



*Tuto knihu věnuji těm, kteří mne naučili hrát si s vlčaty:
Janu Zadražilovi – Robinovi a Petru Hájkovi – Balúovi.*

Bilum 

© Tomáš Vodička, 2000

© ilustrace Hana Dubská, 2000

© Junák – svaz skautů a skautek ČR, Tiskové a distribuční centrum, 2000

ISBN 80-86109-47-X

Vážený čtenáři,

dostává se Ti do rukou materiál, který začal vznikat na základě debaty o Stezce na Vlčáckém lesním kurzu 1996. Snaží se zaplnit mezeru ve vlčácké literatuře a nalézt odpovědi na základní otázky začínajících vůdců smeček a mauglí na téma Stezky.

Na dalších stranách tedy najdeš povídání o jednotlivých bodech Stezky – zdůvodnění, proč ve Stezce jsou a jakým způsobem je můžeš zkoušet. Tato knížka není určena k systematickému čtení. Měla by sloužit spíše k listování a pročitání jednotlivých kapitol podle aktuálních potřeb v rámci Tvé práce se smečkou.

Stejně jako v knize „S vlčaty krok za krokem, rok za rokem“ od P. Hájka – Balúa, se v této knize uplatňuje nezvyklý pravopis u slov „akéla“, „mauglí“ a „stezka“. Pokud jsou tato slova použita jako obecná pojmenování vůdce vlčácké smečky a jeho skautského pomocníka, jsou psána s malým počátečním písmenem (stejně jako rádce, vůdce...). Psaní s velkým počátečním písmenem „Akéla“ a „Mauglí“ je vyhrazeno jménům postav z Knih džunglí a skautským přezdívkám. Slovo „stezka“ je použito také ve dvou variantách – „Stezka“ jako název stezky vlčat a „stezka“ jako cesta, pouť.

Přeji Ti příjemné čtení a doufám, že zde naleznesh vše, co budeš hledat – především inspiraci a motivaci pro Tvou další práci.

Brum, VLŠ



STEZKA VLČAT

Stezka vlčat je první knížečka, kterou vlče při vstupu do smečky dostane do rukou. Zároveň je to knížečka, která vlče provází po celou dobu jeho žití ve smečce. Knížečka, která ovlivňuje všechny etapy jeho vlčáckého života (možnost slibu, plnění vlčků ...). Stezka také velmi specifickým způsobem určuje vzhled vlčáckého kroje.

Co je to vůbec za knížečku, která má možnost a schopnost určovat kvalitu a rozsah prožívaných vlčáckých dobrodružství? Kde se bere ta síla, která dává právo Stezce určovat okamžik přijmutí do smečky, okamžik slibu a právo stát se šestníkem? Jak s touto knížečkou zacházíme a pracujeme my – akélové a mauglí vlčáckých smeček?

Podívejme se na tento malý utlý žlutý sešitek, který dáváme vlčeti do rukou mnohdy jen tak, mezi jednotlivými body programu vlčácké schůzky. Podívejme se na ten sešitek, který po nejbližší čtyři roky bude vlčeti určovat mezníky jeho skautské stezky.

Stezka – již samotný název plně vystihuje její smysl a náplň. Stezka sama o sobě nezmuže nic, ale moudrost vlčáckého vůdce a přirozená vlčácká zvědavost z ní dělají to, čím je. Stezka vlčeti určuje jednotlivé směry jeho cesty. Snaží se ho směřovat na skautskou pouť. Snaží se vlče utužovat v jeho znalostech, procvičuje jeho dovednosti a rozvíjí jeho tvořivost. Vede vlče k úvahám na témata, o kterých se s ním jen málokterý dospělý může a chce bavit. Stezka vhání vlče do houfu smečky a snaží se podpořit jeho společenské cítění. Stezka podněcuje také fantazii vlčete a dává mu možnost rozvíjet své přednosti, ve kterých nad ostatními vyniká. Stezka je při tom všem velmi ohleduplná. Odpouští vlčeti jeho chvilkové slabosti. Hrdě mu blahopřeje k překonaným překážkám. Oceňuje vlčáckou snahu. Podporuje vlče v jeho dalším konání. Utěšuje ho v dobách trýzně. Ukazuje mu řešení. Shovívavě přehlíží body, které vlče nezvládá a naopak mu nabízí alternativy pro něj mnohem přirozenější. Tam, kde je vlčeti nepřekonatelnou překážkou jeho nešikovnost, dává mu možnost v rozhovoru s akélou nalézt jinou cestu.

Zapřemýšlejme, zda opravdu víme o této váze Stezky a zda si ji uvědomujeme. Zamysleme se nad tím, jaký je náš vztah ke Stezce, jak k ní přistupujeme. Zkusme si teď na chvilku zavzpomínat. Vraťme se do našich vlčáckých let a zkusme si vzpomenout, jak jsme se radovali z každého splněného bodu. Jakou jsme prožívali radost, když nás akéla za každý úspěch pochválil. Vzpomeňme si, jak jsme prožívali i každý náš neúspěch. Jak nás mrzel každý „odfláknutý“ bod.

Mysleme teď na vlčata v naší smečce. Prožívají to stejně jako my? Mají ke Stezce stejný vztah? Váží si jí? Jsou na ni hrdí, nebo je to pro ně jen nutná součást schůzek? A co my? Jak si nyní vážíme Stezek vlčat? Chválíme vlčata za to, že Stezku plní? Zkusili jsme si někdy v poslední době některý z jejich bodů společně s vlčaty splnit? Nepovažujeme ji jen za hru vlčat? Povídáme si o ní? Vedeme vlčata k jejímu plnění?

Stezka není školní sešit

Otevřeme-li Stezku na kterékoli straně, nalezneme tam soupis požadovaných znalostí, které by vlče mělo obsáhnout. Stezka je v podstatě seznamem jednotlivých požadavků na rozumové a fyzické schopnosti vlčete. Stezka určuje rozsah znalostí, které mají chlapci ve věku 6-11 let znát. Ve své podstatě se jedná o osnovu pro naši skautskou činnost – ne nepodobnou školním osnovám.

Jaký je tedy rozdíl mezi školní učebnicí a Stezkou? Podíváme-li se na jakoukoli učebnici, vidíme ten rozdíl hned. Ve školní učebnici nalézáme odpovědi na pokládané otázky. U Stezky tomu tak není. Je tedy více podobná školnímu sešitu na domácí úkoly? Ano, ale přesto tu je rozdíl. Do sešitu na domácí úkoly si vlče zapisuje zadání domácího úkolu, který musí vypracovat do určitého termínu. Je taková Stezka? Nikoli. Stezka je pouze jakousi nabídkou. Můžeš, ale nemusíš. Stezka nenutí vlče plnit jednotlivé body do nějakého data. Stezka ani vlče nenutí vůbec jakékoli body plnit (pokud tak nečiní sám vůdce). Stezka nabízí alternativy. Kluci kolem tebe zvládají toto. Dokážeš to taky? Dokážeš ty víc? Chceš to zkusit? A co ostatní věci, zvládl bys je? Stezka motivuje. Nabízí alternativy k ostatním činnostem.

Stezka netrestá. Nesplníš, nezvládáš? Nevadí, zvládneš to příště. Někdo ti pomohl? Vždyť to je samozřejmost. Snaž se, abys i ty mohl také jednou ostatním pomáhat. Stezka nezkouší, snaží se hrát si. A při hře pak zjišťovat dovednosti vlčete. Stezka však především odměňuje. Odměňuje snahu. Nedaří se? Nevadí – nepřichází žádná pětka, nepřichází žádný trest. Naopak, přichází pomoc. Ať již od kamarádů, nebo od akély. Podařilo se – vybarvi si stopu vedle bodu, postup o další políčko ve hře, vybarvi si políčko na nástěnce ...

Dbejme také my na to, aby se Stezka nestala povinností nebo nutným zlem ve smečce. Nevíme-li, jak se Stezkou pracovat, raději ji odložme. Vždyť skautský program nestojí a neпадá s prací se Stezkou. Snažme se, aby pro vlčata byla Stezka hrou, zábavou, radostnou činností a nikoli učebnicí, povinnou osnovou.

Práce se Stezkou

Jak má tedy vlastní práce se Stezkou vypadat? Stezku je vhodné plnit průběžně a nikoli jen v určený čas. Stejně tak se neplní vlčácký zákon jen v okamžiku, kdy ho někdo vyslovuje. Stezku i zákon plníme každým okamžikem.

Proč jednotlivé body Stezky zkoušet? Vždyť mnoho z nich se ani zkoušet nemusí. Proč zkoušet nováčka ze zavazování tkaniček, když se na něj můžeme podívat před odchodem ze schůzky? Proč vlčata zkoušet z pokřiku smečky, když si je můžeme poslechnout na začátku schůzky, kterou zahajujeme právě pokřikem? Proč vlče trýznit čtvrt hodinovým výsledkem na schůzce, jak rozumí Slibu vlčat, když právě k takovému rozhovoru se hodí noční hlídka? Vlče nebude na hlídce samo a ještě si báječně popovídá se svým akélou. A my ho pak můžeme s jistotou nechat stopu u tohoto bodu vybarvit.

Jak ale samotné vlčce k plnění Stezky motivovat? Pro vlčce je jistě motivací slib, slibový odznak, případně nášivky Stříbrné a Zlaté stopy. Další věcí, která jistě vlčata k plnění Stezky vede, je osobní příklad - akély, mauglího nebo šestníka. Zcela určitě motivuje vlčata i kolektiv. Pokud se ostatní snaží Stezku plnit a rozvíjet své schopnosti, pak se i nováčci rychle do těchto aktivit zapojují.

A jak motivovat celou smečku? Způsobů je jistě mnoho. Snad nejčastější bývá zapojení plnění bodů Stezky do celoroční hry. Jako pomůcka k motivaci vlčat můžeme použít drobnou soutěž v plnění Stezek. Na nástěnku můžeme například vyvěsit pro každou šestku černobílý obrázek. Každý člen šestky pak vybarvuje části obrázku barvou šestky za splněné body Stezky. Další možností je „Stoupání na horu“. Na nástěnku vyvěsíme obrázek kopce nebo hory (např. plakát Sněžky). Na něm vyznačíme tužkou jednotlivé stupínky k vrcholu. Vlčata si pak vyrobí malé cedulky se svými přezdívkami a připevní je na spodní hranu obrázku. Za každý splněný bod Stezky pak postupují o stupínek vzhůru. Je možné s vlčaty také stavět věž. Ta se může stavět z kostek, z nařezaných koláčů, z kmínků... Za každý splněný bod si vlčata na svou věž přidají jeden díl. Stejným způsobem je možné stavět pyramidu z krabiček od sirek. Nebo je možné vytvářet lesního skřítku šestek. Každá šestka si pořídí větší samorost nebo velkou větev připomínající lesního ducha. Za každý splněný bod si mohou na svého lesního skřítku připevnit větévku stromu (borovou se šiškou, bukovou s bukvicemi, dubovou s uschlými listy ...). Na další způsoby jistě přijdete sami. Také vaše smečka má jistě nějaké své tradiční motivace.

Spousta vlčat však ani výraznou motivaci nepotřebuje. Většina vlčat se chopí Stezky a plní ji s nadšením jim vlastním. V takovém případě je radost se Stezkou pracovat, protože vlčata vyhledávají akélu sami a žádají o vyzkoušení. Ve smečkách, kde jsou vlčata takto aktivní, je důležité dát si pozor na to, zda jsou takto aktivní opravdu všechna vlčata. Musíme si všimnout všech a včas rozpoznat pasivitu některých členů smečky. Ty pak musíme motivovat zvlášť a věnovat jim větší péči. Jinak se nám může stát, že se nám smečka rozdělí na dvě skupiny. Jednu velmi aktivní, která bude v plnění mnohem dále než skupina druhá. Druhá skupina si pak postupně může vytvořit ke Stezce averzi a její plnění bude považovat za povinnost, či za nutné zlo.

U aktivních vlčat je také nutné dát si pozor na to, zda se nesnaží nasbírat jen co nejvíce „bodů“ a zda u nich nedochází jen k našprtání se znalostí pro okamžik zkoušení. Vlastní znalosti je vhodné pak u nich prověřovat častěji a občas se zaměřit na body ve Stezce již potvrzené.

„Zkoušení“ jednotlivých bodů Stezky

Jak „zkoušet“ jednotlivé body Stezky tak, abychom vlastně nezkoušeli? K tomu nám může například posloužit:

- hra
- rukodělná činnost (modelování, koláže...)
- zpěv (vymyšlení nových nářevů, zpěv písniček na zadané téma...)

- šifra (zašifrování údajů, odšifrování úkolu...)
- společná debata (s celou smečkou, s jednotlivcem...)
- výtvarná činnost (zachycování příběhu, kreslení zážitků...)
- dramatika (divadlo, pantomimické ztvárňování vyprávěného příběhu...)
- tvůrčí činnost (vymýšlení příběhu, skládání básniček, pokřiků, tvorba programu pro ostatní...)
- rozjímání, poznávání přírody (sledování mraveniště, rostlin...)
- hlavolamy (pexeso, karty, deskové hry...)

Vlastní příklady použití těchto způsobů na jednotlivé body Nováckovské zkoušky naleznete na dalších stranách.

1. IDEA

VÍM, CO ZNAMENÁ HESLO A ZÁKON VLČAT, ROZUMÍM JIM A SNAŽÍM SE PODLE NICH ŘÍDIT. TO POTVRZUJE I MŮJ VŮDCE SMEČKY.

Jak vlčácké heslo, tak i vlčácký zákon, připomínají vlčeti, že by mělo neustále myslet na dopad svých činů. Vlčata by se měla snažit nezapomenout myslet „dopředu“ a předvídat, co jejich činy mohou způsobit. Neměla by zapomínat na to, že mají vždy možnost požádat staršího bratra (akélu, mauglího, příp. šestníka) o radu nebo pomoc.

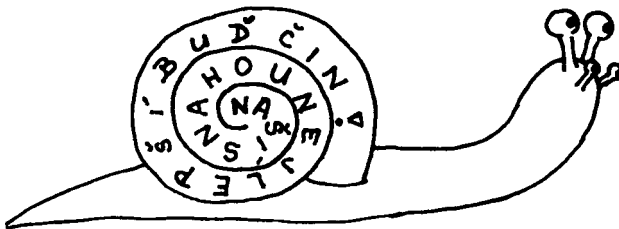
Vlčácký zákon a heslo připomíná také nám - akélům, že i my bychom se měli vždy snažit o ten „nejlepší čin“. I nám připomíná zodpovědnost za výchovu vlčat.

Vlastní vysvětlení hesla a zákona vlčatům si můžeme ponechat na klidnější chvíli u táborového ohně, nebo v potměšilé podzimní klubovně. Můžeme se společně zamyslet nad smyslem těch slov a vzpomenout si na naše „činy“ z poslední doby a zkusit určit, který byl špatný, který dobrý a který by se mohl nazvat nejlepším. Můžeme si i říci, kdy jsme měli možnost zachovat se jinak, příp. jak jsme vykonaný skutek mohli vykonat lépe.



K zapamatování hesla a zákona je dobré využít hry.

Hry: Schůzku v klubovně můžeme zahájit hledáním rozstříhané „zprávy“. Touto zprávou bude pro naše účely Zákon vlčat (Vlče se nikdy nepoddá samo sobě, vlče se vždy poddá starému vlku). Na výpravě můžeme zašifrovat heslo a tímto šifrováním pak zpřesnit program výpravy. Můžeme použít šifry ze závodů vlčat a světlušek, popř. jiné. Nesmíme však zapomínat na to, že vlastní šifry by měly odpovídat věku vlčat.



Písnička: Další možností může být úkol pro šestku - vymyslet a zazpívat písničku nebo popěvek na téma hesla (vlčata mohou použít písničku známou a tu upravit, nebo mohou vymyslet píseň zcela novou). Jednodušší variantou je pak ten samý úkol vztažený na pohádku. Ta se může zahrát ve formě divadla ostatním vlčatům ze smečky.

Výkres: Vlčata mohou nakreslit, jak chápou heslo a zákon vlčat. Například různé obrázky dobrých skutků, sportovních výkonů, učení, skautských dovedností (uzlování, rozdělávání ohně, stavba stanu, hra na výpravě...). Pak si s jednotlivými vlčaty můžeme o jejich výtvorech povídat.

ZNÁM SLIB VLČAT.

Tento bod patří zcela určitě mezi nejdůležitější body Stezky. Znalost slibu je tou hlavní podmínkou pro umožnění vlčeti složit slib. Ve většině smeček se tento bod skládá jako jeden z posledních.

Proč je důležité, aby vlčata znala a rozuměla svému slibu? Především proto, aby věděla, co budou při slibu říkat a chápala smysl těchto slov. Důležité také je, aby si vlčata uvědomila, jakým okamžikem pro ně vlčácký slib má být a také to, jak se mají po slibu změnit.

Víme, že vlče ještě mnohokrát svůj slib poruší, že se ještě mnohokrát zachová zcela jinak, než mu říká jeho slib, heslo a zákon. Přesto je nutné, aby si vlčata (a nejen ona, ale i my) uvědomila sílu a tíhu svého slibu a aby si jej a jeho smysl připomínala i v pozdější době.

A jak vlče slib naučit? Především je nutné si uvědomit, že bod ve stezce zní: ZNÁM SLIB VLČAT, nikoli umím slib vlčat. V prvé řadě bychom měli klást důraz na znalost a pochopení slibu a teprve až v druhé řadě na přesné přeríkání slibu. Znat slib mají i vlčata plnicí Stříbrnou a Zlatou stopu. Neznačená to, že se každý týden budou znovu a znovu učit vlastní text slibu, ale znamená to snahu vlčete žít a konat skutky podle svého slibu. Proto si připomínejme s vlčaty slib i po vlastním aktu slože-

ní slibu a zamýšlejme se nad jeho textem. Vhodnou příležitostí k tomu je například příprava dalšího nováčka ke slibu.

Až dojde k samotnému slibu vlčete, nezapomeňme vlčeti se slibem pomoci. Napovědět mu, když znejistí, šeptat slib společně s ním, či mu ho celý předříkat. Právě v tento okamžik se stáváme průvodci vlčete na jeho cestě a jeho přáteli. Zavazujeme se spolu s ním plnit jeho slib a pomáhat mu při jeho pouti dál.

Hra: Skládání mluvících kamenů

Na dřevěné odřezky nebo větší kameny napíšeme text slibu (jedno slovo vždy na jeden kámen). Kameny (odřezky) poschováváme na určitém území (na části cesty, loučce, na břehu potoka ...) a vlčata necháme postupně kameny hledat. Kameny může hledat vždy jen jedno vlče. Kameny se musí hledat v daném pořadí (po kameni s prvním slovem slibu nalézt kámen s druhým slovem textu slibu ...).

S vlastním vysvětlením slibu vlčatům nám může pomoci série článků od P. Hájka-Balúa v číslech Skautingu 1996.



Hra: Němí mluví

Vlčata dostanou na záda cedulku s některým ze slov slibu. Jejich úkolem je pak bez mluvení se seřadit tak, aby mohl akéla celý text slibu bezchybně přečíst. Stejná hra lze hrát i s textem hesla, kdy každá šestka dostane polovinu hesla a soutěží s druhou, která šestka bude dříve správně seřazená.

Scénka: O plnění slibu

Vlčata si mohou zahrát scénku, jak malá sněženka kvete v únoru, protože slíbila lidem, že je potěší v té nekončící zimě. Nebo mohou secvičit výstup o myslivci, který nosí krmení do krmelců. Výstup o tom, co vše muselo té hromádce bukvic a kaštanů v jesličkách předcházet.

ZNÁM POZDRAV VLČAT A VÍM, CO ZNAMENÁ.

Nejprve si položme otázku, k čemu nám pozdrav skautský a pozdrav vlčácký slouží. Kromě toho, že se jím lišíme od lidí-neskautů, vyjadřujeme pozdravem úctu. Pokud vlče zdraví svého akélu, v podstatě tím říká: „Moudrý akélo, naslouchám Ti, mám své uši nastražené, abych slyšelo Tvých rad. Zdravím Tě vlčáckým pozdravem a tak si



připomínám, že se snažím žít podle vlčáckých zvyklostí a neodkládám je hned za dveřmi klubovny.“ Když se dvě vlčata potkají ve škole nebo na ulici, připomínají si vlčáckým pozdravem to, že patří do smečky, mají společné zájmy, snaží se žít podle stejných pravidel a jsou ochotni kdykoli tomu druhému pomoci. Vlčata si také tím, že se zdraví vlčáckým pozdravem připomínají to, že stejně tak zvedala svou ruku při slibu, a k čemu se při něm zavázala.

Vlastní učení vlčáckého pozdravu je jednoduché, pokud se jím opravdu při vítání a loučení celá smečka zdraví (např. na začátku schůzky, na jejím konci, při setkání v obchodě, tramvaji nebo na ulici). Pokud ne, je dobré zavést zdavení pozdravem alespoň na chvíli, kdy jsou všichni v kroji.

K vlastnímu pochopení pozdravu nám slouží chvilky klidu, kdy si o pozdravu můžeme něco říci nebo i jen letmé zmínky během programu (např. po přečtení kapitoly z Knih džunglí může následovat větička: „... a stejně tak se máme chovat i my, a to nám připomíná vlčácký pozdrav“).

Hra: Vlčata sedí kolem stolu a z hromádky papírků na stole si postupně tahají lístečky s určením osoby. Poté, co si vytáhnou lísteček s osobou (např.: pan prezident, akéla, učitelka, sousedka, teta, děda, vůdce skautů ... - lístečky se mohou opakovat), předvedou jinému vlčeti, jak by ho pozdravilo a vlče má uhodnout, kým je. Pokud uhodne, tahá si další lísteček. Pokud neuhodne, hádají ostatní vlčata a to, které řekne správně osobu, kterou vlče zdraví, si tahá další lístek. Hra končí vyčerpáním zásoby lístečků nebo po časovém limitu. Hra se může hrát i jako šestkový souboj. V tom případě vždy jedno vlče z jedné šestky předvádí pozdrav osoby (tu mu určila druhá šestka) své šestce. Šestky se v poznávání osob střídají. Vítězí ta šestka, která pozná více osob.

VÍM, PROČ SI VLČATA PODÁVAJÍ LEVOU RUKU.

Stisk levice je jedním z prvních symbolů, se kterým se nováček při vstupu do smečky setká. Stisk levice je pro nováčka tajným znamením skupiny a pokud i on má právo ho používat, ví, že do té skupiny patří. Stisk levice nás odlišuje od ostatních, připomíná nám, v čem chceme být od ostatních jiní. Toto letmé setkání rukou nám vždy připomene, že jsme skauty (vlčaty) a že se podle toho máme chovat. Jak toto všechno ale vysvětlit vlčatům?

Můžeme jim vysvětlit, že levá ruka je blíže k srdci, a tak připomíná, že jsme si bratry. Spojuje naše srdce a mysl, ukazuje nám, že kráčíme po stejné stezce. Náš pozdrav se liší i tím, že si křížíme malíčky. Dochází k dvojímu překřížení, většímu spo-

jení, připomíná nám tak velikost našeho závazku, ideji smečky, slibu. Skautský stisk také nikdy nebolí. Díky překřížení malíčků nelze způsobit bolestivý stisk. To si také můžeme s vlčaty vyzkoušet.

Nezapomeňme na to, že stisk levice byl tajným znamením Krobotů, africké tajné skupiny, která se snažila o svržení tyranského vládce své země. Baden-Powell se o tomto jejich znamení dozvěděl od jednoho z jejich náčelníků.

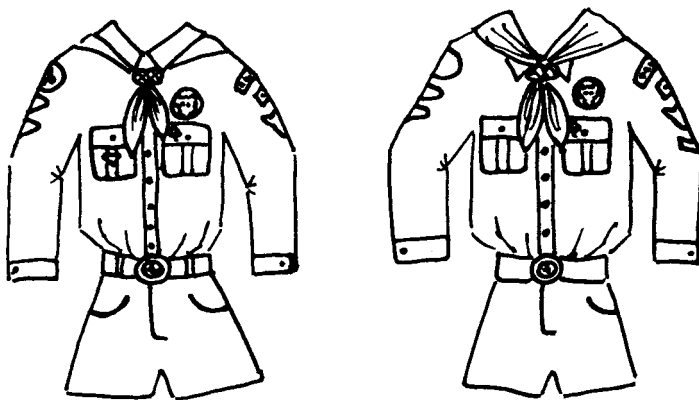
Vlčatům také můžeme vyprávět příběh, který se mohl udát, když se Baden-Powell setkal v africké džungli s náčelníkem kmene k rozhovoru. Náčelník na znamení toho, že přichází s čistými úmysly, odložil z pravé ruky oštěp, aby tak dokázal, že k Baden-Powellovi přistoupí neozbrojen. Náčelník ale také odložil i štít z levé ruky. Říkal tím: „Přistupuji k tobě, beze zbraně a bez ochrany, věřím ti, že se nepokusíš o žádný zlý čin. Plně ti důvěřuji, přicházím k tobě zcela bezbranný.“ Pak náčelník učinil těch pár kroků k Baden-Powellovi a podal mu levou ruku. A stejně tak si i my podáváme levou ruku na připomenutí této události.

Hra: „Pane, pojd'te ven“.

Vlčata sedí v kruhu a jedno vlče stojí mimo kruh. K někomu ze zadu přistoupí a zaklepe mu na rameno. Osloví ho: „Pane, pojd'te ven“. Druhé vlče vstane a obě vlčata si podají ruce a pak vyběhnou okolo kruhu (každý svým směrem). Až se potkají, podají si znovu ruce a rozeběhnou se zpět. Ten, kdo doběhne první k volnému místu, si na něj sedne a druhý zůstane stát. Přistoupí k jinému vlčeti a hra pokračuje dál.

ZNÁM SLIBOVÝ ODZNAK VLČAT A VÍM, KDE SE NOSÍ NA KROJI VLČAT.

Slibovým odznakem vlčat je hlava vlka v kruhu. Hlava vlka vlčatům připomíná moudrého Akélu, symbol ideálu, ke kterému se snažíme přiblížit. Připomíná nám chytrého Balúa, který znal na všechny otázky správné odpovědi. Připomíná nám Baghý-



hledejte rozdíly

ru a hada Kaa, hrdiny, kteří se nikdy ničeho nebáli. Připomíná nám Mauglího, hravé dítě džungle, které je svým chováním podobné vlčatům a přitom má vlastnosti všech hrdinů Knih džunglí – Akély, Balúa, Baghýry i hada Kaa.

Slibový odznak se nosí na nejčestnějším místě kroje. Nad levou kapsou. V místě, pod kterým bije našim vlčatům srdce. Slibový odznak vlčat časem vystřídá slibový odznak skautů. Ten tam již bude po zbytek života. Již nikdy ho nic nevystřídá. Bude to ten jedinečný odznak, který jsme dostali při slibu. Ten, který nám bude připomínat náš slib, náš závazek, naši cestu.

Rukodělník: Vlčatům můžeme připravit obrázek kroje a jeho součástí. Úkolem vlčat pak bude správně nalepení a vybarvení krojových součástí na kroji.

2. OBČANSTVÍ

ZNÁM STÁTNÍ VLAJKU ČESKÉ REPUBLIKY.

Většina vlčat samozřejmě ví, jak vypadá státní vlajka. Hodně jich ale bohužel neví, jakým je pro nás vlajka symbolem. Je třeba vyprávět vlčatům alespoň ve zkratce naší historii a činy (věci, skutky, události, osobnosti...), na které má náš národ právo být hrdý. Například legendu o svatém Václavu, o Svatoplukovi, Karlu IV., Emilu Zátopkovi, Jaromíru Jágrovi, Dominiku Haškovi, Jarmile Kratochvílové, Janu Masarykovi, o partyzánech, letcích v Anglii, Jaroslavu Seifertovi, Jiřím Trnkovi, Václavu Čtvrtkovi, Antonínu Dvořákovi... nebo o přírodních krásách naší země: o jižních Čechách s rybníky, o Krkonoších, Českém ráji, Panské skále, Boubínu, o jeskyních v Moravském krasu... popřípadě o krásných stavbách naší země: Katedrále sv. Víta, Pražském hradu, Zelené hoře, Betlémské kapli, Hluboké... a spoustě dalším.

Vlčatům je také nutné vysvětlit původ našich barev na vlajce. K tomu nám může posloužit převyprávěný příběh o Vladislavu II., který získal českého lva do znaku.

Jak Vladislav II. získal českého lva.

Kdysi dávno musel římský císař vytáhnout s vojskem proti některým italským městům, aby potrestal jejich neposlušnost. Císař chtěl, aby ho doprovázel i český kníže Vladislav II. A protože mu chtěl ukázat, jak si ho váží, povýšil ho nejdříve na krále. Vladislav II. pak sebral v Čechách vojsko a vyrazil spolu s císařem do Itálie. Dobývali mnoho území a měst a trestali ty, kteří odepřeli císaři poslušnost. A byli to většinou právě Češi, kteří se v mnoha bitvách vyznamenali svou statečností. Vždyť z tohoto tažení si mnoho českých šlechticů vezlo ve znaku modrý pruh - vodu, na znamení toho, že jako první našli brod přes řeku Addu. Jiní šlechtici se zas mohou pyšnit žebříkem ve svém erbu. Ten získal jejich předek za to, že jako první slezl hradby dobývaného města.

Češi se nejvíce vyznamenali při dobývání města Milána, kde se svou statečností velkou měrou zasloužili o dobytí města. A Vladislav II., český král, jako jejich vůdce, dostal do erbu zvíře královské - stříbrného lva na červeném poli.

Tak se dostal lev do českého znaku. A protože na vlajce jsou vždy ty barvy, které jsou na znaku, tak i česká vlajka měla od té doby bílý a červený pruh.

Modrý klín k vlajce přibyl až mnohem později, po první světové válce, jako barva slovanská (nikoli barva Slovenska).

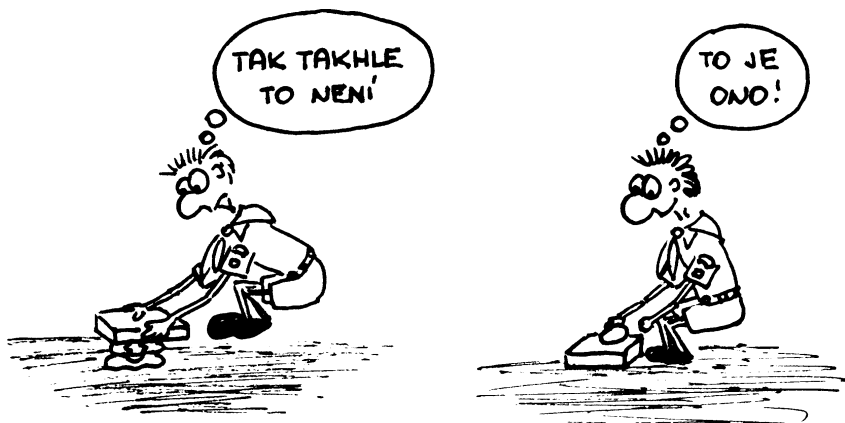
Výkres: vlčata dostanou za úkol namalovat nástup na táboře se vším, co k němu patří, tedy i se státní vlajkou, smečkovým totemem.... Výkres se může využít i k dalšímu bodu Stezky.

Hra: Vybarvování, skládání rozstříhaného nákresu (Vlčata mohou například dostat rozstříhanou vlajku na jednotlivé části, všechny části však ale ve všech barvách – dostanou tedy tři klíny – modrý, červený a bílý. Vlčata musí vybrat správný díl ve správné barvě a vlajku složit.)

Hra: Před schůzkou si namalujte na bílý papír státní vlajku. Místo tradičních barev však použijte žlutou, zelenou a černou (žlutý klín, zelenou spodní část a černý vršek vlajky). Vlčata na schůzce nechejte minutu se na tento obrázek dívat. Pak ať se vlčata podívají na bílou stěnu. Vlčata by na ní měla vidět českou státní vlajku se správnými barvami.

Pohádka: Pomůckou pro naučení se správného umístění barev na vlajce nám mohou být některá přirovnání.

Prvním z nich může být přirovnání k bílému vejci a červené cihle. Bílé vajíčko se může vždy položit na cihlu, zatímco červená cihla se na vajíčko položit nemůže, protože by ho rozmáčkla.



Druhým přirovnáním nám může být přirovnání k čerstvě napadenému sněhu na červené střeše domu. Bílý sníh vždy leží na červené střeše a nikdy to není naopak.

Písnička: Úkolem každé šestky je vymyslet (a zazpívat) co nejvíce písní na barvy státní vlajky. (Např.: Okolo Hradce v malé zahrádce, rostou tam tři růže. Jedna je červená, druhá je bílá, třetí kvete modře...)



✿ *VÍM, JAK SE MÁM CHOVAT, KDYŽ JE NESENA STÁTNÍ VLAJKA.*

Tento bod je zbytečné nováčkům vysvětlovat školometskou metodou. Paní učitelka jim to zcela jistě ve škole vysvětlovala, a proto to můžeme v klidu nechat vysvětlit starší vlče (třeba podle obrázku z předešlého bodu), nebo může jedna šestka zahrát ostatním, co na obrázku je.

Jednotlivé šestky si na táboře mohou vyzkoušet samostatně nástup a akéla pak může vyhodnotit ten nejlepší - ten podle kterého se bude nastupovat po zbytek tábora.

✿ *ZNÁM HYMNU ČESKÉ REPUBLIKY A VÍM, JAK SE MÁM CHOVAT PŘI HRANÍ STÁTNÍ HYMNY.*

Nejen vedoucí, ale i ta nejmenší vlčata vzdávají čest při hraní státní hymny stejným způsobem, jako když je vztyčována nebo nesena státní vlajka.

Vlčata by si měla státní hymny nejenom vážit, ale měla by znát alespoň její text. Hymnu s vlčaty zpíváme při různých příležitostech. Nejčastěji na táborech, při oslavách státních svátků atd. Pro oživení bývá zajímavé, pokud akéla prozradí vlčatům něco málo z historie státní hymny.

Důležité však je, aby vlčata hymně rozuměla. Mnoho vlčat neví, co znamenají slova „bor“, „lučina“, nebo nerozumí slovnímu spojení „skví se jara květ“. Problém pak některým z nich může dělat i vysvětlení takových slov jako jsou „domov“ a „ráj“.

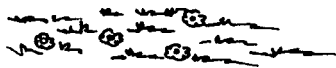
Podívejme se tedy na českou hymnu nejdříve po částech. Vyhledáme-li si jednotlivá, výše zmiňovaná slova ve výkladovém slovníku, pak se dozvíme, že: bor = tmavý, temný stinný les, borový les; lučina = luh, louka; skvěť se = třpytit, vyjímat se; domov = místo, kde se člověk narodil, tam kde je doma; ráj = místo, kde žili první lidé, nebe, místo věčné blaženosti a štěstí.

Tato suchá vysvětlení musíme vlčatům trochu zpestřit vlastním výkladem. Vhodnou formou je, aby vlčata nejdříve sama říkala, co si myslí, že tato slova znamenají. Teprve poté, by jim měl akéla prozradit správný význam těchto slov.

Dalším programem navážeme. Můžeme nacvičovat správný zpěv hymny nebo zkusit hymnu namalovat. To znamená, že vlčata mohou malovat, co si při zpěvu nebo

Kde  můj, kde  můj,

 hučí' po



šumí' po



skví' se jara



zemský' ráj to na

a to je ta krásná' země

[:   můj :]

čtení české hymny představují. Další možností je, rozdělit jednotlivé pasáže hymny mezi jednotlivé šestky a ty pak nechat vybranou pasáž výtvarně ztvárnit. Poté slepením jednotlivých částí můžeme vytvořit krásné leporelo.

Hry: Koláž - rozstříhaná zpráva.

Tajná zpráva s textem hymny – místy propálená od svíčky, která ze šestek ji dříve doplní ?

Šifra - na výpravě bude jedním z úkolů zašifrovat (nebo odšifrovat) část textu naší hymny.

Písnička: Šestky spolu soutěží. Jedna šestka má za úkol zazpívat písničku na některé slovo, které je v textu hymny. Až dozpívá, pokračuje další šestka s další písničkou na další slovo z textu hymny. Vítězí ta šestka, která vydrží v tomto souboji déle.

ZNÁM SVÉ BYDLIŠTĚ. ZNÁM NÁZVY HLAVNÍCH ULIC A NEJVÝZNAMNĚJŠÍ STAVBY VE SVÉM OKOLÍ.

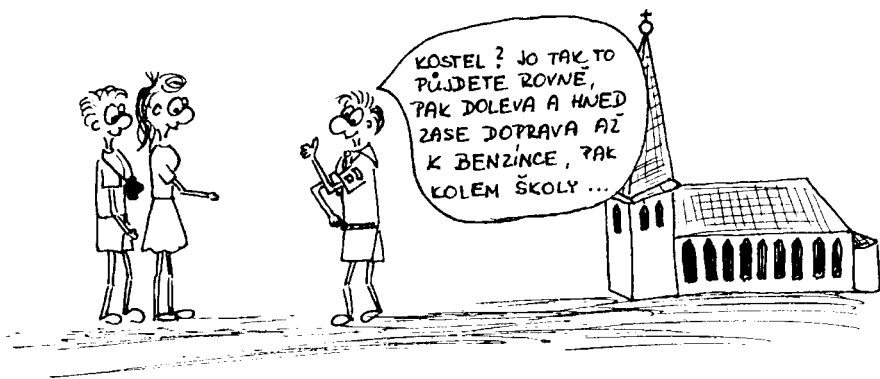
Každé vlčce poznává své město (ve velkoměstech alespoň okolí svého bydliště a klubovny, na vesnicích svou ves, případně nejbližší město). A proč je tento bod

ve stezce? Jednak by každé vlče (ale i rodiče a vůdce) mělo mít jistotu, že cestou na schůzku nezabloudí, a také si musíme uvědomit, že mezi nejjednodušší dobré skutky patří ukázat lidem cestu, nebo jim ji vysvětlit.

Hra: Jednu schůzku nebo výpravu můžeme věnovat prohlídce města. Můžeme při ní navštívit muzeum nebo galerii. Vlčata mohou cestou doplňovat mapu města (nebo dokonce malovat mapu vlastní). Na závěr se může vyhodnotit nejpřesnější nebo nejprehlednější mapa. Na další schůzce můžeme využít poznatků získaných při prohlídce a můžeme uspořádat hru v ulicích města (např. v Dlouhé ulici naleznete dům č. 14 a u něj naleznete zprávu). Nebo z tabulky popisující dům č. 28 na Rybářském náměstí si opište páté slovo. Tímto způsobem by vlčata dávala dohromady zprávu. Vlčata samozřejmě budou chodit po šestkách a s rádcem. Další možností je vytvořit kvíz (tajenku, křížovku...) na jednotlivé památky vašeho města a ten pak zadat vlčatům k vyluštění.

V menších městech a vesnicích si vlčata mohou všimát kaplí, kostelů, lidových staveb, památníků, mlýnů, statků...

Scénka: Jedno vlče hraje paní, která nemůže najít významnou budovu (divadlo, nádraží, obchodní dům...). Další vlče předvede, jak by se zachovalo a vysvětlí cestu - pokud možno dovede paní až na místo. To samé jde předvést nad plánem města s hracími figurkami.

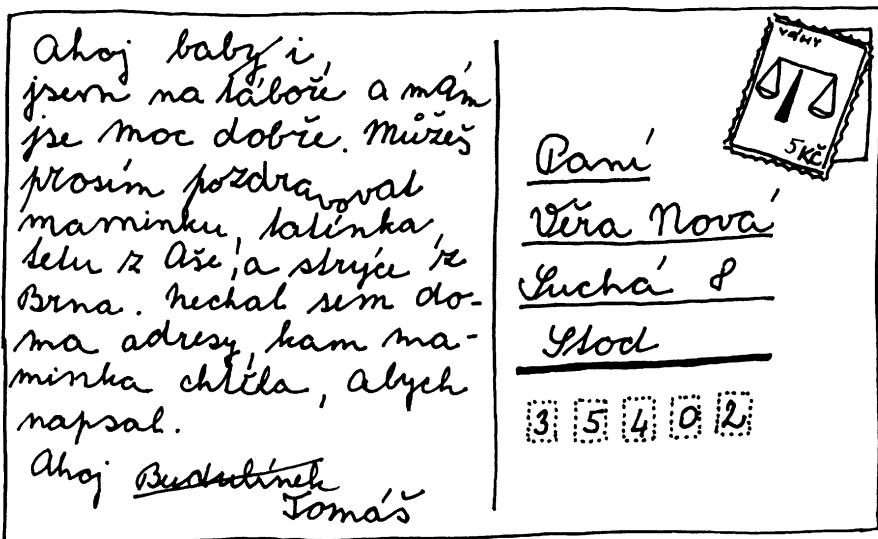


Rukodělka: Na schůzce mohou vlčata vytvořit model města (nebo jeho centra), příp. jedné významné stavby.

Písnička: Součástí šestkové hry může být i úkol zazpívat písničku o rodném městě nebo kraji.

ZNÁM ADRESU SVÝCH RODIČŮ.

Je nutné, aby vlčata znala adresu svých rodičů. Jednak proto, že čas od času píší domů, ale je nutné ji znát především proto, aby ji dokázala v případě potřeby nahlásit (např. policii). Tento bod se může zkontrolovat velice snadno, vždyť již na první



straně stezky je kolonka na adresu. Nebo můžeme rodičům poslat vlastnoručně malo-
vaný pohled z výpravy.

Hra: Na schůzce využijeme příležitosti, když budeme procvičovat šifry. Můžeme
zašifrovat jednoduchou šifrou úkol: „Vlčata, napište si do svého zápisníku svoji adre-
su. U této hry procvičíme jak šifry, tak znalost adresy rodičů. Hru můžeme obodovat
podle rychlosti a správnosti adresy.

Scénka: Jedno vlče hraje chlapce, který nemůže najít cestu domů, protože za-
bloudil a domů treť jen od kina. Další vlče ho dovede ke kinu, popřípadě ho může
doprovodit až domů. Aktivní vlče by mohlo ještě vysvětlit jeho mamince, proč se vrací
on až teď domů (toto ovšem nemůžeme chtít po vlčatech, ale můžeme se o tom zmí-
nit, neboť „Naší snahou nejlepší buď čin.“) Vlčatům po scénce vysvětlíme, jak by
bylo vše jednodušší, kdyby chlapec znal adresu.

❁ VÍM, KDY JSEM SE NARODIL.

U tohoto bodu by možná bylo vhodné kontrolovat i znalost rodného čísla. Na datum
narození je predepsaný řádek ve stezce. Není tedy nic jednoduššího, než vlčeti na-
hlédnout přes rameno a zkontrolovat, zda tam rodné číslo má a jestli ho zná.

Hra: Na výpravě naplánujeme hru, při které se vlčata po šestkách přemísťují
a zároveň plní cestou úkoly. Mezi tyto úkoly zařadíme právě
tento bod Stezky. Vlčata mají za úkol na list papíru napsat
vždy jméno nebo přezdívkou a za něj datum narození. Tako-
výto úkol není náročný na přípravu a zároveň vyplní vlčatům
spolu s ostatními úkoly čas při jejich cestě. Další variantou
je, nechat vlčata sečíst všechna data narození v šestce.

$$1+9+9+0=$$

$$1+9+8+9=$$

$$1+9+9+2=$$

Další možností je hra, při které se budou muset šestky seřadit podle datumů narození do jedné řady bez mluvení. Vítězí ta šestka, která se správně seřadí jako první. Tato hra se může hrát i s celou smečkou.

Obrázek: Za dlouhých zimních večerů můžeme na schůzce každý nakreslit obrázek, který bude vystihovat měsíc, ve kterém se kdo narodil.

UČÍM SE ŽÍT V KOLEKTIVU SMEČKY A MŮJ VŮDCE SE MNOU O MÉM CHOVÁNÍ HOVOŘIL.

Je nutné si s jednotlivými vlčaty čas od času popovídat o samotě. Vlčata povzbudí, pokud je pochválíme za jednotlivé skutky. Nejdříve vyzdvihneme jednotlivé činy, kde se nám líbilo, jak se vlče zachovalo, a teprve pak můžeme přistoupit k případné kritice. Vlčeti vysvětlíme, v kterých situacích se mohlo zachovat lépe a jak lépe se mohlo zachovat. Samotné povídání nakonec ukončíme pochvalou a popřením hodně zdaru v další činnosti ve své šestce a smečce. Obsah těchto hovorů bychom měli zachovat v tajnosti.

S přípravou vlastního rozhovoru s nováčkem nám může pomoci šestník (nebo starší vlče, kterému jsme nováčka svěřili). Ten nováčka sleduje očima vlčat, kolektivu, a často si všimne věcí, které jsme my mohli přehlédnout.

3. ŽIVOTNÍ PROSTŘEDÍ

VÍM, JAK SE MÁM CHOVAT V PŘÍRODĚ I NA ULICI.

S vlčaty si na toto téma můžeme promluvit před výpravou. V lese se nám pak (doufejme) ukázní a mohou cestou na výpravě vidět i to, co by jinak neviděla. Ve městě pak alespoň dosáhneme toho, že se vlčata budou chovat k ostatním lidem slušně a nebudou povykovat na ulicích.

Úspěch se jistě časem dostaví. Hlavně pokud to, jak se mají chovat, budeme vlčatům stále připomínat, a to převážně hrami a scénkami. A pokud se tak nebudeme chovat sami, většina vlčat to vezme jen jako plané poučování.

K uvědomění si, jak se mají vlčata chovat v přírodě, nám může krásně posloužit i krátké putování ve dvojici vlčat. Dvojici vlčat určíme krátký úsek (např. po vozové cestě nebo turistické značce), který mají spolu co nejtíšeji projít a cestou pozorovat (příp. zakreslovat, zapisovat) přírodu a děje v ní. Určitě si tak všimnou mnohem spíše ještěřky, která se před nimi nestihne schovat, malé sýkorky na větvi břízky, krásné muchomůrky červené u cesty a spousty dalšího, než když se cestou bude hnát celá smečka vlčat najednou.

Hra: Jedno vlče sedí na vyvýšeném místě a má zavázané oči. Před sebou má papír se zprávou (heslem vlčat, zákonem džungle...). Ostatní vlčata mají za úkol přiblížit se co nejblíže a přečíst tuto zprávu. Pokud vlče se zavázanýma očima někoho zaslechne, vykřikne „stop“ a ostatní se nesmí hýbat. Toto vlče pak ukáže směrem, ze kterého zaslechlo šramot – něčí chůzi. Pokud tímto směrem opravdu někdo je, musí se vrátit na výchozí místo, nebo oběhnout metu, ztratit život... Jakmile

se některému vlčeti podaří přečíst zprávu, mění se ve slepce a mění se i zpráva. Je vhodné vlčatům před hrou připomenout, že se zvíř v džungli musela chovat velmi tiše, aby ulovila svoji kořist, a pokud nechtěla být ulovena, musela si dávat moc velký pozor na vše, co zaslechla.

Scénka: V klubovně se z několika židlí napodobí řada sedadel v autobuse (tramvaji, kupé vlaku...), ve kterém jede smečka na výpravu. Vůdce (nebo jedno z vlčat) hraje starého pána, který nastupuje do autobusu a nemá si kam sednout. Úkolem vlčat je předvést, jak by se zachovala.

VÍM, CO JE TO ŽIVOTNÍ PROSTŘEDÍ, A VÍM, CO MÁM DĚLAT, ABYCH HO ZBYTEČNĚ NENARUŠOVAL.

Každé vlče má jistě rádo přírodu a s tím jistě souvisí i vztah vlčete k životnímu prostředí. K životnímu prostředí patří nejen příroda a její ochrana, ale také chování v klubovně a ve městě vůbec. Proto by se vlčata měla snažit i v klubovně mnoho nekřičet a nepobíhat, pokud to není součástí hry. Takové chování zbytečně narušuje schůzku a ostatní ruší při činnosti.

Protože vlastního chování ve městě a v přírodě se týká předchozí bod, zaměříme se nyní především na ochranu a obnovu životního prostředí vlčaty. Na výpravě si všimneme, zda vlče nováček odhazuje odpadky (obaly od sušenek, igelitové pytlíky, konzervy...) do ohně, nebo zda si je uklízí do batohu a odnáší domů. Všimneme si, zda se vlčata samostatně zapojují do úklidu lesa, zda sbírají odpadky a odnášejí je do vesnice či k nádraží do popelnice, nebo zda jen netečně procházejí okolo povalujícího nepořádku. Je samozřejmé, že na vyklizení větších znečištěných ploch bychom potřebovali mnoho času, který chceme s vlčaty strávit na výpravě jiným způsobem. Je ale pravdou, že na turistických cestách se povaluje mnoho drobností, jako jsou obaly od žvýkaček, bonbónů... Tyto drobnosti můžeme na výpravách sbírat a pomáhat tak alespoň trochu k čištění lesa.



V klubovně si všimneme, zda vlče pomáhá při úklidu klubovny, úpravě nástěnky, společné práci. Zeptáme se vlčete, zda doma odpad třídí. K vlastnímu třídění odpadů nejlépe vlče motivujeme osobním příkladem. Můžeme např. vyrobit do klubovny bedýnky na rozličný odpad a ty pak pravidelně vynášíme do k tomu určených kontejnerů.

Vlastní zkoušku můžeme podepsat tehdy, když dospějeme k názoru, že se vlče nováček nedopouští velkých prohřešků proti životnímu prostředí. Pokud se jich dopouští, nebo nečiní pro jeho ochranu mnoho, můžeme s ním o tom promluvit. Vlastní vybarvení stopy u tohoto bodu bychom ale měli uznat až poté, co vlče automaticky vykoná „skutek“ pro životní prostředí (ať již vysbírá papírky u ohniště, nebo u popelnice před klubovnou...). Tím ho budeme motivovat v jeho dalším konání dobrých skutků pro přírodu a životní prostředí.

Pohádka: Užovka (malý český příbuzný hada Kaa) má svou oblíbenou mýtinu v lese. Na této mýtině je po celý den stín od velkých bříz, které okolo mýtin ky rostou. Přes tuto mýtinu teče krásný čistý potůček, ze kterého pije zvěř z celého lesa.

Jednoho dne se zde ale objevila lidská rodinka z města, která až na mýtinu došla autem. Zatímco děti pobíhaly po lese, povykovaly, rušily zvěř, maminka připravovala oběd a tatínek myl auto u tůňky. Po chvíli maminka svolala všechny k obědu. Po obědě všichni odjeli autem a zanechali tu po sobě spoustu nepořádku. Všude na mýtině ležely papírky a zbytky jídel. V podvečer se sem sešla zvířátka z lesa, aby se podívala, co vše lidé po sobě zanechali. Zvířátkům se to ale vůbec nelíbilo, a proto se rozhodli, že ten nepořádek uklidí. Po práci si všichni oddychli a byli rádi, že odpadky po lidech jsou již na hromadě pod starým uschlým smrkem, kam nikdo ze zvěře nechodí. Všichni se radují, když v tom přiběhla srnka od tůňky a začala kašlat a stěžovat si, že voda z tůňky se už nedá pít. Všichni si přičichli k vodě v tůnce a raději odešli. A od té doby už na mýtinu nikdo nechodí, jen občas se sem připlazí užovka. Zavzpomínat si, jak to tu bývalo hezké.



Scénka: Několik vlčat hraje zvěř, která žije na louce. Dvě vlčata hrají auta, která zavážejí louku odpadem a tvoří novou skládku – házejí na hromadu papíry, pantofle, svíčku, skleničku a jiné věci v klubovně snadno dostupné. Po scéně vlčatům připomeneme, že ne každý odpad musí vyhazovat, ale že ho mohou třídít. Můžeme nechat vlčata vzniklou hromadu roztrdit na kovy, sklo, papír, starý textil. Na závěr scénky můžeme vyhlásit šestkovou soutěž ve sběru.

VÁŽÍM SI PRÁCE JINÝCH A NIC ZBYTEČNĚ A SCHVÁLNĚ NENIČÍM.

Je důležité vlčatům vysvětlit, proč si mají vážit práce jiných. Měli bychom především zdůraznit, jak dlouho by trvalo vlčeti vyrobit, nebo udělat práci toho druhého. Je nutné také zdůraznit, jak dlouho bude trvat oprava a co bychom místo této opravy mohli dělat (hrát hry, vyprávět si příběhy, hrát divadlo...).

Je dobré vést vlčata k samostatnosti a zapojovat je alespoň do drobných oprav v klubovně nebo na táboře.

K vlastnímu pochopení tohoto bodu nám může posloužit úkol s poznáváním přírody. Při poznávání okolí tábora můžeme nechat vlčata mapovat jednotlivé části okolí. Vlčatům můžeme dát za úkol pozorovat mraveniště. Jak se jednotliví mravenci chovají, jak si pomáhají, jak se okolí jejich mraveniště během celého tábora mění.

Scénka: U táborového ohně nebo při černé hodině požádáme jedno vlče, aby nám a celé smečce vysvětlilo, proč neničí práci jiných. Další vlče pak můžeme poprosit o doplnění příkladem. Ostatní vlčata se pak mohou také přidat se svými příklady. Sami pak na konci celou debatu shrneme, příp. doplníme, a můžeme si jeden z uvedených příkladů vlčat zdramatizovat.

Příběh: Vlčatům můžeme vyprávět příběh z tábora, kde se občas stane, že se některé vlče, místo aby pomáhalo, někde ulevvá. Práce by šla samozřejmě všem mnohem lépe od ruky a mnohem dříve by byla hotová, kdyby na ní pracovali všichni.

Můžeme tedy vlčatům vyprávět reálný příběh z tábora. Například o tom, jak akéla celé dopoledne vyráběl tyče ke skoku do výšky a jedno nezbedné vlče mu je pak nařezalo a hodilo do kamen. Proto se odpoledne nemohla konat slibovaná olympiáda, protože k ní nebyly připraveny všechny potřebné věci.



4. ZDRAVÍ

VÍM, ŽE KOUŘENÍ, PITÍ ALKOOLU A UŽÍVÁNÍ DROG JE ŠKODLIVÉ.

Většina rodičů dnes již ví o špatném vlivu některých dětských skupin, o nebezpečí drog pro jejich děti. Bohužel většina rodičů není ochotná si se svými dětmi o tom pohovořit a pokud ano, pak často neví jak. Vlčatům nehrozí ani tak nebezpečí drog distribuovaných přímo na ulici, ale spíše vliv jejich spolužáků a tzv. „přátel“ z jejich okolí. Vlče se nechce nechat zahanbit před ostatními, a proto nedokáže říci NE, po-

kud je mu nabízena cigareta od spolužáků či alkohol k přípitku. Vlčatům proto musíme vysvětlit, jak mají takovou nabídku odmítnout. Měli bychom zdůrazňovat především dopad na jejich fyzickou kondici, a to buď prostým vysvětlováním, nebo příběhem. Dále je vhodné vlčatům zdůraznit vliv těchto látek na jejich zdraví a tím pádem na to, že se kvůli častějším nemocím nebudou moci zúčastňovat vlčáckých akcí.

Pohádka: Na jaře se jedné zaječí rodince narodili dva zajíčci, kteří rostli jako z vody. Maminka je krmila a vždy při krmení jim připomínala nebezpečí, která na ně mohou číhat mimo noru. Jednou v létě se mladí zajíčci rozhodli, že se již konečně podívají ven, aby poznali, jak vypadá ten pravý svět. Hopkali sem a tam a po nějaké době se dostali na paseku, která byla celá porostlá šťavnatou travou. Po chvíli, kdy už byli celí přejedení té vynikající trávy, ucítli neznámý pach. A tak raději honem utíkali do bezpečí nory. Stihli to jen tak tak, málem že je to velké neznámé zvíře dostihlo. Od své mámy se dozvěděli, že to byl vlk, který je chtěl sníst.

Zajíčci rostli čím dál víc a stále chodili dál a dál ven, až jim jednou maminka řekla, že je načase, aby opustili noru a vydali se do světa. Zajíčci se tedy domluvili, že už nebudou doma a odejdou na zkušenou do světa. První z nich si během roku našel hezkou zaječí slečnu a založil si s ní svoji rodinku. Druhý zajíček se vydal do světa a cestou potkával spoustu zajímavých tvorů. Všechno ho zajímalo a vše musel vyzkoušet. Jednou potkal starého tchoře a ten mu ukázal cigarety. Říkal mu, jak jsou vynikající. Zajíček neodolal a vzal si je, že je také musí vyzkoušet. A tak začal kouřit – nejdříve jednu cigaretu za týden. Později už ji musel mít každý den, protože si na kouření zvykl tak, že bez kouření nemohl být. A tak stále kouřil a vůbec si nevšiml, že už dávno neumí běhat tak jako dřív a že popadá dech, sotva vyběhne menší kopeček. Po dlouhé době ale znovu potkal vlka. Nejdříve znovu ucítl ten divný pach a pak i vlka zahlédl. Honem začal utíkat, protože ale nedokázal běžet dlouho rychle, vlk ho brzy dohonil. A to jenom proto, že zajíček začal kouřit, zhoršil se mu čich, vlka pozdě ucítl a pak nedokázal ani rychle běžet.

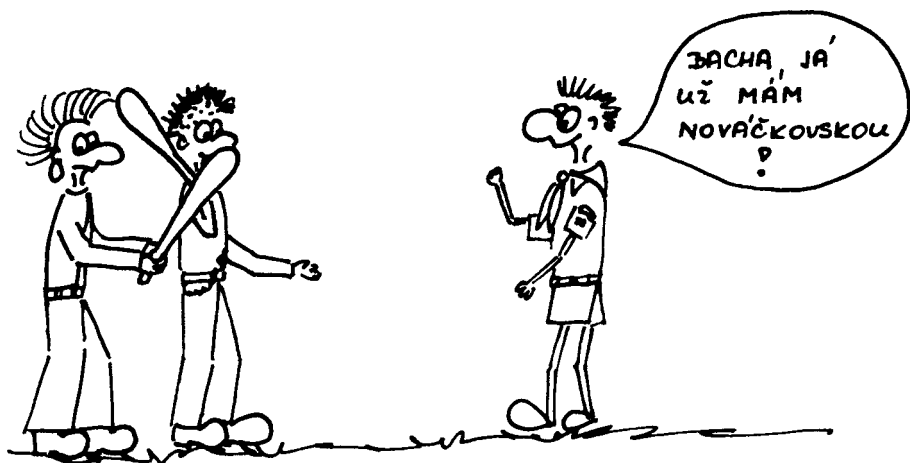
VÍM, JAK SE BRÁNIT PROTI ZLÝM LIDEM.

Snad každé vlče v dnešní době již něco málo tuší o nebezpečí, které na něj může čekat. Tím se v tomto bodě myslí především místa jako večerní park, průjezdy, opuštěné domy a spousta dalších míst, kde si na vlče může počkat „zlý člověk“. Právě toto téma patří mezi ty nejzávažnější, které bychom měli s vlčaty občas probrat. Ostatně, nikdy nemůžeme tušit, kdy se jim může co přihodit. Ať již cestou ze schůzky pozdě večer, nebo kdykoli jindy.

Pokud již hovoříme s vlčetem o „zlých lidech“, neměli bychom nikdy zapomenout, že se nevyskytují „jen“ v temných zákoutích města, ať již to jsou party výrostků, úchylný člověk, nebo zloděj. Musíme je upozornit i na nebezpečí šikany ze strany učitele, zneužívání příbuznými... A to vše co nejsetrnější formou.

Vhodnou příležitostí k hovoru na toto téma je např. noční hlídka na táboře.

Hra: Z provazu utvoříme na zemi kruh a vybereme několik silnějších vlčat. Ti budou mít za úkol uchránit tento kruh před dobyvateli co nejdéle. Ostatní mají za úkol



dobýt tento kruh tím, že vytáhnou z kruhu ty, co jsou v něm a brání ho. Po hře připomeneme vlčatům závěrečnou situaci, kdy se jedno nebo dvě vlčata bránila mnohem větší přesile. Poukážeme na tento silový rozdíl nebo početní rozdíl a srovnáme tuto situaci s tím, kdyby bylo vlče přepadeno na ulici.

Zeptáme se pak vlčat, jak by se měla zachovat. Upozorníme je, že nejjednodušší je utéct. Pokud jsou pronásledováni, musí na sebe upozornit (u domů zazvonit na zvonky, volat o pomoc, křičet, hvízet, pískat, tlouci do aut – spousta aut má dnes zabudován hlasitý alarm, nebo v nejhorším rozbít okno nebo výlohu obchodu).

Alternativy obrany proti přesile nebo silnějšimu člověku si můžeme nacvičit hrou zvanou „Bať“. Vlčata při této hře stojí v kruhu. Jedno vybrané vlče (nebo akéla) stojí uprostřed a obtěžuje postupně všechny vlčata slovem „Bať“. Každý oslovený pak musí předvést, jak by se zachovalo, ostatní vlčata pak jeho reakci napodobí.

Scénka: Jedno vlče jde samo večer parkem a potká se s kolemjdoucím (druhé vlče), které se ptá na cestu. Po chvílce hovoru však začne strkat do vlčete a to předvede, jak by se bránilo. Pro větší představitivost vlčete může hrát chodce akéla, aby si vlče uvědomilo silový rozdíl a nezesměšnilo celou scénku. Nakonec celou scénku můžeme nechat ostatní vlčata posoudit a nalézt v ní chyby (chyby v chování obtěžovaného vlčete).

JSEM ČISTOTNÝ, VÍM, PROČ SI MÁM NĚKOLIKRÁT DENNĚ MÝT RUCE.

Vlčata jsou vedena k hygieně, ale jak všichni dobře víme, většina z nich při první příležitosti na hygienu zapomíná. Proto je třeba vlčatům připomínat základy hygieny, a to samozřejmě nejen na táboře, ale pokud možno i na schůzkách a výpravách. Takové banality jako to, zda se vlčata učesala, poznáme snadno, ale vyčištění zubů či

umytí rukou po návštěvě záchodu se kontroluje hůře. Proto je vhodné vyhlásit soutěž, např. „Kdo si ani jednou během tábora nezapomene před obědem umýt ruce?“ Každé vlče může na táboře dostat po umytí rukou např. jeden korálek. Úkolem vlčat je tedy získat co nejvíce korálků a udělat si z nich co nejdelší náhrdelník.

Pantomima: Vlče nám zahraje scénku, kde bude nejdříve dělat dříví do kamen a pak se celé vyhládlé půjde najíst. A na co zcela určitě zapomene? Umýt si ruce.

Další scénka je podobná té předchozí, jen ji hraje celá smečka. Jedno vlče předvádí, jak na táboře pomáhá s vařením se špinavýma rukama. Celá smečka pak předvede, jak jí oběd a následnou otravu z „nakaženého“ jídla. Na scénku pak můžeme navázat rozpravou.

✿ *VÍM PROČ A JAK SI MÁM ČISTIT ZUBY.*

Většina dětí v dnešní době zapomíná na základní hygienu, ať již z lenosti, nebo protože spěchají hrát hry nebo sledovat televizi. Měli bychom tedy vlčatům vysvětlit, proč a jak si mají čistit zuby. Vlčata upozorníme na pozdější problémy se zuby, a na nepříjemný zápach z úst, kterým budou pro ostatní nepříjemní a ostatní si s nimi proto nebudou chtít hrát. Inspirací nám také může být společná návštěva zubaře nebo zubní laborantky, kde nám na modelu zubů mohou ukázat, jak se zuby správně čistí a co se s nimi stane, pokud si je čistit nebudeme.

Hra: Jste na výpravě a nemáte legendu na dobývání hradu? Místo hradu si můžete představit zub a místo dobyvatelů bakterie a viry. A místo obránců látky obsažené v zubní pastě. A výsledek? Navodíte atmosféru před hrou a vlčata si po hře uvědomí, proč si čistit zuby (aby bylo více obránců). Samozřejmě pak můžeme navázat debatou při svačině (když se začnou konzumovat zásoby z dobytých batohů), při které si o účelu této hry promluvíme.



Hra: Na táboře můžeme vlčata rozdělit při ranní hygieně do dvojic. Jedno vlče představuje nemocného lva, který si nedokáže vyčistit zuby, druhé mu proto pomůže. Pak si role samozřejmě vymění. Vlčata si tak vzájemně ve dvojicích vyčistí zuby. Zpětríme tím ranní hygienu a vlčata půjdou do no-vého dne s úsměvem na rtech.

VÍM, PROČ MÁM MÍT ČISTÉ NEHTY, A VÍM, JAK SE STŘÍHAJÍ NEHTY NA NOHOU A NA RUKOU.

Většina dětí ve vlčáckém věku se snaží poslouchat své rodiče, ale jak mohou, ošidí co se dá, pokud není zrovna hygiena středem jejich zájmu - k tomu však dochází většinou jen tehdy, jestliže jim rodiče (nebo vůdci) za ni „něco“ slíbí. Jejich pečlivost v dodržování osobní hygieny můžeme pozorovat právě u rukou, nehtů či vyčištěných zubů.

Kontrolu umytých rukou a nehtů bychom neměli zanedbat především na táboře. Na táboře bychom měli striktně kontrolovat čistotu rukou alespoň před jídlem. Snad tak předejdeme různým infekcím a žaludečním problémům vlčat. Pokud však vlčata pošleme umýt ruce, sice si je umyjí, ale na nehty takřka vždy zapomenou. Měli bychom tedy vlčatům alespoň vysvětlit, jak se starat o své nehty, a jak si je stříhat. U tohoto bodu stezky pomůže především osobní příklad akély, příp. hromadná očista smečky.

Vhodné je také umístění vtipných nápisů k latríně, které se občas obměňují. Vlčata se zasmějí a nápis jim tak připomene nutnou hygienu po návštěvě záchodu.

Např.: *K obědu jsou placky, tak si nezapomeň umýt pracky, ať Ti jídlo chutná a nemáš pak špíny plná ústa. Nebo: Nezapomeň ruce umýt a špinavou vodu vylít. Čistou pak pro dalšího připravit. A povinnost svou tak vyplnit.*

Rukodělká: Každý ze smečky si obkreslí ruku, pak ji vystříhne a vybarví. Dílka můžeme vyhodnotit a při té příležitosti pochválit správný tvar nehtů na kresbách a naopak vytknout dlouhé nehty. Celou schůzku ukončíme výstavkou, kde si mohou vlčata porovnat svoje vlastní ruce s rukama ostatních.

Scénka: Jedno vlče předvádí šakala, který má dlouhé a špinavé drápy. Ostatní se mu posmívají a snaží se ho od sebe odehnat. Mauglí nebo šestník odvede vlče jakoby stranou a vysvětlí mu (tak, aby to slyšela celá smečka), jak a proč si má šakal (a vlčata) pečovat o své drápy (nehty).

VÍM, KDY A JAK MÁM POUŽÍT KAPESNÍK.

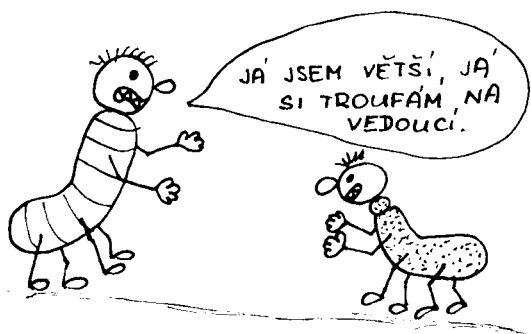
Vidět nachlazené vlče s nudlí u nosu není nic neobvyklého. Na schůzky tak chodí zcela běžně, a i na výpravy nám je rodiče občas pošlou.

Vlčata, jakmile se jen trochu nachladí, hned popotahují a většinou si utírají nos do rukávu. Měli bychom tedy vlčatům vysvětlit, co s kapesníkem, a neustále jim připomínat, k čemu slouží.

Scénka: Jste na táboře a zrovna je sychravé počasí? Využijte tuto situaci pro vysvětlení tohoto bodu stezky. Scénky se účastní celá smečka.

Vůdce stojí uprostřed kruhu a jakmile kýchne, vlčata předvádí bacily, které polehují kolem a snaží se nakazit ostatní vůdce smečky (Balúa, Baghýru...). Pak vysvětlíme, proč je nutné kýchat a smrkat do kapesníku, a ne třeba do rukávu jako většina vlčat.

Hra: Jak zjistit, jestli vlčata s sebou nosí kapesníky? Nechejte tedy vlčata v jednotlivých šestkách svázat kapesníky do co nejdelšího provazu. Vítězí šestka s nejdelším provazem. Délku samozřejmě ovlivní i zvolené uzly. Ke hře smí vlčata



použit jen čistý kapesník. Vlastní vzniklý provaz se může použít k dalšímu programu.

Hra: Znáte hru: „Šátkovanou“?

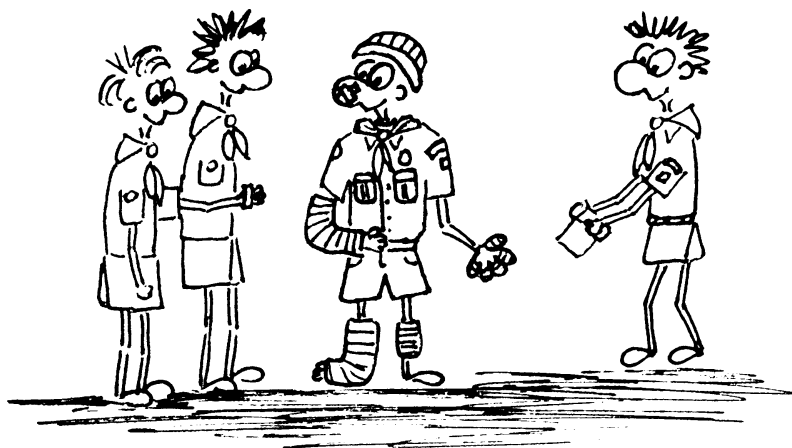
Každé z vlčat si vzadu za pas zastrčí šátek, který mu ostatní mají za úkol vzít. Vítězí ten, který zůstane sám se svým šátkem. Základním pravidlem samozřejmě je, že každý, kdo přijde o šátek, je mrtev a z dalších bojů vyřazen.

Pro zpestření této hry nepoužijeme protentokrát šátky, ale kapesníky. Zvýší se tak náročnost hry. Kapesníky jsou mnohem menší než šátky. Doporučoval bych jen, abyste na hru použili pouze čisté kapesníky.

✿ UMÍM OŠETŘIT PUCHÝŘ NEBO MALOU ODŘENINU RYCHLOOBVAZEM.

Základy první pomoci a vlčata? Zcela určitě. Ne vždy bude poblíž vůdce, nebo někdo z rodičů. Vlče by především mělo vědět, jak si ošetřit výše uvedená drobná zranění. Co když budou vlčata sama doma? A na táboře mohou přeci zdravotníkovi usnadnit práci tím, že si takové malé zranění ošetří sami. Ale pozor – vždy pod dohledem zdravotníka. Nezapomínejme „Naší snahou nejlepší buď čin“, a proto vždy vlastní ošetření vlčat v každém případě zkontrolujeme.

Rád bych vás jen předem varoval. Budete překvapeni, kolik vlčat znejistí (ač vám dříve každý perfektně pověděl, jak co ošetřit), když budou muset svému kamarádovi ošetřit skutečné „zranění“. Nenechte se odradit jejich reakcemi, jen je při tom kontrolujte.



Hra: Na schůzce můžeme procvičovat zdravotnické znalosti velmi jednoduchým způsobem. Do klobouku dáme kartičky, na kterých budou jednotlivé úkoly (např. ošetřit malé říznutí na prstu, puchýř na patě, klíště...), a tyto úkoly si vlčata postupně vytáhnou a splní. Vítězí ta šestka, která získala nejvíce bodů.

Hra: Překážková dráha

Součástí překážkové dráhy může být i úkol (např. za přeskokem přes kládu) ošetření odřeniny rychloobvazem. Vlče, které běží první, se za kládou zastaví a počká, až k němu doběhne další (také přes překážkovou dráhu) a ošetří mu koleno. Pak se první vlče vrátí na start. Pak může vyběhnout další vlče, které ošetří to předchozí. Při tomto závodu nesmíme zapomínat kontrolovat kvalitu obvázání, jinak bude vlastní závod k ničemu (bude záležet pouze na rychlosti a v praxi to pak nebudou vlčata umět).

Scénka: Chodíte si s vlčaty hrát do parku, nebo blízkého lesa za městem? Pak určitě najdete spoustu smetí v okolí koše, možná snad i jinde. Této situace můžete využít ke scénce. Při ní určíte vlčatům, aby se zachovala tak, jak by měla. Aby ukázala, jak plní dobré skutky. Po chvíli je přerušte a zeptejte se, co by vlčata dělala, kdyby se jejich šestník řízl do prstu o rozbité lahve. Zbývá jen rozdat náplasti a nůžky a pak vyhodnotit práci na šestníkových prstech.

5. SKAUTSKÉ ZNALOSTI

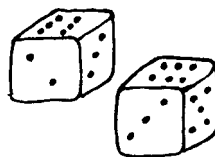
ZNÁM SVOU ŠESTKU.

K tomuto bodu není mnoho co dodat. Snad jen, že bychom vlčata z tohoto bodu neměli zkoušet, ale jen si všimat, zda si již ostatní vlčata nepletou.

Ke kontrole tohoto bodu můžeme využít snad všechny hry určené k seznámení více lidí. Ty se většinou hrají, když přijde do smečky nováček, nebo v září

po prázdninách. Mezi klasické seznamovačky patří například „Tleskaná“: Vlčata sedí v kruhu a střídavě tleskají dvakrát do kolen a dvakrát o ruce. Akéla vyšle jako první signál tím způsobem, že při tleskání o nohy řekne dvakrát svou přezdívku (Akéla, Akéla) a při tleskání o ruce dvakrát přezdívku toho, komu vysílá (např. Kotik, Kotik). Kotik pak pokračuje stejným způsobem. Hra se může po chvíli ztížit tím, že se tempo tleskání zrychlí.

Hra: Nosíte skautský klobouk na výpravy? Pokud ano, můžete ho využít právě u této hry. Napište jméno každého vlčete na jeden papír, ten složte a dejte do klobouku. Pak stačí jen tahat jednotlivé papírky. Vylosovaného mají pak ostatní za úkol co nejdříve dohonit. Jakmile je chycen, může vytáhnout dalšího, jen pozor, ať nevytáhne sám sebe (s kloboukem s papírky se opravdu špatně utíká).



A KTERÁ JE TA MOJE ?



✿ MÁ SMEČKA SE JMENUJE ...

Zde si myslím, že zcela postačí zkontrolovat zápis ve stezce.

A pokud tuto znalost chcete prověřit jiným způsobem, pak vlčata můžete nechat tuto informaci zašifrovat, pantomimicky znázornit, zazpívat písničku na název smečky, vymyslet křížovku s tajenkou s názvem smečky, nebo třeba i jen nakreslit „název“ smečky.

Další možností by pak mohlo být nakreslení smečkové vlajky (pokud ji ovšem máte), kde je jistě údaj o názvu vaší smečky. Pokud vlastníte smečkovou hůl, mohou nakreslit vlčata tuto hůl - se stuhou, na které by měl být název smečky a město, odkud smečka pochází.

✿ ZNÁM ROZDĚLENÍ NAŠÍ SMEČKY.

Myslím si, že je důležité, aby si vlče (a především nováček) uvědomilo, kde je jeho místo ve smečce. Aby vědělo, koho má poslouchat a za kým může zajít pro radu.

Pokud s vlčaty o tomto bodu budete hovořit, bylo by asi vhodné, abyste se zmínili i o tom, že i vy někam patříte, a nejste ti nejvyšší, i když by se to tak některým vlčatům mohlo zdát.

Pohádka: Na útesech u moře žilo hejno racků. Všichni každé ráno vylétali na moře k rybářským lodím, ze kterých rybáři vyhazovali malé rybky. Racci tyto ryby chytali. Nejstarší a nejmoudřejší vždy u zadní části lodě, ostatní pak u boků. Jen nejmladším bylo určené místo u přídě. To aby se naučili lovit rybky tam, kam je rybáři nevyhazují. Teprve, když se mláďata naučí sama žít, mohou se pak postupně přesouvat k bokům lodi, kam už rybáři rybky vyhazují. Všem tyto pravidla vyhovovala, jen Radkovi ne. Radek byl malý racek, který byl se vším nespokojený a nic mu nevyhovovalo. Neustále se snažil lovit u zádě, kde je nejvíce ryb, ale kde smí lovit pouze nejstarší. Rodiče mu stále domlouvali, aby lovil na přídě. Několikrát byl předvolán před velkou racčí radu. Ale Radek stále neposlouchal. Jednou se Radek připletl do cesty nejstaršímu rackovi a ten si pochroumal křídlo, když se mu vyhýbal. A za tento čin byl Radek krutě potrestán - již nikdy nesměl lovit se svým hejnem u stejné lodi.

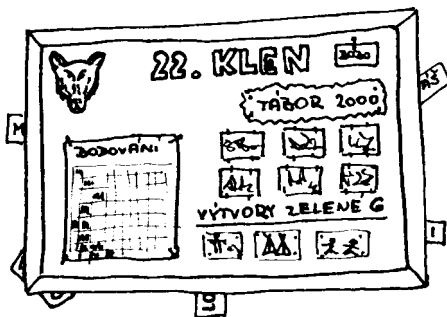
Najděte si tedy své místo ve vaší smečce, ať nemusíte být vyhnáni jako Radek.

Hra: Jakým způsobem vyplnit večer na zimní vícedenní výpravě? Zkuste před

vlčaty vyndat nové pexeso. A to ne leda-
jaké pexeso. Toto pexeso si sami vyrobí-
te. V pexesu budou dvojice tvořit pře-
dávka a funkce ve smečce.

např.: šestník modré šestky – Baghý-
ra; nástěnkář – Hřebík; zdravotník – Pa-
dáček; kuchař na výpravě – Hobit;
mauglí, akéla, balú, nejlepší uzlař...

Hra: Před schůzkou poschováváme
po klubovně lístečky s názvy jednotli-
vých smečkových funkcí. Vlčata je pak
budou mít za úkol na začátku schůzky najít a přišpendlit na toho, kdo tuto funkci
zastává.



ZNÁM POKŘIK NAŠÍ SMEČKY.

Schůzky, výpravy a další akce smečky bychom měli zahajovat a samozřejmě i ukončovat pokřikem smečky. Na závodech a střediskových akcích se jako smečka můžeme představit právě pokřikem. Pochvalou šestky může být zakřičení pokřiku šestky nebo celé smečky.

ZNÁM ZÁKLADNÍ SIGNÁLY SMEČKY A VÍM, CO MÁM PŘI NICH DĚLAT.

Vlčata se stejně jako skauti učí kázni. Na schůzkách potřebujeme během co nejkratšího času uklidnit smečku, nebo svolat nástup. Toto všechno by nám měly usnadňovat signály smečky. Mezi tyto signály by samozřejmě měly patřit klasické signály, které jsou zcela běžné i v ostatních oddílech. A to nejen proto, aby vlčata měla jednodušší přestup ze smečky do oddílu, ale také proto, aby i při střediskových akcích, kde se sejde více oddílů věděla, jak se v určitých situacích chovat.

Mezi základní signály ve smečkách patří zvednutá pravá ruka sevřená v pěst (můžeme se setkat i s levou rukou, popřípadě i otevřenou dlaní). Tento signál znamená pro vlče zklidnění a pokyn, aby začalo dávat pozor (můžeme ho tedy použít při nástupu nebo např. při vysvětlování pravidel). Dobře se používá na schůzkách i výpravách.

K dalším základním signálům smečky pak patří svolávání k Poradní skále, k Velkému vytí (Vlci, vlci, vlci)...

Blíží popis těchto obřadů nalezneme v knize P. Hájka-Balúa S vlčaty krok za krokem, rok za rokem.

Hra: „Počítaná“. Při této hře se využívá signál zvednuté ruky zatnuté v pěst. Akéla při cestě na výpravě zavře oči, zvedne ruku a počítá do deseti. Úkolem vlčat je se do té doby co nejlépe schovat tak, aby nebyla z cesty k zahlédnutí. Jakmile akéla řekne deset, otevře oči a hledá vlčata. Smí chodit pouze po cestě a volá jména těch, která spatří. Pokud už nikoho nenachází, vyhlásí konec hry (např. zapískáním na píšťalku) a ti, kteří nebyli nalezeni, dostávají bod.

ZNÁM KROJ VLČAT.

Vlčata by měla znát svůj kroj, jeho součásti, ale hlavně důvody proč ho nosíme a proč byl zaveden. Kolik oddílů a smeček se najde, kde nevyužívají kroj v praxi. Ať už jen píšťalku k morseovce, šátek ke hrám, či šňůrku k uzlování.

Ano účta ke kroji má být, ale nezapomínejme proč. Učme vlčata znát svůj kroj, učme je jeho historii. Naučme vlčata rozumět řeči symbolů kroje.

Hra: Strojení manekýnů - hrajeme v klubovně nebo na táboře. Šestky mají za úkol co nejdříve přivést k rozhodčímu vylosované vlče, které ustrojí do kroje. Vítězí ta šestka, která dovede upravené vlče v co nejkompletnějším kroji.

Další hra nám procvičí postřeh vlčat. Jedno vlče odejde za dveře a změní na sobě pár věcí (dá si šátek pod límec, píšťalku do pravé kapsy...), pak se vrátí do klubovny a ostatní se snaží poznat, co vše na sobě změnilo.

Rukodělka: Před schůzkou si můžeme připravit šablony jednotlivých částí kroje (košile, kalhoty, pásek, odznaky, nášivky...). Na vlastní schůzce pak necháme vlčata obkreslit tyto šablony na čtvrtku, vybarvit a slepit tak, jak si myslí, že má kroj vypadat.

6. SKAUTSKÉ DOVEDNOSTI

MÁM VŽDY V POŘÁDKU SVÉ ŠATY A SVŮJ VLČÁCKÝ KROJ. ŘÁDNĚ O NĚ PEČUJI A UKLÁDÁM SI JE.

Vlčata by měla o svůj kroj pečovat - o tom snad není pochyb. Jak jim to však vysvětlit? Zde bych doporučoval menší rozpravu se smečkou.

Pokud se nám s vlčaty povede rozvinout debatu o krásných symbolech, které i vlčata mohou v kroji vidět, pak dosáhneme malého vítězství v bitvě za účtu ke kroji. I vlčata si za svým slibovým odznakem dokáží představit vlastní slib a obřad s ním spojený.

I vlčata mohou získat vztah ke svému žlutému šátku, který nosí jen ona. Skauti ani roveři ho přeci nosit nemohou. A takto bychom samozřejmě mohli pokračovat i s ostatními prvky vlčáckého kroje. Je jen na vás, jak a jakým směrem budete tuto debatu řídit.

Nezapomínejme však nikdy na to, že pokud na sobě máme skautský kroj, ostatní lidé podle našeho chování posuzují celou organizaci.

Vedme vlčata k pečlivosti, účtě ke kroji, ale především k důslednosti. Vždyť i sebelépe složený kroj se ušpiní, pokud ležel na vlhké zemi ve stanu.

Hra: Jak zpestřit schůzku a zároveň vyzkoušet vlčata z tohoto bodu? Zkuste vyhlásit soutěž, které vlče si co nejrychleji svlékne mikinu, triko, košili... a složí do úhledného tvaru? Samozřejmě, že se hodnotí především kvalita, nikoli rychlost. Tento závod může zpestřit i bodování na schůzce.



Scénka: Ušmudlaný vlčácký kroj žaluje na svého majitele. Hlavním hrdinou scénky je krojová košile na ramínku. Hlas jí může propůjčit kdokoliv ze smečky.

✿ *VÍM, CO SI MÁM VZÍT NA SCHŮZKU.*

Vlčata by si s sebou na schůzky neměla nosit zbytečně mnoho věcí, aby se mohla se všemi svými věcmi pohybovat i mimo klubovnu. Z tohoto důvodu by si všichni měli nosit věci v batůžku a ne ve školní brašně nebo igelitce.

Proto bych doporučil omezit seznam „povinných“ věcí jen na několik položek. Mezi nejčastější asi patří zápisník, tužka, KPZ a uzlovačka (příp. přezůvky).

Pokud vlčata budou potřebovat jiné - neobvyklé pomůcky (např. lepidlo, nůžky, barevné papíry...), lze díky nim prozkoušet tento bod nováčkovské zkoušky.

Soutěž: „Milá vlčata, na příští schůzku si doneste kousky starých látek, staré ponožky, bavlnky a jehlu s velkým uchem. Ale pozor, nikdo si to nepíše.“

A nyní zbývá jen motivovat vlčatům paměť nějakým vhodným lákadlem. Mohou to být body, může to být speciální odměna pro nejlépe vybavenou šestku nebo cokoliv jiného.

Důležité je nezapomenout vzít o několik pomůcek více, protože mnoho vlčat si určitě nevzpomene. A ten, kdo si vzpomene, může si vybarvit stopu u tohoto bodu ve Stezce.

Hra: Další možností může být nechat vlčata zašifrovat seznam věcí, které si na schůzku mají nosit. Vlčata si tak prozkouší své umění šifrovat a nováčkům pak můžete dovolit vybarvit si tento bod ve Stezce.

✿ *UMÍM OTEVŘÍT KONZERVU.*

Na výpravě stejně jako na táboře vlče občas potřebuje otevřít konzervu. Na táboře tehdy, má-li službu v kuchyni a zrovna je potřeba potravina z konzervy. A na výpravě tehdy, rozhodneme-li se, že si vlčata budou vařit po šestkách. Vlčatům samozřejmě můžeme vysvětlit, jak otevřít konzervu a připravit si z ní jídlo. Vlče by však mělo být samostatné a to nejen při hrách, ale právě i při vaření jednoduchých jídel.

Hra: Jednu z výprav můžeme motivovat kuchařským dnem a vyzvat vlčata, aby si s sebou na výpravu vzala ve dvojicích nebo trojicích jídlo, které si sama na výpravě uvaří. Jídlo pak můžeme vyhodnotit a obodovat. Při této příležitosti můžeme vlčatům vysvětlit, jak se připravuje a po použití zahlazuje ohniště. Nesmíme zapomenout na podmínku použít jídlo z konzervy.

Této chvíli můžeme využít také k seznámení vlčat s nebezpečím zkažených potravin a nafouklých konzerv. Ty mohou ještě navíc obsahovat nebezpečný jed botulin.

Další možností je vlče o otevření konzervy požádat. A podle toho, jak tento pokus vlčete dopadne, můžeme přímo splnění tohoto bodu uznat či nikoliv.



Pohádka: Rád bych vám vyprávěl příběh jednoho z našich vlčat. Tento šikovný mládenec si ohříval konzervu takovým způsobem, že ji nejdříve hodil do ohně a teprve pak ji chtěl otevřít. Vědí vaše vlčata, co se mohlo stát, kdyby akéla nezakročil? A jak by to udělala ona? Ať to na výpravě ukáží.

UMÍM UKROJIT CHLEBA NOŽEM I NA KRÁJEČI.

Vlčata se snažíme učit samostatnosti. Bohužel někteří rodiče nedovolí vlčatům činnosti, o kterých si myslí, že jsou pro ně příliš nebezpečné (např. zatloukání hřebíků, výroba třísek, ukrojení krajíce). Proto to zbývá na nás. Vlčatům můžeme např. říci, aby si na výpravu vzala pouze čtvrtku chleba, máslo, sýr a zeleninu na ozdobení krajíců. Vlčata pak na výpravě necháme udělat si svačinu, nebo připravit pohoštění pro vlče, které má ten den narozeniny. To samozřejmě až po vysvětlení, jak se chléb krájí. Nechceme přeci, aby si naši nováčci hned na prvních výpravách ublížili.

Jinak se i u tohoto bodu může využít žádost o pomoc, stejně jako u bodu předchozího. Vlče tak poctíme projevem své přízně, a ještě mu dáme možnost splnit si bod do stezky.

UMÍM JÍT PO CESTĚ TURISTICKÉHO ZNAČENÍ.

Vlče s námi chodí na výpravy. A protože nemůžeme zcela vyloučit nebezpečí jeho ztracení, musíme vlčatům ukázat na mapě, kde se výprava koná a kudy se dostanou na nádraží. Toto všechno ovšem padne na úrodnou půdu pouze tehdy, jestliže se vlče umí orientovat v terénu a umí chodit po turistických cestách. Nebudeme samozřejmě z vlčat dělat malé skauty a probírat tyto věci dopodrobna, ale je důležité, aby vlčata znala alespoň základy.

Mimo jiné se můžeme na výpravě nechat vlčaty vést.

Hra: Vystříhnete si z kartonu „vlastní turistické značky“ a užíjte je při výpravě k vyznačení hry za pochodu. Výhodou je, že procvičíme více značek na malé vzdálenosti.



Hra: Za zimních večerů, kdy jsme nuceni většinu času schůzek trávit v klubovně, můžeme překvapit vlčata novým pexesem. Toto pexeso bude na velice jednoduchém principu. Na jedné kartičce bude značka a na druhé její popis. Toto pexeso může být jak ze značek turistických, tak i topografických nebo skautských.

Další obměnou může být příprava turistického domina. Každá kartička bude obsahovat vždy dva symboly turistického značení.

ČISTÍM SOBĚ I RODIČŮM BOTY.

Tento bod je jedním z těch, které se prolínají většinou vlčáckých stezek od jejich vzniku. Co k němu dodat? Především to, že pravidelná práce vede vlčata k pečlivosti a větší zodpovědnosti. U tohoto bodu nemůžeme dbát pouze kvality (i když ta je zde také důležitá), ale především snahy vlčete.

Hra: Můžete si zahrát Kimovu hru s pomůckami na čištění bot (kartáč, krém, hadr, spray...).

DOVEDU SPOJIT DVA PROVAZY UZLEM.

U tohoto bodu si musíme především uvědomit, koho z nováčkovské zkoušky zkoušíme. Nejedná se o zkušeného člena skautského oddílu, který by měl zvládat šest základních uzlů a nějaký ten uzel navíc. My zkoušíme malého chlapce, který svou motoriku teprve začíná ovládat. Proto po něm chceme jen pevné spojení dvou provazů.

Samozřejmě bychom nejdříve vlčatům měli nějaké základní uzle ukázat. Nechal bych však na jejich úvaze, který uzel se naučí.



Hra: Uspořádáme výstavu uzlů. Dvojice vlčat vždy uváže dva uzly, které oba dva dokážou uvázat. Poté vybereme jednotlivé uzly, podlepíme čtvrtkou a uděláme na nástěnce výstavku. Pod každý uzlík napíšeme autorskou dvojici.

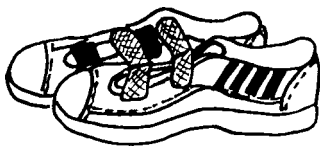
UMÍM UVÁZAT TKANIČKU U BOT NA DVĚ KLIČKY.

Tento bod stezky navazuje na předchozí. V minulém bodě jsme naučili vlče novému uzlu a prozkoušeli jej. Proč je tu tedy další v takovémto znění?

Především proto, že zavázání bot by měla být jedna ze základních znalostí i nejmenších vlčat. Také proto, že na výpravě se s rozvázanými botama chodí špatně.

A jak jej zkusíte? Snad žádný jiný bod se nedá vyzkoušet tak snadno. Stačí se jen podívat vlčeti na boty (případně se jej ještě zeptat, zda si tkaničky vázal sám) a vlče má splněno. Nesnažte se je však kontrolovat v klubovně, málokdo používá šněrovací přezůvky. Trochu větší problém bude u těch vlčat, která nosí boty na suchý zip, ale vy si jistě poradíte.

Hra: Při odchodu z klubovny si můžete dát závod šestek. Z každé šestky vždy nastoupí jedno vlče a začne se obouvat do svých bot (pro zpestření můžete vzít svoje boty pro každou šestku). Jakmile se obují, pokračuje další ze šestky. V případě, že jste



se rozhodli zpestřit hru svými botami, pak si musí soutěžit i boty zout. Vítězí samozřejmě ta šestka, která se shromáždí jako první před klubovnou.

Hra: Celá smečka si sedne do kruhu s rozvázanými botama. Úkolem každého vlčete je co nejrychleji si zavázat rozvázané boty a oběhnout metu.

Hra: Která šestka si dokáže navzájem nejrychleji zavázat boty? Všichni musí splnit tu podmínku, že zaváže boty někomu jinému. Pro zpestření této hry lze všem vlčatům předem zavázat oči.

Scénka: Požádáme některé z menších vlčat o spolupráci. Posadíme je na zem a necháme ho si porůznu zašmodrchat tkaničky od bot. Pak požádáme šestníka, aby nám ukázal, jak by se měl zachovat.

Šestník v ideálním případě menšímu vlčeti zaváže boty a splní si tak dobrý skutek. Zároveň mu vysvětlí, jak se boty zavazují.

7. KULTURA A SPORT

Již po nováčkovi bychom měli vyžadovat alespoň minimální rozhled v oblasti kultury a základní pravidla běžných sportů, které pravidelně hrajeme ve smečce, nebo neodmyslitelně patří k chlapcům (např.: fotbal, ringo, lakros...).

Mezi základní vlčácké znalosti by zcela určitě měla patřit povědomost o pověstech českých, případně o pověstech místních.

Samozřejmě, že bychom tyto znalosti neměli vlčatům nutit již od nováčkovského věku, ale pokud tyto vědomosti (a ony se k tomu přímo samy nabízejí) budeme podávat vhodným způsobem, zcela určitě tím nic nezkazíme. Nejvhodnější formou je samozřejmě vůdcovo vyprávění (s příslušnou tajuplnou atmosférou), nebo u vlčat velmi oblíbená dramatizace příběhu.

Co by však i nováčci měli znát, jsou zcela určitě Knihy džunglí. Pozor, rozhodně vás nenavádím k tomu, abyste nutili vlčata Knihy džunglí číst. Tato kniha je náročná i na většinu dospělých čtenářů, natož pak na malé vlče.

A jakým způsobem by tedy měl nováček poznat vlastní Knihy džunglí? Především vyprávěním, buď od vůdce, nebo od jiných vlčat.

Velice pěkná je i publikace Maugliho kronika, ve které jsou některé příběhy z Knih džunglí převyprávěny.

Mezi další způsoby, jak by nováček mohl proniknout do obsahu Knih džunglí, je forma hry, případně dramatizace, která může být doprovázena výrobou masek, společným kreslením jednotlivých příběhů, tvorba leporela...

Vlastní jednotlivé příběhy a charakteristiky postav z Knih džunglí se mohou dramatizovat nebo případně připomínat tanci. Zde je ovšem nutné alespoň rámcové seznámení vlčat s příběhem, jinak hrozí to, že vlčata vlastní tanec neprožijí, a tento bod programu dopadne jako fiasko.

Jak tedy postupovat, pokud chceme zařadit tance z Knih džunglí do programu?

Rozhodně je nutné vlčatům převyprávět příběh hrdiny, kterého se vlastní tanec týká. Tímto vyprávěním je vhodné zakončit předchozí schůzku. Na další schůzce bychom pak mohli vlastní program zahájit tancem, který by byl inspirován povídkou, kterou jsme vyprávěli minulou schůzku.

UMÍM TANCE Z KNIH DŽUNGLÍ.

Není zcela nutné vyžadovat dokonalou znalost daných tanců. Myslím si, že je mnohem vhodnější vlastní aktivita vlčete při tancích, a schopnost vystihnout to, co má právě následovat. Pokud se toto podaří nováčkovi zvládnout, pak si myslím, že je vše v pořádku, a že tento bod můžeme vlčeti uznat.

Občas také není od věci, nechat vymyslet nováčky vlastní tanec na některou z jiných kapitol (příběhů) Knih džunglí.

Tance na motivy Knih džunglí:

Baghýra na lovu. Úkolem vlčat při tomto tanci je napodobit Baghýru při lovu.

Celá smečka utvoří velký kruh kolem vlastní kořisti ve středu kruhu, kterou může představovat jedno z vlčat (případně míč, šátek, hromada listů, nebo batohy vlčat... - je vhodné, vzhledem k závěru tance, aby každé vlče našlo „svou“ kořist), a plížením se ke kořisti přibližují. Neustále se bedlivě rozhlížíjí kolem sebe a vyhlížíjí svou kořist.

Na znamení vůdce (syknutí, kývnutí, mávnutí, bojové zavrčení apod. - znamení může a nemusí být předem domluvené) zahlédnou kořist. A stejně jako Baghýra při lovu se honem o kousek od své kořisti vzdálí, aby je nespátřila. Pak se přikrčí mnohem více k zemi a začnou se opět plížit směrem ke kořisti.

Čím více se ke své kořisti přibližují, tím pomaleji se plíží a tím více jsou si navzájem blíže.

Na znamení vůdce se pak náhle vymršťí a vrhnou se na svou oběť. Obrátí se a několika skoky se vrátí se svou kořistí zpět, na úroveň původního kruhu.

Vlčata pak „tančí“ tanec lovu a radují se, že dokázala něco ulovit.

Jedním z tanečníků je i akéla. Vlčata ho napodobují a snaží se vše dělat podle vůdce. Když se akéla zastaví, zastaví se i oni, když se akéla s křikem vrhne na kořist i oni se přidají.

Tanec Balúa. Slouží k procvičování základních pravidel a zákonů smečky.

Vlčata se na povel seběhnou a vytvoří kruh. Pak chodí kolem a nahlas vykřikují zákon vlčat: „Vlče se nikdy nepoddá samo sobě, vlče se vždy poddá starému vlku.“ Poutavější možností je, když vlčata začnou zákon odříkávat šeptem a postupně zvyšují hlas až do křiku.



Vůdce (nebo vlče jím určené) pak vkročí do tohoto rozkříčeného kruhu a hlasitě zapíská. Vlčata se zaleknou, a utečou do svých doupat (schovají se tak, aby nebyla vidět, ale aby zároveň slyšela).

Vůdce, který zde hraje Balúa pak všechny svolá hlasitým zvoláním: „Vlci, vlci, slyšte dobře vlci.“ Vlčata se vybatolí ze svých doupat a sednou si do kruhu kolem Balúa. Cestou k němu se mohou vlčata potichu navzájem informovat o tom, že to je Balú.

Balú se pak vlčat hlasitě ptá: „Vlci, znáte zákon smečky?“. Vlčata mu odpoví sborovým voláním zákona. Pak povstanou a po čtyřech krouží kolem Balúa. Kroužení se zastaví na Balúovo: „Slyšte zákony, uče se zákony.“ Vlčata se zastaví a posadí.

Balú pak říká „zákony“ a vlčata je po něm opakuji. Zákony mohou být základní pravidla smečky (při zvednuté ruce mlč...), zákon džungle (Jsme jedné krve Ty i Já)...

Balú ukončí tuto lekci pochvalou: „Dobře vlci, správně vlci.“ Vlčata mu odpoví: „Dodržujeme zákony, dodržujeme zákony“. A pomalu se odplíží do svých doupat.

Tanec Šerchánovy smrti. Vlčata se postaví do kruhu (v jeho středu by měl stát akéla, nebo vlče, které akéla pověřil, které při tomto tanci opravdu zobrazuje Akélu) a začnou pochodovat a prozpěvovat písničku (na melodii „Bratře Kubo“ – „Frère Jacques“):

Mauglí vyhrál, Mauglí vyhrál, dobrý lov, dobrý lov.

Šerchán mrtev leží, Šerchán mrtev leží. Uah uah uah uah uah !

Písnička se může doplnit i pohyby. V tom případě vlčata nechodí, ale stojí čelem ke středu kruhu.

Při zpívání prvního řádku vlčata ukazují, jak jsou silní a hrozí ostatním rukama.

Při zpívání druhého řádku naznačují vlčata stahování kůže. Při třetím si vlčata ukazují do středu kruhu a smějí se mrtvému Šerchánovi (pro zpestření tance je vhodné buď mít mimo kruh mrtvého Šerchána, nebo by se Šerchánem stal ten, na kterého by Akéla ukázal při zpěvu třetího řádku - ten by zemřel a lehl si doprostřed kruhu). U posledního řádku se vlčata zastaví a posadí se na bobek čelem do středu kruhu.

Akéla (nebo vlče, které bude hrát akélu) začne rozzlobeně volat nadávky na účet mrtvého Šerchána. (Kulhavec, pojídač žab, popálenéj kožich, zloděj lidských mlád'at...).

Při každé nadávce vlčata zavrčí (jinak jsou úplně zticha) a popolezou o kousek ke středu kruhu.

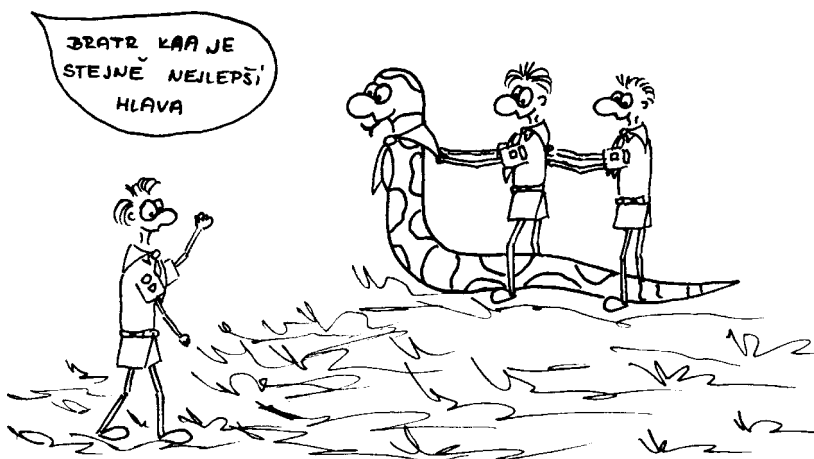
Na závěr tohoto tance vyskočí akéla a zvolá: „Šerchán je mrtev!“. Celá smečka ho napodobí a začne se radovat z Šerchánovy smrti.

Tanec hada Kaa. Celá smečka utvoří „hada“, kde akéla tvoří hlavu hada a vlčata jeho tělo. Had je spojen tak, že každý drží toho před sebou za ramena nebo pas.

Had se pomalu „prochází“ – kroutí se a vytváří smyčky. Vlčata jsou zticha, jen napodobují sykot hada a snaží se tak zastrašit možné nepřátele. Akéla pak výkřikem: „Bandarlogové“ vytvoří z vlčat opice.

Pro vlčata je výkřik signálem pro to, že se pusť a odskočí co nejdál od hlavy hada. Začnou povykovat, napodobovat se navzájem a dělat různé skopičiny, které opice (vlčata) většinou dělají.

Tento mumraj ukončí vůdce tím, že nahlas zasyčí: „Kaa“. Vlčata ztuhnou (stanou se zhypnotizovanými) a nehýbají se. Tedy ani nemluví a nepovykují na sebe.



Hlava hada se pomalu pokyvuje a po chvíli ukáže prstem na jedno vlče. Toto vlče se mátožným krokem přiblíží k vůdci a proleze pod jeho rozkročenýma nohama. Poté se zařadí za „hlavu“ a chytne se svého vůdce za pas.

Další vlčata pak čeká stejný osud - také budou sežrána hadem Kaa. Musí však podlézt všechny nohy hada, ne jen nohy „hlavy hada“.

Poté, co se celý had spojí, začne se znovu vlnit a pomalu pohybovat. Nyní jsou však pohyby mnohem pomalejší, protože had je najedený a chce se mu spát.

Proto se také po chvíli začne ukládat ke spánku. To provede tak, že se stočí do klubíčka s hlavou uvnitř. Když se toto klubko domotá celé, začne si had pomalu lehat. To znamená, že si jednotlivá vlčata sedají na bobek směrem od hlavy k ocasu (v některých smečkách si „had“ lehá od konce ocasu k hlavě).

Tanec Tabákího. Vlčata stojí v kruhu okolo Šerchána. Vlčata při tomto tanci nepředstavují vlčata, ale Tabákího rasu (šakaly).

Šerchán se rozhlíží po vlčatech (šakalech) a vychloubá se. Vlčata mu lichotí a blahopřejí mu - bohužel pouze tehdy, dívá-li se Šerchán jejich směrem. Pokud se dívá jinam, vlčata se pokoušejí k němu připlížit a za zády se mu pak posmívají. Jakmile se na ně však Šerchán podívá, začnou mu zase lichotit a vrací se zpět na okraj kruhu.

Závěrem k tancům. Výše uvedené „tance“ jsou jen nejčastěji hranými scénkami na téma Knihy džunglí ve smečkách. Jedná se také jen o výpis některých variant, protože takřka každá smečka má svá specifika a rozdílné prvky v jednotlivých tancích.

Také bych nerad považoval tyto „tance“ za konečný soupis a nerad bych některého z vůdců smeček odradil od vymýšlení nových „tanců“. Naopak bych vymýšlení nových „tanců“ doporučil jako velmi oblíbený bod programu na schůzkách. Hrdiny tanců nemusí být jen postavy z Knihy džunglí. V každém případě pamatujte vždy na to, že by všechna vlčata měla znát samotnou postavu nebo zvíře, než začnou vymýšlet vlastní tanec. Neboť i tance z Knihy džunglí ztrácejí své kouzlo, pokud jejich aktéři neznají pointu a vlastnosti zvoleného zvířete.

UMÍM HRY Z KNIH DŽUNGLÍ.

Bod, s kterým si mnoho vůdců neví rady. Jaké hry má vlče umět? Vždyť ve vlastních Knihách džunglí žádné hry popsane nejsou. A kde je naleznou, abych je mohl vlčata naučit? Takovéto a jiné otázky si mohou akélové pokládat.

Základem je však nikoliv znalost určitých daných her na motivy Knih džunglí, ale znalost vlastních smečkových her. Myslím si, že v každé smečce by měly být určité tradiční hry na Knihy džunglí. Každá hra se může nějakým způsobem motivovat. Každý z nás zná zcela určitě zná klasické hry: Na rybáře, Král vysílá do boje.... Toto jsou hry, ke kterým neodmyslitelně patří již zažitý příběh či určitá motivace. V té prvé rybáři dělají výlov rybníka a snaží se vylovit celý rybník, v té druhé se jedná o vznešený boj dvou sousedních zemí, kdy král vždy vyšle svého nejstatečnějšího bojovníka do bitvy, bojovat za svou zem. Je zbytečné k těmto hrám vymýšlet jiný druh motivace, protože každý z nás má tyto hry zafixovány s těmito pravidly.

A stejným způsobem by si každá smečka měla vytvořit určitý okruh tradičních her, u kterých by touto motivací byla Knihy džunglí. Jednotlivé hry se v různých smečkách různí, a málokdy se tyto hry shodují.

Jak tvořit vlastní tradiční hru smečky na Knihy džunglí? Především je zapotřebí si uvědomit, že není potřeba vytvářet hru novou. Nám samozřejmě postačí vzít hru starší, či hru bez zažitého motivačního příběhu a k ní přiřadit příběh z Knih džunglí. Může se také vymyslet příběh, který v Knize džunglí není, ale zapadá do ní.

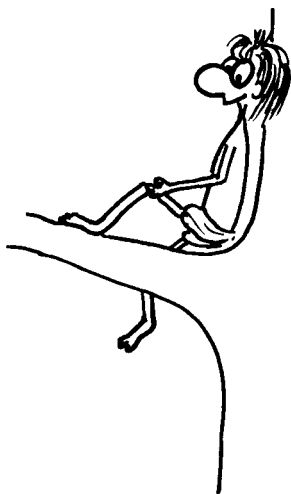
Takovéto hry se většinou tvoří na smečkových akcích, kde vlčata dostanou volný prostor k tomu, aby si vymyslela hru. Občas vzniknou hry zajímavé a po úpravě velmi oblíbené. Většinou se jejich pravidla velmi blíží pravidlům jiných, již používaných her, ale to nám přeci vůbec nevadí. K takto vzniklým hrám stačí už přidat jen vlastní příběh, případně při vlastním vymýšlení směřovat vlčata správným směrem (jednou z možností je tuto podmínku zadat předem).

Na dalších řádcích bych rád uvedl několik her, které jsou motivovány Knihami džunglí a které patří mezi oblíbené v některých smečkách.

Hra na Mauglího

Mauglí poznává džungli. Stejně tak, jako si Mauglí musel zapamatovat vše, co roste a pohybuje se v džungli, tak se i vlčata musí naučit poznávat přírodu a předměty z našeho okolí. Hra se může hrát jak v klubovně, tak v přírodě.

Na jedno místo umístíme předem připravenou mřížku (namalovanou na papíře), ve které budou v jednotlivých políčkách namalovány obrázky (lipový lístek, petrklíč, kaštan, slibový vlček...). Vlčatům pak vymezíme prostor, kam si uloží své tužky a zápisníky, do kterých si nakreslí stejnou, ale prázdnou mřížku.



Úkolem vlčat pak bude doběhnout k již namalované (vyplněné) mřížce a zapamatovat si co nejvíce obrázků. Poté doběhnou ke své mřížce a snaží se ji co nejsprávněji vyplnit. Běhat mezi mřížkami mohou, jak dlouho chtějí. Neznají-li název rostliny nebo zvířete (popř. předmětu), snaží se alespoň překreslit obrázky do správných políček. Jakmile takto vyplní celou mřížku, odevzdají ji vůdci. V tomto případě nám může vůdce představovat Rakšu, která svého „syna“ učila poznávat džungli.

Body se po skončení hry udělují za rychlost, za dobře zakreslené předměty, za napsané předměty a za špatně umístěné předměty, které ale do tabulky patří.

Hry na Sénoijskou smečku

Boj o banán. Bandarlogové ze svého středu vybrali svého nejsilnějšího a nejdůležitějšího opičáka a dali mu za úkol, aby sřežil jejich největší banánovník. Tohoto bandarloga představuje nejhbitější vlče smečky.

Ostatní vlčata představují Mauglího a umístí poblíž stromu své drobné věci (šátek, čepici...). Bandarloga pak přivážeme k tomuto stromu provazem tak, aby se mohl pohybovat maximálně 3 metry od stromu. Mauglí se pak rozmístí po okolí a snaží se získat své předměty zpět (sebrat opičákovi jeho banán). Jakmile se někoho bandarlog dotkne, ten musí pustit svou věc zpátky na zem a opustit kruh kolem stromu.

Hra končí, jakmile se všem podaří vynesit své věci z dosahu bandarloga. Vlčata se pak mohou prošťídat a zjistit, který z nich by byl nejlepším „hlídačem“.

Poradní skála. Stejně tak jako se Sénoijská smečka scházela na Poradní skále, tak se i my budeme snažit sejít na jednom místě.

Jedno z vlčat dostane píšťalku (bude nám při této hře zastupovat roli Akély) a vyrazí najít místo porad. Poté, co toto místo nalezne (mělo by ho najít do pěti minut), pískne. Písknutí je pak signálem (stejně tak jako zavýťí Akély) pro ostatní vlčata - vlky, aby se urychleně dostavili na Poradní skálu.

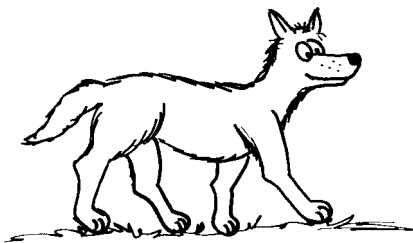
Akéla však bude pískat jen jednou za minutu, a tak vlčatům ztíží hledání Poradní skály. Jakmile někdo z vlčat nalezne Poradní skálu (Akélu), posadí se potichu k němu a vyčká, dokud se nedostaví ostatní vlčata.

Hra končí ve chvíli, kdy se na „Poradní skále“ sejdou všechna vlčata.

Bezvládí. Ke konci vlády Akély v Sénoijské smečce zavládne bezvládí. Akéla již nemá podporu všech vlků a ti soutěží o místo vůdce smečky.

Každé vlče si dá zezadu za opasek šátek tak, aby dosahoval až ke kolenům a nebyl pod ničím skryt. Jakmile hra začne, je úkolem každého strhnout ostatním šátky, a tak je vyřadit z boje a zároveň si uchránit před ostatními šátek svůj. Vítězí ten, kdo zůstane na bojišti sám.





Tímto způsobem se dá také určit „opravdový“ vůdce smečky před „převráceným“ táborovým dnem (kdy vlčata dělají vedoucí a vedoucí jsou dětmi). Zbytek táborové rady se pak již volí, protože ve smečce zavládl znovu řád a smečka má svého vůdce. Jen malou radu pro zájemce o místo vůdce smečky: „Síla není vše. Rozum a rozvaha mnohdy vítězí i nad mnohem silnějším nepřítelem.“

Přijímání vlčat. Vlčata před tím, než předstoupí na Poradní skále se žádostí o přijetí do smečky, musí splnit podmínky přijetí. Vlastní prověrka probíhá tak, že akéla připraví překážkovou dráhu, kterou pak musí vlčata absolvovat. Celá překážková dráha se absolvuje po čtyřech.

Vlastní běh může být pojat jako závod nebo jako opravdové přijímání nováčků. Každá šestka v tomto případě „připravuje“ svého nováčka (radí mu, popřípadě s ním trénuje), při vlastním běhu mu pak fandí a podporuje ho. V takovémto případě by se mohlo jednat o tradiční trasu (na oblíbeném místě smečky), kterou každé vlče absolvuje jen jednou jako nováček. Zúčastnit se pak výpravy na závody mohou pouze ti, co se jich již někdy zúčastnili, či ti, které závody právě čekají. Jedná se tedy o tradiční akci smečky, na kterou by neměli přístup nečleni smečky.

Vlastní překážkový běh může být buď klasický, nebo doplněn zkouškou ze znalostí (tu by měl provádět symbolicky Balú).

Hry na Bandarlogy

Boj o Mauglího. Stejně tak jako v Knize džunglí bandarlogové unesou Mauglího a pak se dohadují, kam ho odnesou, tak i my budeme přenášet Mauglího od ostatních opic.

Každá šestka při této hře představuje jeden opičí klan. Každý klan je označen fáborkem stejné barvy na rukávě. Hra se nejdříve zahájí tím, že na vůdcův povel jednotlivé šestky vyrazí různými směry pryč. Jakmile zaslechnou vůdcovo písknutí na píšťalku (asi po 2 minutách), zastaví se a u nejbližšího stromu si udělají „hnízdo“. To znamená, že na strom pověsí svou šestkovou vlajku a okolo stromu vyznačí kruh (asi 2 m). Na další vůdcovo písknutí - asi po deseti minutách (je vhodné zahájit vlastní hru písknutím, protože odhad času u vlčat je rozdílný) je již úkolem každé šestky získat co nejvíce vlajek cizích šestek (donést je do svého kruhu) a uchránit tu svou.

Pokud se stane, že jim jejich vlajku někdo odnese, mohou si pro ni dojít a donést si ji zpět. V každém „hnízdě“ je tužka a papír, na který se zapisují donesené vlajky.

Vlčata se mohou navzájem vyřadit z boje tak, že svému protivníkovi strhnou fáborek. Vlče bez fáborku pak musí odejít na území mrtvých, kde čeká dvě minuty (zde si vůdce může zapisovat, kdo strhl jednotlivým vlčatům fáborek, a za to jim pak přidělit dodatečné body). Po uplynutí čekací doby se vrací vlče zpět do hry.

Kruhy ohraničující „hnízda“ jsou místem, kam domácí nesmí. Pokud se tam tedy útočník dostane, může tam setrvat v bezpečí, jak dlouho chce. Hra je většinou bodována tak, že za každou donesenou vlnku je 5 bodů a za každý stržený fáborek 1 bod.

Záchrana Mauglího

Smečka se rozdělí na dvě části (dvě a jednu třetinu) a Mauglího. Větší část představuje bandarlogy, kteří unesli Mauglího, ostatní pak jeho zachránce.

Hra se hraje tak, že nejdříve vyrazí do lesa opice s Mauglím a ukryjí ho někde v lese. 5 minut po nich vyrazí záchranná skupina. Každý zachránce může vyřadit opici z boje tak, že se jí dotkne (opice mu odevzdá lísteček - život, a tím pro ni hra končí). Pokud chtějí opice vyřadit ze hry zachránce, musí se ho dotknout dvě opice.

Hra končí tehdy, když zachránci objeví Mauglího.

Skupiny se při této hře mohou porůznu prošťídat tak, aby se hra dala vyhodnotit. Pokud tedy tuto hru hrají tři šestky, dělí se vždy na jednu a dvě zbývající. Pokud se zachráncům podaří najít Mauglího do časového limitu (15 minut), pak šestka zachránců získává bod. Pokud ne, získávají po jednom bodě šestky bandarlogů.

Hra na Kaa

Kdo polechtá spícího hada Kaa? Tato hra je velmi známá. Jedno vlče zde představuje spícího hada Kaa a ostatní vlčata bandarlogy, kteří mu chtějí udělat na ocase uzел. Kaa sedí na vyvýšeném místě (pařez, skalka), nebo jen uprostřed většího prostranství. Ostatní se od něj vzdálí na 10 metrů. Jejich úkolem je pak co nejtišeji se k hadovi přiblížit a na šátku před ním uvázat uzел. Had však má velmi mělký spánek, a proto jakmile něco zaslechne, ihned zasyčí. Sykotu se ovšem bandarlogové bojí, a proto ihned ztuhnou na místě. Had kývne hlavou směrem, odkud něco zaslechl (ukáže rukou). Pokud se tímto směrem vyskytuje nějaký bandarlog, musí se vrátit na původní hranici.

Jakmile se někomu podaří uvázat hadovi na šátku (ocase) uzел, hra končí a vymění se Kaa.

Hra na Balúa

Balúova škola. Jedná se o klasickou testovací hru, kdy si vůdce připraví do krabičky od sirek kartičky s písmeny naší abecedy. Poté tyto kartičky tahá a zadává zároveň co mají vlčata říci, např.: město, rostlinu, naše zvíře, postava z Knihy džunglí, významná osoba skautingu, člen smečky... Které vlče řekne nahlas určený pojem na dané písmeno získává kartičku. Na konci se všechny získané kartičky sečtou (za jednotlivce či šestky) a tím se zjistí pořadí a vítěz hry.

Tento test můžeme nazvat Balúovou školou, protože i Balú své svěřence zkoušel ze zákonů a z nepsaných pravidel džungle.

Hra na Šerchána

Šerchán hledá Mauglího. Tato hra je inspirována první kapitolou, a proto se s ní může začít při zavádění těchto her ve smečce.

Šerchán v tomto příběhu hledá Mauglího, lidské mládě, které v džungli zapomněl dřevorubec z blízké vesnice.

Všichni odejdeme z klubovny, kde zůstane jen jedno vlče, které nám představuje

tátu Vlka, který odnesl lidské mládě Rakše domů do doupěte. Vlče schová někde v klubovně malý obrázek Mauglího tak, aby z něj byl vidět alespoň malý růžek. Pak ostatní pozve dál. Kdo spatří Mauglího, opatrně si sedne tak, aby ostatním nenapověděl, kde je Mauglí schován. Ten, kdo jej nalezne jako první, schovává obrázek Mauglího v příštím kole.

Hra na Baghýru

Šerchán tropí neplechy. Když se Šerchán rozhodne něco udělat, vždy to zavání špatností. Proto, když ho Baghýra objeví, jak slídí po džungli, opatrně jej sleduje. Snaží se přijít na to, co chce Šerchán udělat, a pak mu to překazít.

Jedno z vlčat si při této hře zahraje Šerchána a dostane balíček malých papírků. Jakmile je vybrán, vydává se na cestu za lupem, aby se s ním stihl ještě někam schovat, než se za jeho stopou pustí Baghýra (jednotlivec), nebo celá Sénoijská smečka (pokud stopuje celá smečka). Šerchán cestou musí vždy po metru utrousit minimálně jeden papírek. Když objeví místo, kde by se mohl schovat, nebo pokud mu začnou docházet papírky, položí poslední na zem a schová se v jeho okolí (nejdále 5 metrů od papírku).

Body získává ten, který Šerchána najde, nebo jednotlivec za čas, za který Šerchána nalezne.

Papírky se mohou očíslovat či omalovat. To nám pak může pomoci motivovat vlčata při sbírání (číslo papírku může odpovídat počtu získaných bodů).

8. VODÁCKÉ DOPLŇKY

Tyto body nejsou jen pro vodní vlčata (jak by se mohlo zdát), ale zcela určitě je mohou plnit i suchozemská - nebo jak občas říkají vodní skauti - „blátošlapská vlčata“. Nejedná se však o body, které by byly nutné ke splnění nováčkovské zkoušky u suchozemských vlčat, ale jedná se o body, které jsou pro ně (i pro činnost celé smečky) zpestřením. Je jasné, že vůdce suchozemské smečky a kapitán vodní smečky (oddílu) bude tyto body posuzovat jinak. V každém případě: „Kapitáni vodních smeček, neutopte svoje vlčata při zkoušení těchto bodů stezky. A vy, suchozemci, se vody nebojte. Vždyť se v ní dá provozovat tolik her, vhodných pro vlčácké vodní radovánky.“

Kde a jak si vlčata mohou plnit tyto body? Pokud se pokusíme splnit tu podmínku, že by vlče mělo na tábor jet s již splněnou nováčkovskou zkouškou, pak nám nezbyvá nic jiného, než tyto body „prozkoušet“ během roku například v bazénu, kam většina našich smeček v zimě občas zavítá. Co je ostatně jednoduššího, než se podívat na to, jak se jednotliví nováčci ve vodě chovají a zda se zapojují do her. V bazénu si můžeme nacvičit dýchání do vody, základy plaveckých stylů, základy bezpečného koupání, ale hlavně zde můžeme odstranit (nebo alespoň zmírnit) strach některých vlčat z vody.

Vodní faunu a floru můžeme studovat i během roku a na výpravách si můžeme všimnout, jak různé lidské činnosti ovlivňují břehový porost.

Jen to místo na pramici nám bude dělat trochu problémy. Suchozemská vlčata své stálé místo na pramici nemají - a vodní vlčata? Ta zajisté na vodu vyrazí již v jarních měsících, takže mají více než dost příležitostí naučit se pravidla správného chování na lodi.

HRAJÍ HRY VE VODĚ DOSAHUJÍCÍ PO RAMENA.

Na následujících řádcích se pokusím o stručný výčet některých her, které se dají s vlčaty ve vodě hrát.

Honičky ve vodě

Pro všechny hry je vhodné vymezit herní prostor, nejen kvůli vlastním hrám, ale především kvůli bezpečnosti. Pro orientaci to mohou být například bójky (postačí nafukovací balónek přivázaný ke kameni).

Kachní honička. Vlče se před babou zachrání tím, že potopí celou svou hlavu pod vodu. Baba pak musí honit jiného.

Potápčská honička. Při této variantě se vlče před babou zachrání tím, že se celé ponoří a odplave pryč. U této varianty může baba pronásledovat svou oběť, dokud nevystřčí část svého těla nad hladinu.

Ztížená honička. Při této honičce má baba honění ztížené tím, že v ruce musí mít tenisák, kterým pak předává babu. Míček se ale nesmí házet.

Kachny v rybníce. Klasická honička, při které se každý chycený stává pomocníkem baby a honí s ní. Vítězem se stává ten, kdo je chycen jako poslední.

Výlov rybníka. Klasická honička, ve které rybáři chytají rybky, které se pak stávají rybáři. Rybáři se při této hře musí držet za ruce a vytvářet tak síť.

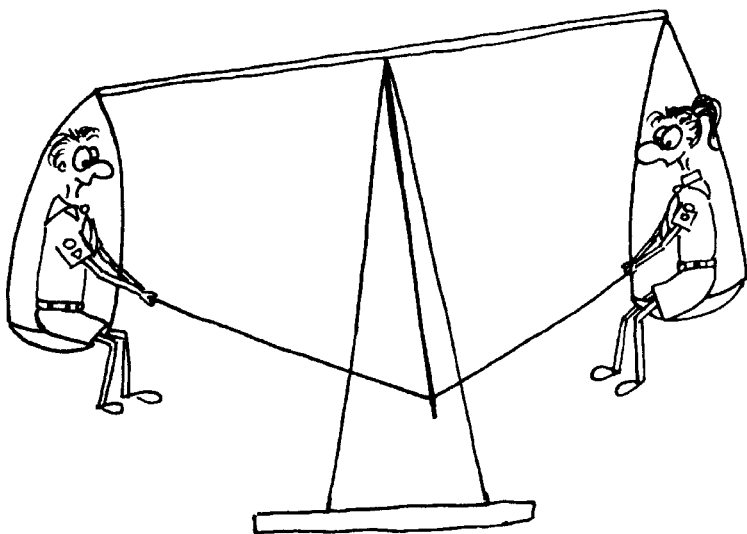
Kotík přemlouvá ostatní lachtany. Stejně jako Kotík v Knize džunglí přemlouvá ostatní lachtany, ať s ním odplují pryč, tak Kotík (určené vlče) přemlouvá ostatní vlčata. Jedná se vlastně o honičku, při které musí Kotík jiného lachtana chytit tak, aby mu již nemohl uplat - chytne ho za boky a postaví. Ten se pak stává přesvědčeným a pomáhá Kotíkovi přesvědčovat ostatní, bohužel to má ale stížené, protože není bílý jako Kotík. Proto musí vždy každého lachtana přesvědčovat již dva přesvědčení (chytají tedy ve dvojici). Kotík samozřejmě hraje dál.



Vybíjená ve vodě. Tato hra se hraje s měkkým gumovým míčem, aby si vlčata nemohla ublížit. Úkolem každého vlčete je vybit co nejvíce svých protivníků. Vybije je tím způsobem, že je zasáhne míčem. Ostatní vlčata mohou samozřejmě uhýbat a potápět se před míčem. Vybitá vlčata odcházejí na břeh, kde čekají, dokud někdo nevybije toho, který vybil právě je. Pak se vrací zpět do vody a zapojují se do hry.

Vítězem se stane ten, kterému se podaří vybit všechna ostatní vlčata. Protože se ale toto podaří málokomu, je vhodnější ukončit hru včas, než nám některá vlčata prochládnou.

Přetlačování ve vodě. Do vody nastoupí dvě posádky, které se pak přetlačují kládou, nebo přetahují provazem. Před zahájením vlastního souboje musíme určit vzdálenost mety, za kterou se mají jednotlivé posádky přetlačit. Vhodná bývá vzdálenost 5-10 m.



Vodní souboje. Vlčata mohou bojovat ve dvojicích, kdy úkolem je vždy svému soupeři ponořit hlavu pod vodu. Vítězové jednotlivých dvojic pak bojují spolu tak dlouho, dokud se neurčí konečný vítěz (vítězové postupují systémem pavouka).

Vlčata též mohou bojovat kohoutí zápasy. Utvoří dvojice, ve které si ten lehčí sedne na ramena druhému. Každá dvojice se pak snaží shodit ostatní protivníky do vody. Vítězí ta dvojice, která zůstane jako jediná nepotopená (bojovník zůstane sedět na ramennou svému nosiči). Tato hra je zvláště vhodná pro společný program se skauty, či rovery.

UMÍM DÝCHAT DO VODY A NEOTÍRÁM SI OBLIČEJ.

Tento bod můžeme také vyzkoušet hraním různých soutěží.

Na Rákosníčka. Které vlče dokáže stejně jako Rákosníček skočit do vody a bublat co nejdéle? Tuto zkoušku můžeme zařadit do podmínek táborové hry, můžeme dát

minimální limit, či ji vyhodnotit podle výsledků jednotlivých vlčat. Důležité však je, že se vlčata budou potápět a vydechovat do vody.

Na nejzpečivější ropuchu. Které vlče zabublá svou oblíbenou písničku do vody? Při plnění této „zkoušky“ se užije spousta legrace a rozhodně stojí za to si ji vyzkoušet.



UMÍM SPLÝVAT A LEŽET VE VODĚ NAZNAK.

Hra: Metro. Kapitáni a přístavní se rozestaví na určitou vzdálenost od sebe a vytvoří tak dráhu metra. Vlčata pak nastoupí na jednom konci této dráhy a vyplouvají na ní jako vagónky metra. Vyplouvají tím způsobem, že je kapitán vyše k dalšímu, vlče však musí ležet zpevněné na vodě, jinak by došlo k poruše metra a vagón by vykolejil (vlče by nikam nedoplulo). Další vedoucí, ke kterému vlče dopluje, jej pošle dál.

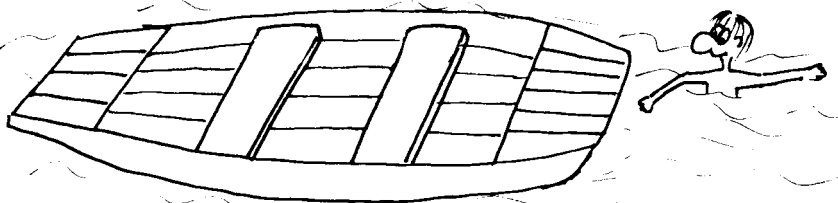
Hra: Vrtulník. Vlče zde hraje jeden list vrtule, která se točí okolo vrtulníku. Ten představuje kapitán, který s vlčetem točí po hladině kolem sebe.

OVLÁDÁM ZÁKLADY PÁDLOVÁNÍ - SPRÁVNÉ DRŽENÍ PÁDLA.

Pádlo by mělo být přiměřené tomu, kdo s ním pádluje. Vlčata by se také měla naučit pádlovat s ostatními tak, aby nepádlovala mimo rytmus a nerozhodila tak celou posádku pramice. Tento bod se dá „vyzkoušet“ za dlouhých zimních večerů tak, že vlčatům zadáme zahrát dramatickou scénku z prázdninové plavby. Pokud pak při scénce „na suchu“ drží vlče pádlo správně, pak ho tak zcela jistě chytne i ve vodě.

ZNÁM SVÉ MÍSTO NA PRAMICI NEBO NA LODI, V ODDÍLE OBVYKLÉ.

Nejdříve si zopakujme, kde kdo na pramici sedí. Vzadu sedí kormidelník, který zodpovídá za celou posádku. Před ním sedí zadáci. Ti by měli být fyzicky nejzdatnější. Před nimi sedí středáci – to mohou být úplní nováčci. Vpředu na pramici sedí háčci. To by měli být ti nejzkušenější, protože určují tempo pádlování a starají se o loď na vodě, při přistávání i na břehu. Za dlouhých zimních večerů si mohou vlčata svou pramici nakreslit i s popisem míst, kde kdo sedí.



ZNÁM ZÁSADY BEZPEČNÉHO KOUPÁNÍ.

Co k tomuto bodu dodat. Snad jen to, že by ho měl znát opravdu každý - nejen vodní vlčata, ale i ta suchozemská. Chtěl bych apelovat i na nás, na kapitány a vůdce smeček. Zásady bezpečného koupání vždy dodržujeme a nikdy nezlehčujeme a nepodceňujeme!

A jaké že to jsou zásady?

- nikdy se nechod' koupat sám
- po jídle vyčkej s koupáním vždy nejméně hodinu
- dbej rad starších skautů, plavčíků a záchranářů
- nikdy se nepředváděj
- při pocitu chladu nebo únavy vystup z vody (zahřej se pohybem)
- nikdy neskákej do neznámé vody
- ještě na břehu zjisti, kde je bezpečné místo pro koupání
- nestyď se používat plovací pomůcky (vestu, kruh, rukávky, desku, míč...)
- buď ukázněný, neběhej po břehu, nepotápěj jiné, neplav v nebezpečném prostředí
- nikdy se nepřeceňuj
- NIKDY NEZNEUŽÍVEJ VOLÁNÍ O POMOC!

VÍM, CO MÁ DĚLAT NEPLAVEC PŘI PÁDU DO VODY.

Vlčatům - neplavcům je potřeba především vštípit zásadu číslo jedna, „nikdy se nechod' koupat sám“. Dále bychom měli vlčata seznámit se základy chování ve vodě v případě, že patří mezi neplavce nebo slabé plavce. Nikdy samozřejmě není na škodu říci to všem.

Neplavci by při pádu do vody měli především zachovat klid, lehnout si naznak, jednou rukou plácát o hladinu a volat o pomoc. Vlčat se také týká rada, že by si měla vyzkoušet, zda ve vodě stačí (málokdy vlče bez dozoru spadne do vody na hloubce).

CHOVÁM SE ŠETRNĚ K BŘEHOVÉMU POROSTU A VODNÍM ROSTLINÁM.

Vlčata, stejně jako starší skauti, kteří to mají v zákoně, chrání přírodu. Otázkou jen zůstává, jak to vlčata mají v praxi provádět.

Hlavní vliv zde má vůdce a ten určuje aktivity smečky či oddílu. Prvním krokem k ochraně přírody je uvědomění si potřebnosti přírody a nutnosti její ochrany. Proto by si i naše vlčata měla uvědomovat, k čemu jsou vodní rostliny, břehový porost a okolní příroda jako taková. I na výpravách během roku si můžeme povšimnout toho, v kterých vodách život je, a v kterých není. Tam, kde u vody rostou doutníky - orobince, kvákají žáby a občas se na hladině objeví kruhy po rybě, je přeci mnohem příjemnější, než u zapáchající „louže“, kde nic neroste ani nežije.

Na táboře můžeme prozkoumat břeh rybníka nebo potoka. I to nejmenší vlče si musí povšimnout toho, že tam, kde chodíme často do vody, je nebezpečný břeh, přestává tam růst tráva, a také všichni živočichové (ryby, žáby, ptáci...) vyhledávají jiná místa, než je to „naše“.

SLOVO ZÁVĚREM

Z předchozích kapitol jste mohli čerpat nápady, jak pracovat se Stezkou vlčat a jak „zkoušet“ jednotlivé body Nováčkovské zkoušky.

Logicky by se na dalších řádcích daly očekávat nápady pro Stříbrnou a Zlatou stopu. Ve Stříbrné a Zlaté stopě jsou od vlčat vyžadovány znalosti ve větším rozsahu, než v Nováčkovské zkoušce, ale v podstatě ve stejných oblastech. Proto můžete na jejich „prozkoušení“ využít některé nápady zmiňované v Nováčkovské zkoušce a z toho důvodu tedy žádné další řádky nenavazují.

Soupis a popis nápadů, které jste našli na předchozích stranách, také není zcela určitě konečný. V mnoha případech se jedná pouze o popis nejjednodušších hříček, které jsou použitelné na požadavky jednotlivých bodů a každý vůdce je může libovolně přizpůsobit dle svých potřeb.

Přeji Vám při vymýšlení dalších vhodných způsobů šitých na míru Vaším vlčatům hodně štěstí a šťastnou volbu při vybírání her, rukodělek, písniček, scének a spousty dalších činností.

Nikdy však nezapomínejme: Naší snahou nejlepší buď čin!



Obsah

1. IDEA	7
2. OBČANSTVÍ	12
3. ŽIVOTNÍ PROSTŘEDÍ	18
4. ZDRAVÍ	21
5. SKAUTSKÉ ZNALOSTI	27
6. SKAUTSKÉ DOVEDNOSTI	30
7. KULTURA A SPORT	34
8. VODÁCKÉ DOPLŇKY	42
SLOVO ZÁVĚREM	47

Doporučená literatura:

Čáka, J.: Junácká symbolika. Praha, Merkur 1990.

Edice Smečka volá

Hájek, P.: S vlčaty krok za krokem, rok za rokem.

Liberec, Skautské prameny 1996.

Kříž, J.: Vlče nováček. Praha, Junák 1997.

Kříž, J.: Stříbrnou a zlatou stopou. Praha, Junák 1998.

Kipling, R.: Knihy Džunglí. Praha, Odeon 1976.

Pivec, R., Hájek, P.: Mauglího kronika. Praha, Junák 1997.

Pivec, R., Kříž, J.: Vlčci. Praha, Junácká edice 1990.

