

Kuchařka symbolického rámce

Metodika k zapracování symbolického rámce do Závodu vlčat a světlušek 2020

Úvod

(Ne)Bojíte se experimentovat? Sledujete rádi kluky a jiné kuchtíky v akci? Nechcete při vaření dopadnout jako pejsek s kočičkou, když vařili dort? Tak právě pro vás je tu naše vypečená Kuchařka symbolického rámce.

V této kuchařce vám nabízíme rady a nápady k využití symbolického rámce v rámci Závodu vlčat a světlušek a několik zpracovaných konkrétních symbolických rámců.

Symbolický rámec je velice důležitá věc při činnosti s vlčaty a světluškami. Ne náhodou je to jeden z cílů Závodu vlčat a světlušek a důležitých prvků skautské metody, který má zejména u vlčat a světlušek svůj nezastupitelný význam. Použitím symbolického rámce se závod pro vlčata a světlušky stane zajímavým a přitažlivým, na chvíli se stanou oblíbenými hrdiny apod.

Jen o jedno vás prosíme. Neberte tyto symbolické rámce jako instantní směs, kterou jen stačí zalít horkou vodou. Jak všichni víme, instantní rychlovky nemůžou nahradit pravé jídlo uvařené s láskou, radostí a řádnou péčí. Věříme, že se nebudete bát experimentovat a vzniknou tak pod vaší taktovkou nové originální chutě a recepty. Úsměv na tvářích vlčat a světlušek a jejich spokojenost bude tou největší odměnou za vaši kvalitní práci na symbolickém rámci.

Po realizaci kola oceníme, když nám pošlete na e-mail Ústředního týmu (zvas@skaut.cz) váš vyzkoušený symbolický rámec. Rádi jej nabídneme dalším organizátorům v příštím ročníku. Díky tomu vaše práce a snaha nezůstane v „šuplíku“, ale bude využita a přinese další úsměvy na tvářích vlčat a světlušek.

První chod: Jak uvařit dobrý symbolický rámec

Důležité jsou kvalitní a čerstvé suroviny, ale i šikovný kuchař. Připravíme si opravdu velký hrnec a můžeme začít!

Nejprve naklepeme několik plátků dobré inspirace, osolíme, opepříme, z jedné strany potřepeme týmem schopných a zanícených lidí a několik minut smažíme na dorůžova osmahnuté motivaci. Poté přidáme pár kapek odvahy a podusíme.

Příprava náplně: 2 hrnky týmové spolupráce rozmixujeme s velkým kusem tvořivosti, dostatkem energie a plechovkou iniciativy, přimícháme ždíbec bláznovství. Nakonec přidáme dvě lžice na kousky pokrájené důslednosti, zahustíme půl hrnkem dobrodružství, přidáme vrchovatou lžici vtipu a za stálého míchání přivedeme k varu.

Jako přílohu oloupeme spoustu hodin práce, okořeníme trochou obětavosti a kopcem radosti. Vše ochutíme špetkou hravosti.

Ještě za tepla servírujeme vlčatům a světluškám, ozdobené kopečkem fantazie, kousky na drobno pokrájené originality a snítkou nadšení...

Symbolický rámec se často může zdát jako pouhý (troj)obal, či omáčka, mnohdy je to ale to hlavní, co si ze závodu vlčata a světlušky pamatují, co si odnesou, co jim nejvíc chutná, ...

Je už na vás, jestli symbolický rámec použijete pouze k jemnému okoření nebo pomocí něj připravíte a ochutíte všechny chody závodu. Od aperitivu v podobě motivačního dopisu předem po třešničku na dortu v podobě závěrečného vyhlášení výsledků.

Jen vás prosíme: nebojte se symbolický rámec používat, v dnešní moderní době plné nejrůznějších lákadel, je to výborná možnost, jak zpříjemnit, zatraktivnit a „zlidštit“ skautské závody. Berte ho jako sůl, a jak dobře víte, sůl bývá nad zlato...

Co je důležité vědět, než začneme vařit (co nám o symbolickém rámci říkají pravidla):

67. Naplnění cíle ZVaS: symbolický rámec

- a. Každé kolo ZVaS je zasazeno do symbolického rámce buď vlastního, nebo již zpracovaného. Symbolický rámec musí být tematicky přiměřený, motivující a zábavný pro věk vlčat a světlušek (7–11 let). Symbolický rámec je vhodné představit při zahajovacím ceremoniálu a snažit se mu přizpůsobit celý obsah a podobu kola.
- b. Není možné používat symbolický rámec vyššího kola, pokud je již známý.
- c. Pro inspiraci pořadatelů je k dispozici metodika popisující používání symbolického rámce ZVaS (tzv. Kuchařka symbolického rámce) a několik konkrétních rozpracovaných symbolických rámců.
- d. Symbolický rámec se v daném kole projeví v mnoha oblastech, a to zejména:
 - Název daného kola ZVaS.
 - Seznámení účastníků se symbolickým rámcem.
 - Kostýmy rozhodčích a účastníků.
 - Jednotlivé disciplíny (názvy, motivační příběh, obsah,...) a jejich hodnocení.
 - Ostatní materiály (diplomy, pamětní lístečky,...).
- e. Stanoviště disciplín jsou označena názvem. Pojmenování disciplín vystihuje konkrétní realizaci stanoviště a navazuje na symbolický rámec (např. čarovný kotlík apod.). U průběžných stanovišť je označen začátek a konec. V odůvodněných případech (např. simulace krizové situace) je možné od označení začátku a konce upustit.
- f. Na každém stanovišti obsazeném rozhodčím (včetně cíle) šestka hlásí svůj příchod a odchod a to formou, kterou zvolí pořadatel a která souvisí se symbolickým rámcem (scénka, píseň, pokřik apod.) Pořadatel na úvodním nástupu (případně na startu) předvede formu hlášení šestky na stanovištích.
- g. Před ukončením kola ZVaS se uskuteční vyvrcholení akce, při kterém šestky zažijí společný prožitek z oblasti symbolického rámce.

Zařazení závěrečného vyvrcholení akce naplňuje 1. a 2. cíl akce – prožití radostného setkání (společný zážitek, např. v podobě hry symbolického rámce) s ostatními vlčaty, světluškami, vedoucími a pořadateli a zažití celodenní aktivity zasazené do symbolického rámce.

Výběr tématu

Výběr tématu symbolického rámce považujeme za jednu z hlavních věcí závodu. Každý pořadatel by si měl nějaký symbolický rámec zvolit. Téma symbolického rámce záleží pouze na něm, není ale možné použít symbolický rámec vyššího kola, pokud je již známý. Symbolický rámec musí také být přiměřený věku účastníků závodu (7–11 let, tedy 2. – 5. třída) a také účastníkům obou kategorií – vlčatům i světluškám. Při troše fantazie jde však tímto stylem uchopit takřka každé téma.

Oblasti, ve kterých by se měl symbolický rámec projevit, a jak na ně

Název daného kola

Již z názvu daného kola by mělo být patrné, jaký symbolický rámec se za ním skrývá. Pojmenování kola dle symbolického rámce již dopředu částečně navodí atmosféru závodu a prozradí vlčatům, světluškám a jejich vedoucím, na co se mohou těšit.

Zahájení a seznámení účastníků se symbolickým rámcem

V průběhu zahajovacího rituálu by hned na počátku měli být vlčata a světlušky vtaženi do příběhu, např. příjezdem krále a královny či jiné postavy, indiánským rituálem, vystoupením nadpřirozené bytosti apod. Pozor! Tato část nemusí být nutně součástí skautského zahájení! Nezapomínejme však na zachování a pokud možno podpoření skautského ducha, a tedy i právě klasického zahájení v krojích. Seznámení se symbolickým rámcem může proběhnout buď úplně zvlášť (např. nečekané vtrhnutí či jakési druhé zahájení) nebo společně s nástupem v krojích, tedy propojením obou světů (skautského světa a světa zvoleného symbolického rámce). Uvedení symbolického rámce můžete také velmi dobře zakomponovat do úvodní velké seznamovací hry.

Na nástupu rovněž bude z důvodu jednotnosti předvedeno hlášení hlídky na stanovištích – buď klasické, či v duchu symbolického rámce.

Kostýmy rozhodčích a účastníků

Kostýmy doplňují symbolický rámec i vizuálně a jsou tedy téměř neopomenutelnou součástí. Nemusí se přitom jednat o nijak složité kostýmy. Samozřejmě vše záleží na použitém symbolickém rámci, ale s trochou šikovnosti lze i z mála vykouzlit krásné převleky, které se všem budou líbit. Kostýmy mohou mít i vlčata, světlušky a jejich vedoucí. Vyrobit si je mohou buď v rámci doprovodné aktivity před závodem anebo zcela sami před příjezdem na závod. V případě samostatné výroby můžete např. v závěru závodu uspořádat přehlídku kostýmů.

Disciplíny a jejich hodnocení

Při výběru a uskutečňování soutěžních disciplín je potřeba myslet na to, jak by se daly zařadit do zvoleného symbolického rámce.

Naplnění a propojení disciplíny a symbolického rámce však nespočívá pouze v převleku či názvu stanoviště (i když i to jsou věci bezesporu důležité a jen těžko opomenutelné). Úkol, tedy podstata stanoviště, by měly být rovněž nedílnou součástí příběhu symbolického rámce či se zvoleného tématu bezprostředně dotýkat. Zde nabízíme několik příkladů pro inspiraci:

1. *První pomoc* – zranění zamaskovaná jako neobvyklá (např. mimozemská, způsobená pohádkovými příšerami, ...); pomoc zraněnému Aztékovi nebo člověku, kterému nechtěně ublížil řecký Bůh; ...
2. *Vyhledávání informací* – kontakt s cizí civilizací; zjištění základních údajů pro přežití v džungli; hledání tajné informace v egyptské pyramidě; ...
3. *Kuchařská dovednost* – usmíření bohů lahodnou manou (např. příprava ovocného salátu, ...).
4. *Doprava* – skvělé je dopravní hřiště (třeba i improvizované), pojaté např. jako bludiště, kterým se vlčata a světlušky musí správně dostat na konec, může to být např. vesmírná cesta, putování po indiánských značkách, let mléčnou dráhou, ...
5. *Fyzická zdatnost* – pronesení nějakého předmětu nebezpečným územím plným nepřátel; útěk před nebezpečnými stvořeními na strom (nízká lanová překážka, ...).
6. *Orientace* – umění zorientovat se na moři pomocí pirátského kompasu; stopování tajných značek neznámé civilizace;

7. *Řešení problémových situací* – např. Faethón havaroval na půjčeném slunečním voze a je potřeba přivolat pomoc, ...
8. *Logika* – překlad starodávného textu či neznámého písma; složení velkého obrazce duše svých předků; poskládání tajného mezigalaktického kódu; ...
9. *Táboření* – oprava vesmírné rakety; výroba indiánského oštěpu; ...
10. *Já ve společnosti* – čarodějnické bludiště, kde jen správná možnost vede k přenášedlu; ...
11. *Poznávání přírody* – Bilbo (doprovod hlídky) je zajat a bude propuštěn, až vlčata a světlušky posbírají obrázky jedovatých rostlin, ...
12. *Šetrné chování* – rozpoznávání věcí nastrčených mimozemskou civilizací; ...

Hlášení na stanovištích

Cílem hlášení na stanovištích je zřetelně oddělit jednotlivé disciplíny, jasně vytyčit jejich začátek a konec a dát všem disciplínám řád a sjednocující prvek. Místo klasického strohého hlášení by bylo určitě vhodnější použít nějaký prvek ze symbolického rámce. Od hlášení se dá samozřejmě upustit, někde se dokonce povaha disciplíny s hlášením neslučuje (např. První pomoc, Řešení problémových situací).

Hlášení může být buď pro všechny stejné (v tomto případě nezapomeňte na úvodním nástupu či na startu předvést formu hlášení) nebo si každá soutěžní šestka vymyslí vlastní. Možnosti jsou neomezené – jak hlasem, tak tělem se dají dělat divy (např. indiánský pokřik a/nebo tanec, robotické hlášení, scénka, písnička, ...). Několik konkrétních námětů naleznete u rozpracovaných symbolických rámců.

Bodování

- Velmi dobrá varianta je nebodovat vlčata a světlušky klasicky, ale dát jim do závodu nějakou věc nebo její část, kterou budou muset v průběhu závodu dávat dohromady, hledat či získávat (např. plnit váček penězi, přinést Slunečnímu bohu ztracené paprsky Slunce, získávat suroviny pro výrobu závěrečného klíče či amuletu, získávat části draka apod.).
- Je dobré přizpůsobit styl bodování (říkejme tomu tak, i když to není zcela přesné) tak, aby si vlčata a světlušky ze závodu něco odnesli – něco, na čem měli velký podíl či co dokonce sami vytvořili a získali pouze vlastními silami (např. vyrobený kožený váček naplněný sesbíranými penězi, klíč/amulet vyrobený ze získaných surovin, draka poskládaného z jednotlivých částí získaných na stanovištích atd.)
- Celé bodování může také např. uzavřít společná práce všech závodících šestek (např. poskládání nějakého obrazce, společný velký zážitek apod.). Vyhrát může jen jeden, ale dobrý pocit z vykonání něčeho hezkého (např. společná záchrana pohádkové říše), a pocit sounáležitosti (např. při boji proti temným silám) si můžou odvézt všichni.
- Skutečný počet bodů je nutné zapisovat do průvodky šestky i záznamové karty stanoviště – těžko by se pak dohledával počet kamínků či korálků po kapsách vlčat a světlušek.

Odpočinkové a doprovodné aktivity

Aby se vlčata a světlušky v době, kdy nezávodí, nenudili a případně se seznámili s ostatními, je dobré pro ně předem připravit aktivity, do kterých se mohou zapojit. Toto lze pochopitelně vyřešit velmi jednoduše a bez námahy, např. vyčleněním hrací plochy a dodáním jednoduchých sportovních potřeb. Proč ale nevyužít i tuto příležitost k podpoření cílů Závodu vlčat a světlušek a jeho symbolického rámce?

Příklady:

- Lukostřelba, netradiční hra či sport (lakros, pétanque, ...), lanové aktivity, malá horolezecká stěna, jízda na koních, vyzkoušení raftů, airsoft, ...
- Tradiční sporty a hry, které se můžeme pokusit pojmout netradičně (upravit pravidla, zasadit do symbolického rámce, vhodně motivovat, zasadit do neotřelého prostředí) a další.
- Tradiční i netradiční rukodělny, výrobky z kůže, ochutnávka či výroba netradičních pokrmů a nápojů, rýžování zlata, stolní hry (zvláště pokud se hodí do symbolického rámce), zpívání a tancování na hudbu s motivem symbolického rámce a další.

Při výběru odpočinkových aktivit bychom měli vzít v úvahu také doprovod vlčat a světlušek – buď můžeme vymyslet aktivitu/aktivity přímo pro ně, nebo přizpůsobit aktivity i náročnějším (např. připravit snadnější a obtížnější variantu).

Zakončení

Zakončení by mělo být nezapomenutelné, mělo by plně zapadat do symbolického rámce a vyzdvihnout nejen závodní část, ale také to, že zde byli všichni spolu, mají podobné zážitky, a přestože do dalších kol závodu nepůjdou všichni, tak tu rozhodně není nikdo zbytečně. To se však týká především samotného vyhlášení výsledků.

Vhodná podoba zakončení závodu tomu může pomoci – ať už je to vyhlášení například doplňkových aktivit či soutěží, společné vyrobení něčeho či dokončení mise (například společné předání ztracené věci ústřední postavě symbolického rámce apod.).

Není vůbec špatné, pokud si vlčata a světlušky odvezou něco hmotného (a nejen první tři místa). Může to být např. výstup za bodování nebo vlastní výrobek, pokud ale nic takového závod nebo doplňkové aktivity nenabízí, pak by bylo dobré šetky obdarovat zde – stačí i malá věc, která zanechá často hlubší vjem než aktivity (třeba i tím, že jim je připomene).

Ani na zakončení by však neměl chybět skautský duch, proto ideálním zakončením je opět propojení skautského prostředí a symbolického rámce, i když obě věci jdou udělat samozřejmě i zvlášť.

Ostatní materiály

Fantazii se meze nekladou – stačí se trochu zamyslet a každý závod může mít svou „specialitu“, být něčím okořeněný a umocnit tak celkový průběh. Takovou věcí může být také například:

- Grafika symbolického rámce, která se promítne např. do diplomů, pamětních listů, placek či nášivek, stuh na smečkové/rojové hole, nebo třeba i do odměn.
- Celkové prostředí závodu (např. indiáni – postavená tepee, Ufo – technické prvky, věci obalené alobalem či jinak „ztechničtělé“, bohové – iluze nebe či posvátného místa atd.).
- Pokud to místní podmínky dovolují, pak jde velmi dobře využít i přírodních či jiných zajímavostí (uspořádat závod na hradě, zámku, vést ho přes rozhlednu, ...). Jakákoliv zajímavost či odlišnost je vítanou změnou a zároveň skvělou inspirací a možností.

Další možné využití symbolického rámce

Pozvánky, motivační dopisy, časopis/noviny ze závodu (v případě vícedenních kol), různé dokumenty (školní řád, jmenovky, ...), jídelníček, názvy jednotlivých budov a míst (např. latríny u Ufňukané Uršuly), mapa areálu, pojmenování osob (šestník – kapitán), ... To vše jsou jedny z mnoha věcí, kterými můžete svůj symbolický rámec podpořit.

Závěr

Nezapomeňte – není třeba se striktně držet receptu! Nebojte se experimentovat, vymýšlet stále nové způsoby přípravy a vymýšlet nové chutě, jen tak vzniknou nové a originální recepty. Nebojte se je šířit dál, určitě se někdo rád inspiruje a vytvoří nové unikátní dílo.

Nenechte se však odradit hodinami strávenými vymýšlením a přípravou symbolického rámce, potažmo nad přípravou celého závodu, pokud se všemu budete dostatečně věnovat, určitě se vám to vrátí.

Vaše úsilí bude dostatečně vyváženo pohledem na vlčata a světlušky, kteří právě dostali uvítací dopis do Bradavic a nedočkavě natahují uši, jestli už uslyší houkat bradavický expres, na vlčata a světlušky, kteří stojí pod zasněženou lucernou a s otevřenou pusou sledují Tumnuse s paraplíčkem jak našlapuje v čerstvém sněhu (v létě) nebo na desítky vlčat a světlušek, které se zatajeným dechem čekají, kdo si nakonec domů odveze ohnivý pohár.

Na tyto momenty si vzpomeňte, když se vám něco připálí, či nedopeče, pokud něco přesolíte, nebo se vám práce jednoduše přejí. Nic se nejlí tak horké, jak se uvaří, ...

Druhý chod: Příklady symbolických rámců

- Piráti z Karibiku
- Staré řecké báje a pověsti
- Cesta strojem času
- Boj o ohnivý pohár
- Rytíři
- Shrek
- Cesta kolem světa
- Pandořina skříňka

Piráti z Karibiku

Příběh

Jack Sparrow potřebuje pomoci získat znovu Černou Perlu, vlčata a světlušky se vydávají na dobrodružnou plavbu, bojují proti kostlivcům, potkávají Davyho Jonese na Bludném Holanďanovi, učí se pracovat s kompasem, učí se šermovat či orientovat se podle kompasu. Pokud se nám to bude do příběhu hodit, můžeme přidat i záchranu Elizabeth Swannové.

Vlčata a světlušky postupují podle mapy, kde jsou stanoviště zakreslena jako ostrovy v moři, průvodka se jmenuje lodní deník, šestka se mění v posádku, doprovod či šestník v kapitána.

Na stanovištích dostávají dílky pokladu – Aztéckého zlata.

Zahájení

Na lodi (či na voru) připlouvá Jack Sparrow a promlouvá k šestkám. Prosí je o pomoc a vypráví o kletbě, která postihla Aztécký poklad – k jejímu zrušení je zapotřebí znovu najít všechny zlaté mince. Šestky jako jednotlivé posádky musí objet spoustu různých ostrovů a po splnění příslušného úkolu dostanou část pokladu. Ale ani ten nejlepší nezmůže sám nic, všechny dílky Aztéckého zlata se musí spojit dohromady až do posledního kousku.

Příklady disciplín

První pomoc – Léčení po boji s komodorovými vojáky (popálení od střelného prachu, puchýř od neustálého držení lana či kormidla, ...).

Vyhledávání informací – Spousta užitečných informací se ukrývá ve starých lodních denících. Negramotní piráti si s tím však neumí poradit.

Kuchařská dovednost – jak oloupat brambor, aby slupka zůstala co nejdelší bez roztržení? Nebo co takhle výroba zeleninového salátu proti kurdějím?

Doprava – Jak se dostat z Port Royal do Tortugy, když je moře rozbouřené, nebo na něm není zrovna dvakrát bezpečno? Cesta po souši to jistí! Dopravní značení a předpisy je třeba řádně nastudovat, na souši jsou jiná než na moři, tak abychom nedostali v Port Royal pokutu.

Fyzická zdatnost – Jízda na lodích (např. na pramicích pod vedením dospělého), šplhání po lodních lanech či žebřích nebo trefování se do terče (Barbossy), jak jinak než po pirátsku – s jedním okem zavázaným.

Orientace – Každý dobrý pirát se musí umět zorientovat na moři, měl by tedy správně určit kde leží sever i ostatní světové strany, aby dobře věděl, kam pluje. I orientace v mapě se mu na souši bude jistě hodit.

Řešení problémových situací – Problémových situací je na moři víc než dost, třeba přepadení kostlivci, či bouře a pád přes palubu vyžadují rychlé rozhodování, chladnou hlavu a znalost příslušných telefonních čísel.

Logika – Vyluštění zašifrované zprávy na moři může být životně důležité! Třeba je to zpráva o bezpečném průjezdu říší Davyho Jonese, či zpráva o tom, kde mají nejlacinější rum :-)

Táboření – Spravit díru do lodě (spojit dvě prkýnka šroubkem) by měl umět každý správný námořník.

Já ve společnosti – I piráti mají pravidla, která musí dodržovat. Měli by znát ale i základy slušného chování, aby nebyli na souši tolik nápadní a neohrožovali své životy. Rovněž by měli znát ostatní piráty a vědět, co je všechno dohromady spojuje.

Poznávání přírody: Musíme se naučit poznávat jaké rostliny můžeme bez obav sníst a ze kterých vyrobit jed.

Šetrné chování – I piráti musejí být šetrní k přírodě, aby se postupem času místo po moři neplavili po hromadě odpadků. Měli by tedy znát, jak dlouho se co rozkládá či co do moře nepatří.

Doprovodné aktivity

Vlčata a světlušky dostanou „formulář“ k získání námořnického/pirátského osvědčení, pro jeho splnění musí obejít určité množství stanovišť, na kterých budou získávat razítka lodí a podpisy slavných karibských celebrit. Další možností je získávání vlastního ostrovu – na stanovištích dostávají jednotlivé dílky ostrovů (diamantové doly, louky, lesy, pole, ...).

Komodor Norrington – Na moři se spousta věcí pašuje! Musíme si teda nacvičit, jak pašeráky správně odhalit. Následuje hra pašeráci (kdo nezná, popis hry najde na hranostaj.cz).

Tia Dalma – Věštění všeho druhu. *Guvernér Swann* – Naučí nás, jak odpalovat koule z kanónu. Pro začátek poslouží jednoduchá odpalovací rampa z prkna a klády a míček, který musí vlčata a světlušky odpálit buď co nejdále nebo do vyznačeného území nebo do kbelíku.

Elizabeth Swannová – Tady se hodí rukodělnice dle vlastního výběru (výroba medailonu, pirátské lebky z drátků, pirátský náramek, ...).

Tkanička Bill – Naučí nás, co jiného, než správné námořnické uzle.

Will Turner – Naučí nás šermovat a nespadnout při tom z klády.

Společná hra

Buď si můžeme zahrát pašeráky ve velkém, nebo vlčatům a světluškám dopředu napsat, ať si přivezou vodní pistolky (a náhradní oblečení) a můžeme si dát vodní bitvu :-). Will se tak může snažit dostat Elizabeth ze spárů pirátů.

Ukončení

Atmosféře společného setkání krásně nahrává motiv spojení všech částí pokladu. Jedině když jsou všechny kousky Aztéckého zlata pohromadě, může být zrušena kletba, zlikvidován Barbossa a Jack může získat zpátky svou loď.

Staré řecké báje a pověsti

Příběh a zahájení

Ve starověkém Řecku se mají konat olympijské hry, vše je již připraveno, závodistiště vyzdobeno, závodníci nachystáni, olympské Božstvo je usazeno na nejlepších místech na tribuně, Afrodita si oblékla své nejlepší šaty a všichni jsou plni očekávání. Běžec s olympijským ohněm vbíhá do arény, davu bouřlivě aplaudují... tu mu náhle do cesty vstoupí Zeus a sebere mu olympijský oheň a rozhněvaným hlasem mu oznámí, že si lidé neváží bohů a již jim nepřináší oběti jako dřív a sebere jim olympijský oheň, bez kterého se olympiáda konat nemůže. Na to vezme běžci pochodeň z ruky, pokyne ostatním bohům a odeberou se na Olymp. Odpojí se od nich však jeden bůh (Prométheus) a shromážděnému davu vysvětlí, jak získat oheň zpátky. Řekne jim, že musejí obejít několik bohů a každému splnit jeho přání, aby se přimluvil u Dia a ten jim oheň vrátil.

Realizace

Každé stanoviště je reprezentováno jedním bohem, vlčata a světlušky plní úkoly a božské rozmary. Šestky mají s sebou na trati magický měšec – pytlík s nejrůznějšími věcmi, které musí ve vhodnou chvíli použít (průběžná disciplína Logické myšlení).

Obsah pytlíku je následující: náplast, drát, lepidlo na papír, malé zrcátko, kolíček na prádlo, poštovní známka (pro každého člena šestky jedna), buzola, škrabka, kapesní nůž, kost. (Než se podíváte do zpracování disciplín tohoto symbolického rámce, můžete přemýšlet, na co se asi jednotlivé věci dají použít.) Na každém stanovišti získávají šestky za splnění úkolů plamínky, které lepí na zadní stranu průvodky a které později vymění u Prométhea za opravdový oheň.

Kostýmy k tomuto symbolickému rámci jsou velmi jednoduché, antickou tógu vyrobíte jednoduše z prostěradla, v nastoupeném davu vlčat a světlušek vypadají velmi efektně.

Příklady disciplín

První pomoc + Řešení problémových situací – Faéthón

Syn Hélios Faéthón si půjčí sluneční vůz, veze v něm Múzy, vzal si však moc těsné boty a nemůže se plně soustředit na řízení. Havaroval a šestka musí ošetřit zranění a přivolat pomoc.

Znalosti: Dokáže správně komunikovat s IZS (představení, co se stalo, kde přesně se to stalo, své jméno a číslo telefonu, umět odpovědět na dotaz operátora, může být zpětný hovor pro zpřesnění údajů). Umí ošetřit následující zranění: odřenina, tlakový puchýř.

Vyhledávání informací – Herakles

Poznávání nebezpečných rostlin a zvířat podle literatury.

Najít telefonní číslo na veterináře, protože Heraklese v podsvětí pokousal Kerberos – ten taky celou dobu vrčí opodál, ke konci disciplíny se začne vrčení přibližovat, začnou praskat větvičky a Kerberos se bude blížit... Jak se ho rychle zbavit? Jak ho ošálit a zastavit? Nejdůvtipnější člen šestky v mžiku vytahuje z pytlíku KOST a předhazuje jí lítému psovi.

Kuchařská dovednost – Hestie

Úkol byl připravit pro bohy manu nebeskou a použít škrabku z pytlíku.

Znalosti: Společně se šestkou připraví ovocný salát.

Fyzická zdatnost – Perseus

Úkolem je zabít Medúzu a získat její hlavu. Úkolem je rychle překonat překážkovou dráhu, než je medúza dostihne. Na konci trati se hází do otvoru v medúze míčky, čímž je medúza zneškodněna.

Logika (průběžná disciplína) – Athéna

Použití pytlíku v praxi (na trati bude mít každá šestka pytlík s věcmi dle předem daného seznamu, jednotlivé věci musí ve správnou chvíli použít).

Znalosti: Umí si poradit a přemýšlet i nad rámcem daných, naučitelných pravidel :-)

Táboření – Poseidon

Složit bohu moří – Poseidonovi loď, která se mu rozbila při velkém vlnobití. Šestka má k dispozici papíry a nůžky, v měšci lepidlo. Úkolem je složit nebo slepit jakoukoliv funkční loď, nemusí to být klasická lodička nebo parník, ne každý to umí.

Zakončení

Společné zažehnutí olympijského ohně a začátek olympiády.

Cesta strojem času

„Vydejte se s námi na cestu časem, při které budete muset plnit mnoho úkolů a překonávat spoustu překážek, na cestu, která pro vás možná bude končit vítězstvím, možná však také prohrajete to nejcennější, co máte – LÁSKU!“

Příběh

Mimozemšťani z cizí planety (kde neznají lásku) přiletí na Zem lásku ukrást. Jednak ji chtějí pro sebe a svou planetu a jednak chtějí vyzkoušet, jestli se lidé bez lásky obejdou a jestli se najde někdo ochotný pro lásku bojovat (rozumějte tím světlušky a vlčata).

Vlčatům se nemusí zdát úplně atraktivní zachraňovat zrovna lásku, ale určitě jim to vynahradí přítomnost mimozemšťanů a dobrodružství z dob minulých.

Zahájení

Mimozemšťani nás vezmou strojem času na počátek lidstva, k Adamovi a Evě, vezmou jim cibulku lásky a odletí. Nám nechají porouchaný stroj času (či návod na jeho výrobu) a spoustu úkolů na to, abychom lásku zachránili.

Pokud nám to technické možnosti dovolí, můžeme do úvodní scénky přidat tento akční prvek: Mimozemšťané odvádí vlčata a světlušky k vesmírné lodi a přenáší časem do minulosti. V minulosti uvidí Adama a Evu, nad nimi na větvi jablko, mezi nimi na zemi cibulku růže lásky. Přibližují se k nim 2 mimozemšťané. Začnou spolu mluvit, vlčata a světlušky ovšem stojí daleko, vedoucí je nepustí blíž, vždyť je to nebezpečné. Vševedoucí hlavní velitel závodu si však umí poradit v každé situaci a navrhuje vyslat statečného dobrovolníka (předem domluvený vedoucí, nejlépe redaktor, který před zahájením závodu všude pobíhal s diktafonem) který se nepozorovaně proplíží až k mimozemšťanům a celý rozhovor nahrává na diktafon. Mimozemšťani ukradnou cibulku, odlétají svou kosmickou lodí, na místě nechají stroj času, Adam a Eva mizí v dýmu. Po odletu mimozemšťanů si všichni napjatě nahrávku poslechneme, mimozemšťanům však nerozumíme ani slovo. Jediné, čemu jde rozumět, jsou zoufalé výkřiky Adama a Evy. Následuje (noční) hra, kdy musí vlčata a světlušky získat kód k rozluštění nahrávky řeči mimozemšťanů. Po hře (či na ranním nástupu) si rozluštěnou, a tedy srozumitelnou nahrávku poslechneme a dozvíme se vše důležité.

Na začátku dostane šestka za úkol vyrobit si stroj času (tak aby se mohl jednoduše přenášet – aby se s ním mohla šestka jednoduše pohybovat po stanovištích). Alternativou je, že stroj času všechny šestky na začátku dostanou. Další možností je přítomnost časových bran přímo na stanovištích.

Jak cesta časem může vypadat?

Hlášení na stanovištích: „Stroj času číslo... hlásí svůj přílet!“

Noemova Archa

Kdo by neznal hrdinu, který nám zachránil zvířecí páry na své lodi?

Poznávání přírody: Nejdříve je potřeba zvířata poznat, správně pojmenovat a napárovat, klidně můžeme přidat i rostliny, proč by Noe nemohl vzít na svoji kocábku i kytky?

Manuální zručnost: Výroba loďky z papíru (poté do ní můžeme dát gumové zvíře a zkusit, jestli by byla dostatečně dobrým záchranným člunem).

Řešení problémových situací: Když se ztratí daleko od stroje času, jak se chovat při bouřce, či co dělat, když potkáme nebezpečné ufouny.

Druhohory

Setkání s dinosaury, průvodcem na stanovišti jsou paleontologové, kteří právě vykopávají kostru nového dinosaura v pouštním nalezišti.

Můžeme opět využít Poznávání přírody, zařadit lze ale například i Řešení problémových situací, Logika či třeba Táboření, ale i další stanoviště.

Pravěk

Na tomto stanovišti se určitě vyřádí hereckým talentem obdaření vedoucí – kdo by si nechtěl zahrát na pořádného Neandrtálce :-)

Manuální zručnost, Fyzická zdatnost (lov mamuta, útěk před tygrem šavlozubým), velmi se sem hodí například Kuchařská dovednost – která šestka umí nejlépe připravit pomazánku z mamuta či mamutí salát?

Na tomto stanovišti můžeme využít provázanost s dalšími stanovišti – zde si uloví mamuta (vedoucí v hnědě nabítkovaném prostěradle) a stáhnou ho z kůže. Kůži si odnesou na další stanoviště a tam na ní něco namalují pomocí přírodních barev a uhlíků (nemusí to být už nutně součástí závodu, byla by to pěkná doprovodná aktivita).

Z mamuta také samozřejmě získají maso – suroviny například na ovocný salát. (A Neandrtálce tak pak vlčata a světlušky mohou poučit o nutnosti mít si ruce před přípravou jídla apod.).

Další věcí, kterou z mamuta získají, je šlacha, kterou využijí dále například jako provázek na převázání balíku, nebo můžeme přidat doprovodnou aktivitu mimo závod – kdo nejrychleji rozdělá oheň a přepálí tak svou mamutí šlachu napnutou mezi dvěma klacky.

Egypt

Rozhodčí na stanovišti jsou César a Kleopatra, neustále se o něčem dohadují.

Zde se přímo nabízí disciplína Logika jako luštění hieroglyfů, či První pomoc jako balzamování mumie.

Piráti

Důležitou znalostí každého námořníka je Orientace, na moři, umění dobře uvázat plachtu (Logika), posílání zpráv či Vyhledávání informací v lodním deníku.

Indiáni

Od indiánů se toho můžeme mnoho naučit: nepozorovanému plížení a stopování (Schopnost vyhledávat informace), střelení z luku (Fyzická zdatnost), vaření indiánských pokrmů od squaw (Kuchařská dovednost). (Či žvýkání z předcházejícího stanoviště ulovené mamutí kůže :-D).

Středověk

Nepřeberné množství možností, ideální stanoviště na cokoliv.

Například rytířský souboj (Fyzická zdatnost) plus následné ošetřování (První pomoc), jízda na „koni“ po dopravních značkách (Doprava), záchrana zakleté princezny a boj proti drakovi za pomoci svatého Jiřího (Řešení problémových situací, Já ve společnosti), musíme také zjistit, jak princeznu zachránit a kde je zakletá (Vyhledávání informací).

Vojenský výcvik, válka

Ideální Fyzická zdatnost (střelba na terč, maskování, plížení). Dobře se sem hodí i stanoviště První pomoc či Já ve společnosti.

Doprovodné aktivity

Z dob, kdy na zemi vládli dinosauři

Souboj Triceratopsů (ti s rohem na čumáku): ve vymezeném území mezi sebou soupeří dvě šestky. Každý hráč má na zadku (k pasu) přivázaný balónek a na čele připínáček. Úkolem je propíchnout balónky co nejvíce hráčům soupeřova družstva (každé družstvo má jinou barvu balónků) a zároveň si ubránit svůj balónek.

Odlévání sádrové dinosauří stopy (ne Tyranosauří, na tolik sádry by nám nevystačil rozpočet závodu :-)

Dinosauří souboj: vytlačování se zadky z kruhu.

Pravěk

Jak už bylo zmíněno v textu, můžeme využít malování na mamutí kůži, či přepalování mamutí šlachy.

Egypt

Výroba papyrusu.

Doba romantismu a různých plesů

Výroba sádrových masek na maškarní ples.

Zakončení

Po splnění všech úkolů šestky mimozemšťanům dokáží, že umí o lásku bojovat a umí se o ni postarat. Mimozemšťané jim jí buď dobrovolně vrátí, nebo bude následovat litý boj. Každopádně vlčata a světlušky cibulku získají. Ze zasazené cibulky lásky vykvete přede všemi růže, Adam a Eva (nejlépe v plavkách) přijdou poděkovat a rozdají vlčatům a světluškám ceny.

Výhodou tohoto tématu je nepřeberné množství a pestrost rekvizit a kostýmů, vlčata a světlušky při své cestě navštíví různá časová období, můžou nejen zachraňovat zvířata na Noemově Arše, provádět vykopávky dinosaurů, sbírat trilobity, chytat mamuty a malovat na kůži s pravěkými lidmi, balzamovat mumie a luštit hieroglyfy ve starověkém Egyptě, unikat před piráty, učit se lukostřelbě s indiány, pomoci vysvobodit princeznu ze spárů lupičů, účastnit se vojenského výcviku za druhé světové války, ale i mnohem, mnohem víc, vaši fantazii se meze nekladou!

Boj o ohnivý pohár

Příběh

Bradavická škola čar a kouzel vyhlašuje slavný kouzelnický souboj – turnaj 4 kouzelníků, jehož vítěz získá magický Ohnivý pohár. Každá kouzelnická škola, či každý kouzelník, dostane sovi poštou pozvánku na závod – dopis z Bradavic, který dostávají kouzelnické i mudlovské děti před odjezdem do kouzelnické školy v Bradavicích. V seznamu věcí je např. kroj popsán jako společenský hábit, vlčata a světlušky jsou vyzváni, aby si přivezli kouzelnické klobouky, kotlíky, kočky, žáby a podobně.

Zahájení

Prváci jsou na lodích převáženi přes jezero k slavnostnímu rozřazování žáků do jednotlivých kolejí, kde si vyslechnou úvodní řeč moudrého klobouku a hodí své jméno do ohnivého poháru.

Realizace

V samotném závodě vlčata a světlušky řeší v praxi některé dopravní situace v roli kouzelníka na koštěti, starším čarodějům pomohou najít potřebné informace, jako například kdy jede podle řádu autobus, kolik mezi smrtelníky stojí chléb nebo jak v atlase najít houbu a zjistit, zda je jedovatá nebo lze použít do lektvarů. Své síly dále změří v souboji s drakem, svou znalostí přírodnin budou muset přelstít příšery v jezeru a určitě je nezastaví ani problém, jak odeslat poštou dračí mládě. Na trati se taktéž setkají s polní kouzelnickou nemocnicí, či tajemným bludištěm.

Šestky jsou na stanovišti odměňovány přísadou do lektvaru. Po cestě si mají zapamatovat kouzelnickou formuli, kterou musí později vyřknout při přípravě lektvaru ze získaných surovin.

První pomoc – polní ošetrovna Madam Pomfrey (postaven hangár, osvětlen petrolejkami, zřízení v bílých pláštích, zranění jsou z famfrpálu – rána potloukem, vdechnutá zlatonka, spáleniny od draka).

Vyhledávání informací – Návštěva u Hagrida (pohoštění sušenkami, vyhledání informací pro Hagrida – mimochodem i adresu na Ronova bratra Charlieho, aby na ní na dalším stanovišti mohli vlčata a světlušky poslat v balíku dráčka, který se Hagridovi vylíhnul).

Doprava – Dopravní hřiště, v kterém se létá na koštěti, vlčata a světlušky vždy mají někam doletět a něco vyřídít, poté si vyzvednout peníze v bance (Gringottova banka), za ně pak získat přísadu do lektvaru.

Logika – V koupelně prefektů přijít na to, co za zprávu se ukrývá ve zlatém vejci (šifra).

Táboření – Kouzelnická pošta – balení balíku – odesílání dračího mláděte do Rumunska.

Můžeme přidat hádanky – na zkrácení čekacích časů, na konci můžeme vyhodnotit nejbystřejší šestku – společně s doprovodem, který má své hádanky a může tak pomoci šestce získat body navíc.

Vychytávky

- Kostýmy jsou poměrně jednoduché, ale působivé (hlavně když je mají všichni účastníci závodu)
- Místo rozcvíček můžeme zavést famfrpálové tréninky.
- Každý může mít svou kouzelnickou jmenovku.
- Vlčata a světlušky nespí ve stanech ale v kolejních ložnicích a podobně.

Zakončení

Ředitel školy Albus Brumbál předá nejlepší koleji Ohnivý pohár.

Doprovodné aktivity

Mohou být pojaty jako kouzelnické školní hodiny, např. Bylinkářství, Kouzelné formule, Věštění, Péče o kouzelné tvory atd. Nesmí chybět ani oblíbená kouzelnická kratochvíle – Famfrpál.

Rytíři

Příběh

Všichni závodníci mají na sobě rytířský hábit (z prostěradla, díra na hlavu, přepásaný páskem). Na každém stanovišti dostane každý za zvládnutí rytířský řád (např. mašličky na zapínacím špendlíku, něco malinkého moduritového, ...). V cíli jich tak každý má tolik, kolik je stanovišť. Na základě toho jsou pak všichni pasováni na rytíře.

Zahájení

Přijíždí král, královna a rytíři. Ti svedou souboj. Král poté vyhlásí vítěze a řekne, že bez rytířů by se žádný král v dějinách neobešel. Rytířem se ale nemůže stát každý. Tato pocta je umožněna pouze těm, kteří splní těžké zkoušky a získají řády.

Zakončení

Král pasuje velkým mečem všechny do rytířského stavu. Všichni také složí svůj rytířský slib a dostanou znamení, že jsou opravdovými rytíři (vlastní znak, klobouk, velký řád, ...).

Shrek

Příběh

Shrek zachraňuje pohádkové bytosti před uvězněním lordem Farquaadem

Každá šestka se vydá na cestu za záchranou pohádkových postavíček. To se může podařit jedině tehdy, když si najde svého draka, který jim pomůže lorda porazit. Každá pohádková postava má kousek draka, ale pohádkové postavíčky se nemohou sejít, protože pak by je lord Farquaad chytil všechny zároveň. Bytosti se schovávají, a vlčata a světlušky je musí najít a draka získat na svou stranu.

Na jednotlivých stanovištích budou šestky získávat části draka (vymodelované, nakreslené, ...)

Zahájení

Přichází lord Farquaad a vyhrožuje, že pokud nedostane princeznu Fionu, pak uvězní všechny pohádkové postavy. Shrek, který se po krátkém přemlouvání rozhodne, že všem pomůže, přizve na pomoc šestky světlušek a vlčat.

Příklady disciplín

První pomoc: Lord Farquaad ošklivě ubližuje pohádkovým postavám, nejvíce momentálně trpí sedm trpaslíků, které se snaží ošetřit Sněhurka. Protože s tím však nemá praxi, je potřeba jí pomoci.

Vyhledávání informací: Je potřeba podat hlášení Shrekovi, jak na tom jsme. Proto nejdříve zavoláme Oslíkovi, pošleme SMSku či e-mail kocourovi v botách a poté pošleme Shrekovi dopis.

Kuchařská dovednost: Zastaveníčko u Perníčka. Zlobři jsou jako cibule! Zvládli byste se dostat zlobrům pod kůži? Tak se ukažte, jak umíte cibuli oloupat vy!

Doprava: Lord Farquaad chytil Šipkovou Růženku a uvěznil ji za labyrint. K Růžence se lze dostat pouze tehdy, projde-li někdo labyrintem bez úhony a podle pravidel (dopravní hřiště).

Fyzická zdatnost: Kdo by neobdivoval Fionu jak bez mrknutí oka zlikvidovala partičku Robina Hooda. Zvládnete být taky tak mrštní jako ona?

Řešení problémových situací: Farquaad zapálil chaloupky tří prasátek. Je potřeba zavolat hasiče, a ještě se vypořádat se zlým vlkem, který krouží kolem, protože prasátka jsou bez domečků bezbranná.

Logika: Lord Farquaad zaklel princovy pomocníky – Dlouhého, Širokého a Bystrozrakého. Dlouhého je potřeba poskládat dohromady, Bystrozrakého vyluštit z křížovky a Širokého vyluštit z mřížky.

Táboření: Vodník ve svém vodním království nevládne zrovna dvakrát pořádkem. Aby vydal svou část draka, trvá na tom, že mu vlčata a světlušky musí pomoci uklidit – sbalit věci do batohu, zabalit do balíku náklad dušiček pro vodníka ze sousedního rybníka, ...

Zakončení

Na konci máme k dispozici mnoho draků, a proto se nám s pomocí Shreka, Fiony, Oslíka a Kocoura v botách podaří lorda Farquaada zahnat a zachránit tak pohádkové království.

Pandořina skříňka

Příběh a zahájení

Dva vědci se perou o objevenou Pandořinu skříňku. Ta jim spadne a vysypou se z ní nemoci, které zaplaví celý svět. Vlčatům a světluškám se vysvětlí, že celá země je zamořena nemocemi, které byly dobře uschovány v Pandořině skříňce, která se nikdy neměla otevřít a požádají je o pomoc.

Realizace

Každá šestka má zachránit nějaký kus světa od nemocí (každá šestka má průvodku s mapou jiného kontinentu) a plní úkoly na stanovištích pojmenovaných podle nemocí. Za splnění disciplíny dostávají symbol nemoci, který si ukládají do papírové krabičky, kterou si vyrobili na jednom stanovišti. Kromě tohoto úkolu má ještě každý získat 7 klíčů na uzamčení Pandořiny skříňky (úkoly v doprovodném programu, za které dostávají skutečné klíče).

Zakončení

Zakreslování do mapy – jakou část (přibližně dle výsledku) své přidělené části světa zachránily a ukládání krabiček s nemocemi do „trezoru”. Trezor je poté naložen do auta, které ho má opět odvést. Objeví se ale padouch, který chce bednu znovu ukořistit. Je ale přemožen a se skříňkou je odvážen pryč.