**Inspirace pro programy na rozvoj skautských hodnot v oddílech**

Myšlenkové základy skautingu, idea skautingu, jsou pilířem našich skautských programů. Více než jednotlivé programy na děti působí celý chod oddílu, zejména příklad vedoucích. Nejlepším programem je s dětmi pravidelně mluvit - o nich, o tom, co prožívají a jak se k tomu staví. Někdy je však dobré zařadit také cílený program – a k tomu budiž vám inspirací tento materiál.

**Programy pro světlušky a vlčata**

**Jak se zachovám?**

**Čas:** 45 minut

**Cíl:** děti ví, jak by se měly chovat v běžném životě.

**Pomůcky:** herecky zdatní vedoucí, lístečky s napsanými situacemi

**Popis:** na začátku dětem přehrajeme scénku, ve které se někdo zachová špatně – např. někoho, kdo podvádí u testu. Úkolem dětí je říct, co na scénce bylo špatně. Můžeme se dětí zeptat, jestli by se zachovali stejně.

Po tomto úvodu děti rozdělíme do skupin asi po čtyřech a rozdáme jim lístečky s předem připravenými situacemi. Situace by měly být popsány tak, aby neměly jasné řešení. Úkolem dětí je se společně rozhodnout, jak by danou situaci vyřešili a sehrát scénku, ve které své řešení ukážou. Potom se můžete pobavit o tom, proč by se zachovali zrovna takto a ne jinak.

Příklady situací:

Každý měsíc ti maminka dává kapesné na nějaké drobnosti. Tentokrát jsi se rozhodl/a, že si koupíš čokoládu. Jdeš tedy do obchodu, vybereš si čokoládu a zaplatíš. Víš, že by ti mělo zbýt jen pár drobných. Když ale vyjdeš ven z obchodu, zjistíš, že ti paní prodavačka asi špatně vrátila – místo 10 Kč ti dala padesátikorunu…

Tvůj spolužák je trochu zvláštní, má velké tlusté brýle a má rád matiku – no, kdo by se s ním chtěl bavit… Všichni ve škole se mu smějí. Když jsi šel dnes ze školy, viděl jsi, jak mu dva starší kluci vyhazují věci z aktovky – on u toho brečel…

Situace se dají vymyslet na různé úrovni podle věku a schopností členů. Od podvádění ve škole až po šikanu.

**Na co dát pozor:** dobře zvažte úroveň dětí, aby to na ně nebylo moc. Také na to, aby neměli ve scénkách tendence situaci zesměšňovat. Děti můžete rozdělit podle věku a skupinkám dát příběh podle jejich úrovně. Buďte připravení i na to, že některá skupinka se může rozhodnout zachovat jinak, než bychom si přáli. Se skupinkami prodiskutujte, proč si zvolili takové řešení a jaké by mělo důsledky, kdyby zvolili řešení jiné (např. paní v obchodě by to za ně musela zaplatit…).

**Moje špatná vlastnost je…**

**Čas:** 30 minut + mimo čas a prostor

**Cíl:** děti si uvědomí, že je běžné mít špatné vlastnosti, ale také, že na nich musíme pracovat, abychom byli lepší

**Pomůcky:** cedule s různými špatnými vlastnostmi

**Popis:** s dětmi si sedneme do kroužku a zeptáme se jich, jaké vlastnosti jim vadí na jejich kamarádech, jak by se někdo správný neměl chovat. Můžeme buďto zapisovat to, co děti vymyslí na větší cedule nebo mít cedule už předem připravené. Poté, co děti vyčerpají všechny možnosti, se jich zeptáme, jestli si myslí, že taky některé z těch vlastností mají.

Do prostoru kruhu potom rozmístíme cedule s různými špatnými vlastnostmi, děti si je přečtou a dostanou za úkol si vybrat jednu, kterou mají a rády by s tím něco dělaly. Každý si pak stoupne k jedné ceduli s vlastností. Vedoucí si vše pečlivě zapíše.

Dětem potom uvedeme, že protože jsme vlčata/ světlušky a ti se snaží se vždy zlepšovat, zkusíme každý na tu svou špatnou vlastnost co nejvíc myslet a budeme se snažit se zlepšit tak, abychom tuto vlastnost odbourali.

Ze zapsaných vlastností uděláme tabulku a děti potom pravidelně hodnotí, jak se jim dařilo na dané vlastnosti pracovat – např. můžeme mít žebříček vedoucí od 0% do 100%, na který se připínají kolíčky se jmény dětí. Každý si pak rozhodne, na kolik % se mu dařilo daný týden na vlastnosti pracovat.

Po nějaké době je potřeba s dětmi zhodnotit, jak se skutečně posunuly, jestli si myslí, že danou vlastnost stále mají nebo jestli se zlepšily.

**Na co dát pozor:** musíme být připraveni pomoct dětem, které nebudou vědět, jakou mají špatnou vlastnost. Aktivita je náročná na pravidelné vyhodnocování, jinak na to děti zapomenou. Před nebo po úvodní aktivitě je dobré s dětmi také probrat, jaké mají dobré vlastnosti.

**V čem jsem jedinečný/á**

**Zdroj:** Hranostaj

**Čas:** 20 minut

**Cíl:** děti zjistí a pojmenují, v čem jsou výjimečné

**Pomůcky:** žádné

**Popis:** s dětmi si stoupneme do kroužku a zeptáme se jich, jestli si myslí, že jsou v něčem výjimečné, že mají/umí/ví něco, co nikdo jiný tady. Potom si řekneme, že to společně zkusíme zjistit. Každý zkusí vymyslet, v čem by mohl být výjimečný. Potom pojedeme po kroužku, vždy jeden řekne, co vymyslel. Ostatní se zamyslí, jestli by to pro ně mohlo taky platit. Pokud ano, přihlásí se a dotyčný musí vymyslet něco jiného. Tomu, kdo vymyslí něco, v čem je opravdu v dané skupině výjimečný, ostatní zatleskají.

**Na co dát pozor:** musíme dobře znát naše členy a být připravení jim v případě nutnosti pomoct něco vymyslet. Taky dávejte pozor, aby někteří nešvindlovali. Pokud máte velkou skupinu dětí, rozdělte je na aktivitu na půlky a potom si jen mezi sebou představte, v čem byl kdo výjimečný.

**Ostrov**

**Zdroj:** základ z clanky.rvp.cz

**Čas:** 60 minut

**Cíl:** vytváření a obhájení vlastního názoru, utváření žebříčku hodnot, zjištění rolí ve skupině

**Pomůcky:** pomůcky na označení různých částí ostrova, papír a tužka pro každou skupinu

P**opis:** Na herním poli vyznačíme ostrov (velikost záleží na počtu hráčů). Na ostrově poznačíme důležitá místa – zdroj vody, ovocné stromy, přístav, pastviny, dřevo, louky na pastvu, … Děti rozdělíme do několika skupinek (cca po pěti lidech). Jejich prvním úkolem je si najít na ostrově co nejlepší místo k životu a to si označit. Vedoucí po zadání úkolu odcházejí stranou a jen pozorují, co se bude dít. Děti dostanou pokyn dojít pro vedoucí až v momentě, kdy mají všechny skupinky vybrané místo.

S dětmi posléze probereme, co se dělo – hádaly se některé skupinky o nějaké místo? Podle čeho jste si místo vybrali? Kdo ze skupiny měl hlavní slovo při výběru místa? K čemu jsou důležité jednotlivé části ostrova?

Druhým úkolem skupinek je si představit, že opravdu obydlují nový ostrov – zakládají novou civilizaci a mohou teď upravit pravidla chování. Musí proto vymyslet deset nejdůležitějších pravidel, jak by se lidé na ostrově měli chovat. Skupinky si následně svá pravidla představí. Můžeme zdůraznit, co mají všechny skupinky společné a v čem se liší.

**Živý řetěz**

**Zdroj:** clanky.rvp.cz

**Čas:** 15 minut

**Cíl:** prohloubení pocitu sounáležitosti se skupinou

**Pomůcky:** žádné

**Popis:** vybereme jednoho hráče, který řetěz zahajuje. Ten zavolá jméno někoho, s kým má něco společného (např. nějaký zájem, barvu trička – cokoliv). Vyvolaný hráč se chytne s prvním za ruku a vyvolává zase on. Takto pokračujeme, až jsou zapojení všichni.

**Programy pro skauty a skautky**

**Vzory**

**Čas:** 60 minut

**Cíl:** inspirace pro život, důkaz, že se dá dle skautského zákona opravdu žít (do určité míry)

**Pomůcky:** inspirativní osudy

**Popis:** jestli se skauty a skautkami probíráte někdy skautský zákon bod po bodu, můžete to ozvláštnit použitím vzorů. Poté, co se pobavíte o některém bodu zákona, zařaďte příběh o inspirativním člověku, který se na daný zákon hodí. Zní to možná fádně, ale programy to hodně polidští – od teoretizování k tomu, že to opravdu jde.

Místo osobností jde také použít některé skutečné příběhy z dějin, např. z 2. světové války…

Příklady osobností:

1. a 2. bod – Milada Horáková, Otto Wichterle

3. a 4. bod – Martin Luther King, Nicolas Winton

5. a 6. bod – E. T. Seton

7. a 8. bod – Ludwig van Beethoven

9. a 10. bod – Gándhí

**Cesta rozhodnutí**

**Zdroj:** základ z Hranostaje

**Čas:** 60 minut

**Cíl:** skauti a skautky dokáží čelit morálním dilematům, chápou, že ne vždy existuje správné řešení situace

**Pomůcky:** lístečky se sepsanými různými situacemi

**Popis:** hru je nejlepší uvést večer za svitu svíček. Skauti a skautky se vydávají na cestu, na které se budou muset postavit před nejrůznější dilemata. Aktivita probíhá v přehledném terénu, třeba na cestě nebo na přehledné louce. Skauti a skautky vychází po jednom, na cestě nachází postupně několik příběhů. Příběhy by měly být napsány tak, aby obsahovaly nějaké dilema – jak se zachovat, co udělat – a několik možností jako řešení… Řešení by nemělo být jednoznačně správné nebo špatné, všechny možnosti by měly mít nějaké klady a zápory. Úkolem skautů/skautek je se vždy rozhodnout, jaké řešení by zvolili a zapsat si to na papír. Po skončení aktivity projdeme společně jednotlivé situace a pobavíme se o tom, proč zvolili zrovna takové řešení. Jde o to, že každé řešení v sobě skrývá určité hodnoty (zodpovědnost, odvaha, …) a skauti/skautky tím mohou zjistit, které z hodnot jsou pro ně důležitější.

Příklady příběhů:

Tvá kamarádka ti svěří své tajemství, ty se ale omylem přeřekneš před dalšími lidmi. Víš teda, že už nejsi sama, kdo její tajemství zná. Tvá kamarádka to ale ještě nezjistila. Přiznáš se jí hned nebo budeš doufat, že to třeba řekne ještě někomu jinému, aby nebylo tak jasné, kdo tajemství poslal dál?

Tvá kamarádka se poslední dobou chová divně, moc se s tebou nebaví… Zjistíš, že se přidala k dost divné partě lidí a začala pít dost alkohol a kouřit. Její rodiče tě jednou odchytnou před školou a ptají se tě, jestli se jí něco nestalo, že se chová podivně. Řekneš jim vše, co o ní víš, nebo jim zalžeš, že nevíš nic?

**Na co dát pozor:** jelikož jsou příběhy psané tak, že neexistuje opravdu správná odpověď, je potřeba si dávat pozor, abychom našim členům žádné odpovědi nepodsouvali. Jde hlavně o to, aby dokázali vysvětlit, proč by se zachovali tak, jak se rozhodli. Dobře si zvolte úroveň, aby hra nebyla pro vaše členy až příliš dramatická.

**Hodnoty**

Jde o soubor aktivit, které nějakým způsobem pracují s hodnotami jako takovými. Buďto jsou to hodnoty, které si na začátku každý vydefinuje sám (napíše, které hodnoty jsou pro něj nejdůležitější, …), nebo můžeme pracovat s nějakými obecnými hodnotami, které zvolíme pro všechny.

**Žebříček hodnot:**

Každý se snaží si vybrat 10 hodnot, které jsou pro něj v životě nejdůležitější a seřadit je podle důležitosti.

Potom můžeme zkusit kontrolní otázku – kdybyste se teď měli zbavit tří z těchto hodnot, byly by to ty, které máte na posledních třech místech? Nebo byste to nějak přehodnotili? Dokážete si představit, že by vám některé z těchto hodnot chyběly?

**Mapa vlastností:**

Jde o vytvoření malé myšlenkové mapy vlastností, které nás ovlivňují a kterými zase my ovlivňujeme svět. Každý dostane papír A4 a doprostřed si do kruhu napíše JÁ. Prvním úkolem potom bude se zamyslet nad tím, jakými vlastnosti mě ovlivňuje moje okolí. Co mi na mém okolí vadí a co mi pomáhá. Všechny tyto vlastnosti napíšeme na kraje papíru (co nejdál od toho JÁ).

Jakmile víme, čím nás ovlivňuje naše okolí, zamyslíme se, jaké jsou naše vlastnosti, dobré i špatné. Každé napíšeme jinou barvou co nejblíž našemu já. Potom si řekneme, že stejně tak, jako nás ovlivňuje naše okolí, my ovlivňujeme lidi okolo sebe svými vlastnostmi. Nakonec si každý zkusí vybrat jednu ze svých špatných vlastností, která ho nejvíc trápí, a zakroužkuje si ji. V příštích dnech se může snažit na této vlastnosti pracovat. Po několika dnech se můžeme k mapám vrátit a zkusit si zhodnotit, jak se nám dařila práce na naší špatné vlastnosti.

**Programy pro rovery a rangers**

**Kdo přežije?**

**Zdroj:** základ z Hranostaje

**Čas:** 60 minut

**Cíl:** roveři a rangers dokáží vyjádřit, které hodnoty jsou pro ně v životě nejdůležitější

**Pomůcky:** profily různých osob

**Popis:** jde o aktivitu, při níž hráči získávají pouze omezené množství informací o lidech, které mohou zachránit. Zachránit přitom nemohou všechny. Symbolický rámec může být např. to, že máme vzácnou vakcínu proti AIDS a můžeme tím zachránit jednoho člověka. Nebo máme určitou skupinu lidí v kosmické raketě na cestě na Mars, když zjistíme, že mají v raketě málo kyslíku. Na nás je rozhodnout, kteří tři z posádky přežijí. …

Hráčům rozdáme část tabulky s informacemi – dostanou jména osob a kategorie informací, které mohou získat (např. věk, jak se nakazil/proč cestuje na Mars, jeho rodina, povolání, …). Skupinky hráčů mohou získat pouze daný počet polí s informacemi (např. 15 z 25), můžou si ale určit, které informace to mají být. Na základě těchto omezených informací musejí rozhodnout, kdo přežije. Ve skupině se musejí domluvit.

Na konci jim můžeme odkrýt všechny informace a zeptat se jich, jestli by se rozhodli stejně, kdyby měli informace kompletní.

**Bunkr**

**Zdroj:** neznámý

**Čas:** 60 minut

**Cíl:** roveři a rangers si na vlastní kůži vyzkouší, jaké to je, rozhodovat se ve vypjatých situacích

**Pomůcky:** nějaký bunkr (nebo místo, které se tak dá naaranžovat), popisy rolí

**Popis:** hru je nejlepší začít náhle, v předem známém terénu, nejlépe využít opravdu nějakého bunkru nebo krytu. Při obyčejném výletě se najednou ozve siréna, zpoza stromů se objeví lidé v plynových maskách a hráče (i s jedním organizátorem, který vše z bunkru řídí) natlačí všechny do bunkru. Tady se dozví, že došlo k úniku nebezpečných plynů a jedině zde mohou být v bezpečí. Každý hráč potom dostane popis svojí role – ve hře totiž nezastupuje sebe, ale jinou osobu. Může tu být matka s dětmi, vědec, bezdomovec, … Po několika minutách seznamování se svými postavami i navzájem se hráči dozví, že je v krytu málo kyslíku a musí tedy někoho obětovat a z bunkru ho vyhostit. Kdo to bude? Dokáží se shodnout? Dokáže se někdo obětovat nebo se ostatní proti jednomu spolčí?

Pokud bude někdo vybrán, vyjde ven z bunkru a ujmou se ho lidé v plynových maskách – hra pro něj skončila.

Situace se dá několikrát opakovat – ale nemusí to být nutné.

**Na co dát pozor:** hra může být hodně psychicky náročná a je nutná dobrá reflexe.

**Abigail**

**Zdroj:** příběh zklen.mysteria.cz

**Čas:** 60 minut

**Cíl:** roveři a rangers dokážíobhájit svůj názor a zhodnotit, jaké důvody nás mohou vést ke špatnému chování – a jestli je to pro nás omluva

**Pomůcky:** příběh o Abigail

Popis: na začátku přečteme příběh o Abigail:

*V jednom království a městě žili milenci - krásná Abigail a mužný Gregory. Městem protékala řeka plná krokodýlů, která ho rozdělovala na dvě poloviny. Na pravém břehu žila Abigail, Gregory žil na levém. Jednoho jara nastaly prudké deště, řeka se rozvodnila a strhal most, který spojoval oba břehy. Velká voda trvala dlouho a Abigail se čím dál tím více stýskalo po svém miláčkovi, byla smutná a přemýšlela, jak by se ke Gregorymu dostala.  
  
Žádná loď se neodvažovala na divokou vodu, jenom starý zkušený námořník Sindibád se svou bárkou to dokázal. A tak se Abigail vypravila za ním, aby jí pomohl. Sindibád souhlasil, ale jen pod podmínkou, že s ním stráví jednu noc. Abigail tento návrh velmi rozhořčil, polekala se a utekla. Běžela pryč a uvažovala, co má dělat. Napadlo ji, že půjde k jejich společnému příteli Ivanovi a celou prekérní záležitost s ním prohovoří a poradí se s ním. Ivan Abigail pozorně vyslechl, ale odmítl se k tomu jakkoli vyjadřovat a nechtěl s tím mít nic společného.  
  
A tak se krásná Abigail musela rozhodnout sama, samým steskem už byla celá utrápená. Po dlouhých úvahách s těžkým srdcem splnila Sindibádovu podmínku a ten ji, jak bylo dohodnuto, převezl přes Krokodýlí řeku za Gregorem. Šťastné bylo shledání milenců a po chvíli si Abigail postěžovala, jaké příkoří musela vytrpět, aby se moli vidět. Gregory ovšem neměl pro její čin omluvu, velmi se rozčilil a Abigail od sebe zapudil.  
  
Nešťastná Abigail utíkala pryč. Cestou potkala Slaga, který když viděl, že pláče, hned se zeptal, co se jí přihodilo. Abigail mu všechno vylíčila. Slag se zarazil, připadalo mu to jako velká nespravedlnost a rozhodl se, že ji pomstí. Vyhledal Gregoryho a surově ho zmlátil.*

Úkolem účastníků je všechny postavy z příběhu seřadit od morálně nejkladnější po nejzápornější osobu. Nejprve si tento žebříček udělají účastníci sami, poté se zkusí shodnout ve dvojicích a nakonec je musí seřadit celá skupina. Aktivitu provází dlouhá diskuze o tom, co je a není správné a omluvitelné.