

Krize, nezlob se!

Vezměte si starou herní desku hry Člověče, nezlob se, kterou vám není líto trošku pokreslit. Je potřeba na políčka v plánu rozmístit místa, kde budou pasti na hráče. Avšak nefungují tak, že když na ně stoupnete, tak kolo stojíte. Podle toho, jakou barvou je políčko zakresleno, tak o takový druh překážky jde.

ČERVENÁ - zdravotní (zranění jakéhokoliv druhu)

MODRÁ - počasí a jeho důsledky (padlý strom přes cestu, bouřka na cyklovýletě...)

ZELENÁ - ohrožení jiným člověkem (šikana, setkání s opilcem...)

RŮŽOVÁ - selhání techniky a nástrahy internetu (kyberšikana, zaseknutý výtah...)

V případech, že hráč na nějaké označené políčko stoupne, musí odpovědět rádci, jak by se v dané situaci zachoval. Pokud odpoví správně, háže znovu kostkou. Pokud neodpoví správně, zůstává na místě, ale příští kolo nemusí na otázku již odpovídat. Jinak jsou pravidla hry stejná jako u obvyklého Člověče, nezlob se. Velká část přípravy spočívá ve vymyšlení dostateku situací, které do hry vložíte. Mělo by platit, že pro jedno políčko platí jedna a ta samá situace, s tím, že čím vícekrát na políčko někdo šlápne, tím lépe si to družina zapamatuje.

Rady:

- Jestli by byla hra příliš na dlouho, vynechejte vyhazování.
- Inspiraci pro různé situace najdete na www.budpripraven.cz.

Připravte družinovou výpravu podle tipů z této nápady! Na krizovou situaci nemůže být člověk pravidelně zařazovat aktivity na trénink jejich

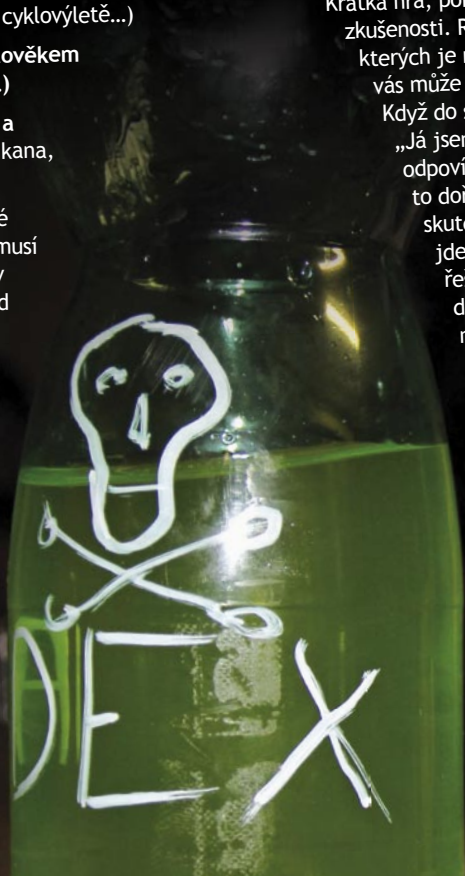
Krizové

Já jsem zlomená noha, a co jsi ty?

Krátká hra, pomocí které si snadno procvičíte vaše znalosti a zkušenosti. Rozdejte si mezi sebou kartičky (každý jednu), na kterých je napsáno vždy jméno jedné krizové situace, která vás může potkat. Poté se začněte pohybovat po prostoru. Když do sebe narazí dva členové, tak jeden z nich řekne: „Já jsem (krizová situace), a co jsi ty?“ načež mu druhý odpoví: „Já jsem (krizová situace), těší mě.“ Jakmile to dořeknou, rozběhnou se rychle udělat to, co by skutečně dělali, kdyby tato situace nastala. Jestliže jde o věc, která nijak předvést nejde, řekne svoje řešení situace rádci, který hru stále pozoruje a drží se kousek stranou. Jakmile se krizové situace navzájem poznají, rádce kolo ukončí a v pár minutách si zhodnotí s družinou, které situace potkali a jak by se měly správně řešit. Poté si můžete dát další kolo, ať už s úplně jinými nebo jen pozměněnými situacemi.

Rady:

- Pokud chcete, můžete jednotlivá kola odlišit tematicky např. zdravotní (zlomená noha, řiznutí atd.), živelné katastrofy a jejich důsledky (padlé dráty vedení, velká voda atd.), riziko ohrožení člověkem (opilec, pedofil atd.)...
- Nezapomeňte mít poblíž materiál a pomůcky, které budou členové využívat při řešení, např. obvazy



strany a nebojte se zapojit vlastní nikdy dost připraven, proto má smysl zvládání.

situace



Příchod neodvratného konce

Skoro nastal konec světa. Lidstvo se téměř pohltilo ve své nenávisti. Vaše družina je skupinou, která přes vše stále stojí při sobě a společně čelí nástrahám. Snažíte se uniknout apokalypse, která se vám žene za patami. Družina se musí po provázku, kterého se nesmí za žádnou cenu nikdo z družiny pustit, dostat až do krytu, kde snad ve zdraví přežije. Potíž je v tom, že zničený svět jim neustále stěžuje cestu a klade jim nové překážky. Ty se objevují vždy v určitých časových úsecích. Družina neví, jestli má aktivita nějaké časové omezení, jejím cílem je pouze co nejdříve se dostat na konec provázku. Rádce je moderátor hry, neplní s družinou úkoly.

Exploring Nature

Celodenní program podporující porozumění a pochopení přírody má za cíl rozvíjet schopnost ocenění životního prostředí. Tento program se bude konat ve městě Yamaguchi, kde se nachází Kiraraha - pláž známá bohatým výskytem živočišných druhů.



Připravil: Mačo

1. minuta - vše v pořádku, družina postupuje

2. - 12. minuta - družina postupuje tunelem, když tu náhle vypne světlo - všichni si musí zavázat oči

5. minuta - v tunelu nastal požár - družina (nyní se můžou členové poprvé a naposledy oddělit od provázku) musí poslepu najít hasicí přístroj (když voda) a použít ho směrem, odkud slyší praskání ohně (zvuk nahraný na mobil v igelitovém sáčku)

8. minuta - jeden člen družiny (rádce určí) si vymkne kotník a nemůže na nohu přenést váhu, co se s ním dále stane, je v rukou družiny

11. - 17. minuta - prach se usazuje kolem úst - členové nemůžou mluvit, aby ho nevedchli

15. minuta - na povrchu začíná zuřit bouře - je nutné na minutu zaujmout pozici, ve které ji členové v bezpečí přečkají; avšak i po uplynutí tohoto času musí družina dodržovat zásadu bezpečnosti pohybu po bouři (do odvolání neběhat)

17. - 20. minuta - Zraněný člen začal projevovat známky vážného zranění. Jediný způsob, jak ho dát zase dohromady, je dostat se co nejdříve do krytu. Družina na to má 3 minuty (aby se dovršil čas 20 minut).

Jakmile hra skončí, rádce začne zhodnocení, při kterém se ptá především na to, co se jim nedařilo, proč se v dané situaci zachovali tak, jak se zachovali, co by udělali jinak atd. Případně proč se družině nepodařilo dojít včas, kde nastala chyba a jak se jí příště vyvarovat.

Rady:

- Pokud jste již jednou cestu překonali, požádejte rádce, ať ji udělá znovu s jinými překážkami, a pokuste se porazit sami sebe v časovém závodě!
- Pokud jste „srdcaři“, tak pro doplnění atmosféry doporučuji jít celou dobu s batohem na zádech.
- Dráhu je potřeba dobře promyslet, nesmí být ani moc dlouhá, ani moc krátká – když bude aktivita nereálná, tak nikoho nebude bavit, pokud zase bude moc snadná, okamžitě ztratí kouzlo.

skaut

Nejstarší vycházející časopis pro mládež u nás.
Založen A.B.Svojsíkem v roce 1915, obnoven 1945, 1968, 1990.

prosinec 2013 (56, č. 2) Vychází 5x ročně. Praha 28. 11. 2013.

Vydává Tiskové a distribuční centrum Junáka, Senovážné nám. 24, 116 47 Praha 1, tel.: 234 621 223, fax.: 234 621 399, email: tdc@junak.cz, http://www.skaut.cz/tdc, IČO 64934926, Šéfredaktor: Zdeněk Chval, Grafická úprava a DTP: Miroslav Zrubák, Fotografie na titulní straně: David Fiedler, Předplatné zajišťuje Send Předplatné, s.r.o., Pro registrované členy Junáka předplatné řešeno v rámci on-line registrace. Více info na www.skaut.cz/casopisy. Příjem reklamaci: tel.: 234621223, email: tdc@junak.cz, Redakce: tel.: 739 429 970, email.: skautjunak@skaut.cz. Inzerce: tel.: 234 621 223, email: tdc@junak.cz, Tisk: Tiskárna POLYGRAF, s.r.o., Zasláné rukopisy, kresby a fotografie se archivují a vracejí se jen na vyžádání odeslatelů. Neoznačené texty a fotografie jsou redakční.

ISSN 1211-5231 a MK ČR 5329