pro ostatní členy týmu, kteří zůstávají v zázemí (bude tam minimálně jeden, ten, který hlídá - malý šéfík), se snažíš pantomimicky ztvárnit, jaký je důvod pro to mít základnu. Že to uhodli, potvrdí úředník, který ví, co jaká písmena znamenají. Za to vám, po tvém návratu zpět do zázemí, připíše splnění úkolu.

**Musíš vyvíjet činnost!**

*Dobrý skutek – uvázání šátku - výprava*

***Dobrý skutek*** *- Mirek Dušín, to je frajer. Buď jako Mirek Dušín, pomoz babičce přenést těžkou tašku!*

Převleč se za Mirka Dušína, vezmi tašku a svižným krokem se vydej na stanoviště. Tam získáš potvrzení, že jsi udělal dobrý skutek. Tašku ale musíš donést zpět do zázemí!

***Uvázaný šátek*** *- ano, ten okamžik už je tu. Můžeš si uvázat šátek. Baví Tě to, denně to trénuješ třikrát před spaním, proto to teď zvládneš určitě i poslepu.*

Tento úkol plníš se svým vlastním šátkem. Na stanovišti ho musíš mít úplně rozvázaný, následně ti zavážeme oči a ty musíš uzel (dobráček) znovu uvázat.

***Výprava*** *- tak kam pojedeme? Možností je spousta, stačí si jen vybrat a naplánovat cestu.*

Na stanovišti si vylosuješ, kam s oddílem pojedete. Následně musíš cestu naplánovat s pomocí jízdních řádů, které jsou k dispozici.