



PETR KLÁPŠTĚ - HŘÍBEK, KATEŘINA HOŘAVOVÁ - KÁČA  
MAREK BEČKA - ME2D

# *Svět okolo nás*



Metodika ke skautské stezce

**Svět okolo nás** je druhou z šesti oblastí stezky, pro kterou vychází metodická příručka – a možná i tou nejtěžší. Proč? Protože člověk se nikdy nemůže zastavit a se zadostiučiněním si říct – už toho o světě vím dost, už mu úplně rozumím. Ve světě kolem nás je jen jedna jistota – že se neustále mění, a tak ho vlastně poznáváme celý svůj život. Kromě toho jsou jednotlivé body stezky velmi různé a liší se v prostředcích, které v programu použijeme pro jejich úspěšné naplnění.

A tak se nám tahle kniha vůbec nepsala snadno – bylo přitom potřeba skloubit nesklobitelné. Napsat knížku, která je zároveň jasná, stručná a krátká a zároveň by měla přinést všechny potřebné znalosti, aby je vůdce nemusel dohledávat jinde. Knížku, která bude přehledná a jednoznačná a přitom přinese inspiraci pro program i přemýšlení na nějaký ten pátek let budoucích. Zázrak se nestal – nakonec je to kompromis. Proto nezaufej, když vše hned nepochopíš a nevyužiješ. Je to běh na dlouhou trať. A neraduj se předčasně, když ti už bude vše jasné a vše zvládnete. Ledacos je ve skutečnosti složitější, než jak to zde píšeme.

### **Jak se v příručce vyznat?**

Knihla je rozdělena na dvě hlavní části. V první najdeš v pěti kapitolách povídání o jednotlivých bodech stezky v následující struktuře:

- ▶ cíle bodu stezky a objasnění jeho smyslu ve skautské výchově
- ▶ věcné znalosti k tomuto bodu, jsou-li potřebné
- ▶ metodiku s praktickými náměty na programy
- ▶ popis, jak se tento bod stezky odráží v jednotlivých výchovných kategoriích (tam, kde pro více kategorií platí to samé, jsou popisovány najednou)

V druhé části jsou podrobně popsány programy a anotace užitečných knih, které ti pomohou při přípravě programu.

Pro snazší orientaci jsou v celé příručce rozlišeny čtyři typy textu.

- ▶ Hlavní text
- **Boxy, které doplňují hlavní text** – u teoretických částí obsahují praktické tipy, u popisu jednotlivých aktivit vzhled do související teorie.
- ▶ Doplňující text, který pro zájemce rozšiřuje základní text o podrobnosti či nové pohledy.
- ▶ **Zvýraznění důležité myšlenky nebo shrnutí.**



*Podpořeno grantem z Islandu, Lichtenštejska a Norska v rámci Finančního mechanismu EHP a Norského finančního mechanismu prostřednictvím Nadace rozvoje občanské společnosti.*

# Obsah

MALÝ TAHÁK K NOVÉMU PROGRAMU ( <i>Vít Růžička - Víta, Petr Klápště - Hříbek</i> ) .....	2
SVĚT OKOLO NÁS ( <i>Petr Klápště - Hříbek</i> ) .....	5
E.1 JÁ A DEMOKRACIE ( <i>Petr Klápště - Hříbek, Jiří Zajíc - Edy</i> ) .....	7
Svoboda, odpovědnost a demokracie .....	8
Metodika aneb jak na to .....	12
Já a demokracie v různých výchovných kategoriích .....	17
E.2 JÁ OBČAN ( <i>Marek Bečka - Me2d</i> ) .....	20
Co znamená být dobrým občanem? .....	21
Metodika aneb jak na to .....	26
Já občan v různých výchovných kategoriích .....	33
E.3 PROPOJENÝ SVĚT ( <i>Petr Klápště - Hříbek</i> ) .....	36
Propojený a měnící se svět .....	38
Svět jako složitý systém .....	40
Osobní odpovědnost v propojeném světě .....	43
Metodika aneb jak na to .....	44
Propojený svět v různých výchovných kategoriích .....	47
E.4 RŮZNOST SVĚTA ( <i>Kateřina Hořavová - Káča</i> ) .....	53
Pojmy aneb jak se v různosti neztratit .....	54
Metodika aneb jak na to .....	57
Různost světa v jednotlivých výchovných kategoriích .....	63
Přesahy .....	65
E.5 PŘÍBĚHY NAŠEHO SVĚTA ( <i>Petr Klápště - Hříbek, Kateřina Hořavová - Káča</i> ) .....	66
Potíže s objektivitou, skauting a velká vyprávění .....	67
Metodika aneb jak na to .....	71
Příběhy našeho světa v různých výchovných kategoriích .....	76
PROGRAMY A HRY .....	81
RECYKLOVANÉ HRY ( <i>Kateřina Hořavová - Káča</i> ) .....	82
Model práce s hrou EUR ( <i>Petr Klápště - Hříbek</i> ) .....	85
DOHODA (FULL VALUE CONTRACT) .....	87
SKAUTŠTÍ DEVELOPEŘI .....	91
Model práce s hrou kombinovaný ( <i>Petr Klápště - Hříbek</i> ) .....	96
GLOBÁLNÍ VESNICE .....	97
AFRICKÁ KRÁSA .....	99
VŠECHNO SVÉ SI NOSÍM S SEBOU .....	102
TISKOVÁ KONFERENCE .....	105
LITERATURA .....	108
O AUTORCE A AUTORECH .....	111



## Malý tahák k Novému programu

Stežce, práci s ní a souvislostem Nového programu se věnuje příručka *Jak pracovat se stežkou*, zde proto uvádíme jen minimum nezbytné pro porozumění dalšímu textu.

### VÝCHOVNÉ KATEGORIE

VÝCHOVNÁ kategorie	HLAVNÍ ZMĚNA oproti předchozí kategorii	ORIENTAČNÍ věk	ODPOVÍDAJÍCÍ stupeň školy
<b>Předškoláci</b> ( <i>pozor, včetně 1. třídy!</i> )		5–7 let	Školka + 1. třída ZŠ
<b>Světlušky a víčata</b>	Naučí se číst	8–10 let	1. stupeň ZŠ (bez 1. třídy)
<b>Mladší skautky a skauti</b>	Počátek abstraktního myšlení	11–13 let	2. stupeň ZŠ
<b>Starší skautky a skauti</b>	Změna motivace – hlavní je parta	14–15 let	2. stupeň ZŠ
<b>Mladší rangers a roveři</b>	Přechod na střední školu	16–18 let	Střední škola
<b>Starší rangers a roveři</b>	Přechod na vysokou školu	nad 19 let	Vysoká škola

V rámci Nového programu se objevuje pojem *výchovné* kategorie. Pozor, neznamená totiž, co doposud užívané *věkové* kategorie (tedy světlušky, skauti, roveři atd.) a nijak nesouvisí s organizací oddílů. Jsou podstatné pro vyjádření faktu, že děti se v těchto fázích života od sebe odlišují, a tuto odlišnost je třeba vzít v úvahu při tvorbě programu.

## Jak plnit jednotlivé body skautské stezky

V zásadě jsou možné tři cesty.

### Přímé plnění

Skauti či skautky si vyberou (s pomocí vůdce/vůdkyně či dalších kompetentních osob) aktivitu a tu plní způsobem, který si sami určují. Typické je to pro aktivity, které se dají dobře plnit doma nebo jinde mimo oddílové akce (ve škole, ve sportovním klubu apod.). Např. aktivita Zjistím, co je to Fair Trade – bod *Propojený svět* z Cesty Země, pro kterou se dítě samo rozhodne a následně ji splní.

### Přímé plnění s přípravou

Ty nebo rádce/rádkyně zařadíte program, který dětem umožní lépe porozumět danému bodu, takže pak budou schopné si z něj samy vybrat aktivitu k plnění. Program před plněním je potřeba také v případě, když je pro splnění bodu nutné zjistit výchozí pozici, ze které se budu zlepšovat.

Je třeba dát si pozor na aktivity, které by se na první pohled „daly“ plnit způsobem předchozím. Kupříkladu aktivita z bodu stezky Já občan z Cesty Vzduchu: *Vytvoříme spolu s družinou seznam toho, co je v okolí klubovny problematické a co by se mělo nebo mohlo zlepšit. Alespoň jednu věc uskutečníme, nebo zjistíme, kdo je oprávněný s tím něco udělat, a své nápady mu předáme.* Pokud této aktivitě nepředchází program, seznamující s tím, o čem je možno uvažovat, a pokud vůdce jiným programem nenaučí družinu dobře věcně diskutovat nebo jim s vlastní přípravou diskuse nepomůže, bude výsledek nevalný.

### Nepřímé plnění

Ty nebo rádce/rádkyně zařadíte program, kterým si mohou jeho účastníci splnit aktivitu (několik aktivit) stezky. Účastníci ani předem nemusejí vědět, že v tom programu tuto šanci dostávají, ale je nezbytné, aby při tomto způsobu plnění následovalo zhodnocení toho, jak se komu podařila ta či ona aktivita splnit. Tato reflexe je uzavřena poskytnutím zpětné vazby o úspěšnosti/neúspěšnosti plnění ze strany „potvrzovatelů“. Skoro v každém bodu je celá řada aktivit, které se dají splnit právě takhle. Příkladem může být simulační hra na meze růstu, při které děti vyzkouší společné hospodaření se zdroji a splní si bod *Propojený svět* z Cesty Vzduchu nebo Cesty Ohně.

Tyto tři způsoby plnění stezky se budou v oddíle střídat, protože pro každou aktivitu a někdy i bod může být vhodný jiný způsob a pro některé aktivity či body mohou být jiné způsoby vyloženě nevhodné. Tabulka na následující straně pomůže přiblížit situaci v oblasti Svět okolo nás.

	<b>PŘÍMÉ PLNĚNÍ</b>	<b>PŘÍMÉ PLNĚNÍ S PŘÍPRAVOU</b>	<b>NEPŘÍMÉ PLNĚNÍ</b>
<b>E.1 Já a demokracie</b>	Možné, ale nemělo by se stát, že tento bod je plněn v oddíle pouze takto.	Vhodné, přípravné programy jsou příkladem, na kterém můžeme objasnit, co je to demokracie – a nemusí to být jen programy, ale i situace vzniklé z demokratické atmosféry v oddíle.	Možné, vhodné u aktivit, které jsou zaměřené na společné rozhodování nebo na tvorbu pravidel.
<b>E.2 Já občan</b>	Vhodné, především u aktivit, kde dítě samo zjišťuje nějaký poznatek nebo samostatně vyvíjí nějakou prospěšnou činnost.	Možné, vhodné jako příprava na přímé plnění u aktivit souvisejících s předpisy, vyhláškami či plánovacími a posuzovacími procesy.	Vhodné, především u skupinových aktivit, zaměřených na pomoc okolí a jeho poznávání.
<b>E.3 Propojený svět</b>	Možné, ale nemělo by se stát, že tento bod je plněn v oddíle pouze takto.	Vhodné, přípravné programy jsou zaměřeny hlavně na myšlení v souvislostech, není třeba, aby bezprostředně předcházely plnění.	Možné, vhodné u aktivit, které jsou zaměřené na globální témata či hodně nové poznatky (např. ekonomické zákonitosti).
<b>E.4 Různost světa</b>	Nevhodné u aktivit, které se dotýkají předpokladů – mohlo by se stát, že je spíše potvrdí, než vyvrátí.	Vhodné, zejména v <i>Cestě vzduchu</i> a <i>Cestě ohně</i> .	Možné, vhodné na pochopení rozdílů v myšlení jednotlivých kultur a na vše, co je lepší prostřednictvím her s hraním rolí prožít.
<b>E.5 Příběhy našeho světa</b>	Možné, v tomto případě by vůdce měl pomoci s výběrem zdrojů informací, zejména u aktivit zaměřených na příběh skautingu.	Vhodné, smyslem přípravy je v tomto případě to, aby děti začaly bod plnit najednou a pomáhalo si přitom. Příběhy mají totiž větší sílu, když je sdílíme.	Vhodné, pokud se podaří vymyslet projekt, v rámci kterého budou děti příběhy sdílet.

# Svět okolo nás

*Zahradka restaurace ve větší městi. Na stole mezi barevnými sešitky, knížkami, papíry, mobily, notebookem a PDÁčkem stojí tři zázvorové limonády a čtyři točené kofoly. Oddílová rada skautského oddílu Kondoři se už podruhé sešla, aby řešila zavádění nové skautské stezky. Vůdce oddílu Křeček (K) schůzku vede a jeho zástupce Majkl (M) datlí zápis. U sousedního stolu si k chlapíkovi s čtvrtým pivem právě přisedá další, zjevně štamgast (Š).*

K: ... tak s přírodou jsme se seznámili, díky Bědo. Tak teď jdeme na Svět okolo nás – Majkle, tos měl prostudovat ty, takže o čem to je a co s tím podnikneme?

M: No, odkad bych to vzal... Základem je asi to, že musíme trochu vědět, jaký ten dnešní svět je...

*Najednou se zarazí, ohlédne k sousednímu stolu, nakloní se dopředu a potichu povídá:*

M: Hele, počkejte, chválně poslouvejte toho týpka vedle, jak se tak rozohňuje, to je vlastně o tom...

Š: ... fakt vykašlat se na to, všichni jdou proti tobě, nemůžeš nikomu věřit. Chtělo by to pevnou ruku, ať za nás někdo všechny ty levárny vyřeší, no neříkám zrovna Stalina, ale někoho vostrýho by to opravdu chtělo...

*Druhý štamgast na to něco potichu říká. Kzverulant v reakci zvyšuje hlas, takže ho už pohodlně slyší všichni.*

Š: ... no to si piš, že si to nevymejšlim, že všichni, i ty tam nahoře, jsou proti vobyčejnému člověku, jako jsem já, ti to ukážu, že to tak je, třeba si vem, že u nás jsou rozbitý chodníky a okolo baráků je bordel a v tý čtvrti přes řeku je všecko v pořádku a okolo baráků tam maj novou alej a záhony s kytkami, to je proto, že tam bydlej pracháči a ty maj přednost...

M: (*polohlasem*) ... ne, to je proto, že místní okrašlovací spolek chodí pravidelně všechny problémy oznamovat na radnici a na ty stromy a kytky byly peníze z grantu, co za spolek napsala paní Hromádková, já tam náhodou bydlím...

Š: ... a i když vo to nestojim, tak za barákem mi postavili fabriku, co mi bude pod nos pouštět nějaký čmoudy...

M: ...mohl se účastnit projednání územního plánu a dávat připomínky a námítky, územního řízení a projednání EIA a taky zažádat o místní referendum...

Š: ... a sousedovi vyvlastnili pozemek...

M: ... zase územní plán, to se všecko projednává s veřejností...

Š: ... a ten krámeček, co jsme měli před barákem zavřeli, já tam sice vod tý doby, co je tu penáč moc nechodil, ale pro cíga a rohlíky se to hodilo...

M: ... stačí si spojit příčinu a důsledek, když už o obojím mluví – lidi začnou nakupovat jinde, přestane se to vyplácet, to chce myslet v souvislostech...

Š: ... všichni k tomu vyhrožujou ekologickou krizí a mně to nezajímá, já s tím prd zmůžu a akorát abych se tím stresoval, ať si trhnou...

M: ... zmůže, jak nám říkal Běda...

Š: ... a vzpomeň si, jak úplně nečekaně zrušili textilku, kde jsme voba dělali, a odstěhovali ji do Asie, blesk z čistého nebe, jak tomu říkají v bedně...

M: ... jo, ty souvislosti. Naši to odhadovali už dva roky předem, tak táta odešel dřív, dokud mohl najít slušný místo jinde...

Š: ... vůbec všechno se vozí vod čongů, samý šmejdy. A těch šikmovokeych rákosníků, co tu je, sou pěkně přidrží, tuhle sem u jednoho nakupoval a na něco jsem se ho zeptal a von na to nic neřek a ještě se mi vysmál, že se tak blbě ptám...

M: ... ve firmě máme jednoho Korejce, takže vím, že v Asii, když je někdo v rozpacích a neví, tak se usměje, takže houby drzost...

Š: ... a všichni slavný jsou akorát hajzlíci, zrovna tuhle říkali v bedně, že ten slavněj herec...

M: ... jsou i lepší příběhy, které člověku něco dají, když se nevyžívá jenom v drbech...

To by asi stačilo. Takže jsme právě slyšeli body stezky oblasti Svět okolo nás. Sice úplně naruby, ale to je občas dobré. Na začátek si dovolím trochu zafilosofovat – znáte mně – něco jsem si přečetl v té příručce, něco jinde a trochu jsem to domyslel:

Dnešní svět je totiž propojený, rychle se proměňuje a přináší nám možnosti i rizika, o jakých se nám dřív ani nesnilo. A řada lidí dneska nechce a nebo nedokáže ty možnosti využít a týkají se jich pak vlastně jen ta rizika. A tak na ten nárůst propojenosti a nestability zareagovali tak, jak jsme slyšeli – rezignovali a v podstatě přestali být schopni řídit svůj vlastní život a svoje okolí. A jiní odpověděli na proměnlivost tím, že si vybudovali hradby z předpokladů a umělých jistot, které žádnou změnu nechtějí pustit, a záměrně se vydělují ze společnosti s přesvědčením, že je špatná a jen oni mají pravdu.

Takže pokud v oddíle nechceme vychovávat ňoumy nebo fanatiky, a to asi nechceme, musíme vést děti k tomu, aby světu, jaký dnes je, alespoň v základu rozuměly a dokázaly využít ty příležitosti a předcházet těm hrozbám. A taky aby věřily sobě i svým blízkým a vzájemně si tak pomáhaly se v tom světě vyznat a uplatnit.

K: A jak to udělat, co metodika?

M: No, základem je jako vždycky skautská výchovná metoda, hlavně služba společnosti, podpora mladých lidí dospělými a vzájemná spolupráce – demokratické vedení oddílů a atmosféru důvěry žádnou hrou nenahradíš. A určitě družinový systém rozvíjející spolupráci, vůdčí schopnosti a odpovědnost za druhé. A pak se hodí taky výchovné projekty a metody kritického myšlení a konstruktivistické pedagogiky, ale tím nechci teď obecně strašit, pojďme si projít jednotlivé body stezky a u toho vám to vysvětlím.



## E.1 Já a demokracie

### Cíle bodu stezky

- ▶ Chápe demokracii jako upořádání společnosti založené na důvěře v lidi. Uvědomuje si v této souvislosti význam občanské angažovanosti a občanských sdružení.
- ▶ Dokáže uplatnit svůj hlas úměrně věku.
- ▶ Zná základní pravidla fungování společnosti.
- ▶ Chce se informovat a orientovat v domácím a zahraničním dění v souvislostech.



V roce 2001 jsme se shodou náhod dostali na tábor do švýcarského Emmenthalu. Tábořili jsme se švýcarským oddílem z Burgdorfu a měli jsme i společný program včetně táborové hry. Byla docela legrace ji na dálku společně připravit, každopádně se to nějak povedlo a my po krásné pětidenní cestě Alpami dorazili a tábor mohl začít.

Přiznám se, že jsem nečekal, že bychom se od švýcarských skautů naučili něčemu převratnému, a hned stavba mě v tom utvrdila. Poté, co jsme první den rychle postavili stany a kuchyň, jsme se druhý den pustili do jídelny – burgdorfské se chtěly vytáhnout, a tak se vytasili se skoro stovkou celt od armády a že z pětasedmdesáti! z nich postavíme velikou jídelnu. Poté, co první pokus skončil neslavně v troskách (a čtyři celtly mohly být odepsány z inventáře) a napodruhé vzniklo cosi jako velebouda pro smečku jezevčků, jsme se chopili švýcarské tábornické příručky, podle které se to celé stavělo, a převzali velení. Přepočítal jsem délky nosných tyčí, změnili jsme způsob ukotvení provazů a bez dalšího pádu večer naše monstrózní stavba ve tvaru lotosového květu (jak ji nějaká poetická duše nazvala) stála. No, vždyť jsem si to myslel, říkal jsem si před spaním, zálesáci jsme lepší.

Druhý den nás v nové jídelně čekal první program – tvorba táborového řádu. Trochu jsme se o tom dohadovali – to, že táborový řád si budou děti dělat samy, bylo pro nás nepředstavitelné, naopak pro Švýcary samozřejmé. Na všechny naše obavy typu: „A to se nebojíte, že si to děti vymyslí tak, aby nic nemusely a vůbec aby se všemu vyhnuly?“ jsme dostali několikrát po sobě tu samou odpověď:

„Ne, nebojíme, my našim dětem věříme.“

*A tak děti nejdříve po družinách připravily návrhy pravidel, pak si je navzájem představily a o každém z nich hlasovaly. U našich dětí to na začátku vzbudilo velkou vlnu veselí a předháněly se v co nejdřívejších nápadech, ale potom se pustily vážně do práce a schválená pravidla byla – světe div se – přísnější, než jaká jsme kdy dříve vymysleli my jako vedení.*

*A tak jsme se v kolébce anglosaského moderního pojetí demokracie přeci jen něčemu převratnému naučili – tomu, co to znamená demokracie v praxi a demokratický oddíl.*

Slovo demokracie se používá tak často, že se má za to, že každý ví, co to znamená. Ale přeci jen – položme si otázku – co je to demokracie? Leckoho jako první napadne, že je to způsob rozhodování – volby a hlasování. Ale stačí to?

Před listopadem 1989 přece u nás byly volby (s jednotnou kandidátkou národní fronty), stejně jako v dnešním Bělorusku nebo Venezuele. V Rusku mohli letos<sup>1</sup> všichni volit prezidenta svobodně, aniž jim někdo přikazoval, koho volit, ale pouze jeden kandidát dostal prostor v médiích a favorit opozice po nejasném obvinění z falšování nominačních podpisů nemohl vůbec kandidovat. Na Kubě třicet tisíc lidí na fotbalovém stadionu skandováním požadovalo trest smrti pro hrstku „nepřátel revoluce“ a Fidel Castro je dal po „demokratickém rozhodnutí lidu“ popravit. Skutečně je tohle všechno demokratické?

Dobře víme, že není. A to znamená, že klíčem k porozumění podstatě demokracie nebudou volby, ale něco jiného. Diktatury a totality se v ledasčem liší, ale v jednom se všechny shodují – v nedůvěře a podezřívavosti. Tvrdí, že lidé nevědí, co je pro ně dobré, a proto jim to musí někdo pro jejich vlastní dobro přikázat. Demokracie je naopak společenské řízení postavené na důvěře v lidi. Důvěře v to, že se jsou schopni dohodnout, a tak společně rozhodovat a vytvářet si pravidla, a že jsou také schopni nést za svoje rozhodnutí odpovědnost. V Hovorách s Karlem Čapkem<sup>2</sup> to vyjádřil Tomáš G. Masaryk takto:

*Nejhlubší argument pro demokracii? Víra v člověka, v jeho hodnotu, v jeho duchovost a nesmrtelnou duši. Eticky je demokracie zdůvodněna jako uskutečňování lásky k bližnímu... Demokracie je názor na život, spočívá na důvěře v lidi. Řekl jsem jednou, že demokracie je diskuse. Ale pravá diskuse je možná jen tam, kde si lidé navzájem důvěřují a hledají poctivě pravdu.*

Takže ne volby, ale důvěra je základem demokracie. A prvním úkolem skautského oddílu pro zažití demokracie je, aby vytvářel prostředí, které jeho členy k důvěře vede. Protože bez důvěry nikdy není možné rozvíjet to, co je právě na demokracii tak přitažlivé a současně tak riskantní: svobodu – a odpovědnost.

## SVOBODA, ODPOVĚDNOST A DEMOKRACIE

Co je to vlastně svoboda? Často si lidé myslí, že svoboda znamená nic nemuset. Třeba že na přechodu pro chodce, kde semaforu svítí červená, nemusím zastavit a počkat na zelenou, ale mohu „svobodně“ vkročit pod kola příjíždějícího kamionu.

Jenže spíš než svoboda je tohle jen hloupost a nezodpovědnost. Je vidět, že to zase tak jednoduché není. Musíme se na svobodu podívat přece jen zodpovědněji ☺.

1) V roce 2008

2) ČAPEK, Karel. *Hovory s T. G. Masarykem*. Praha : Československý spisovatel, 1990. str. 327 a 328

## Nebýt závislý

Už jsi viděl, že ztotožnit svobodu s tím „nic nemuset“ vede velmi rychle k hloupostem. Ale je v tom aspoň nějaké rozumné jádro? Pochopitelně. Dá se popsat tak, že moje rozhodnutí není závislé na žádném tlaku na moji osobu. Obvykle si ten tlak představujeme jako příkazující vrchnost nebo jako nějakého padoucha, který na nás míří pistolí a nutí nás udělat to, co chce on. Obojí nám ale dnes hrozí daleko méně, než jiné druhy tlaku. A že jich dnešní společnost nabízí celou řadu. Kuřák nevolí svobodně, když pod tlakem abstinenčních příznaků sáhne po cigaretě (to platí o všech drogách). Člověk zmítaný záští a touhou po pomstě, která ho ovládá, volí na základě minulého zla, ne budoucího dobra. Dalšími věcmi, které nás mohou ovládat, jsou móda, rutina bez přemýšlení (dělám to jako vždycky nebo jako to dělají ostatní okolo mě), předsudky či potřeba vyniknout za každou cenu.

- Zkus se zamyslet, jestli občas něco takhle neodvádíš od svobody Tebe. Zkrátka – pokus se o „inventuru svých závislostí“.

Člověk svázaný nějakou závislostí pochopitelně sotva může uplatnit to, co je na svobodě jejím nejpatrnějším rysem: schopnost rozhodovat. Jenomže ani tady to není tak jednoduché. Pokud má být rozhodnutí svobodné, musíme vědět, o čem přesně se vlastně rozhodujeme. Volba bez informací totiž vlastně není volbou, ale losováním. Asi jako kdybys dostal čínský jídelní lístek a měl si z něj vybrat. Po chvíli váhání někam naslepo zabodneš prst a ukážeš na jeden řádek – a může se stát, že je to jméno šéfkuchaře. Zkrátka skutečně svobodné rozhodování musí být dostatečně poučené – jinak nejde o svobodu, ale o hazard.

## Podle čeho se rozhodovat – volit

Ani ono „mít podle čeho volit“ není tak jednoduché, jak se na první pohled zdá. Jsou v tom ukryté dva významy. Tím prvním, zřejmějším, jsou **informace**. Jak už bylo řečeno, pokud nevím z čeho vybírám, je to loterie. Důležité je nezapomenout na informace, které mi pomohou určit budoucí dopady rozhodnutí, včetně těch vedlejších.

Druhou rovinou je ohled na ostatní. Při předvídání, jak moje rozhodnutí ostatní ovlivní (což bývá většinou dost těžké) nám obvykle pomáhají **pravidla**. Ať už jsou to léty a mnohými životy jiných prověřené morální zásady (jako například Desatero) nebo jednoduchá dohodnutá pravidla usnadňující nám spolupráci či běžné činnosti, neměli bychom je chápat jako něco, co nás zbytečně omezuje, ale jako vodítko, které nám při našem rozhodování pomůže zachovat se správně.

Svoboda znamená nejen nic nemuset, ale zároveň také mít podle čeho rozhodnout.



## Morální zásady

Jelikož se tím podrobně bude zabývat metodická příručka k jiné oblasti<sup>3</sup>, omezíme se tady jen na velice stručné shrnutí. Poněkud zjednodušeně se tedy dá říci, že na existenci dobra a zla a s tím spojených morálních zásad jsou dva odlišné pohledy.

3) Tomuto tématu se bude věnovat metodika k oblasti stezce *Kdo jsem*. Pokud tě to zajímá opravdu do hloubky, najdeš většinu pohledů na problematiku dobra a zla a jejich základní argumenty v knize: KOHÁK, Erazim. *Svoboda, svědomí, soužití: Kapitoly z mezilidské etiky*. Praha : Sociologické nakladatelství, 2004

První říká ve zkratce to, že dobro a zlo neexistují, že je to jen lidský výmysl – a je pouze na té které společnosti, aby se dohodla, co je podle jejích členů dobré a co špatné. Druhý naopak předpokládá, že dobro a zlo si nevymýšlíme, ale že existuje bez ohledu na nás a naše názory. Přesahují (odborně „transcendují“) náš lidský svět a právě proto se o ně můžeme spolehlivě opírat ve svém morálním rozhodování.

Je třeba si dobře uvědomit, že skauting se ve slibu a třech principech jasně hlásí k tomu druhému, a že je toto přesvědčení součástí samotných základů skautingu<sup>4</sup>. To nás vede k poznání, že není naším úkolem morální zásady rozlišující dobro a zlo *vytvářet*, ale *hledat, nacházet a snažit se jim správně porozumět*. Tento výchozí postoj má pro nás jak z hlediska výchovy, tak i celoživotního směřování zásadní přínos. Právě i z hlediska chápání a podpory demokracie: můžeme být dostatečně kritičtí jak ke všem pokusům morální hlediska ignorovat (což bývá typické pro různé extrémisty), tak i ke snaze stavět se do pozice samotného Boha a vytvářet si morální hlediska podle své chuti (což je zase typická tendence totalitářů). Máme totiž spolehlivé základy pro svoje morální rozhodování, o které se můžeme při rozhodování opířt.

### Pravidla fungování

Pravidla jako to, jestli se budeme nebo nebudeme v klubovně přezouvat, kam se ukládají stany nebo kdy je na táboře budíček, v sobě nemají na první pohled žádný přímý morální rozměr. Přesto je potřebujeme, abychom se neztratili ve zmatku. A podobné je to ve větším měřítku s tím, kde bude stát dětské hřiště, kde radnice a kde škola, jak rychle a po které straně budeme jezdit po silnici a podobně. Dalo by se říci, že je to něco jako dohoda nebo smlouva, jen ji uzavřelo mnohem více lidí. A naše zodpovědnost vůči těm, s nimiž jsme takovou smlouvu uzavřeli, už jasný morální rozměr má.

Stejně jako na sepisování smlouvy by se měly podílet obě strany a výsledkem by mělo být, že jí budou rozumět, platí totéž o společných pravidlech. Pokud lidé pravidlům rozumějí a vědí, k čemu jsou, také je dodržují a nepotřebují neustálý dohled nějakého policajta. A toho se nejlépe dosáhne, když mají všichni možnost pravidla při jejich vzniku ovlivnit. Pochopitelně to musí mít nějaké meze – zatímco v družině nebo oddíle zvládneme klidně otevřeně debatovat téměř o všem, v čem nás nesvazují jiná pravidla (pravidla Junáka jako celku a pochopitelně též české zákony), ve městě už se může zvládnout spíše menší počet rozhodnutí, která jsou opravdu důležitá, a na celostátní úrovni jde spíš o odbornější připomínkování a kontrolu toho, co vymýšlejí volení zástupci. Důležité ale je, že na všech úrovních existuje *alespoň nějaká* možnost.

Zapojení do tvorby pravidel má ale i své omezení: zpravidla nemá smysl, aby se někdo zapojoval do vytváření pravidel, která se ho nijak netýkají a neovlivňují ho – jednak to není důležité, a jednak by k tomu mohl potom přistupovat nezodpovědně.

### Skutečná svoboda není bez odpovědnosti

Zásadní rozdíl mezi skutečným životem a dejme tomu počítačovou hrou ve virtuálním světě vězí mimo jiné v tom, že v tom reálném světě musí každý nést

4) Ve skautském slibu se zavazujeme těmito slovy: *Slibuji na svou čest, jak dovedu nejlépe sloužit nejvyšší Pravidě a Láске věrně v každé době [...] a jedním ze tří základních principů skautského hnutí je povinnost k Bohu, chápaná jako povinnost hledat v životě vyšší hodnoty než materiální.* Všimni si, že je zde slovo hledat, nikoli vytvářet. (*Stanovy Junáka*, str. 1 a 2)

důsledky svých rozhodnutí, zatímco ve virtuálním světě lze mnohdy zmáčknutím jediného tlačítka tyto důsledky zrušit. Zkrátka život je dramatem bez možnosti „vrátit poslední tah“. Právě to pevně spojuje naši svobodu se zodpovědností. Zodpovědnost totiž přesně znamená, že se z každého činu své svobody budeme odpovídat. Komu? Sobě a případně bezprostředně dotčeným osobám. Jistě – to napadne zpravidla dneska lidi hned. Ale to naše odpovídání má ještě další adresáty – zmiňujeme je především v našem skautském slibu. Jelikož se tomu podrobně věnuje část o svědomí v příručce Kdo jsem, tady jen zdůrazníme, že naše zodpovědnost má i významný globální rozměr: vůči lidské společnosti v celku a vůči přírodě.

### **Je demokracie rovnostářská?**

Ve známém hesle Velké francouzské revoluce *Liberté – Égalité – Fraternité* se právě to prostřední slůvko překládá do češtiny nejčastěji jako rovnost. I dnes se všude možně hovoří o „rovnosti šancí“, „rovnosti před zákonem“, „rovných podmínkách“ atd. Různé menšiny se hlásí o svá „práva“, mnohdy vzájemně protichůdná. A každý, kdo se dívá na realitu dnešního světa, nemůže přehlédnout, že všude možně panuje značná nerovnost – zejména majetková a společenská. Je to „nemoci“ demokracie, nebo jejím nutným „plodem“?

I tady se lze velmi dobře opřít o klasika demokracie – Tomáše G. Masaryka:

*Demokracie je hovor mezi rovnými, přemýšlení svobodných občanů před celou veřejností. Řekl jsem mezi rovnými. Víím, lidé si nejsou rovní; nikde na zemi v lidech ani v přírodě není rovnosti – je rozmanitost; jen jako nesmrtelné duše jsme opravdu rovnocenní. Bez skutečných individualit, bez nadaných a vynalézavých jedinců, bez schopných vůdců, bez génů práce pro společnost se nedá rozumně a spravedlivě organizovat. Demokracie po stránce sociální znamená překonání degradující bídosti; v demokracii nesmí být možné, aby jednotlivci nebo stavy vykořisťovali své spoluobčany – v demokracii člověk člověku nesmí být prostředkem. Ta přirozená rozmanitost musí být uspořádána dlehou a hierarchií funkcí a práce; není možná organizace lidí bez nadřazených a podřazených, ale musí to být právě organizace, ne panování, ale vzájemná služba. Demokracie potřebuje vůdce – ne pány.*

Demokracie vždy povede k tomu, že někteří budou úspěšnější (a bohatší). Na druhou stranu demokracie zároveň potřebuje, aby rozdíly mezi těmi bohatými a chudými nebyly neúnosně veliké a aby chudí nebyli na bohatých naprosto závislí – je totiž jenom možno zajistit, že člověk v nouzi nemusí přijmout nedůstojné pracovní podmínky, a tím vlastně provést nesvobodné rozhodnutí. To je důvodem, proč všechny demokratické státy postupně vytvořily systém sociální podpory.

### **Zastupitelská demokracie a občanské sdružování**

Demokracie je vláda všech. Doslova. Jenže protože ne každý všechno umí a je třeba dělat i jiné věci, než si vládnout, najímáme si k tomu „odborníky“. Říká se tomu zastupitelská demokracie. My – všichni občané – jsme šéfové, politici a úředníci jsou naši zaměstnanci. A volby jsou něco jako výběrové řízení, ve kterém si je vybíráme.

Jak už jsme si řekli, člověk pro svobodnou volbu nutně potřebuje informace. Jak se k nim dostanu já? Stačí mi číst noviny a sledovat televizi? Asi ne, chtělo by to sledovat noviny (raději vícery, ať mi něco neuteče) a pár (tak několik desítek) odborných časopisů a úřední desku naší obce a kraje a všech ministerstev... ☺

Vědět vždycky všechno prostě není v lidských silách. Proto se musí lidé dávat dohromady, aby si navzájem pomohli. A tak se sdružují se lidé s podobným zájmem, ať už je tím zájmem výchova dětí, ochrana přírody nebo prostě to, že bydlíme vedle sebe. To, co je pro jednoho nezvladatelné, je pro větší skupinu už docela snadné. Občanská sdružení a jiné formy neziskové spolupráce jsou proto nutnou podmínkou fungování zastupitelské demokracie.

Svého podřízeného musíte kromě toho, že ho přijmete, taky řídit, hlídat a volat k zodpovědnosti a případně propustit – a to platí i u politiků. V tomto případě řídit znamená u rozhodnutí, která se mě týkají a ke kterým mám co říci, svoje požadavky a názory lidem, kteří mě zastupují sdělit (a oni by o to ve svém zájmu měli stát). Proto v zaběhlých demokraciích funguje participace (spoluúčasť) na rozhodování – před důležitými kroky probíhají setkání s občany, na kterých na rozdíl od volebního boje občané mluví a politici poslouchají.

### Ideál a skutečnost

*Má-li naše demokracie své nedostatky, musíme překonávat ty nedostatky, ale ne překonávat demokracii.*  
(Tomáš Garrigue Masaryk)

Ideální demokratická společnost neexistuje. Důvod je jednoduchý – jsme jen lidé se svými slabostmi a chybami a nejsme neomylní. Ač nikde není vše bez chybičky, téměř cokoli, co se u nás nedaří, někde jinde funguje. Jde jen o to, snažit se s tím něco dělat. Co a jak už ale patří do dalšího bodu stezky a do další kapitoly.

## METODIKA ANEB JAK NA TO



Základem pro výchovu ke svobodě a demokracii je atmosféra v oddíle. Zda vůdce důvěřuje dětem, oni jemu a sobě navzájem, zda mají děti úměrně svému věku možnost ovlivňovat rozhodování a pravidla fungování oddílu a zda jsou pravidla důsledně dodržována.

Přitom se hodí znát základy skupinové dynamiky<sup>5)</sup>, protože vůdce pak dokáže lépe odhadnout, jakou míru samostatnosti může skupině nechat. Hlavními programy jsou různé techniky, jak děti zapojit do tvorby pravidel a do rozhodování v oddíle.

Ačkoli ve skutečnosti jsou všechny kroky mířené k výchově k demokracii pro-  
vázané, pojďme si je pracovně rozdělit do tří skupin (a jedné doplňkové).

- ▶ Budování atmosféry důvěry a pochopení
- ▶ Spoluvytváření a respektování pravidel
- ▶ Zapojení do rozhodování
- ▶ (Základní znalosti)

### 1. Budování atmosféry důvěry a pochopení

Důvěřovat se člověk neučí přímým tréninkem a vědomým cvičením, ale zkušeností s lidmi a jednáním, které důvěru posiluje. Podrobněji se tomu bude věnovat metodiky k oblasti *Kdo jsem*, a tak zde uvedeme jen tři pro vůdce důležité postřehy.

5) Každá skupina lidí, kteří spolu delší dobu spolupracují, se postupně vyvíjí. Tím, jak se skupina a její schopnost spolupráce postupně mění, jak poznat, v které fázi se právě nachází a jak členům programem skupině pomoci k co nejlepší soudržnosti a týmové práci, se zabývá teorie skupinové dynamiky. Bude popsána v příručce *Můj domov*.

## Právo dělat vlastní chyby

Jednou z nejtěžších dovedností vůdce je umění nechat své svěřence dělat chyby. V čem je to umění, není to spíš nezodpovědnost? Umění je v tom, že je potřeba velmi dobře sledovat a odhadnout míru. Totiž, pouze ten nechybuje, kdo nic nedělá. Pokud mají z tvých svěřenců vyrůst sebevědomí občané, kteří jsou schopní a ochotní uplatnit svůj hlas, musíš jim dát příležitost, aby se sami rozhodovali a nesli důsledky svých rozhodnutí.

Na druhou stranu nesmíš dopustit, aby se stalo něco, co jim způsobí zranění, ať už fyzické nebo vnitřní (duševní). Zejména co se týče vnitřní odolnosti, opět odkazují na skupinovou dynamiku, protože v různých fázích vývoje mohou ostatní do různé míry pomoci nést neúspěch.

Skautská výchovná metoda, která je na této vratké rovnováze založena, klade na vůdce velké nároky. Na jedné straně mu hrozí riziko, že vychová občany, kteří neumí nést důsledky svých rozhodnutí (a tak raději nic nerozhodují a nebo rozhodují bezhlavě). Na druhé straně hrozí přecenění schopností dětí a z toho plynoucí zranění, ať už fyzické, nebo duševní.

## Sebenaplnující se proroctví

Pokud předpokládáš, že děti v oddíle využijí každou skulinu, aby si ulehčily, aby něco odflákly nebo obešly pravidla, vycítí, že to od nich očekáváš, a velmi pravděpodobně tvoje očekávání naplní. To samé platí obráceně – pokud čekáš, že se k věcem postaví čelem a fěr, spíše se o to pokusí. To neznamená, že pouhým očekáváním můžeš někoho naprosto změnit. Ale každý z nás má určitý rozsah chování, kterého je schopen (v dobrém i zlém), a to, jak přesně se v dané situaci zachová, záleží také na jeho okolí.

Nebuď naivní, ale snaž se v rámci realistického odhadu vždy od dětí čekat to lepší. Půjde to k duhu jim i tobě.

## Rozvoj kooperativního chování

Demokracie je nemyslitelná bez schopnosti spolupráce. Vlastní spolupráci (způsoby týmové práce, role v týmu, rozhodování atd.) nechme do příručky, která se bude věnovat bodu stezky Družina jako tým (oblast Můj domov). Pro demokratické zapojení do rozhodování a spolupráci je důležité naučit se uvažovat z hlediska dobra celku a používat místo soutěživých spíše strategie založené na spolupráci<sup>6</sup>, které přinesou větší celkový užitek, ač pro jednotlivce nejsou vždy nejvýhodnější. K tomu se hodí hry srovnávající výsledky obou přístupů a vybízející tak k diskusi.

- **Rodgerova hra**<sup>7</sup> – hra postavená na herním principu piškvorek, ve které účastníci obvykle volí soutěživou strategii v situaci, ve které by se jim mnohem více vyplatila spolupráce. Je výborným startovním bodem do následné diskuse.
- **Černá a bílá (dilema vězně)**<sup>7</sup> – podobná hra, postavená na známém cvičení Anatola Rapoportova „Věžňovo dilema“.

6) Tyto strategie jsou v odborné literatuře obvykle nazývány win/lose (soutěživá) a win/win (kooperativní).

7) Obě hry jsou publikovány v knize: ČINČERA, Jan, ČAHA, Milan, KULICH, Jiří. *Hry a výchova k trvale udržitelnému rozvoji*. Praha : Brontosaurus Praha 7, 1996; a na www stránkách <http://sweb.cz/isev/hry/hry.htm>

## 2. Spoluvytváření a respektování pravidel

Jak již bylo zmíněno dříve, ten, kdo se podílí na vytváření pravidel a rozumí jim, je potom daleko spíš dodržuje a ještě se přitom může něco nového naučit. Zároveň díky tomu, že chápe podstatu, „ducha“ pravidel je dokáže přiměřeně použít i v podobných, předem nepromyšlených situacích.

Podílet se znamená mít od samého začátku možnost ovlivnit výsledek s tím, že míra zapojení odpovídá schopnostem člověka a zároveň míře jeho zodpovědnosti za výsledek. Určitě to neznamená anarchii, ve které vůdce nechá vše pouze na dětech – protože on má za ně zodpovědnost, které se nemůže vzdát, bude mít vždy jinou výchozí pozici. Ale také to není planá hra na připomínky, kdy vůdce připraví pravidla, ukáže je a pak se zeptá jestli někdo navrhuje nějakou změnu, a než se ostatní zorientují a osmělí, tak možnost diskuse ukončí. Podílet se totiž děti musí od samého začátku.

Co je potřeba pro to, abyste při společné práci na pravidlech došli zdárně do cíle?

- ▶ **Ber děti vážně** – to znamená snažit se vždy pochopit, co mají na mysli a nepodsouvat jim nějaké záměry. Také to znamená snažit se jim vždy srozumitelně vysvětlovat své názory. Když se ti toto bude dařit, budou mít děti dobrý pocit zapojení i ve chvíli, kdy s nimi nebudeš souhlasit a nakonec rozhodneš jinak (pokud se to nestane vždy). Budou totiž vědět, že ses opravdu zajímal o to, co navrhly, poctivě to zvážil a dal sis tu práci vysvětlit jim svůj pohled na věc. A také, i když nesouhlasily, budou vědět, proč to nakonec je tak, jak to je.
  - ▶ **Zapojuj děti úměrně jejich schopnostem** – nemá totiž smysl, aby se někdo zapojoval, pokud nedokáže alespoň částečně pochopit podstatu toho, o čem se jedná. Velkou roli hraje pochopitelně věk, ale důležité jsou i předchozí zkušenosti a znalosti. Například u roverů je žádoucí, aby se celý kmen nějakým způsobem zapojil do přípravy postupu, jak se bude připravovat celoroční plán, u vlčat by to byl naprostý nesmysl. U složitějších témat, která jsou na hranici schopností dětí, je dobré připravit základní osnovu, kterou budou dále zpřesňovat. Například pokud budeme společně s vlčaty nebo mladšími skauty připravovat pravidla používání klubovny, můžeme předem dát osnovu témat, která by měly pravidla řešit: ukládání věcí, úklid, bezpečnost.
  - ▶ **Příprav a moderuj průběh diskuse** – dokázat diskutovat tak, aby se dospělo k zamýšlenému výsledku, je poměrně těžké – má s tím potíže leckterý rover i dospělý. Pro děti je dostatečnou výzvou vlastní vymyšlení pravidel. Je tedy na tobě, abys (zvláště diskutuje-li o něčem celý oddíl) zorganizoval takový postup, který jim to maximálně usnadní. Můžeš použít třeba následující možnosti:
- **Řeka** – dané téma si nejdříve rozmyslí jednotlivci, poté se spojí do dvojic a dvojice se domluví na výsledku. Dvojice se potom spojí do čtveřic a takto spojování pokračuje až se sejdou celá skupina. Výhodou je, že se řada věcí prodiskutuje v menších skupinkách a diskuse všech dohromady je kratší a jednodušší. Zároveň je pro méně průbojně, kteří by se báli mluvit přede všemi, snadnější zapojit se ve dvojici či čtveřici. Pokud by nastala situace, že by „soutok“ skupin měl proběhnout více než třikrát a diskuse by se tím hodně protáhla, zvolíme raději slučování více skupin najednou

(např. začnou dvojice, pak se tři dvojice spojí do šestice a tři šestice se spojí do celku). Pokud to početně nevyjde na přesně stejně velké skupiny, pochopitelně nevádí, když se počty členů skupin o jednoho liší.

- **Poslanecká sněmovna a kluby** – jedná se vlastně tak trochu o zjednodušenou Řeku pouze s jedním soutokem, která může být pro zvýšení atraktivity zarámována jako jednání poslanecké sněmovny. Nejprve se vytvoří skupiny (= poslanecké kluby), které připraví vlastní návrhy. Ty potom přednášejí všem a v plénu (= poslanecké sněmovně) je o nich hlasováno.
- **Poslanecká sněmovna a výbory** – postup, který volíme v případě, že téma je (pro ty, co ho řeší) složité a trvalo by dlouho, než se dojde k nějakému výsledku. Podobně jako v předchozí variantě rozdělíme účastníky do skupin, které budou představovat sněmovní výbory, a každé přidělíme jedno téma z předem připravené osnovy. Pokud bychom například použili pro sestavování pravidel klubovny osnovu uvedenou na předchozí stránce, budeme mít tři výbory – jeden pro ukládání věcí, jeden pro úklid a jeden pro bezpečnost. Skupiny připraví svoje návrhy a ty potom přednášejí všem a v plénu (= poslanecké sněmovně) a je o nich diskutováno a hlasováno.
- **Parlament a prezident** – doplněk k předchozím dvěma postupům, který použijeme, pokud se jedná o něco důležitého (např. něco, za co nese vůdce fakticky zodpovědnost). Poté, co něco odhlasuje poslanecká sněmovna, kterou tvoří členové, musí věc schválit ještě senát (oddílová rada) a prezident (vůdce). V tomto případě si dovolíme poněkud nedodržet skutečný postup, ve kterém je možno veto (nesouhlas) prezidenta v poslanecké sněmovně přehlasovat a vůdce přehlasovat nepůjde. Jen je třeba to zmínit, aby si členové neodnesli zkreslenou představu o prezidentských pravomocích.

Specifickým typem pravidel je takzvaná dohoda o vzájemném respektování (neohrabaný překlad z anglického Full Value Contract<sup>8)</sup>), která pomáhá nastavit demokratickou atmosféru při výchovných programech. Podrobně je popsána mezi programy na str. 87.

### **Morální kodexy a jak na ně**

Skautský zákon, stejně jako pravidla cti rytířů nebo samurajů patří mezi určitý typ pravidel, které vzniknou proto, aby konkrétní skupině lidí pomohly objevit existující zásady dobra. Na rozdíl od podrobných zákoníků jsou stručné a obsahují základní myšlenky, které je pro konkrétní situaci nutné interpretovat. To je nutné si uvědomit zejména v souvislosti se skautským zákonem – je potřeba o jeho významu s dětmi diskutovat a znovu a znovu ho společně objevovat. Tak jako sám Robert Baden Powell na táboře na ostrově Brownsea, když u táborových ohňů s chlapci diskutoval o správném a nesprávném chování – tyto diskuse předznamenaly budoucí skautský zákon.

- **Skautské vyhlášky** – rozděl jednotlivé body skautského zákona mezi dvojice nebo trojice. Jejich úkolem bude, tak jak se to v právu dělá, vytvořit ke skautskému zákonu prováděcí vyhlášky, které ho upřesní. Poté si skupiny výsledky své práce navzájem představí a navzájem doplní. Při tvorbě mohou pomoci následující otázky: V jakých situacích se tento bod zákona uplatní? Která slova nebo obraty je potřeba přesněji vysvětlit? Hrozí u tohoto bodu nějaké nedorozumění?

8) princip vytvořený pro kurzy organizace Project Adventure

- **Televizní debata** – nejschopnější děti představují skautské funkcionáře v televizním diskusním pořadu. Jeden vedoucí představuje moderátora, další (minimálně jeden) odpůrce skautingu. Ostatní jsou publikum, které může pokládat otázky a případně i krátce glosovat. Úkolem skautských diskutujících je vysvětlit a obhájit skautský zákon. Odpůrci skautingu se snaží argumentovat, proč je skautský zákon nevýhodný. Úkolem moderátora je řídit diskusi, pokládat otázky diskutujícím i publiku a vyzývat tím diváky k zapojení.

### **Dodržování pravidel**

Jak řídit oddíl a zajistit, aby děti pravidla opravdu dodržovaly?

- ▶ **Buď zrcadlem, ne soudcem** – u společně vytvářených pravidel odkazuj na to, co si děti samy vytvořily a jen upozorňuj (s důrazem přizpůsobeným situaci), když to porušují. Pokud se budeš opírat o jejich názor formulovaný v pravidlech, budeš mít mnohem snazší pozici, než kdybys prosazoval pravidla pouze silou své autority. Hodí se mít společná pravidla vyvěšená viditelně v klubovně nebo na táboře na dobře přístupném místě, aby se na ně odkazovalo snadno a rychle.
- ▶ **Buď důsledný** – kromě spoluúčasti při vytváření pravidel je tu ještě jedna důležitá věc – tvoje důslednost. Musíš mít stejný metr, aby bylo předem jasné, jak bude které chování chápáno. Neslibuj nic, co potom nesplníš (nejčastěji to bývá problémem u slibování trestů – jestli toho nenecháte, tak... – pokud hrozíš něčím, co pak nemůžeš splnit, tvoje autorita mizí).

## **3. Zapojení do rozhodování**

Do jakého rozhodování v oddíle by se děti mohly zapojit? V zásadě do ledasčeho, jen přitom musí být možné, aby věci trochu porozuměly. Ale určitě by se někdy měly zapojit do následujících rozhodnutí:

- ▶ **Jak bude vypadat klubovna** – prostor setkávání je pro každou partu (tedy i družinu) hodně důležitý, protože je součástí skupinové identity. Pokud neumožníte dětem se zapojit, aby každá družina měla v klubovně něco svého, zmizí tím družinám jeden možný tmelící prvek. Dá se říci, že to, jak vypadá klubovna, je tak trochu ukazatelem míry demokratičnosti oddílu.
- ▶ **Jaký bude program** – samozřejmě ne vždy, protože je také potřeba pracovat s tajemstvím a využít překvapení. Rozhodně ale má smysl, aby se děti podílely na rozhodování o jednoduchých programech, jako jsou například sportovní aktivity. A podílení se na výběru témat a přípravě výchovných projektů je nutností. Smyslem přitom není podbízet se líbivými programy, pouze brát vážně preference dětí.
- ▶ **Kam se pojedete na výpravu nebo na tábor** – pochopitelně ne pokaždé, ale může to být zajímavé zpestření.

### **Hry na rozhodování**

- **Volby** – družiny nebo dvojice si připraví náměty na programy a pak vedou kampaň, ve které prezentují svoje nápady. Podle zvyklostí v oddíle zvažte, zda je dobrá kampaň nějak zorganizovaná.

vat – můžete například každému vyhradit přesně daný čas, nebo naopak nechat kampaň běžet po celou dobu akce. Každý pak při volbách může dát hlas programu, který sám neprosazoval.

- **Trh** – družiny nebo dvojice si připraví náměty na programy a vytvoří si prodejní stánek. Ceny programů jsou stanoveny podle jejich délky. Každá družina poté dostane peníze (tzv. časokoruny nebo časodolary – a to v takové hodnotě, aby jejich součet odpovídal času, který je pro programy k dispozici na nadcházejících schůzkách či výpravě, o kterých se rozhoduje). Za peníze si potom programy nakoupí.
- **Výběrové řízení** – družina nebo celý oddíl společně dohodnou kritéria, podle kterých budou posuzovat program na nadcházející schůzky či výpravu (co je baví dělat, co by se chtěli naučit). Dvojice či jednotlivci si poté připraví programy, kterými se snaží kritéria co nejlépe naplnit. Pak se zorganizuje vyhodnocení – každý na škále 1–5 oboduje u každého programu a každé podmínky splnění, nejlepší programy se poté uskuteční.
- **Grantový program** – je to poměrně složitý postup ve kterém vedení oddílu vypíše grantovou výzvu a družiny podávají projekty. Postup bude podrobněji rozepsán v nově připravované databázi programů na skautském webu.

Důležitým prostorem pro zapojování do rozhodování je také oddílová rada. Nabízí rádcům zapojit se do náročnějších rozhodnutí, než je běžné pro ostatní děti v oddíle. Postupů, jak oddílová rada funguje, je asi stejně jako oddílů – nechť se každý zařídí podle svého gusta. Jen je potřeba mít na paměti, že oddílová rada se jmenuje rada proto, že se skutečně radí a o něčem rozhoduje – nemělo by se stát, že jen provádí vůdcovy příkazy. Zároveň není nutné omezovat členství pouze na rádce – pokud družinu spíše než rádce jako jednotlivce vede tým tří kamarádů a chtějí se zapojovat všichni, proč jim v tom bránit?

## 4. Základní znalosti

Každý člověk by měl mít základní ponětí o nejdůležitějších právních předpisech ustanovujících svobodu a demokracii – o ústavě a listině základních práv a svobod. Každopádně tyto věci by měla děti naučit škola, a pokud to tak je, je zbytečné to dále rozpitvát.

- **Co se může a co ne** – připrav několik příkladů, na co by člověk mohl mít právo. Úkolem je doma s jakoukoli pomocí zjistit, zda je to které právo skutečně zakotveno v ústavě nebo listině základních práv a svobod.

## JÁ A DEMOKRACIE V RŮZNÝCH VÝCHOVNÝCH KATEGORIÍCH

### Předškoláci

Základem je v tomto věku přijetí toho, že existují pravidla, kterými se musím řídit. Stejnějně je ze strany vůdce důslednost v prosazování pravidel a v plnění slibů.



Pro pochopení pravidel je vždy lepší prohodit pár slov o skutečné situaci, která nastala. Ptáme se dětí u jednoduchých pravidel, k čemu jsou dobrá, a jak se podle nich správně chovat, přitom nenásilně doplňujeme.

Pro diskusi o několika pravidlech najednou můžeme využít smyšlené modelové situace, které vyprávíme formou příběhů.

- **Nezbedná Janinka** – vyprávíme příběh, kde hlavní hrdina/hrdinka prochází běžnými denními situacemi. Úkolem dětí je předem dohodnutým gestem upozornit, když hrdina dělá něco špatně nebo naopak dobře. Vždy se těch, kdo se přihlásí, zeptáme, co podle jejich názoru bylo dobře/špatně a proč. V případech, že to bylo špatně, se zeptáme i na to, jak by to mělo být dobře.
- **Bajky** – jednoduchým způsobem učení pravidel jsou bajky – pochopitelně musíme volit jednoduché, které jsou děti schopné pochopit.

Výše zmiňovaná důslednost se týká zejména slibovaných odměn či trestů – je potřeba se vyhnout časté chybě, kdy vůdce (i napůl z legrace) vyhrožuje něčím, co je zřejmé, že poté neudělá.

## Světlušky a vlčata



Světlušky a vlčata se postupně učí chápat pravidla, kterými se musí řídit. Stěžejní je stále důslednost v prosazování pravidel a v plnění slibů. Děti už jsou schopné vyzkoušet si malou ochutnávku vytváření pravidel – např. při tvorbě pravidel chování v klubovně.

Letní tábor je pro světlušky a vlčata první velkou akcí, kde se musí plně spolehnout na svoji partu – šestku. Pokud během roku nefungují šestky jako sehrané party a tak nepoužíváte dohodu o vzájemném respektování, je dobré ji vyzkoušet alespoň na táboře (návod viz str. 87).

Při společném vytváření pravidel je v tomto věku většinou nutné předem dát dětem osnovu, kterou mají pravidla naplnit. Děti většinou ještě nedokáží zhodnotit problém podrobně ze všech stran, a kdyby začínaly s nepopsaným listem, byl by to pro ně spíš problém než výhoda.

- **Oddílová KPZ** – krabička poslední záchrany je něco, co dokáží světlušky a vlčata samy vymyslet, stačí se nad tím ve skupině trochu pobavit. Nadhodí, že úkolem následujícího programu bude vymyslet, jaké opravdu nejnnutnější a co nejmenší věci člověk potřebuje v běžných situacích. Začněte tím, že si budete povídat o tom, co doma i v oddíle běžně dělají a v jakých prostředích se pohybují, přitom poznamenávejte, co padlo, na balící papír. Důležitá prostředí a situace, která děti nenapadly, můžete doplnit sám. Poté procházejte jednu situaci za druhou a říkejte, co je při ní potřeba a zároveň je to možné nosit stále s sebou. Každý svůj nápad запиše na společný balící papír. Posledním krokem je výběr toho opravdu nejdůležitějšího, co stojí za to nosit stále s sebou.

Protože role šestníka nebo šestnice je poměrně snadno popsatelná, je možné – a vcelku užitečné – šestníka volit. Pochopitelně ne jen tak, musí tomu předcházet povídání o tom, co vlastně šestník dělá a jaký by měl být dobrý šestník a co by měl umět, a vůdce musí mít nad obsazením tohoto postu kontrolu.

## Mladší skautky a skauti

Mladší skautky a skauti by v oddíle měli být zapojeni do tvorby pravidel i do rozhodování. Čas od času by se měli zúčastnit výchovného projektu. Dobrým pomocníkem je přítomnost dohoda o vzájemném respektování.



Pro zapojování do rozhodování a tvorby pravidel v tomto věku konečně v plné šíři platí to, co bylo napsáno na předcházejících stranách. Výběr programu by se měl objevit zejména u výchovných projektů.

## Starší skautky a skauti

Klíčová je v tomto věku možnost ovlivnit vzhled klubovny, která tvoří část identity party. Výchovné projekty se stávají základem. Velmi vhodným prostředkem je zapojení do fungující oddílové rady a možnost ovlivnit způsob jejího rozhodování.



Mezi výchovnými projekty pro starší skautky a skauty by se měly objevovat už i projekty vycházející z nápadů členů, ve kterých je vůdce pouze koučem, který pomůže organizovat způsob práce, nastavit cíle osobního rozvoje a je pro děti oporou v obtížných situacích.

Děti by si také měly naučit výběr (programu) nejen podle dojmů, ale podle předem stanovených složitějších kritérií. Zároveň by si měly vyzkoušet a stanovení těchto kritérií – viz programy výběrové řízení a grantový program na str. 17.

## Mladší rangers a roveři

Mladší rangers a roveři se zapojují do vedení kmene, ale často také do vedení svého mateřského oddílu. Mají tak svůj kus zodpovědnosti za program. Výchovné projekty jsou základem u programu.



Výchovné projekty pro rangers a rovery by už neměly být vymyšlené vůdcem, ale měly by vycházet z nápadů členů, které vůdce při jejich cestě projektem spíše koučuje, než vede.

Z věcných znalostí by měli lidé v tomto věku rozumět listině základních práv a svobod a ústavě, ale to by je měla naučit škola.

## Starší rangers a roveři

U starších roverů a rangers je podíl na řízení kmene samozřejmostí. Zapojují se i mimo oddíl funkcí v rámci oddílu nebo střediska i mimo Junáka, např. v akademickém senátu, prací v neziskové sféře, vstupováním do rozhodovacích procesů – viz bod E.2.





## E.2 Já občan



### Cíle bodu stezky

- ▶ Zná místo, kde žije, a společenství lidí, do kterého patří. Orientuje se v nich a rozumí jejich fungování.
- ▶ Umí ovlivňovat, co se kolem něj děje. Dovede pro to získat prostředky a spolupracovat s ostatními pro dosažení společného cíle.
- ▶ Je ochoten pomáhat své komunitě i ostatním duševně i fyzicky a hledá k tomu příležitosti. Není jen pasivním pozorovatelem, ale aktivně zasahuje do dění.

*Roverská klubovna:*

*„Lidi, tak si představte, že mi včera přišly volební lístky. Já fakt nevím, proč mi to posílaj... dyť je to stejně jedno, koho budu volit, stejně můj hlas nic nezmění!“*

*„No Buri, ale kdyby si tohle řekl každej, tak bysme se pak možná nestačili divit, kdo by nám dělal starostu...“*

*„To si nezbyreš, oni jsou to stejně samý tuneláři a mafiáni...“*

Odrazovým můstkem pro výchovu dětí v dobré občany je dobře fungující oddíl, využívající skautskou výchovnou metodu. Družinový systém je učí základním demokratickým principům a spolupráci, postupně stimuluje programy je vedou k aktivnímu životu a zájmu o dění kolem sebe, za podpory dospělých si mohou vyzkoušet mnoho věcí „nanečisto“, takže se jich pak nezaleknou, když se před nimi objeví doopravdy. O demokratickém smýšlení jsme si povídali v předchozím

bodě stezky, E.1 – Já a demokracie, spolupráce zase spadá pod bod D.3 – Družina jako tým.

Fungování oddílů si lze představit třeba jako fungování města – jednotlivé družiny tvoří městské části, oddíl pak představuje celé město. V tomto vztahu lze pozorovat paralelu k tomu, co označujeme aktivním občanstvím. Mělo by být cílem vedoucích oddílů, oddílových i střediskových rad uplatňovat zásadu dobré správy – zapojovat své jednotlivé členy (i toho nejmenšího) a usilovat o to, aby se ti to podíleli na tvorbě oddílových plánů a programu, starší pak na strategii střediska a dalších aktivit. Skautský systém tak nabízí jedinečnou možnost osvojit si základní dovednosti, seznámit se s právy a povinnostmi a vyzkoušet si, jak může „občanství vypadat v praxi“. A učí se tím jak děti tak dospělí...

Hlavním smyslem našeho snažení je ale přenést získané dovednosti a znalosti mimo oddíl a uplatnit je v každodenním životě. Vést děti k zájmu o dění kolem a schopnosti ho aktivně ovlivňovat – tedy k aktivnímu občanství. Jak na to jít, si povíme právě v této kapitole.

Většina z nás si přeje žít ve svobodné zemi, kde budou respektována naše práva a kde budeme moci sami rozhodovat o svém životě. A aby byla naše země skutečně demokratická a svobodná, musíme se tak nejprve chovat my, kdo tu žijeme – tedy občané. Být dobrým občanem neznamená jen dodržovat zákony a chodit k volbám, to by bylo trochu málo. Člověk, který jen pasivně čeká, co pro něj stát nebo společnost udělá (a nanejvýš remcá, pokud se mu to nelíbí), se tímto svým postojem vzdává nejen podílu na rozhodování (a tedy demokracie), ale mnohdy i části své svobody, neboť o něm rozhodují jiní – bez něj.

*Pošmourné ráno. Drobně mrholí a blátivá pěšinka, kterou spěcháš na autobus, je samá louže. Ještě nedávno tady byl pěkný trávník a pár stromů, ovšem teď je vystřídaly bagry a těžká technika a úplně to tu rozryly. Prý se tu staví hypermarket. „Cožpak jich už nemáme dost?“ pomyslíš si. „Oni si to tam nahoře rozhodnou, a my v tom pak máme žít? Vždyť člověk už ani nemá kam jít se psem...“ Mrzutě přeskakuješ kaluže a mračíš se na ten nespravedlivý svět okolo.*

Jenže není žádné „oni“, jsme jen my! To my si mezi sebou vybíráme politiky (a občas vybereme špatně), my chceme žít v pěkném prostředí (a měli bychom si to umět ohlídat a starat se o něj), to my ovlivňujeme svět kolem sebe – a on je naším zrcadlem, je takový, jací jsme my.

To, k čemu bychom měli děti vést, je především povědomí o věcech, které se jich nějak dotýkají, a porozumění způsobu jejich fungování, dále k osvojení si dovedností, jak tyto věci ovlivnit, a konečně k ochotě dělat i něco nad rámec toho, co nezbytně musí.

## CO ZNAMENÁ BÝT DOBRÝM OBČANEM?

Základem je smýšlet a žít demokraticky. Ač to zní prostě, je rozvoj takového způsobu života často záležitostí několika generací a lze očekávat, že i v naší zemi si na slušně fungující občanskou společnost – tedy takovou, kde je demokracie pevně zakořeněna na všech úrovních – počkáme ještě řadu let.



Demokratický způsob života totiž obnáší nejen dožadovat se svých práv a dělat si svobodně, co se mi zachce, ale také plnit své povinnosti, respektovat práva druhých, dodržovat pravidla (psaná i nepsaná), být informovaný o dění ve společnosti a kvalifikovaně se rozhodovat, účastnit se politického života, snažit se vlastním úsilím zlepšovat tento svět a mnohé další.

Jak vést děti k demokratickým návykům, je popsáno v bodě stezky E.1 – Já a demokracie.

#### *Anketa na ulici:*

*„... víte, já tu politiku moc nesleduju. To je jen věčný handrkování, samý diplomatický odpovědi, ze kterých se člověk nic kloudného nedozví, skandály... To není pro mě.“*

*„Jasně. A zajímá vás třeba, kdy konečně opraví chodníky ve vaší ulici?“*

*„To jo! Už aby to bylo!“*

*„Nebo kolik budete platit na daních?“*

*„Ale jo, to taky.“*

*„Anebo v kolika letech půjdete do důchodu?“*

*„No to víte že jo! To snad zajímá každého, ne?“*

*„A myslíte, že tohle není politika?“*

*„Hmm... možná trochu jo...“*

#### **Junák je přeci nepolitické sdružení...?**

Ano, ale... Nepolitčnost Junáka však nespočívá v tom, že se o politiku nebudeme zajímat, nebudeme se vyjadřovat k rozhodnutím, která za nás dělají jiní, ale která mají přímé dopady na náš život. Zájem o politiku není jen zodpovědně chodit k volbám – ale i sledovat dění kolem sebe, hlídat, jestli námi zvolení zástupci opravdu jednájí v náš prospěch – a pokud ne, nenechat se přístě ukolébat předvolebními sliby a nezvolit je znovu. To, že Junák je nezávislé a nepolitické občanské sdružení znamená, že nespoupracuje s nějakou konkrétní politickou stranou a je otevřený všem lidem bez rozdílu politického přesvědčení. Ale myslet si, že skauti se k politice mají obracet zády a že se jich netýká, by byl velký omyl!

Aktivity týkající se politických témat, začínají být aktuální teprve ve starším skautském věku, a především ve věku roverském. Jde o to, aby si mladí lidé začali zvolna všimnout aktuálních politických a společenských událostí, dělali si na ně vlastní názor a uvědomovali si jejich vzájemné souvislosti, a aby se postupně zorientovali na politické scéně.

#### **Občanství nebo vlastenectví?**

Pojem vlastenectví se historicky mění. V dnešní době je obtížné být vlastencem v tom slova smyslu, jaký mělo toto slovo v době národního obrození či za druhé světové války. Slovo národ představovalo pro většinu Čechů mnohem víc, než jen označení lidí, kteří žijí na stejném místě a mají společné historické a kulturní kořeny. Hrdost a ochota sloužit vlasti tehdy pramenila z nedostatku svobody a potažmo ze síly myšlenky za ni bojovat – vlastenci tak měli výrazný cíl, se kterým bylo možné se identifikovat a jehož dosažení bylo ohroženo. Proto se Češi v 19. a v první polovině 20. století tak vymezovali vůči Němcům a Rakušanům; viděli v nich hrozbu útlaku a ohrožení své vlastní svobody.

Ve sjednocující se Evropě, kde cílem všech států je společný ekonomický rozvoj a vzájemná spolupráce, najednou tento silný národní prvek chybí. Různá národní hnutí jsou vedena spíše xenofobií<sup>9</sup> vůči těm, kdo jsou odlišní (cizinci, menšiny...), než reálným ohrožením zvenku nebo nějakým pozitivním cílem, který by mohl nadchnout většinu. Výrazné myšlenky díky globalizaci překročily hranice jednotlivých států a různé myšlenkové směry tak existují napříč Evropou nebo dokonce v rámci celé planety. S čím se tedy lze identifikovat?

Děti by si měly uvědomit svoji příslušnost k různým úrovním lidské společnosti a nesoustředit se jen na tu národní:

- ▶ **Obec či místo, kde žiji** – kde jsem se narodil, vyrůstal, které dobře znám, mám tu své kamarády a cítím se tu doma. Děti by měly mít základní znalosti o své obci/čtvrti, o její historii i současných hodnotách a problémech, měly by se orientovat v jejích ulicích i v lidech, kteří zde žijí, a být ochotné pro svou obec/čtvrť něco dělat, být jí prospěšné.
- ▶ **Můj region** – jeho charakter, kterým se odlišuje od okolí, lidské obyčej, historické tradice a zvyklosti, které ovlivnily i můj způsob jednání (způsob mluvy, sousedské vztahy, náboženství, žebříček hodnot...).
- ▶ **Národ** – ve smyslu mentality, vztahů s ostatními národy, historické sounáležitosti.
- ▶ **Evropa** – kulturně civilizační okruh, který vychází z křesťanství a staví na jeho hodnotách. Mnoho z křesťanských ctností máme v sobě zakořeněných tak hluboce, že si je už vůbec s náboženstvím nespojujeme (např. vážení si jedinečnosti osobnosti, pochopení, že člověk může vnímat věci jinak než druhý...).
- ▶ **Lidstvo** – kořeny, z nichž vyrůstají různé kultury a náboženství, jsou si dost podobné. Ať už jsme černí nebo bílí, chudí nebo bohatí, křesťané nebo muslimové – všichni uznáváme některé společné hodnoty (přátelství apod.) a jsme součástí lidské společnosti. Je proto potřeba hledat cesty ke vzájemnému porozumění a spolupráci. Proč? Hlavně proto, aby si byly vědomy jak svých kořenů, tak vzájemné provázanosti s dalšími lidmi. Aby se těch lidí nebály ani jimi neopovrhovaly, ale snažily se k nim hledat cestu.

## Extremismus

*Mnoho lidí se nechá svést nějakým novým politikem s nějakým novým krajním názorem. Nikdy nevěř myšlence jednoho člověka, dokud není důkladně přezkoumána ze všech hledisek. Extrémní názory málokdy za něco stojí; když se po nich podíváš v dějinách, skoro vždy uvidíš, že je všechny kdysi už někde zkoušeli a neosvědčily se.*

*(B. P.: Skauting pro chlapce)*

Extrémistická hnutí jsou navíc vždy více či méně nedemokratická. Samotný fakt, že se silně kloní k nějakému názoru a ostatní se snaží v lepším případě kritizovat a v horším potírat, si protiřečí s lidskou svobodou rovnými právy. Nejlepším způsobem, jak se extremismu bránit, je myslet kriticky, dívat se na věci z různých

9) o xenofobii se více dočteš v kapitole E.4 – Různosti světa na str. 55

úhlů, zvažovat vždy všechna pro a proti a následně se zodpovědně rozhodovat. A vést k tomu i děti v našich oddílech.

### **Pocit vykořeněnosti**

Vztah k místu, kde žijí, je v dnešní době často nahrazován různými formami fanouškovství, třeba k fotbalovému či hokejovému klubu. Je to ale vztah přenesený a nedá se srovnat s opravdovým zakořeněním – podobně, jako bych vztah k rodičům chtěl nahradit zbožňováním známého herce, který bydlí ve vedlejší ulici.

Proč vůbec tento zvláštní vztah vzniká? Vraťme se trochu do historie. Rodná chalupa, kterou člověk cítil jako své právě „doma“, pozbyla v dnešní době porodnic smyslu; dům už si dnes jen málokdo staví vlastníma rukama, ale buď ho koupí, nebo mu ho stavební firma dodá „na klíč“; jen málo lidí chodí dnes ke „svému“ uzenáři či pekaři, většina z nás nakupuje v neosobních super- a hypermarketech... Zkrátka mnoho věcí, které dříve člověk bral za své a měly pro něj hodnotu nejen čistě užitkovou, se změnilo na pouhé symboly, ke kterým máme vztah dost slabý, nebo dokonce žádný. Jenže je jaksi v povaze člověka mít nějaké „to svoje“, něco, s čím se identifikuje. A lecky nejjednodušším řešením je právě fanouškovství.

Ovšem nic není zcela ztraceno. I v dnešní rychlé době je možné znovu „zakořenit“ a nejjednodušší možností je oprášit některé osvědčené způsoby z minulosti. Pochopitelně ne ve smyslu „zpátky na stromy“, ale tak, že použijeme staré principy a najdeme pro ně v dnešním světě vhodnou formu:

- ▶ funkce dřívější velké rodiny můžeme nahradit různými kamarádskými a zájmovými uskupeními (ano, patří k nim třeba i skautské oddíly)
- ▶ sounáležitost s místy, kde žijeme, lze upevnit posilováním místních komunit (jejich soběstačností a vnitřních vazeb) a oslabováním jejich závislosti na okolním světě
- ▶ pocit domova jde získat tím, že se budeme zajímat o své okolí, všímat si problémů, které má, a budeme se je snažit řešit, atd.

Stručně řečeno: začněme se v místě svého bydliště angažovat!

### **Občanská angažovanost**

*Demokracie je mnohem více než pouhý systém pravidel a mechanismů. Je založena také na mimoinstitucionálních kvalitách, jakými jsou například osvojené vzorce demokratického chování. Jejich rozvoj je často záležitostí několika generací. Všechny tyto mimoinstitucionální kvality úzce souvisí se širším pojmem – občanskou společností. Ta je prostředím, v němž svobodní občané mají možnost prostřednictvím občanské angažovanosti získat určité demokratické návyky.*

*Jiří Pehe<sup>10</sup>*

Občanská angažovanost je zapojení se do dění kolem sebe a jeho aktivní ovlivňování. Zjednodušeně můžeme říci, že to je prostě demokratický způsob života. Má různé roviny, přičemž všechny jsou stejně důležité (ač to někdy bývá zpochybňováno):

10) Citováno z článku „Občanská společnost v devadesátých letech“, uveřejněného na [www.pehe.cz](http://www.pehe.cz).

- ▶ **Zastupitelská demokracie** nám umožňuje účastnit se na rozhodování a ovlivňování dění prostřednictvím volených zástupců. Všichni občané ČR starší 18 let mohou jednou za čtyři roky své zástupce svobodně volit, aby je zastupovali a hájili jejich práva. Od určitého věku může také každý občan do některé z politických funkcí sám kandidovat. To, jak jsou lidé ochotni účastnit se voleb, je jednou ze zkoušek pravosti demokracie.
- ▶ **Participativní demokracie** nám naproti tomu dává šanci ovlivnit dění přímo, nezprostředkovaně. V některých rozhodnutích, které dělá samospráva či státní zpráva je možnost, aby se před tím, než padne rozhodnutí, občané zapojili do projednání a ovlivnili, jak bude potom rozhodnuto. Je několik případů, kdy občané a občanská sdružení mají tuto možnost garantovanou právními předpisy, konkrétně jsou to tyto:
  - Posuzování EIA a SEA je posuzování jednotlivého projektu nebo koncepce z hlediska vlivu na životní prostředí, jehož součástí je veřejné projednání.
  - Tvorba územního plánu a další územně plánovací dokumentace. Územní plány v obci určují, kde je a kde není možné stavět a pokud ano, tak co. Občané mohou připomínkovat zadání plánu a poté se zúčastnit podle situace jednoho nebo dvou veřejných projednání připraveného plánu a diskutovat o něm a podávat připomínky a námítky.
  - Územní a stavební řízení – jsou to řízení, ve kterých se posuzuje, zda projektovaná stavba splňuje vše, co splňovat má. Ústního jednání se mohou zúčastnit již pouze občanská sdružení, která se v místě zabývají ochranou životního prostředí a dotčení občané.

Rozumná samospráva se snaží zapojovat občany i tam, kde jí to žádný předpis neukládá, protože ten kdo se zapojí, následně snáze přijmeme rozhodnutí „za své“, bude se za něj cítit více odpovědný a rád napomůže jeho uvedení v život. Proto se už leckde stalo dobrou tradicí plánovat s veřejností náměstí, parky, dětská hřiště nebo z jiného soudku sociální služby.

- ▶ **Přímá demokracie** dává občanům možnost přímo rozhodnout. U nás má podobu referenda – rozhodnutí všech občanů v konkrétní otázce, přičemž se v něm nehlasuje o osobách (tím se referendum v podstatě liší od voleb). Referendum v celostátním měřítku může vyhlásit parlament. Pro nás bude asi nejzajímavější možnost uspořádání tzv. místního referenda, které se může uskutečnit v obci nebo ve městě a jehož výsledek je pro zastupitelstvo závazný. Referendum se koná buď na návrh zastupitelstva nebo na návrh tří občanů, kteří zformulují otázku a získají pro jeho vyhlášení dostatek podpisů spoluobčanů. Pokud žádost má všechny náležitosti a o otázce lze hlasovat, musí zastupitelstvo obce referendum vyhlásit.
- ▶ **Nevládní nezisková sféra** je prostředím, které pomáhá zlepšovat společnost. Je nezbytným doplňkem politiky a státních institucí, které nemohou i při nejlepší vůli dosáhnout všude. Politici (zákonodárná moc) navrhují a schvalují zákony, úředníci (výkonná moc) pak podle nich pracují a hlídají jejich dodržování, a soudci (soudní moc) trestají případné prohřešky. Dohromady vytvářejí kostru, aby společnost mohla fungovat. Ovšem další kvality, které tuto kostru naplňují a přesahují, už ani sebedůmyslnější sys-

tém zajistit nedovede. Jemná tkáň mezilidských vztahů, funkčnost místních komunit, zájem lidí o své okolí a ochota něco pro něj dělat, činnost neziskových organizací – to vše jsou věci, které fungují jen díky aktivitě mnoha lidí, jejichž cílem není ani zisk ani moc, ale kteří mají chuť něco smysluplného dělat. To, jak moc jsou lidé aktivní a zapojují se do dění kolem sebe, vypovídá o kvalitě občanské společnosti.

- ▶ **Právo na informace** – aby se člověk mohl odpovědně rozhodovat, nesmějí mu být upřány informace – proto mu na žádost každý úřad musí poskytnout informace, které má, pokud nejsou chráněny autorským zákonem, nejsou to osobní údaje nebo údaje důležité pro bezpečnost státu.

### **Domov nekončí dveřmi mého bytu**

V kapitole o občanství jsme se zmiňovali o uvědomění si příslušnosti k různým úrovním lidské společnosti (obec, region, národ...). Pro občanskou angažovanost je z nich klíčové místo, kde žiji. Jeho charakter, okolní krajina i zvyklosti a chování lidí kolem mě nejdou z mého vnímání světa jen tak vytrhnout nebo odfiltrout, vždycky mě nějak ovlivňují a působí na kvalitu mého života.

Pokud se ve svém bydlišti cítím dobře a vycházím se sousedy (byť třeba naše čtvrt není z nejhezčích), mám k němu určitě bližší vztah, než kdybych si tu připadal cize. A pokud mám k nějakému místu blízký vztah, nebude mi vadit vzít jednou za čas nářadí a spolu se sousedy se pustit do nějaké všem prospěšné práce (třeba vysázení aleje podél cesty, oprava autobusové zastávky, apod.).

Ke zvelebování sdílených prostranství či prostor bohužel panuje v naší společnosti trochu rezervovaný postoj. Možná má kořeny v „akcích Z“ (za minulého režimu značně protěžovaných), možná v současném trendu mít raději všechno svoje (mám-li na to peníze) a pěkně pod zámek. Ve většině případů však tato rezervovanost není na místě, sdílení většinou vede k upevnění a rozvoji přirozených sociálních vazeb a je výhodné i ekonomicky. Tedy nabízí přesně ty kvality, kterých se nám leckdy nedostává. Naštěstí začínají i u nás pomalu ale jistě vznikat místně zaměřená občanská sdružení (a to nejen za účelem společné obrany proti nějakému plánovanému záměru), a tento fenomén, který je na západ od našich hranic běžný, sdílení ještě více nahrává.

Sdílet však nemusíme jen prostor, ale třeba i věci, schopnosti, znalosti...

### **LETS**

Místní výměnný obchod, kde se k placení nepoužívá „normální“ měna (např. koruny), ale nějaká vytvořená či žádná. Kromě ekonomických přínosů je i výborným prostředkem ke stmelení komunity. Můžeme ho využít také mezi skauty – třeba si vzájemně půjčovat vybavení, poskytovat služby (opravíme i vaše podsady a vy nám za to naimpregnujete plachty), vzít zadarmo na výpravu dítě, jehož rodič pro nás něco zdarma vyrobil – a jistě sami přijdete na řadu dalších možností.

### **METODIKA ANEB JAK NA TO**

Pro roli aktivních občanů připravujeme děti už samotným členstvím v oddíle, pokud dobře funguje. A pokud jako vůdcové začneme sami u sebe a budeme dětem dávat možnost ovlivňovat dění v oddíle i středisku. Nad tento základ je ovšem

potřeba zařazovat i programy a aktivity, které nabyté zkušenosti a návyky upevní, provází je s fungováním světa mimo oddíl a rozšíří dětem obzory. Pro zjednodušení si tyto aktivity rozdělme do tří skupin.

- ▶ Porozumění okolí a orientace v něm
- ▶ Než se do toho dáme – aneb co musíme umět
- ▶ Služba a zapojení do dění

## Porozumění okolí a orientace v něm

Aby děti prostředí okolo sebe **rozuměly**, musí o něm mít **přehled**, **zažít** si jeho fungování a **uvědomit** si souvislosti, kterými je provázáno. Získávání vědomostí (často neprávem zdůrazňované) je zde jen podpůrným procesem, protože pokud světu kolem sebe rozumím, nebude pro mě problém si v případě potřeby konkrétní data a fakta najít – a nemusím je všechna nosit v hlavě. Navíc můžeme využít toho, že spousta potřebných informací budou děti znát už ze školy. Jak tedy porozumění světu docílit?

**Vůdce jako zdroj poznání.** Každý z nás ví o svém okolí, spousta zajímavých věcí a je škoda se o ně s dětmi nepodělit. U světlušek a vlčat se nám budou hodit spíše obecné znalosti a vyprávění příběhů („Kdo uhodne, co je tamhleto za město? A jestlipak víte, co se k němu váže za pověst?“), s rostoucím věkem sáhneme spíše ke konkrétním poznatkům a detailům („Hele, tamhleten pán je náš bývalý starosta, ten co se zasadil o vybudování nové školy“).

**Všímání.** Základem každé budoucí vlastní iniciativy je všímání si věcí kolem sebe. Vedme děti k poznávání svého města, všímání si, jak to kde vypadá a kde se co odehrává.

- **Hledání míst podle fotek** – po městě je spousta zajímavých detailů (obrázky na domech, okení mříže, vzory dlažby...); stačí si jen udělat odpolední vycházku s fotoaparátem a pak můžete uspořádat velkou pátrací hru – komu se podaří najít všechny nafočená místa?
- **Vyzvědači** – hrajeme ideálně v historickém centru města, tři týmy jej mají rozdělené na zóny, přičemž tu svoji chrání proti vetřelcům a zároveň se ve druhých dvou snaží zjistit co nejvíce odpovědí na předem dané otázky (případně splnit co nejvíc zadaných úkolů).
- **Osobnosti mého města** – obdoba hry na Vyzvědače, ale s hledáním v pramenech.
- **Návštěva občanského sdružení** (např. dobrovolnického centra) – vhodné hlavně pro roverský věk; sdružení se nám představí, ukáží nám jak a s čím pracují (což je pro ně reklama a pro nás vhodné rozšíření obzorů), případně nechají rovery si některé věci vyzkoušet. Může to být třeba první krok k naší další spolupráci.

**Hledání informací.** Nestačí si však jen věcí všímat – pokud jim chci rozumět, musím si k nim leckdy dohledávat informace, které nejsou na první pohled patrné. Musím se jim snažit nahlédnout „pod slupku“ a přemýšlet o tom, proč jsou takové, jaké jsou. Vedme k tomu i děti – diskutujme s nimi, kladme si spolu s nimi otázky a snažme se na ně společně hledat odpovědi, vedme je k tomu, aby si samy sháněly informace a vytvářely si na jejich základě vlastní názor.

- **Komentáře** – hra vhodná pro starší skauty a rovery. Připrav na schůzku (nebo o to požádej někoho z kluků či holek) výstřižky novinových článků, které se týkají událostí z poslední doby (např.

týden) ve vašem městě, kraji či v celé ČR. Nech každého, ať si jednu vybere a zjistí k ní do přístě další podrobnosti – proč se to stalo, zda to má nebo bude mít nějaké důsledky a jaké, jak se vás to dotýká atd. Příště si v klubovně můžete sehrát období televizních pořadů Jedenadvacítka nebo Události, komentáře.

**Hry s hraním rolí.** Učí nás dívat se na věci z různých pohledů. Každý hráč se vžije do konkrétní postavy a v „její kůži“ se snaží co nejlépe projít situací, kterou hra vytvoří. Pravidla obvykle nemusí být všeobsahující, protože na situace ve hře se přiměřeně použijí pravidla skutečného světa<sup>11</sup>. Prožitkem ze hry člověk přitom pochopí mnohem více, než z textu nebo povídání. (Stejně tak, jako bys pochopil/a asi víc, co to jsou hry s hraním rolí, kdyby sis místo čtení tohoto textu nějakou takovou hru zahrál/a.)

- **Bezdomovcem nanečisto** – zkusme připravit dobrodružství na základě reálné situace z dnešního světa, ukteré chceme, aby se hráči dovedli vžít do jejich jednotlivých účastníků<sup>12</sup>. Co třeba den v životě bezdomovce, školní vyučování z pohledu Vietnamce nebo shánění zaměstnání v pozici matky s malými dětmi? Pomozme dětem vžít se do situace druhých a lépe pochopit jejich hodnoty a problémy! Kromě dobře promyšlené herní situace je ovšem nutné, aby byli hráči na hru připraveni a měli o dané problematice dostatečné znalosti, a abyste hru dovedli dobře uřídit a nemuli jste cíl, ke kterému má směřovat.

**Hry s hraním rolí s prvky simulační hry.** Tady už nejde jen o prožití a pochopení příběhu té které herní postavy, jako ve hrách s hraním rolí, ale i o kombinování zjištěných faktů a hledání souvislostí mezi nimi. V simulační hře přestávám světu rozumět jen v jeho jednotlivých detailech, ale začínám se orientovat v síti vztahů, kterými je protkán; teprve teď přede mnou vyvstává jeho celistvý obraz. Nad hrou dohlíží člověk nebo počítačový program, který hlídá dodržování pravidel a dohlíží nad aktivitou jednotlivých postav.

**Hry přibližující nástroje participační demokracie** – modelují rozhodovací procesy, které se týkají využívání území. Hry ilustrující místní referendum, posuzování vlivů na životní prostředí, vytváření územního plánu a stavební řízení lze nalézt v knize Hry a výchova k občanské společnosti<sup>13</sup>.

## Než se do toho dáme – aneb co musíme umět

*Můžu rozumět zákonům fyziky a chápat, jak funguje vztlak u těles ponořených do kapaliny. Můžu mít v malíku první pomoc a vědět, jak dlouho vydrží člověk pod vodou bez kyslíku. Můžu být zároven i odborník na tělocvik a znát pohyby, které má člověk ve vodě dělat, aby se posouval kupředu. Ale i když tomu všemu budu rozumět, ještě to neznamená, že umím plavat.*

11) Výjimkou jsou hry s hraním rolí, odehrávající se ve fantastickém světě – ty mají obvykle řadu složitých pravidel, ale to se netýká tohoto bodu stezky.

12) Mimo chodem – tento typ hry s úspěchem používají Domy na půl cesty (zařízení, pomáhající mladým lidem bez rodinného zázemí, kteří se dostali na scesti), aby pomohly svým klientům zažít normální způsob života. Hraním si na rodinu, na partnerské soužití, chození do práce či běžné každodenní povinnosti si jejich klienti osvojují, jak mají v těchto situacích jednat a následně jim to velmi pomáhá v reálném životě.

13) ČINČERA, KLÁPŠTĚ, MAIER. *Hry a výchova k občanské společnosti*. Praha : BEZK 2005.

Stejně tak my, abychom dovedli úspěšně plout ve vodách občanského života, nevystačíme pouze s pochopením, jak to všechno funguje, ale musíme se naučit i některé praktické postupy, které nám to „plavání“ umožní. Mnoho z nich si snadno osvojíme při běžné činnosti oddílu (třeba jak diskutovat a rozhodovat se – viz kapitoly o Spoluvytváření a respektování pravidel a o Zapojení do rozhodování v bodě E.1 – Já a demokracie), některým je třeba věnovat větší pozornost (třeba rozvoji kritického myšlení dětí, o kterém je více psáno v příručce Co umím a znám, či použití nástrojů participační demokracie, popsanému výše na str. 25). K těm druhým patří také:

#### **Aktivní výchovné projekty<sup>14</sup>**

Učí nás, jak aktivně ovlivňovat dění ve svém okolí. Velké množství postupů se děti nejlépe naučí v praxi. Nemáme teď na mysli běžné fungování oddílu, jehož principy jsou víceméně dané a v čase se příliš nemění, ale projekty, které si děti samy vymyslí a na kterých mohou samostatně pracovat. Aby však bylo naše snažení smysluplné a vedlo ke kýženému výsledku, nesmíme práci s projekty uspěchat.

Tak jako u jakékoli jiné činnosti je i u projektů nutné, aby si jejich přípravu děti nejprve vyzkoušely nanečisto (třeba i vícekrát), tím se naučily správný postup a teprve následně se pustily do organizování „ostrého“ projektu, určeného i lidem mimo oddíl. Pro tohle vyzkoušení je nejlepší věk starších skautek a skautů – už mají poměrně dost zkušeností z oblastí, které budou potřebovat (plánování programu, vedení týmu, řešení problémů apod.), a zároveň jsou ve věku, kdy je láká zkoušet nové věci. A jak na to? Pomocí aktivních výchovných projektů! Více se o nich dočteš třeba v knížce *Spravme si skautský projekt*<sup>15</sup>.

## **Služba a zapojení do dění**

Jak už bylo řečeno, je hlavním smyslem našeho snažení přenést získané znalosti a dovednosti z oddílu do každodenního života a dovést děti ke schopnosti aktivně ovlivňovat dění kolem sebe, tedy k aktivnímu občanství. Je jedno, jak přesně se to děje. Každý má jinou povahu, a každému tedy bude vyhovovat něco jiného – někdo se nakonec „najde“ spíše v pomoci potřebným (viz bod C.4 – Moje pomoc druhým), jiný v ochraně přírody, organizování kulturních akcí či starání se o okolí domu, další v politice a někdo ještě v něčem jiném. Důležité je, abychom děti nadchli, ukázali jim smysluplnost zájmu o jejich okolí a pomohli jim **najít si „to svoje“**, co je bude bavit a čím budou nejvíce prospěšní. A také, pokud z nějakého důvodu aktivní být nechtějí nebo nemohou, aby alespoň některé věci nedělali a ostatním tak jejich aktivitu neztěžovali nebo přímo neničili (kromě různých výtržnictví to znamená třeba i nevytvářet fámy apod.).

Hlavní těžiště pomoci a zapojení se do dění je sice až ve věku roverském, ale dost aktivit můžeme dělat i s mladšími dětmi a připravovat je tak na budoucí službu

14) Projektem je zde míněn časově ohraničený sled činností, na kterých spolupracuje více lidí a které vedou k vytyčenému cíli – od společného stanovení těchto cílů, přes plánování postupu, přípravu na uskutečnění záměru a jeho realizaci až po závěrečné zhodnocení, co se povedlo a co ne a poučení se pro příště. Tedy např. roverské natáčení filmu, výstavba dětského hřiště apod.

15) *Spravme si skautský projekt*. Bratislava: Slovenský skauting, 2001 (slovenský překlad příručky o projektovém přístupu, vydané World Scout Bureau).

bu. Podstatné však je, aby tato služba byla radostná. Nemá smysl dělat něco pro dobro druhých se sebezapřením a bez vlastního dobrého pocitu – protože pak to jednak neudělám tak dobře, a jednak i ti obdarovaní vycítí, že je něco v nepořádku a moje obět je přivede spíše do rozpaků, než aby je potěšila. Službou druhým v podstatě předávám dál dobrodiní, které předtím někdo poskytl mně – třeba moji rodiče nebo vůdce mého oddílu – a ti to také nedělali se sebezapřením.

Pomoc druhým a zapojení do dění je dobré kombinovat s vlastním rozvojem: buď hledat takové příležitosti k pomoci, které nás posunou dál, anebo přemýšlet, jak nás může posunout to, co už stejně děláme. Pokud se budeme sami rozvíjet, budou se nám otevírat další a další možnosti a budeme moci být svému okolí prospěšnější.

### **Příklady táhnou**

*Bylo mi nějakých šestnáct, když jsem ten krátký kreslený film viděl prvně. S jakoby neuměle naskicovanými obrázky, které však nechávaly dostatek prostoru fantazii, a s velmi prostým příběhem, který se zřejmě přesně takhle nikdy nestal, ale jehož síla a působivost byla v jasnosti a kráse jeho myšlenky. Muž, který sázel stromy. Prostý pastýř z vyprahlých kamenitých hor, jemuž se drobnou, ale vytrvalou prací podařilo hory znovu zalesnit, který jim pouhýma dvěma rukama a vytrvalým úsilím dokázal vrátit život. Jeho příběh někde hluboko ve mně zarezonoval a vtiskl se mi nesmazatelně do paměti.*

*Nenásleduji ho doslovně, nedal jsem se na sázení stromů. Ale vzpomenu si na onoho pastýře vždycky, když se mi něco přestává dařit a opouští mě naděje. Na jeho vytrvalost a houževnatost. Na to, že i drobná práce má smysl, i když nejsou hned vidět její výsledky.*

Budme dětem sami dobrým příkladem a nabízejme jim dostatek inspirativních příběhů (ať už přímo vyprávěním, nebo jako symbolický rámeček k nějaké hře). Více se dočteš na straně 74.

### **Aktivity pro pomoc a zapojení do dění**

Podobně jako u aktivních výchovných projektů je i u „ostrých“ aktivit nutné rozšiřovat akční rádius a náročnost činností pomalu, nehodit děti do vody. Aktivity by měly spadat na hranici zvyků dítěte, aby pro něj byly motivující, ale zároveň se mu nezdály nesplnitelné. Vhodnou přípravou jsou funkce v družině, později v oddíle nebo na středisku. I ve skautském věku lze plnit některé body stezky mimo oddíl – například pracuje-li někdo ve škole ve studentské radě, v partě kamarádů apod.

Děti je třeba nejen k pomoci motivovat, ale i dávat pozor, abychom jim ji nezechutili, např.:

1. jejich přehlcním (pořád někomu pomáháme...)
2. stejným typem činností (dokola uklízíme les...)
3. opakovanými špatnými zkušenostmi a neúspěchy (už podruhé jsme ty prolézačky opravili a už zase je někdo zničil...)
4. vlastním negativním postojem (připadlo na nás vyrobit polštářky do klubovny, ale stejně na nich nikdo nebude chtít sedět...)
5. zbytečnými překážkami iniciativě dětí
6. vyvoláním nebo posílením pocitu, že pomáhat je nepřijemné a ztrácíme tím prestiž

**Pomoc doma.** Už u předškoláků je vhodné začít spolupracovat s rodiči a (pokud to ještě nedělají) snažit se je přesvědčit, aby vedli děti k pomáhání doma. Jak k rutinním úkolům (pomoc při mytí nádobí, později luxování, utírání prachu...), tak ve skautském věku i k dobrovolné pomoci (oprava vypadávající kliky dveří, výměna žárovky...). Kromě užitečných dovedností se tak děti učí odpovědností a vážení si práce druhých, což jsou pro život ve skautském oddíle velmi důležité předpoklady. Pamatujeme, že pokud děti nejsou zvyklé pomáhat z domova, budeme je tomu jen obtížně učit.

**Pomoc ve družině.** Máme-li fungující družinový systém, pomáhají děti přirozeně v rámci své družiny; každý má něco na starost, každý je někdy zapojen do přípravy akce atd. Více se tím zabývá bod E.1 – Já a demokracie.

**Pomoc oddílu či středisku** může mít různé formy, například:

- vylepšení klubovny (vymalování, výroba polštářků na židle, lavic na sezení...) – důležité je, aby tomu předcházelo společné plánování změn za účasti dětí (např. formou demokratické hry Parlamentu), jen tak vezmou děti změny za své, budou s jejich realizací aktivně pomáhat a následně budou ke klubovně šetrnější
- napsání článku do novin (např. o chystané akci, proběhlé výpravě...)
- pomoc s nábořem nováčků – nejvíce dětí do oddílů přilákají samy děti

**Brigády na pomoc okolí** – aneb „tradiční“ způsoby pomoci, které používá většina skautských oddílů. V programu oddílu by měly dostat své místo, například pomoc:

- o kousku přírody (úklid lesa, sázení stromků, čištění studánek, obnova či vytvoření naučné stezky...)
  - o místu ve vaší čtvrti (vybudování dětského hřiště či jeho oprava...)
  - o přímá pomoc handicapovaným skupinám či jednotlivcům (postižení, menšiny, staří a nemocní lidé...)
  - o nepřímá pomoc potřebným – sbírkové akce
- **Organizace společenských či kulturních akcí** – tedy akcí nad rámec Junáka, které částečně nebo zcela připraví a povedou roveři. Třeba festival amatérských filmů, výstava fotek, divadelní představení, recesní společenský večer, pravidelné koncerty určitého hudebního žánru... Kromě samotné pomoci se při tom roveři stále učí – jak sehnat potřebná povolení a sponzory, kde se dá co zařídit, jak jednat s případnými dalšími spolupracovníky atd. Jednodušší akce je přitom možné připravit i se staršími skautkami a skauty formou aktivního výchovného projektu.
- **Projekty na „zaplnění mezer“** – pro starší rovery jsou asi nejzajímavější projekty, které zaplňují mezery. Něco, co zatím nikdo okolo nedělá, ale přitom by to bylo potřeba. Ať již jde o rozběhnutí projektu na třídění odpadů (třeba jako Od barevných víček ke koutkům pro děti), pomoc s drogovou osvětou a prevencí ve školách, nebo něco jiného, vždy tím pomůžeme o něco víc, než kdybychom pomáhali některým z tradičních způsobů. Navíc se nemusíme příliš zabývat konkurencí, a pokud jsme opravdu káplí na nezaplňenou „mezeru“, nebude pravděpodobně problém ani sehnat na projekt peníze.
- **Tajné dobré skutky.** Výborná aktivita, začlenitelná třeba do Modrého života. Jednotlivci nebo družiny si vymyslí drobnosti, které druhé potěší, a pak je tajně udělají. Může to být třeba vysazení kytiček u vchodu do jejich domu, Mikulášská nadílka pro děti ze sousedství, posypání zledovatělého chodníku před domem, kde nikdo nebydlí apod. Obzvláště mladší děti je ale nutné předem navést, které drobnosti se hodí udělat a co naopak určitě dělat nemají.

*V jednom oddíle mřvali takový zvláštní zvyk: když se k nějaké práci nikdo neměl, nechali to být, že „se to“ udělá. „Tady je ale čurbes. Na konci schůzky se to uklidí!“ Jenže –*

*nestalo se nic. Pak ale do oddílu přišlo pár nováčků a začaly se dít věci; najednou všechno bylo. „Jak to?“, vrtalo vedoucím hlavou. Brzy na to však přišli: jeden z nováčků si úkoly, které „se“ udělají, vzal za své a opravdu je dělal. A tak mu dali přezdívku Set. Pak už neřekli „se to udělá“, ale „Set to udělá“. Chytře to vyřešili, co říkáte?*

Nespoléhej, že se něco udělá, udělej to ty! Když jsme na začátku tohoto bodu stezky mluvili o svobodě a demokracii, ukázali jsme si, že jsou to věci neslučitelné s pasivitou. Předvedli jsme si, jak být aktivní a pomáhat. Teď se ještě podívejme na pár prostředků, kterými můžeme pasivitu potírat.

- **Zpoplatnění slov „se to“** – hra, kterou si můžete zahrát na schůzce (nebo raději na několika schůzkách za sebou) a která vám pomůže odnaučit se nechávat věci, že „se“ udělají. Pozor na nežádoucí vedlejší účinky – pokud je ve vašem oddíle „se to“ příliš zakofněno, může tato hra vést k málomluvnosti až zamlklosti ☺!
- **Pochvaly** – chvála v přiměřené míře potěší každého a zároveň ho motivuje, aby se tak zachoval i příště. Proto jí rozhodně nešetřete. Dala si služba na táboře s obědem zvláštní práci? Pochvalte ji! Pomohl někdo někomu, i když nemusel, nebo se ujal práce, do které se nikomu nechtělo? Pak také zaslouží vaši pochvalu! Zkuste třeba udělat táborovou nástěnku slávy a každý den na ni dát fotky všech, kdo se ten den nějak pěkně projevíli.
- **Zapojení dětí v maximální možné míře** – mají-li být děti v pozdějším věku aktivní, je potřeba, aby to pro ně bylo přirozené, „normální“. Toho nejlépe dosáhneme tak, že je budeme odmalička zapojovat do všech možných činností a že jim aktivnost usnadníme. V předškolním a mladším školním věku jsou děti velmi zvědavé, všechno je zajímavé a leccos si chtějí vyzkoušet – využijme toho! Neříkej předškolákovi: „Ne, nemůžeš přiložit do kamen, spálil by sis packu. Počkej až budeš větší!“ Dovol mu to a pomoz mu, aby to zvládl. Měj s ním trpělivost, když mu to nepůjde, a nech ho i trochu chybovat, protože tím se nejmíc naučí. Uvidíš, jak ho to bude bavit a jak se příště o příkládání zase nadšeně přihlásí.

## JÁ OBČAN V RŮZNÝCH VÝCHOVNÝCH KATEGORIÍCH

U světlušek a vlčat jde především o vytváření základů, na kterých bude později možné stavět, přičemž tyto základy jsou většinou rozvíjeny v jiných bodech stezky. Zřejmě nejdůležitější z nich je uvědomění si a zažití demokratických principů (podrobněji viz E.1 – Já a demokracie).

Ve věku skautském dochází už k přípravě na roli aktivního občana – hrajeme simulační hry a hry s hraním rolí, diskutujeme, vytváříme a revidujeme pravidla (v rámci oddílu), vedeme děti ke sledování aktuálních událostí a vytváření si názoru na ně atd.

Pro tento bod stezky je ovšem klíčový teprve roverský věk – teprve tam přichází možnost uplatnit ve větší míře v oddíle nabyté znalosti a zkušenosti ve prospěch okolního světa.

### Předškoláci, světlušky a vlčata

**Orientace** – Děti se učí rozeznávat, co je dobré a co špatné, a chovat se podle toho. Důležitý je pro ně příklad vůdce či vůdkyně. Je třeba jim dávat dostatek podnětů a příkladů (nejlépe takových, které se jich přímo dotýkají) a vést je vlastním pří-



kladem ke všímání si okolí a jeho hodnocení (tzn. upozorňovat na věci, které se kolem dějí nebo jsou k vidění a komentovat je).

Podobně je dobré dětem vyprávět i různé zajímavosti o věcech a místech, které kolem sebe právě vidíme – rozšiřujeme jim tak mimoděk všeobecný rozhled a orientaci ve světě. Věnuje se tomu bod E.5 – Příběhy našeho světa.

**Rozvoj demokratických principů** – V šestce či družince se děti učí respektovat ostatní, neskákat si do řeči, nebýt lhostejný, mají možnost se vyjádřit a ovlivňovat dění.

**Pravidla** – Učíme děti dodržovat pravidla (např. přezouvání se, zhasínání, uklízení po sobě), později i uvědomovat si jejich smysl a zapojujeme je do tvorby některých z nich (např. pravidla pro užívání klubovny, pro úklid po schůzce, třídění odpadu...). Kromě pravidel, platných v oddíle, by měly děti zvládnout i některá další, např. pravidla silničního provozu pro chodce.

**Pomoc** – Na schůzce dáváme dětem jednoduché úkoly, zapojujeme je do úklidu klubovny na konci schůzky, později je necháme i připravovat drobné hry pro ostatní. V rámci oddílové činnosti se s nimi můžeme zúčastnit brigády na pomoc okolí.

## Mladší skautky a skauti

Požadavky jsou velmi podobné těm u světlušek a včel. Přibude jich jen pár:

**Orientace** – Děti by si měly všimnout motivací k různým činnostem (firmě jde o zisk, občanskému sdružení o smysl), měly by chápat, proč je Junák občanské sdružení a co je vlastně jeho smyslem.

**Rozvoj demokratických principů** – V rámci fungování družiny přibývá prvků, kdy jsou děti přímo konfrontovány s demokracií a učí se jí (rozdělení úkolů ve družině, vzájemné spoléhání na sebe, spolurozhodování...). Zejména je to patrné u věkově nestejných družin, kde se nováčci rychle učí od svých starších kamarádů.

**Pravidla** – Z pravidel silničního provozu mají už děti znát i pravidla pro cyklisty.

**Pomoc** – Mladší skautky a skauti se učí připravit schůzku, ošéřovat výzdobu klubovny či náplň vývěsky, na táboře si zkusí vést stavbu některé táborové stavby a službu v kuchyni.

## Starší skautky a skauti

V tomto věku už začíná cílená příprava dětí na aktivní občanství.

**Orientace** – Starší skautky a skauti již mají být schopní okomentovat aktuální události, které vidí kolem sebe nebo znají z médií (být třeba lehce naivně). Schopnost poradit si by měla zvolna překročit hranici oddílu, rodiny a školy a obsáhnout i další instituce (knihovna a internet, úřady apod.). Kromě toho by také měli pochopit, jak funguje středisko a k čemu je dobrá středisková rada.

**Rozvoj demokratických principů** probíhá prostřednictvím zapojení se do oddílové rady či dětského parlamentu ve škole a hraním demokratických her.

**Pravidla** – Děti si mají být vědomy odpovědnosti, kterou budou mít po dovršení 15 let věku (připravenost předem).

**Pomoc** – Navíc k výše uvedenému mají být děti schopny připravit samy část programu výpravy (resp. jako družina celou výpravu) a za podpory někoho staršího ji vést. V rámci činnosti oddílu je zapojujeme do různých brigád na pomoc okolí (cokoli od úklidu lesa až po spolupráci při výstavbě dětského hřiště). V tomto

věku jsou už děti schopné dát dohromady a realizovat jednoduchý projekt, ovšem za podmínky koučování vůdce (tzv. „aktivní výchovný projekt“).

## Mladší rangers a roveři

Roverský věk je, jak už bylo řečeno, pro rozvoj aktivního občanství nejdůležitější.

**Orientace** – Roveři jsou schopni popsat aktuální dění ve své obci, mají přehled o základních událostech v ČR i ve světě a začínají se orientovat na politické scéně – jak obecně (co je to pravice, levice, liberalismus, konzervatismus...), tak i konkrétně (jaká stanoviska má ta která politická strana v některém aktuálním politickém problému). Znají alespoň některý z nástrojů participační demokracie (petice, referendum...) a chápou jeho smysl. Vědí, jaké instituce a jaké správní úřady jsou v jejich obci a co si tam lze vyřídit, a také co to znamená, že je Junák neziskovka, že v okolí jsou i jiné neziskovky a co asi dělají.

**Dovednosti** – Schopnost poradit si by už měla zahrnovat i to, že roveři umí správně reagovat v různých situacích (reklamace, shánění brigády, oznámení trestného činu...).

**Rozvoj demokratických principů** – Mladší rangers a roveři se již někdy účastní střediskových rad, kde mají možnost vidět demokratické rozhodování a řízení střediska v praxi.

**Pravidla** – Roveři si jsou vědomi odpovědnosti, kterou mají teď, i té, kterou budou mít po dovršení 18-ti let věku (připravenost předem). Jsou zapojováni do tvorby všech oddílových pravidel a uvědomují si jejich smysl.

**Pomoc** – Lidé v roverském věku již mají umět sami naplánovat výpravu včetně rozpočtu, připravit celotáborovou nebo celoroční hru, v rámci činnosti oddílu i nad jeho rámec se zapojují do různých brigád, sbírek a jiných dobrovolnických akcí, případně je sami organizují (důležité je, aby věděli, proč to dělají a čemu tím pomohou).

Ve věku mladších rangers a roveřů docházejí velké obluby hry s hraním rolí a jiné málo strukturované aktivity. Důležitou roli zde často hraje představitost. A v tom také spočívá velký potenciál, který je v těchto hrách skrytý – pokud jsou vhodně vedeny, pomohou roveřům vidět věci z různých (i neobvyklých) úhlů pohledu a vžít se do situace druhých lidí. Neměli bychom tedy v mladším roverském věku tento výchovný prostředek opomíjet.

## Starší rangers a roveři

Starší roverský věk je obdobím, kdy mladí lidé začínají v plné míře využívat znalosti a zkušenosti, které nasbírali ve skautském oddíle, ve prospěch společnosti. Projekty a aktivity, do kterých se zapojují nebo které sami organizují, už často nemají s oddílem samotným nic společného a jsou zaměřeny mimo něj, dokáží se orientovat ve společenském a politickém dění a umí je ovlivňovat, pomáhají rozvíjet občanskou společnost... Zkrátka naplňují roverské heslo „Sloužím“ pomocí místa, kde žijí, a lidem kolem sebe.

**Orientace** – Navíc oproti mladším roveřům mají mít starší rangers a roveři přehled o aktuálních evropských problémech, orientovat se na domácí politické

scéně a na základě toho se zodpovědně rozhodovat při volbách. Znají a umějí používat nástroje participační demokracie (právo na informace, petice a místní referendum, veřejné projednávání EIA, SEA a územního plánu), vědí, na koho se obrátit se žádostí o pomoc či konzultaci v občanských záležitostech (v rámci Junáka i mimo něj – právní servis, ombudsman...) a chápou rozdíl mezi státní správou a samosprávou a dokáží je použít (např. stavební povolení, připomínky k územnímu plánu, sociální dávky...). Znají základní práva a povinnosti občanských sdružení, podmínky jejich vzniku a fungování (případně i specifika financování – granty) a případně se i zajímají o problematiku s nimi spojenou.

**Dovednosti** – V případě potřeby se lidé ve starším roverském věku dovedou obrátit na nejrůznější instituce v Junáku i mimo něj (ústředí, odbory, starosta, zastupitelé...).

**Rozvoj demokratických principů** – Spolu s oddílem spolupracují roveři s jinou neziskovou organizací.

**Pravidla** – Kromě pravidel v rámci oddílu se starší roveři zapojují i do další „legislativní práce“, především na úrovni střediska (Organizační řád apod.). Podstatné je, aby promýšleli všechny skutečnosti, které je třeba při tvorbě pravidel vzít v úvahu, dokázali je zohlednit a nastavit pravidla tak, aby byla reálná a životaschopná. Kromě vytvoření pravidel samotných tu totiž jde také o projití si procesem jejich přípravy a poučení se z něj (není to snadné, je třeba nic neopomenout, vyjadřovat se přesně, hledat kompromisy...).

**Pomoc** – Starší rangers a roveři se aktivně zapojují do dění v Junáku (funkce v oddíle nebo středisku) či mimo něj (práce v neziskové sféře, v akademickém senátu školy, zapojení do příprav místního referenda, apod.) a dovedou mimo Junáka připravit akci včetně rozpočtu. Těmito akcemi jsou často jejich vlastní projekty, které si již tvoří zcela sami.



## E.3 Propojený svět



### Cíle bodu stezky

- ▶ Chápe svět jako síť vzájemných vztahů a průběžně si v ní hledá své místo. Dokáže přijmout, že svět je neustále v pohybu a proměňuje se. Před změnami nezavírá oči, ale dokáže na ně reagovat.
- ▶ Má znalosti potřebné k povědomí o provázanosti vztahů mezi různými kulturami a společenskými skupinami. Má znalosti potřebné k povědomí o provázanosti vztahů mezi různými obory lidské činnosti a životním prostředím.
- ▶ Uvědomuje si vazby mezi minulostí, přítomností a budoucností, dokáže si představit a zvažovat alternativní scénáře budoucnosti.
- ▶ Uvědomuje si propojenost dnešních problémů. Zajímá se o potřebné skupiny lidí na planetě a umí jim správně a účinně pomáhat.

*„Jste-li básník, jasně vidíte plující mraky na tomto listu papíru. Bez mraků by nebylo deště; bez deště nemohou růst stromy; bez stromů nemůžeme vyrábět papír. Mraky jsou důležité pro existenci papíru. Kdyby nebylo mraků, ani papír by neexistoval. Tak můžeme říci, že mrak a papír mají „spolubytí“. (...) Při hlubší úvaze o tomto kusu papíru v něm můžeme spatřit i sluneční svit. Bez slunečního svitu nemůže růst les. Nic nemůže růst bez slunečního svitu. A tak vidíme, že tento list papíru obsahuje i sluneční svit. Papír a sluneční svit mají společné bytí. A pozorujeme-li dál, můžeme vidět dřevorubce, jak poráží strom a odváží ho na pilu, aby se stal papírem. A spatříme pšenici. Víme, že dřevorubec nemůže žít bez svého denního chleba, a tak pšenice, která se stala chlebem, je rovněž obsažena v tomto kusu papíru. Dřevorubcovi rodiče jsou tam také. Když se díváme takto, vidíme, že bez všech těchto věcí by*

*nemohl existovat tento kus papíru. Uvažujeme-li ještě hlouběji, můžeme spatřit i sami sebe v tomto listu papíru. To není těžké, protože když se díváme na list papíru, je součástí našeho vnímání. Vaše uvědomění je v něm a moje také. Tak můžeme říci, že vše je zde v tomto listu papíru. Nemůžeme vynechat žádnou věc, která by tu nebyla čas, prostor, déšť, nerosty pod zemí, slunce, mraky, řeku, teplo. Všechno spoluexistuje s tímto kusem papíru. (...) „Být“ je spolu-být. Nemůžeme pouze být jen sami pro sebe. Musíme spolu-být se vším ostatním.“*

*(Thich Nhat Hanh<sup>16</sup>)*

Myšlení vzešlé z osvícenské vědy<sup>17</sup> vychází z předpokladu, že poznat znamená rozdělit zkoumanou věc či jev na co nejmenší dílky a ty podrobně popsat. Dlouho se věřilo tomu, že je jen otázkou času, než tímto způsobem vše popíšeme a bude nám jasné všechno na světě, ať už se jedná o princip fungování leteckého motoru nebo způsob, jakým si lidé vybírají přátele nebo místo k bydlení.

Ačkoli ve většině vědních oborů se již po desetiletí používají i jiné postupy, stále (i když již méně než dřív) je tímto způsobem uvažování ovlivněno školství: učíme se jednotlivostem, faktům, datům, pojmům – namísto souvislostem, provázanosti, celku. Žáci se často učí pamatovat, ne rozumět.

Pokud při našem poznávání světa odložíme nálepky jednotlivých vědních disciplín, které se vždy věnují jen části skutečnosti, a budeme se ho snažit poznat takový, jaký je, nebude se nám jevit jako množina oddělených ostrovů, ale jako síť vzájemných vztahů. Dokonce nás k tomuto poznání mohou dovést dvě na první pohled protichůdné cesty. Tou první je citlivý pohled vnímavého člověka, básníka, který nás přes veštcení vede ke zjištění, že nemůžeme existovat, aniž bychom se vztahovali k jinému, jiným. Nepotřebuje k tomu žádné teoretické znalosti, prostě cítí a ví, že to tak je. Tou druhou je pohled systémového analytika, který když se poctivě pustí do popisování nějakého problému pomocí systému prvků a vazeb mezi nimi, zjistí, kolik a jak dalekých vazeb vedoucích napříč obvyklými disciplínami je nutné popsat a prozkoumat. A oběma cestami dojdeme k poznání, že nikdo z nás není ostrov sám pro sebe.

I když obě cesty vedou k podobnému poznání, nejsou navzájem nahraditelné a jedna z nich není správnější než druhá. Pokud se chceme zabývat postoji a kvalitou vztahů, je pro nás důležitější citlivý pohled básníka, pokud potřebujeme rozhodnout o složitém problému, potřebujeme tak trochu chladný systémový pohled.

*Jsme země skrze rostliny a živočichy, kteří nás žijí.*

*Jsme déšť a oceány, které protékají v našich žilách.*

*Jsme dechem lesů na pevninách a rostlin v mořích.*

*Jsme živí tvorové propojení s ostatním životem, potomci společných předků.*

*Sdílíme s příbuznými tvory společnou historii zapsanou v našich genech.*

*Sdílíme společnou současnost naplněnou nejistotou.*

*Sdílíme i společnou budoucnost, dosud nevyzvořenou.*

*(The David Suzuki Foundation<sup>18</sup>)*

16) HANH, Thich Nhat. *Cesta k plnému vědomí a uvedení do metody meditace v chůzi*. Praha : Pragma, 1991.

17) Tento pohled vycházející z aristoteléské logiky je typický pro vědu od 18. do počátku 20. století.

18) Volně přeloženo z úvodní části dokumentu „Deklarace závislosti“ popisujícího myšlenková východiska Nadace Davida Suzukiho.

## Proč se ve výchově zabývat propojeností a souvislostmi?

Svět takový prostě je. To bude leckomu jako důvod pravděpodobně stačit.

Když si to promyslíme do větší podrobnosti, najdeme i jasné praktické důvody. Pokud chceme vést k dovednosti řešit problémy, musíme být schopni najít a pochopit jejich příčiny. Řada dnešních problémů se projevuje na jiných místech a někdy i v jiné době než jejich příčina. Lidé, kteří neumí vidět souvislosti potom svoje úsilí napřou do oblasti, kde vidí projevy problému, a neuvědomí si, že „léčí“ pouze příznaky, nikoli samotnou příčinu. Tak jako když má někdo rýmu, neřeší ji tím, že by si zašpuntoval nos, aby mu z něj nekapalo, ale snaží se rýmu vyléčit.

Nejzřejmějším příkladem jsou takzvané globální problémy, které jsou poměrně složité. Kupříkladu když chceme pomoci řešit problém chudoby v rozvojových zemích, první, co většinu lidí napadne, je dát chudým peníze – ale účinná pomoc musí cílit ne na následek, ale na příčinu – musí pomoci odstranit útlak totalitních režimů, pomoci držet na uzdě finančně silné společnosti zneužívající dětské práce a pomoci obyvatelům ke vzdělání, aby mohli své problémy řešit sami. Proto Junák vybrané peníze na pomoc Etiopii nerozdává přímo, ale staví za ně školy<sup>19</sup>.

I problémy životního prostředí je důležité vidět v souvislostech – pak poznáme, že jejich příčiny – lidská pohodlnost, sobectví, neukázněnost, neznalost či přehnané škatulkování nejsou problémy, které by mohli vyřešit ekologové (= odborní biologové), ale spíš pedagogové, politici a vlastně my všichni.

A přidáme i nějaký praktický příklad – třeba pokud hledáš zaměstnání, je užitečné mít přehled o souvislostech v daném oboru, abys v dnešním světě, který se rychle mění, věděl dostatečně brzy, kdyby tvůj obor byl na sestupu, a měl jsi čas začít se učit něčemu jinému.

## PROPOJENÝ A MĚNÍCÍ SE SVĚT

Kde si dnes nejčastěji potřebujeme uvědomovat propojení? Jak si pro sebe téma propojenosti rozdělit? Třeba takto:

- ▶ **Propojenost společnosti a přírody** – dávno neplatí, že přírodu nejvíc ovlivňujeme, když jsme v lese nebo na louce – ale v obchodě, doma tím, jak topíme, jak se dopravujeme a dalšími běžnými činnostmi – jde o chování jednotlivců i o nastavení pravidel, kterými se jednotlivci řídí.
- ▶ **Propojenost mezi kulturami a společenskými skupinami** – dříve se lidé z různých kultur a skupin téměř nesetkávali. Cestování a stěhování do zahraničí vytváří pomalu kulturní „eintopf“ – směs, kde se míchají prvky z různých kultur. Na Vinohradech dnes potkáte buddhistu nebo muslima, ale buddhista z Vinohrad je vlastně úplně jiný, než buddhista z Nepálu nebo z Hollywoodu.
- ▶ **Propojenost mezi disciplínami** – ekonomiku dnes ovlivňuje, co dělají inženýři a ekologové, přírodu ekonomové, úředníci, právníci a politici, filosofie se míchá se sociologií, politikou a beletrií... Opět začíná být potřeba, aby člověk kromě specializace na jeden obor měl široké znalosti i z jiných oborů.

Nebo ještě jinak takto:

19) v rámci akce „Postavme školu v Africe“, kterou Junák pořádá společně s organizací Člověk v tísni, o. p. s.

- ▶ **Propojenost v prostoru** – dovážíme výrobky z celého světa, jeden výrobek je často složen z částí vyráběných tisíce kilometrů od sebe, globální kapitál se přelévá během okamžiku kamkoli, stále přibývá lidí, kteří jsou existenčně závislí na zahraničním obchodu nebo turistickém ruchu, příčiny a důsledky se od sebe v prostoru vzdalují (např. zvýšení poptávky po mase v Číně vyvolá hlad v Africe).
- ▶ **Propojenost v čase** – těžíme suroviny, které vznikaly milióny let, příčiny řady dnešních globálních problémů nám připravily již předchozí generace (chudoba, změny klimatu a další) a řadou našich rozhodnutí (jako je např. stavba dálnice nebo jaderné elektrárny) zavážeme generace následující.
- ▶ **Propojenost mezi mnou, mým chováním a jeho důsledky** – existuje bez ohledu na to, zda jsem si důsledků svého chování vědom. Takže je lepší si jich snažit všimnout, ať je mám pod kontrolou.

Oba pohledy mají své výhody – každý nám pomůže lépe vidět jiné souvislosti.

Kromě propojenosti je pro dnešní svět typická ještě **nestabilita**. Propojenost vede k tomu, že se mnohem více šíří různé vlivy a změny, jak pozitivní, tak negativní. Rychlými rozhodnutími několika osob se může propadnout či nastartovat prosperita celých krajů. (Zkus si schválně představit, jak by vypadalo Mladoboleslavsko a Liberecko, kdyby přišla recese automobilového průmyslu, nebo kdyby se Volkswagen rozhodl přesunout výrobu Škodovek na východ). Rychlý technický pokrok změny ještě umocňuje – řada profesí mizí a objevují se nové, ty, které zůstávají, se mnohdy mění k nepoznání.

Je zvláštní, že přitom v informační společnosti, kde je neuvěřitelně jednoduché dostat se k jakýmkoli faktům (občas na nás informace až ze všech stran útočí), jsou lidé stále méně informovaní – je totiž velkým problémem z toho obrovského množství vybrat, co je opravdu důležité, a tak se ledaskdo přestane snažit a přijímá pouze ty informace, které jsou mu dodány takřikajíc až pod nos<sup>20</sup>.

Řada lidí na postupný nárůst propojenosti a nestability zareagovala tím, že rezignovali na to, nějak se s tím vyrovnat, a přestali být schopni řídit svůj život a okolí. Sociologové začínají v té souvislosti mluvit o dvouřehlostní společnosti – ta se dělí na skupinu, která dokáže efektivně používat digitální technologie<sup>21</sup> a pracovat s informacemi, vytvářet sociální sítě, je si vědoma svých práv a možností a využívá je a na skupiny těch, kteří to nedokážou nebo nechtějí. Někteří lidé odpověděli na proměnlivost tím, že si vybudovali hradby z předsudků a umělých jistot, které žádnou změnu nechtějí pustit – záměrně se vydělují ze společnosti s přesvědčením, že je špatná a jen oni mají pravdu<sup>22</sup>.

Naštěstí skauting nabízí zázemí v dobrých mezilidských vztazích i v duchovním zakotvení, se kterým člověk netíhne k tomu, aby jeho životem manipulovali jiní. Naopak hledá možnosti, jak může svět okolo sebe odpovědně ovlivnit sám.

20) Problém je v tom, že k člověku dnes bez jeho aktivity dojdou především reklamní sdělení, politická hesla a infozábava – takové ty rekordy, sportovní výsledky a historky ze života slavných. Nic z toho ale nemá valný praktický význam.

21) Nejde o to, zda mám přístup k internetu, ale o to, zda s jeho využitím dokážu získat informace, které potřebuji k úspěchu v tom, o co mi jde.

22) Jsou to nejružnější skupiny, na první pohled naprosto odlišné – náboženští fundamentalisté a sekty, skinheadi a neonacisté, hooligans, komunisté. Všichni mají svou modlu (a jedinou pravdu), staví se nepřátelsky ke zbytku světa a jsou přesvědčeni že mají morální právo svou pravdu prosadit i proti vůli ostatních.

# SVĚT JAKO SLOŽITÝ SYSTÉM

(aneb propojený svět pohledem systémového analytika a manažera)

## Systemy a jejich vlastnosti

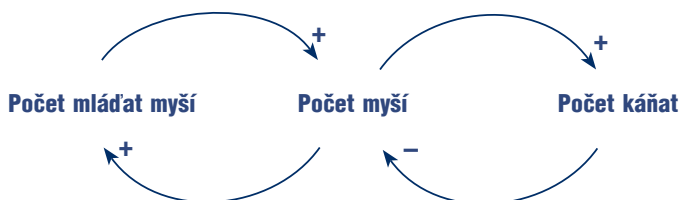
Systémový přístup je mechanistickým popsáním provázanosti světa. Systémy jsou v podstatě modely skutečnosti popsané jako soubor prvků a vazeb mezi nimi, přičemž platí, že systém je vždy více než pouhý souhrn jeho částí. Povaha vazeb ovlivňuje základní charakter systému, viz níže. V dnešní době mají systémové modely různorodé použití, většinou slouží k jednomu (či oběma) z těchto účelů:

1. **Předvídat budoucí vývoj** – nečastěji se zjišťuje, jak se budou vyvíjet ostatní části systému, pokud se jedna nějak změní.
2. **Pomocí zjednodušení znázornit složité děje** – tak se systémy využívají ve vzdělávání.

Zajímavé je, že i některé systémy vytvořené, aby předvíдалy budoucí vývoj, je druhotně dobře použitelných při vzdělávání. Úspěšné simulační hry *Strategem* a *Fish Banks* (popsána na str. 51), které se hrají s asistencí počítače, který vyhodnocuje rozhodnutí hráčů, byly postaveny na modelech vytvořených špičkovými vědci<sup>23</sup> pro předvídání budoucího vývoje.

Základními vazbami, které způsobují regulaci systému, jsou souhlasná a opačná vazba a z nich vzniklé zpětnovazebné smyčky<sup>24</sup>.

Systémové vazby se obvykle nejlépe popisují na příkladech z přírody. **Souhlasná vazba** se dá jednoduše vystihnout jako **čím více – tím více**. Na konkrétním příkladu: káně loví myši, proto pokud se stane, že počet myší stoupne, je pro káněta snadnější je lovit, a tudíž se jich více užívá a jejich počet také stoupne. Tedy čím víc myší, tím víc kánětat. **Opačná vazba** funguje obráceně – **čím více – tím méně**. Když budeme pokračovat v našem příkladu – jakmile přibude kánětat, uloví více myší, a proto počet myší klesne. Tedy čím víc kánětat, tím míň myší. Vzniká tak takzvaná negativní zpětnovazebná smyčka, která oba druhy udržuje v rovnováze. Jejím opakem je pozitivní zpětnovazebná smyčka – když zůstaneme u myší, může vypadat takto: čím víc narozených mláďat, tím víc myší → čím víc myší, tím víc se jim narodí mláďat, a jsme v kruhu, respektive spirále, která vede k růstu. Když bychom se pokusili o co nejjednodušší zakreslení systému myší s odhlédnutím od dalších vazeb, získáme dvě takovéto zpětnovazebné smyčky:



23) Jeden z duchovních otevíratelů těchto modelů – Dennis Meadows dokonce pod vlivem možností použití systémů ve výchově zakotvil v tomto oboru a stal se téměř pedagogickým klasikem, viz MEADOWS, Dennis; SWEENEY, Linda. *The Systems Thinking Playbook I-III*. Durham: The Laboratory for Interactive Learning, 1995.

24) Zmíněno také v příručce *Příroda kolem nás*, str. 34 a 40

Všimni si, že pro udržení stability v přírodě (a v každém systému) je zásadní existence a převaha negativní zpětné vazby, která ho udržuje v rovnováze, pozitivní zpětná vazba regulační účinek nemá. Když by zmizelo káně (obecně predátoři, kteří obvykle představují zpětnou vazbu) mohou přemnožené myši (býložravci) zničit rostlinný pokryv a proměnit fungující ekosystém v poušť. Příkladem je vyhubení vlků a medvědů u nás – vysoká zvěř pak nemá přirozeného predátora, musí být regulována odstřelem, jinak by v lesích zlikvidovala všechny semenáčky a listnaté stromy by se nemohly rozmnožit. Pokud je regulace odstřelem nedostatečná (což se u nás stává dost často), vznikají značné škody na mladých stromcích. Příkladem systému, který má pouze pozitivní zpětné vazby a vede proto zákonitě ke zhroutilí, je rakovinné bujení.

Stejně jako v přírodě fungují zpětné vazby ve společnosti – typickou oblastí je například poptávka a nabídka. Čím je o něco větší zájem (poptávka), tím více daná věc na trhu stojí. (Příkladem mohou být ceny ropy, které s rostoucí poptávkou neustále stoupají.) Pokud se (třeba z důvodu lákavosti vyšší ceny) na trhu zvětší množství prodávaného zboží, jeho cena klesne. To je cyklus (zpětnovazební smyčka) podobný jako s myšmi a kánaty – pokud nepřidáme další vazbu (jako například u ropy – při omezeném počtu nalezišť těžko jen tak zvýšíme její množství na trhu) – pak se totiž začne smyčka chovat jinak.

Systémy se obvykle vytvářejí tak, že vztahy mezi prvky se změní nebo statisticky odvodí. Hotové systémy se potom používají k modelování budoucího vývoje v oblasti, kterou popisují.

Jak pro složité systémové modely, tak pro laické úvahy, ve kterých si pro sebe popisujeme povahu systému, je důležité uvědomit si, že pokud je systém složený pouze z pozitivních zpětných vazeb, vede vždy k nekontrolovatelnému bujení a zhroutilí (jako rakovina) – proto je vždy nutné vytvářet negativní zpětné vazby.

Příkladem takového nekontrolovatelného růstu z osobního života, který odhalíme systémovým přístupem, může být nesmyslná osobní úvaha typu: potřebuji peníze → naložím si více práce → mám větší potřebu zábavy → peníze utratím za zábavu → mám více zábavy → potřebuji na to více peněz → více práce → ... je jen otázka, jak a kdy se celý kolotoč (a také kdo se z toho) zhroutil. Společenským příkladem může být například chování lidí ohledně automobilové dopravy. Na počátku je přetížená silnice → zvýší se kapacita silnice → proto se zvýší počet dojíždějících, případně vzdálenost, kterou dojíždějí → proto se zvýší počet nebo délka jízd automobilem a silnice je přetížená → zvýší se kapacita silnice... Jinými slovy máme dobrý způsob, jak do asfaltu utopit libovolné množství peněz.

To je na první pohled nelogické, ale nejen že se to děje (podle statistik se nová komunikace zaplní za 6–15 let), lze to i vysvětlit. Důležité je si uvědomit, že důležitější pro vnímání únosnosti dojíždění není vzdálenost, ale čas, který dojíždění zabere. Pokud se uvolní silnice a čas se zkrátí, lidé začnou být ochotni dojíždět dál a postupně změni své zvyky – najdou si práci, která je dál, začnou dojíždět dál za nákupy a zábavou, případně se odstěhují dál od centra „za přírodou na venkov“ (proto těch 6–15 let). Časem naroste doprava tolik, že začnou být silnice přetížené, což ukončí nárůst dojíždě, dokud se opět nezvýší kapacita. Řešením v tomto případě může být preference hromadné dopravy, která má menší prostorové nároky, a i když spirála růstu funguje stejně, je to v mnohem menším tempu. Dalším postupem (nejlépe spojeným s předchozím) je zavedením negativní zpětné vazby do systému – to může být formou mýta či spotřební daně na benzín (čím větší vzdálenost ujeďu, tím méně výhodné to je<sup>25</sup>).

25) Ona je vlastně negativní zpětnou vazbou i platba za benzín – jenže je v současnosti porovnání s těmi pozitivními moc slabá.

Míra, s jakou se ta či která část systému může změnit, aniž by narušila celý systém, je určena jejími vazbami k ostatním částem – některé části se mohou měnit hodně a nic se neděje, jiné vedou i po malé změně ke zhroucení systému. Zhroutit se může i systém s fungujícími negativními zpětnými vazbami – pokud se vychýlí z rovnováhy natolik, že ho negativní zpětná vazba nedokáže vyrovnat, tomu se říká přestřelení.

Pokud je systém složený pouze z pozitivních zpětných vazeb, vede vždy k nekontrolovatelnému bujení a zhroucení (jako rakovina) – proto je vždy nutné vytvářet negativní zpětné vazby.

Základním přínosem systémů je:

- Popisují **meze**, které systém má a které nesmíme překročit, aby se nezhroutil. Lze je úpravami částí systému posouvat, ale nikoliv nekonečně. Musíme si být těchto mezí vědomi.
- Umožňují najít místo nejúčinnějšího zásahu, který máme udělat, aby se systém změnil tak, jak potřebujeme.

Pokud tě systémové myšlení zaujalo a chceš se dozvědět, jak popisovat skutečnost pomocí systémů a jak se najdou meze a místo nejúčinnějšího zásahu, dočteš se o tom více v knize Milana Cahy *Systémy pro všední den*<sup>26</sup>.

## Udržitelný rozvoj

Udržet nějakou stabilitu a rovnováhu v propojeném a stále měnícím se světě je poměrně obtížné. Popsat, jak na to, se snaží koncept udržitelného rozvoje, který bývá nejčastěji stručně popisován takto:

„Udržitelný rozvoj je takový rozvoj, který zajistí naplnění potřeb současné společnosti, aniž by ohrozil možnost splnění potřeb generací příštích.“<sup>27</sup> Slovo rozvoj v tomto případě neznamená mít více (rozvoj kvantitativní), ale mít se lépe (rozvoj kvalitativní).

Ač to tak bývá občas mylně chápáno, udržitelný rozvoj není citlivý nápad romantického milovníka přírody, ale naprosto racionální manažerský kalkul (to nemusí znamenat, že je špatný). Oproti dnes ještě stále rozšířenému uvažování „po nás potopa“ pouze plánuje na delší časový úsek, než je život jedné generace, a snaží se pracovat s přesnými daty. Přitom chápe stále postavení člověka jako výlučné – tedy opravňující ho k rozhodování o ostatních živočišných a rostlinných druzích.

V poslední době<sup>28</sup> se obvykle popisuje jako rovnováha stojící na třech pilířích – přírodním, ekonomickém a sociálním.

**Sociální pilíř** (občas se ještě rozlišuje na politický a sociální) – rozvoj v této oblasti znamená svobodu a lidská práva, bezpečí, kvalitní mezilidské vztahy, vzdělání, možnost zapojení do rozhodování, a soudržnost mezi různými skupinami obyvatel.

26) CAHA, Milan. *Systémy pro všední den*. Praha : EVANS, 1999

27) Tato definice byla poprvé použita ve zprávě *Naše společná budoucnost* Světové komise pro životní prostředí a rozvoj v roce 1987. V České republice je udržitelný rozvoj zakotven v zákoně o životním prostředí a oborově konkretizován ve stavebním zákoně – obě pojetí přitom odpovídají době přijetí daných zákonů a vzájemně se liší.

28) Konkrétně od Světového summitu o udržitelném rozvoji v Johannesburgu v roce 2002, kde byl takto popsán.

**Ekonomický pilíř** – zahrnuje udržitelné využívání zdrojů – materiálních (suroviny, prostor), kulturních (krajina, kulturní památky, kulturní dědictví obecně) i lidských, odstraňování chudoby, lokalizace ekonomiky (důstojné pracovní podmínky).

**Ekologický pilíř** – sem patří ekologická stabilita a biodiverzita a hygiena životního prostředí (znečištění).

## Globální problémy

Propojenosti a složitosti dnešního světa odpovídají i problémy, kterým v něm musíme čelit. Takové problémy, které pro svoji složitost a propojenost přesahují možnosti samostatných států a pro jejichž vyřešení je nutná mezinárodní spolupráce většiny zemí, nazýváme globální problémy. Které to jsou? V nejúplnějším zatím sestaveném seznamu dělí Jean-Francois Rischard<sup>29</sup> globální problémy do tří skupin, v nichž vidí tyto problémy:

- ▶ **Globální statky/zdroje** (přírodní zdroje světově významné a nenahraditelné) – změny klimatu, vyčerpávání rybího bohatství, odlesňování, nedostatek vody, ohrožení biodiverzity
- ▶ **Záležitosti vyžadující mezinárodní (globální) závazky** – světová chudoba, zachování míru, prevence konfliktů, boj proti terorismu, vzdělání, nebezpečí světových pandemií, digitální nerovnost, ochrana proti přírodním katastrofám a zmírňování jejich následků
- ▶ **Globální právní problémy** (problémy vyplývající z různých zákonů v různých zemích – to umožňuje různým vypočítavcům a podvodníkům měnit působitě a vykonávat legálně to, co je u nich doma zakázané, nebo jinak vydělat na rozdílných zákonech rozdílných zemí) – rekonstrukce daňového systému, technologická regulace, obchod s drogami, obchod a investice a pravidla volné soutěže, ochrana duševního vlastnictví, pravidla elektronického obchodování, pracovní podmínky a pravidla migrace

Dále se mezi globálními problémy u jiných autorů objevují urbanizace a přelidnění a stárnutí populace. Tyto problémy se zatím tradičními postupy nedaří řešit, často proto, že se řeší pouze projev problému a podstata zůstává.

Je na nás, kteří dnes vedeme mladé lidi, abychom je vybavili postoji, znalostmi a dovednostmi, se kterými globálním problémům dokážou čelit. Že je přece šance na úspěch, ukazuje zatím jediný globální problém, který ze seznamů zmizel, protože se ho daří řešit – ozónová díra<sup>30</sup>.



## OSOBNÍ ODPOVĚDNOST V PROPOJENÉM SVĚTĚ

Propojenost světa nám ukazuje, že téměř neexistují rozhodnutí a činy, které by nám mohly být lhostejné. Ukazuje nám, že nejdůležitější jsou právě naše každo-

29) RISCHARD, Jean-Francois. *High Noon: 20 Global Problems, 20 Years to Solve Them*. New York : Basic Books, 2003

30) Po mezinárodním přijetí ochranných opatření uvedených v Montrealském protokolu a téměř zastavení výroby freonů, které ji poškozují, se za několik desítek let začne opět zmenšovat.

denní rozhodnutí. Musíme se naučit při našem rozhodování brát potaz jeho (často vzdálené) dopady.

Pouhým mluvením a hlásáním, co by mělo být, ještě nikdo nic nevyřešil – je hezké odmítat dětskou práci a nelidské zacházení se zaměstnanci, ale pokud si budu dál kupovat levné oblečení z východní Asie, budu tím vykořisťovatele podporovat. Bylo by pokrytecké varovat, že se musí řešit změny klimatu, a mít přitom v garáži dvě auta a létat třikrát za rok na dovolenou na druhý konec světa, stejně jako upozorňovat na kácení deštných pralesů a přitom si pochutnávat na horách ananasu, banánů, sóji, kakaa a kávy, vypěstovaných na plantážích v místě bývalého pralesa<sup>31</sup>, který ustupuje naší rostoucí chuti na tropické plodiny.

Ač se zdá, že u globálních problémů jde o politiku a celý svět, ve skutečnosti jde hlavně o tebe. Zamysli se nad každým globálním problémem a zkus vymyslet, co pro jeho řešení můžeš udělat právě **ty**.

## METODIKA ANEB JAK NA TO

Tento bod se může zdát ve stezce na první pohled zbytečný. Sestává vlastně ze samých překryvů – něco se kryje s bodem C.4 Pomoc druhým, něco s A.4 Hledání řešení, něco s F.3 Poznávání přírody, F.5 Šetrné chování a řadou dalších.

Jenže právě ta spousta překryvů je jeho hlavním poselstvím. Obsah stezky bylo potřeba nějak uspořádat a rozdělit do bodů, a přitom by se mohly ztratit podstatné souvislosti. A tak je tu i bod propojený svět, aby na ně upozornil. Umožňujeme tak skautům si souvislosti osahat a naplnit konkrétním obsahem, aby nezůstali jen u prázdného módního klišé, že všechno souvisí se vším, které se často pouze papouškují bez porozumění.

Přesto je třeba upozornit na překryv se dvěma body stezky, jejichž zvládnutí je nutnou podmínkou – jsou jimi E.1 Já a demokracie a E.2 Já občan. Atmosféra důvěry v ostatní a v sebe a vědomí možností svět okolo sebe ovlivnit jsou klíčové pro to, aby člověk pod tíhou složitosti dnešních problémů, na které zde narazí, nevzdal své snažení, ale naopak se v rámci svých možností aktivně pustil do jejich řešení.

## Témata výchovy

Pojďme se nejprve podrobněji podívat na to, k čemu vlastně děti vést, a teprve potom na to jak. Zopakujme si proto cíle bodu stezky<sup>32</sup>. Protože jsou poměrně dlouze popsáné, je za každým v závorce uveden krátký název, který budeme používat v dalším textu.

31) Pokud si chceš pochutnat na tropickém ovoci, vypěstovaném udržitelně, hledej výrobky a plodiny s označením Fair trade.

32) Vznik a obsah tohoto bodu stezky byl silně ovlivněn **globální výchovou**, která chápe vztahy a souvislosti jako základ výchovy.

33) To je velmi důležité je při postupném poznávání světa jako sítě vazeb a složitého systému hledání svého vlastního místa v něm. Pokud totiž své vazby na okolí beru vážně, vede mě to k tomu, že je beru v potaz při svých rozhodnutích, nejen v těch běžných, jako je například nakupování (nekupuji výrobky spojené se zneužíváním dětské práce či otroctví nebo s devastací přírody u nás i v zahraničí), ale i v těch zásadních, jako je volba povolání či místa bydliště.

34) Snažím se aktivně hledat možnosti, jak svět okolo sebe pomocí využití vazeb pozitivně ovlivňovat. Proto je důležité poznávání sebe, svých možností a schopností ve sloupečku já v propojeném světě.

	já v propojeném světě	prostorová a funkční propojenost	časová propojenost	propojenost problémů
Klíčová slova	soulad postojů a jednání celoživotní vzdělávání se	uvědomění vzájemné závislosti propojení lokální a globální roviny pochopení vztahů uvnitř systému	dlouhodobé vlivy a děje úvahy o budoucnosti budoucnost pravděpodobná, možná, preferovaná.	ukazuje souvislosti mezi mnou a problémy, vzájemnou propojenost problémů i šíři a rozdílnost pohledů na problémy.
Znalosti...	...nesouladu mezi hlásaným přesvědčením a konkrétními činy <sup>33</sup> svých úhlů pohledu, hodnot sebe, svých možností, svých silných a slabých stránek	...spojitosti a závislosti globálního a lokálního povahy a fungování systémů ...globálních systémů ...vztahů a souvislostí mezi různými oblastmi znalostí společných potřeb všech lidí i jiných živočišných druhů	...vztahů mezi minulostí, přítomností a budoucností ...celého spektra scénářů budoucnosti, včetně pasivních, možných, pravděpodobných a preferovaných ...udržitelného rozvoje	...nejdůležitějších problémů na všech úrovních (od lokální po globální) ...spojitostí mezi problémy a událostmi ...různých úhlů pohledu na jednotlivé problémy ...vzniku a formování těchto pohledů ...možností jednání od osobní po globální úroveň <sup>34</sup>
Dovednosti	zvládání změn a nejistoty přízpůsobivost sebereflexe	myšlení v souvislostech (chápání struktur a vztahů) systémové myšlení – chápání dopadů změn na systém spolupráce vytvářet a udržovat mezilidské vztahy	předvídaní na základě znalosti současnosti a minulosti tvořivé myšlení řešení problémů schopnost samostatně jednat	analýza směrů vývoje usuzování a rozhodování zkoumání a tázání se hodnocení, organizace a předávání informací
Postoje	víra ve vlastní schopnosti a možnosti chápání učení jako celoživotního úkolu připravenost podstoupit riziko důvěra	ochota uvažovat z hlediska celku a brát v úvahu společné dobro ochota přizpůsobit se změnám ochota učit se od druhých a učit druhé ochota pracovat v týmu	připravenost brát v úvahu dlouhodobé důsledky tolerance k nejednoznačnosti a nejistotě připravenost používat představivost a intuici odhodlání k osobní a společenské aktivitě	zájem o problémy, směry vývoje a stav světa pocit solidarity s jinými lidmi a jejich problémy respektování a zároveň kritické zkoumání jiných úhlů pohledu vcitění se do jiných lidí a kultur úcta k jiným lidem a kulturám
Témata	Protože to vše je obecné a slouží spíš pro tvoje zorientování se, program z toho nepostavíš. Proto zde uvádíme i konkrétní témata, na nichž se lze výše uvedenému naučit (která ovšem obvykle nelze zařadit pouze do jednoho sloupečku): Vzájemné propojení; Udržitelný rozvoj; Technologie; Budoucnost a alternativní scénáře; Mír, konflikty a bezpečnost; Ekonomika, rozvoj a globální spravedlnost; Rozvoj důvěry a spolupráce; Životní prostředí, Zdraví; Vnímání, úhly pohledu, setkávání kultur; Práva a povinnosti; Rovnost; Občanství; Média. Obsah těchto témat v různém věku si popíšeme dále v části Propojený svět v různých výchovných kategoriích.			

- ▶ Chápe svět jako síť vzájemných vztahů a průběžně si v ní hledá své místo. Dokáže přijmout, že svět je neustále v pohybu a proměňuje se. Před změnami nezavírá oči, ale dokáže na ně reagovat. (**já v propojeném světě**)
- ▶ Má znalosti potřebné k povědomí o provázanosti vztahů mezi různými kulturami a společenskými skupinami. Má znalosti potřebné k povědomí o provázanosti vztahů mezi různými obory lidské činnosti a životním prostředím. (**prostorová a funkční propojenost**)
- ▶ Uvědomuje si vazby mezi minulostí, přítomností a budoucností, dokáže si představit a zvažovat alternativní scénáře budoucnosti. (**časová propojenost**)
- ▶ Uvědomuje si propojenost dnešních problémů. Zajímá se o potřebné skupiny lidí na planetě a umí jim správně a účinně pomáhat. (**propojenost problémů**)

Tyto čtyři cíle spolu navzájem souvisí a překrývají se, proto jsme pro popis jejich upřesnění a charakteristiku zvolili formu tabulky na předchozí stránce, kde na rozdíl od textu uvidíš vše vedle sebe a budeš na ně moci nahlížet jako na jeden celek.

I když si uvědomujeme, že pro postavení programu jsou nezbytně nutná pouze témata v posledním řádku tabulky, doufáme, že přemýšlivý vůdce se postí i do ostatních a bude při vytváření programu myslet v souvislostech.

## Prostředky výchovy

**Příběhy** – pochopit situaci někoho žijícího daleko od nás nebo v diametrálně odlišných podmínkách nám může pomoci konkrétní příběh konkrétního člověka. S příběhy můžeme pracovat jako s podnětem k diskusi v aktivitách postavených podle modelu EUR (str. 85). Kromě toho, že děti uslyší/uvidí/přečtou si příběh, dostanou i úkol, co s ním udělat, co si rozmyslet a připravit.

**Hry s hraním rolí** – jsou to ve své podstatě také příběhy – jen se do nich člověk vžívá přímo. Popsány byly už v minulé kapitole na str. 28.

**Strukturované diskuse** jako např. Vlněné myšlení (Příroda kolem nás, str. 81) nebo Myšlenková mapa a Vennův diagram, které najdeš v příručce Co umím a znám. Jejich cílem je hledání souvislostí mezi – na první pohled často nesouvisejícími – jevy a pojmy. S využitím jednoduchých pojmů a témat se dají používat už od věku starších vřát a světlušek.

- **Alchymistická hra** – velmi vděčnou diskusní hrou na hledání souvislostí je stará středověká hra, ve které si alchymisté třibili svoje porozumění světu. Pro dnešní dobu ji upravil Milan Čaha v knize *Výchova a budoucnost*<sup>35</sup>.

**Simulační hry.** Zde jsou jimi míněny hry postavené na systémovém modelu nějaké skutečnosti, který se stává řídicím mechanismem hry. Tento model může být jednoduchý, takže podle něj řídí hru organizátor, nebo složitý a hra je pak řízena s využitím počítače. Simulační hry se používají k (alespoň částečnému) pochopení daného systému a jsou proto nejsilnějším prostředkem k tomuto bodu stezky. Na druhou stranu kladou velké nároky na hráče i organizátory, takže bychom to

35) ČAHA, Milan; ČINČERA, Jan. *Výchova a budoucnost. Hry a techniky o životním prostředí a společnosti*. Brno: PAIDO, 2005.

s jejich počtem v programu neměli přehánět. Není také vhodné začínat s těmito hrami dříve než ve skautském věku.

## PROPOJENÝ SVĚT V RŮZNÝCH VÝCHOVNÝCH KATEGORIÍCH

Proces učení se provázanosti se dá shrnout tak, že postupně vytváříme vědomí provázanosti a dál od jednotlivce a od bezprostředního okolí. V každém dalším kroku nám pomáhá již dříve získané vědomí provázanosti menšího rozsahu.



### Předškoláci

Základem je rozvoj spolupráce a důvěry, jednoduché vztahy příčin a důsledků.

Nejsou na to potřeba cílené programy, stačí atmosféra v oddíle, dělání praktických činností, které si děti mohou vyzkoušet, a důslednost vůdce/vůdkyně.



### Světlušky a vlčata

Světlušky a vlčata ještě nejsou s to pochopit provázanost v jejím globálním rozměru. Zaměřujeme se proto na pochopení jednoduchých systémů (co potřebuji k životu, vztahy mezi povoláními, moje osobní budoucnost v krátkém horizontu atd.).

#### Udržitelný rozvoj

Zatím se věnujeme v rámci jiných bodů vytváření vztahu k přírodě.

#### Technologie

Děti se naučí, že technologie jsou nástrojem k něčemu, nejsou živé a samy bez člověka nemyslí. Jsou schopny odlišit technologie od přírodních systémů a odlišit, které technologie skutečně potřebujeme a které jsou jen „hračkami a rušičky“.

- **Den v mém životě** – diskusní aktivita z knihy *Cvičení a hry pro globální výchovu I.*<sup>36</sup>, která pomůže pochopit, že technologie je nástroj, a roztrždit známé technologie na nezbytné, užitečné a nadbytečné.

#### Mír, konflikty a bezpečnost

Připravujeme si půdu tím, že se učíme předcházet osobním konfliktům, to ale patří do jiné oblasti.

#### Ekonomika, rozvoj a globální spravedlnost

Zatím se nezabýváme globálním rozměrem, ale rolí ekonomiky ve společnosti. Děti by měly pochopit rozdíl mezi cenou a hodnotou a zamýšlet se nad vazbou různých povolání, nad jejich potřebností a prestiží – což spolu často bohužel nespojují.

36) PIKE, Graham, SELBY, David. *Cvičení a hry pro globální výchovu I.* Praha : Portál, 2000.

- **Vlněné myšlení** – můžeme využít princip hry z příručky Příroda kolem nás a zaměřit ji sadou pojmů na souvislosti mezi povoláními.
- **Čeho si cením a Potřebujeme a chceme** – hry z knihy *Cvičení a hry pro globální výchovu II.*<sup>37</sup>, která pomůže poznat rozdíl mezi tím, když něco potřebujeme a chceme.

### Vzájemné propojení

Na úrovni obce a okolí uvažujeme o tocích zboží, informací a vztazích.

- **Moje teritorium** – do jedné mapy regionu si členové družiny během delšího času zaznamenávají, kde už byli, a rozlišují důvody (za kamarádem, za známými, na nákup, na výlet, za zábavou atd.). Až se mapa zaplní, můžeme si okolo ní na chvíli sednout a každý představí své cesty.
- **Propojování obrázků** – sesype se hromada obrázků, dvojice si vyberou pět, které podle nich spolu souvisí, nalepí je na papír v pořadí, které jim přijde logické, a vymyslí příběh.

### Budoucnost

Zajímá nás blízká budoucnost (měsíce, maximálně rok) týkající se bezprostředně mé osoby. Ačkoli nepoužíváme tyto termíny, pomalu by se v úvahách dětí měla rozlišovat budoucnost pravděpodobná, možná, preferovaná.

- **Nakresli budoucnost** – vyzveme děti, aby se zamyslely nad budoucností a nakreslily, jak si ji představují. Nic víc záměrně neříkáme – aby si mohly vyložit úkol po svém. Pouze objasníme, že důležitější, než výtvarné působení je srozumitelnost představy budoucnosti. Je možné doplnit obrázek i nápisy, komiksovými bublinami či vysvětlujícími psanými poznámkami. Poté si výtvary představíme. A společně o nich diskutujeme. Témata do diskuse:
  - Co mají všechny nebo většina obrázků společného? Jaký motiv se na nich nejčastěji objevuje?
  - Jsou obrázky spíše pesimistické, nebo optimistické (význam těchto slov vysvětlíme)?
  - Jsou obrázky v budoucnosti pravděpodobné a možné? Chcete takovou budoucnost?
  - Týkají se spíš osoby autora, nebo větší skupiny lidí, případně celého státu nebo celého lidstva?
  - Jak vznikl nápad na obrázek?
  - Jak můžu pomoci, aby se to, co jsem nakreslil, stalo (u optimistických obrázků) nebo nestalo (u pesimistických)?

## Mladší skautky a skauti

### Vzájemné propojení

V tomto věku už si děti dokáží uvědomit globální rozměr propojenosti toku zboží, informací a vztahy. Poezie her Vlněné myšlení a alchymistické hry je v tom, že je možné je opakovat, zejména alchymistickou hru si děti obvykle oblíbí.

- **Svět v našem oddíle** – oddíl se rozdělí na skupinky, z nichž každá dostane za úkol zdokumentovat během týdne až čtrnácti dnů jeden rozměr propojení oddílu se světem. Před tím, než se do

37) PIKE, Graham, SELBY, David. *Cvičení a hry pro globální výchovu I.* Praha : Portál, 2000.

svého výzkumu pustí, si připraví strategii – kde a co zkoumat, koho na co se ptát. Jako zakončení připravíme „vědeckou konferenci“, na které každá skupina představí výsledky svého bádání formou prezentace, ve které budou pokud možno grafy, mapy, schémata a obrázky. Témata pro zkoumání:

- o Jídlo: původ (vždy míněna země, pokud jde o Česko, tak kraj) receptů, podle kterých se vaří na výpravě; původ surovin na vaření; původ surovin na svačiny, které si nosí členové na schůzky a výpravy; původ nádobí, ve kterém vaříme
- o Členové: členové, kteří navštívili cizí zemi a jakou; členové, kteří umí cizí jazyk; původ členů, kteří se do naší obce přistěhovali; členové, kteří mají známého v zahraničí
- o Vybavení: původ nářadí a zařízení klubovny (včetně surovin na něj)
- o Klubovna: původ stavebních materiálů, ze kterých je postavena klubovna; původ knih v knihovně včetně autorů
- o Program: původ her, které hrajeme; původ deskových her, které hrajeme; původ rekvizit, které používáme; původ sportů, které provozujeme
- o Skauting: původ skautského kroje; původ skautského znaku; původ zakladatele skautingu

### Udržitelný rozvoj

Důraz je zatím stále na bodech z oblasti Příroda kolem nás. Můžeme už na jednodušších hrách ilustrovat meze růstu.

### Budoucnost a alternativní scénáře

Uvažujeme nad scénáři budoucnosti – pravděpodobná, preferovaná, špatná.

- Stop–play – vyprávíme nebo sledujeme příběh, který se najednou v nějaké poměrně důležité chvíli zastaví. Dvojice necháme uvažovat nad jeho pokračováním třemi způsoby:
  - o co se pravděpodobně stane, když nikdo nic významného neudělá, postavy budou pokračovat ve svém stávajícím chování (= pasivní scénář)
  - o jak se může situace vyvíjet k dobrému konci, co pro to kdo musí udělat (= preferovaný scénář)
  - o jak se může situace vyvíjet ke špatnému konci, co pro to kdo musí (ne)udělat (= krizový scénář)

Poté si nápady představíme a diskutujeme o nich.

Můžeme otevřít téma mezigenerační spravedlnosti.

- Dědictví<sup>38</sup> – dvojice nebo trojice dostanou napůl rozdělený papír nadepsaný „Minulé generace – pozůstalost“. Každá polovina má svůj podnadpis – příznivé a škodlivé. V každé polovině jsou asi dvě ukázky, jak činy a rozhodnutí předcházejících generací příznivě či nepříznivě ovlivnily dnešní život, například:
  - o Příznivé – v minulosti lidé vynalezli železnici a vybudovali železniční tratě, které nám dnes umožňují cestovat.
  - o Příznivé – v minulosti lidé založili skauting, takže teď můžeme mít schůzky a výpravy a přitom se pobavit i poučit.

38) Podle aktivity Naše dědictví, jejich dědictví z knihy PIKE, Graham, SELBY, David. *Cvičení a hry pro globální výchovu I*. Praha: Portál, 2000.

- o Nepříznivé – v minulosti lidé způsobili zničení části severočeské krajiny povrchovými doly.
- o Nepříznivé – v minulosti lidé způsobili dvě světové války, které způsobily zabíjení, ničení a utrpení a přinesly křivdy, které si lidé nesou dodnes.

Úkolem dvojic je vymyslet 2–4 vlastní příklady a ty představit ostatním. Přitom vůdce vysvětlí princip, že řada činů a rozhodnutí ovlivňuje kvalitu života následujících generací. Dvojice poté dostanou za úkol vžít se do role lidí o 2 generace dále v budoucnosti a z jejich pohledu vyplnit druhý list, kde uvádějí, jak ovlivňují naše současná rozhodnutí a činy kvalitu jejich života.

### **Mír, konflikty a bezpečnost**

Důraz je na naučení se upřednostňovat strategii spolupráce před soutěží.

### **Ekonomika, rozvoj a globální spravedlnost – Svačina podle kontinentů**

Děti si už mohou jednoduše představit globální rovinu, zabýváme se rozdělením prostředků ve světě, načneme témata zneužívání dětské práce a Fairtrade (spravedlivý obchod). Opět se může objevit vazba mezi profesemi, prestiž povolání a cena × hodnota

- Prestiž povolání – děti dostanou obrázky povolání: horník, učitel, prodavač, fotbalista, uklízečka, doktor, řidič autobusu, soudce, zdravotní sestra, policista, hasič, právník, manažer, vychovatel v mateřské škole, kuchař, popelář, zpěvák, vědec. Jejich úkolem je seřadit je podle důležitosti pro společnost a řazení zdůvodnit. Poté je řadí znovu, ale podle výše příjmu. Srovnání obou řazení otevře řadu otázek, které šikovný vůdce dokáže navést k zamyšlení, proč tomu tak je a zda je to správně.
- Svačina jako ze života – tento program se odehraje během svačiny, ke které jsou například sušenky nebo ovoce – důležité je, aby se porce pro jednoho skládala z několika kusů. Před vlastním programem se odehraje jakákoli sportovní hra, ve které budou hráči rozděleni do šesti nebo pěti skupin reprezentujících jednotlivé kontinenty (v případě pěti skupin není Austrálie). Hra se normálně odehraje a hráči vyrazí na svačinu. K jejich velkému překvapení však dostanou svačinu velkou podle průměrné spotřeby potravin v jednotlivých světadílech, které reprezentovali. Poměr množství na jednoho člověka by měl být přibližně takovýto: Afrika : Asie : Evropa : Jižní Amerika : Severní Amerika : Austrálie = 4 : 5 : 7 : 6 : 8 : 8.

Vedoucí hry sleduje, jak si s tím poradí – zda každý sní, co dostal, nebo se někdo rozdělí. Ve chvíli, kdy je rozhodnuto, vstoupí do diskuse, aby ji vedl. Otázky:

- o Ohlédnutí: Jaký jste měli pocit po obdržení svačiny? Jak jste se zachovali?
- o Zobecnění: Jaké byly ještě možnosti, co s takovým rozdělením udělat? Jak odpovídají ve skutečnosti?
- o Přenos: Co se ve skutečnosti s nerovnoměrným rozdělením potravin dělá? Co by se dělat mělo?

## **Starší skautky a skauti**

### **Vzájemné propojení**

Globální souvislosti by již neměly být novinkou, navazujeme s podrobnostmi – kromě toho, že to tak je, mohou děti začít chápat i proč to tak je (a snažit se neškodit v nejzjevnějších případech). Děti už mohou pochopit základní principy

systémového myšlení a princip zpětnovazebné smyčky. K tomu vedou stejné hry jako k pochopení mezí růstu (viz dále).

### Udržitelný rozvoj

Starší skautky a skauti už jsou schopni pochopit, co to znamenají meze růstu.

### Hry objasňující meze růstu

- **Fish Banks**<sup>39</sup> – Hra pro skupinky hráčů s nutnou podporou počítače (jednoduchý program vyhodnocuje rozhodnutí hráčů). Skupiny v roli vlastníků rybářské firmy ve fiktivní rybářské oblasti hra učí principům zacházení s obnovitelnými přírodními zdroji, systémovému pohledu na svět a důležitosti komunikace a spolupráce. Do kontrastu s vizí dlouhodobě udržitelného rozvoje staví krátkodobou kořistnickou politiku vedoucí zákonitě k zhroutilí systému. Pravidla, která chrání od přestřelení a zhroutilí systému, jsou přitom obecná, dají se uplatnit ve všech systémech, kde tento typ chování hrozí: pastviny, půda, podzemní voda i lidské zdroje v organizaci.
- **U Jezera** – Hra se zaměřením podobným Fish Banks, hráči vystupují v roli ředitelů továren, využívajících při výrobě vodu z jednoho jezera. Hra není tak efektivní jako Fish Banks, ale vyhodnocovací algoritmus je jednoduchý, vedoucímu hry stačí vyhodnocovací tabulka, tužka, jednoduché sčítání a hrací kostka.

### Budoucnost a alternativní scénáře

V tomto věku je čas začít v souvislostech dopadů rozhodnutí promyšlet i náročnější osobní rozhodnutí – jako například volbu studia povolání.

### Ekonomika, rozvoj a globální spravedlnost

Mohou se otevřít úvahy o tématech jako mezinárodní obchod, rozdělení prostředků ve světě, zneužívání dětské práce, Fairtrade.

- **Super-byznys**<sup>40</sup> – hra ukazující, jak funguje globální trh a komparativní výhody, co to znamená, když má nějaké země technologickou převahu či nedostatek surovin. Hra principem poměrně jednoduchá. Hráči jsou rozděleni do skupinek, z nichž každá představuje jednu zemi, které se snaží co nejlépe uspokojit globální poptávku po zboží.
- **Peníze a skupule**<sup>41</sup> – hra vedoucí ke zvažení, které způsoby zacházení s penězi jsou ještě únosné a které nikoli.

Malý bonbónek pro fajnšmekry – některé dnes populární moderní deskové hry, využitelné k objasnění ekonomických principů:

- **Fantasy business**<sup>42</sup> – desková hra pro 3–8 hráčů, šikovný vůdce na ní dokáže prakticky ukázat, jak funguje nabídka a poptávka a co je to monopol, kartel atd.
- **Sankt Petersburg**<sup>43</sup> – desková hra pro 2–4 hráče, lze na ní ukázat princip řízení cashflow.

39) Hra Fish Banks existuje v české lokalizaci a je možné ji zakoupit u občanského sdružení EVANS <[www.volny.cz/evans01](http://www.volny.cz/evans01)> stejně jako hru U Jezera.

40) publikováno v knize: ČINČERA, Jan, CAHA, Milan, KULICH, Jiří. *Hry a výchova k trvale udržitelnému rozvoji*. Praha : Brontosaurus Praha 7, 1996. a později v dalších publikacích a na www stránkách <http://sweb.cz/isev/hry/hry.htm>

41) PIKE, Graham, SELBY, David. *Cvičení a hry pro globální výchovu II*. Praha : Portál, 2000

42) BOELINGER, Christophe. *Fantasy business*. Descartes, 2002

43) TUMMELHOFER, Michael. *Sankt Petersburg*. Praha : Albi, 2004

## **Mladší a starší rangers a roveři**

Protože v tomto bodu s přibývajícím věkem roste složitost a rozsah problematiky, omezíme se zde (v tomto vydání příručky, která je věnovaná hlavně skautskému věku) pouze na obecný popis.

### **Vzájemné propojení**

Rangers a roveři zvládají základy systémového myšlení – zpětnovazebné smyčky, místo nejúčinnějšího zásahu. Dokáží (na základě předchozí zkušenosti) odhadnout možné směry rozvoje hry, jejich klady a zápory, a rozhodnout se pro určitou strategii.

### **Udržitelný rozvoj**

R + R jsou s to porozumět podstatě myšlenky udržitelného rozvoje.

### **Technologie**

Zabýváme se omezeními a zkresleními, která v sobě mají technologie zabudované.

### **Budoucnost a alternativní scénáře**

Začíná být možné uvažovat o budoucnosti v globálním měřítku.

- Futurologický kongres<sup>44</sup> – diskusní hra, ve které s pomocí vybraných výroků známých osobností dávají účastníci dohromady vizi budoucnosti lidstva.

### **Ekonomika, rozvoj a globální spravedlnost**

Prohlubují se témata od starších skautů, důležité jsou vazby mezi ekonomikou a společenskými jevy.

44) publikováno v knize: CAHA, Milan, ČINČERA, Jan. *Výchova a budoucnost: Hry a techniky o životním prostředí a společnosti*. Brno : PAIDO, 2005.



## E.4 Různost světa

### Cíle bodu stezky

- ▶ Umí si vytvořit vlastní názor a obhájit ho.
- ▶ Dokáže se na věci podívat z různých pohledů a vytvořit si o nich vlastní úsudek.
- ▶ Poznává situaci, kdy s ním někdo manipuluje.
- ▶ Je si vědom odlišných estetických měřítek v různých dobách historie lidstva a v různých kulturách v současnosti.
- ▶ Umí rozpoznat a potlačovat předsudky a netoleranci.
- ▶ Je otevřený jiným názorům a přístupům.
- ▶ Hledá hranice toho, co je ochoten tolerovat.
- ▶ Uvědomuje si příčiny rozdílných způsobů myšlení, postojů, chování.
- ▶ Zná jiné kultury a náboženství.
- ▶ Zná své místo v dnešním světě a má úctu ke svému kulturnímu okruhu.
- ▶ Získal konkrétní zkušenost s odlišností.
- ▶ Vnímá rozmanitost (diverzitu) jako hodnotu, je pro něj obohacením, ne hrozbou.



*Když dítě vytáhl z pytle, shledal, že je opravdu velice nestvůrné. Nebožáček měl na levém oku bradavici, hlavu vraženou mezi ramena, zakřivenou páteř, ptačí prsa, křivé nohy; ale zdál se čilý; ačkoli nebylo možno uhodnout, jakou řeč žvatlá, jeho křik prozrazoval určitou sílu a zdraví. Při pohledu na jeho ošklivost soucit Klaudiův ještě vzrostl; i učinil v duchu slib, že toto dítě vychová pro lásku k svému bratru...*

*(Victor Hugo, Chrám Matky Boží v Paříži)*

Každý jsme někdy tím dítětem, které ostatním připadá cizí a jiné. A všichni se přece odjakživa sdružují do tlup s těmi, kteří jsou jim podobní. I mnohá slova to dosvědčují, pro Římany a jejich krásnou latinu byli ostatní barbary (koktaví), pro české obyvatelstvo byli Němci těmi „němými“, divně mluvícími sousedy; po Čechách jsou rozestety vesnice s názvy jako Cizkrajov a Jince a těhotenství se lidově říká jiný stav nebo jináč. Ve slovech se nejlépe odráží náš život – a také to, kolik věcí okolo sebe nepovažujeme za „naše“, blízké a známé.

K cizímu a jinému se můžeme postavit různými způsoby. Ještě předtím by měl ale zaznít argument, že i my jsme pro někoho cizím a jiným. V dnešním globalizovaném světě, kde nám vidí do kuchyně nejen sousedé, ale třeba i protinožci, je kolem nás té jinakosti čím dál více. Děti bychom tedy měli připravit na to, aby se s jinakostí nejen vyrovnaly, ale naučily se z ní i těžit a chápat ji jako obohacující výhodu. A biblická Noemova archa nám připomíná, že jsme všichni stále na jedné lodi, pardon, planetě.

## Skauting a multikulturní výchova

Účelem multikulturní výchovy je formování pozitivních postojů a oslabování těch negativních. Skauting, který svou výchovu staví méně na znalostech (zde je silná úloha školy) a více na dovednostech a postojích, je plně vybaven nástroji i metodami, aby uplatňoval svůj vliv na děti i v této oblasti. Výhodou mu může být neformální prostředí a přirozený zájem dětí o věc, stejně jako hodnotový rámec, ve kterém se výchova v oddílech uskutečňuje.

Školy v ČR mají multikulturní výchovu již několik let ve svých osnovách. Přesto doposud v této oblasti mnoho věcí nefunguje, sami učitelé přiznávají, že téma často opomíjejí – důvodem je mimo jiné to, že je studium na tento obor nepřipraveno<sup>45</sup>.

Skauting má tedy možnost zastoupit v úloze multikulturní výchovy i školu (i když pouze v úzké části cílové skupiny). Hodnoty, na kterých stojí, jsou skautingu pro tuto roli výhodou. Princip povinnosti k ostatním lze multikulturní optikou vnímat jako výchovu k přijímání odlišnosti a využívání jejích možností a výhod.<sup>46</sup>

## POJMY ANEB JAK SE V RŮZNOSTI NEZTRATIT

### Předsudky a stereotypy – xenofobie a diskriminace – rasismus – extremismus

Zejména v mladším věku si názor tvoříme optikou společnosti, v níž žijeme. Tak jako nepotřebujeme mnohé věci sami objevovat a vynalézat (nikoho asi nenapadne zkoušet, zda auto podléhá zákonům gravitace a shazovat ho kvůli tomu z útesu), přijímáme i názory většiny.

45) in PRŮCHA, J. *Multikulturní výchova*. Praha : Triton, 2006; str. 106

46) Nutno říct, že i v zemích, kde se multikulturní výchova ve školách provozuje již několik desítek let, není zřetelný posun k lepšímu – děti, které přicházejí do přímého kontaktu s kulturními odlišnostmi, jsou vůči nim díky přímé zkušenosti méně tolerantní, a tak koncept multikulturní výchovy působí spíše v teoretické rovině u žáků, kteří přímé zkušenosti vystaveni každodenně nejsou.

Spolu s názory společnosti často přejímáme i rozšířené **předsudky**. Předsudky jsou berličkami, které usnadňují bez racionálního výkladu vytvoření postoje k nějakému jevu. Opakovaně používaný předsudek je označován jako **stereotyp**. Stereotypní názory máme nejen o jiných kulturách, ale i o své vlastní. Nelze přesně říci, kde je hranice mezi skutečnými rysy naší kultury (každá kultura je stejně jako jedinec osobitá a odlišná od všech ostatních) a kde už jde o zažitý stereotypy.

Podle výzkumu, který probíhal v r. 1999 na Ostravské univerzitě, jsou s Čechy mezi českou mládeží svázány charakteristiky smysl pro humor, chytráctví, závistivost, podnikavost, schopnost improvizace, podezřavost, kulturnost, alkoholismus.

*„Arabové žijí ve špíně,“ prohlásí kamarád, když se vrátí z Jeruzaléma. Když pak jdu po Praze a potkám muže s typickým plnovousem a vzhledem, pomyslím si, v jakém bordelu asi žije on... A předsudek – stereotyp je na světě.*

Předsudky a stereotypy vznikají především v oblastech, které pro nás nejsou běžné a ke kterým se naše okolí nevztahuje nijak samozřejmě. Odlišnost v nás často vyvolává strach a existuje slovo, které ten strach vystihuje – **xenofobie**. Xenos pochází z řečtiny a znamená cizí. Fobie je pak úzkost, strach.<sup>47</sup> Sám strach z cizího ještě nutně neškodí. Ve chvíli, kdy od pocitů přejdeme do slov či činů, jde o **diskriminaci** jiného člověka nebo skupiny. Tato fáze bývá ve společnosti obecně mnohem častější než rasismus, protože se může klidně vztahovat i na příbuzné nebo spolužáky – bez ohledu na příslušnost ke stejnému kulturnímu okruhu.

Pokud se náš strach vztahuje na jiného člověka či skupinu jiné rasy, a my tento strach navíc odůvodňujeme buď zobecněním („všichni černoši smrdí“, „Arabové si neuklízejí“), či snahou o vědecké dokázání, že my jsme někdo lepší, jde o **rasismus**.

**Extrémismus** je pojem hojně používaný médii, zpravidla však ve zcela různých významech a situacích. Do extrémismu jsou u nás řazeny skutky či výroky, které narušují samotnou podstatu demokratického zřízení a civilizace.

## Tolerance – hodnoty – pluralismus

Tolerance je charakterizována jako schopnost snést či přijmout něco jiného, nepřijemného a nežádoucího. V konkrétnější rovině jde o přijímání člověka i s jeho světonázorem, který je částečně formován kulturním okruhem, ze kterého pochází<sup>48</sup>.

Tolerovat můžeme například hluk z večírku u sousedů. Podstatou skautské výchovy je zde rozšiřování prostoru tolerance tam, kde ještě nepopírá náš **systém hodnot**.

Tolerance má u každého z nás tři roviny. Tolerujeme z důvodů humánních (úcta k člověku a životu), právních (možnost právních důsledků v případech, kdy

47) Mimochodem, sám strach z cizího není negativní záležitostí, naopak, patří k základním hybatelům společnosti. I díky strachu z cizího se lidé už od pravěku sdružovali do tlup s těmi, kteří mluvili stejným jazykem, vypadali podobně atd.

48) Někteří myslitelé rozdělují toleranci na lacinou a těžkou – laciná tolerance znamená, že člověku je všechno jedno, na ničem mu nezáleží a ničemu nevěří a pak pochopitelně nemá problém s tím, něco tolerovat. Těžká tolerance znamená, že sám hledám svoji cestu, mám svou víru, hodnoty a názory a pro to, abych mohl něco tolerovat, musím toto vše a sám sebe trochu upozadit, aniž bych přítom na to vše zapomněl či rezignoval.

naše netolerance překročí zákonem stanovenou mez) a pragmatických (jinakost jako hnací síla pokroku a vývoje, jako obohacující faktor našich životů)<sup>49</sup>. Ve skautské výchově se akcentuje rovina humánní a pragmatická, a to skrze rozvíjení příslušných hodnot, postojů a dovedností.

*Příklad z oddílu:*

*Polovina frekventantů jednoho čekatelského kursu vyjádřila v r. 2007 přesvědčení, že by nemohli nadále chodit do oddílu, kdyby měli dready. Oddílové klima zde ještě nebylo ani natolik tolerantní, aby dokázalo přijmout jinakost jednotlivce, ačkoli skauta. Místo aby vůdci udělali svému oddílu dobrou reklamu na veřejnosti mezi mládeží, jen podpořili stereotyp, že skauti jsou ti uniformní a odlišnost nepřijímají. (Nemluvě o tom, že mít v oddíle skauty a skautky s vlastním názorem – kteří se nebojí vystoupit z davu, je k nezaplacení.)*

Tolerance v sobě nese sice přijetí druhého, ale s výhradou. Pokud tolerujeme, říkáme vlastně „něco je špatně, nevyhovuje mi to, nelíbí se mi to, ale kvůli tvé osobě a svobodě to snesu“. **Pluralismus** nejenže přijímá a snáší různost, ale navíc v ní hledá výhody a snaží se pracovat s jejími silnými stránkami. Z dovedností, které u dětí rozvíjíme, v pluralistickém chování uplatní zejména spolupráci, komunikaci a řídicí schopnosti. Pluralismus nám umožňuje radovat se z toho, že nejsme všichni stejní, a pomáhá hledat styčné plochy.

Na principu pluralismu funguje i skauting: skautů jsou na světě milióny a s mnohými máme společnou právě tu jedinou věc – skautské myšlenky a nadšení pro věc. Našli jsme styčnou plochu – a rozdíl se hned budou překonávat lépe!

## Jsem tolerantní?

Abychom mohli s některými tématy pracovat v oddíle s dětmi, potřebujeme si je nejprve srovnat sami v sobě. Nabízím malé zamyšlení nad tolerancí.

- Zkus si sepsat seznam toho, co ti vadí, obtěžuje tě, je ti nepříjemné a zároveň souvisí s lidmi, které potkáváš (zlovyky lidí okolo, něčí styl řeči, afektované chování spolužáka, rituál, který kamarád dělá pravidelně před zkouškou?).
- Teď podržej všechny položky v seznamu, které ti vadí a nepřijímáš je, protože odporují tvému systému hodnot (např. kouření může odporovat tvým hodnotám, protože považuješ za chybné dobrovolně si poškozovat zdraví).
- Kolik položek zbylo? Zamysli se nad každou zvlášť a zkus najít příčinu, proč právě toto ti tolik vadí, a třeba spolu s tím najdeš i důvod názor poopravit (např. vadí mi názor kolegy, že všichni lidé nad třicet patří do starého železa – vadí mi to proto, že s tím zásadně nesouhlasím – ale mé hodnoty to přímo neovlivňuje, takže nechám jeho samotného, ať se pere s důsledky svých názorů, maximálně ho můžu zkusit přesvědčit, že to tak není).

*Někdy je důležité, dát si pozor na detaily: důsledné uplatňování pravidla „Nečtiň jiným, co nechceš, aby bylo činěno tobě“ vede k toleranci a demokracii, důsledné uplatňování jen malinko změněného pravidla „Čtiň jiným, co chceš, aby bylo činěno tobě“ vede k fundamentalismu a totalitě, protože upírá druhým vlastní názor a vnucuje jim něco, o co možná nestojí.*

49) in BENDL, S. *Prevence a řešení šikany ve škole*. Praha : ISV, 2003

## METODIKA ANEB JAK NA TO

Ve vztahu ke světu hrají důležitou roli postoje. Už kořen slova (po)stoj vypovídá o tom, jak a na čem si stojím. V oblasti Svět kolem nás se pak jedná o (po)stoj ke světu. Jak stojím vzhledem ke světu. Natočen čelem – ochoten přijímat, s otevřenou náručí, bokem – váhavě a tolerantně ve chvíli, kdy mi o nic nejde, nebo se točím zády.

Postup při vytváření postojů předpokládá nějaké dílčí kroky a předstupně. Na jejich utváření má podíl náš rozum, naše pocity a naše okolí. Za zamýšlení stojí skutečnost, že okolí a pocity většinou převáží nad rozumem.

Postoje navíc neexistují samostatně, ale jsou navzájem propojeny. Navázání postojů umožňuje, aby spolu byly navzájem v souladu a nerušily se. (Není možné tvrdit, že všichni lidé jsou bratři a zároveň souhlasit s nacismem.)

Základní charakteristikou kvalitního postoje je, že ho žijeme. Není tedy pouhou frází, ale vychází z niterného přesvědčení a projevuje se v činech.

Z hlediska cílů toho bodu stezky, které naplňuje bod Různost světa, a z hlediska logických výchovných celků jsme rozdělili tento bod následovně.

Tento bod zahrnuje několik odlišných postupů:

1. Vytvoření informačního zázemí
2. Skrze zkušenost k postojům
3. Od uvědomění předsudků k jejich odbourání
4. Otevřenost k chápání a přijímání odlišnosti
5. Odlišnost jako hodnota

### 1. Vytvoření informačního zázemí

zahrnuje z cílů bodu stezky:

- ▶ Zná jiné kultury a náboženství.
- ▶ Je si vědom odlišných estetických měřítek v různých dobách historie lidstva a v různých kulturách v současnosti.

Na jedné pražské základní škole probíhal před několika roky výzkum týkající se rasismu u žáků osmých a devátých tříd. Slovy autorky: „Studenti téměř vždy po besedě spontánně tleskali a požadovali zavedení podobných diskusí do pravidelné výuky občanské výchovy.“<sup>50</sup>

Nemůžeme se divit, že si lidé netvoří kvalitní postoje, nemají-li dostatek kvalitních informací. Vycházíme-li pouze z náhledů svého kulturního okruhu, nutně některé věci soudíme jako divné či špatné, ale až informace o pozadí předmětu nám může pomoci mínění změnit.

Informace, kterých se dětem dostává, by měly být co nejméně zaujaté, přesné, úplné a nevytržené z kontextu. Informace vždy pomohou dětem utvořit si pevnou argumentační oporu před vrstevníky jiných postojů a názorů. Představujte dětem kultury národů, které se vyskytují v našem okolí, romskou, vietnamskou, slovenskou, německou, polskou atd.

50) in ŠIŠKOVÁ, Tatjana, ed.: *Výchova k toleranci a proti rasismu*, Portál : Praha 1998

- **Degustační odpoledne** – udělejte odpoledne, kde každá družina vytvoří dvě jídla připravená podle tradičních receptů nějaké kultury, a pak všichni společně ochutnají jídla ostatních.
- Využívejte v dlouhodobých hrách realie o národech (Japonsko, Rusko, Mongolsko, Cesta kolem světa, Tibetští mniši...) včetně drobné ochutnávky jejich zvyků, tradic, her, rituálů a písma. Naučit se třeba azbuku se dětem může jen hodit!
- Píšte jednotlivé úkoly do celoroční hry různými písmy – i když česky. A nechte děti, ať si s pomocí internetu vždy samy poradí.
- **Udělejte fotomontáž** – fotky vašich obličejů přiřazujte postupně k oděvům z různých dob. Vedte děti k pochopení souvislosti oděvů se socioekonomickými důsledky (lov velryb – kostice do korzetů; 20 metrů látky na šaty s vlečkou – bohatá nevěsta atd.).
- **TV tip** – Doporučujte dětem filmy, které se týkají tématu – třeba skrze oddílový časopis: „Tip na TV“.

## 2. Skrze zkušenost k postojům

zahrnuje z cílů bodu stezky:

- ▶ Dokáže se na věci podívat z různých pohledů a vytvořit si o nich vlastní úsudek.
- ▶ Umí si vytvořit vlastní názor a obhájit ho
- ▶ Získal konkrétní zkušenost s odlišností.
- ▶ Hledá hranice toho, co je ochoten tolerovat.

Zkušenost se k nám dostává ve dvou podobách, zprostředkovaná a přímá. Přímou zkušeností rozumíme setkání s odlišností, kdy máme možnost si utvořit vlastní názor. Zprostředkovanou zkušenost získáváme nejčastěji vyprávěním a interpretací ostatních, předáváním jejich zkušeností.

**Zprostředkovaná zkušenost** je vždy ovlivněna zdrojem, ze kterého pochází. Zdroje, které nám informace poskytují, podvědomě rozlišujeme na ty, kterým věříme méně, a ty, kterým věříme více. V naší kultuře reprezentuje třeba televize poměrně důvěryhodný zdroj, zatímco pro dítě v pubertě představují jeden z těch méně důvěryhodných zdrojů rodiče. Pak velmi záleží na tom, jak dítě zprostředkovanou zkušenost samo pro sebe interpretuje – a s tím mu můžeme pomoci.

Pro programy můžete zkusit využít zdroje:

- internet – vždy nezapomeňte zohlednit důvěryhodnost zdroje, některé prameny, třeba wikipedie, už dnes sledují i relevanci jednotlivých příspěvků
- knihy – beletrie k tématu, odborné, encyklopedie, časopisy menšin nebo o menšinách, beletrie psanou příslušníkem jiné kultury, deníky
- ostatní texty – pamětní desky, sprejované a psané výkřiky na zdech, osobní texty (blogy, deníky...)
- lidi – pamětníky, příbuzné, vrstevníky, odborníky, příslušníky menšin, cestovatele
- obrazový materiál – video, foto, filmy
- místa – stavby (cizí architekturu: co se na ní dá najít), dějiště události
- předměty – pocházející z cizí země, vyrobené v cizí zemi, tradiční pro určitou skupinu
- další kulturní objekty – hudbu, písmo, tradice, místní hry, jídla

**Přímá zkušenost** může přispět k vytvoření kvalitního postoje a je vhodné ji dětem pomoci uskutečnit. Platí ale, že se lehce stane dvousečnou zbraní, protože na základě špatné první zkušenosti snadno vznikají předsudky, a tedy chybně vystavěné postoje. Ke zkušenosti neodmyslitelně patří reflexe, kterou prožíváme i my sami při setkání s novou zkušeností.

*Na prvním dvoudenním putáku vůdkyně s družinou starších skautek příšerně promokly. Nepršelo jen přes den, ale i celou noc. Vůdkyně se běžně zabezpečila, měla pončo, postavila si dobrý přístřešek, a tak strávila noc v suchu. Družinka byla ráno nevyspalá a skrz na skrz mokrá. Vůdkyně to přešla s tím, že je přece chce vychovávat k drsnosti a tvrdosti, takže na jejich skuhrání nebrala ohled. Ty holky už na puták nikdy nechtěly. Možná, že kdyby se k situaci postavila jinak, děti by si ze zkušenosti odnesly něco pozitivního.*

Tady má skauting jedinečnou šanci: nabídnout přímou zkušenost. Tím, že sami zajistíme, aby byla radostná a příjemná, výrazně ovlivňujeme postoj, který si děti vytvoří. Jak na to?

Plno věcí se objevuje v běžném životě, některé můžeme trochu popostrčit cíleným programem:

- vyjedte s oddílem do zahraničí nebo u vás na táboře ubytujte cizí skauty
- připravte vánoční besídku pro domov důchodců či postižené děti
- udělejte společnou akci oddílu s oldskauty z vašeho střediska
- připravte pro rovery společnou akci s vedením z jiné skautské organizace
- při výpravě navštívte stavbu neevropského typu – japonskou zahradu, synagogu s prvky maurského stylu, chatovou osadu jako z Divokého západu, minaret v Lednici, pravoslavný chrám v Brně atd. (inspirací může být článek *Objevte svět u vás doma* na [www.teepek.cz](http://www.teepek.cz)) a vysvětlete dětem, čím je zajímavá a jiná (vysvětlování souvislostí je zde maximálně důležité!)
- navštěvujte výstavy, muzea, zámky a hrady a učte děti dívat se na svět novými očima, dívat se tajným skryším v sekretářích a zkoušet, že ať jdu kamkoli, obraz se vždy dívá na mě

### 3. Od uvědomění předsudků k jejich odbourání

zahrnuje z cílů bodu stezky:

- ▶ Umí rozpoznat a potlačovat předsudky a netoleranci.

*Klasický český slabikář: „Máma mele maso, Ema má mísu.“ A tatínek stojí na obrázku v montérkách a něco montuje. – A proč vždycky vaří maminka? Je snad každý tatínek domácím kutilem?*

Někdy máme ve zvyku uchylovat se k schematickému pojetí světa. Jednodušší je roztřídit věci a nastrokat do šuplíčků, a tak vznikají stereotypy. Ty neoznačují nutně pouze předsudky, ale jakékoli stálé zaškatulkování, které přisuzujeme světu. U zvířat se uchylujeme k přiřazování „typických vlastností druhu“ – věrný pes, mazaná liška. U lidí to nevidíme o mnoho jinak: ženy nepracují s počítači a neumí řídit auto, dredaři hulí, jedničkáři jsou špti atd. Stereotypy se vyskytují i v románech – padouch je buď ošklivý, nebo naopak andělsky krásný, kráska je buď typicky hloupá, nebo naopak překvapivě inteligentní. Průměr a šedá zóna se jen tak nevidí a pokud ano, jde o šedou myš (myšáka jsem ještě nepotkala).

Předsudky si obecně utváříme vůči

- jiným rasám a národům
- osobám starým, postiženým, krásným, odlišného vzhledu, vyznání, sexuální orientace atd.
- institucím a místům (psychiatrická léčebna, škola)
- povoláním (policista, metař, politik, učitel)

Zajímavým pohledem může být pár předsudků, které panují mezi cizinci o Čechách. Na jejich základě lze rozvést diskuse, proč jsme asi takto vnímáni.

- **Důkazní materiál** – najde vtíp o nějakém předsudku a s důkazem ho vyvrátí – např. najde chytrou blondýnku, schopného policistu, má za kamaráda Roma atd.

#### 4. Otevřenost k chápání a přijímání odlišnosti

zahrnuje z cílů bodu stezky:

- ▶ Zná své místo v dnešním světě a má úctu ke svému kulturnímu okruhu.
- ▶ Je otevřený jiným názorům a přístupům.
- ▶ Uvědomuje si příčiny rozdílných způsobů myšlení, postojů, chování.

Pro uvědomění vlastní kultury je důležité zajímat se o historii vlastní země i celé Evropy, a to nejen v datech, ale spíše v souvislostech, kulturních a náboženských vlivech, v dějinách myšlení a vývoje vědy. Snažit se chápat motivy a situace, které utvářely náš národ, naši kulturu a způsob uvažování i to cosi, co je českou mládeží (viz výše) hodnoceno jako základní rysy české povahy.

- **Schůzka velikanů** – každý dostane zadanou (vylosovanou) historickou postavu + pozvánku na slavnostní večeři, najde si k ní doma údaje, pokusí se alespoň mírně oblečením ji napodobit a vyrazí na večeři. Před jednotlivými místy jsou vizitky těch, kteří tam mají usednout. Platí základní pravidlo, že si nikdo nemůže sednout sám, vždy musí být usazen. Běžným společenským hovorem o zájmech a současné době se ostatní snaží odhalit jednotlivé osobnosti a usadit je. (pozn. vhodně tomuto večeru může předcházet schůzka o společenském chování.)

V západní kultuře<sup>51</sup> se klade velmi brzy u dítěte důraz na vnímání sama sebe jako individuality. Malé děti se naučí mluvit o sobě v první osobě a nadále roste jejich sebeuvědomění. Vrcholí kolem puberty, kdy se mladý člověk snaží stát se a být rád sám sebou.

Pokud jsou děti odmala zvyklé pracovat ve skupině a efektivně spolupracovat (synergický efekt: 2 + 2 > 4; více k tématu v příručce *Můj domov* k tématu *Družina jako tým*), snáze rozpoznají, v čem jsou odlišné od svých vrstevníků a co jim odlišnost může přinést. Práce ve skupinách s důrazem na dělbu úkolů tak, aby každý dělal to, v čem je právě on dobrý, je základem pro přijímání odlišnosti. Můžeme tak spatřit skauta, kterého zbytek družiny oslavuje za vyhranou hru se závažím, přestože v běhu byl vždy poslední. I když je jiný (tlustý), je pro družinu přínosem.

51) Západní kulturou rozumíme oblast vzešlou z tradice křesťanství a židovství, která stojí na odkazu starého Řecka a Říma. Více o tomto kulturním okruhu např. v knize BRAQUE, R. *Evropa, římská cesta*. Praha : PedF UK, 1995

Máte takové různé děti v oddíle?

- příslušníky jiných národů můžete nechat uvařit na výpravě jejich tradiční jídlo, naučit oddíl písničku v jejich jazyce, vyprávět jejich pohádku atd.
- pokud vaše děti vyznávají různé způsoby oblékání a image, nechte je prezentovat před ostatními, co vše k danému stylu patří a jaký to má význam. Všichni se dozvíte něco navíc.
- nahrajte oddílové CD složené z oblíbených písniček jednotlivých členů oddílu (případně družinově). Předtím si navzájem prezentujte jednotlivé hity s komentářem, co se vám na nich líbí. Naslouchání je základním stavebním kamenem v přijetí odlišnosti.
- Aby si děti lépe uvědomovaly rozdíly mezi nimi, zkuste následující aktivitu: pusťte si na schůzce film a po prvních pár minutách, když se rozběhne děj a všichni už vědí, o čem to zhruba je, nechte část dětí odejít za dveře. Po krátkém časovém úseku je pozvěte zpět s tím, že jim druhá polovina pantomimicky zahraje, o čem to zatím bylo. Pak odchází polovina, která se do té doby koukala a situace se opakuje. Nechte děti, aby si uvědomily, co by vyjádřily a zahrály jinak, a veďte je k pochopení toho, že každý jsme jiný, jinak myslíme i vyjadřujeme.
- **Společné:** dobrá je libovolná obměna hry. Je zadána oblast – třeba barva – a děti mají za úkol každý sám zkusit odhadnout, co napíše největší část skupiny, jakým směrem asi bude přemýšlet. Pak se boduje četnost, kolikrát byla která barva tipována. Nechte děti, aby vysvětovaly, proč si myslely právě tuto barvu. (Následují další kola s jinými oblastmi – český hrad, film, hudební skupina, postava ze skautské historie atd.)

## 5. Odlišnost jako hodnota

Rozmanitost je náhradou lidské nedokonalosti. Tím, že jsme každý jiný: svým zázemím a kulturou, z níž vycházíme, svou zkušeností, pocity i cíli, můžeme v životě dokázat mnohem víc společně, než kdybychom byli všichni stejní. Kdyby všichni na světě v jedné generaci uměli výtečně spravovat auta, ale nikdo by neuměl řídit, nefungovalo by to.

Zahrnuje z cílů bodu stezky:

- ▶ Vnímá rozmanitost jako hodnotu, je pro něj obohacením, ne hrozbou.

Prošli jsme na naší výchovné cestě programy na předchozí kompetence a členové oddílu jsou o kousek blíž účtět ke všem lidem a přístupu bez rozdílů. Jejich prarodiče si s nimi možná nezahrají fotbal tak dobře jako kamarádi, ale to neznamená, že by je měli považovat za méněcenné. Naopak – vždyť dědeček umí nejlépe naučit sekání dřeva a babička je nepřekonatelná ve vyprávění... Je načase naučit je z rozdílů těžit!

- **Jiné organizace:** máte-li ve městě další dětské organizace – třeba domovy dětí a mládeže – vyzvěte je na fotbalový či volejbalový turnaj!
- **Drobné družinové úkoly:** napíše ke každému členovi družiny, čím je výjimečný a proč by se hodil na pustém ostrově; napíše, čím by on sám byl užitečný na pustém ostrově; najde výhody a nevýhody života u nás / v tropech (dvě skupiny, pak prezentují).
- **Drahokamy v nás:** naučte skauty a skautky hodnotit i samy sebe. Namalujte plakát s s obrysy drahých kamenů a položte ho před děti. Každý si vybere jeden z kamenů (navíc podle příručky si může zjistit, o jaký typ drahokamu či polodrahokamu asi jde a jakou má barvu), omaluje ho

a dovnitř napíše věc, ve které si myslí, že je dobrý a schopný. Plakát vyvěsíme a společně si prohlédneme, v čem jako družina či oddíl vynikáme a kde jsou naše silné stránky. Každý navíc může tímto způsobem získat svůj „erbovní“ kámen (nebo jeho umělý protějšek), znát jeho vlastnosti a nosit ho třeba v indiánském váčku či penálu. A ten drahokam mu bude připomínat, v čem je on sám takovým skvostem.

- **Sázky:** vyhlásí se cca 5 disciplín. Skauti a skautky se povinně účastní všech a každý má pro začátek stejný obnos. Cílem je mít co nejvíc peněz. Před disciplínou – např. během kolem stanů – si každý na sebe vsadí – tipne si, jak rychle okruh uběhne. Děti vybíhají v pořadí od nejdelšího času – vždy, pokud stihnou svůj tipovaný čas, obdrží podle pořadí dvojnásobek vložené částky. Částka se odvozuje z pořadí, které jejich časy tvoří. Tedy ten, který si dal nejnižší latku z deseti, obdrží dva peníze, pokud to stihne, ten který si předpověděl nejkratší čas a stihnul ho, dvacet peněz. Kdo nestihne svůj limit, o peníze přichází.

Klasickým příkladem, jak využívat rozdílů v oddíle, jsou družinové funkce. Nová stezka také odkazuje k individuálnímu přístupu, stejně jako odborky, které posilují schopnosti a dovednosti dětí v jednotlivých oblastech lidské činnosti.

Přímé využití dovedností, které děti získaly výše jmenovanými nástroji, může vypadat následovně:

- **Závěrečná etapa celotáborové hry:** V rámci symbolického rámce je nutné vyrobit lektvar, který zachrání svět atd. Recept má tolik přísad, kolik dětí se aktivity účastní. Každá je specifická a váže se k ní úkol šitý na míru jednomu dítěti. Je ale na skupině, jak si úkoly rozdělí. Úkoly jsou delší a těžší a přímo se vážou k odborkám či oblastem, kterým se děti na táboře věnovaly. Příklad: skaut, který plnil odbornost Hvězdář, má za úkol, než hvězdy vyjdou, vybudovat jejich odraz v hladině jezera (šiškami vyskládat × souhvězdí s polohou, ve které se domnívá, že se budou ten večer nacházet!). Každé dítě tak přináší do receptu jednu samostatně získanou surovinu. Je vhodné, když po závěru hry následuje reflexe týkající se rozdělení úkolů.
- **Na začátku tábora** je vyvěšen v rámci táborové hry seznam funkcí, které s sebou bude skupina potřebovat pro závěrečnou cestu někam. Někdo, kdo se orientuje podle buzoly, někdo, kdo se vyzná v léčivých rostlinách atd. Je na družině, jak se v průběhu tábora k rozdělení úloh postaví, je tím ale jasně dáno, že je cílem zvládnout celou situaci jako tým s využitím schopností jednotlivých členů.

Zásady chování, ze kterých můžeme vyvozovat programy pro oddíl, formuje T. Šišková<sup>52</sup> takto:

- ▶ Nezobecňujte negativní zkušenosti, mluvejte vždy konkrétně, diferencujte.
- ▶ Zamyslete se nad nebezpečným důsledkem každého negativního stereotypu.
- ▶ Získávejte konkrétní pozitivní zkušenosti s příslušníky menšin, seznamte se s nimi osobně. Nezapomeňte o těchto zkušenostech mluvit s ostatními.
- ▶ Poukazujte na pozitivní vzory v dané skupině.
- ▶ Technikami aktivního naslouchání objevte motiv a zájem „rasisty“, ukažte mu nový náhled na problém a podejte mu o něm dost informací.
- ▶ Člověka neposuzujte podle zevnějšku, ale podle „vnitřku“.
- ▶ Získejte informace o kultuře, historii, zvycích a hodnotách dané minority. Na základě zjištění se snažte porozumět rozdílnému chování příslušníků minority.
- ▶ Buďte stateční, dejte jasně najevo svůj nesouhlas s vulgárními a negativními vtipy nebo výroky.

52) in ŠIŠKOVÁ, Tatjana, ed.: *Výchova k toleranci a proti rasismu*, Portál: Praha 1998

- ▶ Zastaňte se toho, komu je ubližováno. Cítíte-li se sami ohroženi, přivolejte neodkladně účinnou pomoc.
- ▶ Odsuďte každé nevhodné a zlé chování, i když se vás osobně netýká.
- ▶ Žádejte vyjádření a zákrok politické, kulturní, náboženské, ekonomické a soudní elity.
- ▶ Buďte odhodláni a připraveni poskytnout svědectví v případě diskriminačního nebo rasistického chování.

## RÚZNOST SVĚTA V JEDNOTLIVÝCH VÝCHOVNÝCH KATEGORIÍCH

### Předškoláci

Děti již ve věku 3–4 let jsou schopny uvědomovat si odlišné postoje, které se váží k bělochům a černochům (ještě ne v rovině předsudků a vlastních názorů).

Jejich hodnocení okolí je stále ještě velmi manipulovatelné, vzorem myšlení a jednání mu jsou nekriticky rodiče. Děti z prostředí s rasistickými projevy tak mohou bezmyšlenkovitě přebírat vzorce chování svých rodičů (období silné nápodoby), a proto je na místě první otázka: „Kdo ti to říkal?“

Základem pro budoucí rozvoj kvalitních postojů a vztahování se ke světu je dětská otevřenost a důvěra v to, že svět je dobrý a zajímavý, které v budoucnu povedou k dychtivému a nadšenému objevování.

### Světlušky a vlčata

Děti přicházejí mezi své vrstevníky každý školní den a brzy poznávají, že nejsou všichni stejní a ne se všemi se chtějí kamarádit. Děti vedeme k tomu, aby nepřejímaly unáhlené úsudky kamarádů a hledaly společné zájmy se všemi dětmi.

Projevuje se tzv. naivní realismus, kdy děti berou jako skutečná a pravdivá sdělení a postoje, které jim zprostředkovávají dospělé autority. Vše funguje v černobílých kategoriích (dobro – zlo).

Můžeme odbourávat předsudky skrze rozhovory o skutečném stavu věcí („Víš, to že má ošklivý batoh, může být tím, že jeho rodiče nemají moc peněz. Představ si, že kdybychom my měli málo peněz, neměl bys třeba vůbec žádné hračky. A ten kluk je rád, že má aspoň tašku po starší sestře. Mohlo se to stát i tobě, on za to nemůže a určitě mu je líto, že se s ním takovej bezvadnej kluk, jako jsi ty, nebaví.“).

Je vhodné začít nabízet možnost přímé zkušenosti skrze běžné oddílové činnosti: spolupráci s ostatními, učit se poslouchat a chápat druhé, hledat, co máme s kamarády společného... Svět okolo objevovat spíše v náznačích – informace by se měly týkat témat, která děti zajímají – zvířata v zoo z různých prostředí a kontinentů, různé typy panenek Barbie<sup>53</sup> a povídání o tom, jak ta černá asi žije, kolik

53) Panenka Barbie má kromě masové obliby tu výhodu, že se vyrábí stylizovaná do různých povolání, sociálních rolí, etnik i životních situací. Do její rodiny patří kromě Kena třeba Becky – invalidní panenka s vozíčkem, a jedna z jejích sester je černoška. Vždy se vyrábí s autentickými doplňky, které vycházejí z dané kultury.

má sourozenců..., zkoušení hry na exotické nástroje, divadlo s multikulturní tematikou (Kniha džunglí, BP v Africe), čtení příběhů a pohádek cizích národů.

## **Mladší skautky a skauti**

Kolem jedenáctého roku se u dítěte začíná rozvíjet schopnost abstrakce. Umí už uvažovat i nad situacemi, které se nestaly, a vyvozovat z nich důsledky, u věcí umí hledat příčinu (lze používat divadlo a nechat dítě reagovat přiměřeně zastávané roli). Dítě se silněji socializuje a vrstevníci začínají mít větší váhu než doposud. Ke konci tohoto období už hodnota názoru skupiny vrstevníků zřetelně převažuje nad názorem rodiny a na jejím základě si dítě staví názor.

Zajímá se o odlišné kultury a umí se bavit se vrstevníkem z jiné kultury. Vnímá ho jako jednotlivce a nesoudí ho podle skupiny, ze které pochází, je schopno uvažovat o vnitřních motivech pro jeho činy a přihlížet k nim ve vytváření úsudku.

Větší roli začínají hrát příběhy, prozatím spíše jako motivace k aktivitám (silný symbolický rámec typu Zikmund a Hanzelka, polárníci, vynálezci, objevitelé). Z přímých zkušeností se doporučuje vyjždět s oddílem na větší akce, kde mají skauti a skautky možnost vidět jiné prostředí, než které znají ze svého oddílu. Starší členové oddílu jsou pro ně často vzorem, proto je důležité, aby vhodně prezentovali své postoje a názory na svět.

## **Starší skautky a skauti**

V pubertě se názory relativizují a dospívající počíná sám hledat a objevovat podstatu věcí. Skrze přímou i zprostředkovanou zkušenost objevuje širší okruh světa, vnímá nejen svou komunitu a stát, ale i širší světoobčanství. Důležitá je přímá zkušenost s cizím – dovolená, kontakt s cizincem u nás či školní exkurze do zahraničí.

Předsudky nejen rozezná, ale umí se proti nim i postavit. Sám nové nevytváří. Rozezná další formy netolerantního chování (diskriminace, rasismus, xenofobie...).

Odlišného vrstevníka umí do skupiny už nejen přijmout, ale přímo i aktivně zapojovat za využití jeho silných stránek – tedy tak, aby pro skupinu nebyl jen přítěží. Umí přicházet na pomoc diskriminovaným lidem, ale může mít problém se zviditelněním takovým způsobem, zejména, pokud je pomoc vyžadována mimo oddíl (je těžké vystoupit ze skupiny vrstevníků a proti jejich názoru). V oddíle a morálně s tím problém nemá.

Rozmanitost světa je láká a zajímá, osobní příběhy a osudy jednotlivců představují zajímavou látku samy o sobě, k debatám a představení cizího prostředí. Problémy mohou nastat s tématy, která jim znechutila škola (např. poznávání zvyků a dějin ČR). Skauti a skautky požadují větší zážitky, a proto se vyplatí pouštět se do přímých zkušeností typu tábory v zahraničí nebo s cizími skauty u nás, mezinárodní setkání či aspoň návštěvy jiných táborů (i jiných dětských organizací). Lze začít s novými formami pomoci (handicapovaným, v domovech důchodců, dětských domovech) a přenést část zodpovědnosti a řízení i na skauty.

## Mladší rangers a roveři

Upevňují si postoje, jsou tolerantní, otevření jiným cestám, názorům i kulturám (jež pro ně představují inspiraci), ujasňují si svůj žebříček hodnot a hledají se hranice toho, co jsou ochotni tolerovat. Umějí uvažovat i diskutovat o filosofických tématech a zajímají se o teoretické otázky a morální dilemata. Vhodné je předstírat protichůdné názory a podporovat samostatné utváření názoru na dobrém informačním základě.

Mají praktickou zkušenost s odlišností v dlouhodobějším smyslu (pomoc handicapovaným, dětem v dětském domově atd.).

Informace jim díky škole neschází, ale bohužel jde většinou o encyklopedické znalosti. Můžeme je tedy přibližovat skutečnému životu (škola: hlavní plodinou je maniok; oddíl: ochutnejte ho – chtěli byste to jíst každý den místo chleba?). Dále je nutné se zaměřovat hlavně na přímou zkušenost a vyjadřování a obhajování vlastních postojů. Vhodné jsou debaty, dlouhodobější úkoly – které ale vždy musí být přitažlivé, a projekty s nezbytným vedením.

## Starší rangers a roveři

Zesiluje snaha nasměrovat vlastní život a postoje se stávají dlouhodobě pevnými. Jejich znalosti jsou dostatečné pro to, aby dokázali popsat kořeny naší civilizace, její základní hodnoty a rozdíly mezi kulturami.

V programech oceňují hlubší ponor do tématu a odborníky, hodí se zařazovat debaty s cestovateli, antropology... Projekty jsou schopni plně připravit a provést sami, vedení potřebují ve výběru tématu. Chybí jim širší rozhled, proto je vhodné přinášet dobré informační zázemí, protože jejich názory jsou často opřeny o jedno jediné vyjádření.

## PŘESAHY

### **Knížky se zajímavou tematikou**

*Maleville* (MERLE, Robert) nebo *Cesta* (McCARTHY, Cormac) – jak může katastrofa změnit hodnotu věcí i našeho světa, jak lehce se jiné kultury ve změněných podmínkách stávají schopnějšími pro přežití

Příběhy zajímavých lidských osudů: *Já jediná jsem přežila* (ELIAS, Ruth); *Vězenkyně v Teheránu* (NEMATOVA, Marina); *Válečný kouzelník* (FISHER, David)

### **Filmy se zajímavou tematikou**

*Neviditelné děti* – sedm režisérů, sedm příběhů dětí z celého světa, jejichž osudy mohou být charakteristickými pro danou lokalitu

*Darwinova noční můra* – o propojenosti světa, okouni v Africkém jezeře a co to způsobí

*Persepolis* – kreslený příběh podle známého prvního iránského komiksu o životě v Iránu – napsala a nakreslila Marjane Satrapi



## E.5 Příběhy našeho světa



### Cíle bodu stezky

- ▶ Chápe svět nejenom jako jednotlivosti a fakta, ale i jako mnohovýznamové příběhy; uvědomuje si jejich souvislosti s vlastním životním příběhem.
- ▶ Má přehled o naší kulturní historii.
- ▶ Zná příběh místa a krajiny, kde žije.
- ▶ Uvědomuje si, jak je současnost a on sám ovlivněn tím, jak naši předkové řešili problémy své doby a uvědomuje si, jak problémy, které řešíme v současnosti, ovlivní budoucnost.
- ▶ Dokáže nahlížet do příběhu skautingu a nacházet v něm poučení.

*V osmé třídě jsem se i přes svou neschopnost cokoli si doslova zapamatovat přihlásil na dějepisnou olympiádu. Věřil jsem si, protože jsem rád četl literaturu faktu. Nejvíce mě zajímaly příběhy lidí vystavených mezním situacím a tématem tenkrát byla druhá světová válka – o té jsem toho četl opravdu hodně. I dostavil jsem se na okresní kolo s nadšením – a po jeho skončení se schléple vytratil. Hrozně mě tenkrát štvalo, že vyhráli milovníci letopočtů, kteří měli dobré plošné znalosti o tom, který den se stala jaké bitva a kdo byl na kterém jednání, ale kromě pár vět z učebnic o těch událostech a jejich hybatelích nedokázali říct nic zajímavého a užitečného. Dospěl jsem k názoru, že to, co mě baví, asi není ten správný dějepis, a vrátil se ke svým knížkám.*

*Co je to správný dějepis, nevím dodnes (asi mě to příliš nezajímá), ale co vím určitě, je, že mě ty příběhy naučily něco jiného než učebnice. To, co jsem se dozvěděl a co jsem si s těch knih odnesl, vlastně nemá moc společného s mrtvou historií, která se stala (kdysi) dávno,*

*ale se mnou a s mým poučením z toho, jak skuteční lidé ve skutečných situacích jednali a řešili své problémy.*

*Příběhy Thora Heyerdahla, Ferdinanda Zeppelina a dalších mě naučily, že i na první pohled beznadějná cesta za velkým snem může skončit úspěchem.*

*Kniha o Jizerských horách mi přes příběhy dávných i nedávných obyvatel našeho kraje pomohla najít vztah k místu, kde jsem doma, a přivedla mě jako gymnazistu ke vstupu do spolku starajícího se o drobné památky.*

*Příběh dvou japonských námořníků, kteří sloužili u jednotky sebevražedných torpéd, mě vedl k úvahám o hodnotě a smyslu lidského života.*

*A především mě všechny ty pestré lidské osudy naučily okolo sebe v historii i současnosti příběhy vidět a hledat a taky umění podívat se na svět očima někoho jiného.*

Smyslem znalostí o událostech, které se okolo mě odehrály a odehrávají, není dobrý pocit z toho, že je mám. Smyslem je něco si z nich odnést pro svůj vlastní život, poučit se. A to se nám nepodaří, pokud se věnujeme jen datům a jménům. Teprve tím, že si začneme události propojovat a skládat do příběhů, do kterých se můžeme vžít, je můžeme vtáhnout do svého světa<sup>54</sup>.

Zajímavé je, že poučení nám mohou přinést i vymyšlené příběhy. Řada lidí vděčí za své znalosti o psech Dášeňce, o hmyzu Ferdovi Mravencovi a o anatomii lidského těla seriálu Byl jednou jeden život.

A ještě něco. Když za tím, co se odehrálo v minulosti a co se odehrává v současnosti, dokážu vidět příběhy živých lidí z masa a kostí, dokážu se vcítit do pohledu někoho jiného a vyvarovat se „jediných správných“ vysvětlení složitých věcí.

Vyprávění příběhů je jedním z nejstarších způsobů předávání zkušenosti. A je dobře si uvědomit, že na rozdíl od obvyčejného výkladu je mnohem aktivnější – posluchač, který si při vyprávění příběhu ve své fantazii představuje a vžívá se do hrdinů, je mnohem zaujatější, než když v průběhu přednášky pokrývá papír poznámkami.

## **POTÍŽE S OBJEKTIVITOU, SKAUTING A VELKÁ VYPRAVĚNÍ**

Způsob, jakým si vysvětlujeme svět a své místo na něm, je také určitou formou příběhu. Od dětství jsme vychováni příběhy, které odrážejí určitý výklad toho, o co v životě jde, co je a není správné, v dospělosti pouze nahrazujeme pohádky pro děti pohádkami pro dospělé. Příběhy jsou proto klíčové pro způsob, jak budeme světu rozumět a jak k němu budeme přistupovat.

V různých dobách v historii obvykle převládl jeden způsob vykládání světa, který víceméně všichni sdíleli. Ten způsob byl vždy postaven na příběhu objasňujícím základní směřování lidského života (proto mu filosofové říkají velké vyprávění nebo příběh doby). V průběhu dějin se na tomto místě vystřídaly příběhy o spáse, o budování zářných zítřků, o návratu do starých dávno minulých časů a další... V současné době žádný takový všeobecně sdílený příběh v našem

54) Mimochodem, všimni si, že i Bible není učebnicí systematické teologie, ale vyprávěním o příbězích vyvoleného národa a velkých činech Hospodinových.

kulturním okruhu nemáme, což vytváří pestrou, ale zároveň málo stmelenu společnost.

Někdy nám naše stávající chápání nějaké skutečnosti dokonce brání v porozumění dění kolem nás – člověk více věří příběhu, který si zkonstruoval, než skutečnosti. Constance L. Russell<sup>55</sup> ukazuje na své zkušenosti organizátora ekoturistických zájezdů na pozorování velryb a orangutanů, jak je způsob vlastního prožitku ovlivněn předchozí konstrukcí, kterou si turisté o zvířeti vytvořili. Představa orangutanů jako roztomilých malých dětí byla konfrontována s realitou, kterou někteří turisté nebyli ochotni akceptovat, a požadovali ukázat pravé, divoké orangutany dál v pralese.

## Vymyšlené příběhy a jejich pravdivost

Je zajímavé, že pro to, aby nás příběh oslovil, obvykle vůbec nepotřebujeme, aby se skutečně stal přesně tak, jak je vyprávěn. Přesto máme nějaká kritéria pro to, abychom ho mohli vzít vážně a mohli se s ním ztotožnit, tedy abychom ho chápali jako svým způsobem pravdivý. Příběh musí svojí logikou zapadat do toho, jak právě my vnímáme, že funguje svět, anebo nám musí nabídnout svůj vlastní ucelený a vnitřně bezrozporný pohled na svět.

Potvrzuje to fakt, že některé ve výchově už tradičně používané příběhy jsou smyšlené. Příkladem může být známá odpověď náčelníka Seattla bílému diplomatuvi na jeho žádost o odstoupení půdy („Až bude vykácen poslední strom, otrávena poslední řeka, usmrcena poslední ryba, poznáte, že se peníze nedají jíst...“). Text byl napsán coby určité shrnutí indiánského postoje jako součást filmového scénáře. Vymyšlený příběh se stal vlivnějším než řada podobných, které se skutečně staly. Je tomu tak i v případě povídky Jeana Giona Muž, který sázal stromy. Jeho hrdinu, starého moudrého pastýře, který svojí několik desetiletí dlouhou prací zachránil celý kraj, zná více lidí, než kteréhokoli skutečného ochránce přírody.



Většinu zkušeností získáváme dnes zprostředkovaně – nezažili jsme to sami, ale vyprávění (či obraz v televizi) se k nám dostane až poté, co si ho několik lidí předalo (v případě obrazu byl sestřihán). V každém případě už dostáváme událost v podobě ovlivněné osobností a názory toho, kdo nám ji zprostředkovává.

Vzniká tak paradox – v dnešní informační době nám často nezbyvá i na takovéto zprávy nasadit podobná kritéria pravdivosti jako na vymyšlený příběh, jen si to neuvědomujeme – věříme jí, pouze pokud zapadá do naší zkušenosti s tím, jak svět funguje.

Co si z toho můžu odvodit jako vůdce oddílu?

- Neměl bych jako méně hodnotné odmítat příběhy, které se skutečně nestaly. I sebefantastičtější příběhy jako Pán prstenů nebo Harry Potter totiž nabízejí svůj vlastní ucelený svět, v němž se odehrávají příběhy s vlastní vnitřní logikou, do kterých se děti mohou vžít a které je mohou pozitivně ovlivnit. Bylo by škoda toho nevyužít.

55) RUSSEL, Constance L. *Problematising nature experience in environmental education: The interrelationship of experience and story*. The Journal of Experiential Education. Boulder : Dec 1999. Vol. 22

- ▶ Pokud připravuji sám pro děti nějaký příběh, měl by buď odpovídat tomu, jak jsou přesvědčeny, že svět funguje, nebo, pokud tomu tak není (a to je často záměr), by měl nabízet svůj vlastní ucelený pohled na svět, který bude přesvědčivý.

## Subjektivita příběhů a umění vcítit se do druhých

*Tajemství úspěchu spočívá ve schopnosti podívat se na věc zároveň z vlastního hlediska i z hlediska druhých.*

*(Henry Ford)*

Představ si nějaký důležitý moment – třeba svoji svatbu. Ať už ji máš za sebou, nebo tě teprve čeká, je to pro tebe jeden z nejpodstatnějších dnů v životě, který si budeš dlouho pamatovat. Ale pro fotografa, který má za úkol tvoji svatbu zdokumentovat, je to jen rutinní pracovní den jako každý jiný. Kdo z vás dvou to vidí správně, pravdivě? Je snad ten fotograf objektivnější, protože není na ději citově nijak zainteresován? Pokud bychom na toto přistoupili, museli bychom nakonec mezi nedůležité věci zařadit všechno, na čem nám opravdu záleží.

Máme tedy nějakou možnost, jak se riziku subjektivity vyhnout?

Asi tě napadne, že máme – když tu svatbu popíšeme pouze jako datum, čas a soupis přítomných a nebudeme vůbec nic hodnotit, tak se na výsledném popisu shodne nevěsta i fotograf. Ale takový popis je bez chuti a bez zápachu a asi nikomu nic zajímavého neřekne.

Máme ale ještě jednu možnost – dokázat se na událost podívat očima obou, což nám může pomoci ji lépe pochopit a nevtat se v malichernostech...

Porozumění pohledu druhého člověka je prvním a zásadním krokem k tomu, abychom ho mohli respektovat. Příběhy nás vedou i ke schopnosti vcítit se do druhých.



## Symboly

Symbol je něco, co člověk může vidět (nebo v případě slov slyšet) a co vyjadřuje skutečnost, která tak snadno uchopitelná není. To je velkou výhodou používání symbolů – to, co zvládneme vyjádřit jedním symbolickým slovem, gestem nebo obrazem, bychom museli popisovat velmi dlouho, kolikrát symbol nese mnoho-vrstevnatý a složitý příběh. Nevýhodou symbolů je, že aby jejich použití člověk rozuměl, musí s nimi být nejprve seznámen. Také se stává, že se změnami souvislostí týkajících se symbolu se časem znejasní nebo dokonce změní jeho význam. Měli bychom si na to dát pozor, protože jako skauti používáme hodně symbolů, a musíme mít na paměti, že pro člověka mimo hnutí jsou nepochopitelné, a pokud chceme, aby jim rozuměl, musíme si dát tu práci a seznámit ho s nimi.

Pokud člověk uvažuje o složitých věcech, symbolům (a jejich výhodám i nevýhodám) se nevyhne.

Pojďme se místo dalších obecných řečí podívat na dva symboly a jejich historii, abychom si trochu přiblížili jejich složitost.

## Skautská lilie

Stylizovaný květ lilie má dlouhou historii. Objevuje se už u starých Egyptanů, Indů a Peršanů. Bylo to vždy znamení dobré, spojované se sluncem, mírem a čistotou. V Evropské heraldice se rozšiřují znaky s lilí od 14. do 16. století.

Ve 14. století se nejprve v Itálii a později v celé Evropě začala lilie používat k označování severu na námořnických buzolách. Odtud ji převzalo do svého znaku skautské hnutí. Jistota správného směru, kterou označuje štělka buzoly, je přeneseně i jistota skauta, že ve své pouti životem pod znamením lilie najde správný směr.

Lilii se dají připisovat i další významy – například že tři listy lilie znamenají tři body skautského slibu a někdy bývají vykládány i jako tři věkové kategorie skautského hnutí : světlušky/vlčata – skautky/skauti – rangers/roveři.

V dnešní době, kdy už se sever na buzolách a mapách lilí neoznačuje, je pro člověka daleko těžší pochopit smysl toho, co lilie označuje – souvislost, která hrála objasňující úlohu, časem zmizela.

## Svastika

Symbol dnes známý jako hákový kříž je původem z Indie, kde měl poměrně širokou řadu významů, ale všem bylo společné, že v sobě obsahovaly štěstí a přízeň osudu. Symbol se v tomto významu značně rozšířil, používali ho naši slovanští předkové, stejně jako staří Číňané nebo američtí indiáni. Najdeme ji v ruinách Pompejí i v dlažbě katedrály v Amiens i na skautských vyznamenáních Svastika díky a Svastika náčelnictva (udělena i Jaroslavu Foglarovi).

Pokud někdo chtěl na ještě na počátku 20. století napříč kulturními bariérami vyjádřit štěstí, mohl si být jistý, že s pomocí svastiky se mu to podaří. Brali si ji za svou všichni, kdo byli na štěstí a přízni osudu – letci, vojáci či sportovci – proto ji najdeme na řadě vyznamenání a ve znacích sportovních týmů i vojenských jednotek po celém světě.

Do svého znaku si prastarý symbol přízně osudu dala i německá NSDAP a výsledek všichni známe – po 2. světové válce se jeho chápání naprosto obrátilo – ve většině zemí je dnes svastika symbolem agrese, tvrdosti a násilí a její veřejné použití je trestné. Zároveň je třeba si uvědomit, že v „zapadlých končinách“, kam se 2. světová válka nedostala, stále zůstává původní chápání svastiky.

## Příběh skautingu



Všechno, o čem jsme se v této kapitole zmiňovali, nám může přinést příběh skautingu. Můžeme v něm hledat poučení pro situace, které dnes prožíváme, může nám pomoci při vytváření pocitu sounáležitosti v oddíle i v celém hnutí, může nám ukázat věci z různých úhlů pohledu a porozumět tak druhým, může nás naučit rozumět symbolům. To vše ale pouze v případě, že ho budeme prožívat jako příběhy konkrétních lidí a neuděláme z něj školometský mrtvou historii.

## METODIKA ANEB JAK NA TO

Příběhy můžeme využít k pochopení souvislostí či poučení, k vytváření sounáležitosti a pocitu zakořenění, k utváření hodnot a k rozvíjení empatie (schopnosti vcítění se).

### Příběhem k souvislostem a poučení

Příběh často používáme jako formu a prostředek k naplnění jiných výchovných cílů. Jednu a tutéž událost můžeme vyprávět hned několika způsoby: životní příběh Václava Brožíka, skvělého malíře, můžeme vylíčit jako obraz společnosti 19. století (cíl: získat informace o životě před 150 lety), příběh člověka, který se z nuly vypracoval mezi naši malířskou špičku (cíl: motivovat k cestě za svými sny) nebo jako historku o klukovi, který dovedl padělat drobné peníze tak, že to nikdo nepoznal (cíl: pochopení, že každá dovednost se dá využít dobře i špatně).

- **Štafetový příběh** – jeden začne vyprávět nějaký vymyšlený příběh a za chvíli (nejlépe v nějakém trochu dramatickém místě) předá hozením míčku slovo dalšímu. Ten ho opět po chvíli pošle dál.
- **Příběh na přání** – tak jako legendární Kinoautomat vyprávěč před rozhodnutím hrdiny přeruší vyprávění a zeptá se posluchačů, jak má příběh pokračovat. Pak pokračuje podle jimi preferované volby.
- **Příběh s chybami** – vůdce nebo rádce vypráví příběh, ve kterém jsou schválně logické chyby (některé řečené věci si odporují, objevují se věci, které v době, co se odehrál, ještě neexistovaly, postavy se chovají rozporně...). Vždy, když se objeví chyba, dostane bod ten, kdo na ni první upozorní.

### Vyprávění nebo čtení příběhů

Nejjednodušším způsobem, jak s příběhy pracovat, je tradiční přístup – čtení nebo vyprávění:

Příběhy je možné využít těmito způsoby:

- ▶ Jako motivaci k diskusi či jiné aktivitě. (Pak můžeš využít nejrůznější předměty jako zpřítomnělou součást vyprávění.)
- ▶ Jako pohádku na dobrou noc – jedná-li se o nepříliš dlouhý, zertovně laděný text. Může dokreslovat ostatní zkušenosti toho dne.
- ▶ Jako prožitkovou, emocionální aktivitu, kde poselství je natolik silné, že už není třeba na něj bezprostředně navázat.

### Jak vyprávět příběh?

Úspěch příběhu většinou záleží na atmosféře, jakou se nám podaří vyvolat. Atmosféře některých příběhů svědčí trochu tajemná atmosféra, přítomí, světlo svíček. Posluchači by se měli cítit příjemně a mělo by jim být umožněno, aby se do příběhu přenesli – k tomu slouží šero maskující realitu prostředí. Posluchači by neměli být unaveni, protože jinak usnou.

- o Vyber dobrý příběh – takový, který se ti líbí.
- o Nech si čas na přípravu – přečti si pro sebe příběh několikrát a soustřeď se na hlavní momenty.
- o Zorientuj se ve struktuře – udělej si poznámky.

- o Raději vyprávěj, než čti – pokus se naučit začátek a konec nazpaměť, potom dialogy a nakonec vyzkoušej nazpaměť celý příběh.
- o Nejdřív vyzkoušej nanečisto – před kamarádem, který ti dá zpětnou vazbu.
- o Příběhy s dialogy se osvědčilo zdramatizovat – přímo hrát nebo alespoň ztvárnit jako rozhlasovou hru s různými postavami a vyprávěčem.

## Příběhem k sounáležitosti

### Příběh skautingu

Každý z nás příchodem do skautského hnutí vstupuje do příběhu, který trvá již déle než sto let a může nám přinést zakotvení i poučení. Ale to jenom za předpokladu, že ho opravdu jako příběh (nebo spíš jako řadu propojených příběhů) uvidíme.

Pro vůdce bychom mohli najít inspirativní příběhy, třeba „O tom, jak generál důvěřoval chlapcům a ti ho nezklamali“, „O tom, jak zakladatel skautingu prostudoval všechna zásadní pedagogická díla a šel s dobou“ a taky „O tom, jak skautský kroj vznikl jako »švihácký ohoz, co je in«“ nebo „O tom, jak si kluci oblíbili vojenskou učebnici, a co z toho vzešlo“... Najdou se tam i smutné příběhy, jako třeba „O tom, jak někteří vůdcové sedli komunistům na lep“.

Pro děti může být zajímavý třeba příběh „O prvním skautském táboře a vzniku skautského zákona“, „O tom, jak se BP marně snažil následovat kariéru svého otce“<sup>56</sup>.

Příběh skautingu ale dětem musíme přibližovat zajímavě a s jejich zapojováním. Pokud to bude školometská nuda, tak nejen že to děti nikam neposune, ale ještě je to otráví.

*Mimochodem, víš, že Robert Baden-Powell byl výborným hercem a když svým klukům vyprávěl příběhy, hrál přitom jednotlivé aktéry, někdy při tom i zpíval a tančil?*

- **Potkali se na kus řeči** – dramatická hra, kterou můžeme použít na schůzce i na výpravě. Na schůzce, která uvedení hry předchází, vysvětlíme všem pravidla, aby se mohli dostatečně připravit. Jejich úkolem bude představovat jednu důležitou osobnost z historie skautingu. Musí si předem zjistit co nejvíce, aby mohl potom při hře (která je vlastně takovým malým posezením u čaje či večere) povídat ostatním historky ze svého života. Všichni vědí, které osobnosti ve hře jsou, a snaží se pomocí toho, co kdo o sobě říká, poznat, kdo koho představuje – vítězové jsou dva – ten, kdo nejlépe poznával, a ten, kdo nejlépe povídal historky.
- Je vyhlášena mezidružinová soutěž na téma **Velká skautská trojice**. Družiny si mohou načíst libovolné materiály a snaží se na závěrečnou akci přijít co nejvíc připraveny. Na pódiu sedí tři postavy, které představují B. P., E. T. S. a A. B. S. Postavy celou dobu smějí odpovídat na otázky pouze ANO a NE. Družiny se rozdělí na polovinu a ústy svých mluvčích kladou postupně po kruhu otázky, kterými přibližují identitu postav. Mluvčí, který je právě na řadě, může buď položit další otázku nebo zkusit identifikovat jednu z postav. Pokud položí příliš jasnou otázku („Byl jste na prvním táboře v roce 1907?“), následující mluvčí získává výhodu snadného poznání. Za špatný tip získává družina mínusové body.

56) Dobrým zdrojem zajímavých příběhů z historie skautingu jsou knihy: NAGY, László. *250 miliónů skautů*. Praha : TDC, 1999 a HANSEN, W. *Vlk, jenž nikdy nespí*. Praha : Scoutarch, 1994

## Příběh krajiny a hledání domova

*Až jednou na velikém sněmu ptačím v čase mezi skřivánkem a sovou bude jednohlasně přišťbetáno jaro, já se tam vrátím! Zatím vábím a chytám na všechny slova péknot toho všeho tam u nás, ať se chytí, co se chytí. Ty můj kraji, ty mé bezpečí, ty má zatvzlostí, ty má věčností. Teď hlína, mnuta v prstech, voní po zetlelých vlasech dávno pohřbených tkalcovských dědů a báb a je přísadou mé krve. Ty můj kraji!*

*František Halas: Já se tam vrátím*

Potřebujeme k něčemu být někde doma? Není dnes lepší být světoběžník, kterému je stejně dobře v Českém ráji, v New Yorku i na Kavkaze? Kdo se někde cítí opravdu doma, ví, že to jedno není. Člověk někde hluboko v sobě má potřebu, nutkání „být někde doma“. Souvisí s naší potřebou sebevyjádření. A to doma je o něco širší než čtyři stěny, je těžké přesně říct, co to je, jen víme, že je to část naší duše, bez toho nejsme úplní. Podrobně popsat, co znamená to „být někde doma“, není vůbec snadné. Co ale víme jistě, že je to něco víc než výčet lidí, památek, krajiny a přátel. Je to spojení všeho dohromady, spojení do příběhu. A tak nám při objevování domova a sebe sama může máloco pomoci tak, jako vyprávění příběhů – ať už nám ho zprostředkovává kniha, divadlo, povídání či hra.

- **Prolínačky** – seženeme staré fotografie naší obce a jejího okolí. Úkolem družin je najít místa, odkud byly fotografie pořízeny, a pořídit z nich fotografie, aby co nejpřesněji odpovídaly těm starším. Potom ve vhodném počítačovém programu (Flashi nebo PowerPointu či Impressu) vytvoří prezentaci, kde se budou dvojice fotografií prolínat z jedné do druhé.
- **Púdokopové** – každý se pokusí mezi dvěma schůzkami nalézt na půdě (či jinde v domě) co nejstarší předmět. Pak ho přinese na schůzku, představí ho ostatním a pokusí se vyprávět příběh, co všechno předmět od svého vzniku viděl a zažil. Oceněny jsou nejstarší předměty a nejlepší příběhy.
- **Soutěž v hledání v historické mapě** – seženeme co nejstarší mapu obce (nejčastěji půjde o stabilní katastr z první poloviny 19. století<sup>57</sup>), prohlédneme si ji a pak můžeme soutěžit, kdo najde místo, kde je dnes klubovna, škola atd.
- **Cesta za předky I–III** – projektový balíček vydaný sdružením Tereza, který pomocí příběhů, úkolů a pracovních listů pomáhá v pátrání po příběhu a historii bydliště a okolí.
- **Obnova památek** – v oddíle už je dost rukou na to, aby dokázaly pomoci obnovit nějakou památku v okolí. Nezapomeňte, že nejde jen o velké zámky a kostely, ale také kapličky, kříže, staré milníky. Je dobré přitom spolupracovat s nějakým odborníkem, který poradí, jak obnovu provést a také může znát příběhy, které se k památce váží. Bez příběhu by to byla vlastně jen aktivita na zručnost. V řadě regionů jsou také sdružení, která mají obnovu památek jako svou hlavní činnost – s nimi rozhodně spolupracujte, stojí to za to.

Díky malému překryvu s bodem stezky Vnímání přírody jsou aktivity na str. 25 v příručce *Příroda kolem nás* využitelné i zde.

## Tradice jako příběhy

Vztah sounáležitosti k minulosti můžeme budovat i pomocí tradic. Popis tradice je často příběhem události, od které se odrážíme a která pro nás byla tak důležitá, že si ji stále připomínáme. V zjednodušených, ustálených činech a slovech.

57) Naskenované mapy stabilního katastru jsou k dispozici na <http://geoportal.cuzk.cz>

Stejně jako u symbolů platí i u tradic, že ve chvíli, kdy jsou příběhy s nimi svázané zapomenuty, ztrácí se i smysl tradice. Ta žije v příběhu a bez něj je pouhým ustáleným pořadím činností a slov.

Pro vůdce tato část příběhů například znamená, že

- ▶ umí vysvětlit, proč vztyčujeme státní vlajku a stojíme přítom v pozoru
- ▶ zná příběh hymny
- ▶ zná příběh Gilwelského kruhu
- ▶ ví, jak vznikly Dušičky a k čemu se vážou
- ▶ ví, k čemu se vážou Vánoce
- ▶ zná nejrůznější lidové tradice, zvyky a obyčeje a umí je vhodně zařadit do programu oddílu
- ▶ ví, proč se peče na sv. Martina husa, na Matěje se koná pouť atd.

## Příběhem k hodnotám

### Vzory

Pro děti je vhodnou motivací k činnosti pro druhé jednak něčí osobní příklad (vůdce, rádce družiny, nadšeného kamaráda...), jednak literární či filmový hrdinové, kteří jsou jim blízcí, jsou pro ně inspirativní a lze se s nimi do určité míry ztotožnit. Mějme to na paměti. Buďme dětem sami dobrým příkladem a nabízejme jim dostatek inspirativních příběhů (ať už přímo vyprávěním, nebo jako symbolický rámec k nějaké hře), např.:

- ▶ ideálů plný příběh Mirka, který přišel do skautského oddílu ukrást stan a zde svůj úmysl opustil, aby se nakonec stal dobrým člověkem (Pod junáckou vlajkou) či další skautské příběhy,
- ▶ fantasy příběhy (Harry Potter, Hobit, Pán prstenů), se kterými se dnešní děti snadno ztotožní – a ať se to nezdá, všechny tyto knihy v sobě mají dost použitelných odkazů na téměř cokoli – například pro všechny body stezky z oblasti Svět okolo nás<sup>58</sup>,
- ▶ pohádkové příběhy a seriály, třeba i z televize – děti je dobře znají a jde na nich snadno ukázat mnoho skutečností, které chceme děti naučit,
- ▶ inspirativní dobrodružné příběhy, které se skutečně staly nebo alespoň mohly stát (psali je například Otakar Batlička, František Běhounek, Rudyard Kipling, Jack London, Karel May, R. L. Stevenson, Jules Verne a další).

### Symboly

Symboly jsou zástupné znaky hodnot. Mají moc přiblížit a ve zkratce vyjádřit hodnoty. Se symboly můžeme v oddíle pracovat různě:

- ▶ podporovat porozumění symbolům
- ▶ používat symboly jako znaky, které nesou jasný význam pro účastníky
- ▶ podporovat přijetí hodnot obsažených ve skautských symbolech

58) Tak například u Harryho Pottera může být příkladem demokracie zorganizování Brumbálovy armády, příkladem aktivního občanství pomoc domácími skřítkům a vůbec pomoc hlavních hrdinů celému kouzelnickému společenství, propojenost s minulostí představuje tajemná komnata či relikvie smrti, propojenost v prostoru turnaj tří kouzelnických škol, různost vztahy čarodějí a mudlů a v příbězích odkazy na nacismus (Voldemortovy kroky poté, co převzal kontrolu nad ministerstvem kouzel) i na praktiky komunistického režimu (vrehní vyšetřovatelka Umbridgeová).

- ▶ usnadňovat chápání proměnlivosti symbolů

- **Něco na památku** – využívejte symbolických drobností, které děti dostanou za různé dlouhodobější aktivity. Po víkendu na téma „7 druhů krásy kolem nás“ dejte každému z dětí vyřezanou sedmikrásku, která mu bude samotným svým názvem jasně připomínat, kde všude můžeme najít krásu, a za každé prokázání odvahy v průběhu tábora rozdávejte medvědí tesáky do bojovníkova náhrdelníku<sup>59</sup>.
- **Fantazie** – před tím, než děti navedete na správnou cestu ohledně významů skautské lilie, nechte je tvořit a hledat – taková úloha pro malé detektivy. Ptejte se, co asi znamená konec každého lístku s jemným náznakem stočení vzhůru, a pak připojte správnou verzi výkladu.
- **Příběhy ke spojování** – připravte si krátké příběhy k jednotlivým významům trojlístku. Vykládejte příběh o dvou hvězdičkách, které byly původně hvězdami na nebi a pak se schovaly do trojlístku, aby je ochránil před hvězdným prachem, který by jim mohl ublížit...

## Příběhem k vcítění se

Tady využijeme jedné stránky příběhu, a to vstoupení. Příběh, který dítěti vyprávíme, nezůstává ležet v prostoru mezi námi a neodplývá s dozněním tónu. Dítě ho dále rozvíjí ve své fantazii a dodává mu obraz. Někdy se ztotožní s některou z postav v příběhu, jindy může postavy vnímat jako své kamarády či vzory, ale ve většině situací „je v příběhu“.

To nám umožňuje přiblížit mu situace, vůči kterým je jindy pouze pozorovatelem z vnějšku, situace lidí, kteří mají problémy, kteří jsou jiní, kteří si zaslouží pochopení, pomoc, naši lásku nebo soucit. Hlavním prostředkem, aby se dítě do příběhu skutečně ponořilo, je navázání spojitosti. Dítě musí cítit jasnou vazbu mezi sebou a dějem příběhu, musí vidět podobnosti, díky kterým si je schopno situace v hlavě vytvořit a pracovat s nimi. Proto i když vyprávíme příběh odehrávající se ve východní Africe, můžeme se snažit příběh přiblížit a podpořit vcítění dítěte:

- ▶ „... a ten kluk byl stejně starý jako ty, a přesto ještě neuměl číst a nikdy nebyl ve škole...“
  - ▶ „Jednoho dne přišli jejich vlastní sousedé a řekli jim, že jsou to jen švábi a že vůbec nejsou lidské bytosti a že nemají co dělat v téhle zemi – no představ si to, jako kdyby přišla tvoje paní učitelka do třídy a ukázala na pár dětí a řekla, že vy jste švábi a žádní lidé a že v téhle zemi nesmíte žít“.
- **Jeden den v socialismu** – ne příliš vzdálená etapa našich dějin naší současnost stále ovlivňuje, pro mladší už je ale dávnou historií – proč si to s pomocí někoho, kdo si to pamatuje, nevyzkoušet? A aby to třeba nevypadalo příliš růžově, můžeme promítnout film Bumerang, který popisuje komunistické tábory nucených prací podle skutečných událostí.

Příběhy vedoucí k pochopení mohou být postaveny i na negativních příkladech (např. kniha R. Merle: Smrt je mým řemeslem) – na osudech lidí, kteří spáchali

59) Rizika symbolů ukázalo i psaní této kapitoly. Káča sem původně napsala ještě: roverům po hře na nepoplitelné agenty rozdejte symbol z icq „Invisible“, což kdyby se stalo Hříbkovi (a jiným vyznavačům opensource software, kterých mezi skauty našťástí není málo), budou v rozpacích koukat na symbol nesmyslné licenční politiky, která uživatelé účtu ICQ zakazuje používat jiného IM klienta... Obecně je jistější si kromě záměrně kontroverzních programů s logy z komerční sféry moc nezahrávat.

mnoho zlého – jako pohled na jejich dětství, dospívání a problémy, kterými prošli – a také jako poukaz na to, že nic se nerodí samo a za mnohé může i naše okolí.

V bodu Příběhy našeho světa můžeme využít i programů, které propojují jednotlivé úhly pohledů na příběh a cíl jeho vyprávění:

- Zjišťujte původ svých jmen – klidně i navzájem – kde se vzalo vaše křestní jméno, dohledáte poměrně snadno, ale vyhledat kořen slova, od kterého bylo odvozeno příjmení, chce někdy hodně pátrání. Následně zkuste najít souvislost mezi významem jména a vaší rodinou.
- Zabývejte se osudem jedné konkrétní osoby a snažte se badatelsky zjistit co nejvíc (příběh člověka ze vsi, který byl deportován do koncentračního tábora; příběh emigranta; příběh poustevníka...).
- Hledejte části životních příběhů, které by se daly vyjádřit příslovím (třeba přísloví Komu se nelení, tomu se zelení, a životní osudy selfmademanů<sup>60</sup>), a objevujte moudrost v příslovích skrytou. Nebo naopak: vezměte si jeden životní příběh a zkuste ho převést dle tety Kateřiny ze Saturnina v řadu přísloví, kterými ten život popisete.
- Použijte zajímavý film (s tématem, které je dětem blízké) a pravidelně ho stopněte ve chvílích, kdy se hlavní hrdina rozhoduje, co udělá dál. Nechte děti, aby hledaly cesty, jak by se mohl hrdina rozhodnout, a po filmu zrekapitulujte stylem „kdyby nás poslechl a nešel tam, nemusel se ten druhý zranit“ atd.

## PŘÍBĚHY NAŠEHO SVĚTA V RŮZNÝCH VÝCHOVNÝCH KATEGORIÍCH

**Příběh skautingu** dáváme zvlášť. Nechceme totiž psát o tom, v jakém věku se seznámit s kterým obnovením skautingu a kolik je třeba znát čestných náčelníků. Důležitější než věcné znalosti je pocit sounáležitosti s osudy hnutí, respekt k dílu našich předchůdců a vědomí, že jsem součástí něčeho, co mě přesahuje. Tedy ne co a kdy, ale proč a jak se to odráží do dnešní podoby hnutí.

Pokuste se zpracovat historii skautingu aktivně jako hry, divadlo, hádanky. K historii nepřistupujte plošně (což by znamenalo každému období věnovat tolik času, jak dlouho trvalo), ale vyběrejte příběhy a události, které dokáží zaujmout – a to právě vaše děti ve vašem oddíle. Pro kluky mohou být lákavé válečné zkušenosti Roberta Baden-Powella, zejména obléhání Mafekingu, skautská pošta nebo skautský odboj, pro děvčata umíněnost prvních skautek, které si nenechaly líbit, že oddíly jsou jen pro kluky, a udělaly si vlastní, a všechny takové ty příhody všedního dne – co vlastně ty první skautky nosily na sobě na výpravy, jací byli významní skauti lidé v běžném životě atd.

Hlavně se ke krásnému příběhu skautingu nestavte školometsky, to si totiž nezaslouží...

### Předškoláci

Pro předškolní děti jsou příběhy hlavním nositelem hodnot a velmi lehce přijímají pohádky jako jinou realitu, která někde může existovat. Vyžadují, aby příběhy

60) Selfmademan je člověk, který se sám svým úsilím dokázal vypracovat z chudého člověka na bohatého a úspěšného člověka.

byly vyprávěny „pravdivě“, tedy v souladu s tím, jak byly vyprávěny minule, a tak, aby zapadaly do systému ostatních příběhů.

## Světlušky a vlčata

Kdo nezískal základy pro hravost a vnímavost pro příběhy nejpozději v tomto věku, později to těžko dohání. Při hrách se děti nejspíše naučí vžít do legendy a zapojovat fantazii. Dítě si pak umí velmi dobře představit prostředí, ve kterém se „jako“ ocitá, nevyžaduje reálnou prokreslenost a stovky věrohodných rekvizit, velkou část mu nabízí sama jeho fantazie.

### Poučení

V tomto věku ještě stále děti příběhy hltají. Příběhy pro poučení tématicky vycházejí z jiných bodů stezky. Svěbytnou znalostí, ke které vede právě tento bod, je uvědomění si délky trvání různých dějů (jak dlouho to trvá, než vyroste strom, jak dlouho trvá postavit dům apod.). Příběhy také dobře vedou k chápání kauzality – sledu příčin a důsledků – a tím podporují bod E.3 Propojený svět. Děti dokáží pochopit vnitřní logiku příběhu tak, že jsou s to dokončit nedovyprávěný příběh několika variantními způsoby, uvědomují si, co kdo musí udělat, aby to dopadlo způsobem, který chtějí.

- **Doplňte prostředek** – vypravěč odvypráví pouze začátek a konec příběhu. Úkolem ostatních je vymyslet prostředek děje tak, aby neměl logické chyby a přitom skončil, jak bylo řečeno. Obměnou může být, že vypravěč řekne pouze konec a na posluchačích je i vymyslet začátek.

### Vztah k domovu

Neměli bychom si nechat ujít příležitost ozvláštnit výpravy pověstmi z míst, která navštívíme. Děti je v tomto věku mají moc rády. Ať už jsou příběhy skutečné, nebo vymyšlené, pomáhají krajinu zabydlet a tím k ní vytvořit vztah. Je moc dobře, když má dítě místa, kde se cítí dobře, kam se rádo vrací. I na schůzkách se věnujte pověstem – těm, které se týkají vaší obce a nejbližšího okolí. Můžeme také využít vyprávění pamětníků zajímavých událostí.

K příběhům patří i kultura a dobrodružství umění – pokud se s ním nesetkají děti doma, alespoň občas v oddíle by mohly – a samy si mohou třeba divadlo vyzkoušet.

## Mladší skautky a skauti

### Poučení

Stále jako u světlušek a vlčat využíváme příběhy pro chápání vztahu příčin a následků. Příběhy jsou také nutné pro pochopení symbolů, které zase potřebujeme pro snadnější vyjádření složitých věcí. Oddíl by měl mít své symboly a rituály.

Snažíme se vytvořit u dětí dovednost poučit se z historie (nebo i ze současných událostí, které se jich bezprostředně netýkají). Pro to, abych se poučit mohl, musím být schopný za událostmi vidět úvahy, které k nim vedly, přemýšlet, proč lidé uvažovali tak, jak uvažovali. Když to dokážu, jsem schopný přenést zkušenost z jiné doby či z jiné části světa do svého života.

*Jednou se v americkém pravzoru soutěže Riskuj zeptali zástupce generálního sponzora poté, co předal cenu zvláště úspěšnému soutěžícímu, na kolik by si cenil zaměstnance, který si takhle dobře vše pamatuje. K překvapení moderátora onen vysoce postavený pán odpověděl, že na 250 dolarů. Tolik totiž stojí kvalitní encyklopedie, která ví to samé.*

Tak například – je k něčemu dnešnímu architektovi znalost velkých staveb z historie? Třeba takové katedrály sv. Víta?

Obvyklá odpověď je – ano, protože je to součást všeobecného kulturního přehledu. Na střední škole při dějepisu a literatuře nás tím také zaklínali. Jenže to jsme trochu vedle – ten přehled sám o sobě se hodí jen pro vyhrávání televizních soutěží a k ohromování spolustolovníků v kavárně.

Můžeme si tedy odpovědět, že k ničemu – katedrály se už přece neprojektují a když, tak ne z kamene a ne gotické. A zase budeme vedle.

Může totiž pomoci pochopit uvažování autorů. Všimnout si, že Matyáš z Arrasu při stavbě uvažoval tak, že skládal jednotlivé prvky k sobě a tak složil celou stavbu – všechny prvky přitom mají zhruba stejný význam. Naproti tomu jeho nástupce Petr Parléř začal představou celku, který potom v plánech dopracovával do jednotlivých prvků – a proto jsou u něj prvky uspořádány do hierarchie. A oba postupy vedou k výsledku, který působí na návštěvníka jiným dojmem. Ty úvahy i poučení, že výsledek není úplně totéž, neplatí jen pro gotické katedrály, ale vlastně pro cokoli.

A právě takovéhle přemýšlení nahlas dokáže dětem otvírat cestu k vlastním úvahám. Využívej k tomu svých znalostí – každý je dobrý v něčem jiném a dokáže v minulosti odhalit jiná poučení a ukázat je dětem. V mladším skautském věku ho totiž ještě budou brát vážně.

### **Vztah k domovu**

Po pověstech můžeme přejít na skutečné příběhy starých pytláků, dřevorubců, hajných, šlechticů i třeba poctivých a úspěšných podnikatelů. Děti jsou samostatnější, kromě toho, že jim příběhy přineseme pod nos, je můžeme nechat hledat ve starých kronikách, novinách, časopisech. Příběhy můžeme nejen vyprávět, ale i převést do hry, živých obrazů či divadla.

### **Tajní agenti a druhý nejcennější poklad v Čechách**

Na otázku, který je nejcennější český poklad, asi dokáže ledaskdo správně odpovědět – korunovační klenoty. Ale který je ten druhý nejcennější? Je jím zlatý Relikviář svatého Maura, který je strážěn v trezorové místnosti na zámku v Bečově nad Teplou. Pokud se na něj pojedete podívat (a stojí to zato, i doprovodná expozice je pěkně udělaná), můžete si cestu ukrátit vyprávěním o jeho historii. O relikviáři se totiž až do 80. let vůbec nevědělo. Zmizel beze stopy, když byl šlechtický rod Beaufortů, kterým patřil, vyhnán po 2. světové válce. A v historii jeho objevení figurují tajní agenti, americký milionář, policisté, mezinárodní soud i šikovní restaurátoři. Schválně se jí zkus dopátrat.

Můžeme se s oddílem také zúčastnit tradiční akce v obci nebo v regionu. Tradiční přitom neznamená jen folklór, ale třeba i sportovní akci nebo filmový festival.

## Starší skautky a skauti

### Poučení

Platí zde v zásadě totéž, co u mladších skautek a skautů. Novou možností je po hrách s hraním rolí a strategických hrách rozebírat průběh a výsledek z pohledů různých hráčů. To vede k porozumění tomu, že můj pohled na události není ten jediný.

### Vztah k domovu

Pro starší skautky a skauty si s pověstmi a pytláky a dřevorubci nevystačíš. Je dobré proto přidat nedávnou minulost (např. období socialismu) i současné příběhy významných osobností z regionu. Vztah se totiž rodí přes příběhy lidí, proč by to tedy nešlo přes příběh rockového kytaristy, dýdžeje, sportovce nebo herce.

## Mladší rangers a roveři

V roverském věku je tolik cest, jak vyjádřit příběhy a učit se jim rozumět, kolik je kmenů. Můžeme zorganizovat projekt obnovy památky, tvořit nejrůznější druhy umění, diskutovat o původu evropské civilizace nebo připravit pohádkový muzikál pro vlčata, můžeme se také věnovat bolavým místům historie, jako jsou vyhánění sudetských Němců, události února 1948 a komunistické tábory nucených prací, Hilsneriáda a další.

Zdatní R + R:

- ▶ Umí si odvodit příběh krajiny, kterou navštíví (příběh může mít různý charakter – přírodovědný, historie osídlení, pohádka...).
- ▶ Umí se zastavit a vnímat krajinu.
- ▶ Pomalu odhalují historické kořeny evropské civilizace (ve vztahu k ostatním civilizacím) a jejich rozdíly, dokáží se na svět podívat očima vědce i umělce. Chápu rozdílné vnímání přírodních zdrojů západní civilizace a přírodních národů.
- ▶ Starší R + R pracující ve vedení oddílu dokáží vymyslet a uvést hru s legendou.

## Starší rangers a roveři

Prostředky pro starší R + R mohou být jakékoli z dříve zmíněných, včetně pohádek a bajek. Je důležité, aby člověk v tomto věku neopustila hravost a fantazie a stále se dokázal dívat na věci z různých úhlů pohledu a očima různých lidí.

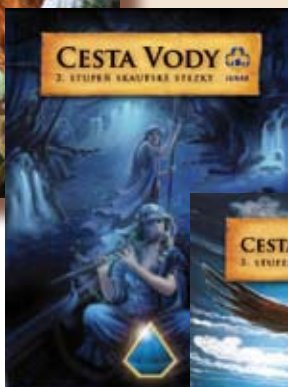
Zajímavé může být využití moderní kultury, zejména symbolicky zajímavého konceptuálního umění.

Lidé v tomto věku se aktivně zajímají o příběh krajiny a snaží se o krajinu pečovat. Dokáží sledovat příběh své (západní) kultury a vědí, kde se vzala a z čeho kulturně vyšla Listina základních práv a svobod.

Starší R + R pracující ve vedení oddílu dokáží uvést inscenační hru podle knihy či filmu, dokáží se podívat na program očima různých účastníků, dokáží používat program jako symbol/metaforu skutečného světa. Také znají historii skautingu a dokáží odvodit její vliv na dnešek.

NOVÉ SKAUTSKÉ STEZKY

# KONEČNĚ JSOU TU



- barevný průvodce skautským programem
- nášivka odpovídajícího stupně přílohou
- pro všechny skauty a skautky
- skautská karetní hra Sacculus
- šikovní kapesní formát A6
- 84 stran

k objednání na  
[www.skaut.cz/obchod](http://www.skaut.cz/obchod)



Tiskové a distribuční centrum

# ROZHODNUTÍ JE NA TOBĚ

# PROGRAMY A HRY

E1. Já a demokracie

E2. Já občan

E3. Propojený svět

E4. Různost světa

E5. Příběhy  
našeho světa

# Recyklované hry

## POZMĚŇ, UPRAV, VYUŽIJ

Při uvádění programů k cílům oblasti Svět okolo nás není nutné pouze vymýšlet nové vlastní programy, nebo je hledat v knihách. Mnohé zcela obyčejné hry a programy stačí mírně upravit, aby směřovaly k jiným cílům. Tato kapitola může sloužit coby inspirace právě pro ty, kteří s hrami umí šetřit a chtějí z každé vytěžit co nejvíc.

Nejsnazší je upravovat hry, ve kterých chceme rozšířit znalosti dětí. Vyměnit jeden úkol za jiný jistě nepředstavuje problém. Otázkou však zůstává, za co stávající úkoly vyměnit.

Pokud jde o hry, které směřují k zvláštním dovednostem, jde zpravidla o nejtěžší typ k úpravám. Provádění skutečné činnosti ve hře a její přímé důsledky pro další děj se často nedají lehce nahradit činností zcela jinou. V tomto případě může být lepší vymyslet zcela novou hru.

Hry směřující k vytváření postojů či upevňování hodnot se nedají takto generalizovat, proto si níže ukážeme několik konkrétních příkladů pro práci s upravenou hrou.

U všech typů platí, že pokud děti nebavila hra ani v originále, je nutné se kromě změny cíle zamyslet a odstranit i pravděpodobné příčiny neúspěchu hry. Stejně tak doporučuji dát hře nový symbolický rámec, nejde-li o součást většího kompaktního celku.

Výjimkou může být věk starších vláčet a světlušek, kdy děti rády opakují známé hry a předvádějí svou znalost pravidel, kde je nutné si pohlídat, abychom děti naopak nezklamali, že se teď tatáž hra hraje jinak.

## HRY K ROZŠÍŘENÍ ZNALOSTÍ

Bod Já, občan přímo vybízí k otázkám a úkolům spojeným s hrou po městě. Klasickým příkladem jsou Foglarovi Vyzvědači, ale princip lze použít v každé podobné aktivitě. Vyberte otázky, které opravdu zkvalitní znalosti dětí o svém městě, ať už jde o informace o historii, současnosti, politice, místopisu, kultuře, architektuře, službě a pomoci, či přírodě.

Příklady zbytečných otázek a úkolů, které slouží pouze pro hru a nikoli pro bod Já, občan:

- Jakou barvu nápisu má kadeřnictví na náměstí?
- Kolik stojí párek v rohlíku u zámku?
- Jakou poznávací značku má policejní auto na parkovišti za branou?

Lehké modifikace někdy stačí, aby se otázky staly smysluplnými:

- Jakou poznávací značku má policejní auto před služebnou městské policie? (zde je důraz na místo, kde sídlí místní policie, což je důležitá znalost pro starší vláčácký věk)

Nebo najděte úkoly a otázky zcela nové:

- Najdi nejstarší dům ve městě.
- Kolik dětských hřišť je ve městě?

- Který dům je nejvyšší?
- Podle čeho dostalo naše město jméno?
- Dotkni se názvu ulice pojmenované podle slavné osobnosti našeho města.
- Na jaký koncert bys mohl/a tento měsíc pozvat rodiče do městského divadla?
- Který druh stromu v našem městě nenajdeme?
- Jaký strom v našem městě „viděl“ i velký požár?
- Najdi člověka, který se tu osobně setkal s Masarykem.
- Kde vaří typické jídlo našeho kraje nebo naší obce?
- Kdy byla postavena naše klubovna?
- Najdi místo, které by potřebovalo opravit, a namaluj návrh jeho zlepšení.
- Sejděte se na místě soutoku dvou řek ve městě.
- Najdi ulici pojmenovanou po příslušníkovi cizího národa.

Tip: otázky při hře mohou fungovat samonosně (není tedy nutné oznamovat někomu odpověď) – když skupina ve městě najde indicii nebo další zprávu, musí nejprve na otázku na obálce odpovědět. Po rozlepení obálky najde správnou odpověď. Pokud neodpověděla správně, musí indicii nechat na místě a hledat další, případně je tam ukryt další úkol.

Tyto znalosti pochopitelně nejsou ve většině bodů stezky cílem, ale pro bod Já, občan mohou sloužit jako solidní informační zázemí potřebné k formování dovedností a postojů potřebných pro kvalitní zapojení se do občanského života.

Obdobně pro bod Různost světa mohou úkoly a otázky znít:

- Jaký je typický tanec této země?
- Vyjmenuj aspoň tři národy, které píšou jiným písmem než my.
- Který svátek slaví Češi a Arabové ne?
- V jaké zemi se nosí burka?
- Co je to falafel?
- Než vyrazíš dál, obleč se, jako bys vcházel do pravoslavného kostela.
- Až budeš mít občanku, kam nejdál od hranic ČR na ni budeš moci cestovat autem?

## HRY SMĚŘUJÍCÍ K DOVEDNOSTEM

Z oblasti Svět okolo nás jde např. o dovednost zapojovat se účelně do veřejného dění, uplatňovat demokratické principy, správně interpretovat svou zkušenost nebo čerpat poučení z příběhů.

Zkuste vzít běžnou činnost, která s požadovanou dovedností souvisí (vymýšlení nových akcí pro oddíl či družinu; volby programu pro tábor; nové zážitky; vyprávění pohádek) a přidejte do ní prvek, který lépe povede k vašemu cíli.

Občas vyprávíme nebo čteme dětem v oddíle příběhy. Přesahem vedoucím k dovednosti čerpat poučení z příběhů může být tato úprava:

- Po dočtení mají děti za úkol udělat po skupinkách živý obraz nejdůležitějšího okamžiku děje, nebýt kterého, mohl celý příběh dopadnout úplně jinak.
- Nebo: Zahrajte jako divadlo moment, kdy vy sami byste se rozhodli jinak – a zkuste i naznačit, kam by to asi vedlo.

E1. Já a demokracie

E2. Já občan

E3. Propojený svět

E4. Různost světa

E5. Příběhy  
našeho světa

Pro zapojení do veřejného dění zkuste tyto variace:

- **Chybějící dílek** – proč by měla pořád pouze oddílová rada přemýšlet, co všechno se ještě v oddíle může dělat, aby byla činnost rozmanitější a pestřejší? Zapojte děti! Dejte jim konkrétní příklad (nechte je třeba pro začátek složit malé puzzle, kde bude pár dílků skládačky chybět) a vysvětlete jim, že s oddílem to je podobně. I když je vidět obrázek, někde mohou být detaily, které nejsou vidět, a prázdná místa, která by se dala zaplnit. Vyzvěte děti, aby do příští oddílovky vymýšlely nové akce a aktivity, které by oddíl mohl dělat. Volit z několika možností je lehké, ale podívat se s odstupem na činnost oddílu může být pro dítě, které do té doby vnímalo programy z pohledu konzumenta, hodně obtížné. Vhodně odstupňované programy tohoto typu vám mohou pomoci měnit prostředí v oddíle ke kolektivu s plným zaujetím pro činnost a oddíl samotný.
- Kde ještě se v oddíle odehrává veřejné dění? Třeba v prostorách, které společně obýváme. Zkuste je spolu s dětmi vylepšovat a starat se o ně.
- Jaká je vhodná interpretace zkušenosti a její obměny z jiných oddílových činností a programů? Pro začátek si musíme uvědomit, že děti zažívají zkušenost s novým i u mnoha pro nás běžných věcí – první přespání venku nebo ve spacáku, jídlo připravené na ohni atd. Využijme tedy těchto situací, aby děti zůstávaly v nové situaci otevřené podnětům a dychtivé po objevování světa.
- Umožněme dětem, aby se v nových situacích dívaly na svůj prožitek skrze brýle dobrodružství a tajemství, nikoli skrze brýle „Byla mi zima, nebaví mě to, já chci domů a už nikdy nikam nepůjdu!“
- Návštěvu synagogy tak nemusíme pojmout stylem „pojdme se podívat, v průvodci píšou, že je to významná stavba“, ale klidně ji můžeme udělat jako „páni architekti (dětí, které se předem na tuto úlohu připraví – provádění delegace skrze stavbu, kterou jste postavili), vysvětlíte nám prosím smysl a význam jednotlivých úžasných částí této vaší dokonalé stavby“ nebo „máme tu rabína a ten nám řekne jeden báječný příběh, který se k této stavbě váže“.

## HRY NA PODPORU POSTOJŮ

Kvalitní postoje tvoří velkou část cílů, které si v oblasti Svět okolo nás klademe. V oddílové činnosti k jejich utváření směřujeme často nepřímou (příkladem, vzory, příběhy), ale i tak je možné podporovat je záměrně konkrétními programy.

Hry na rozvoj postojů nemusí být jen velké, složité a náročné na přípravu. Stejně tak neplatí, že jde vždy o debaty a tiché klidné hry. Podpořit je mohou i různé hříčky.

- **Obměna honičky** (cíle: podpořit oceňování jiné kultury) Zařadíme např. na konec víkendovky, která se celá týkala jiné kultury – např. islámské, když se čeká na spoj domů. Běžná honička, kdy jeden honí a babu nepředává, ale snaží se pochytat všechny. Ostatní hráči mohou osvobozovat. Ve chvíli, kdy osvobozují, musí říci jednu věc, která se jim na arabské kultuře líbí, pokaždé jinou a tak, aby to slyšel i osvobozovaný hráč. Ten si to zapamatuje a běží to říci hned po osvobození někomu dalšímu. Pak se normálně dále zapojí do hry. Legenda: při cestě zpět domů jste byli zajati kmenem na okraji pouště a musíte ho přesvědčit, že zde nejste cizinci a zdejší zemi znáte a máte rádi, aby vás pustil.
- **Výroba užitečného předmětu** zadání nezní: Vyrobtě užitečný předmět pro naši klubovnu, ale vyrobte vlastnoručně předmět, který lze běžně koupit u nás, ale lidé v Africe či Asii ho mnohdy nemají (cílem pak může být vážít si věcí, které nám civilizace dopřává a chápat, že ne všude na světě to je stejné).

- Zájem o potřebné skupiny lidí na planetě je typickým postojem, který můžeme podpořit příběhy. Důležité je dodat tématu osobitost a důraz na příběh jednotlivce coby zástupce skupiny. Takže pro příští náročnou hru na táboře, kde děti budou např. 24 hodin bez jídla, můžeme jako motivaci použít příběh dítěte v Africe se všemi reáliemi, které se k němu vážou.

Nebojme se recyklovat hry a využívat je k nejrůznějším cílům, vždyt Schovaná, Pan čáp ztratil čepičku nebo Vybjíjená jsou dětské srdcovky nás všech – a co lepšího najít jako základ pro naše velké cíle, než malé a přitažlivé prostředky, které známe z vlastní zkušenosti.

### Další nápady

- **Rukodělky jinak:** švédský stůl s výběrem materiálů čeká na děti při příchodu do klubovny. Mají za úkol za pomoci internetu zjistit, odkud jednotlivé materiály pravděpodobně pocházejí, a vybrat si z nich libovolné dva až tři. S jejich pomocí pak vyrábějí jakýkoli předmět, který má vyjadřovat cokoli, co dané dvě až tři země mají společné (může být i úkolem pro družiny na doma). Cílem tentokrát není jeden přesný výrobek, ale spíše vyjádření společného, co sdílí země, jejichž materiály při práci použijeme.

### Práce se hrou podle třífázového modelu učení

Model práce s hrou, který se obvykle zkracuje EUR, je v této oblasti stezky asi nejčastěji použitelný<sup>1</sup> a vychází z tzv. konstruktivistické pedagogiky. Konstruktivistické metody vycházejí z uvědomění, že:

- **Skutečnost a naše představa o ní není přesně totéž** – každý si vytváříme svoji vlastní představu fungování světa, která vychází z naší zkušenosti a kulturního a společenského zázemí. Od skutečnosti se vždy liší, protože nikdo z nás není dokonalý a všeznalý. Není ale jedno, zda je něčí představa vcelku přesná, nebo je úplně „mimo mísu“.
- **Žádné dítě, které nám přichází do oddílu, není „nepopsaný list“.** Každý má o libovolném tématu určitou přibližnou představu, které se v odborné literatuře říká prekoncept. Děti si ji často ani netvoří samy, ale přebírají ji od rodičů a jiných lidí ve svém okolí. (A přebírají ji většinou bez rozmyslu a se spoustou zkreslení – a podle toho to pak vypadá.)
- **Prekoncept ovlivňuje ochotu přijímat nové poznatky.** Pro výsledek výchovy není podstatné, kolik informací se dítěti předá, ale jak s nimi naloží – zda nějakým způsobem změní jeho pohled na svět či nikoli. O znalostech, postojích a jednání platí to, co již bylo napsáno úvodu metodické příručky *Příroda kolem nás*<sup>2</sup> – předání znalostí nestačí. A tady se dostáváme k tomu, proč to tak je. Nejdřív si to ukažme na příkladu – pokud jsem přesvědčen o tom, že sám nic nezmužu, těžko mě nějakým způsobem osloví informace, jak se zapojovat do rozhodování. Pokud se na vlastní kůži přesvědčím, že mohu něco změnit, informace o možnosti „jak“ mě osloví a usnadní mi mé jednání. Tedy obecně – pokud jsou informace, které mi někdo přinesl, v rozporu s mojí dosavadní představou, mám dvě možnosti:

1) U nás ho používá například organizace Člověk v tísni, která se dlouhodobě věnuje humanitární a rozvojové pomoci a zároveň s tím i rozvojové a multikulturní výchově. Spolupracuje s Junákem na sbírce *Postavme školu v Africe*.

2) KLÁPŠTĚ, Petr (ed). *Příroda kolem nás*. Praha: TDC, 2008. str. 9-10

- o Informace ignorovat a zachovat si svoji představu. To lidé dělají často a rádi, zvlášť když informace dostávají v takové podobě, že je sotva vnímají.
- o Změnit svoji představu a informace přijmout. To obvykle vyžaduje silnější podnět – někdo nebo něco mě musí přimět, abych se zamyslel, nebo abych prožil nějakou zkušenost.
- **Cílem učení proto není předávat znalosti, ale vést k aktivnímu přehodnocování svému způsobu porozumění světu.**
- **Proto je podstatou učení v oblasti postojů zpochybňování prekonceptů a vybízení dětí k jejich náhradě novými, případně jejich zpřesňování.** Prostředky, které k tomu vedou jsou hra, diskuse, nebo práce s dokumentem (psaným, filmovým) která má takovou strukturu, že mě nutí zamyslet se.

Program podle modelu EUR se skládá z následujících fází:

1. **Evokace** – fáze, při které si účastníci programu mají vybavit to, co o problematice vědí nebo jaký na ní mají názor (prekoncept). Důvodem je, že pokud si člověk předem vědomě vybaví svůj pohled, snáze pak pozná, zda je či není třeba ho změnit, pokud ne, tak se mu na něj lépe navazuje. Pro vůdce má v sobě tato fáze malý bonus – dozví se výchozí pozici svých svěřenců. Vedoucí hry nijak nezasahuje, nehodnotí! Na vnášení nových pohledů je zaměřená další fáze. Obvykle se v této fázi používají tyto metody:
  - o Hledání souvislostí mezi pojmy (alchymistická hra, vlněné myšlení)
  - o Brainstorming – všechny asociace na určité téma, pojem
  - o Řazení kartiček s různými názory na dané téma podle míry souhlasu s nimi
  - o Odpovědi na otázky, např. diskuse založená na metodě krok vpřed – vzad<sup>3</sup>
2. **Uvědomění si významu** – v této fázi jsou účastníci aktivní formou postaveni před něco nového. Obvykle se v této fázi používají tyto aktivity:
  - o Simulační hra či hra s rolemi
  - o Práce s textem, filmem či jiným dokumentem spočívající v plnění úkolů či odpovídání na otázky
  - o Práce s textem metodou INSERT – viz příručka Co umím a znám
  - o **Reflexe** – ve které účastníci přehodnocují své původní názory, shrnují, co se naučili, sdílejí svoje závěry a uvědomují si postoje ostatních. Důležité je, aby shrnuli svůj nový pohled na problematiku vlastními slovy. Nejpoužívanější metody jsou:
    - o Skupinová příprava prezentace, plakátu na zadaný úkol
    - o Psaní novinového článku
    - o Volný text – samostatné psaní na zadané téma (to ale není moc zábavné, takže se to používá spíš ve škole)

Model EUR je použit pro hry Globální vesnice a Tisková konference z této příručky.

3) Viz KLÁPŠTĚ, Petr (ed). Příroda kolem nás. Praha : TDC, 2008. str. 95

# Dohoda (Full Value Contract)

princip vytvořený pro programy organizace Project Adventure

Pro příručku zpracoval Petr Kláště - Hříbek s využitím textu Jana Činčery<sup>4</sup>

## CHARAKTERISTIKA

Diskusní aktivita, ve které účastníci vytvářejí pravidla vzájemného respektování, později je vylepšují a hodnotí svoji schopnost je dodržovat.

Cíl	pomocí společných pravidel zvýšit zapojení dětí do rozhodování, naučit se pravidla vytvářet, měnit a vyhodnocovat jejich dodržování.
Bod stezky	E.1 Demokracie
Výchovná kategorie	od světlušek a vlčat dále
Počet účastníků	všichni účastníci akce nebo celý oddíl nebo celá družina
Typ akce	jarní prázdniny, tábor nebo při běžné celoroční činnosti
Roční doba	celý rok
Prostředí	nezáleží
Doba trvání	minimálně 3×45 minut
Model práce s hrou	–
Čas na přípravu	15 minut
Počet organizátorů	1

Dohoda o vzájemném respektování (překlad z anglického Full Value Contract) je otevřená dohoda mezi členy i vedením o vzájemném respektování, vyjádřeném společně vytvořenými pravidly, které všichni zúčastnění slíbí dodržovat. Dohodnutá pravidla se zpravidla točí kolem šesti základních principů:

- ▶ **Bud' tady** (skrývá pod sebou radost z přítomnosti, spoluúčast, zapojení tělem i duší, zábavu)
- ▶ **Bud' v bezpečí a chovej se bezpečně** (jde o bezpečné chování z hlediska fyzické i psychické bezpečnosti; patří sem důvěra, odpovědnost, hranice, vztahy)
- ▶ **Stanov si cíle a směřuj k nim** (odpovědnost, určení cílů, iniciativa, hodnocení, pomoc, spolupráce)
- ▶ **Bud' poctivý** (férová hra, identita, sebezpětí, zpětná vazba)
- ▶ **Jdi dál** (zvládnutí problému, odvaha jít do rizika a přijímat výzvy, uvědomění závislosti na ostatních i odlišnosti, přijetí a odpuštění, přesun a změna)
- ▶ **Pečuj o sebe a ostatní** (rovnováha, péče, včetně duchovní dimenze).

Dohoda se tvoří vždy na logicky i časově uzavřený úsek – buď na jeden skautský rok, nebo (častěji) na jednu velkou akci, jako jsou tábor a jarní prázdniny. V průběhu úseku se Dohoda může objevit v několika situacích:

1. Vytváření dohody na začátku
2. Společné hodnocení dodržování Dohody, odhalení silných a slabých míst skupiny krátce po vzniku skupiny

4) ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: Pro profesionály*. Praha : Grada, 2007. str. 43–52.

3. Postupné budování Dohody jejím využíváním v diskusích po aktivitách zaměřených na týmovou spolupráci
4. Společné dotváření a zpřesňování Dohody v zaběhnuté skupině
5. Uzavírání a vyhodnocování Dohody v době ukončení akce/roku

V dalším popisu se budeme věnovat bodům 2–4 dohromady, protože probíhají podobně.

## PŘÍPRAVA

### Co by měl organizátor vědět či umět

Organizátor by měl být schopný citlivě vést diskusi.

### Pomůcky

Balicí papír a tlusté fixy.

### Úprava prostředí

Balicí papír leží na zemi a účastníci sedí okolo něj v kroužku nebo balicí papír visí na zdi a účastníci sedí do podkovy.

### Role organizátorů

moderátor – řídí diskusi

## PRŮBĚH

### Dohoda poprvé – vytvoření

Cest k vytvoření Dohody je mnoho, ale dají se rozdělit do dvou skupin.

#### 1. Dohoda bez osnovy

Do té první patří postupy, které začínají „od nuly“. Na počátku není nic a skupina postupně vytvoří sama všechna pravidla. Je to náročnější postup jak pro skupinu, tak pro moderátora, a proto ji nedoporučujeme těm, kdo Dohodu uvádějí poprvé. Je to cesta snázeji použitelná, pokud děláme pravidla na rok a máme dost prostoru je postupně dopilovat, nebo pokud se věnujeme pouze části jejích možností – například pro světlušky a vlčata na táboře můžeme použít Dohodu jen jako jakýsi rozšířený táborový řád a přitom uvažujeme pouze v rovině „které chování chceme a které nechceme“ a to už se dá zvládnout.

#### 2. Dohoda s osnovou

Je jednodušší. Účastníci se rozdělí do skupinek podle počtu bodů osnovy, každá skupinka má poté za úkol rozpracovat bod osnovy do konkrétních pravidel – co to bude znamenat právě pro náš oddíl právě na této akci/letos. Skupiny poté svůj

výstup ostatním postupně představí a ostatní ho mohou zamítnout, přepracovat či doplnit.

Kromě základní šestibodové osnovy uvedené na předchozí straně můžeme použít i další:

**Pět prstů** – malíček je nejslabší, proto je symbolem bezpečí, prsteníček znamená závazek a ochotu jít dál, prostředníček varuje před shazováním sebe či druhých, ukazováček symbolizuje přijetí vlastní odpovědnosti a palec souhlas s vlastní prací na skupinových cílech.

**Dohoda hráčů** – Hraj fér, hraj naplno, hraj bezpečně.

Můžeme také zvolit různé možnosti podoby (rámce) Dohody:

**Bytost** – na balicí papír se překreslí lidská postava symbolizující člena skupiny a podle přání skupiny pojmenovaná. V kruhu metodou mluvčího kamene pak přítomní uvádějí, jaké jednání by tuto postavu potěšilo a pomohlo jí v dosažení jejich cílů (zapisují dovnitř těla) a jaké naopak našťvalo (zapisují vně).

**Plavba lodě** – na balicí papír se nakreslí loď směřující k ostrovům. Ostrovy jsou symbolem cílů společné akce, které mohou být do ostrovů vepsány. Skupina se stává námořníky, pojmenuje svoji loď a obdobně jako u aktivity Bytost nakládá to, co lodi může pomoci v dosažení ostrovů. Vně lodi mohou být zapisována rizika.

**Vesnice** – skupina nakreslí na papír vesnici a navrhuje nejvýše dvacet pravidel, která by se v ní měly respektovat, aby dobře fungovala. Každý si do vesnice nakreslí svého vlastního obyvatele.

## Dohoda podruhé až x-té – hodnocení a vylepšení

V této fázi potřebujeme pojmenovat, které body se dodržují dostatečně a které málo. Můžeme nechat účastníky opět diskutovat v menších skupinkách, nebo každému dát dvě barvy žetonů, které umístí na Dohodu – jednu barvu na dobře dodržované body, druhou na špatně. Poté hledáme důvody, proč se nám daří dodržovat, co dodržujeme, a nápady, jak to udělat, abychom dodržovali i ty části, se kterými máme zatím problém.

Pak ještě dáme každému možnost doplnit, navrhnout nové pravidlo, můžeme na to použít například mluvčí kámen.

## Dohoda naposled – uzavření a vyhodnocení

Poslední setkání nad Dohodou už není třeba příliš strukturovat. Každý může na závěr říci svoje poslední slovo, co považuje za dobré, aby si skupina společně odnesla. Nakonec se uzavře i rámec Dohody.

## Příklad práce s Dohodou

Příklad práce s Dohodou na rádcovském kurzu o prodlouženém víkendů – trvání středeční večer + tři celé dny + nedělní dopoledne.

1. před kurzem – účastníci napsali do přihlašovacím formuláře důvody, proč se hlásí na kurz. Tyto individuální cíle byly shromážděny a přepsány na viditelné místo ve společenské místnosti.

2. Po příjezdu proběhlo několik seznamovacích her s důrazem na naučení jmen.
3. Sestavení vlastní Dohody metodou Bytost (typický účastník kurzu pojmenován Mňouk) po seznamovacích hrách – střední večer. Poté všichni přítomní podepsali dohodu symbolickým otiskem prstu namočeným do barvy.
4. Odkazování na Dohodu v průběhu diskusí po týmových hrách – následující dopoledne. Pojmenovávání silných a slabých stránek skupiny.
5. Úprava Dohody – páteční večer. Skupiny účastníků navrhovaly podtrhnout důležitá místa v Dohodě, hvězdičkovaly body, které dobře fungují, a navrhovaly dopisovat nové body.
6. Poslední společné dopoledne. V rámci společného hodnocení kurzu metodou mluvícího kamene účastníci přeji Mňoukovi něco do dalších cest.

## METODICKÉ POZNÁMKY

### Vazba k bodům stezky

#### E.1 Demokracie

Aktivita může vést ke splnění tohoto bodu, ale pouze za podmínky, že se účastníci zapojí a že proběhne celý cyklus Dohody: vytvoření – doplňování – vyhodnocení. Není šťastné předem na možnost upozorňovat, když dohodu vytváříte poprvé – mohlo by to zkreslit průběh.

### Zkušenosti

Práce s Dohodou je velmi náročná. Pro její úspěšné využití je dobré si ji předem vyzkoušet na semináři nebo na kurzu a je třeba dávat pozor na následující pravidla:

- ▶ K Dohodě je třeba se v průběhu vracet, zejména v první části akce/na začátku skautského roku. Někdy stačí i jednoduchá otázka v závěru dne/akce: „Jak nám dnes plula loď?“
- ▶ Dohodnutá pravidla jsou závazná i pro vůdce a rádce. Pokud jsou jimi porušena, ztrácí Dohoda zcela svůj smysl.
- ▶ Význam Dohody roste tehdy, je-li v oddíle dobře pracováno se stezkou, každý si stanovuje cíle a společně se hodnotí jejich plnění – to je totiž náročné na vztahy a komunikaci a dohoda může pomoci odhalit a řešit případná pnutí.
- ▶ Dohoda tvoří funkční celek s dalšími vlastnostmi činnosti – zapojováním dětí do rozhodování a demokratickou atmosférou v oddíle, a principy rozličnosti a osobního zapojení při plnění stezky<sup>5</sup>. Pokud tyto principy nefungují nebo jsou porušována, těžko bude Dohoda brána vážně.
- ▶ V Dohodě by se kromě obecných požadavků na jednání měly objevit i konkrétní požadavky, související například s řešením provozních otázek (nesvítit, když ostatní spí, vyvěsit jídelníček). Takové by měly být řešeny jako první, protože je to snadné a jejich společné vyřešení posiluje význam Dohody a zdůrazňuje i její obecnější části.
- ▶ Při práci s Dohodou je třeba zvážit věkové a další charakteristiky účastníků.

5) ŽÁRSKÁ, Magdalena (ed.). *Jak pracovat se stezkou*. Praha : TDC, 2008. str. 7 a 81

# Skautští developeři

Marek Bečka - Me2d

## CHARAKTERISTIKA HRY

Simulační hra, zaměřená na pochopení kroků nutných pro získání stavebního povolení. Účastníci nejprve interaktivní formou hledají způsob, jak úspěšně projít všemi stanovišti (zastupujícími potřebné instituce a osoby), a poté na základě nabytých zkušeností formulují společně nejlepší strategii, jak toho lze dosáhnout.

Cíl	hráči porozumí složitému procesu povolování stavby a seznámí se s řadou úřadů a jejich oborem činnosti
Bod stezky	E.2 Já občan
Výchovná kategorie	od starších skautek a skautů dále
Počet účastníků	7–25
Typ akce	jednodenní výprava, vícedenní výprava, tábor
Roční doba	celý rok
Prostředí	ve městě, v okolí klubovny, na základně
Doba trvání	90 minut
Model práce s hrou	kombinovaný
Čas na přípravu	30 minut
Počet organizátorů	3–5

## PŘÍPRAVA HRY

### Co by měl organizátor vědět

Téma hry i její příprava jsou možná na první pohled složitá, ale nebojte se toho. Jednak jde především o pochopení kroků při přípravě stavby, které je potřeba udělat, a ne o věrný obraz vnitřního fungování jednotlivých institucí v tomto procesu. A za druhé se při přípravě a uvádění hry naučíte leccos, co se vám může později v životě hodit.

### Pomůcky

- ▶ Vytisknuté materiály, které jsou pro tuto hru připraveny ke stažení na webu Ekoodboru Junáka ([www.skaut.cz/eko](http://www.skaut.cz/eko)) a dále dostatek papírů A4 pro projektanta (alespoň dvakrát tolik, než je účastníků, ideálně čtverečkovaných), kostýmy pro úředníky a projektanta, flipchart nebo tabule, 3 listy balíčáku, alespoň 4 fixy a nějaké razítko (ideálně kulaté úřednické).

## Úprava prostředí

Potřebujeme dvě místnosti, které spolu nesousedí, a které by výzdobou měly evokovat kanceláře (stavební úřad a ateliér projektanta), případně místo nich improvizované „kanceláře“ venku. Dále prostor, kde bude tabule nebo flipchart, a který bude dostatečně velký na to, aby se do něj vešli všichni účastníci na úvodní evokaci a závěrečnou reflexi (může jím být jedna z místností). Nakonec rozmístíme na různých místech po okolí v okruhu cca 50 až 100 metrů samoobslužná stanoviště tak, aby podobné typy nebyly u sebe.

## Role organizátorů

**Tři skautští vedoucí** – jeden z nich spíše agresivní a konfliktní, druhý spíše opatrný a ustupující a třetí asertivní a nadšený pro nové věci a přístupy. Nemusí být nutně v krojích, ale musí být jasně poznat, že jde o skautské vedoucí.

**Moderátor** – řídí hru (být někdy ne zcela otevřeně) a hlídá, aby měla spád, hráči se v ní neztráceli a také aby v závěrečné reflexi patřičně vyznělo poselství celé hry. Je vhodné, pokud je to tentýž člověk, který ztvární i roli třetího vedoucího (neboť pak plynule naváže na roli moderátora) a dále jednoho z úředníků stavebního úřadu (neboť jako takový má přehled, jak daleko zhruba hráči ve svém snažení jsou a kdy zhruba bude hra končit, protože už bude mít víc než polovina hráčů stavební povolení).

**Úředníci stavebního úřadu** – by měli být na svou roli patřičně oblečení a „nabroušení“, neboť mají moc práce. Je třeba, aby měli předem dobře rozmyšlené, které podklady mají ve které situaci od hráčů požadovat, aby někomu hru omylem neulehčili. Vše vyřizují pouze na počkání, není možné jim něco odevzdat a běžet si zařizovat jiné věci.

**Autorizovaný projektant** – zpracovává pro hráče projekty, případně je doplňuje o změny. Měl by mít aspoň trochu prostorovou představivost, ale pochopitelně si nemusí dělat hlavu se statickými, kompozičními a dalšími podobnými problémy, které nejsou pro hru nijak důležité. Vzhledem ke své profesi má být patřičně oblečen. Je-li hráčů více než cca 15, je vhodné, aby byli projektanti dva.

**Kazimír Jankovič** – majitel sousedního pozemku vedle plánované klubovny, pozemkový spekulant a věčný rebel. I když je jinak těžké ho zastihnout, chodí se železnou pravidelností na veškerá jednání na stavebním úřadě, která by se ho mohla být i jen trochu týkat. Jeho záměrem je skoupit v okolí plánované klubovny i další pozemky a vybudovat milionářské městečko, kde bude klid a kam nebude chodit nikdo cizí. Proto se na projektu klubovny snaží najít co nejvíce much, aby ho mohl potopit. Ve hře je jen tehdy, je-li na to dost organizátorů (tj. 4 nebo 5).

## Stanoviště

Stanoviště jsou tři druhy: obsazená organizátory, samoobslužná a samoobslužná volitelná. Je vhodné připomenout, že při švindlování na samoobslužných stanovištích ztrácí hra smysl (nejde až tak o rychlost, ale především o nalezení nejvhodnější strategie!).

Na výběrových stanovištích jsou papíry s názvem a popisem stanoviště, dole nastříhány na určitý počet proužků (podle počtu variant, které jsou na výběr), přičemž zepředu těchto proužků jsou napsány možné volby. Poté, co si hráč některou vybere, otočí proužek s vybranou volbou a na jeho zadní straně naleznе, k čemu jeho volba vedla. Není-li s výsledkem spokojen a chtěl by zkusit jinou variantu, musí nejdříve navštívit libovolné jiné stanoviště a pak se sem vrátit a zkusit to znovu.

Každý hráč musí v průběhu hry projít postupně všemi stanovišti kromě České hypoteční banky, která je ve hře jaksí navíc a slouží pouze k matení hráčů. Popisy jednotlivých stanovišť jsou součástí materiálů ke stažení.

## PRŮBĚH HRY

### Motivace

*(5 minut)*

Do místa, kam jsou svoláni účastníci, přicházejí v zaníceném rozhovoru tři skautští vedoucí. Když přijdou dost blízko, je rozumět, co si povídají: že mají hodně malou klubovnu, kam se jejich oddíly nevejdou, že se tam ani nedá v zimě topit, že ale přitom některá jiná sdružení ve městě mají krásné velké prostory, že by taky potřebovali nějakou protekci, a že by si klidně postavili svoji klubovnu, kdyby měli kde a za co. Vtom bleskne třetímu z nich hlavou: „Jak jsem byl teď na Valném sněmu, říkal tam starosta, že je dobré pořizovat nemovitosti do majetku Junáka. Aby se střediska nemohla dostat do takové šlamastyky, v jaké jsme teď my. A že k tomu Ústředí může poskytnout know-how, aby to každý zvládl. Tak co kdybysme do toho šli?“ Ostatní se tváří dost nedůvěřivě, tak je přesvědčuje: „Mohli bysme třeba zjistit, jak je to s tou opuštěnou zahradou na konci města u lesa. Třeba by šla koupit za nějakou symbolickou cenu. To by bylo, panečku, mít tam klubovnu! Stavební materiál bysme získali různě od rodičů, vemte si, kolik máme dětí! Co říkáte, půjdete do toho se mnou?“ Ostatní se pomalu nechají přemluvit. „Jenže co všechno je pro takovou stavbu klubovny potřeba udělat?“, ptá se ten opatrný. Chvilí o tom diskutují, ale dojdou k závěru, že by se to muselo asi nějak zjistit, protože sami to nevymyslí...

„A proč do toho vymýšlení nevtáhnout i další lidi? Koukněte, co jich tu je!“ napadne najednou třetího vedoucího a zapojí do vymýšlení účastníky, kteří zatím byli jen pasivními pozorovateli.

### Evokace

*(10 minut)*

Třetí vedoucí se ujímá role moderátora a začíná nápady účastníků zapisovat do myšlenkové mapy na připravený flipchart. Zároveň je hecuje, aby se snažili vymýšlet rychle, protože čas kvapí: „Pokud by se stihlo vyřídit stavební povolení do prázdnin, může být v září hotová hrubá stavba a před Vánoci budeme kolaudovat!“ Když je na flipchartu cca 10 pojmů, navrhne, aby pracovali raději ve skupinách, že to bude efektivnější a rozdělí účastníky na tři zhruba stejné skupinky

(podle toho, jak sedí). Každá skupinka dostane balíček a fix. Moderátor mezi nimi prochází, nakukuje jim pod ruku, povzbuzuje je k větší aktivitě a chválí za dobré nápady. Je trochu nervózní a občas pokukuje po hodinkách. Cílem je postupně vytvořit pocit časového presu. Cca po deseti minutách vyhlásí, že už je skutečně nejvyšší čas se do toho pustit, protože jaro klepe na dveře a každá minuta je drahá a se slovy: „Na zbytek potřebných kroků je prostě potřeba přijít až během práce na projektu...“ odvádí účastníky opodál a začíná vysvětlovat pravidla hry.

## Hra

**aneb fáze EUR „Uvědomění si významu“ (cca 50 minut)**

*Pravidla:*

Každý z účastníků představuje zástupce jednoho střediska, které se chystá postavit si vlastní klubovnu. Před začátkem hry dostane z rukou moderátora písemnou plnou moc a jeho cílem je úspěšně vyřídit všechny potřebné formality a dostat co nejdříve stavební povolení. Je zcela na uvážení každého, jakou strategii zvolí, na která místa půjde dříve a kam později. Může se stát (a téměř jistě se to také stane), že na některou instituci přijde zbytečně, protože mu budou chybět potřebné podklady, a bude sem muset později znovu. „Důležité je ale neztrácet hlavu – většina z vás to nakonec zvládne!“ končí moderátor vysvětlování pravidel a po rychlém zodpovězení případných dotazů vypouští hráče do herního prostoru.

V průběhu hry představuje moderátor jednoho z úředníků na stavebním úřadu a má tak možnost hlídat dynamiku hry – trochu více napovědět těm, kdo se ve hře topí a přicházejí pro radu, a naopak požadovat další doplnění projektu u těch, kdo by skončili příliš brzy. Vhodné je, aby první stavební povolení bylo uděleno cca 35 až 40 minut po začátku hry a kolem 50. minuty již měla povolení více než polovina hráčů, aby bylo možné hru přerušit a dát se do reflexe.

## Reflexe

*(25 minut)*

Reflexe má dvě části: nejprve společně formulujeme nejlepší strategii pro řešení podobného „developerského“ úkolu, a pak se vrátíme k přínosům, které měla hra pro jednotlivé hráče.

První část je nejlépe udělat formou řízené diskuse. Moderátor stojí u flipchartu a klade účastnickému publiku otázky typu „Čím je při vyřizování stavebního povolení nejlepší začít?“, „Co je dobré udělat potom?“ apod. Účastníci se hlásí o slovo (u dostatečně disciplinovaných účastníků můžeme povolit i vykřikování) a navrhují odpovědi, ke kterým dospěli při hře. Je-li odpověď jednoznačná, zeptá se moderátor na její potvrzení („Souhlasíte s tím, že dalším krokem je ...?“), a pokud nikdo nic nenamítá, zapíše ji na flipchart. V opačném případě se ptá dál („Má někdo jiný návrh?“), případně i nechá hlasovat („Kdo je pro to, abych jako další krok napsal X?“ „A kdo chce abych napsal Y?“). Takto postupně v plénu vytvoříme schéma nejlepšího postupu.

Pro druhou část využijeme metodu Mluvící kámen<sup>6</sup>. Otázka je pouze jedna: „Co jste se ještě v této hře dověděli, co dalšího si z ní odnášíte?“ Až Mluvící kámen oběhne kolečko, poděkuje moderátor za odpovědi a účast ve hře.

## METODICKÉ POZNÁMKY

### Vazba k bodům stezky

#### E.2 Já občan

Hra může vést v Cestě Vody, Cestě Vzduchu a Cestě Ohně ke splnění bodu E.2 Já občan a napomoci v plnění bodu E.3 Propojený svět. Hodnotícím kritériem přitom bude nejen rychlost při získávání stavebního povolení (ta může být dílem náhody a rychlých nohou), ale zejména kvalita zapojení do závěrečné reflexe, která teprve ukáže míru pochopení poselství hry u jednotlivých hráčů. Splnění bodu stezky hodnotitelé potvrdí jen těm hráčům, kteří toto pochopení prokáží.

Je dobré dopředu prozrazovat, že hru uvádíme se záměrem plnění stezky, nebo ne? To je jen na nás. Když to účastníkům oznámíme předem, můžeme tím podnítit jejich větší zapojení do hry. Když se to dovědí až zpětně, posílíme v nich naopak vědomí, že má smysl se snažit i ve hrách, za které zdánlivě „nic není“.

### Zkušenosti

Nesnažme se umožnit všem, aby hru dokončili. Pokud bychom ke konci zmírnili požadavky, znehodnotíme tím výkony nejlepších hráčů a těm pomalejším stejně o mnoho nepomůžeme, protože jejich úspěch nebude úplně zasloužený. Pokud bychom prodloužili čas, ztratí hra pro ty nejrychlejší dynamiku a pro ty, kteří více „kufrovali“, může být prodloužení hry spíše úmorné. Mějme na paměti, že hlavním cílem celé aktivity není zvítězit v závodě o stavební povolení, ale osahat si zblízka postup jeho získání, pochopit ho a umět jej v budoucnu použít.

A právě proto si dejme záležet na reflexi! Uděláme-li ji dobře, obohatí účastníky o nové poznatky. Odflákneme-li ji, vyzní celá aktivita jen jako zajímavé ukrácení času bez použitelného výsledku. To, co do hry vkládáme, musíme také účastníkům pomoci najít, jinak je naše snažení zbytečné.

Především je vhodné nepřehnat délku reflexe a nezačít se v problému příliš nimrat. Jinak se nám může stát, že se sice prodiskutujeme k netušeným hlubinným tématu a spoustě zajímavých souvislostí, ale hlavní poselství aktivity natolik rozmělníme, že si ho ve výsledku nikdo nebude pamatovat.

Druhou důležitou věcí je držet reflexi v pozitivním duchu. Dost z nás má samovolnou tendenci při zpětném ohlédnutí vzpomínat, co se nám ve hře nepovedlo, kde jsme se zasekli, co nás naštvalo nebo co bylo špatně udělané. To samo o sobě nevádí, pokud z toho dokážeme vyvodit patřičný kladný závěr – čemu musíme příště věnovat zvýšenou pozornost, kde musíme použít jiný postup, které věci

6) Popis najdeš v příručce *Jak pracovat se stezkou* na str. 50.

Při prvním použití této metody možná narazíte na to, že řada účastníků lidí nefekne nic. Nevzdávejte se a zkuste to příště znovu. A ještě. Uvidíte, že po čase se i ti největší nemluvové a introverti rozpovídají a vy se tak dozvíte spoustu věcí, které by se jinak k vašemu sluchu nedonesly. Velkou výhodou Mluvícího kamene je totiž to, že při něm nejsou slyšet jen ti nejhluchnější a nejprůbojnější, ale všichni, kdo mají co říci.

vyžadují chladnou hlavu a soustředění, apod. Tyhle kladné závěry pro nás příště mohou být návodem, který nás nasměruje a dodá nám jistotu.

Pokud bychom zůstali jen u nezdarů, budeme sami sebe brzdit – negativní zkušenost nás od dalšího snažení spíše odradí a těžkosti tak zřejmě nikdy nepřekonáme. Otázek jako: „Co se ti nejvíce nepovedlo?“ bychom se měli při vedení reflexe vystříhat. Když už to musí být, zeptejme se namísto toho: „Co uděláš příště, aby se ti dařilo lépe?“

## Možné obměny

Hra je v některých momentech poměrně recesivně laděná, což lze ještě dále rozvést. Neznamená to samozřejmě, že z ní máme udělat frašku, ale to, že samotné běhání po úřadech a institucích je v podstatě nezáživná činnost, kterou nezaškodí trochu „opepřit“ humornými texty, vtipnými úkoly na stanovištích či vyhraněním charakterů herních postav.

Při dostatečném počtu organizátorů je také vhodné některá samoobslužná stanoviště „oživit“, pochopitelně dostatečně rázovitými postavami.

## Práce se hrou u her s hraním rolí a simulačních her

U některých složitějších her, jako jsou simulační hry a hry s hraním rolí, potřebujeme zároveň zajistit, aby se hráči do hry ponořili, ale také aby si před hrou vybavili svoje dosavadní názory. Na to první se hodí model práce PŠL, na druhé zase EUR. Naštěstí se oba modely dají zkombinovat do jednoho, který je sice na první pohled složitý, ale hráčům to ani nepřijde...

Výsledná struktura vypadá takto:

- **Evokace** tématu hry – proběhne formou, aniž by hráči předem věděli, že souvisí s následující hrou – řada aktivit na evokaci (alchymistická hra, vlněné myšlení, krok vpřed či řazení kartiček mohou fungovat jako samostatný program).
- **Motivace** k vlastní hře – formou scénky, filmu apod.
- **Uvědomění si významu** – proběhne hra.
- **Reflexe** – podle struktury spolehodnocení z příručky *Jak pracovat se stezkou*<sup>7)</sup>:
  - ohlédnutí
  - zobecnění
  - přenos

Další variantou může být, že evokaci se podaří odít do legendy hry, a potom začínáme motivací.

Tento model se nehodí pro hry, jejichž principem je, že se hráči utkají se systémem, který hru řídí (jako Fish Banks, U jezera, Rodgerova hra a další).

7) ŽÁRSKÁ, Magdalena (ed.). *Jak pracovat se stezkou*. Praha : TDC, 2008. str. 47

# Globální vesnice

Magda Grillová a Petr Chára podle UN Fund for Population activities<sup>8</sup>  
Pro rok 2007 aktualizoval Petr Klápště - Hříbek

## CHARAKTERISTIKA HRY

Diskusní aktivita, ve které hráči nejdříve odhadují složení lidstva podle různých kritérií (obyvatelé světadílů, příjem, vzdělání, dostupnost technologií) a pak diskutují nad skutečností.

Cíl	hráči získají představu o nerovnoměrném rozdělení prostředků a potravin ve světě a začnou uvažovat o řešeních.
Bod stezky	E.3 Propojený svět
Výchovná kategorie	od mladších skautek a skautů dále
Počet účastníků	5–40
Typ akce	jakákoli
Roční doba	celý rok
Prostředí	nezáleží
Doba trvání	30–40 minut
Model práce s hrou	EUR
Čas na přípravu	5 minut
Počet organizátorů	1

## PŘÍPRAVA HRY

### Co by měl organizátor vědět či umět

Organizátor by měl znát správné odpovědi:

Možná jsi už slyšel něco o tom, že svět se stává „globální vesnicí“. Pojďme se toho chytit a představit si, jak by vypadal, kdybychom ho zmenšili na vesnici, která má právě 100 lidí.

Kdyby svět byl vesnicí, která má 100 lidí...

... žilo by v ní: 61 obyvatel z Asie, 13 Afričanů, 12 Evropanů, 7 obyvatel z Jižní Ameriky a Karibiku, 5 obyvatel ze Severní Ameriky, 1 obyvatel z Tichomoří,

... mluvilo by v ní tolik lidí těmito mateřskými jazyky: 17 čínsky, 9 anglicky, 8 hindu/urdu, 6 španělsky, 6 rusky, 4 arabsky.

Z těchto 100 lidí je asi 33 dětí a 7 obyvatel starších 65 let. Asi 17 obyvatel nemá přístup k nezavádné pitné vodě. Asi 20 lidí žije v absolutní chudobě – méně než s jedním dolarem na den. Z celého sta lidí jich 20 dostává 80 % všech příjmů, dalších 20 jen 2 %, 7 lidí vlastní automobil, 13 obyvatel má přístup k internetu, 17 lidí je podvyživených, 17 lidí nemá domov.

## Pomůcky

Pracovní list pro každého

8) NÁDVORNÍK, Ondřej (ed.) *Společný svět: Příručka globálního rozvojeového vzdělávání*. Praha: Člověk v tísni, 2004

## PRŮBĚH HRY

### Úvod (evokace)

Moderátor uvede aktivitu například takhle: „Možná jsi už slyšel něco o tom, že svět se stává „globální vesnicí“. Pojďme se toho chytit a představit si, jak by vypadal, kdybychom ho zmenšili na vesnici, která má právě 100 lidí.“ Rozdá účastníkům pracovní listy a vyzve je, aby odhadli vynechaná čísla. Když jsou hotovi, zeptá se, podle čeho odhadovali. (10 minut)

### Uvědomění významu

Moderátor sdělí správné údaje. (5 minut)

### Reflexe

Každý si porovná výsledky a sdělí ostatním, kde se trefil nejlépe a kde nejdále. Moderátor poté seskupí účastníky do čtyř až pětičlenných skupin. Každá skupina dostane za úkol vybrat jeden údaj, který by ze všech nejraději změnil, zdůvodnit výběr a navrhnout, co by proto šlo udělat (co mohou já a co mohou vlády). Na závěr si své výsledky sdělí a vzájemně je porovnají. (15–25 minut)

## METODICKÉ POZNÁMKY

### Vazba k bodům stezky

#### E.3 Propojený svět

Hra může vést k přímému splnění bodu v Cestě Země, u dalších stupňů ji můžeme použít jako otevření tématu.

### Pracovní list

#### Kdyby svět byl vesnicí, která má 100 lidí...

##### ... žilo by v ní:

- obyvatel z Asie
- Afričanů
- Evropanů
- obyvatel z Jižní Ameriky a Karibiku
- obyvatel ze severní ameriky
- obyvatel z tichomoří

##### ... mluvilo by v ní tolik lidí těmito mateřskými jazyky:

- čínsky
- anglicky
- hindu/urdu
- španělsky

- rusky
- arabsky

Z těchto 100 lidí je asi  dětí a  obyvatel starších 65 let.

Asi  obyvatel nemá přístup k nezávadné pitné vodě.

Asi  lidí žije v absolutní chudobě – méně než s jedním dolarem na den.

Z celého sta lidí jich  dostává 80 % všech příjmů, dalších  jen 2 %.

- lidí vlastní automobil
- obyvatel má přístup k internetu
- lidí je podvyživených
- lidí nemá domov

# Africká krása

Kateřina Hořavová - Káča

## CHARAKTERISTIKA HRY

Kreativní a barevná hra, která je založená na nigerijské bajce. Vhodné spíše pro dívky, pro kluky může sloužit k jinému pohledu na zdobení, ale spíše až v pozdějším věku (roveři).

Cíl	hledat a na vlastní kůži zažít krásu v pojetí jiné kultury
Bod stezky	E.4 Různost světa
Výchovná kategorie	od starších skautek a skautů dále
Počet účastníků	4
Typ akce	oddílová schůzka, vícedenní výprava, tábor (ideální!)
Roční doba	léto, teplé počasí
Prostředí	v uzavřeném prostředí bez asistence veřejnosti, voda nedaleko
Doba trvání	90 minut
Model práce s hrou	—
Čas na přípravu	10 minut před hrou, minimalne 120 min. doma
Počet organizátorů	1

## PŘÍPRAVA HRY

### Co by měl organizátor vědět

**Krása** – je kvalitativní estetickou kategorií, která v nás vzbuzuje libost. Protože je založena na vnímání a pocitech, vyvinula se v každé kultuře jinak a my bychom měli děti bez recesního nádechu seznámit s tím, jak krásu pojmají v Africe.

V průběhu každého předkládaného vzoru je dobré vysvětlit jeho význam v dané kultuře a kulturu přiblížit (např. jde o svatební vzor na těle ženicha, který vyjadřuje jeho dobré vlastnosti, v této kultuře si ženy vybírají muže a nikoli obráceně).

**Kwaku Ananse** je asi takovým hrdinou jako u nás Hloupý Honza nebo nejmladší bratr. Prostě postavou, která je všeobecně známá v Ghaně a její příběhy se odvíjejí od jejího charakteru, ale jinak zasahují do všech oblastí lidského života.

Zdroje pro kopírování vzorů zdobení lidského těla najdeš například v těchto knihách:

- ▶ JIROUŠKOVÁ, Jana. *Černá Afrika – dějiny oděvních*. Praha : Nakladatelství Lidové noviny, 2003
- ▶ KANDERT, Josef. *Afrika*. Praha : Mladá Fronta, 1984

Motivační příběh naleznete v příloze na straně 108.

E1. Já a demokracie

E2. Já občan

E3. Propojený svět

E4. Různost světa

E5. Příběhy  
našeho světa

## Pomůcky

- ▶ **Výtvarné potřeby** – podle zvolených motivů a možností. Určitě: nějaké barvy na tělo v jednoduchých odstínech (doporučuji prostudovat zvolené vzory a vyřadit všechny barvy, které v nich nefigurují, určitě růžovou a fialovou), korálky, drátky a kladívka nebo sekery na vyklepávání vzorů, nitě, pruhy bílé i barevné látky.
- ▶ **Materiály** – nedoporučuji předkládat přímo knihy (určitě by došly úhony), stačí ofocené materiály nebo i výstřižky z časopisů. U některých vzorů hrají roli barvy.
- ▶ **Hudba** – Zpěv Afriky: původní nahrávky etnické hudby; Radioservis 2004
- ▶ **Mýdla, ručníky, voda** – pro mytí po hře, ale i průběžné úpravy a napravování zkažených vzorů.
- ▶ **Na sebe** – nejlépe plavky.
- ▶ **V okolí** – je dobře, když najdete v okolí trochu jílů, hodí se velmi pro zpevnování účesu.

## Úprava prostředí

Není nutná.

## PRŮBĚH HRY

### Motivace

Přečtěte nebo volně vyprávějte příběh z přílohy. Je možné ho doprovázet promítáním fotek nebo filmů s lidmi, kteří jsou takto ozdobeni.

### Hra

#### Kwaku Ananse na pochodu

Pro každou část hry jsou hráčům distribuovány v dostatečném množství materiály k zemi, kterou K. A. právě prochází. Na materiálech by měly být jasně zřetelné vzory na tělo i šperky a účesy, v závislosti na tom, jak chceme zdobit.

Hráči mají v každé části na výběr. Buď přecházejí na stranu Zdobíčů nebo Zdobených. Dle vlastního rozhodnutí tedy buď se vzory přímo pracují nebo se rozhodnou nechat se takto vyzdobit. Ze strany vůdce je dobré sledovat a dělat si poznámky o hráčích: kdo stále zdobí, kdo se radši nechá ozdobit atd.

- ▶ Každá část může trvat kolem 15 minut. Záleží na organizátorovi, kolik částí proběhne, ale cca. 5 považuji za nejvhodnější.
- ▶ Dobrým podkreslením je africká hudba a rytmy.
- ▶ Již vytvořená a ozdobená místa těla se v dalších částech hry nepřekrývají, nesmývají ani nemění! Vždy je nutné ze strany zdobiče, aby si našel jiné místo a na něm rozvinul svou kreativitu v duchu předložených vzorů.
- ▶ Je důležité, aby se zdobič před začátkem zdobení vždy se svým objektem zdobení dohodl.

## Reflexe

Hra reflexi nutně nevyžaduje, ale pokud je použita k přímému plnění stezky, je třeba ji zařadit. V tom případě využijte na závěr např. plachtu, na kterou hráči výtvarně vyjádří a ztvární, který vzor a typ zdobení a zkrášlování je osobně oslovil a řeknou, proč.

## METODICKÉ POZNÁMKY

### Vazba k bodům stezky

#### E.4 Různost světa

Tento program může přímo vést v Cestě Vzduchu i Cestě Ohně k splnění bodu stezky. Souvisí s dílčí kompetencí Vnímá rozmanitost jako hodnotu, je pro něj obohacéním, ne hrozbou.

### Doporučení

Nezařazujte hru pro koedukované skupiny, je poměrně kontaktní a je lepší ji využít pro stmelené kolektivy, kterým určitá míra osobního kontaktu nebude vadit. Pokud máte zájem hru zařadit v dřívějších fázích (seznamování skupiny) nebo pro koedukovanou skupinu, omezte vzorování na paže a např. účesy.

### Možné obměny

Je možné hru zaměřit pouze na jeden národ a vyhlásit soutěž krásy, ve které se představí část hráčů (druhá část jsou jejich zdobičské týmy). Pak je nutné zohlednit i měřítko krásy, která v daném národu panují a seznámit s nimi hráče (např. dostatek tukových záhybů, velký zadek, u muže delší vlasy atd.).

Na závěr hry je možné zkusit říci, jak vypadá ideál krásy v ČR a zkusit porovnat s ideálem krásy pro určitou oblast Afriky. Vhodně provedené srovnání může pomoci v otevřenosti vůči hodnocení krásy, které je zejména ve věku starších skautů a skautek velmi citlivou oblastí.

# Všechno své nosím s sebou

Kateřina Hořavová - Káča

## CHARAKTERISTIKA HRY

Strukturovaná hra o dvou až třech částech. Nečekaný úvod skrze dopis doma, rychlé opuštění domova, debata v klubovně a případně setkání a rozhovor s uprchlíkem.

Cíl	<ul style="list-style-type: none"> <li>– představit si těžkost opuštění domova</li> <li>– nahlédnout blíže do osudu uprchlíků</li> <li>– uvážit, co jsou pro mě skutečně důležité věci</li> </ul>
Bod stezky	E.4 Různost světa
Výchovná kategorie	od starších skautek a skautů dále
Počet účastníků	nejméně 5
Typ akce	oddílová schůzka
Roční doba	kdykoli
Prostředí	doma před schůzkou, na schůzce v klubovně
Doba trvání	30 minut + 1 hodina (+ další hodina v případě návštěvy uprchlíka nebo odborníka)
Model práce s hrou	—
Čas na přípravu	120 minut, ale minimálně týden předem
Počet organizátorů	1

## PŘÍPRAVA HRY

### Co by měl organizátor vědět

Z metodické stránky je nutné znát pravidla debaty a dokázat ji uřídit. Dobré je, pokud hráči již mají zkušenost s debatou z dřívějších programů a ta tedy nebude novou záležitostí.

Organizátor by měl mít především zájem o téma, a měl bys si najít aktuální informace k tématu<sup>9</sup>.

### Vysvětlení důležitých pojmů

Na problematiku uprchlictví se dá nahlížet z několika stran. Aby děti lépe pochopily status uprchlíka, potřebují

- ▶ empatii: vžít se do situace, kdy je nutné opustit domov, nechat většinu svých milovaných věcí daleko, odjet ze země, kde žily minimálně 13 let, naprosto přerušit kontakty s přáteli atd.
- ▶ informace z jedné strany: proč lidé odjíždějí, kam jedou, kde je přijmou a kdy, jak vypadá azylové řízení, co když je válka, co je to doplňková ochrana

<sup>9</sup> Jako možné zdroje mohou sloužit: Diskriminace [online] dostupné z: [www.diskriminace.info](http://www.diskriminace.info) a stránky Ministerstva vnitra ČR [online] dostupné z: [www.mvcr.cz/azy/](http://www.mvcr.cz/azy/)

- ▶ informace z druhé strany: uprchlictví jako čím dál větší problém, kde jsou u nás uprchlické tábory, kolik lidí ročně přichází, odkud nejčastěji, nejčastější důvody, proč lidé prchají
- ▶ přemýšlet a utvořit si vlastní názor: ptejte se, koho a jak by do země pouštěly ony, jak by zjišťovaly, kdo mluví pravdu a kdo ne, co by chtěly uprchlíkům na celém světě vzkázat po své dnešní zkušenosti

## Pomůcky

**Dopis s instrukcemi** – Na obálce je výrazně napsáno, že má být otevřen přesně 30 minut před plánovaným odchodem na akci. Dopis obsahuje sdělení, že přišlo hlášení, že kvůli svým kontaktům a přátelům v zemi na ně došlo udání a za půl hodiny by měli být zatčeni. Přitom je pravděpodobné, že v této zemi by ve vězení strávili díky drsnému právnímu řádu klidně celé roky a rodina by byla dále perzekvována. Je jim nabídnuto, aby do půl hodiny opustili dům se vším, co považují za důležité, ale nesmí to být více věcí, než kolik se jim vejde do obyčejného batůžku, aby nevypadali nápadně, jejich dům je určitě sledován.

## Úprava prostředí

Příjemné prostředí pro debatu, židle do kruhu, prostor pro vysypání batůžků (případně krabice pro každého)

## Role organizátorů

**moderátor** – řídí reflexi

**+ host skutečný uprchlík** – je-li to možné, využijte člověka, který přišel z jiné země, osobní příběh dodá hráčům pocit, že se to neděje někde daleko, ale opravdu tady, u nás, v jejich sousedství

## PRŮBĚH HRY

### Doma

Hráči půl hodiny před odchodem z domova otvírají dopis a připravují se.

## Reflexe

### V klubovně

- ▶ Hráči přicházejí na sraz s batůžky. Usedají do kruhu, aby si pověděli o rozhodováních a volbách, které museli v minulé hodině učinit. Necháváme volný prostor všem pro vyjádření.
- ▶ Vysypou své batůžky a povídají o věcech, které vzali a také o tom, na co třeba zapomněli. Vyzdvihnou nejdůležitější věc, kterou s sebou přinesli.
- ▶ Organizátor řídí debatu. Ideální je přednést fakta vždy k jedné oblasti a pak k tématu rozvinout debatu.

## METODICKÉ POZNÁMKY

### Vazba k bodům stezky

Hra se váže k bodům E.3 Propojený svět a E.4 Různost světa. Je spíš odrazovým můstkem k dalším aktivitám, přímé plnění bodů touto hrou není nejvhodnější. S přimhouřením oka by šla použít k přímému plnění v cestě vody a cestě vzduch u bodu E.3.

Hra může motivovat členy oddílu, aby se hlouběji zajímali z různosti světa právě o problematiku uprchlictví. Skrze dobrovolnou službu (viz možné obměny níže) spadá navíc do dalších oblastí stezky a naplní tak konkrétní pomoc druhým.

### Zkušenosti

Tuto hru uvádějte ve chvíli, kdy sami budete mít načtené dostatečné množství informací k tématu.

### Možné obměny

Můžeme nakonec přizvat hosta – nějakého uprchlíka, který u nás dostal azyl, a necháme ho, aby účastníkům pověděl vlastní zážitky z útěku z rodné země a o uprchlictví obecně. Další možností je host, který se na problematiku uprchlictví specializuje.

Hru je možné rozvinout: pro uprchlíky se sbírají oděvy, hračky pro děti a další věci. Informujte se skrze internet, případně místní charitu, a nechte hráče, aby se rozhodli, zda a jak chtějí lidem žádajícím o azyl v ČR pomáhat.

Pro ilustraci je možné zařadit seznam věcí, které např. v Africkém uprchlickém táboře má uprchlík běžně k dispozici a věci, které poskytují azylová zařízení a uprchlické tábory u nás.

# Tisková konference

*Petr Klápště - Hříbek*

## CHARAKTERISTIKA

Diskusně-dramatická aktivita, která představuje zakladatele skautingu aktivním způsobem.

Cíl	představit Roberta Baden-Powella a dobu a souvislosti, ve kterých vznikl skauting
Bod stezky	E.5 Příběhy našeho světa
Výchovná kategorie	skautky a skauti
Počet účastníků	5–40
Typ akce	oddílová schůzka, jednodenní výprava, vícedenní výprava, tábor
Roční doba	celý rok
Prostředí	v místnosti i v přírodě
Doba trvání	100 minut
Model práce s hrou	EUR
Čas na přípravu	na místě 30 minut, kostýmy nutno sehnat předem
Počet organizátorů	5 (tři z nich mohou být rádcové či jiní zkušenější členové)

## PŘÍPRAVA HRY

### Co by měl organizátor vědět či umět

Jeden z organizátorů by se měl seznámit s reáliemi života Roberta Baden-Powella.

### Pomůcky

Pro lepší vyznění možné použít kostýmy, odpovídající době a osobám.

### Úprava prostředí

Prostředí by mělo odpovídat rozsazení při tiskové konferenci – vpředu je stůl, u kterého sedí B. P. a proti němu v řadách sedí ostatní.

### Role organizátorů

Organizátoři hrají po celou dobu tyto role:

- ▶ Robert Baden-Powell (B. P.) – jistě a přímě odpovídá, občas přidá i vtip
- ▶ Moderátor – dává a odebírá slovo, drží průběh „na uzdě“
- ▶ Matthew Walton – seriózní novinář – THE TIMES

E1. Já a demokracie

E2. Já občan

E3. Propojený svět

E4. Různost světa

E5. Příběhy  
našeho světa

- ▶ John Burnes – seriózní novinář – HERALD TRIBUNE
- ▶ Harry Courious – bulvární novinář – THE SUN

## PRŮBĚH HRY

### Úvod / legenda

Londýn, první roky 20. století. Moderátor vyhlásí, že za 20 minut začne tisková konference s hrdinou bitvy u Mafekingu, generálem Robertem Baden-Powellem.

*(2 minuty)*

### Úvod / evokace

Moderátor rozdělí hráče na trojice/dvojice a sdělí jim, že jejich úkolem coby novinových dopisovatelů listu XY (jméno si musí skupinka společně vymyslet) je navštívit konferenci a napsat o generálovi a jeho posledním vojenském úspěchu článek. Proto se teď musí připravit – na papír si stručně v bodech napíše základní údaje, co o generálovi vědí (a bokem jim sdělí, že je to ještě před tím, než založil skautskou organizaci), a připravit si otázky, na které se budou generála ptát.

Účastníci si přinesou tužku a papír a pustí se do práce. Moderátor je obchází a tu a tam je otázkou popostrčí, ale i když se ho ptají, neprozradí žádná fakta.

*(20 minut)*

### Aktivita / uvědomění významu

Moderátor vyhlásí začátek konference, všichni se usadí a přichází B. P. Organizátoři vyvolají potlesk. Pak začne konference – moderátor vyzývá k otázkám, uděluje slovo (a vyzve toho, kdo bude mluvit, ať se představí a uvede noviny, které zastupuje), novináři se ptají a B. P. odpovídá.

Aby padlo, co je zajímavé a na rozprůběh diskuse, pokládají tři organizátoři při poklesu tempa diskuse následující otázky a B. P. odpovídá zhruba uvedeným způsobem. Když se na tyto otázky zeptá někdo jiný, pochopitelně se už neptají.

*Walton: Co si myslíte, že bylo nejdůležitější pro vaši vojenskou kariéru?*

*B. P.: Odpovídá ve smyslu, že to, že ho nepřijali na Matfyz – původně se chtěl stát matematikem.*

*Walton: Dobře, tak jinak. Co bylo rozhodující pro váš úspěch?*

*B. P.: To, že důvěřuji svým lidem a oni se pak snaží nezklamat. Rozpovídá se o nutnosti důvěry i tam, kde je vztah nadřazený-podřazený.*

*Burnes: Jak byste popsali bitvu u Mafekingu?*

*B. P.: Vylíčí základní informace o délce a průběhu obléhání a pak podrobně popíše, jak se mu v zásobování osvědčily malé jednotky kluků, kteří bez dospělého vedení dokázali plnit i složité úkoly.*

*Courious: A kolik vám tak vaše sláva hodila?*

*B. P.: Zahraje do autu.*

*Walton: Co říkáte velkému úspěchu vaší knihy Aids to scouting?*

B. P.: Říká, že ho překvapil a snaží se pochopit, proč je úspěšná. Jde o vojenskou učebnici a přesto si ji, jak slyšel, kupují i nevojáci a chlapi si podle ní hrají. Uvažuje, že na tématu zvědů je asi populární pocit dobrodružství, který s sebou nese.

*Courious: Jak je to s vaším osobním životem, kdy se konečně oženíte?*

B. P.: Zahraje do autu – například slovy „až přijde pravý čas“.

*Burnes: Na čem teď právě pracujete, pokud to není vojenské tajemství? ☺*

B. P.: Povídá o tom, že přemýšlí, jak využít popularitu, kterou získal, aby vykonal něco prospěšného. Uvažuje o tom, co provést se zjištěním, že chlapi dokáží být i bez dospělého vedení samostatní.

Poté, co padnou všechny tyto otázky a i účastníci se již neptají, nebo poté, co se sice ještě někteří ptají, ale většina už přestává vnímat, moderátor poděkuje generálovi a konferenci ukončí.

*(30–40 minut)*

## Reflexe

Reflexe probíhá písemnou formou – skupiny novinářů píší články dle informací, které si na tiskové konferenci zjistili. Poté, co je dokončí, jsou články vyvěšeny nebo veřejně předčítány. B. P. může pro zpestření pár slovy glosovat, jak se povedl věcný obsah, a Walton, Courious a Burnes novinářskou atraktivitu textu.

*(30–50 minut)*

## METODICKÉ POZNÁMKY

### Vazba k bodům stezky

Hra je postavená na splnění bodu E.5 Příběhy našeho světa z Cesty Vody, je ale možné ji použít i pro jiné stupně. Podmínkou splnění bodu pochopitelně je aktivní a duchem přítomná účast.

### Zkušenosti

Je důležité, aby moderátor byl opravdovým moderátorem, vyzýval k otázkám, umravňoval neposedy apod. Je to opravdu hra a zejména představitel B. P. si ji docela užije. Pokud se totiž děti rozjedou, začnou se ho vyptávat na jeho minulé tažení, na jeho názor na jihoafrickou architekturu či na oblíbené jídlo kmene Zulu. Měl by mít znalosti, aby co jde, zodpověděl, a šarm, aby co neví, zahrál s vtípem do autu.

# Příloha

## AFRICKÁ KRÁSA

*Za děsných časů se pavouk Kwaku Ananse rozhodl, že shromáždí všechnu krásu světa. Opatřil si na trhu velký džbán s víkem a vydal se na cestu. Vždy, když uviděl něco opravdu krásného, otevřel džbán, přiložil jej k té kráse a pak jej zase rychle zavřel. Takto putoval několik týdnů. Když pavouk obešel všechny vesnice, které znal, byl tak unavený, že ulehl pod strom a rychle usnul. Kwaku Ananse měl divoký sen a neustále sebou házel. A jak se tak překuloval ze strany na stranu, omylem vrazil do džbánu a ten se rozbil. Pavouk byl velmi smutný. Nejvíce ho však trápilo to, že ve džbánu nebylo vůbec nic.*

*(Ašanti, Ghana)*

A co všechno vlastně do toho džbánu nachytil?

Potkal cestou mnoho krásných žen, spoustu urostlých a obdivovaných mužů, tucty roztomilých dětí. A na každém našel něco, co mohl do džbánu přidat.

Od Bumiů si vzal jejich bíle pomalovanou kůži, od Nubů zas jejich popelové vzory, kterými pokrývají celá svá těla od kolen přes genitálie až k hlavě, jejich ženy do džbánu věnovaly obličej s ornamenty ze šťáv květů. Potkal Surmy a objevil ozdobné disky vložené do propíchlého spodního rtu každé z dívek, kterým byly v mládí vyraženy přední zuby, aby disk měl více prostoru. Jak je disk velký, takové věno dostane rodina dívky k její svatbě.

Karové přidali do džbánu obrazce z drobných řezů po celém těle. Tady se Kwaku Ananse zajímal, jak vlasně taková krása vznikne. No jednoduše, řekly mu ženy. Kůži drobně nařízneš, ránu posypeš popelem a ona se zcela nezhojí. Stačí jen trpělivost a drobnými tečkami a čárkami můžeš zkrášlit celé své tělo.

Pavouk putoval dále, až v západní Africe narazil na Geerewolský festival. Tam se právě sjely kmeny Wodaabe, kočovných nomádů. Říkalo se o nich, že jsou nejkrásnější na světě.

Je to jedinečná příležitost, jak si najít partnera, vysvětlili mu. Celý rok trávíme na cestách, tak aspoň tady se na chvíli zastavíme. Ženy mají dost času ohodnotit a vybrat si partnera.

A opravdu, muži se dlouze připravovali a zdobili. Někteří si vyholovali vlasy, aby na jejich obličej zbylo více místa pro barevné vzory. Tvář natřeli žlutou barvou, která pak sloužila jako podklad pro další kresby. Neatraktivnější bílou barvou se leskly jejich zuby, také vystavovali na odiv své bělmo a celý oděv zdobili mušličkami. Ženy si tetovaly drobnými tečkami celý obličej a kromě krásných šatů si navlékaly od kolen až ke kotníkům spoustu korálkových náramků.

Když to Ananse viděl, otevřel džbán a všechno do něj rychle uschoval. Při odchodu se ještě zeptal: Ale proč se tak zdobí i támhle ti ženatí muži? Vždyť ti už své ženy jednou okouzlili. Vážíme si krásy a chceme ji mít okolo sebe celý život, odvětili.

Nigérijská vesnice byla dalším místem, kde se Kwaku zastavil, aby hledal krásu. Přišla mu vstříc žena, jejíž jizvami zbrázděná tvář ho ihned upoutala. Desítkami vystouplých proužků měla pokryté celé líce až ke krku. I její krásu uzavřel do nádoby a šel dál.

U Babwů objevil opravdovou krásu – slovo krásu zde má ještě jiný význam – tetování. Pestré vzory pokrývající celou hrud, záda i stehna skončily také v jeho zavazadle.

Když Kwaku Ananse přemýšlel, co mu vlastně ještě chybí, kterou krásu si ještě neuschoval, potkal najednou několik mladých dívek. Měly zdaleka viditelné účesy, spletené copánky končily vysoko nad hlavou ve všelijakých spirálách a smyčkách. Jak vám ty vlasy mohou takhle držet celý den? zeptal se udiveně. To je tajná směs, zasmály se všechny, směchej dobytčí trus, hlínu a tuk, přidej trochu popela, sazí, drcených pražených burských oříšků a uvidíš, jak ti vlasy budou držet. A opravdu, jak pavouk dále zjistil, účesů, které se daly díky této směsi vytvořit, bylo nespočet. Kloboukové, paprskové, pláštěnkové, kuželovité, věžovitě, našel copánky zakončené kuličkami jílu, natřené červenou hlínkou, nastavené zvířecími šlachami i jen volně splývající, dozdobené jehlicemi a kostěnými hřebeny.

Posléze se pavouk vydal na cestu zpět, protože džbán ho začal tížit. Stejně se ale našlo pár dalších věcí, které stálo za to do něj přidat. Šperky – tolik jich nikdy pohromadě neměl. Čelenky, pásky pokrývající celé oholené hlavy mladých děvčat, zlaté ozdoby o průměru 10 cm zakrývající celou tvář, desítky kovových kroužků náhrdelníku držícího krk, peří, mušličky i skleněné korálky dovezené z Jablonce. Mnohé ženy měly na sobě celý svůj majetek. A co teprve čepice, klobouky a šátky omotané do nejroztodivnějších tvarů kolem hlavy.

Než došel zpět domů, ve džbánu se mu usadilo plno různých „náušnic“ – masivní kovové kruhy nošené v nose u stařešinů v Keni, destičky vkládané do rozřízých ušních lalůčků, kovové ozdoby propichující bradu či horní ret.

Zvláštní krásou, kterou vložil Kwaku Ananse do nádoby, byly kovové perly. Mladí muži je dávají dívkám, které si chtějí vzít. Jinde zas dívky věnují chlapcům takzvané dopisy lásky, což jsou korálové přívěšky vyjadřující souhlas se sňatkem. A Samburské dívky by se neměly vdávat, pokud šňůry jejich náhrdelníků nedosahují až k bradě.

To poslední, co bylo uschováno do džbánu, byla samotná obdivovaná těla. Ženy s těly plnými tukových záhybů a dívky s kulatými obličejí byly všude, kam Kwaku přišel, středem pozornosti a chvály. U Ibibiů a Ibů pro ženy dokonce zřídili speciální výkrmné chýše, kam jsou dívky umísťovány před svatbou. Na rukou i nohou mají těžké náramky, které téměř znemožňují pohyb, aby byly v den svatby co nejkrásnější.

Sanové věnovali zas jinou úžasnou část těla. Muži si zde nevolí své nastávající podle krásy obličeje, ale velikosti zadečku. Čím větší, tím lépe. Tato část těla hraje velkou roli i při zásnubách. Muž si zhotoví malý luk a šípky a střílí svou vyvolenou do zadečku. Podle toho, jak se šípem naloží, pozná muž odpověď.

Tak, ale teď už byl pavouk opravdu unaven z té spousty krásy, kterou potkal. Uložil se pod nejbližší palmu, nu, a dál už to znáte...

# Literatura

Odkazy na literaturu obsahující zajímavé programy najdeš přímo u kapitol věnujících se bodům stezky v jednotlivých výchovných kategoriích. Zde uvádíme přehled nejnositelnějších publikací.

## PUBLIKACE K JEDNOTLIVÝM BODŮM STEZKY

### E.1 Já a demokracie

KOHÁK, Erazim. *Průvodce po demokracii*. 2. vydání. Praha : Sociologické nakladatelství, 2002

*Čtivá a srozumitelná útlá knížka objasňující (nejen) teenagerům, co je to demokracie. Obsahuje myšlenková východiska demokracie a občanské společnosti i praktické vysvětlení významu politických stran a smyslu parlamentu, vlády a prezidenta.*

*Spravme si skautský projekt*. Bratislava : Slovenský skauting, 2001

*Slovenský překlad dokumentu World Scout Bureau, který je návodem, jak vést velký oddílový projekt, jehož námět si vymyslí děti samy, a vedení oddílu pouze promýšlí, jak do projektu zapojit výchovné cíle a dětem s projektem pomáhá.*

### E.2 Já občan

*Občanská společnost – návod k použití* [online]. < <http://obcan.ecn.cz> >

*Informační server o možnostech občanské angažovanosti, jeho součástí je i malá databáze her.*

ČINČERA, Jan, KLÁPŠTĚ, Petr, MAIER, Karel. *Hry a výchova k občanské společnosti*. Praha : BEZK 2005.

*Publikace představující možnosti zapojení občanů do rozhodovacích procesů a hry s hraním rolí s prvky simulační hry, které vedou k jejich praktickému vyzkoušení. Hry se věnují: projednání EIA, místnímu referendu, územnímu plánování, celkovému procesu povolování stavby a kritickému porozumění volebním programům. Je nutno si dát pozor na to, že od roku 2007 se některé podrobnosti těchto procesů změnily, ale základní principy, které tyto hry učí, zůstávají.*

### E.3 Propojený svět

CAHA, Milan. *Systémy pro všední den*. Praha : EVANS, 1999.

*Základy systémového myšlení pro každodenní situace v útlé knížce – hodí se pro každého, kdo nad svým životem přemýšlí, pro ty, kdo zastávají nějakou řídicí funkci téměř povinná literatura.*

PIKE, Graham, SELBY, David. *Globální výchova*. Praha : Grada, 1994.

PIKE, Graham, SELBY, David. *Cvičení a hry pro globální výchovu I. a II*. Praha : Portál, 2000.

FOUNTAIN, Susan. *Místo na slunci: Globální výchova pro děti 5–10 let*. Praha : Tereza a Arcadia, 1994.

*Velmi inspirativní knihy s velkým množstvím aktivit (včetně potřebných metodických znalostí) týkajících se propojeného světa a v menší míře i různosti světa. Vzhledem k obsaženým aktivitám se kniha Globální výchova hodí pro kmeny rangers a roverů, knihy Cvičení a hry pro globální výchovu I. a II. pro oddíly skautek a skautů (i když se tam najde i něco pro světlušky a vlčata i mladší R + R) a Místo na slunci pro oddíly světlušek a vlčat.*

NÁDVORNÍK, Ondřej (ed.). *Společný svět: Příručka globálního rozvojového vzdělávání*. Praha : Člověk v tísni, 2004.

*Příručka, která nabízí veškeré potřebné znalosti k tomuto bodu srozumitelně a se spoustou detailů příkladů a souhrnů, včetně metodiky. Obsahuje k tomu sice jen 23 aktivit, ale některé z nich rozhodně stojí za vyzkoušení. Je zajímavá právě svým uživatelským komfortem, který by se dal nazvat all-inclusive, protože není třeba nic dohledávat či zjišťovat jinde. Obsahuje i „projekt občan“ který může být inspirativní pro bod stezky E.2 Já občan.*

HRUŠKA, Jiří. *Globální a environmentální výchova na pobytových akcích*. Pardubice : Ekocentrum Paleta, 2005.

*Sborník napřechovaný desítkami použitelných her a aktivit – má ale dvě nevýhody: úplnému začátečníkovi neřekne nic k tomu, jak hry uvádět, pro fajnšmekra to zase budou hry známé, které se u nás již nějaký ten rok používají. Je nejhodnější pro metodicky zdatné vůdce, kteří ale jinak neholdují zrovna této oblasti stezky.*

## E.4 Různost světa

BURYÁNEK, Jan. (ed.) *Interkulturní vzdělávání – příručka nejen pro SŠ pedagogy I. a II. díl*. Praha : Člověk v tísni – společnost při České televizi, o. p. s. v nakladatelství Lidové noviny, 2002

*Velmi obsáhlé publikace zabývající se problematikou multikulturní výchovy – menšin, předsudků, rovnosti šancí. Jak je dobrým zvykem Člověka v tísni, je zde kromě aktivit i potřebná metodika a faktografie. Oba díly jsou v současné době vyprodané, je však možné je stáhnout ve formátu pdf z < <http://www.varianty.cz> >.*

PRŮCHA, Jan. *Multikulturní výchova*. Praha : Triton, 2006.

*Pro oddíly mohou být využitelná především fakta z knížky: kolik je na světě kultur, jazyků a ras, jak se odlišují, nazývají.*

## E.5 Příběhy našeho světa

PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Praha : H&H, 1999.

*Že má příběh a zejména pohádka nějakou pevnou a opakující se strukturu, se můžeme přesvědčit skrze tuto výbornou knihu. Zjistíme, proč jsou bratři a úkoly obvykle tři, ten nejstarší nevyhrává, a rozebereme spolu s autorem pohádku na drobné součástky. Pokud vás*

*baví tvořit vlastní příběhy a rádi vyprávíte, může být tahle kniha dobrým tipem na trochu užitečné teorie, která vám možná nabídne nové cesty, jak stavět své vymyšlené příběhy.*

NAGY, László. *250 miliónů skautů*. Praha : TDC, 1999.

HANSEN, Walter. *Vlk, jenž nikdy nespí*. Praha : Scoutarch, 1994

*Dvě knihy poutavou formou přibližující příběh skautingu. První je stručná historie skautingu od založení do poloviny osmdesátých let psaná s nadhledem a vtipem. Jsou v ní příběhy, dobové souvislosti a občas i nějaké to datum, od všeho trochu, ničeho příliš. Druhá je životopis zakladatele skautingu, Roberta Baden-Powella.*

*Cesta za předky I.–III. díl*. Praha : Tereza, sdružení pro ekologickou výchovu, 1997–2000.

*Projektový balíček s úkoly, příběhy, pracovními listy a metodickými návody zabývající se poznáváním historie nejbližšího okolí.*

## Publikace se širším záběrem

*Varianty – metodické listy* [online]. < <http://www.varianty.cz/activities.php> >.

*Databáze programů Člověka v tísni s tématy Globální problémy; Rozvojová spolupráce; Menšiny a sociokulturní skupiny; Komunikace, rozdílnost pohledů; Předsudky a nedorozumění; Rovnost příležitostí, ale i jiné hry na vytvoření atmosféry důvěry a podobně.*

CAHA, Milan, ČINČERA, Jan. *Výchova a budoucnost. Hry a techniky o životním prostředí a společnosti*. Brno : PAIDO, 2005.

*Kniha obsahující hry s hraním rolí a simulační hry týkající se propojeného světa, občanské angažovanosti a životního prostředí. Hodí se zejména pro starší skauty, R + R kmeny a kurzy.*

ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: Pro profesionály*. Praha : Grada, 2007.

*Kniha pro ty, které baví nad programem hloubat a promýšlet, jak ho sestavit – pro vůdce fajnšmekry a pro instruktory. Popisuje různé způsoby sestavování programů pobytové akce i různé modely práce se hrou. Shrnuje postupy Prázdninové školy Lipnice, Project Adventure, The Institute for Earth Education a konstruktivistické pedagogiky (u nás používané např. Člověkem v tísni). Na příkladech ukazuje, jak je možno různé postupy kombinovat.*

# O autorce a autorech

## **Ing. arch. Petr Klápště - Hříbek**

[petr.klapste@centrum.cz](mailto:petr.klapste@centrum.cz)

Vystudoval Fakultu architektury ČVUT v Praze, kde nadále studuje v doktorském programu, podílí se na výuce jako asistent v atelieru Prof. Ing. arch. Karla Maiera a na výzkumných projektech zabývajících se udržitelným rozvojem v územním plánování. Jako architekt-urbanista se v projekční praxi specializuje na projekty se zapojením veřejnosti.

V Junáku vedl skauty a později vlčata v jabloneckém středisku Křišťál. Do roku 2007 pět let vedl kurz environmentální výchovy Orbis Kaktus. Je členem Ekologického odboru VRJ a zkušební komise pro OČK Příroda a ekologie. V metodické skupině NJ pro program se v rámci nového výchovného programu Junáka podílel na vytvoření environmentálních kompetencí a oblastí stezky Svět okolo nás a Příroda kolem nás.

## **Bc. Kateřina Hořavová - Káča**

[kaca.hor@email.cz](mailto:kaca.hor@email.cz)

Vystudovala Fakultu humanitních studií Univerzity Karlovy v Praze, se zaměřením na Antropologickou lingvistiku a afrikanistiku, námětem její bakalářské práce byl vývoj skautingu v černé Africe. V současné době je studentkou navazujícího magisterského studia Pedagogické fakulty UK, obor Učitelství pedagogiky.

V Junáku pracuje jako šéfredaktorka internetového časopisu teepek.cz a jako koordinátorka projektu Nejsme sami. Vedla oddíl v Třeboni, který loni předala. Je absolventkou JčLŠ a ILŠ Ejhle. Dlouhodobě se věnuje vzdělávání činovníků, její specializací je především metodika skautské výchovy. Je instruktorkou ČLK Odyssea, JčLŠ a bývalou instruktorkou VK Pavučina. Podílela se vzniku nového podoby Svojsíkova závodu, projektu Lidská práva a na dalších akcích Junáka (Intercamp 2004, Elixír 2007/8).

## **Ing. arch. Marek Bečka - Me2d**

[medved.stopa@seznam.cz](mailto:medved.stopa@seznam.cz)

Architekt se zaměřením na urbanismus a územní plánování, vystudoval Fakultu architektury ČVUT v Praze. Kromě projektování v současné době studuje doktorský program na Fakultě architektury ČVUT v Praze a jako konzultant se zde podílí na výuce. Věnuje se problematice suburbanizace a jejím dopadům na místní komunity. Je činný v Asociaci pro urbanismus a územní plánování ČR, která mapuje aktuální trendy a problémy plánování.

V Junáku vede kladenské středisko Stopa, kde také aktivně působí v jednom z oddílů. Od roku 2008 je vůdcem prožitkového kurzu Orbis Kaktus, zaměřeného na globální výchovu a metodiku. Jako člen Ekologického odboru VRJ spolupracoval na vytvoření environmentálních kompetencí a oblastí stezky Svět okolo nás.

**Skauting – tématické číslo:**

# **Svět okolo nás**

Autoři: Petr Klápště - Hřibek, Kateřina Hořavová - Káča, Marek Bečka - Mezd,  
Jiří Zajíc - Edy, Vít Růžička - Víťa

Autoři fotografií: Martin Holub - Lišák, Petr Klápště - Hřibek, Tomáš Slavík -  
Fred

Grafická úprava a DTP: Marek Bárta

Vydal:

Junák - svaz skautů a skautek ČR

Tiskové a distribuční centrum

Senovážné nám. 24, 116 47 Praha 1

jako svou 136 publikaci

Praha 2008

Jazyková korektura: Veronika Maxerová

Vytiskla tiskárna Retip, Červený Kostelec

Náklad: 3000 ks

První vydání

ISBN: 978-80-86825-31-1

---

## Svět okolo nás

Svět okolo nás je jednou z šesti oblastí, do kterých je Nový skautský program pro děti ve stezkách a dalších výchovných nástrojích rozdělen. Tato knížka je další ze série šesti metodických příruček, které sledují stejné dělení a přinášejí náměty a rady pro tvorbu oddílového programu a plnění jednotlivých bodů skautské stezky.

Každý vedoucí si zde může najít, co potřebuje – trochu teorie (protože se znalostí obecných principů si můžeš programy vytvářet a přizpůsobovat s menším rizikem neúspěchu) i náměty na konkrétní a vyzkoušené programy (protože je škoda nevyužít zkušenosti druhých).

