



Absolventská práce LŠ Protos

**Táborový den:
Historie českého skautingu
od roku 1912 do roku 1990**

Rok 2021

Gabriela Brejchová – Japko

Konzultant Ondra Šípek – Rex

Obsah

| | |
|--|----|
| Úvod | 3 |
| Základní východiska táborového dne | 3 |
| Táborový den – jednotlivé aktivity | 4 |
| Závěrečná reflexe | 11 |
| Pomůcky | 12 |
| Harmonogram | 12 |
| Rizika | 12 |
| Závěr | 13 |
| Zdroje | 14 |

Úvod

Jako téma absolventské práce Lesní školy Protos jsem zvolila vytvoření konceptu táborového dne, v němž se mohou členové oddílu za pomoci různých aktivit seznámit se stručnou historií českého skautingu od roku 1912 (s úvodem v roce 1907) do roku 1993 a na vlastní kůži zažít aspoň nepatrný zprostředkovaný zlomek toho, co provázelo naše skautské předchůdce.

Základní znalost historie českého skautingu považuji za jednu ze základních kompetencí, kterou by měl člen Junáka ovládat. Díky znalosti historie můžeme lépe chápat přítomnost. Pokud známe historii, můžeme lépe předcházet opakování chyb, kterými jsme již v minulosti prošli. A především, můžeme udržovat kontinuitu a soudržnost. Všichni máme společné skautské „předky“, kteří myšlenku skautingu budovali, podporovali, žili pro ni a též umírali. Tyto jednotlivé a jedinečné osobnosti pomohly formovat skauting do podoby, v jaké jej známe a žijeme dnes. Ztratit znalost české skautské historie by znamenalo ztratit i podstatnou část základů, na nichž dnešní Junák stojí.

Možných způsobů, kterými lze členy oddílu seznámit se skautskou historií je vícero. Může se jednat o besedu s pamětníkem, vytvoření výstavy v místní škole/knihovně, společné čtení knih či příběhů atd. Já jsem v případě táborového dne jako způsob seznámení se s historií zvolila především hry a v menší míře uměleckou tvorbu. Domnívám se, že hra je způsobem, jak vsřebávat informace a učit se novým věcem, vhodným pro členy oddílu ve věku skautů. Pokud členům oddílu zprostředkujeme historii skautingu pomocí hry, budou si moci v malé míře vyzkoušet a prožít situace, které zažívali (samozřejmě reálně i intenzivně) naši skautští předchůdci. To by mělo členům oddílu též lépe pomoci zapamatovat si alespoň základní realie ze skautské historie a pomoci předat jim jisté „předporozumění“, budou-li mít zájem v budoucnu své znalosti prohlubovat. Hra je též vhodným nástrojem i z toho důvodu, že umožní užít si den i těm členům oddílu, kteří jinak nemají o historii přílišný zájem.

Základní východiska táborového dne

Program tak, jak je rozveden níže, je koncipován na jeden celý táborový den od budíčku po večerní program. Tento program byl vyzkoušen na táboře 35. oddílu skautů Liberec v roce 2016, přičemž koncept táborového dne, jak je v této práci uveden již obsahuje případné změny vycházející z nedostatků, se kterými jsme se potýkali. V případě využití programu v jiném oddíle jsou případné modifikace z důvodu speciálních potřeb/zvyklostí/možností možné a vhodné. Vždy je však třeba zkontrolovat, zda nezasahují do návazností jednotlivých aktivit.

Protože cílem této práce (a táborového dne) není detailní zpracování historie skautingu, nezachází koncept táborového dne do přílišných detailů, spíše se naopak snaží zvýraznit důležité milníky. Je však vhodné, aby byl organizátor takového táborového dne se skautskou historií blíže obeznámen a byl tak připraven reagovat na případné dotazy členů oddílu.

Náročnost aktivit táborového dne je koncipována na věk skautů. V několika aktivitách je potřebné rozdělit členy oddílu na několik skupin. Ty by měly být čtyři. Je vhodné skupiny namíchat jak věkem, tak pohlavím. V případě, že je pro aktivity nutné rozdělit členy oddílu na poloviny, postačí pouze spojit již dvě vytvořené skupiny dohromady. Skupiny je vhodné rozlišovat barevně (využití v aktivitě 12).

Délka programů je u jednotlivých aktivit pouze doporučená, lze ji tedy v návaznosti na různé skutečnosti měnit dle potřeby.

U každé z aktivit je vhodné pro lepší orientaci uvést, ve kterém roce se členi oddílu aktuálně nachází. Proto je též vhodné pro celý táborový den vytvořit podpůrnou časovou osu, po níž se bude pohybovat výrazný ukazatel, a která bude umístěna na dobře viditelném místě.

V následující části práce je rozveden již samotný táborový den po jednotlivých aktivitách, dále je též popsána závěrečná reflexe, je uveden výčet věcí potřebných pro bezproblémový průběh celého dne, doporučený harmonogram a též případná rizika spojená s táborovým dnem.

Táborový den – jednotlivé aktivity

Rok 1907

Pod vedením Roberta Baden-Powella probíhá ve Velké Británii první tábor pro 20 chlapců.

Aktivita 1: Ihned po budíčku se členi oddílu shromáždí na náměstíčku a bude jim předvedena scénka, v níž Robert Baden-Powell shromažďuje hochy, a představuje jim svou knihu *Aids to Scouting* („Příručka pro průzkumníky“) a zve je na tábor. Protože hoši musí být fyzicky připraveni, scénka vyvrcholí rozvečkou pro všechny členy oddílu. Toto vše pozoruje Antonín Benjamin Svojsík, který čerpá inspiraci pro budoucí český skauting.

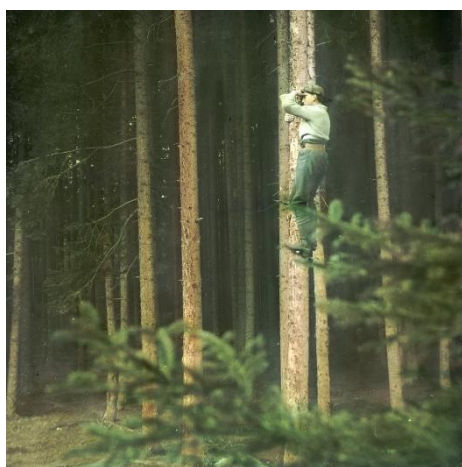


Rok 1912

A. B. Svojsík navštívuje v roce 1911 Velkou Británii, kde se seznamuje se zdejšími skauty. V roce 1912 vydává knihu „Základy junáctví“ a pořádá první skautský tábor v Čechách pro 13 chlapců.

Aktivita 2: A. B. Svojsík pověří členy oddílu, aby ve skupinách vytvořili scénku o tom, jak mohl podle jejich představ vypadat první skautský tábor. Pro lepší představu předá táborníkům několik fotografií, které zachycují táborové činnosti v počátcích skautingu.¹

Odhadovaný čas: cca 1 hodina a 10 minut. Příprava scének 40 minut, hraní scének 30 minut. Každá scénka by měla být maximálně na 5 minut (na to je třeba skupiny upozornit).



¹ Fotografie lze nalézt např. na <https://www.skautskyinstitut.cz/prvni-tabor> či <https://www.adam.cz/clanek-2012080045-unikatni-sto-let-stare-snimky-z-prvniho-tabora-u-nas.html>.



Rok 1914

Přichází 1. světová válka a svět se rozděluje na Trojspolek (Německé císařství, Rakousko-Uhersko, Italské království) a Trojdohodu (Velká Británie, Francie, Rusko), která později ve válce vítězí, což vede k novému politickému uspořádání v Evropě.

Aktivita 3: Aby se důležité zprávy nedostaly do rukou nepřátel, je třeba je zašifrovat. Základní šifrou, která využívá klíč, jež je znám pouze odesílatelovi a adresátovi (a nejedná se tak o pouhé kódování), je Playfairova šifra. Tuto šifru členy oddílu naučíme a získané znalosti poté prakticky využijí v aktivitě 12. Pro jednoduchost odkazuji na stránky www.youtube.com² a případně též na stránky www.wikipedia.org³ kde je Playfairova šifra srozumitelně vysvětlena. Pokud by tato aktivita neodpovídala věku členů oddílu, je možné využít jiné, lehčí způsoby „šifrování“, např. „Césarovu šifru“.

Aktivita 4: Členy oddílu rozdělíme do dvou skupin, jedna představuje Trojspolek a druhá Trojdohodu. Trojspolek ve vymezeném území (les) skryje táborové symboly (sekera, vlajka, píšťalka vůdce) a Trojdohoda se tyto symboly snaží získat a předat T. G. Masarykovi. Za pomoci papírových míčků proběhne první míčková bitva.

Pravidla: Každý hráč může mít v ruce pouze jeden papírový míček (základní zbraně bez technického pokroku) a má pouze jeden život. Zasažený hráč musí dojít na určené místo, udělat 10 dřepů (uzdravit se) a pak pokračovat ve hře. Pokud hráč Trojdohody odhalí úkryt některého ze symbolů, snaží se symbol (maximálně jeden) vynést z herního území. Je-li zasažen, ponechává symbol na místě a jde se uzdravit, poté se může pro symbol vrátit, nebo říct spoluhráčům, kde se nachází.

Konec hry: jakmile T. G. Masaryk obdrží všechny tři symboly, ukončí smluveným znamením hru (např. hvízdne třikrát na píšťalku vůdce).

Odhadovaný čas: maximálně 20 minut.

² <https://www.youtube.com/watch?v=-KjFbTK1IIIw>

³ https://cs.wikipedia.org/wiki/Playfairova_%C5%A1ifra

Rok 1918

První světová válka končí a dochází ke vzniku samostatného Československa.

Aktivita 5: T. G. Masaryk zapíská nástup (v krojích), na němž dojde k vyvěšení vlajky (za zpěvu Junácké hymny) a zaseknutí sekery. Na tomto nástupu je možné a vhodné vyřešit běžné táborové záležitosti.

Rok 1918-1939

Po útrapách války přichází období blahobytu a budování českého státu. Skauting v Čechách má možnost upevnit své kořeny a rozvíjet se. Tato léta rozkvětu však utíná druhá světová válka.

Aktivita 6: Každá skupina sepíše 10. skautských zákonů. Ponechá si je u sebe.

Aktivita 7: Skupiny si zahrají hru „Na hamouna“.

Pravidla: Připravíme čokoládu (a jiné pochutiny) a příbor ve vzdálenosti alespoň 10 metrů od jednotlivých skupin. Každá skupina má k dispozici 1 kostku, kterou postupně hází všichni členové skupiny. Protože je období blahobytu, každý, kdo hodí sudé číslo na kostce, může si dojít ukrojit čokoládu. U čokolády smí být až tři osoby zároveň. Každý další příchozí vždy střídá toho, kdo je u čokolády nejdéle. Po chvíli však období blahobytu mizí a je třeba utáhnout opasky, proto postupně snižujeme počet osob, které smí být zároveň u čokolády a též počet sudých čísel, při jejich hození smí táborník jít pro čokoládu.

Konec hry: ohlášením, že při hození žádného čísla již není možno jít pro čokoládu a odebráním kostky.

Odhadovaný čas: 10-15 minut (podle množství pochutin)

Rok 1939-1945

Začíná druhá světová válka a z rozhodnutí K. H. Franka (státní tajemník Úřadu říšského protektora) dochází 28. 10. 1940 ke zrušení skautské organizace.

Aktivita 8: Členům oddílu je předvedena scénka o začátku druhé světové války. Během scénky je každé skupině odebrán skautský zákon a všechny jsou demonstrativně spáleny. Scénka je ukončena zprávou o náletu Japonců na Pearl Harbor a vstupu USA a do války.

Aktivita 9: Členy oddílu rozdělíme do dvou skupin, jedna představuje Osu (Německo, Itálie Japonsko...) a druhá Spojence (USA, Velká Británie, Francie, Sovětský svaz...). Osa ve vymezeném území (les) skryje družinové vlajky (případně jiné symboly družin oddílu) a Osa se tyto symboly snaží získat a přinést na náměstíčko ke stožáru. Za pomoci papírových míčků proběhne druhá míčková bitva.

Pravidla: Vzhledem k technickému pokroku má každá ze stran k dispozici tři tanky (3 míčky, 2 životy), jednoho snipera (3 míčky, 1 život) a zbylí hráči jsou pěchotní jednotky (2 míčky, 1 život). Hráč, který nemá žádné životy musí dojít na určené místo, udělat 10 dřepů (uzdravit se) a pak pokračovat ve hře. Pokud hráč Spojenců odhalí úkryt některé vlajky družiny, snaží se ji vynést z herního území. Je-li zasažen, ponechává ji na místě a jde se uzdravit, poté se může pro vlajku vrátit, nebo říct spoluhráčům, kde se nachází.

Konec hry: jakmile Spojenci shromáždí všechny vlajky družin, ukončí vedoucí smluveným znamením hru.

Odhadovaný čas: max 20 minut.

Rok 1945

Druhá světová válka je u konce a dochází k opětovnému obnovení činnosti skautingu. Ten zažívá velký rozkvět, v jeho řadách je kolem 250.000 členů.

Aktivita 10: Každá ze skupin nakreslí skautskou lilii, kterou si ponechá u sebe. skupinám lze dát předlohu.

Odhadovaný čas: 10-15 minut



Rok 1948

V únoru roku 1948 dochází ke státnímu převratu a moci se ujímá Komunistická strana Československa. Skautská organizace je nejprve začleněna do Svazu Československé mládeže a poté v roce 1950 dochází k jejímu úplnému rozpuštění. Řada skautů je pronásledována a následně odsouzena.

Aktivita 11: Členům oddílu je předvedena scénka, v níž dochází k převzetí moci komunisty a následně též k zákazu skautingu. Scénka je ukončena výzvou postavy „důvěryhodného skauta“ skupinám, že mu musí okamžitě odevzdat všechny symboly, které značí, že jsou skauti, tedy nakreslenou lilii.

Aktivita 12:

Úvod: Skupiny se účastní tábora, který je komunistickým režimem zakázán. V okolí jsou též další ilegální tábory. Aby nebudily pozornost, komunikují spolu tajně skrze „mrtvé schránky“, v nichž si vzájemně ukládají zprávy...

Průběh hry: Každá skupina bude mít za úkol objevit 4 schránky, které však budou dostupné pouze v určitém časovém rozmezí. Od vedoucího obdrží informaci o tom, kde se nachází jejich první schránka, v ní poté najdou popis cesty/umístění druhé schránky a čas, ve kterém je otevřena. Tyto informace budou obsaženy též ve druhé a třetí schránce. Zároveň se v každé z prvních tří schránek bude nacházet jedno číslo. Poslední, čtvrtá schránka bude zamčena zámečkem s kódem na tři čísla. Ze získaných čísel skupiny musí uhodnout kód (nebudou znát pořadí, ale vzhledem k tomu, že je pouze 6 variant, to není problém). V této poslední schránce obdrží zprávu s dalšími pokyny, jejíž část bude zašifrována Playfairovou šifrou.

Způsob výběru schránek

| | Schránka A | Schránka B | Schránka C | Schránka D |
|---------|---|---|---|-------------------------|
| Modrá | 1. Popis místa C Čas výběru C Číslo kódu 4 | 3. Popis místa D Čas výběru D Číslo kódu 0 | 2. Popis místa B Čas výběru B Číslo kódu 7 | 4. Kód 047 Zpráva |
| Červená | 2. Popis místa C Čas výběru C Číslo kódu 1 | 1. Popis místa A Čas výběru A Číslo kódu 9 | 3. Popis místa D Čas výběru D Číslo kódu 3 | 4. Kód 193 Zpráva |

| | | | | |
|--------|---|---|---|-------------------------|
| Zelená | 3. Popis místa D Čas výběru D Číslo kódu 2 | 1. Popis místa C Čas výběru C Číslo kódu 8 | 2. Popis místa A Čas výběru A Číslo kódu 5 | 4. Kód 825 Zpráva |
| Žlutá | 2. Popis místa B Čas výběru B Číslo kódu 7 | 3. Popis místa D Čas výběru D Číslo kódu 9 | 1. Popis místa A Čas výběru A Číslo kódu 6 | 4. Kód 796 Zpráva |

Pokyny v poslední ze 4 schránky budou následující:

Modrá skupina: Sejděte se Červenou skupinou ve Slibovém lomu (místo X). Ta drží klíč, pomocí něhož společně rozluštíte šifru: „*Byli jsme prozrazeni, do deseti minut zapalte signální oheň pro evakuaci spojeneckého tábora*“. Rozšifrovanou zprávu pošlete semaforem/Morseovou abecedou vašim spojencům (skupina Zelená a Žlutá), kteří se nacházejí v táboře (místo Y). Opakujte, dokud spojenci pokyn z posílané zprávy nesplní. AŽ bude pokyn splněn, vraťte se do tábora.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| P | R | I | S | T |
| A | V | B | C | D |
| E | F | G | H | J |
| K | L | M | N | O |
| U | W | X | Y | Z |

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| BY | LI | JS | ME | PR | OZ | RA | ZE |
| CX | MR | HT | KG | RI | ZT | PV | UJ |
| NI | DO | DE | SE | TI | MI | NU | TZ |
| MS | JZ | AJ | PH | PS | XB | KY | DT |
| AP | AL | TE | SI | GN | AL | NI | OH |
| EA | VK | PJ | TS | HM | VK | MS | NJ |
| EN | PR | OE | VA | KU | AC | IS | PO |
| HK | RI | KJ | BV | UP | VD | ST | TK |
| JE | NE | CK | EH | OT | AB | OR | AX |
| EF | KH | AN | FJ | ZD | VC | LT | BU |

Červená skupina: Sejděte se s Modrou skupinou ve Slibovém lomu (místo X). Poskytněte jí klíč, s jehož pomocí společně rozluštíte šifru. Klíč je: „*PRISTAV*“. Bude-li na vás v průběhu luštění šifry útočit StB, braňte se pomocí míčků. Ty naleznete ve Slibovém lomu (místo X). Dostanete-li zásah míčkem od StB, musíte opustit skupinu a jít se členem STB na 2 minuty do vězení.

Zelená skupina: Sejděte se se Žlutou skupinou u stožáru v táboře (místo Y). Ta drží klíč, pomocí něhož společně rozluštíte šifru: „*Přijměte zprávu, kterou vám pošlou spojenci ze slibového lomu (místo X!) a zachovejte se podle ní*“.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| O | R | W | E | L |
| A | B | C | D | F |
| G | H | I | J | K |
| M | N | P | S | T |
| U | V | X | Y | Z |

| | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| PR | IJ | ME | TE | ZP | RA | VU | KT | ER |
| NW | JK | SO | SL | XT | OB | XV | TZ | LW |
| OU | VA | MP | OS | LO | US | PO | JE | NC |
| AO | UB | NS | EM | OR | YM | MW | SD | PB |
| IZ | ES | LI | BO | VE | HO | LO | MU | AZ |
| KX | DY | WK | AR | YR | GR | OR | UO | FU |
| AC | HO | VE | JT | ES | EP | OD | LE | NI |
| BD | GR | YR | KS | DY | WS | EA | OL | PH |

Žlutá skupina: Sejděte se se Zelenou skupinou u stožáru v táboře (místo Y). Poskytněte jí klíč, s jehož pomocí společně rozluštíte šifru. Klíč je: „*ORWEL*“. Bude-li na vás v průběhu luštění šifry útočit StB, braňte se pomocí míčků. Ty naleznete u stožáru (místo Y). Dostanete-li zásah míčkem od StB, musíte opustit skupinu a jít se členem StB na 2 minuty do vězení.

Příprava: Vybereme 3 místa v okolí tábořiště tak, aby byla dosažitelná do 10 minut (i rychlou chůzí/během). Na tato místa umístíme schránky (např. barevně označené skleničky), do nichž vložíme pro každou skupinu barevný lístek s popisem (slovní/zakreslený na mapě), kde najdou další schránku spolu s časovým rozmezím, kdy mohou schránku navštívit a spolu s číslem. Čtvrtou schránku, zamčenou zámečkem s kódem nachystáme každé skupině na jiném místě, opět ve vzdálenosti do 10 minut od tábora. Zde je nutné vyzkoušet si předem časovou dosažitelnost schránek pro každou jednotlivou skupiny (různé pořadí) a tomu uzpůsobit čas, ve kterém lze schránky vybrat (např. 15 min + 5 minut časová rezerva → „schránku č. 2 lze vybrat od 14:50 do 15:10). Je zcela zásadní, aby hra začala v přesně stanovený čas, od něž se bude čas výběru schránek odvíjet.

U každé schránky by měl být vedoucí, který bude hlídat, zda skupiny skutečně schránku vybraly v časovém rozmezí. Pokud na místo se schránkou dorazí později, musí splnit jednoduchý úkol, ale aspoň na 4 minuty, poté jí vůdce schránku vydá.

Místo X a Y je třeba vybrat tak, aby z nich bylo na sebe dobře vidět.

Na každém místě X a Y je též třeba připravit několik míčků (10-15 podle velikosti skupiny), kterými se mohou bránit útoku StB (několik vedoucích (max 4). Zasažený člen StB se na 4 minuty neúčastní útoku, zasaženého člena skupiny odvede StB na vymezené místo, které slouží jako vězení, ve kterém musí setrvat 2 minuty. Útok StB by neměl být přehnaný, spíš by měl mírně komplikovat soustředění na luštění šifry.

Pravidla: Skupiny musí ve vymezeném čase, jež se dozví v první a následujících schránkách tyto schránky najít a vybrat z nich popis další schránky/zprávu. Každá skupina má jiné pořadí výběru schránek. Na počátku hry je nutné sdělit, u jaké schránky skupiny začíná a kde je (slovní popis/mapka). Pokud skupiny schránku nevyberou včas, čeká je na daném místě úkol, který jim zadá vedoucí. Pokud úkol splní, získají schránku a v ní uvedené informace. Úkol však zabírá čas a tím ohrožuje včasné vybrání další schránky.

Míčkovou přestřelku s StB není třeba vysvětlovat, skupiny se o ní dozví ze zprávy.

Cílem skupin je splnit úkol, který vyplývá ze zprávy (spojit se s další skupinou a poslat/přijmout zprávu o zapálení signálního ohně.

Konec hry: Zapálením signálního ohně. Po splnění úkolu se všechny skupiny vrátí do tábora a postava důvěryhodného skauta vrátí lilie družinám.

Odhadovaný čas: 1,5 – 2 hodiny. Pro ztížení hry je možné stanovit celkový časový limit, do kdy musí být vybrány všechny schránky a zapálen signální oheň. Pokud nebude signální oheň včas zapálen, všechny skupiny selhaly.

Rok 1968

Přichází Pražské jaro, snaha o socialismus s lidskou tváří. Jedním z jeho projevů je i oficiální obnova skautingu.

Aktivita 13: Zahrajte si se členy oddílu vaši oblíbenou a tradiční táborovou taškařici (polejvačka, stříhaná...)

Odhadovaný čas: 10 minut

Rok 1970

Po nadějném uvolnění politické situace dochází velmi rychle k vystřízlivění, 21. 8. 1968 přijíždí sovětské tanky. I poté skauting dále funguje, ale jen se značnými ústupky. Nakonec v roce 1970 dochází k oficiálnímu ukončení činnosti. Přestože je skauting opětovně potlačen, některé již existující skautské oddíly fungují v jiných organizacích (Pionýrská organizace Socialistického svazu mládeže, turistické oddíly mládeže), nebo se i nové oddíly zakládají (např. 5. turistický oddíl mládeže, budoucí 35. oddíl Liberec) ...

Aktivita 14: Protože skautská organizace opětovně oficiálně nepůsobí, je třeba skrýt též všechny symboly, které ji představují. Pověřte skupiny, ať uschovají na bezpečném místě mimo tábor své nakreslené skautské lilie.

Odhadovaný čas: 10 minut



Aktivita 15: Stávající i nové oddíly potřebují zázemí, tedy klubovny, na jejichž stavbě se podílí samotní členové. Jednotlivé skupiny tak mají za úkol postavit z jídla svou ideální klubovnu. Klubovny si poté vzájemně představí. Tato aktivita může sloužit i jako svačina.

Odhadovaný čas: 1 hodina



Rok 1989

Rok 1989 přináší pád komunismu a po něm dochází opět k obnovení činnosti skautingu. Dne 28. 12. 1989 jsou schváleny stanovy organizace Český Junák – svaz skautů a skautek. Od tohoto okamžiku trvá činnost Junáka nepřetržitě až dodnes. Je to více než 30 let. Je to nejdelší úsek v historii skautingu v Čechách.

Aktivita 16: Skupiny si zahrají společně hru „Demonstrace“.

Pravidla hry: Skupina policistů (cca 4 osoby/podle počtu demonstrantů) se snaží rozehnat demonstranty. Ti se drží pevně při sobě a nechtějí podlehnout policii. Pokud se policii podaří odtrhnout demonstranta od zbytku demonstrující skupiny, stává se tento demonstrant též policií. Ve hře vítězí vždy poslední dva demonstranti, kteří se drží.

Konec hry: Tuto hru lze opakovat několikrát dle zájmu skupin.

Odhadovaný čas: max 20 minut

Aktivita 17: Každá ze skupiny napíše aktuální skautský slib, zaznamenají si ho též jednotliví členové. Poté členům skupiny rozdáme znění skautského slibu z roku 1921 a necháme je diskutovat nad rozdíly mezi nimi. Diskusi by měli vést straší členové skupiny bez zásahu vedení.

„Slibuji na svou čest, jak dovedu nejlépe:

milovati vlast svou, Republiku československou, a sloužiti jí věrně v každé době,

plniti povinnosti vlastní a zachovávat zákony skautské,

duší i tělem býti hotov(a) pomáhat bližnímu.“

Námět k diskusi: Jaký je hlavní rozdíl mezi původní a současnou formulací slibu? Co pro vás slib znamená? Jaká část slibu je vám blízká? Reflektuje aktuální skautský slib též skautskou historii?

Odhadovaný čas: 10-15 minut

Rok 1990

Aktivita 18: Před svěšením vlajky usadíme táborníky a pustíme jim novoroční proslov prezidenta Václava Havla.⁴ Po něm při svěšování vlajky zazpíváme Českou hymnu.

Závěrečná reflexe

Po celém dni, ve kterém si členi oddílu „zrychleně“ prožili téměř 100 let historie skautingu doporučuji jako večerní program či jeho část zařadit reflexi. Před samotnou reflexí je vhodné shrnout aktivity celého dne, aby si je členi oddílu připomněli. Je vhodné a nutné znovu se vrátit k „vyhroceným“ situacím (pálení zákonů, odebrání/schovávání lilií) a členům oddílu vysvětlit, proč byly aktivity takto koncipovány. Vysvětlit, že pro náš oddíl to byla pouze hra, ale dříve pro některé skauty dříve to byla realita. V opačném případě by se mohlo stát, že některým členům oddílu tato důležitá skutečnost unikne, zapamatují si pouze, že na skautském táboře pálili skautský tábor a budou si z těchto situací dělat legraci. Na to lze navázat otázkami k reflexi. Návodnými otázkami mohou být např. umíte si představit, že by se taková situace (zákaz skautingu, odstranění symbolů) stala dnes? Co by to pro vás znamenalo? Jak jste

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=i3OK650epuo>

prožívali jednotlivá období? Které vás osobně nejvíce zasáhlo/oslovalo? Dozvěděli jste se něco nového o historii skautingu?... Na závěr umožněte členům oddílu sdělit jakékoli jiné postřehy a poznatky k celému dni. Po ukončení reflexe vyzvěte jednotlivé skupiny, aby vyzvedly z tajných skrýší své skryté lilie a vystavte je na nástěnce jako připomínku dne.

Pomůcky

| | |
|-----------------------------------|---|
| Aktivity 1, 4 a 5, 8, 11 (scénky) | Kostýmy (Baden-Powell, Svojsík, Masaryk, německý voják, komunista – příslušník StB) |
| Aktivity 4, 9, 12 (míčkové hry) | nejméně 3 papírové míčky na osobu |
| Aktivita 2 | fotografie |
| Aktivita 3 | Flipchart nebo jiná tabule vhodná k popisu Playfairovy šifry |
| Aktivita 4 | Táborové symboly (např. sekera, vlajka, píšťalka) |
| Aktivita 7 | čokoláda |
| Aktivita 8 | Příprava ohně na spálení zákonů |
| Aktivita 12 | 4 zámečky na 3místný kód, 12 skleniček (3 schránky pro 4 barevné týmy), 4 zámek uzamykatelné schránky, mapy, |
| Aktivita 15 | chleba, sušenky, tvaroh, želé, čokoláda, vafle, ovoce (jablka, banány...), zelenina (mrkev, okurka, brokolice...), a cokoli dalšího, co se dá sníst. Pro zpevnění stavby dále špejle/párátka. |
| Aktivita 18 | Reproduktor, nahrávka novoročního projevu |

Harmonogram

| | |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| Budíček + rozsvička | Aktivita 1 |
| 1. dopolední program | Aktivita 2 |
| Svačina | |
| 2. dopolední program (1. část) | Aktivity 3-4 |
| Nástup | Aktivita 5 |
| 2. dopolední program (2. část) | Aktivity 6-10 |
| Oběd + polední klid | |
| 1. odpolední program | Aktivity 11-12 |
| Svačina | Menší (další jídlo v aktivitě 15) |
| 2. odpolední program | Aktivity 13-17 |
| Večeře | |
| Večerní nástup | Aktivita 18 |
| Večerní program | Aktivita 19 |

Rizika

Program tohoto táborového dne jsme vyzkoušeli již před pěti roky a zkušenosti s ním máme dobré – u členů oddílu měl veskrze pozitivní ohlas. Do jisté míry to může být způsobeno i tím, že program jsme se snažili napasovat mj. na oblíbené táborové hry (např. míčkové hry či demonstrace). Přestože jsou naše zkušenosti kladné, ráda bych upozornila i na to,

co se ne zcela povedlo. Tím byla aktivita 15 a především její vyvrcholení, tedy posílání zprávy semaforem/Morseovou abecedou. Přecenili jsme výběr míst X a Y, která byla od sebe velmi vzdálena a ani za pomoci vlajek nebylo dobře vidět, jaká zpráva je vysílána. Skupiny si i tak nakonec zprávu zvládly předat, ale trvalo to dlouhou dobu (cca 30 minut) a hra se tím velmi protáhla a její konec se stal pro méně zapojené členy oddílu nudným. Proto doporučuji předem vyzkoušet dobrou viditelnost z místa X do místa Y. Též lze vysílající skupině umožnit použití signálních vlajek a přijímací skupině zapůjčit dalekohled.

Též jsme neměli příliš propracované jednotlivé scénky a kostýmy pro historické postavy. Sice to nemělo velký dopad na dojem celkového dne, ale rozhodně doporučuji důslednou přípravu i tohoto programu. Scénky jsou výše uvedeny jen stručně bez větších detailů, aby je bylo možno přizpůsobit počtu a možnostem vedoucích.

Přestože se zbytek dne odehrál podle plánu, lze chtěla bych upozornit na další potenciální rizika, která s sebou táborový den ve jménu historie může přinést.

Nutným předpokladem je hlubší znalost skautské a české historie organizátora táborového dne, aby nebyl zaskočen případnými dotazy členů oddílu v průběhu jednotlivých aktivit či při závěrečné reflexi.

U některých aktivit, především u aktivity 3 (učení šifry), hrozí že se někteří členi budou nudit. Pro ně je pak vhodné zvolit učení šifry lehčí, či program rozdělit a zaměřit se s těmito členy na jinou aktivitu, kterou mohou být přínosní v navazující aktivitě 12 (např. semafor, morseovka, rozdělování ohně). Je též nutné se přesvědčit, že členi oddílu, kteří se učili Playfairovu šifru ji opravdu pochopili (návaznost v aktivitě 12). Zároveň je vhodné si učení šifry nanečisto vyzkoušet, abyste se přesvědčili, že srozumitelně zvládnete její princip a způsob luštění předat.

U aktivity 12 může být problémem skutečnost, že si členi oddílu nezapamatují z aktivity 3 jak se luští Playfairova šifra. Pro tento případ je vhodné dát členům zalepenou obálku se stručným vysvětlením, jak šifru rozluštit, nebo může být skupinám na blízko osoba, která v případě potřeby zasáhne a nejasnosti dovysvětlí. Je také potřebné, aby na sebe skupiny dobře viděly při posílání a přijímání zprávy.

Cílem vlastnoručního psaní skautských zákonů či kreslení lilie je, aby si k nim členi oddílu vytvořili vazbu. V případě, že však zákony budou spáleny, či poprvé odebrána lilie, může to u některého člena oddílu vyvolat citovou reakci. V takovém případě je třeba, aby byl připraven někdo z vedení, který si takového člena vezme stranou, bude mu na blízku a v případě, že bude mít člen zájem, vyslechne si ho a případně s ním situaci podle potřeby rozebere.

V případě míčkových her je nutné srozumitelně vysvětlit pravidla a kontrolovat jejich dodržování (alespoň na „uzdravovacím“ místě).

Při pohybu členů oddílu v lese při míčkových hrách, při jejich pohybu mimo tábor či při zapalování ohně je třeba mít na mysli běžnou bezpečnost (pevná obuv, zdravotník v dosahu, voda v dosahu ohně, mobilní telefon u jednoho člena skupiny atp.).

Závěr

V této práci jsem zpracovala koncept táborového dne, jehož cílem je srozumitelnou cestou hry seznámit členy oddílu se skautskou historií. Vycházela jsem ze zkušeností, které jsem získala během jeho reálného provedení. Tyto zkušenosti a též další nápady či uchopení jednotlivých

aktivit jsem se snažila zpracovat tak, aby tato práce mohla sloužit jako pomůcka pro každého vedoucího oddílu, který chce svým členům zprostředkovat skautskou historii. Věřím, že tato práce splní svůj účel a pomůže k šíření znalostí o skautské historii, tak aby každý člen Junáka cítil sounáležitost s našimi skautskými předchůdci a sám pečoval a naši skautskou budoucnost.

Zdroje

Historie. <https://www.skaut.cz/> [online]. Praha [cit. 2021-11-06]. Dostupné z:

<https://www.skaut.cz/skauting/historie/>

ŠANTORA, Roman. *Skautské století: dobrodružný příběh 100 let českého skautingu*. Praha: Junák – TDC, 2012. ISBN 978-80-86825-72-4.

Fotografie:

<https://www.skautskyinstitut.cz/prvni-tabor>

<https://www.adam.cz/clanek-2012080045-unikatni-sto-let-stare-snimky-z-prvniho-tabora-u-nas.html>

<https://logo.skauting.cz/>

Archiv 35. oddílu Liberec