

# ÚVOD DO RADCOVSKÉHO KURZU

V živote človeka sa okrem rodičov vyskytnú vždy ešte niekoľko ľudí, ktorí významne zasiahnú do jeho konkrétneho života: kňaz, tréner, učiteľ. U skauta je to určite aj radca skautskej družiny.

Postavenie radcu v družine je nesmierne dôležité. Je to radca družiny, ktorý v konečnom dôsledku pracuje priamo s jednotlivými skautmi. V tomto smere je jeho dôležitosť, ale ja zodpovednosť väčšia, než je napríklad zodpovednosť vodcu oddielu a podobne. V niektorých prípadoch môže mať radca družiny na svoju družinu väčší vplyv, než dokonca vlastní rodičia skauta - už len preto, že im je vekom bližší.

Ak je radca skutočne ušľachtilý, oddaný svojej veci a vie si získať úplnú dôveru svojich zverencov, môže urobiť nesmierne veľa. Pre svoju družinu je radca vzorom, určitou autoritou, ktorá v najtvárnejšom období vývoja dieťaťa doňho vstúpuje určité skúsenosti, obrázky, návyky a postoje. Formuje jeho osobnosť. To, čo radca vtlačí do duše mladého človeka, tam už asi zostane až do jeho smrti!

O to väčšia škoda vzniká vtedy, ak radca svoju úlohu a poslanie nezvláda. To najmenšie, čo môže vzniknúť, je to, že družina zomrie: jednoducho tam chýba ten hnací a inšpiračný motor, duša, bez ktorej je družina iba prázdne a mŕtve telo.

Horšie je, ak vodca navyše dáva aj zlý príklad: či už zlozvyky, ako je fajčenie, alkohol; alebo neskautské metódy práce, ako je zosmiešňovanie, ponížovanie, despotizmus, ale aj to, keď radca všetko robí sám, o všetkom sám rozhoduje a skautov odsúva do úlohy púhych štatistov.

To znamená, že prv, ako sa niekto odhodlá stať sa radcom družiny, musí si ujasniť niekoľko vecí:

**Byť radcom nie je šplhanie sa po rebríku „povyšovania“, ale služba družine!**

**Byť radcom znamená uvedomovať si svoje výchovné a formačné poslanie v rámci družiny a s tým spojenú zodpovednosť!**

**Byť radcom znamená ochotu podriaadiť svoje osobné ciele potrebám družiny.**

**Znamená to neustále prehlbovanie si vedomostí a skúseností, aby sme boli stále dokonalejší a schopnejší plniť si svoje poslanie.**

**Znamená to pretvoriť svoj život tak, aby sme boli vo všetkom vzorom (nie „pokrytcom“ počas družinovky, ale skutočnou skautskou osobnosťou 24 h. denne - opravdivosť života !!!), musíme byť silným charakterom.**

**Radca - to je hybná sila, duša družiny. Bez úprimného nadšenia pre túto službu ním nikdy nebudeme!**

Naozaj to chcem? Túžim po tom?

---

---

## **Dôležitá poznámka:**

Tento kurz je určený pre radcov, ktorí už majú za sebou najmenej nováčkovskú skúšku a prvý stupeň - nezastavuje sa teda pri veciach, ktoré sú pre skauta na tejto úrovni známe, ako je poznávanie rastlín a živočíchov, prvá pomoc, základy skautingu a jeho história a podobne. Venuje sa čiste témam, ktoré sú spojené s činnosťou radcu ako takého!

---

---

# CIEĽ SKAUTINGU A JEHO METÓDA

## DEFINÍCIA SKAUTSKÉHO HNUTIA

„Skautské hnutie je dobrovoľné, nepolitické výchovné hnutie pre mladých ľudí, prístupné všetkým bez ohľadu na pôvod, rasu, náboženské vyznanie, v súlade s cieľmi, princípmi a metódou, ako boli formulované zakladateľom.“

**Hnutie** = rad organizovaných činností, smerujúcich k cieľu skautingu. Členstvo v skautingu logicky znamená prijímanie hnutia a jeho metód.

**Dobrovoľné** znamená, že všetci sú v organizácii z vlastnej vôle a slobodne prijímajú základné princípy skautingu.

**Nepolitické** znamená, že sa nezúčastňuje politického boja o moc. Nie je ale odtrhnuté od reality a ako také vychováva k zodpovednému občianstvu a uvedomovaniu si aj politických realít vo svojom štáte.

**Výchovné** znamená, že nie je rekreačným, alebo zábavným hnutím. Jeho cieľom je výchova mladého človeka.

**Metóda** je výchova činnosťou, teda prostredníctvom hier, výprav, praktickej činnosti.

**Cieľ:** učiť sa „byť“ - získavanie dielčích znalostí a zručností (uzly, život v prírode, odborky) je len prostriedok a nie cieľ, cieľom je „učiť sa poznávať“ a „učiť sa byť“ prostredníctvom rozvoja životných postojov. Výchova osobnosti.

**Mladých ľudí** - skauting je určený hlavne mladým ľuďom. Dospelí sa v ňom uplatňujú tak, že pomáhajú mladým ľuďom dosahovať skautské ciele.

## ÚLOHA SKAUTSKÉHO HNUTIA

*„prispiieť k vývoju mladých ľudí, aby rozvíjali svoje telesné, rozumové, sociálne a duchovné schopnosti. Zameriava sa pritom na jednotlivca ako zodpovedného občana a člena miestnych, národných a nadnárodných spoločností.“*

## PRINCÍPY SKAUTSKÉHO HNUTIA

### POVINNŠŤ VOČI BOHU

*„Oddanosť duchovným princípom, vernosť náboženstvu, ktoré ich vyjadruje a prijatie povinností z nich vyplývajúcich.“*  
(Lord Baden-Powell)

Duchovný princíp - totiž viera v Boha, transcendentno, alebo aspoň transcendentné hodnoty (ako je pojem Pravda, Dobro, Láska ako také) je základom skautského hnutia a skautskej morálky. Bez nich nejestvuje dôvod, pre ktorý by mal skaut dodržiavať morálne požiadavky hnutia.

**Veriaci** to majú jednoduché - sú vedení k prehĺbovaniu sa vo svojej viere. V oblasti kresťanstva tomu napr. slúžia aj jednotlivé stupne vyjadrené v tzv. „Ľaliovom kríži.“

**Neveriaci** by mali byť vedení k nezaujatosťi a objektívite v tejto oblasti a k tomu, aby skutočne a úprimne hľadali Pravdu.

### POVINNOSŤ K INÝM

*„Vernosť svojej zemi v súlade s podporou miestneho, národného a medzinárodného mieru, porozumenia a spolupráce. Účasť na rozvoji spoločnosti, pri ktorom je uznávaná a rešpektovaná dôstojnosť iných ľudí a nie je poškodzovaná príroda.“*  
(Lord Baden-Powell)

**Vlastenectvo** - viesť k postoju, ktorý nie je konfrontačný (my proti zvyšku sveta), ale ktorý chápe svoju národnú identitu ako cennú osobitosť, určenú k tomu, aby ňou obohatil svetové spoločenstvo a aby sa sám obohatil tým, čo je cenné v iných národoch. Je to vlastenectvo vedúce k priateľstvu a porozumeniu medzi národmi.

**Účasť na rozvoji spoločnosti** je osobný príspevok k budovaniu kultúry a civilizácie, hoci nie za každú cenu. Musí byť založený na rešpektovaní ľudskej dôstojnosti a nesmie viesť k poškodzovaniu životného prostredia.

### POVINNOSŤ K SEBE

Je to „zodpovednosť za rozvoj seba samého“ (Lord Baden-Powell) do podoby, vyjadrenej skautským ideálom. Vychádza zo slobodného prijatia tohoto ideálu. Skaut teda vedome a z vlastnej vôle spolupracuje so svojim radcom/vodcom na dosahovaní tohoto cieľa. V tomto smere hrajú základnú úlohu Skautský zákon a skautský sľub. Oni vyjadrujú základný morálny kódex skauta a podnecujú ho k jeho naplneniu.

## SKAUTSKÁ METÓDA

Sú to kroky, smerujúce k dosiahnutiu cieľa skautingu. Definujeme ju, ako:

*„Sústavu postupnej sebvýchovy pomocou:*

- *sľubu a zákona,*
- *učenia sa aktívnou činnosťou,*

- *malých skupín (napr. družín); v nich si mladí ľudia za vedenia dospelých postupne uvedomujú a prijímajú zodpovednosť a cvičia sa v sebaovládání, zameranom k upevňovaniu charakteru; stávajú sa spol'ahlivejšími, získavajú samostatnosť, sebadôveru a schopnosť spolupracovať a viesť,*
- *postupných podnetných programov, ktoré sú založené na záujmoch účastníkov, zahŕňajú hry, užitočné zručnosti, službu obci a prevážne sa realizujú v úzkom styku s prírodou.“*

Kľúčový je pojem „postupnej seba výchovy“ - činnosť v družine teda musí tvoriť jednotlivé kroky celku, vzájomne ne sebe závislé a tvoriace prepojený systém, smerujúci k cieľu.

**Sľub a zákon** sú základným nástrojom na formulovanie princípov skautského hnutia. Ako výchovná metóda fungujú predovšetkým vtedy, keď sa mladý človek slobodne zaviazal sľubom dodržiavať ich. Z toho plynúce trvalé stotožnenie sa s jeho ideálom je najsilnejším výchovným nástrojom.

**Učenie aktívnou činnosťou** - chlapec (i dievča) je vždy ochotnejšie niečo konať, než prijímať poučenia.

**Malé skupiny** uľahčujú integráciu mladých ľudí do spoločnosti (sociálny aspekt). Prinášajú trvalé vzťahy s ostatnými členmi družiny, spoločné ciele, symboliku, rovnosť, možnosť realizácie sa. Možnosť učiť sa prijímať zodpovednosť, cvičiť sa v tolerancii a následnom ovládaní sa. Ovzdušie dôvery a osobný vzťah k radcovi.

#### **Postupné podnetné programy:**

Vzostupný charakter - smerujú k určitému konečnému cieľu, sú stupňami k nemu.

Podnetnosť - sú založené na záujmoch skautov.

Vyrovnané a vyvážené spojenie hier, užitočných znalostí a zručností; a služby spoločnosti. Skauting teda nie je ani len hra, ani len štúdium a nácvik; ani len služba; ale všetky tri stránky dohromady a rovnako.

**Spojitosť s prírodou:** „*Ateisti tvrdia, že náboženstvo, ktorému sa človek musí učiť z kníh, napísaných ľuďmi, nemôže byť pravdivé... Boh nám (ale) dal veľkú Knihu prírody, aby sme si v nej čítali; nemôžu povedať, že v nej je nepravda, majú ju pred sebou... hájím chápanie prírody v istých prípadoch ako krok k náboženskej viere.*

*Tou najpodivnejšou vecou na svete je skutočnosť, že niektorí učitelia zanedbávajú štúdium prírody, tento ľahký a nikdy nezlyhávajúci výchovný prostriedok...“* (Lord Baden-Powell)

# RADCA DRUŽINY

## POSLANIE RADCU DRUŽINY

### VEDÚCI SVOJEJ DRUŽINY

Vedie ju svojou **iniciatívou, osobným príkladom, vytvára družiny tým, že je vzorom naplňania skautského Sľubu a Zákona**. Postupne **pripravuje svojho zástupcu** - budúceho radcu družiny. Zodpovedá za výcvik, dochádzku, činnosť, príspevky a celkový rast a stav svojej družiny. Usiluje sa preto o čo najdokonalejšie **poznanie každého člena** svojej družiny, jeho povahy, záľub, rodinného zázemia, školského života a pod., aby bol schopný individuálneho prístupu a pomoci k svojim zverencom.

### POMOCNÍK VODCU ODDIELU

Pomáha riadiť oddiel, navrhovať jeho činnosť, pracuje na schôdzkach oddielovej rady. Dbá, aby činnosť družiny bola v súlade s celkovou líniou oddielu. Realizuje s družinou úlohy, ktoré im zverí oddielová rada a zodpovedá sa jej za správanie sa svojej družiny. Podporuje a zaisťuje plnú účasť družiny na oddielových podnikoch.

## OSOBNOSŤ RADCU DRUŽINY

Je dôležité, aby radca nebral svoje poslanie ako **úradovanie**, ale ako **hru** - nezabudnúc na zodpovednosť!

### OSOBNOSŤ A POPULARITA

Musí mať v sebe niečo z prirodzeného vodcovského „talentu“ vodcu chlapčenskej tlupy: Nákazlivé chovanie, schopnosť výkonu, organizovania a hlavne spoľahlivosť. Prirodzená osobnosť.

### TELESNÁ ZDATNOSŤ A ZDRAVIE

Telesná zdatnosť je niečo, čo chlapci v družine uznávajú. Zároveň je to podmienka vedenia chlapcov (a dievčat) na jednotlivých aktivitách, ako sú výpravy, tábor, ale aj stupne zdatnosti.

### VEK

Nie je to rozhodujúce, ale aj tak vo všeobecnosti sú členovia družiny náchyľnejší rešpektovať staršieho radcu, než mladšieho od nich.

### SKAUTSKÉ IDEÁLY

**Jedna z nosných vlastností.** Poznanie a chápanie skautingu ako takého, jasné správanie sa podľa jeho pravidiel. Svojim spôsobom života radca vlastne vytvára morálny kódex svojej družiny, pretože pre družinu on je stelesnením „skutočného skauta“ a teda aj merítkom konania samotnej družiny. Osobnosť radcu a jeho príklad v tomto smere vtláča podobu celej družine. **Osobný príklad radcu podstatne presahuje svojou účinnosťou jeho slová - v dobrom, ale, žiaľ, aj v zlom.** Radca preto sám musí mať túžbu byť ideálom!

### INTELIGENCIA A ZRUČNOSŤ

Radca musí byť na stupni skúšok **krok pred svojimi zverencami**. Ak zostáva pozadu, stráca rešpekt. Teda aj pri súběžnom plnení nejakého cieľa (napr. spolu s družinou si robí niektorý stupeň) musí v priemere patriť prinajmenšom k tým, ktorí si jednotlivé úlohy plnia čo **najrýchlejšie a najlepšie**. Inak stratí rešpekt svojej družiny a to môže byť znamením konca.

Zároveň musí mať dosť veľký rozhľad a všeobecné vzdelanie, aby dokázal družine dostačovať. Radcovia - učni v družinách stredoškôľakov to majú niekedy po tejto stránke ťažké, ale zase to môžu vyvážiť praktickými a technickými zručnosťami.

### INICIATÍVA A ENERGIA

Radca **nemôže** byť niekto, koho treba do niečoho **stále tlačiť a postrkovať!** Musí sám prichádzať s nápadmi a viesť svoju družinu s vervou, iniciatívne a vytrvalo až k cieľu.

### ZDRAVÝ ROZUM A SEBAKRITIČNOSŤ

Radca musí rozumieť svojej družine, vedieť, kedy je čas sa s ňou „vybláznit“ a kedy je čas a nálada na vážnu prácu. V opravdivosti musí byť príkladom - nie prikazovaním, ale skutkom! Nesmie sa nechať zlákať na veci a akcie nerealizovateľné, v danom období pre družinu príliš náročné, alebo naopak nepotrebné a neúčinné. Je to zdravý rozum a nadhľad, ktorý mu umožňuje preniesť sa s prehľadom aj nad drobné (ale aj vážnejšie) spory a napätia v družine a riešiť ich s rozhľadom a nezaujato.

## POHOTOVOŠŤ K POMOCI

Musí mať chuť a ochotu pomáhať každému členovi svojej družiny, družine ako celku, i celému oddielu.

# VÝBER A USTANOVENIE RADCU DRUŽINY

## VÝBER RADCU DRUŽINY

Pravdepodobne asi nikdy nenájdeme radcu, ktorý by vykazoval všetky uvedené vlastnosti. Rozhodujúce sú preto nasledovné znaky:

**Schopnosť viesť** - nie len popularita (aj hlupák a „frajer“ môžu byť svojim spôsobom populárni práve pre svoje negatíva!) alebo obľúbenosť, ale skutočná schopnosť viesť, prijať zodpovednosť, prirodzená autorita a dôvera medzi členmi družiny, ochota pracovať a obetovať sa pre družinu a nadradiť ju svojim osobným záujmom. Nejde pri tom len o schopnosť viesť, ale o schopnosť viesť **ku** skautskému ideálu. Preto sú rovnako dôležité aj nasledujúce dva znaky:

**Túžba zdokonaľovať sa** - je rovnako dôležitá. Je totiž zárukou, že radca nebude stagnovať, nebude brzdu svojej družiny. A taktiež zárukou, že v krátkom čase získa aj tie znaky dobrého radcu, ktoré ešte nemá! A to je najdôležitejšie. To predpokladá aj určitú mieru inteligencie.

**Ušľachtilosť a morálka** - najdôležitejšia pre to najdôležitejšie: výchovu. Znovu prízvukujeme, že radca **nevychováva slovami, ale osobným príkladom ušľachtilosti, čistoty a morálnosti** - teda dôslednou túžbou vo *všetkom* naplňať Sľub a Zákon.

**Všeobecne by radca mal v konaní, jednaní, schopnostiach a znalostiach prevyšovať svoju družinu a tak ju povznášať za sebou.** Schopnosť iniciatívy a inteligencie je dôležitejšia, než vek radcu. Podobne česťnosť, úprimnosť a túžba povzniesť družinu a jej členov.

Dôležitosť výberu radcu je daná tým, že družina je obrazom svojho radcu. S dobrým radcom sa aj mizerná družina môže vypracovať na špičku - a naopak mizerný radca zničí aj najelitnejšiu družinu - pokiaľ sa ho tá včas (korektne) nezbaví...

## USTANOVENIE RADCU DRUŽINY

Sú dve možnosti: môže byť menovaný oddielovou radou, alebo môže byť zvolený družinou. Obidva spôsoby sú správne a záleží na okolnostiach (nová, alebo už fungujúca družina, jej vyspelosť, potreby a pod.), ktorá metóda sa zvolí.

**Menovanie** je aktuálne hlavne v novom oddieli pri novej družine nováčikov a pod. Je možné ale aj v staršom oddieli. V prípade menovania radcu by mal byť podradca družiny volený družinou.

**Voľba** je použiteľná hlavne vo vyzretejšom oddieli u skautov, ktorí majú dôveru vodcu. Ak zohľadníme fakt, že družina je základnou tehlou skautingu, je možné povedať, že v takom prípade by voľba ako vyjadrenie sa tých, ktorí chcú byť vedení **ku skautskému ideálu** mala byť uprednostnená.

Ak vodca tuší, že voľba by nemusela dopadnúť dobre, je vhodné stretnúť sa s družinou a pred voľbou sa s ňou porozprávať o vlastnostiach a požiadavkách, kladených na nového radcu.

Je možné i tak, že chlapci navrhnu 2 - 3 kandidátov a oddielová rada z nich vyberie najvhodnejšieho.

**Ustanovenie** nového radcu sa deje slávnostne na zhromaždení oddielu. Vodca s oddielovou radou oznámi mená nových radcov, vysvetlí ich úlohu, poslanie a zodpovednosť, radcovia potom na oddielovú zástavu skladajú radcovský sľub, napr.:

*„Prijmam poslanie radcu ako službu a obeť pre svoju družinu. Budem sa usilovať byť jej vo všetkom vzorom a budem v nej vykonávať svoje poslanie verne a ako najlepšie dokážem pre dobro družiny a celého oddielu. To sľubujem!“* Ideálne miesto pre menovanie radcov je táborový oheň, alebo iné slávnostné zhromaždenie oddielu.

**Funkčné obdobie radcu:** Pri prvom zvolení sa doporučuje skúšobné obdobie. Aj potom je vhodné ustanoviť funkčné obdobie (napr. jeden rok), pričom platí, že radca môže byť svojou družinou (a to aj v prípade svojho menovania) opätovne zvolený.

Ak radca z akéhokoľvek dôvodu opustí družinu pred koncom funkčného obdobia, až do nových volieb vedie družinu jeho zástupca.

## RADCOVSKÝ ZÁPISNÍK

Je dôležitou pomôckou radcu. Najlepšie je zaobstarať si karisblok. Rozdelíme si ho na niekoľko častí:

**Družina** - obsahuje pokrik, tradície družiny a všetko vlastné družine.

**Funkcie** - zástupca radcu, pokladník, kronikár, tajomník, hospodár, bytovateľ, kuchár, felčiar a pod.

**Zvolávačka** - zvolávacia štafeta družiny

**Členovia** - každý člen družiny má aspoň jeden samostatný papier, na ktorý si napíšeme jeho osobné údaje, info o rodičoch (kde pracujú), zaznamenávame tam jeho správanie na družinových a iných akciách, plnenie stupňov a odboriek, funkcie v rámci oddielu, jednoducho všetko, čo sa týka jeho aktivity a činnosti, povahy, zázemia a pod.

**Záznamy z družinoviek** - na každú družinovku venujeme jeden list papiera. Rozdelíme ho zvislo na dve časti - vľavo si pripravíme podrobný program družinovky, vpravo potom po družinovke poznačíme, čo a ako sa prebralo, aký ohlas mali hry (či sa oplatí ich zopakovať, alebo už radšej nie) a pod.

# ZÁSADY VEDENIA DRUŽINY

## „POĎME!“

**Radca musí ísť do všetkého ako prvý.** Vede svoju družinu príkladom. Je vždy pred svojimi skautmi - v nápadoch, v skúškach, prekonávaní ťažkostí, v obetavosti, vo vernosti družine, Sľubu, Zákonu. Ak radca ide pred družinou, bude ho i družina nasledovať. Ak si radca sadne, odpočinie si a zastane celá družina. Môžeme trochu parafrázovať a povedať, že **zapálený radca bude mať aktívnu družinu, aktívny priemerný, priemerný ľahostajnú a ľahostajný žiadnu...**

## RADCA VEDIE

Musí dať najavo, že **všetci v družine sú potrební** a nikto nie je zbytočný.

Nerobí všetko za družinu, ale ukazuje potrebu pomoci a **spolieha sa na pomoc ostatných členov družiny**. Kolektívny štýl práce.

Je v **prvom rade radca, ktorý radí**. Jeho úlohou je dosiahnuť v družine stav, kedy družina sama túži dosahovať ciele (stupne, odborky, morálny rast), sama iniciatívne realizuje svoj program a radca (namiesto naháňania) iba radí, usmerňuje a pomáha v úsilí *družiny*. Nevnučuje družine násilne svoje predstavy a nedegraduje ju na nejakú sťaby vojenskú jednotku pod svojim autoritatívnym „velením“.

Niekedy je ale potrebné vydať aj **rozkazy** - vtedy ich musí podať tak, **aby družina chápala**, že nesleduje svoje záujmy (a naozaj ich nesmie sledovať!), ale spravodlivé rozdelenie práce a dobro celej družiny. Je potrebné, aby v prípade nepochopenia príkazu radca **trpezlivo jeho zmysel družine vysvetlil**. Je vhodné, ak sa o týchto veciach - ak je to možné - **s družinou poradí** a tak im dá pocit spolupodieľania sa na rozkaze.

Nakoniec - pri všetkej demokratičnosti - radca **dbá o to, aby družina držala svoju cestu** a líniu načrtnutú oddielovou radou. Je zárukou proti sklznutiu družiny na scestie.

## VYHLADÁ SI POMOCNÍKOV

Je dôležité, aby radca dal členom družiny možnosť vyskúšať si vedenie iných. Preto im zveruje určité úseky práce (napr. pri školení nováčikov, hrách a pod.) a zveruje im aj zodpovednosť. Dbá, aby nikto nebol iba konzumentom, ale aby sa všetci podieľali na činnosti družiny. Na základe dôkladného poznania zverencov je vhodné, aby každému z nich zveril nejakú funkciu, primeranú schopnostiam a povahe.

## ZÁSTUPCA RADCU

Je najdôležitejším spolupracovníkom radcu. Musí mať plnú dôveru radcu, poznať jeho zámery, vedieť, prečo sa niečo robí a prečo sa niečo nerobí. Je dobré, ak je to radcov najvernejší kamarát, ale samo kamarátstvo nestačí. Musí byť schopný v prípade potreby radcu *úplne* zastúpiť - preto to poznanie jeho zámerov - a vo všetkom s radcom spolupracuje. Radca sám ho pomaly pripravuje na vedenie družiny.

Čo sa týka jeho spôsobilosti, podmienky sú rovnaké, ako na radcu družiny.

# SKAUTSKÁ DRUŽINA

## TLUPA A DRUŽINA

### TLUPA

Mládež v skautskom veku má tendenciu vytvárať skupinky, „tlupy“. Tvorí ich väčšinou päť, šesť, osem chlapcov, alebo dievčat, na čele stojí nejaká vodcovská osobnosť a skupinu niečo spája: spoločné trávenie voľného času, spoločné záľuby, ale aj spoločná kriminálna činnosť, alkohol, cigarety, drogy. Extrémnym príkladom takejto tlupy sú potom pouličné gangy, ako ich poznáme napr. v New Yorku a pod.

Základné znaky takejto „tlupy“ sú tri:

**Malý počet členov** → „rodinná“ atmosféra, vzájomné poznanie, blízkosť.

**Vedúca osobnosť** → svojou autoritou tlupu zjednocuje, bez nej by sa rozpadla. Udáva jej smer konania.

**Spoločný záujem** → tlupa je spolu preto, lebo ich všetkých baví chodiť na ryby, alebo do baru, alebo „za holkami“ a pod.

### SKAUTSKÁ DRUŽINA

Na základe týchto znakov vytvoril sir Baden-Powell model družinového systému v skautingu. Skautská družina v sebe zahŕňa a rozvíja základné vlastnosti „tlupy“. Rešpektuje prirodzený sklon mladých ľudí vytvárať tieto zoskupenia, vytvára priestor pre ich vytvorenie a udáva pozitívny a obohacujúci smer ich pôsobenia:

**Malý počet členov** → počet členov v družine sa pohybuje v rozmedzí 6 až 8 skautov + radca družiny. Umožňuje to radcovi poznať osobne a do hĺbky všetkých svojich zverencov a aj vzájomné poznanie sa členov družiny.

**Vedúca osobnosť** → radca družiny. Okrem toho, že je prirodzenou autoritou, je tiež aj pripravovaný na túto úlohu, má dostatočné vedomosti a zručnosti, aby bol pre družinu obohatením.

**Spoločný záujem** → je ním spoločný program družiny, skautské aktivity, osvojovanie si rôznych zručností a vedomostí a postupovanie po skautskej ceste.

## ĎALŠIE ZNAKY SKAUTSKEJ DRUŽINY

Skautská družina má byť naozaj čímisi ako rodinou. V rámci skautskej organizácie je niečím neopakovateľným a má preto maximum znakov, ktoré podporujú u členov družiny družinové povedomie:

### DRUŽINOVÉ ZVLÁŠTNOSTI

Ich úlohou je odlíšiť družinu od ostatných družín a pri zachovaní jednoty (rovnaký kroj, spoločný oddiel) zvýrazniť čo najviac túto odlišnosť a jedinečnosť:

**Družinové meno** - vyjadruje ideál družiny. Je to meno zvieraťa, ktorého vlastnosti oslovili členov družiny a chcú sa mu podobat'; alebo je to iné meno, prebraté z oddielovej mytológie, alebo odinakiaľ. Väčšinou sa ale zachováva spojitosť s prírodou. Meno družiny by malo byť pre družinu čímisi posvätným, čímisi, čo vyjadruje ich city a túžby, ich pohľad na skautský ideál.

**Insígnie družiny** - Je to vlajka družiny, na ktorej je vyobrazený symbol, reprezentujúci názov družiny a družinová nášivka na kroji. Nič ale nebráni vytvoriť si aj ďalšie insígnie (pri zachovaní pravidiel o kroji), hlavne v neoficiálnej a polooficiálnej oblasti: družinové tričko, rovnaké „slameňáky“ na výpravách a pod.

**Pokriky** - „bojový“ pokrik (pri prepadoch táborov, hrách), víťazný pokrik, pochvalné „mručanie“, vyjadrenie úžasu, radosti, smútku, predstavovací pokrik, slávnostný pokrik - je len na radcovi, koľko ich je. Sú mnohokrát veľmi originálne a sú vyjadrením družiny samotnej. Je ideálne, ak vznikajú (s troškou radcovej pomoci) spontánne v družine.

**Kronika družiny** - je pamäťou družiny. V nej sa vlastne uchováva história družiny, z ktorej plynú tradície a vytvárajú sa tak korene, ktoré premieňajú „nahromadenie“ skautov na niečo, čo má hodnotu samo v sebe.

**Ostatné špecifiká** - družina môže mať svoje vlastné pozdravy, vlastnú „hymnu“, vlastné družinové obrady (prijatie nováčika, oslava narodenín, skautských menín, ...), „totemy“, „mocné predmety“, Tabu - záleží len na fantázii a tvorivosti radcu a členov družiny. Dobre fungujúca družina si po čase vytvorí svoje vlastné zvyky a tradície.

### DRUŽINOVÉ AKTIVITY

Patria sem družinové aktivity: družinovky, dumky, poradné ohne, družinové vzhádzky a výpravy, spoločná kultúra (kino, divadlo), jednoducho spoločný život. Ideálom je, keď členovia družiny aj mimo „oficiálny“, program majú tendenciu tráviť čas spolu - je to znak, že skauting sa stáva ich spôsobom života a z družiny sa stáva skutočná rodina. Tento stav je **cieľom úsilia radcu družiny**.

## DRUŽINA V RÁMCI ODDIELU

**Družina je základným kameňom skautského hnutia.** Nie je to *oddiel*, ktorý sa „delí“ na družiny, ale sú to *družiny*, ktoré spolu vytvárajú oddiel. Úlohou oddielu teda nie je degradovať družiny len na nejaké „účelové skupinky“, aby sa s deťmi „lepšie

pracovalo“. Ani vodca nie je ten, kto despoticky určuje náplň programu a radcovia nie sú iba slepými vykonávateľmi „vodcovej vôle“.

V skutočnosti je tu oddiel na to, aby slúžil jednotlivým družinám. Táto služba sa prejavuje v týchto oblastiach:

- Koordinácia činnosti družín** - základná línia programu a koordinácia jeho realizovania
- Oddielové akcie** - spoločné súťaže družín, väčšie výpravy, letný tábor
- Zázemie pre družiny** - pomoc radcom pri činnosti, administratíva, vybavovanie povolení, zháňanie peňazí a pod. (v úzkej spolupráci so zborom, ktorý má právnu subjektivitu).
- Kontakty** - kontakt na zbor a na SISk, informačný kanál
- Podporovanie súdržnosti** - vlastné oddielové obrady, insígnie, vedomie spolupatričnosti v rámci slovenského a svetového skautingu. Vzájomné poznanie sa medzi družinami a ich členmi.

V podstate celá nadstavba SISk - oddiel - zbor - oblasť - SISk s ústredím, kmeňovou radou, programovou a duchovnou radou je tu na to, aby zabezpečovala v celoslovenskom merítku chod družín - v nich sa totiž uskutočňuje cieľ celého hnutia: práca s jednotlivcom a výchova jednotlivca. Ak v núdzovom prípade družinu oddelíme od oddielu (porov. napr. komunizmus - skauting v ilegalite) a od organizácie, môže prežiť a spravidla - ak má dobrého radcu - aj prežiť. Ale skauting bez družín nemôže existovať - stráca totiž svoj zmysel a jednu zo základných metód. Z tohoto hľadiska je **radca družiny strategicky dôležitou a nehraditeľnou súčasťou skautingu**.

Práve preto je to ale družina, ktorá zároveň buduje imidž oddielu, pod ktorým sa reprezentuje navonok (pre skautov napr. z Košíc nie je zaujímavé, že to je „družina vlkov“, ale registrujú, že to je „oddiel Lórien zo Zálužia“!). Silné družiny sú silou oddielu; sláva oddielu je potom slávou družín, ktoré ho vytvárajú. Je na radcovi družiny, aby napomáhal vytváraniu aj hlbokého a živého oddielového ducha v družine!

## FUNGOVANIE DRUŽINY

### PROGRAM DRUŽINY

Radca družiny musí mať jasnú predstavu, čo chce so svojou družinou dosiahnuť. Pritom musí zohľadniť:

- **Celkový oddielový program**
- **Záujmy svojej družiny** - v praxi ak je radca „manik“ do potápania, neznamená to, že to musí baviť aj ostatných v družine a všetci sa nutne musia stať potápačmi.

Na základe tejto vízie potom musí radca podrobne naplánovať čo, ako a akými postupnými krokmi bude v družine realizovať. Na základe tohoto dlhodobého plánu (napr. na jeden výcvikový rok (=september až august)) potom podrobne plánuje jednotlivé akcie: družinovky, výpravy, vychádzky.

### DRUŽINOVKY A INÉ AKCIE

Družinovka je samostatné stretnutie družiny, bez účasti dospelých, vedené radcom družiny. Práve na družinovkách a družinových výpravách a iných akciách sa utvára družinový duch. Tam sa zároveň aj radca môže najlepšie zžiť so svojou družinou.

### AKO ČASTO?

**Družinovky** - raz týždenne, najlepšie v jeden stabilne určený deň v týždni a hodinu. Pre mladších je vhodnejšie poobedie, u stredoškôľakov možno bude vhodnejší večer.

**Výpravy a táborenie** - vyžadujú už skúseného radcu a skautov, ktorí nie sú nováčkami. Je možné pritom kombinovať aj družinové akcie s oddielovými (napr. družiny samostatne putujú na určené miesto, kde sa stretnú a pokračuje oddielový program).

V praxi, ak skautský rok ma 43 využiteľných týždňov, môžeme rátať asi nasledovný počet akcií v rámci družiny:

<b>33 družinoviek + 10 zvláštnych akcií (múzeum, divadlo, kino, hvezdáreň,...) + 10 družinových výprav a výletov.</b>
---

Zároveň sa družina zúčastňuje aj na oddielových podnikoch, ktorých je asi 20 ročne. Nezabúdajme ani na rozmer „služby“ v programe družiny!

## FUNKCIE V DRUŽINE

Nie sú pevne dané (s výnimkou niekoľkých, ako je napr. podradca) a v podstate záleží na potrebách družiny, skautov a radcovi, aké vytvorí. Uvedieme len pár príkladov:

**Podradca** spolupracuje s radcom na vedení družiny, zastupuje ho, pri delenom programe (nováčkovia + starší skauti) vedie vyspelejšiu skupinu (radca sa ako skúsenejší venuje menej samostatným a ostrieľaným nováčikom).

**Pokladník** spravuje družinové financie a vyberá aj oddielové príspevky.

**Tajomník** sa stará o písomnosti družiny, archiváciu diplomov, ocenení, korešpondencie a pod.

**Kronikár** vedie kroniku družiny. Robí záznamy na družinových akciách.

**Ubytovateľ** zabezpečuje ubytovanie/táborisko na výpravách, vyberá vhodné spoje a dopravu.

**Hospodár** sa stará o družinový majetok a jeho údržbu.

**Fotograf** má na starosti fotodokumentáciu družinových aktivít.

**Kuchár** na výpravách varí, alebo (ešte lepšie) vedie varenie.



# SKAUTSKÁ KLUBOVŇA

Je ideálne, ak má družina vlastnú klubovňu. Ak je klubovňa oddielová, má mať v nej každá družina spoň svoj kútik, svoju skrinku. Inak ale, kedykoľvek je to možné, nebojme sa aj družinovky robiť vonku, v prírode!

Kľúče od klubovne má spravidla iba radca družiny. Bez jeho prítomnosti, alebo aspoň vedomia, by skauti v klubovni byť nemali. Je povinnosťou a aj vecou cti družiny zanechať po sebe klubovňu v perfektnom stave. Spravidla sa družiny spolu striedajú v pravidelnom týždennom veľkom upratovaní klubovne.

Hlavne v čase dažďa a v zime sa nám bohato vyplatí, ak si skauti na družinovku prinesú prezúvky.

Kľúče od klubovne majú spravidla iba radcovia družín.

# DRUŽINOVÁ SCHÔDZKA, DUMKA, VYCHÁDZKA, VÝPRAVA, VÝLET

## DRUŽINOVÁ SCHÔDZKA

Z predchádzajúcej lekcie vieme, že je to najčastejšia aktivita družiny. Z toho vyplýva aj jej dôležitosť pre život a rozvoj družiny.

### CIELE DRUŽINOVKY

**Vzdelávanie** v dvojacom (nie školskom zmysle):

- osvojovanie si skautských zručností a znalostí,
- osvojovanie si skautského spôsobu jednania a konania.

**Zábava** - družinovka nesmie byť ďalšou „školou“ - musí na nej byť dobrá nálada, možnosť vyblázniť sa,...

**Uplatnenie:** družinovka má byť miestom, kde sa môže jednotlivec uplatniť, ukázať, čo vie, vyniknúť.

**Upevnenie družiny:** je miestom, kde družina žije a preto sa aj zžíva.

Z toho vyplýva, že správna družinovka musí byť súčasťou niečoho väčšieho: nie je len „náhodným“ stretnutím s „náhodným“ programom, pri ktorom ak vynechám 2 - 3 družinovky, ani to nepocítim (ako pri seriáloch typu „Jednoduchá Mária“, tam ale z iného dôvodu...). Sain-Exupéry vraví krásne o láske, že „neznamená hľadiť jeden na druhého, ale hľadiť spolu jedným smerom.“ Aj skautské priateľstvo sa dokáže upevniť len vtedy, ak tu je **mocná a nádherná vízia**, vízia, ktorú je radca schopný preniesť na svoju družinu, vízia, ktorá magnetizuje pohľady skautov v družine jedným smerom a tým ich zblízuje a premieňa na opravdivých bratov a sú-druhov (v tom pôvodnom zmysle tohoto krásneho a v minulosti tak nechutne poškvrneného slova)!

Táto vízia je niečo viac, než len „systematický program osvojovania si skautskej zručnosti“ - je to skôr kus radcovho srdca - treba zažiť!

**Trvanie:**

Nemalo by presiahnuť (oficiálna časť) 45 až 60 minút.

### PRIEBEH DRUŽINOVKY

**Radca má mať pripravený program vždy aspoň na dve družinovky dopredu** (teda tú „dnešnú“ a tú nabudúce), aby vedel oznámiť, aké veci si majú nabudúce priniesť skauti so sebou, zadať prípadné úlohy, smerujúce k budúcej družinovke...

Začíname v situácii, kedy sú skauti už v klubovni, každý sa niečím zaoberá, možno sa solídne bláznia. Našou úlohou je v tomto chumli vytvoriť jednotnú náladu a všetkých myšlienkovito usmerniť na družinovku a v tejto spoločnej nálade sústrediť vnímanie a konanie skautov k jej náplni.

**Oficiálne zahájenie:**

Zjednáme ticho (dohodnutý signál, gesto...) a oficiálne zahájime schôdzku, napr. slovami:

„Zahajujem 54. schôdzku družiny Netopierov!“

To je oficiálny signál, naznačujúci jasne, že **teraz** sa družinovka začína. To ale neznamená, že všetci skauti sa hneď „disciplinované“ preladia na novú situáciu. Skôr naopak. Nasleduje preto

**preladenie:**

Cieľom je zjednotiť mysle skautov a upriamiť ich k družinovke.

Slúži na to úvodný pokrik družiny, uvedený pár (veselými) slovami radcu, ak treba. Pokrik, náležite silný a nadšený (Teba rozvíjať! Prejav hrdosti družiny!) jednak ventiluje energiu nazhromaždenú v „preddružinovkovom“ bláznení, jednak zjednocuje družinu a upiera ju k spoločnému centru. Pokrik môže byť doplnený aj ďalšími zvykmi (doprevádzať ho pohybmi, gestami, spoločné zvítanie sa napr. daním hláv dokopy, podaním rúk do kruhu a pod.)

Niekedy je vhodné preladiť s pomocou úvodnej hry. Nemala by byť príliš bláznivá, ale mala by byť zaujímavá a smerovať k celkovej náplni chystanej družinovky. Alebo, naopak, môžeme začať totálne bláznivou (a fyzicky náročnou) hrou, ktorú necháme doznieť v ďalšej už viac psychologicky ladenej hre, alebo aktivite, smerujúcej k náplni družinovky.

Úvodné preladenie môže priniesť aj vstupný príbeh, ak je naozaj natoľko silný (a rozprávačská zdatnosť radcu natoľko veľká), že zaujme a prehlúši všetky predchádzajúce podnety.

**Oznamy:**

Radca oboznámi družinu s organizačnými pokynmi. Niekedy, ak sa napr. družinovka začína úvodným príbehom, je vhodné (pochopiteľne) preložiť túto časť na záver družinovky.

**Skautské vzdelávanie:**

Prvá časť družinovky smeruje k osvojovaniu si nových vedomostí a zručností, súvisiacich s nováčkovskou skúškou, stupňami zdatnosti, vedomosťami a zručnosťami, potrebnými pre činnosť družiny. Je vhodné viesť ho tiež hrovou a súťažnou formou.

Na konci by mal radca nadiktovať skautom do zápisníkov stručné zhrnutie, alebo iným spôsobom zabezpečiť poznámky z prebratého (obkresliť, rozdať rozmnožené texty a pod.)

Ak sa paralelne preberá viac tém (napr. nováčkovská s mladšími a stupne so staršími), spravidla radca vedie prípravu mladších a jeho zástupca prípravu starších.

Je vhodné do prípravy témy zapájať aj ostatných a to tak, že na každú družinovku si vždy niekto pripraví danú tému a oboznámi s ňou ostatných.

#### **Hra č. 1:**

V polovici družinovky má svoje miesto hra, určená na odreagovanie. Je ideálne, ak súvisí (a mala by) s tým, čo sa prebralo. Nie je moc bláznivá (už by sme potom skautov dohromady znovu nedali), skôr zaujímavá súťaž, azda i viac intelektuálne náročná. Dbajte aj na časovú nenáročnosť.

#### **Skautská prax:**

V druhej časti družinovky sa družina venuje praktickej činnosti: kreslenie, umelecká práca, práca s nožom, výroba a údržba výstroje na výpravy a výlety (šitie stanov, plátanie, impregnácia,...), zveľaďovaniu klubovne (doplnky vybavenia, údržba,...), nácviku iných zručností (lasovanie, výroba a strelba z luku, praku, hod oštepom a pod.).

#### **Hra č. 2:**

Je to záverečná hra a mala by byť korunou družinovky. Má tiež súťažný charakter, môže to už ale byť aj totálna bláznivina, náročnosť môže byť maximálna a môže byť aj časovo náročnejšia. Zbytočne ju ale nenatáľhovať a v najlepšom ukončiť!!!

#### **Oficiálny záver družinovky:**

Radca zhodnotí družinovku, vyhodnotí body a zakreslí ich, pochváli, upozorní na nedostatky. Pripomenie dôležité informácie. Nakoniec družinovku oficiálne ukončí:

„Týmto ukončujem 54. družinovú schôdzku Netopierov.“

Je pekné, ak má družina svoj vlastný rozlúčkový zvyk (pokrik, spoločné podanie rúk a pod.), upevňuje to súdržnosť družiny.

#### **Voľná zábava:**

Ak sa dá, tak družinu hneď nerozozehnieme, ale - hlavne ak je nálada - môžeme pokračovať v neoficiálnej zábave - je dobré, ak s ňou radca ráta a má pripravené v zálohe osvedčené hry, ktoré zaberajú.

## DUMKA

Jej cieľom je spoločne uvažovať o určitej téme. Je to „romantické“ zamyslenie, rozjímanie, dôverné uvažovanie a vyjadrovanie názorov v „intímnej“ atmosfére družiny. Dumka, ak je vhodne ladená a pripravená, môže byť mocným zážitkom. Dumku nemožno nariadiť - musí sa pripraviť tak, aby akosi sama vyplynula. Treba dbať pri jej príprave na niekoľko vecí:

#### **Nálada:**

Ťažko urobíme dumku v situácii, keď družina je rozbláznená a má maximálne „akčnú“ náladu. Preto je vhodné dumky robiť napr. na konci výpravy, na tábore na konci dňa, jednoducho vtedy, keď sú skauti náležite unavení (ale nie zas tak, aby nám pospali), vybláznení a naladení na niečo „odpočinkovejšie“ (pri dumke telo síce odpočívajú, ale nie myseľ!).

#### **Atmosféra:**

Šero, ticho, dohorievajúci oheň, sviečka, jednoducho intímna atmosféra. Určite nie neónové osvetlenie, alebo pravé poludnie! Pohodlná poloha (ležime, sedíme, maximálna uvoľnenosť a neformálnosť). Šero, či tma spolu s tichom majú aj tú funkciu, že obmedzujú rušivé vnemy na minimum a napomáhajú sústredeniu, ale aj otvorenosti!

#### **Navodenie témy:**

Aj to musí byť prirodzené. Radca to musí narafičiť tak, aby táto téma v danom okamihu „náhodou“ všetkých interesovala. Navodenie témy môže spôsobiť spoločný zážitok - napr. predchádzajúca činnosť a súťaže na výprave, vhodná obradná, alebo zážitková hra, skladanie sľubov, alebo čokoľvek iné.

Ak nie sú splnené tieto podmienky, radšej dumku odložme na neskoršie.

## DRUŽINOVÁ VYCHÁDZKA, VÝPRAVA A VÝLET

Aktivity v prírode sú nesmierne dôležité - otvárajú nás pre pochopenie prírody, vnímanie krásy, vytrhujú z abnormálneho vypätého života súčasnej európskej civilizácie, samotný kontakt s prírodou človeka zušľachtľuje, pretože ho privádza k jeho vlastným koreňom.

Pri akciách v prírode rozlišujeme niekoľko stupňov:

**Vychádzka - rozsah niekoľko hodín, blízke okolie. Pešo.**

**Výprava - rozsah jeden deň, širšie okolie. Pešo.**

**Výlet - výprava spojená s presunom dopravným prostriedkom. Rozsah jeden a viac dní.**

### SPOLYČNÁ PRÍPRAVA AKTIVÍT:

Aj v najľahšej krajine jestvuje obrovské množstvo zaujímavých miest - treba len mať odvahu opustiť vyšľapané chodníčky a hľadať.

Je vhodné tieto miesta pomenovať - je predsa rozdiel ísť k „tomu takému kameňu tam v doline, trochu naboku,“ alebo ísť na „Orliu vežu“ - hoci v skutočnosti ide o jeden a ten istý objekt!

Rovnako je možné spojiť tieto miesta s určitými obradmi - „Sľubová skala“, „Poradná plošina“, alebo vytvoriť iné zvyky, viažúce sa na tieto miesta.

Pri plánovaní si na začiatok kúpme turistickú mapu okolia v mierke 1 : 50 000.

V mieste nášho bydliska zapichnime kružidlo a narýsujeme tri kruhy:

s polomerom 10cm (5km) pre vychádzky,  
s polomerom 15cm (7,5km) pre pešie výpravy,  
s polomerom 30cm (15km) pre výlety.

V týchto okruhoch potom hľadáme zaujímavé miesta: zručaniny, opustené lomy, osamelé stromy, rybníky, skalné mestá, kotliny, jaskyne, riečne zátoky, lesíky, rezervácie... a hľadáme k nim optimálnu prístupovú trasu.

## PRÍPRAVA PROGRAMU:

Nič neponechať na improvizáciu. Počítať so suchou, i mokrou variantou. Pamätať, že aj takáto akcia je súčasťou výchovy skautov.

Všeobecne chlapci a dievčatá od akcie očakávajú tri veci:

**Silné zážitky,  
zaujímavá činnosť,  
radosť a vzrušenie z hry.**

Tie by sme im mali sprostredkovať.

Samotný program by mal zohľadňovať **nasledovné pravidlá**:

rôznorodosť činností (nielen „samé“ hry, alebo „samé učenie“, „samé chodenie“ a pod.)

striedanie „práca - odpočinok“, „napätie - uvoľnenie“. Neustála námaha privádza únavu a neustále napätie otupelosť.

Jednotvárná činnosť - hoc aj jednotvárne napätie - unavuje a otupuje vnímanie.

na oddielových akciách striedať spoločné oddielové a samostatné družinové aktivity. V prípade družiny je možné striedať družinové a samostatné aktivity.

Istý čas venovať rýdzo samostatnej práci - vyrezávanie, kreslenie, písanie do zápisníku a pod.

Pri plánovaní presne určíme, čo zamýšľame so skautmi robiť:

1. Počas cesty vo vlaku, alebo v autobuse, pri čakaní na zastávke.
2. Hry a kativity počas cesty k cieľu výletu.
3. Zamestnanie v cieľi (na táborisku) a v okolí.
4. Činnosť na spiatocnej ceste.

Plán vypracujeme do podrobností s časovým harmonogramom akcie. Pri výpočte trvania pešej túry nám pomôže Naismithovo pravidlo:

*Na každých 5 km trasy rátame 60 minút chôdze;*

*na každých 300m prevýšenie pri stúpaní pridáme 30 minút;*

*na každých 300m prevýšenia mierneho klesania odrátame 10 minút;*

*na každých 300m prevýšenia prudkého klesania prirátame 10 minút.*

*Rátame s časovou rezervou a zohľadňujeme aj kondíciu skautov (pravidlo je počítané pre „schopných“ turistov)*

Tento plán musí byť presný, ale nesmieme byť jeho otrokmi. Ak improvizácia nemá v príprave miesto v zmysle „nemám šajnu, čo budeme robiť, ale niečo si už vymyslíme“, tak má nezastupiteľné miesto už na samotnej výprave, kde v prípade, že objavíme niečo nesmierne zaujímavé, nastanú zvláštne okolnosti a pod., musíme byť schopní pružne program upraviť, ba aj úplne zmeniť a nedržať sa ho násilne aj za cenu opustenie zaujímavejšieho pre menej zaujímavé. Aj bez mimoriadnych udalostí sa program zrejme nepodarí do puntíku dodržať (objav vzácneho živočícha, nálezisko brezovej kôry, stretnutie s priateľmi,...). Práve tu sa ukáže správny improvizačný cit radcu. **Pre schopného radcu je plán pomocníkom, nie pánom.**

Dobrá akcia v prírode v sebe zahŕňa:

**Hry:** Nemusia byť len nové. Použijeme aj staré osvedčené klasiky (bojovky, Hu-tu-tu a pod.). Nesmie ich ani byť priveľa - hoci sú hry tým najočakávanejším na výprave, aj toho najlepšieho sa dá prejesť!

**Skautská prax:** Hlavne to, čo potrebujeme pre pobyt v prírode: varenie na ohni, postavenie prístrešku a pod.

**Zálesácka prax:** Poznávanie prírody, kvetov, stromov, stopovanie a pozorovanie zvery a pod. Práve táto časť býva veľmi často na podobných podnikoch zanedbávaná. Práve táto prax nám pomáha aj myslieť sa odpútať od mesta a obce, kde žijeme a namiesto banálneho kecania o tom „čo bolo v telke“ a vtipov o blondinkach sa otvoriť vnemom z prírody.

Nemusí to byť prednáška, ani niečo časovo náročné - stačí všimnúť si zaujímavé, čo stojí za povšimnutie a zastaviť sa pri tom: rozkvitnutý gaštan, stopy v blate, kvet, chrobák a pod.

**Pohyb a cvičenie:** Neodmysliteľná súčasť! Rozvoj kondície formou pohybových hier, súťaží a pod. Pestovať v chlapcoch a dievčatách radosť z pohybu.

**Ručné práce:** práca s nájdeným materiálom (pletanie z prútov, vyrezávanie z kôry, retiazky z gaštanov, turbany z bukvic,...).

# PSYCHOLÓGIA, TVORBA A POUŽITIE HIER

Hra je pre chlapcov a dievčatá v skautskom veku určite to najpríťažlivejšie. Zároveň je hra miestom, ktoré otvára pre radcu družiny netušené možnosti: umožňuje mu vzdelávať svoju družinu v nových poznatkoch a zručnostiach, utvrdzovať získané schopnosti, rozvíjať samostatnosť, tvorivé myslenie a iniciatívnosť, rozvíjať telesnú zdatnosť zverencov, testovať ich schopnosti a celkovú pripravenosť, rozvíjať a zároveň hodnotiť morálne črty.

Vedomosti získané formou hry majú úplne iný nádych, ako tie získané „učeníím“ sa.

Pri hre je dieťa spontánne a väčšinou sa nekontroluje - práve pri hre (čím pútavejšia, tým viac) môžeme vidieť skautov takých, akí skutočne sú a nie takých, ako sa tvária vo chvíľach, keď sa ovládajú napr. na družinovke a pod.

Hra je nakoniec korením, ktoré spestrí aj chvíle nudnejšie a náročnejšie na pozornosť dieťaťa.

Aby však hra mohla toto poslanie spĺňať, musíme najprv chápať jej podstatu, zákony a vedieť ju používať.

## ČO HLADAJÚ DETI V HRÁCH

Jednu z týchto štyroch vecí:

**Boj a zápas** - podstata súťaže. Pozor, môže viesť k rozmachu egoizmu.

**Risk** - „adrenalinové športy“. Pozor, riskovanie sa tiež môže stať drogou.

**Zmena vnímania** - obľúbenosť virtuálnej reality a pod. Pozor, môže viesť k poruche vnímania reality.

**Fantázia** - u psychicky labilnejších pováh môže viesť k schizofrénii.

Napriek tomu ale tieto veci - aspoň niečo z nich - musí hra obsahovať!

## ROZDELENIE HIER

O základnom rozdelení na **inteligentné**, **pohybové** a **kombinované** nemusíme hovoriť, ani o rozdelení na **kolektívne** a **individuálne**.

Zaujímavejšie je rozdelenie hier podľa ich mentality:

### SÚŤAŽIVÉ HRY

Ich podstatou je súperenie s iným hráčom, alebo družinou. Väčšinou majú určité umelo vytvorené pravidlá (získavanie životov, alebo zabíjanie dotykcom, súťažné úlohy, a pod.). Typickým príkladom sú hry, ktoré prerástli v športy: z kolektívnych futbal, hokej; z individuálnych kolky; z inteligentných napr. šach, dáma, „Človeče, nezlob se!“ a pod.

#### Výhody:

Ich výhodou sú jasné pravidlá, možnosť hru zamerať na ľubovoľnú činnosť a schopnosť, často pomerná nenáročnosť na prevedenie (stačí lopta a štyri kamene na bránky pre futbal; alebo lopta a kruh na volejbal).

#### Nevýhody:

V mnohých prípadoch nie je možné prepojiť hru s úvodnou legendou (skúste napr. včleniť futbal do tolkienovských povestí...). V tom prípade hra, ak nemá vnútornú dynamiku a obľubu (ako má napr. futbal) môže zostať nudná a „sterilná“, postrádajúca podstatnú časť kúzla hry. V tom prípade musí byť prepracovanosť a transparentnosť pravidiel a úloh na vysokej, profesionálnej úrovni, aby zaujala sama v sebe - a to sa nie vždy podarí!

### DOBRODRUŽNÉ HRY

Sú to hry, ktoré by sme nazvali „simuláciou reality“. Je to napr. hra na „odstraňovanie míny“, prekonávanie rieky s piraňami, „Zlatá horúčka“ a pod.

Ich znakom je, že nemajú pevné pravidlá - tie ktoré majú, sú skôr na to, aby nasimulovali realitu (napr. voda predstavovaná natiahnutými lanami, sud s vodou predstavujúci mínu a pod.). Riešenie nie je vopred určené, je rýdzo individuálne, založené na iniciatíve a schopnostiach hráčov. Hra je bytostne previazaná s úvodnou legendou, ktorá objasňuje, o čo vlastne v hre ide. Nevyhnutným prvkom hry je súťaživosť, pričom ale nároky na jednotlivé strany sú často rozdielne (napr. pašeráci a hraničná polícia).

#### Výhody:

Neobvyklosť, plynúca z náročnosti (hlavne pri realistickom simulovaní reality a práci so „skutočnými“ rekvizitami (namiesto „symbolu bremena“ skutočný stolitrový sud plný vody a pod.); otvorenosť riešení a nezviazanosť hry formálnymi pravidlami a tým vedenie hráčov k samostatnému mysleniu a konaniu; väčšinou úzka skĺbenosť myslenia, tvorivosti a fyzického výkonu.

#### Nevýhody:

Pravidlá musia byť postavené skutočne brilantne, aby boli jasné, presne vymedzovali simulovanú realitu a pritom otvárali čo najširšie možnosti pre riešenia. Úvodná legenda musí byť pútavá, starostlivo pripravená, najlepšie na báze skutočnej udalosti - nesmú v nej chýbať presné údaje, ako sú mená, dátumy, miesta, dokonca mapy, fotografie, obrazy... Pri samotnej hre musíme dávať väčší pozor na bezpečnosť hráčov, pretože práve nevypočítateľnosť riešenia (spojená možno aj s neskúsenosťou) môže viesť k nepredvídateľným následkom. Hoci asi nikdy nedokážeme domyslieť všetky možné riziká, predsa musíme značnú časť prípravy venovať práve prepočtu možných rizík a ich riešeniam.

## OBRADOVÉ A ZÁŽITKOVÉ HRY

Nie sú súťaživé! Ich cieľom je sprostredkovať dieťaťu určitý zážitok. Sú podobné dobrodružným hrám v tom, že sa tiež snažia simulovať určitú realitu - tá je však často viac posunutá do fantazijnej oblasti. Legenda je absolútne nevyhnutná - často sa ale odhaľuje postupne, počas hry. Väčšinou nemá takmer žiadne pravidlá (vyplýva z nesúťaživosti).

Pretože tieto hry sú menej známe, uvedieme zážitkovej príklad:

*Simulujeme stav po výbuchu atomovej bomby so zameraním na precítenie vzájomnej pomoci. Najprv čítame pôvodné zápisky z Hirošimi o vojakoch protivzdušnej obrany, ktorí následkom výbuchu oslepli, mali strašné popáleniny, mnohí boli zranení troskami a krvácali. Čítame o obetavosti druhov, ktorí si pomáhali.*

*Potom simulujeme situáciu: vytvoríme viacčlennú skupinku ľudí, z ktorých každý je po explózii jadrovej pumy nejakou postihnutý: jednému napr. znehybníme obidve nohy dlahami (zlomenina), ďalším dvom - trom zaviažeme oči (oslepli), ďalšiemu dáme do uší štuplíky (originál predávané do uší za c. 35,- Sk; nie štupele od vína!) na znak toho, že ohluchol, posledného položíme na nosídla ako bezvedomého (zaviazané oči, nehybný). Radca družiny robí deduška - sprievodcu, ktorý im vysvetľuje, kadiaľ sa dostanú k lekárovi (tichým hlasom, aby tí „hluchí“ nepočuli jeho slová). Vedie ich obtiažným terénom, k „lekárovi“. Cieľom je precítiť vzájomnú odkázanosť jedného na druhého, schopnosť dôverovať si, spolupracovať, obetovať sa...*

Obradové hry - ako napovedá už názov - pridávajú k tomu ešte určitú obradnosť: atmosféra, postavy, prostredie sú preniknuté slávnosťou, tajnosťou, starobylosťou - účastníci sa dostávajú do iného sveta, vznešeného a často fantastického: napr. *v noci so sviecou v ruke (chránia ju, aby nezhasla, inak sa musia vrátiť) kráčajú k starobylému hradu, kde stretávajú (dôkladne zamaskovaného) čarodeja, ktorý ich po jednom privádza až do veže ku Kráľovi Noci, ktorému odzdvávajú svoje svetlo...*

Podobné hry sa ukončujú reflexiou - vzájomnou výmenou zážitkov, možno dumkou na tému, ktorú hra navodila... nezabudnime dať hre dostatok času, neuponáhľať ju a tým nezničiť jej atmosféru, nechať v jej závere čas na mlčanlivé doznenie zážitkov.

Obradové hry sa väčšinou realizujú na konci väčších podujatí (tábor, sústreďenie radcov) ako ich zakľúčenie. Niekedy ale môže byť vhodné uviesť ich aj na začiatku.

### Výhody:

Silný zážitok, ktorý je výchovne využiteľný a ktorý - pretože je spoločným zážitkom prehlbuje spolupatričnosť družiny.

### Nevýhody:

Nie je možné ich používať príliš často. Potrebujeme na ne miesto a čas s príslušnou atmosférou (zrúcanina horárne, šero.). Náročnosť na vnímanie, predpokladajúca určitú vyspelosť hráčov - väčšinou sú vhodné pre starších skautov. Náročnosť pri navodení atmosféry a utajenie priebehu hry - prezradiť len absolútne minimum a udržiavať napätie a očakávanie. Rekvizitová náročnosť, pretože v tejto hre musí byť všetko maximálne reálne a nie len „naznačené“ (porov. *skutočná slepota, skutočná hluchota*; nielen dohoda že „ty akože nepočuješ...“). Náročnosť na legendu. Často početný tím ľudí (často utajených), ktorí pracujú na priebehu hry. Nutnosť myslieť aj na najmenšie detaily (osvetlenie priestoru, rozmiestnenie vecí a pod.). Dbať na to, aby nevznikali prestoje a celý čas hry bol vyplnený.

## PSYCHO A EKOHRY

V istom zmysle len s veľkou dávkou fantázie ich môžeme nazvať hrami. Ide skôr o vyprovokovanie určitej reakcie na určitý podnet, alebo vyvolanie určitého konkrétneho vnemu.

**Psychohry** sú často jednou z foriem psychologického testu: navodzujú určitý podnet (obraz, zvuku, situáciu) a sledujú reakcie hráčov (čo mi to pripomína; akú náladu, pocit to vo mne vzbudzuje; reagovanie v nečakanej „hraničnej“ situácii a pod.) Sú silným nástrojom poznania a sebapoznania - vyžadujú ale, aby hráči spolupracovali a reagovali naprosto spontánne a úprimne. Môžu mať ja vstupnú legendu.

**Ekohry** sú zamerané na zážitok prírody: môžeme napríklad so zavretými očami boso chodiť po tráve a vnímať ju hmatom; alebo so zavretými očami počúvať zvuky lesa; hrať sa „Na fotografa“ a pod. Ich spoločným znakom je zmena uhlu, alebo spôsobu vnímania reality, o ktorej si často myslíme, že ju už poznáme a preto ju vlastne prehládame. Väčšinou nevyžadujú žiadnu vstupnú legendu a takmer žiadne pravidlá.

Obidva typy hier sú znovu náročné na vyspelosť hráčov. To preto, lebo ich cieľom a náplňou nie je vzrušenie zo zápasu a súťaže, ale naopak vnímanie a sebareflexia.

## DROBNÍČKY

Hry, slúžiace ako aktívna prestávka, „break“ v inej činnosti. Vsúvajú sa napríklad medzi jednotlivé bloky prednášok na ich väčšie spretrenie, vyplňujeme nimi čakanie na autobus a pod.

Ich znakmi je krátkosť, nenáročnosť na pomôcky, nenáročnosť a jednoduchosť. Ich úlohou je odreagovanie, nie hraničný výkon, alebo učenie sa (hoci to učenie môže byť vedľajším efektom). Väčšinou nemajú spojitosť so žiadnou vstupnou legendou, ale obsahujú prvok súťaživosti, hoci v odľahčenej podobe (napr. výsledky nezapisujeme do bodovania). Opakujeme, ich úlohou je relax a odreagovanie, nie stres z „vážneho“ súťaženia.

Vhodne volené drobníčky môžeme používať aj na **preladenie sa** medzi rôznymi aktivitami na družinovke, na tábore, všade, kde treba.

# HRY Z HLADISKA CIEĽA:

<b>Relaxácia a odreagovanie:</b>	Drobničky
<b>Odreagovanie a súťaživosť:</b>	Súťaživé hry (aj „bláznivinky“)
<b>Súťaživosť, krajné nasadenie a dobrodružstvo:</b>	Dobrodružné hry
<b>Dobrodružstvo a zážitok:</b>	Obradové a zážitkové hry
<b>Zážitok a relaxácia:</b>	Ekohry

## ČASTI HRY

### PRÍPRAVA HRY

Hoci sa ešte nikto „nehrá“, pre radcu hra začína nad písacím stolom. Radca si v tomto okamihu musí ujasniť a ozrejmiť nasledovné veci:

#### **Cieľ hry:**

Ešte raz: Cieľ hry!!! Často zanedbaná, ale super dôležitá súčasť hry (ale aj družinovsky, táborového programu a pod.). Musíme mať jasnú predstavu, čo chceme touto hrou docieľiť, aký má význam, k čomu vedie.

Cieľ hry musí byť zladený s celkovým programom akcie, na ktorej sa hra hrá. Hra teda (s výnimkou drobníčiek) nie je niečo „od vecí“ len tak „strčené“ do programu, ale niečo, čo s programom korešponduje a dopĺňa ho.

#### **Motív a legenda:**

Kde sa to len trochu dá, musíme hru obliecť do rúcha konkrétneho motívu, vyjadreného vo vstupnej legende. Je obrovský rozdiel, ak deťom povieme „a teraz budeme súťažiť, ktorá družina skôr vylezie na strom,“ alebo ak začneme legendou napr. o Gandalfovi, Bilbovi a trpaslíkoch, ako ich naháňali vrrci a oni sa zachránili len vylezením na stromy - ak ešte dáme konkurenčnej družine úlohu vrřkov, je hra o 300% zaujímavejšia - hoci sa robí v podstate jedno a to isté!

#### **Náročnosť hry:**

Musíme zväziť, čo môžeme od detí očakávať.

Príliš ľahká hra je nezaujímavá, pretože nevyžaduje vynaloženie dostatočnej námahy - jednoducho ju dokážu hrať tak akosi „mimočodom“.

Príliš náročná hra naopak stráca tempo (hlavne ak družina nevie, ako ďalej napr. pri lúštení príliš náročnej šifry), neúspech spôsobuje opadanie záujmu a nakoniec rezignáciu družiny.

Umenie radcu a vodcu spočíva v presnom odhadnutí schopností hráčov. Vo všeobecnosti ale platí zásada, že radšej sa prikloniť k náročnejšej variante, pretože uľahčiť sa hra dá aj počas hrania, ale zvýšiť dodatočne a „za pochodu“ náročnosť hry je asi nemožné.

#### **Pravidlá hry:**

Musia byť: jednoznačné, jednoduché, prehľadné, pamätajúce na všetky možné alternatívy a pritom také, aby svojou zložitosťou hru zbytočne nespútavali (hlavne pri dobrodružných hrách!) a umožňovali iniciatívu a rozlet. Dokonalé prepracovanie pravidiel je skutočná fuška!

#### **Rekvizity:**

Je ich treba mať jasné v dostatočnom predstihu. Zabezpečiť ich.

#### **Legenda:**

Existujú veľké encyklopédie hier. Aby sa ale tieto akademické hry stali „živými“, je potrebné spojiť ich s legendou: vstupným príbehom, ktorý navodzuje atmosféru hry. Legenda je totálne nevyhnutná u dobrodružných, zážitkových a obradových hier. Legenda môže byť (a často aj je) prvým krokom pri tvorbe hry, ktorá je legende šitá na mieru. Je kladom, ak je legenda čo najkónkretnejšia, ako už bolo spomenuté.

### PRIEBEH HRY

#### **Naladenie sa:**

Je to už prvá časť hry. Legenda. Alebo nejaká vstupná úloha, udalosť („náhodná“), niečo, čo spôsobí, že sa všetci naladia a nažhavia na blížiacu sa hru.

#### **Samotná hra:**

Ak je hra dôkladne pripravená, nemali by sa vyskytnúť žiadne problémy. Predsa ale, môže dôjsť k nasledovným situáciám:

**Hra viazne pre prílišnú náročnosť:** Vtedy treba hráčom pomôcť. Zbytočné ľpenie na pôvodnej náročnosti vedie hráčov k rezignovanosti nad nezvládnuteľnou úlohou a ak predsa v hre pokračujú, tak iba na naliehanie, akosi z povinnosti.

**Jedna zo strán výrazne zaostáva:** Ak má jedna zo strán výrazný náskok (platí to hlavne v etapových hrách, ale aj v jednotlivých), ostatné strany strácajú motiváciu, pretože „aj tak je už jasné, kto vyhrá“. Radca musí preto bdieť aj nad vyrovnanosťou hry. Jednak tým, že už v príprave „strihne“ hru tak, aby mala šancu každá zo zúčastnených družín (napr. tak, že každá z úloh hry bude šitá na mieru niektorej družine), jednak „nenápadnou pomocou“ počas hry: môže to byť naozaj nenápadný náznak, alebo naopak legálna inštitúcia „deda Vševeda“, ktorý za body „predáva“ dobré rady a tak stavia družiny pred rozhodnutie. stratiť body a získať čas, alebo naopak investovať čas do riešenia a nestratiť body...?

**Nezáujem o hru:** Napriek všetkej príprave sa hra môže stať totálnym „prepadákom“. Vždy sa neusilujeme hru nasilu dokončiť, či hrať ďalej, ale jednoducho prejdeme na inú hru. V praxi to teda znamená:

Dôkladná príprava hry - hlavne veľkej s náročnou prípravou - aby k tejto situácii nedošlo; a potom zásobník osvedčených hier pre podobné situácie, aby v programe nenastala diera.

**Podvádzanie pri hre:** Ak hráč nie je úplný nováčik, môžeme to riešiť napr. „gréckou radou“, kedy si sružina na konci hry sadne do kruhu, radca oboznámi s podvodom a všetci sa k tomu vyjadria,

## ZÁVER HRY

Hra, ktorá má pevnú dejovú líniu a pevný cieľ, končí dosiahnutím cieľa. U hier bez dejovej línie (Hu-tu-tu, naháňačka, slovný futbal a pod.) prestať v najlepšom - keď hra končí. Vyhneme sa tým poslednej fáze hry, kedy hra už začína nudiť a unavovať a zároveň necháme ako posledný zážitok z hry v mysliach hráčov dojem naprostej fenomenálnosti hry a tým si otvoríme dvere aj k jej prípadnému ďalšiemu opakovaniu.

## VYHODNOTENIE HRY

Každá hra potrebuje nutne vyhodnotenie. Bez neho zostáva otvorená a v podstate stráca svoj konečný zmysel.

U súťaživých hier vyhodnocujeme víťaza, ktorý získal najviac bodov a s výnimkou drobníčiek prenášame na celkové bodovanie.

U hier stojacich na zážitku končíme výmenou zážitkov, ich prípadnou interpretáciou, spoločným uvažovaním nad otázkami, ku ktorým nás hra priviedla. Pred tým, pochopiteľne, nezabudneme na čas na doznenie zážitkov z hry!!!! Aj pri „akčných“ hrách treba ponechať čas na „vykecanie sa“ zo zážitkov z hry.

## TVORBA HIER

Vytvoriť dobrú hru nie je až tak strašne náročné, ako sa zdá. Predpokladá to iba niekoľko krokov:

**Poznať čo najviac hier** a vyabstrahovať z nich samotné hrateľné jadro: spôsob súťaženia, úlohy... Vytvoriť si kartotéčku hier, alebo aspoň karisblok, do ktorého si značíme úspešnosť, hrateľnosť, čo je dobré, čo sa neujalo.

**Kompilácia.** Väčšinou dobrá hra vznikne kompiláciou viacerých hier: z každej preberie niečo, upraví, prispôbi.

**Legenda.** Dôkladne prepracovaná. U mladších ju väčšinou oznámime naraz celú, aby naplno pracovala fantázia detí. U starších je vhodné, ak legedu zjavujeme postupne, ak sa príbeh pomaly pred ich očami počas hry odhaľuje.

**Mená.** Stačí pri hre napr. na praľudí namiesto „špagát“ povedať „pračlovečí povraz“, namiesto táborák „kanibalský oheň“ a namiesto „tamtá skala“ „Bralo Veľkého muža“ a hneď to inak znie. Usilujme sa všetko pomenovať a tak tomu dať konkrétne miesto v príbehu.

**Zväziť hrateľnosť.** Neprehnať obtiažnosť a dať hre jasné pravidlá. Oplatí sa ale trochu preceniť hráčov (aby sa nenudili) a trochu podceniť seba (aby sme sa zase k smrti neuťahali)...

**Pripraviť veci na vyhodnotenie:** pamätané listy, ocenenia. Nezabudnúť na vykecanie sa po hre.

**Dvojzmyselnosť:** Jednak u pravidiel - musia byť preto formulované správne. A jednak u bežných slov - 12 - 15r. puberták chápe pomaly každé druhé slovo dvojzmyselne. Pamätať na to.

**Rozdielná kondička a schopnosti družín** - pamätať na to a postaviť hru tak, aby si v nej mohli „škrtnúť“ všetci.

## VEK VHODNÝ PRE HRU

Hra nie je určená len pre deti. Deti sú síce hravejšie, ale to neznamená, že dospelí si radi nezahrajú. Obrovská obľuba hier ako paint-ball, ale aj „inštitucionalizovaných“ hier ako sú futbal, hokej, volejbal svedčia o tom, že hra nie je cudzia ani dospelému človeku. Dôvod, prečo hra zo života dospelých (na Slovensku) vymizla, je skutočnosť, že hlavne v dobe totality boli dospelí orientovaní na „uvedomelú a zmysluplnú činnosť“ - teda prácu. Ani ekonomická situácia Slovenska v dávnejšej minulosti nedávala zrejme pre hru väčší priestor - bolo treba pracovať - hoci rôzne štylizované hry (väčšinou spojené s rôznymi sviatkami) tu boli. Hra je v súčasnosti medzi dospelými považovaná za niečo „nedôstojné“ - ide o to, aby sme tento názor dokázali prelomiť a priviesť ku hre (po ktorej v kútiku srdca túžia!) aj tých starších...

*P.S.: Len si všimnite, čo sa stane s ocinkom, ak synáček dostane pod stromček veľké Lego, alebo autíčko na vysielачku, alebo nebudaj Playstation...!*

## CHLAPCI VERSUS DIEVČATÁ

Asi **do veku osem rokov** sa chlapci a dievčatá hrajú spolu bez väčších problémov.

**Neskôr** sa obidve pohlavia začínajú separovať. **Chlapci** sa dostávajú do obdobia, kedy ich viac bavia hry bojového charakteru. Majú väčšiu silu, sú rýchlejší, mrštnejší. Radi merajú svoju zdatnosť v priateľských potýčkach a súpereniach.

**Dievčatá** nie sú „bojovými“ hrami veľmi nadšené. V porovnaní s chlapcami rýchlejšie dospievajú a tak vo veku 13 rokov je chlapec ešte stále chlapcom, dievča už ale je „slečnou“.

Oddeľovanie sa chlapcov a dievčat vo veku 9 až 15 rokov má podľa psychológov aj hlbšie dôvody - je to azda obranný mechanizmus prírody, zabraňujúci tesnejšiemu kontaktu v dobe, kedy obidve pohlavia už pohlavne dozrievajú, ale ešte nie sú úplne zrelé na splodenie potomstva.

V období 9 - 15 rokov je preto vhodnejšie **organizovať hry a výlety zvlášť pre chlapcov a zvlášť pre dievčatá**. Drsné a namáhavé hry s romantickým libretom, atraktívne pre chlapcov, dievčatá veľmi nenadchýňajú. Majú rozdielne záujmy.



Z pedagogických dôvodov tiež nie je v tomto veku vhodné nechávať dvojice chlapec - dievča samotných spolu na odľahlejších miestach...

Ak sme postavení pred úlohu pripraviť program **spoločne pre chlapcov a dievčatá** v koedukovanom oddieli, musíme pripraviť hru (alebo hry) tak, aby zodpovedali záujmom obidvoch pohlaví. Dá sa to alebo vhodnou kombináciou hier, alebo, ešte lepšie, postavením hry tak, aby tam mali svoje vlastné a špecifické úlohy chlapci, aj dievčatá.

Pri hrách s rôznymi úlohami pre rôzne strany (pašeráci, colníci a priekupníci...) môžeme jednu z úloh „strihnúť“ špeciálne pre dievčatá a druhú pre chlapcov. Alebo môžeme vytvoriť dve zmiešané družstvá, kde chlapci plnia iné úlohy a dievčatá iné.

### **Príklad podobne postavenej hry:**

#### **Boj o tajné poklady**

**Libreto:** *Stredovek. Hrad, obývané lúpeživými rytiermi, medzi sebou bojujú, lúpia poklady a tie zakopávajú na tajných miestach mimo hradov - zo strachu, aby sa v prípade dobytia hradu nezmocnil nepriateľ pokladov a tiež aj preto, aby sa „pán veľkomožný“ k pokladu dostal aj vtedy, ak musí podzemnou chodbou opustiť hrad pred presilou kráľovských vojsk.*

*Ak ale niekto zistí miesto ukrytého pokladu a nájde ho...*

**Pravidlá a priebeh hry:** *Hry sa zúčastňujú dve zmiešané družstvá - pomer chlapci : dievčatá je asi 2 až 3 : 1.*

*Na presne ohraničenom území (najlepšie členité) ukryjú obidve družstvá, predstavujúce hradné posádky, svoje „poklady“ - je to napr. hrací kôlček, zatĺčený do zeme (porov. ďalej). Potom na ľubovoľnom mieste s pomocou 15m šnúry na prádlo ohraničia štvorec - hrad, v ktorom sú nedobytní. O umiestnení pokladu vedia všetci v danej posádke.*

*Po začatí hry obidve skupiny v neutrálnom území jednak hľadajú nepriateľský poklad (relatívne márna námaha, aspoň sprvu...) a snažia sa zajať nejakého nepriateľa. To sa stane vtedy, ak ho ľubovoľným spôsobom dopraví do svojho hradu.*

*V hrade nastáva výsluch - ten má na starosti „hradná pani“ so svojim dievčenským spravodajským štábom. Má právo položiť každému zajatcovi tri otázky, na ktoré zajatec musí pravdivo odpovedať, ale len slovami „ano“, alebo „nie“. Na základe toho sa usilujú odhaliť, kde je poklad ukrytý a tam poslať hradných zbrojnošov (chlapcov) na čele s „pánom veľkomožným“.*

*Zajatec si po výsluchu odpočinie 10 minút a vracia sa do hry.*

*Víťazí hrad, ktorý prvý objaví poklad svojich nepriateľov.*

Iným riešením - ak je dost' chlapcov aj dievčat - je vytvoriť paralelný program, v ktorom chlapci aj dievčatá majú svoje vlastné hry, ktoré hrajú súčasne vedľa seba.

## **DRUŽSTVO, ALEBO DRUŽINA...?**

Predchádzajúci príklad ukázal hru, kde nesúťažia *družiny*, ale *družstvá*. Niekedy je rozdelenie hráčov na iné celky, než družiny, vhodnejšie - napríklad ak máme súčasne vedľa seba družinu roverov, skautov, skautiek a ešte dokonca vĺčat a včielok, a máme hrať hru, pri ktorej by mali všetci rovnaké úlohy - jasne by bola pre niektoré družiny nezvládnuteľná, iné by boli jasnými favoritmi. Vtedy je vhodnejšie vytvoriť len pre danú hru družstvá, ktoré sú pomerne vyrovnané.

V bodovaní - ak je hra bodovaná - sa potom pripisujú body jednotlivcom podľa umiestnenie ich družstva a na základe toho sa potom dá určiť aj to, ktorá družina - hoci nesúťažila ako jeden celok a bola „roztratená“ vo viacerých družstvách - bola úspešnejšia.

Rozdeľovanie do družstiev (hlavne pri veľkých hrách) sa dá realizovať aj tak, že (porov. predchádzajúci príklad) vedúci určí napr. dvojicu „pán Veľkomožný a hradná pani“ (dva zodpovední a schopní hráči) a tí si striedavo vyberajú „zbrojnošov“ a „dievky“ do hradnej posádky. Inokedy môžeme použiť losovanie, alebo aj iné kritériá - môže ním byť aj iná hra, ktorá je predohrou k „veľkej“ hre!

## **BEZPEČNOSŤ PRI HRE**

1. Pri hre v neznámom priestore ho preskúmať a odstrániť črepy, drôty, plechovky, ostré kamene a pod.
2. Nikdy nehrať terénnu hru tam, kde jazdia autá a vlaky!
3. Loptové hry len v teniskách - nie v kanadách a topánkach.
4. Bojové hry (rugby, zápasenie) výlučne na mäkkej trávě v plavkách, alebo v trenírkach a tričku, najlepšie naboso.
5. Dohodnúť signály: výkrik „pust“, alebo zabúchanie rukou o zem je signál nebezpečnej situácie pri zápasení a súper, ktorý ho drží, ho musí okamžite pustiť.
6. Pri hrách s lukmi, vzduchovkami, prakmi a pod. nesmie byť nik za čiarou, spoza ktorej sa strieľa, alebo hádže! K terčom sa ide spolu a na povel vedúceho.
8. Namiesto šišiek používať ponožkové, alebo papierové gule.
9. Hry vo vode môže riadiť iba skúsený plavec (odborka „plavec“)
10. Vždy mať pri sebe malú lekárničku.
11. Od začiatku viesť deti k disciplíne a rešpektovaní pokynov aj v zápale hry.

## **EKOLOGICKÝ ASPEKT HRY**

V prírode sme iba hostia na návšteve. Práve hra môže často prerásť až do vandalizmu voči svetu prírody okolo nás. Aj počas hry je potrebné mať na mysli právo prírody okolo nás na ochranu a pokoj.

Tvrdo postihujeme akékoľvek ničenie prírody, ako je lámanie porastu a pod. Viedem družinu k ohľaduplnému vzťahu k prírode!

Ani pri najživších hrách preto nepovoľujeme kričanie. Zvykáme na to družiny a môžeme (hlavne kým si na to zvyknú) postihovať krikl'úňov bodovou stratou pri hre. Môžeme tiež zaviesť hry s pravidlom mlčania - deti si v nich pomaly zvykajú hrať aj potichu a bez zavíjania. Celkove oddiel a družiny cvičíme v tichom správaní sa v prírode!!! Môžeme na to napr. vymyslieť „odznak zálesáka“, ktorý nosia na rukáve (krku, retiazke) tí, ktorí sa v prírode správajú ako zálesáci. Tím, ktorí porušujú pravidlá chovania v prírode, ho zhabeme dovtedy, kým sa nezlepšia!

Miesto, kde sme hrali, zanecháme minimálne v rovnakom stave, ako pre hrou! Vyzbierame značky, papieriky, zástavky... Ak je to len trochu možné, splatíme svoj dlh v prírode aj tak, že vyzbierame odpadky v lokalite kde sme hrali a znesieme ich do dediny; zúčastníme sa aj samostatnej ekologickej akcie.

Pomôcky ku hre - palice, prúty - odrezávame *výlučne* z vyrúbaných, alebo suchých stromov!

## PRÁCA VEDÚCEHO POČAS HRY

Veľa času je spojeného s prípravou hry - je vhodné dať pomôcky pripraviť, ak sa to dá, iným v družine: natlačiť kartičky, vymedziť územie, kde sa bude hrať a pod.

Počas hry, ak aj vedúci nefunguje ako hráč, alebo rozhodca, nemôže odpočívať. Ak má voľno, prechádza sa medzi hrajúcimi a nenápadne si všíma hráčov, ich prístup k veci, ich chovanie.

Nakoniec nastáva vyhodnotenie hry - znovu je vhodné zaangažovať aj pomocníkov.

## CYKLOVANIE A POSTUPNOSŤ HIER

Ak začíname s družinou, nemôžeme očakávať, že bude schopná hrať veľké a komplikované hry. Je preto potrebné zachovať pri hrách určitú postupnosť: najprv hráme jednoduché a krátke hry, postupujeme postupne ku hrám náročnejším a väčším. Aj v hrách musí družina postupne dospievať!

Postupnosť hier je dôležitá aj z **hľadiska ich pedagogického využitia**: hra slúži nielen na pobavenie, ale aj na osvojenie si určitých schopností a postojov. Aj preto stúpajúca tendencia hier zodpovedá postupnému osvojovaniu si zručností. Napríklad, ak chceme družinu zdokonaľovať v stopovaní, postupnosť hier na výpravách je nasledovná:

- *Stopa vyznačená krepovým papierom popri cestách. Meria sa čas.*
- *Pochodové značky.*
- *Pochod podľa turistických značiek*
- *Krepový papier - mimo ciest a chodníkov.*
- *Stopovanie v snehu*
- *Sledovanie jednej zvieracej stopy v snehu*
- *Sledovanie zvláštnej stopy v pôde (napr. značkár sa opiera popri chôdzi o palicu s ostrým hrotom; má na topánke pripevnené okrúhle železko.)*
- *Stopovanie stopy po „ježkovi“ (= poleno s nabitými trčiacimi klincami, vlečené za značkárom)*
- *Stopa vyznačená veľmi nenápadne (napr. hrášky, kukurica - jednotlivé zrnká)*
- *Veľká stopovacia hra na záver sezóny.*

Dôležité je aj **učiť družinu hrať sa**. Na hre nie je dôležité *vyhrať*, ale *zahrať si*. Hra typu stopovačky sa dá vyhrať tak, že sa hľadaný „zakope“ napr. pod lístie a za celý čas ani nehlesne - ale nudí sa on a nudia sa aj ostatní, pretože si ani nezahrajú. Na stopovačke je pritom krásne to, že je tam stále prenasledovanie, naháňanie, úskoky, napätie! Ak je hľadaný skúsený hráč a vidí, že ho ostatní nemôžu nájsť, vyjde im v ústrety, upozorní na seba - a znovu zmizne, lenže hra sa už rozbíha!

## POMÔCKY K HRÁM - OSOBNÉ

Ak sú členovia družiny vyzbrojení základnými univerzálnymi pomôckami, máme v mnohých prípadoch o kvantum starostí menej a výber hier, ktoré sme schopní hrať, sa prenikavo zvýši. Je vhodné, aby mal každý člen družiny na výprave so sebou nasledovné pomôcky. Dbáme pritom, aby ich mali majitelia riadne označené (značkou, prezývkou, menom...)

### PONOŽKOVÉ GULE

Okrem ponožky naplnenej handrami a zašitej môžeme používať aj klasické handrové gule, alebo gule z natvrdo umačkaného papiera previazaného povrazom, alebo ešte lepšie lepiacou páskou. Papierové sú ale menej trvácne ako handrové, oboje ale, ak je dobre umačkané, lietajú porovnateľne so šiškami.

Veľkosť gule by mala byť asi ako tenisová loptička, farba čo najkrikľavejšia - aby sa ľahko hľadali.

**Počet - 3ks/osoba**

### SIGNALIZAČNÉ ZÁSTAVKY

Štvorcová zástavka s rozmermi 20x20 cm. Je uhlopriečkou rozdelená na dva trojuholníky, z ktorých na jednej zástavke (pravej) je jeden trojuholník červený a druhý biely; na druhej (ľavej) žltý a biely. Rozdielne farby sú užitočné pre signalizáciu semaforom.

Okrem signalizácie sa môžu zástavky používať aj na vytýčenie hracieho územia, trás... možnosti sú naozaj nepreberné!

**Počet - 2ks/osoba**

## VÝKONNOSTNÉ ZNAČKY

Kolíček dlhý asi 20cm, dole zaostrený do špičky, aby sa dal zapichnúť do zeme. Hore sú na ňom vytvorené zboku dve protiľahlé plošky, na ktorých je napísané meno vlastníka. Používajú sa napr. na označenie stanovišť, výkonov (zapichne sa na miesto, kam napr. doskočí desiatym doskokom), nájdú sa aj iné možnosti.

**Počet - 1ks/osoba**

## ŠATKA

Veľa hier ráta so zaviazaním očí. V praxi stačí skautská šatka. Okrem toho sa šatka (uviazaná na rameno, alebo zastrčená za opasok) používa aj ako „život“ pri bojovkách.

**Počet - 1ks/osoba**

## IDENTIFIKAČNÉ ZNAKY

Pre jasné rozlíšenie strán v hre sú vhodné čelenky: pruhy farebnej látky, ktoré si hráči uviažu okolo čela. Každý hráč by mal mať so sebou tri: červenú, modrú a žltú.

V prípade pátracích hier si ich z dôvodu maskovania môžu viazať na ľavé rameno.

## OSTATNÉ DROBNOSTI

Pero, ceruzka, papier, uzlovačka.

## POMÔCKY K HRÁM - DRUŽINOVÉ

Oplatí sa mať so sebou pevné a dlhé lano (okolo 15m - najlepšie horolezecké), aspoň dva kusy, kratšie povrazy... v tomto ohľade veľa napovie skúsenosť.

## RIEŠENIE SPOROV PRI HRÁCH

**Dôležité je od začiatku viesť deti k tomu, že hra je dôležitejšia ako výsledok, viesť ich k veľkorysosti a rytierstvu, a hlavne k skutočnému skautskému postoju, v ktorom je pravda a česť nadovšetko.**

Ak k sporu dôjde, riešime ho nasledovne:

**Podanie rúk** - prv, než sa spor začne riešiť, obe stránky si podajú ruky na znak, že sú obaja o svojom tvrdení 100% presvedčení a zároveň že spor chcú riešiť v duchu rytierstva hľadaním pravdy a nie presadením svojho záujmu. Je to pripomienka priateľstva a v tom okamihu už vlastne spor nie je sporom, ale objavením pravdy!

Už v tomto okamihu väčšinou dôjde k dohode, pretože buď jedna strana nie je o svojej „pravde“ 100% presvedčená (a teda dá rytiersky za pravdu druhému, ktorý si je svojou vecou istý), alebo si nie sú isté ani jedna.

Ak predsa k dohode nedôjde, potom môže nasledovať:

**Opakovanie situácie** za rovnakých podmienok. Ak A tvrdí, že trafil B, zopakujeme situáciu a A si môže v rovnakej pozícii ešte raz na B hodiť - pravda sa ukáže!

V prípade, že to nie je možné, môžeme použiť iný spôsob: rozhodovací súboj za podobných podmienok (niečo ako stredoveký „Boží súd“); alebo lós, v najhoršom aj rozhodnutie vedúceho hry (ale naozaj v krajnom prípade - pozor na pocit „on im nadfáza...!“)

## DESATORO DOBRÉHO ORGANIZÁTORA HIER

- 1 Mať po ruke zásobník hier (nosiť so sebou zápisník hier na akcie)
- 2 Správna hra v správny čas na správnom mieste.
- 3 Jasné a zrozumiteľné pravidlá.
- 4 Jasné rozdelenie úloh. Ak jeden z hráčov dostane menej zaujímavú úlohu, nabadúce mu to vynahradiť. Nemať svojich obľúbencov - bola by to strata dôvery ostatných!
- 5 Obe strany musia mať rovnakú nádej na víťazstvo.
- 6 Nestranný rozhodca.
- 7 Ukončiť hru v najlepšom.
- 8 Po hre hru vyhodnotiť.
- 9 Nedať sa odradiť neúspechom.
- 10 Nebáť sa zopakovať osvedčené hry (stávajú sa tak určitou legendou a klasikou - porov. „zlatá horúčka“)

## ODMENY A OCENENIA

Usilujme sa pri väčších hrách vytvoriť rôzne trofejnú štítky (napr. zrezaný kus guľatiny s nápisom hry a dátumu jej konania), diplomy, ocenenia aj pre najúspešnejších zástupcov určitej úlohy v hre (napr. najlepší zlatokop, indián,...).

# PSYCHOLÓGIA VEKOVÝCH OBDOBÍ

V skautingu sa stretávame s deťmi a mládežou v rozpätí 7 až 15 rokov (ak nerátame roverov). Preto sa budeme zaoberať len týmto vekovým rozpätím a rozdelíme ho logicky na dva hlavné celky: vlčatá a včielky; a skauti a skautky.

## VĹČATÁ A VČIELKY

### CHARAKTERISTIKA VEKU

Veľmi čulé. Stále sa niečím zaoberajú a väčšinou niečím iným, než máme my na mysli. Svoju pohyblivosť ale ešte úplne nevládajú - výsledkom sú deravé nohavice, odrené lakte a kolená... Pomerne často sa tu vyskytujú detské úrazy. Najväčšie nebezpečenstvo na ne striehne práve na uliciach a križovatkách - kvôli nekoncentrovanosti a pohyblivosti. Neschopnosť reálne zhodnotiť svoje možnosti - považujú za možné všetko.

Myslenie je prevážne ovplyvňované fantáziou. Schopnosť sústredenia maximálne (ak ho vec zaujíma) 10 - 15 min.

#### Po 9. roku života:

Dochádza k určitému ukladaniu. Pohyby sú už koordinované, hlavne u dievčat. Deti radi plávajú, jazdia na bicykli, lyžujú; ale radi pri tom preceňujú svoje sily. U chlapcov narastá záľuba v rýchlom pohybe. Dieťa začína hodnotiť svoje schopnosti. Prestávajú napr. kresliť, alebo spievať, pretože to podľa nich „nevedia“.

Pribúdajú pohybové hry (s loptou, „škôlka“...), deti začínajú súperiť: kto ďalej, rýchlejšie, vyššie.

#### 10 rok života:

Začínajú sa presadzovať kolektívne hry s pevnými pravidlami (futbal, vybíjaná,...). V nich sa deti prejavujú nekontrolovane a spontánne. Vznikajú časté hádky okolo pravidiel, konflikty, ale rovnako rýchlo sa zabudnú a hra pokračuje.

Dochádza k rozvoju rozumových schopností, deti sa o všetko zaujímajú, dozvedajú sa mnohé veci.

Rozvíja sa detská pamäť: dieťa je schopné naučiť sa naspamäť text, hoci mu väčšinou ešte dobre nerozumie. Postupne sa už ale rozvíja aj logická pamäť a dieťa sa učí rozlišovať podstatné od nepodstatného. Fantázia ustupuje v prospech reality. Dieťa sa už neuspokojí s jednoduchým vysvetlením, alebo odpisom „tomu ty ešte nerozumieš...“ - je neľahká úloha vedúceho odpovedať zrozumiteľne a pravdivo!

Stúpa schopnosť koncentrácie - na zaujímavé veci sa vie koncentrovať aj okolo hodiny (čítanie, počítač, ale aj TV...)

Reč sa cibrí a začína byť gramatická. Ak sa dieťa vyjadruje stále trhane, treba tomu venovať pozornosť. Dieťa sa zvyčajne učí cudzím jazykom - môžeme ich k tomu v hrách motivovať, napr. textami v inom jazyku a pod.

#### Všeobecne:

Rozšírenie sociálneho života - noví priatelia, škola, družina... Autority sú ešte prijímané automaticky a samozrejme. Diferenciácia záujmov (autá, modelárstvo, domáce zvieratá...). U dievčat pozoruhodné „materské“ city - hry s bábikami; podporujeme ich, napr. aj tak, že staršej včielke zveríme „do opaterý“ mladšiu nováčku. Zberateľské záujmy (pamätníky,...).

### VÝVOJ SOCIÁLNY A MORÁLNY

Dieťa potrebuje svoju „partu“, svojich priateľov. S vekom sú stále stabilnejšie, majú určitú organizáciu a chlapci a dievčatá sú oddelené. Nie sú rovnostárske - v popredí je sprvu ten, kto niečo má (loptu, hračku, ...), neskôr do popredia vystupujú tí „silnejší, obratnejší...“. Môžu vznikať konflikty medzi požiadavkami tlupy a rodiny a ak nie sú primerane riešené, vznikajú výchovné, i morálne problémy.

Vytvára sa základná morálka. Objavuje sa zmysel pre česť, hoci vo veľmi zjednodušenej podobe. Vytvára sa svedomie a v tomto štádiu sa rozhoduje, či pôjde správnym smerom, alebo nesprávnym a pokriveným. Treba stále skúmať, či dieťa *rotumie* pravidlám - v družine, v hre, v živote!

Ak je dieťa hodnotené určitým spôsobom („ty môj *chudáčik*“, „to je taký *lump*“, „ty si ale *vzorné* dieťa“), má tendenciu toto hodnotenie prijať a začať sa podľa neho chovať. Ak je hodnotenie chybné, môže sa tak u dieťaťa vyvinúť nesprávne sebahodnotenie a zdeformovať jeho život. Aj to je dôsledok detského akceptovania autority. Naopak, môžeme v oddiele napraviť deformácie, ktoré týmto postupom vznikli v rodine a v škole.

Vyhýbať sa trestom (vo vážnom zmysle slova) a zákazom, kým sa to len dá - potupný a verejný trest môže dieťa navždy uzavrieť nášmu vplyvu.

Asi sa nevyhneme a musíme byť pripravení aj na problematiku v sexuálnej oblasti - tu totiž so zákazom a trestom nič neporiešime a vysvetlenie tejto otázky dieťaťu na úrovni... to je niečo, čo sa nedá improvizovať!

### HRY

Jedna z hlavných aktivít v tomto veku. Dostávajú súťaživý charakter. Rozvíja sa precíznosť (ledo, skladačka, puzzle) a zložitá koordinácia pohybov (hra s loptou, beh cez prekážky). Chlapci viac oceňujú výkopy, dievčatá naopak formu a krásu pohybu.

**Vo veku 7 a nasl.** pretrvávajú hry predškolského veku: hraje sa „na niečo“ a „na niekoho“. Spontánne hry na rodinu, na sociálne námety (hry s bábikami). U vlčat prvé náznaky techničnosti a súťaživosti.

**V 10. roku života** sa hra dostáva úplne do popredia. V hodné sú hry, ktoré majú rámcové pravidlá, ale ponechávajú priestor pre tvorivosť a osobné schopnosti. Nie sú vhodné príliš dlhé hry, alebo hry na veľkom a neprehľadnom priestore. Pre súťaživosť sú vhodné stolné hry aj s komplikovanejšími pravidlami (šach, dáma). Porušenie pravidiel pri hre je často nie podvodom, ako

skôr unesením sa emočnou stránkou hry, ktorá pravidlá odsúva do pozadia. Preto na to upozorníme, ale nerobíme z toho tragédiu s neprimeranými postihmi.

Reakcie sú často zbrklé a nepremyslené - preto občas výslovne vyzveme, aby si riešenie hry najprv premysleli.

V hre ešte nie sú príliš vytrvalá - radšej hrať kratšie viac hier, než jednu dlho.

Deti sa pri hre porovnávajú a tvrdo dajú najavo tomu, kto im hru „kazi“. Hry preto musia byť vyberané tak, aby sa každé dieťa v niektorej mohlo presadiť a „zahviezdiť“ - jedno v pohybovej, druhé v logickej, tretie v kombinačnej a pod. V prípade, že nejaké dieťa sa nemôže priamo zúčastniť hry (handicap), postaviť ho do úlohy rozhodcu, zapisovateľa, či inej „váženej“ osoby.

•Pri pohybových hrách vo vekovo zmiešaných skupinách dbať na to, aby bola rola veku potlačená - aby sa nestalo, že vo všetkom víťazia starší a vytvára sa tak kasta „víťazov“ a kasta „chudákov“.

•Nesnažiť sa potláčať fantáziu a tvorivosť v prospech reality (napr. opravovať kresby, keď dieťa nakreslí napr. modré vlady, červenú trávu a pod.). Tým sa u dieťaťa potláča tvorivosť!

•U mladších vlčat a včielok pestrý program s blokmi po 10 min. Pestrosť podstatná u všetkých.

•Používať hry, pri ktorých dieťa samostatne premýšľa a rozvíja svoj úsudok - musia byť ale zaujímavé! Radšej viac kratších hier, ako jedna - dve dlhé. Skončiť skôr, než záujem o hru opadne.

•Rozvíjať tvorivosť dieťaťa. Veľa malujeme, kreslíme, spievajme, vyrezávajme a rozprávajme! Podporujeme netradičné postupy pri riešeníach - sú znakom originality.

•Maximálne podporovať čítanie! Prechádzať postupne s vekom od rozprávok ku knihám o zvieratách, potom k jednoduchým historickým poviedkám. Nakoniec éra dobružnej literatúry a „dievčenských“ románov. Vodca by mal živelný výber literatúry regulovať!

•Vžívať sa do situácie dieťaťa: vec, alebo problém, ktorý je pre vedúceho jasný, nemusí byť jasný u dieťaťa. Hodnotiť správanie a postoje z jeho hľadiska a ak je nesprávne, napomôcť jeho zmene.

•Vyvarovať sa povrchného hodnotenia dieťaťa a jeho zaradovanie do „škatuliek“. Namiesto posúdenia radšej motivovať!

•Pri rozvoji morálky máme nasledovné možnosti:

- zoznam určitých kladných a záporných vlastností - hľadanie príkladov z kníh, zo života, príklady konania

- vciťovanie sa do potrieb a emócií iných. Uvedomenie si napr. pocitu radosti a uvedomiť si, že rovnakú radosť môžu urobiť iným.

- úsilie o porozumenie základných životných hodnôt (zdravie, život, priateľstvo) a z toho odvodiť kódex chovania.

Vysvetlenie ale musí byť názorné a primerané veku dieťaťa. Náročná, ale účinná metóda.

- vytváranie atmosféry porozumenia a spravodlivosti - to jemožné ale len vtedy, ak u dieťaťa dobre funguje škola, aj rodina a oddiel ich len dopĺňa.

•Pomôcť dieťaťu nájsť ich rolu v živote (muž - žena). U chlapcov podporovať hlavne samostatnosť, odvahu, zabrániť vzniku „zženštilého“ muža v budúcnosti.

## SKAUTI A SKAUTKY

### VŠEOBECNÁ CHARAKTERISTIKA

Vek zhruba od 11 do 14 rokov. Dieťa sa dostáva do nového prostredia skautskej družiny, dostáva sa na prah dospievania. Nastupuje puberta. Dieťa v tomto období už väčšinou nechce byť dieťaťom. Začína o sebe uvažovať, hľadá si svoje miesto v spoločnosti spolužiakov, rodiny, kamarátov. Nastáva dramatický vývoj po stránke biologickej, mení sa vzťah k autoritám. Objavujú sa prvé lásky ale aj prvé životné rozhodnutie - voľba strednej školy.

### VÝVOJ

Nápadné zmeny (samá ruka, samá noha) a prechodná nekoordinovanosť pohybov (klátivá chôdza, grimasy). rast neraz aj o 8 - 10cm za rok. Vodca postupne prestáva byť „ten najväčší“.

Dievčatá dozrievajú asi o 2 roky skôr ako chlapci - aj to treba pri programe zohľadniť. Okolo 13 roku sa u chlapcov objavuje prvý nočný výron semena (polúcia). Menštruácia sa u dievčat objavuje asi v 12. roku života a je znakom pohlavného dozretia.

Na konci toho obdobia to už nie sú hravé deti, mnohé body výchovného programu ich prestávajú zaujímať. Sú kritickí k programu, chcú sa sami presadzovať (navonok to vyzerá ako nedisciplína) a uplatňovať. Pri kritike ešte nevnímajú celkové súvislosti - ak sa jedna hra nepodarí, tak je celý skauting „od vecí“ a basta! Vodca, ktorý s nimi zaobchádza ako s nováčkami, to má asi vopred prehraté. Vcelku ešte ale nerozumejú ani sami sebe, je to obdobie tápania a hľadania.

S biologickým rozvojom sa rozvíja aj inteligencia, zaoštváva ale sociálny rozvoj a po tejto stránke ešte nie sú zďaleka zrelí. Ťažko sa orientujú vo svete a ťažko dokážu hodnotiť jeho jednotlivé stránky.

### PSYCHOLOGICKÁ CHARAKTERISTIKA

Rozvoj motoriky a to ako na úrovni sily, tak aj na úrovni jemnosti a koordinácie. Rýchlo sa učia ovládať rôzne nástroje. Rozvíjajú sa pohybové hry, často veľmi divoké. Dieťa je už schopné systematicky trénovať a rastie záujem o šport.

Silne stúpa súťaživosť - u chlapcov hlavne ohľadom efektných výkonov, u dievčat hlavne v oblasti vzhľadu, rytmu a pohybu.

Motorická obratnosť ešte nie je doprevádzaná vytrvalosťou, dieťa sa rýchle unaví. Preto ak dieťa opustí rozrobenú prácu, nemusí to byť len znak nezájumu, či neochoty. Často sa podvedome presadzuje potreby odpočinku, či zmeny činnosti.

Rozvoj logickej pamäte, dieťa už môže mať svoje „metódy“ učenia sa. Myslenie je už logické, ale pre nedostatok životných skúseností jednostranné. Pozorujeme chyby, plynúce z unáhlenosti. Tu treba zdôrazňovať znovu a znovu zásadu „dvakrát merať a raz strihať“! Pri hrách napríklad necháme medzi oznámením hry a jej začiatkom pauzu (hoc aj pol dňa), počas ktorej stimulujeme uvažovanie.

Pozorujeme návrat fantázie. Máva dobrodružný, ale niekedy aj erotický charakter. S tým rastie obľuba tajomnosti, majú radi šero pri táborovom ohni, romantika, symboly „len pre zasvätených“ a pod. Túto stránku treba využívať! Často navrhujú originálne, hoci možno nerealizovateľné riešenia, je to znak tvorivosti!

Reč je už patrične rozvinutá, hoci niekedy ešte nemá patričnú kultúru. Usilujeme sa ju preto rozvinúť - napr. aj tak, že sa pokúsime nahráť na MGF a potom znovu vypočuť! Je to efektívne!

Duševná výkonnosť je ešte rozkolísaná. vyskytujú sa výkyvy v dochádzke, v chovaní, vo výkonnosti, v učení... Občas sú vzpurní a krírickí, potom o chvíľu snaživi a kooperatívni. Náhle a impulzívne reakcie - treba s nimi počítať a reagovať ne s nadhľadom a odstupom! Nedať sa zatahnúť d prudkého konfliktu, v ktorom sa často jedná neuvážene.

Túžia, aby sa s nimi zaobchádzalo ako s dospelými - nechcú sa dať viesť za ruku, k radám sú nedotkliví, protiví sa im dohľad. V skutočnosti sú ale vo svete ešte značne neistí a toto zastierajú siláckym a hlasitým prejavom, nápadným chovaním, obliekaním... Dievčatá sú silne afektované, skúšajú najrôznejšie kozmetické prípravky, chovajú sa vyzývavo. S tým treba rátať a necítiť sa tým dotknutý. A uvažovať, či sme nejaký ten výbuch nezapríčinili sami napr. malým pochopením pre ich „veľké problémy“.

Prichádza prvá zaľúbenosť a časom aj zamilovanosť. Je sprvu platonického charakteru (namiesto slov sú veľké činy pre svoju „milovanú“), neskôr nastupujú erotické prvky. Tieto prejavy by nemali byť zosmiešňované, ani násilne potláčané. Pomôže skôr kľudný rozhovor, pomoc pri pochopení otázky, a hlavne kvalitný iný program.

Citový vývoj v prvom období u mladších skautov charakterizuje radostná nálada - deti sa prestávajú báť. Objavuje sa ale aj ľútosť a smútok. Prehľbujú sa city - dokážu hlbšie prežívať napr. osud hrdinu vo filme. Túžia v podstate po tom, aby „všetko dobre dopadlo“. Preto rýchlo zabúdajú na omyly a chyby. Rýchlo sa menia nálady. Záujem o život iných, niekedy sa objavuje písanie denníkov - väčšinou úprimných a citovo bohatých. Starší skauti stále viac sa zaoberajú sebou, svojim vzhľadom, postavením v rodine, v škole... Začínajú byť urážliví na žarty smerujúce na ich účet. Hľadá svoje miesto v tíme a ak sa nepresadí, znáša to veľmi ťažko: utiahne sa, alebo vyhľadáva iné, „lepšie“ skupiny. Pri úspechu rýchlo rastie sebavedomie, ale rovnako rýchlo aj padá pri neúspechu a prechádza do rezignácie („ja proste fajčiť prestať nedokážem“ a pod.). Práve túto rezignáciu by vodca nemal pripustiť.

Vyhrocuje sa mravné cítenie. Vyvinutý zmysel pre česť a spravodlivosť. Vehementne sa vedia zastať seba, ale aj slabšieho. Prekročenie pravidiel chápu ako morálny priestupok. Prehľbuje sa cit priateľstva, ale na kamaráta sú kladené vysoké nároky; k spokojnosti im nestačia už len spoločné záujmy a spoločné hry. Mnohé priateľstvá z týchto rokov pretrvávajú až do dospelosti.

## HRA

Význam hry v tomto veku neustále stúpa. Pomaly klesá popularity hier s určitými úlohami a stúpa popularita veľkých hier v prírode, kde vyniká sila, obratnosť, ale aj schopnosti, organizačný talent a myslenie. Hry sú brané veľmi vážne: už to nie je len zábava, ale dôležitá činnosť a na jej výsledku nesmierne záleží. Pri stolných hrách sa záujem od hier na náhodnom princípe (človeče, nezlob se) presúva na hry s prevahou dôvtipu, postrehu, obratnosti.

Hra sa postupne presúva do oblasti pracovnej činnosti - pre dieťa môže byť hrou úprava klubovne, stavba tábora... Ak pre vodcu je hra iba *prostriedkom* výchovy, dieťa v tomto veku poníma hru ako *cieľ* - vyhrať, uplatniť sa, byť prvý a dokonalý!

## ZMENA V SOCIÁLNYCH VZŤAHOCH

Dieťa sa osamostatňuje. Stále potrebuje vedenie, ale štýl vedenia z mladších liet už nie je funkčný. Je potrebné vedenie pozorné, ale zároveň opatrné a nenásilné. Dieťa ťažko znáša trest. Telesné tresty by mali v tejto fáze zmiznúť úplne.

Objavuje sa jednak kritika tradičnej autority, jednak úplne nekritické akceptovanie vzorov typu „spevák, herec, športovec...“ Môže ním byť aj vodca, ak nie je príliš autoritársky a poskytuje pochopenie.

Následko osamostatňovania je odpútavanie sa dieťaťa od rodiny. Ak sa tento proces nevydarí, môže priniesť:

- premenu úcty na pohrdanie;
- ak je dieťa nútené k poslušnosti, vyvinie sa z neho zakríknutý a nesamostatný jedinec;
- uzavretie sa do svojho vnútra, fantázie, či snívania o „budúcich úspechoch“, niekedy snívanie o pomste a odplate.
- prudký odpor smerujúci až k úteku od rodiny.

Je potrebné pochopiť, že pred nami už stojí mladý človek a nie dieťa, ktoré je možné neustále diktátorsky dirigovať, napomínať a trestať.

Rozvíjajú sa vzťahy medzi vrstovníkmi - tieito nakoniec napomáhajú uvoľňovaniu vzťahov k rodine.

### **Vzťahy chlapci - dievčatá:**

a) Predpubertálne obdobie - vytvárajú skupín rovnakého pohlavia. Sú organizované, stabilné.  
b) V rámci skupiny sa vytvárajú „párové priateľstvá“ rovnakého pohlavia. Trvajú od okamihov až po tie, čo trvajú až do dospelosti.

c) Neskôr začína prvý záujem o opačné pohlavie. Jednak sa ešte drčí štruktúra z bodu a), chlapci, ktorí „sa hrajú s dievčatami“ sú terčom posmechu a naopak; ale záujem o druhé pohlavie sa už objavuje - vo forme pokrikovania, upozorňovanie na seba, primitívne koketovanie.

d) Individuálne vzťahy chlapec- dievča. Sú premenlivé, tápavé, často náhodné; ale intenzívne prežívané. Potreba uistiť sa o vlastne príťažlivosti a hodnote. Chlapci dávajú najavo hlavne svoju silu a odvahu (machrovanie), dievčatá hlavne pôvab, vzhľad, obľúbenosť.

e) Až pozdejšie vzniká hlbší vzťah zamilovanosti, spojený s hlbokým citom, snahou o porozumenie, vzájomnou oddanosťou a túžbou byť čo najviac spolu.

- Problémom pre vychovávateľa môže byť dieťa neobratné a nešikovné, ktoré sa ľahko môže dostať na okraj záujmu skupiny. Je potrebné, aby si vodca všimol jeho iné prednosti a náležite ich ocenil.
- Dbat' na rytmus napätie - uvoľnenie; výkon - odpočinok; program stále musí byť pestrý.
- Stále vedieme deti k schopnosti veci dopredu premyslieť a uvážiť.
- Využívať obnovenie záujmu o fantáziu.
- Netrestať a nepotláčať odpor a kritičnosť - sú to prirodzené prejavy. Inak deti zaženieme do opozície a stratíme ich.
- Všímať si reakcie na úspech a neúspech - zdroj pozania pre vodcu!
- Podporovať vznik priateľstiev v rámci družiny a oddielu; usmerňovať ich ale tak, aby neskĺzli do izolacionizmu.
- Udržiavať krehké ideály a nedopustiť, aby si deti hľadali zdanlivo „ľahšie cesty“, vedúce k bezduchému konzumnému životu.

# DUCHOVNÝ ROZMER SKAUTINGU

## NETUŠENÁ DÔLEŽITOSŤ

Skautské zásady sú postavené na abstraktných - povedzme rovno duchovných - hodnotách: pravda, spravodlivosť, obeta, vernosť... Všetky tieto zásady vo svojej podstate smerujú opačným smerom, než vrodenný ľudský egoizmus. Inými slovami: ak sledujem svoje záujmy a svoj prospech, je pre mňa miestami užitočné vyzuť sa z nepríjemnej povinnosti, lžou sa vyhnúť nepríjemným následkom skutku, alebo si intrigami dopomôcť k lepšiemu postaveniu. Ak mám konať *opačne*, teda ak mám byť ochotný priniesť obeť, zniesť škodu a námahu len preto, aby som zachoval pravdu, alebo spravodlivosť, tak pre to musí byť dostatočne silný dôvod.

Tento dôvod jestvuje len vtedy, ak pojmy ako pravdivosť, spravodlivosť, obeta, láska, vernosť nie sú len nejakými konvenciami, ale sú hodnotami sami v sebe: teda ak sa jedná o Pravdivosť, Spravodlivosť, Obetavosť, Lásku, Vernosť... Jenoducho niečo, čo reálne existuje vo svojej transcendentnej podobe a má hodnotu samo v sebe dostatočnú na to, aby prevýšilo dokonca aj hodnotu ľudského života, ktorý tak môže byť legitímne položený za tieto večné hodnoty. Je totiž ťažké až nemožné presvedčiť niekoho, že sa má obetovať v mene niečoho, čo v skutočnosti samo *vôbec neexistuje*...

Tu sa už dotýkame náboženstva - hoci v širšom ponímaní, než sme bežne navyknutí. Akonáhle totiž človek uznáva určitú hodnotu, ktorá ho presahuje a ktorá má väčšiu hodnotu, než on sám, je to náboženstvo. Pre Moliérovho Lakomca to bola idea *bohatstva*, ktorá bola jeho *božstvom* a ktorá bola viac, než len púha hodnota peňazí a vecí, ktoré si za ne môže človek kúpiť. Rovnako človek, tvrdiaci, že je ateistom, môže uznávať nad sebou hodnoty, ako sú česť, alebo pravda - a tieto hodnoty u neho *sú božstvom*: transcendentnými hodnotami, ktorým podriadiť svoj život a je prípadne ochotný pre ne priniesť i najvyššiu obeť. Hoci sám ich ako božstvo nenazýva, ani nechápe.

Z tohoto hľadiska lepšie chápeme skutočnosť, zaznievajúcu už v slovách Baden-Pewella, že skauting je náboženský: nie v tom zmysle, že by sa viazal na nejakú formu náboženstva, ale v tom zmysle, že *stojí* na duchovných princípoch, ako sú transcendentné hodnoty Pravdy, Vernosti, Služby a pod. Odoberme skautingu túto transcendentnosť a skauting sa zrúti: nenájdeme totiž jediný dôvod, pre ktorý by sme mali zachovávať tieto hodnoty! Argument „pre dobrý pocit“, či „pre kľudné svedomie“ nie je v tomto prípade argumentom, pretože v *čiste* materiálne poňatom svete je jediným zákonom prežitie a blaho seba - a teda niet dôvodu nieleže na výčitky svedomia, ale dokonca ani na samotné svedomie!

Rozvíjanie duchovnej dimenzie skautingu je preto najdôležitejšou stránkou nášho úsilia. Všetky aktivity, ktoré konáme, majú *výchovný* charakter - teda smerujú k formovaniu osobnosti. Vieme si predstaviť skauta, ktorý neovláda niečo zo skautskej praxe, ale nevieme si predstaviť skauta bez skautského morálneho profilu. Tento profil - a z neho plynúci vzťah k spoločnosti ako aj k sebe - je ale len derivátom toho základného vzťahu: vzťahu k transcendentným hodnotám a ideám.

## VÝCHODISKÁ ROZVOJA DUCHOVNA V SKAUTINGU

### „VERIACI“ VERSUS „NEVERIACI“

V skautingu sa stretávame s veriacimi (teda nábožensky založenými) skautmi, ako aj s neveriacimi.

U **veriacich** je naša situácia uľahčená tým, že oni už prijímajú skutočnosť duchovnej reality mimo seba. Väčšinou sa jedná o morálne vyspelých ľudí (aspoň v prípade kresťanstva a buddhizmu; v prípade rôznych siekt to môže byť presne opačne - napr. podľa zásady niektorých meditatívnych kultov typu „kradnúť pre božstvo nie je hriech“ a pod.) ktorí sami môžu byť prínosom pre rozvoj tohoto rozmeru skautingu.

Potom sú tu ľudia **neveriaci**. Tam veľmi záleží na skutočnosti, či sú iba formálne neveriaci - a teda v podstate prijímajú určité duchovné hodnoty - alebo či sú aj prakticky neveriaci v akékoľvek duchovné hodnoty. Je otázne, či takáto skupiny ľudí, ktorí by ani *nevedome* neuznávali aspoň určité nemateriálne (a teda duchovné) hodnoty, vôbec jestvuje.

### POSTOJ SKAUTSKÉHO HNUZIA

Skautské hnutie *je* svojim spôsobom náboženské a stojí na duchovných princípoch. Odráža tak skúsenosť celého ľudstva od počiatku až do súčasnosti ako aj logické závery prírodných vied, ktoré smerujú k skutočnosti existencie inteligencie, ktorá presahuje vesmír a je jeho pôvodcom, alebo aspoň stvárnovateľom. Pre túto bytosť máme v slovenčine terminus technicus „Boh“ a pre veľkú skupinu ľudí je táto bytosť (alebo skutočnosť) predmetom priamej a každodennej skúsenosti. Teda aj postoj skautského hnutia odráža celkovú globálnu skúsenosť ľudskej civilizácie v čase i v priestore, vyjadriteľnú slovami: „Boh Je“.

Táto skutočnosť je východiskovým bodom, ktorý predurčuje náš postoj voči rozvoju duchovného rozmeru skautingu - je ním snaha priviesť skautov čo najbližšie k dôvernému poznaniu Duchovna.

To je cieľ, ktorý sám o sebe presahuje možnosti a aj poslanie skautingu - je skôr v kompetencii „špecializovaných“ náboženských spoločností. Na druhej strane ale skauting môže tomuto cieľu výrazne napomáhať, s osohom spolupracovať s náboženskými spoločnosťami a mať z tejto spolupráce aj sám hlboký úžitok.



# KONKRÉTNÉ VÝCHOVNÉ CIELE A METÓDY

## SKUTOČNE VERIACI ZRELÝ KREŠŤAN

### Charakteristika:

Sú to ľudia, ktorí už dospeli vo svojej viere. Znakom toho je, že majú svoju osobnú (a dennú) skúsenosť s Bohom, sú otvorení pôsobeniu jeho Ducha a spravidla sa u nich objavujú aj rôzne z darov a chariziem Ducha Svätého. Okrem skautingu sú väčšinou členmi modlitbových komunít vo svojom farskom spoločenstve a žijú naplno záväzok Evanjelia.

### Prínos pre družinu:

Väčšinou sa jedná o starších (skôr ich nájdeme medzi staršími skautmi až rovermi) a vždy už o zreľých ľuďoch (nezávisle od veku). Sú schopní obetavosti a vernosti, ktorá je pre nich prirodzená. Majú zväčša bohaté skúsenosti zo života komunít a teda aj s problémami s tým súvisiacimi, čo sa pozitívne odráža na živote družiny. Nadhľad, pokoj a láska, ktoré dáva spoločenstvo s Duchom Svätým + zvláštne charizmy a dary môžu byť tiež iba obohatením. Osobné svedectvo a skúsenosť s Bohom je najsilnejším prostriedkom, ktorý môže aj ostatným pomôcť pri objavení tej istej fascinujúcej skutočnosti.

### Výchova:

Duchovná výchova takéhoto človeka je v podstate ukončená - pokračuje už samostatnou „sebavýchovou“ zakorenenou zväčša v modlitbovej komunite svojej cirkvi. Jediné, na čo je potrebné dbať je, aby si dotýčny uvedomoval, že skauting nie je náboženská spoločnosť. To ale v sebe nakoniec obsahujú samotné zásady života s Bohom a ich rozvíjanie je už skôr v kompetencii jeho mterskej náboženskej komunity.

## NÁBOŽENSKÝ FANATIK

### Charakteristika:

Je to človek mimoriadne horlivý a snaživý v náboženskej oblasti. Rozdiel medzi ním a zreľým kresťanom spočíva v tom, že prameňom jeho konania je *jeho vlastná* vôľa namiesto vedenia Duchom Svätým. Je vlastne ešte naplnený svojim sebecťvom (hoci navonok ho prezentuje ako lásku a možno si ho ani veľmi neuvedomuje) a náboženská činnosť je pre neho formou *sebarealizácie* a nie realizácie Boha. Následkom toho jeho konanie zväčša nie je tým „pokojným vánkom“ Ducha Svätého, ale skôr ničivým tornádom (pekným príkladom môžu byť napríklad Svedkovia Jehovovi - tých ale takmer určite v skautingu ani nenájdeme...).

### Prínos pre družinu:

Pozitívny v tom, že môže prebudiť záujem o duchovno v družine.

Negatívny v tom, že družina sa môže stať objektom „násilnej“ snahy o premenu na náboženské zhromaždenie.

### Výchova:

Je ideálne, ak máme poruke zreľého kresťana, ktorý môže napomôcť tomuto človeku objaviť *skutočného* Krista a nielen svoju projektovanú sebareflexiu. Inak toto štádium už presahuje vlastné možnosti skautského hnutia ako takého. Riešenie potom spočíva (ak nemáme poruke zreľého kresťana) buď v nenásilnom nakontaktovaní dotýčného na niektorú miestnu solídnu komunitu, v ktorej je naozaj *život* a spojenie s Bohom (divili by sme sa, v koľkých nie je!), alebo, ak nie je možná pomoc a postoj dotýčného ohrozuje samotnú družinu, v rozlúčení sa s ním... Jedná sa jednoducho o istý „duchopatogénny“ stav a ak nie je po ruke liek - autentické kresťanské spoločenstvo - nie je liečba mysliteľná.

## EŠTE NIE ZRELÝ SKUTOČNE VERIACI KREŠŤAN

### Charakteristika:

Úprimne veriaci človek, nachádzajúci sa ešte len v štádiu *stávania sa* kresťanom. Znakom tohoto obdobia je postupné oslobodzovanie sa od vlastných fixných predstáv, plánov (mystici by povedali „od vlastnej vôle“) a otváranie sa Božiemu vedeniu. Je to obdobie premáhania seba smerujúce do štádia plnej slobody, kedy konanie človeka je slobodné od naviazanosti na veci a predstavy a človek je schopný *slobodného* konania (pre lepšie pochopenie tohoto obdobia doporučujeme prečítať napr. knihu od W. Stinissena „Noc je mým svetlom“). Vo všeobecnosti sa toto obdobie života situuje do intervalu 11 - 14 rokov (teda skautský vek), často však môže začať skôr (alebo neskôr) a rovnako sa môže pretiahnuť až na desiatky rokov.

Pre ilustráciu špecifickej situácie na Slovensku: zdá sa, že veľká väčšina ľudí, označujúcich sa za kresťanov, do tohoto štádia ešte ani nevstúpila...

### Prínos pre družinu:

Človek smerujúci k zrelosti a postupne sa oslobodzujúci od úzkoprského egoizmu a namyslenosti (ktoré sú okrem iného prameňmi hnevu a rozbrojov), trénujúci sa v obetavosti, službe iným a v láske je pre družinu vždy prínosom.

### Výchova:

V tomto období ešte u dotýčného nie je nič rozhodnuté. Je to obdobie značného boja o víťazstvo nad sebou a vlastným egoizmom. Takému človeku môžeme pomáhať povzbudením, radou skúsenejšieho kresťana, ale hlavne podporovaním výchovy k sebaovládaniu. Schopnosť obety (zapretia sa, utrpenia) a formovanie silnej osobnosti, schopnej konania čo najviac nezávislého od svojich dekadentných „chúťok“ je jeden z cieľov skautskej výchovy a môže neoceniteľne pomáhať pri formovaní aj kresťanského charakteru a jeho prerodu do zrelej podoby. Podobne samotný fakt, že skauting kladie dôraz na iné hodnoty, než sú hodnoty konzumnej civilizácie (TV, luxus, prednosť konzumovania pred tvorením) a prekrýva ich (tábor v prírode namiesto leňošenia pred TV bedňou) prispieva aj k oslobodeniu sa človeka od naviazanosti v tomto smere a pomáha mu tak k plnej slobode, potrebnej pre otvorenie sa Bohu. Ide teda vlastne o rozvoj vlastností, ktoré si nazvime „všeobecnými predpokladmi“ pre duchovný život človeka.

## FORMÁLNY KREŠŤAN

### Charakteristika:

„Náboženský“ život je iba súhrnom izolovaných zvykov. Väčšinou veľmi difúzne, nesystematické a často mimoriadne primitívne náboženské predstavy, postrádajúce chápanie podstaty a súvislostí. Náboženská prax pozostáva z izolovaných „rituálnych“ úkonov (chodenie do kostola, pomodlenie sa ráno a večer...), ktorým zväčša chýba hĺbka, pochopenie a namiesto existenciálneho vloženia sa sú len vonkajším obradom. Náboženstvo sa nie je *zmyslom* života, ale iba *doplnkom* života. Prístup k náboženskej realite je zväčša konzumný (mälokedy sa aktívne zapoja do vytvárania niečoho vo svojej farnosti), jeho kritériom je jeho *príjemnosť*, alebo *nepříjemnosť*, ktorej sa dotýčny väčšinou vyhne. Boh je akosi záchrannou brzdou, niekým, kto je tu na to, aby v ťažkých okamihoch poslážil a potlačil káru nášho života zo závozu. Je chápaný ako nástroj uskutočňovania *našich* predstáv a snov. Praktický život sa podstatne nijako nelíši od života nekresťana - leda môže byť o niečo slušnejší. V praxi sa ešte nejedná o *veriaceho* človeka. Na Slovensku patrí do tejto kategórie veľká väčšina „veriacich“ ľudí.

### Prínos pre družinu:

Zväčša nič mimoriadne.

### Výchova:

Na rozdiel od predchádzajúcich kategórií títo ľudia nemajú v podstate žiaden kontakt so svojim náboženským spoločenstvom - nepatria doň a chodia iba (občas, alebo pravidelne) „navštevovať“ bohoslužby, či iné aktivity tohoto spoločenstva. Skauting sa tak môže stať prvým miestom, kde stretnú „normálnych“ ľudí (čiže nie „farárov“, katechétky, či „zaostalú“ babičku) hovoriacich vážne aj o niečom duchovnom. Úloha skautingu tu spočíva v pomoci vzbudiť v takýchto ľuďoch určitý záujem o duchovnú stránku života. Rozvoj „všeobecných predpokladov“ je zhodný s predchádzajúcim typom „nezrelého skutočne veriaceho kresťana“.

## VÁHAJÚCI ČLOVEK

### Charakteristika:

Človek otvorený otázke duchovna a skôr hľadajúci tú správnu cestu pre seba. Neodmieta duchovno, je si vedomý jeho reálnosti a často má aj túžbu nájsť skutočnú pravdu v tejto oblasti. Inokedy naopak je to človek tolerantný, chápaný (na svoje možnosti) náboženský život iných, ale zotrúvajúci mimo - niekedy ako reakcia na stretnutie sa iba s formálnou stránkou náboženstva a jeho rituálnosťou bez objavenia hĺbky. Často sa jeho záujem o duchovno odohráva iba v akademickej rovine - diskusie o paranormálnych javoch, UFO, rôznych (hlavne exotických) náboženstvách, bez priameho zaangažovania svojho života.

### Prínos pre družinu:

Každopádne človek, ktorý napomáha pri nanesení „duchovnej“ témy. V tomto môže byť pre družinu (aj keď asi nie pre seba) ešte prínosnejší typ „akademika“. Každopádne je stimulátorom záujmu a konštruktívnej diskusie na túto tému.

### Výchova:

Pomoc zrelého veriaceho človeka je v tomto prípade veľmi vítaná. Keďže dotýčny ešte nie je „zakorenený“ - podobá sa skôr snehovej vločke, poletujúcej vo vetre - potrebuje pomoc hlavne v tom, aby jednak neprežil celý svoj život v behaní „od UFO k budhistom so zastávkou u bosoriek a späť“; a jednak aby nezakotvil v niektorej zo siekt. Potrebuje teda pomoc pri odovzdaní duchovnej skúsenosti, ktorá by mu umožnila nájsť autentickú duchovnú cestu a pomoc pri odhodlaní nastúpiť na ňu. Rozvoj „všeobecných predpokladov“ je tu tiež namieste.

## NEVERIACI ČLOVEK

### Charakteristika:

Náboženstvo je zastaralá hlúposť obmedzujúca ľudský život. Ja som, našťastie, jeden z tých osvietených, ktorí žijú moderným životom bez strašiacov, ktorými „farári“ v minulosti strašili (s)prostý ľud. Žiadne náboženstvo nepotrebujem.

Tento postoj je z veľkej väčšiny vyjadrením odporu voči náboženstvu, ktoré v skutočnosti nejestvuje. Je to odpor proti „temnej a tyranskej Cirkvi temného stredoveku, ktorá je ópom ľudstava“, ako ju rada kreslila komunistická diktatúra; alebo proti náboženstvu, odovzdávamnému „cez otcov remeň“ a chápanému ako strašiac, policajt, duchovná tyrania. Vyskatuje sa všade tam, kde „náboženstvo“ nebolo hlbokou vnútornou duchovnou skúsenosťou, ale iba vonkajším drilom a zvykom.

### Prínos pre družinu:

V oblasti duchovnej asi žiaden, jedine (ak je rozumný, nezabednený a konštruktívny) ako cenná oponentúra pri diskusiách.

### Výchova:

Hlavne v možnosti ukázať *skutočný* náboženský život spočívajúci v realite a skúsenosti života s Bohom. Skauting sa tak môže stať miestom *prvého* stretnutia dotýčného človeka s náboženstvom (hoci predtým možno 12. rokov žil v tzv. „katolíckej“ rodine, ktorá ale s náboženským životom nemala nič spoločné...). V tomto smere je poslanie skautingu privilegované, pretože je *nenáboženskou* organizáciou - do náboženskej by dotýčny nikdy nevstúpil! - a pritom nie je uzavretý pred duchovnom, naopak. Úlohou je pomôcť dytačnému prekonať svoje predsudky a slobodne sa otvoriť aspoň ochote *hladať* a *neodmietať* a priori všetko nad rámec púhej matérie.

Inak ešte rozvoj kladných povahových čŕt a „všeobecných predpokladov“, ktoré sa raz, možno, môžu hodiť...

## ZHRNUTIE

Dotýkali sme sa vo všeobecnosti kresťanov. Jednak preto, že na Slovensku tvoria absolútnu väčšinu nábožensky založených ľudí a teda máme najväčšiu pravdepodobnosť sa s nimi stretnúť; jednak preto, že na rozvíjanie témy napr. „spolupráca skauting - buddhizmus v oblasti duchovna“ sa autori necítia dostatočne kompetentní...

## VŠEOBECNÉ POSLANIE SKAUTINGU

Skauting - ak použijeme kresťanskú terminológiu - je v organizácia *evanjelizačná*. Čo to znamená?

Jeho prínos do spoločného úsilia a duchovnú formáciu človeka spočíva v prvom rade v tom, že je miestom, ktoré je dostatočne otvorené a príťažlivé a nevzbudzuje u neveriacich a formálne veriacich ľudí predsudky, ktoré majú ku všetkému, čo v názve obsahuje slovo „kresťanský“ alebo dokonca nebudaj „katolícky“. Pritom je miestom, kde môže dôjsť k často prvému stretnutiu takýchto ľudí so skutočným duchovnom a k prijatiu prvých „informácií“ o skúsenosti s Bohom. Skauting je tak hnutím, ktorého úlohou je hlavne prebudiť záujem.

Druhý hlavný prínos v tejto oblasti spočíva v nástroji, ktorým je sľub, a ktorým privádzame „veriacich“ (skutoční veriaci sú k tomu už totiž privedení...) k tomu, aby začali brať svoj vzťah k Bohu vážne; kým neveriacich vedieme k tomu, aby sa úprimne otvorili hľadaniu a akceptovali možnosť, že „ten Boh možno naozaj je...“ Pre kresťanov je silným nástrojom aj duchovná obdoba skautských stupňov zdatnosti Laliový kríž. Jeho jedinou chabou je, že na Slovensku ešte oficiálne nejestvuje - inu, uvidíme, čím nás duchovná rada prekvapí! Pre záujemcov o informácie odporúčame českú príručku „Skautská stezka“.

Tretí prínos, nemenej dôležitý, je v tom, že rozvíja to, čo sme si nazvali „všeobecnými predpokladmi“ pre duchovný rozvoj človeka.

Naopak, je nad rámec a možnosti skautingu ďalej rozvíjať duchovný život v jeho pokročilejších štádiách: nemá na túto prácu ani mechanizmy, ani priestor. Táto *katechizačná* oblasť už je v kompetencii náboženských spoločenstiev, ktoré tak môžu rozvíjať to, čo skauting zasial. Skauting nakoniec nie je náboženská organizácia a v oblasti duchovna hrá síce dôležitú a často nenahraditeľnú, ale predsa len doplnujúcu úlohu.

## SPOLUPRÁCA S NÁBOŽENSKÝMI ORGANIZÁCIAMI

Z predchádzajúceho vyplýva, že ak skauting de facto spolupracuje vo svojej činnosti s činnosťou náboženských spoločenstiev, je určite vhodné s týmito spoločenstvami spolupracovať. Nebojme sa toho - žiadna cirkev sa nebude usilovať ovládať nás, alebo nám diktovať. Môže nám ale v mnohom poslúžiť a pomôcť. To azda netreba veľa vysvetľovať. Preto iba niekoľko rád:

- Nadviažte „oficiálny“ kontakt s miestnymi duchovnými spoločnosťami: farár, pastor, rabin a pod. Je dobré, ak o nás vedia a ak my vieme, čo môžeme od nich očakávať.

- Nadviažte kontakt so živým kresťanským spoločenstvom, ktoré pre vás môže byť zdrojom cennej duchovnej skúsenosti. Pri nadväzovaní spolupráce sa radšej orientujme na komunity, pracujúce v rámci tradičných, osvedčených a vykryštalizovaných cirkví, ako sú katolíci, evanjelici, Bratská cirkev, Apoštolská cirkev (vyhneme sa tak neserióznym sektám); a v rámci nich si vyberme spoločenstvo, ktoré nie je formálne (ako napríklad často sú - pri všetkej úcte - rôzne ružencové spolky, družiny a pod.), ale skutočne živé, prežívajúce svoj osobný vzťah k Bohu a otvorené pôsbieniu Ducha. Často to môže byť komunita, hlásiaca sa k tzv. (charizmatickej) obnove v Duchu Svätom. Ak je takáto komunita naozaj autentická, nič lepšie si nemôžeme priať! Ale pozor: nie je všetko zlato, čo sa blyští (hlavne na Slovensku)! Práve v tomto nám môže veľa pomôcť oficiálny kontakt na miestne duchovné authority.

## POZOR NA ÚSKALIA

Uvádžeme len niektoré, na ktoré si musí radca družiny dávať pozor a rešpektovať ich!

- Vyhybanie sa konfrontácii. Hlavne pri niektorých nezrelých typoch môže diskusia o „náboženstve“ vyústiť do zbytočnej konfrontácie až nepriateľstva.

- Neskĺznuť do prebudovania družiny na modlitbové spoločenstvo; ale naopak ani

- nezanedbávať rozvíjanie duchovna.

- Praktickým veriacim odporúčať pri odovzdávaní svedectva všeobecné evanjelizačné zásady (nepresviedčať, iba informovať a aj to iba vo vhodných okamihoch a absolútne nenásilne. Zásada „zeleného a červeného svetla“ - viac informácií v knihe Jean Luc-Moens: „Evanjelizovať znamená milovať“)

- Byť príkladom tolerancie, trpezlivosti a otvorenosti.

# ENEAGRAM - 9. TYPOV ĽUDSKÝCH POVÁH

<b>1</b>	<b>Nevykúpené chovanie:</b> Tvrdohlavé, farižejské, rozkladné	<b>Normálne chovanie:</b> Perfekcionistické, váhavé, ohľaduplné	<b>Vykúpené chovanie:</b> Kriticky bdelé, pokojné, eticky na výške
<b>Stručná charakteristika:</b> Jedničky ženie hlboká túžba po spravodlivosti, pravde a mravnom poriadku. Snažia sa byť dobrým príkladom. Je im zaťažko akceptovať vlastné aj cudzie nedokonalosti. Od malička sa snažia byť slušné, čistotné, perfekcionistické, poslušné a spĺňať to, čo od nich očakáva ich okolie. Neustále skúmajú či sú dosť dobrí. Okolnosťami sú často prinútení byť predčasne dospelými. Sú prehnane poriadkumilovné. Často nemajú zmysel pre humor - sú vážne.			
<b>Dilema:</b> Neustále hľadanie dokonalosti v nedokonalom svete. Neustále sklamanie nad nedokonalosťami, frustrácie z toho, že ľudia a svet nie sú takí, ako by mali byť. Frustrácia z vlastnej nedokonalosti.	<b>Koreň hriechu:</b> Zlosť. Sám si ju ale neuvedomuje ako svoj problém a je viac-menej presvedčený, že ho nič podobné netrápi. Hanbí sa za ňu a preto si svoju agresivitu pred sebou ani pred inými nepriznáva. Prítom je hnacím motorom jeho konania.	<b>Pasce:</b> Nedotklivosť.	<b>Obranný mechanizmus:</b> Kontrola reakcie - aby nedávali najavo svoju zlobu. Namiesto prirodzeného chovania neustále cenzurujú svoj prejav.
<b>Obrat a vykúpenie:</b> Musia sa naučiť namiesto posudzovania prijímať seba a druhých. Vidieť svoje chyby prv, než chyby iných. Musia sa naučiť, že nie je len jedna správna cesta. Brať samých seba s nadhľadom a nie príliš vážne. Rozvinúť v sebe driemajúci ideál pravdy, krásy a dobra a vedieť pravdu prijať - o sebe, aj o iných. Musí prestať chcieť „všetko, alebo nič“ a akceptovať veci v ich nedokonalosti.		<b>Životné poslanie:</b> Naučiť sa nielen „vážne“ pracovať na zdokonalení sveta, ale naučiť sa aj hrať, uvoľniť, odbúrať hnev a precitlivelosť. Naučiť sa vnímať svet okolo v jeho neustálom, postupnom raste.	
<b>Zviera:</b> Teriér, mravec, včela	<b>Zem:</b> Rusko	<b>Farba:</b> Strieborná	<b>Osobnosti:</b> sv. Pavol, Martin Luther, Michail Gorbačov, <b>Útecha:</b> 4; <b>Stres:</b> 7;
<b>2</b>	<b>Nevykúpené chovanie:</b> Manipulatívne, ovládajúce, pripútavajúce	<b>Normálne chovanie:</b> Činorodé, materské, dávajúce	<b>Vykúpené chovanie:</b> Starostlivé, priateľské, originálne
<b>Stručná charakteristika:</b> Nasadzuje svoje vlogy pre potreby druhých. Veľkoryso sa delia, pomáhajú tým, ktorí majú problémy. Dávajú iným pocit, že sú niekym akceptovaní. Súcit a láska k bližným. Majú ale sklony k márnivosti, prehnaná potreba sebatvrdzovania. Dvojka musí mať pocit, že je potrebná. Je presvedčená, že je dobrá vtedy, keď je nežná, plná pochopenia, pripravená pomáhať a svoje potreby necháva stranou. Byť dobrá = byť milá a nápomocná. Svoju pomoc ale nerobí nezištné - očakáva vďaku! Ak jej láska nie je ocenená, cíti sa podvedená a zneužitá. Svoju identitu dvojky stavajú na tom, ako sú im iní naklonení - od ich sympatií a antipatií závisí nálada dvojky. Potrebujú byť potrebované a v tom sú ľahko manipulovateľné. Majú veľký okruh známych a rýchlo ich považujú za priateľov. Tieto vzťahy si žiarlivo strážia. Sklony k ponúkaniu „dobrých rád“ a „rýchlych a osvedčených“ riešení. Vytvárajú si okolo seba kruh prívržencov. Viacej im vyhovuje úlohy „sedej eminencie“: veľká moc a malá zodpovednosť. V detstve často alebo šedivé a smutné, alebo „podmienené“ dobrým chovaním.			
<b>Dilema:</b> Pokušenie pomáhať iným a tak dsa vyhýbať sama sebe. Jej identita závisí na potrebách iných ľudí - je teda mimo nej a jej citový život je často chaotický.	<b>Koreň hriechu:</b> Pýcha. Presvedčenie „Som láskyplnejšia ako iní, moja láska spasí svet...“ Snaha byť nepostrádateľné a tak manipulovať okolie. V prípade odmietnutia sa dvojka zmení na fúriu, schopnú strašne urážať ľudí, ktorých nadovšetko miluje.	<b>Pasce:</b> Úslužnosť a podliezanie. Zapiera sama seba, aby sa zaľúbila iným.	<b>Obranný mechanizmus:</b> Potláčanie. Potláčajú negatívne impulzy, hlavne v oblasti agresivity a sexuality. Svoje pocity nechcú ani zakryvať, ani ukázať - radi sa vyjadrujú „medzi riadkami“ - povedať, ale bez zodpovednosti.
<b>Obrat a vykúpenie:</b> Volanie ku slobode. Ukončiť druh manipulácie, falošnej lásky, závislosti a manipulácie. Slobodu dosiahne vtedy, ak dosiahne skúsenosť <i>bezpodmienečnej</i> lásky. Znamením toho je pravá vďačnosť. Neočakáva vďačnosť a raduje sa z každej malej pozornosti. Raduje sa, ak ľudia, ktorých si predtým svojou starostlivosťou pripútavala, idú svojou vlastnou cestou.		<b>Životné poslanie:</b> Dosiahnutie určitej miery vecnosti. Oslobodenie sa od klábosenia, lichotenía, falošnej dôvernosti, prehnanej sentimentality a túžby po potvrdzovaní. Cvičenie sa v nevtieravej službe, zažiť a prežiť skúsenosť straty.	
<b>Zviera:</b> Mačka, šteňa, osol	<b>Zem:</b> Itália	<b>Farba:</b> Červená	<b>Osobnosti:</b> Mária Mgdaléna, Marta, Ján - Evanjelista; Matka Theresa, <b>Útecha:</b> 4; <b>Stres:</b> 8;

<b>3</b>	<b>Nevykúpené chovanie:</b> Bezzásadové, podvodnícke, kariéristické	<b>Normálne chovanie:</b> Pragmatické, sebavedomé, kariéristické	<b>Vykúpené chovanie:</b> Kompetentné, úprimné, spoľahlivé
<b>Stručná charakteristika:</b> vyžarujú dôveru, istotu vzbudzujú ľahkosť. Je pre nich ľahké zvládať úlohy, vytyčovať si ciele, dosahovať úspechy. Nadchnúť druhých, motivovať ich, aby to dosiahli vyššie. Energii čerpá za životných úspechov. Motto: „Som dobrý, keď získavam, víťazím.“ Život je konkurenčným bojom, získať - alebo stratiť. Často pôsobia atraktívne aj vonkajškom. Ďaleko to dotiahnu ako zástupcovia firiem, manažéri v médiách a reklame. Preberajú dobové spoločenské definície (mužskosť - ženskosť). V rôznych prostrediach majú rôzne role. Pracujú tvrdo, ale snažia sa aby to tak nepôsobilo. Pre chválu spravia všetko - motivácia. Odkladajú svoje city, pretože prekážajú úspechu.			
<b>Dilema:</b> krédo: Chudobní nie sú hodní záujmu, za svoju situáciu si môžu sami. Ježiš sa predáva ako recept na úspech Kríž - iba ak neónový.	<b>Koreň hriechu:</b> Lož a podvod. Aby získali, upravujú pravdu podľa svojich potrieb. Zdôrazňujú prednosti, zakrývajú nedostatky - aj pred sebou!	<b>Pasce:</b> Ješitosť. Obal a pôsobenie navonok sú dôležitejšie ako podstata veci. Nežije sama v sebe, ale akoby sa videla jednať. Nebezpečie imunity voči kritike.	<b>Obranný mechanizmus:</b> Identifikácia so svojim povoláním - stotožní sa so svojim projektom a nepripustí kritiku.
<b>Obrat a vykúpenie:</b> Výzvou je povolanie k nádeji. Len nádej, presahujúca úspechy, môže jej pomôcť dosiahnuť hĺbky a zmieriť sa s momentálnym stroskotaním.		<b>Životné poslanie:</b> Pracovať na tom, aby išli do hĺbky. Musí sa učiť byť sama, v kľude a ústraní, bez obdivu a ohlasu. Učiť sa modlitbe v ústraní, meditácii... Vedieť sa zastaviť a prestať s neustálou honbou za úspechom. Stimulovať svedomie a nedovoliť si ani „bezvýznamné“ odchylky od pravdy. Strážiť si a ovládať prebujnelú fantáziu.	
<b>Zviera:</b> Chameleón	<b>Zem:</b> U.S.A.	<b>Farba:</b> Svietivo žltá	<b>Osobnosti:</b> Biblické postavy Jáko, Judáša, Piláta. Typický americký politik, Dorothy Day, Richard Nixon, Ronald Reagan, Ján Pavol II. <b>Útecha:</b> 6; <b>Stres:</b> 9;
<b>4</b>	<b>Nevykúpené chovanie:</b> Chúlostivé, dekadentné, milujúce smrť	<b>Normálne chovanie:</b> Estetické, romantické, štýlové	<b>Vykúpené chovanie:</b> Tvorivé, prirodzené, disciplinované
<b>Stručná charakteristika:</b> Dar prebúdať okolo seba krásu a harmóniu. Citlivé, takmer vždy umelecky nadané. Pocity vyjadrujú umením, priťahuje ich všetko, čo má v sebe životnú energiu, ktorú čerpajú od iných. Vicítia náladu iných, atmosféru miesta a udalostí. Sú zamerané ekumenicky, odmietajú delenie sveta na „svätý“ a „profánny“. Sú viac doma v ríši nevedomého, symbolov a obrazov než v realite. Ich otázka znie: „Čo si o mne myslíte? Som nápadný? Všimli ste si ma?“ Chce byť niečím zvláštna, <i>odlišná</i> - exotická, extravagantná, ezoterická... Jej život je v prvom rade určovaný túžbou - po jej naplnení stráca o vec záujem, nie je pre ňu dôležité <i>vlastniť</i> , ale <i>túžiť</i> . Štvorka sa považuje za „zlú“ a usiluje sa neustále sa meniť - štvorky často držia rôzne redukčné diéty a pod. Často uznávajú osud a jeho vládu nad sebou. Uctieávajú veľké autority - ale len tie, ktoré v sebe majú ničo „hlbokého“, alebo sú v niečom „zvláštni“ - formálne autority odmietajú, majú cit pre vnútornú „rýdzosť“. Sklon k idealizácii. Záfuba v smútení a pochmúrnej kráse. Obradnosť a rituálnosť - milujú ich viac, ako realitu.			
<b>Dilema:</b> Pokušenie krčovite sa usilovať o pravosť. Čím viac túži po stratenej jednoduchosti a prirodzenosti, tým je viac vumelkovaná.	<b>Koreň hriechu:</b> Závisť. Okamžite vedia, čo má viac štýlu, viac estetiky,... kto je jednoduchší, prirodzenejší, normálnejší. Z toho plynúci pocit menejcennosti.	<b>Pasce:</b> Melanchólia a záudmčivosť. Musia byť z času na čas depimované, trpieť a toto utrpenie si štýlovo „vychutnať“.	<b>Obranný mechanizmus:</b> Umelecká sublimácia. Pocity nevyjadruje priamo, ale v symboloch, rituáloch, dramatickej forme.
<b>Obrat a vykúpenie:</b> Povolanie k pôvodnosti. Svoju prirodzenosť nájdu na ceste spojenia s Bohom, ktorý naplní ich túžbu po pravosti a pod. Ich láska k deťom, k prírode je poukázaním na tento životný štýl.		<b>Životné poslanie:</b> Vyvinúť si zdravý realizmus. Žiť v prítomnosti, nie v spomienkach, alebo túžbach. Žiť aj mimo eufórie a depresie.	
<b>Zviera:</b> Holubica, jazvečík, čistokrvný kôň	<b>Zem:</b> Hollywood, Francúzsko	<b>Farba:</b> Fialová	<b>Osobnosti:</b> James Dean, Marylin Monroe, Wiliam Shakespeare, Goethe, Thomas Merton, <b>Útecha:</b> 1; <b>Stres:</b> 2;
<b>5</b>	<b>Nevykúpené chovanie:</b> Izolujúce, nihilistické, výstredné	<b>Normálne chovanie:</b> Analytické, dištancujúce, abstraktné	<b>Vykúpené chovanie:</b> Vynalievavé, múdre, rázne
<b>Stručná charakteristika:</b> Je otvorená, vnímavá pre nové skutočnosti. Chcú sa o veciach dozvedieť všetky podrobnosti. Môžu byť dôvtipní, prekvapujúci, neortodoxní a originálni. Veľa ich prechádza životom a hromadia čo ide, aby zaplnili svoje vnútorné vákuum. Zbierajú myšlienky, vedomosti, priestor a pokoj, ale niekedy aj rôzne veci. Je veľmi citlivá na svoje súkromie. Potrebujú svoju vnútornú sféru, sú introvertné: často pustovníci, knihomoli, knihovníci... Páči sa im všetko, kde môžu mať úlohu pozorovateľa. Je pre nich dôležité zachovávať kľud, mať pod kontrolou emócie a nevyjavovať ich. Mnohé nenávidia už len samé slovo „zdieľať“. Neradi dávajú. Viac počujú, než vravia. Pôsobia preto pyšne a chladne, hoci väčšinou majú bohatý citový život. Môžu mať vrelé vzťahy k vzdialeným osobám, ale v ich prítomnosti sa správajú zdržanlivo. Priateľstvo s päťkou môže byť obohacujúce, ak od nej človek nečaká tri veci: iniciatívu, trvalú fyzickú blízkosť a totálnu oddanosť. Snaha o nenápadnosť. Nespokojnosť s dosiahnutými vedomosťami a poznaním - nekonečné „študovanie“. Radi cestujú a poznávajú nové veci.			
<b>Dilema:</b> Poznanie. Pre päťku znamená moc. Myslí si, že si svoj život poistí, len ak bude všetko do podrobnosti vedieť. Potrebujú vďaka „ešte jeden“ kurz, knihu, seminár, školu... Zakladanie si na „intelektuálnej prevahe“. Intelektuálny snobizmus.	<b>Koreň hriechu:</b> Chamtivosť. Nie sú darcovia, ale tí, čo zhromažďujú majetok duchovný, ale často aj materiálny.	<b>Pasce:</b> Lakomstvo. Sú skúpe - predovšetkým sami k sebe. Sú skromné, nenáročné, so sklonom k askéze. Strach z vnútornej prázdnoty a bezcennosti.	<b>Obranný mechanizmus:</b> Ústup: majú strach pred citovými putami a definitívnymi rozhodnutiami, ktoré prinášajú záväzky. Segmentovanie: delenie života na dielce oblasti s dielčimi priateľstvami, vzťahmi...
<b>Obrat a vykúpenie:</b> Múdrosť: hlboké poznanie súvislostí sveta a života. Dôvera v Božie riadenie.		<b>Životné poslanie:</b> Naučiť sa jednať a zasadzovať sa za iných. Zdrojom sily sú pre ňu modlitba a meditácia.	
<b>Zviera:</b> Sova, liška a škrečok	<b>Zem:</b> Veľká Británia	<b>Farba:</b> Modrá	<b>Osobnosti:</b> Tomáš Akvinský, Spinoza, Plotin, Greta Garbo. Mária - Ježišova matka, Tomáš - apoštol. <b>Útecha:</b> 8; <b>Stres:</b> 7;

<b>6</b>	<b>Nevykúpené chovanie:</b> Závislé, agresívne, zbabelé	<b>Normálne chovanie:</b> Zodpovedné, opatrné, (anti-)autoritatívne	<b>Vykúpené chovanie:</b> Verné, odvážne, dôverivé	
<b>Stručná charakteristika:</b> Kooperatívny, schopný tímovej spolupráce, spoľahlivý. Vo vzťahoch sa dá plne spoliehať na jeho vernosť. Šestky ľahko o sebe prepadajú pochybnosti. Neustále veria nebezpečenstvo - tento strach môže prerásť až do psychopatického stihomanu. Svet je pre nich nebezpečný a keďže sú presvedčení, že nemajú dosť síl mu vzdorovať, hľadajú ju mimo seba. Sú závislé na iných, ak sa presvedčia, že im môžu dôverovať. Vzývajú autority a sami majú pred nimi strach. Boja sa agresivity a sami sú často agresívne. Hľadajú istotu a majú pocit neistoty. Vedia byť plní láskavosti, ale aj nízkosti a nenávisť; veria na tradičné hodnoty, ale dokážu ich obratom aj zničiť. Hľadajú niekoho, kto by pre nich bol zárukou istoty, potrebujú mať svojho „vodcu“: či už je to organizácia (Cirkev, strana, štát), alebo osoba (diktátor), alebo kniha (Mein Kampf, Kapitál, trestné právo, Korán, Biblia) - niečo, čo jasne a jednoducho ukazuje cestu neomylnými odpoveďami. Chcú mať svet čierne-biely a nemajú radi šedé tieň. Majú strach z vlastného zlyhania a na rozdiel od Trojek sú notorickí prehrávači; možno aj preto, že úspech prináša aj konkurenciu a súperenie a preto sa úspechu boja a podvedome sa mu „vyhnú“ - zážitok prehry potom často vedie až k masochizmu. Usilujú sa vyhnúť <i>chýbám</i> (a následne trestu) - kľčovito sa držia predpisov a noriem. Typická európska povaha. <b>Föbické</b> šestky sú plaché, váhavé a nedôverčivé. Ak ale niekto získa ich dôveru, dajú sa mu slepo krok za krokom viesť. <b>Kontraföbické</b> šestky často nájdeme v extrémistických fašistických a rasistických organizáciách, milujú adrenalínové športy - je to pre nich útek pred vlastnými úzkosťami. Strach, ktorý majú, premáhajú tvrdosťou a silou, agresivitou, ku ktorej nepotrebnú žiaden vonkajší dôvod. Znesú málo kritiky a zarputilo presadzujú svoje. V detstve sa často museli utiekať pod ochranu niekoho iného, alebo naučiť <i>vetrit'</i> aj to najmenšie blížiac sa nebezpečenstvo; často je tam skúsenosť neopodstatneného trestania.				
<b>Dilema:</b> Snaha nadobudnúť istotu. Preto milujú uzavreté, ortodoxné systémy s jasnými pravidlami. Sklony k fundamentalizmu. Potreba <i>neomylnej</i> pravdy.		<b>Koreň hriechu:</b> Strach. Často maskovný pod pojmmami „poslušnosť“, „lojalita“...	<b>Pasce:</b> <b>Föbická</b> - zbabelosť. <b>Kontraföbická</b> - odvaha. Obe preceňujú autoritu a súčasne jej nedôverujú a boja sa jej.	<b>Obranný mechanizmus:</b> Projekcia. Často bujná fantázia, produkujúca apokalyptické scenáre plné hrôzy, počítajúce s najhorším. Ich nedôvera premieta do iných ľudí pri najmenšom náznaku negatívne vlastnosti: nepriateľstvo, nenávisť... Snaha nájsť si obetného baránka.
<b>Obrat a vykúpenie:</b> Viera. Boh nám dôveruje a to je dôvod zdravej sebadôvery. Ovocím zrelosti šestky je odvaha, rozvinutá intuícia, cit pre možné a nemožné. Zodpovednosť.		<b>Životné poslanie:</b> Oslobodenie od vedenia vonkajšími autoritami. Prebrať zodpovednosť za svoj život. Priznať svoj strach a nazvať veci pravým menom. Vlastné rozhodovanie.		
<b>Zviera:</b> <b>Föb.:</b> Zajac, myš, srna; <b>Kontrf.:</b> nem. ovčiak,	<b>Zem:</b> Nemecko	<b>Farba:</b> bežovo hnedá	<b>Osobnosti:</b> Adolf Eichmann, Mons. Oscar Romero; z Biblie Timotej (föb.), Peter (kontrf.), <b>Útecha:</b> 9; <b>Stres:</b> 3;	

<b>7</b>	<b>Nevykúpené chovanie:</b> Nemierné, diletantské, tvrdohlavé	<b>Normálne chovanie:</b> Nadmieru aktívne, požívачné, povrchné	<b>Vykúpené chovanie:</b> Veselé, mnohostranné, striedme	
<b>Stručná charakteristika:</b> Vyzarujú maximálny optimizmus a radosť. Vnímaví na vzácnosť každého okamihu. Dokážu žasnúť ako deti a pociťovať život ako dar. Budia dojem, že je tu hojnosť všetkého krásneho a dobrého a nič nie je nadbytočné. Ideály a plány do budúcnosti, schopnosť nadchnúť iných. Veselí priatelia s nákazlivým humorom. Dokážu sa smiať aj na seba. Radi sa okolo nich združujú deti. Táto ich radosť je ich ochranou proti útokom, úzkostiam a bolesti. Bolesti sa zo všetkých síl vyhýbajú. Ich stratégia spočíva v potlačení zlého a videní len dobrého; a v plánovaní života tak, aby obsahoval len to pekné a krásne - hoci toto plánovanie, stimulované strachom z bolesti, môže niekedy dôjsť až tak ďaleko, že ich o všetku radosť oberie. Často to dotiahnu až do blahobytu, ktorý je ich obranou proti bolesti. Vyzarujú až naivný optimizmus. Sú zvedavé a dychtí stále po novom, potrebujú zmenu, stimuláciu. Nepríjemné veci naopak radi odkladajú a ak už niet vyhnutia, snažia sa ich aspoň zabaliť do niečoho pekného. Sú skôr <i>generalisti</i> než <i>specialisti</i> a podvedome sa bránia úlohám, pri ktorých treba ísť príliš do hĺbky. Práve v hĺbke na nich totiž číha bolesť. Ako všestranní diletanti tak často budia dojem všestranného nadania. Nevidia im robiť viac prác naraz a vyhovujú im najviac slobodné zamestnania. Milujú fantáziu ako formu úniku.				
<b>Dilema:</b> Idealizmus: Musí mať istotu, že to, čo robí, prinesie jej a iným radosť. Túži po šťastí pre všetkých a preto zo svojho života vytlačá všetko, čo by mohlo byť zdrojom bolesti a zatvorí pred tým oči.		<b>Koreň hriechu:</b> Nestradnosť. Heslo sedmičky je „čím viac, tým lepšie!“ Vedia viac jesť, viac piť, ale aj viac pracovať, začínať viac projektov, nákladnejšie bývať, dosiahnuť viac uznania a pod. Požívачnosť a vychutnávania, ale vedia aj drieť a makat' - viac...!	<b>Pasce:</b> Plánovanie.	<b>Obranný mechanizmus:</b> Racionalizácia: rozumné zdôvodnenie, prečo jej <i>zlý</i> postoj, alebo situácia, do ktorej sa dostala, vlastne nie je zlá: „smrť“ sa mení na „vykúpenie“; „rozchod“ na „nájdanie slobody“ a pod.
<b>Obrat a vykúpenie:</b> Spolupôsobenie s Bohom. Prestať sa považovať za zdroj šťastia, postaviť sa k realite sveta i s jeho tienou stránkou a ísť s Bohom cestou smrti ku vzkrieseniu. Uvedomiť si, že Boh a aj ľudia neprijímajú len ich žiarivú stránku, ale aj ich chyby a nedostatky.		<b>Životné poslanie:</b> Objaviť pasce a úklady svojej vlastnej „všetkozodvodňujúcej“ racionalizácie. Objaviť strach z bolesti, ktorý je príčinou ich unikajúcej veselosti.		
<b>Zviera:</b> Opica a motýľ	<b>Zem:</b> Írsko	<b>Farba:</b> zelená	<b>Osobnosti:</b> sv. František z Assisi, Mozart; kráľ Šalamún, bohatý mládenec z Evanjelia; <b>Útecha:</b> 5; <b>Stres:</b> 1;	

<b>8</b>	<b>Nevykúpené chovanie:</b> Tyranské, mocichtivé, násilnícke	<b>Normálne chovanie:</b> Kontrolujúce, konkurujúce, priamé	<b>Vykúpené chovanie:</b> Veľkorysé, vodcovské, ochraňujúce
<b>Stručná charakteristika:</b> Pôsobia silne a mocne. Sú schopné preniesť aj na iných pocit sily. Cit pre pravdu a spravodlivosť, inštinktívne vycítia nespravodlivosť a nepoctivosť. Reagujú otvorene a priamo, môžu byť oporou pre iných, vyvinúť si značný cit pre zodpovednosť a starostlivosť. Keď sa pre niečo zapália, idú za tým s nesmiernou energiou. Na ich slovo sa dá vždy spoľahnúť. Prototyp tzv. „zlého chlapca“: Majú dojem, že svet trestá mäkkosť, že silní ovládajú svet a preto vsadili na tvrdosť. Dôvera iba v seba a svoju silu. Často žijú v prostredí, kde nie je možné ukázať slabosť (deti z ulice, gangy...). Ich rodičia často u nich oceňujú silu („Nedaj sa!“ a pod.), inokedy je to reakcia na slabých a liberálnych rodičov - boj o vodcovstvo. Nikdy sa neomlúvia a nič neberú späť - priznanie chyby je totiž slabosť! Neprosia o odpustenie, trest prijímajú so vzdorom a zdvihnutou hlavou, ako by hovorili: „Ja vám ešte ukážem! Na kolená pred vami nepadnem!“ K sebe dokážu byť ale často veľmi tvrdé a sami sa tvrdo trestať. Život je pre nich hrozivý a nepriateľský. Vyhľadávajú konflikty a tieto sú pre nich spôsobom nadväzovania kontaktu s inými - nechápu, že iných to nemusí baviť! Majú pôžitok byť <i>proti!</i> Ich prvá reakcia na ľudí a myšlienky je preto často negácia. Ich postoj je „Som silnejší“ - radi demonštrujú moc silnými slovami, postojmi. Hoci sa osmička bojí „dieťaťa“ v sebe, ktoré potláča aj s jeho nežnosťou; je priťahovaná „dieťaťom“ v iných - preto osmičky radi chránia slabších a zraniteľných. Majú veľký rešpekt k rovnocennému nepriateľovi. Zo všetkých síl sa vyhýbajú bezmocnosti. Na iných vedia mať prísne morálne normy bez toho, aby ich sami dodržiavali. Nemajú ochotu k meditácii a iným cestám do hĺbky, pretože sa boja „mäkkého jadra“ v sebe samých. Často sú zamieňané s kontrafobickými šestkami. Ale zatiaľčo u šestky je agresivita plodom strachu, u osmičky plodom odporu voči pretvárke a bezprávniu.			
<b>Dilema:</b> Boj o spravodlivosť. Je prednosťou, ale aj pokúšením k pomste a samospravodlivosti. Túžba po vyrovnaní.	<b>Koreň hriechu:</b> Nehaneblivosť. Nehanebné privlastňovanie a využívanie druhého pre vlastnú radosť. Vyžívanie sa v alkohole, sexe a pod. bez pocitu viny.	<b>Pasce:</b> Pomsta a odplata - spôsob, ako dostať miskú váh spravodlivosti späť do rovnováhy.	<b>Obranný mechanizmus:</b> Popretie. Ochota poprieť všetko, čo nezapadá do jej konceptu pravdy - predovšetkým popretie svojich slabostí a hraníc svojej moci.
<b>Obrat a vykúpenie:</b> Zľutovanie. Stretnutie s pravdou im umožní odložiť neľútostnosť voči sebe aj iným a prijať aj svoju slabosť. Naučiť sa znášať seba aj iných.		<b>Životné poslanie:</b> Vysporiadať sa s otázkou moci. Neponižovať svojou mocou iných. Tolerancia. Neuspávať svoje city alkoholom a veľkolepými oslavami.	
<b>Zviera:</b> Nosorožec, štrkáč, tyger a býk	<b>Zem:</b> Španielsko	<b>Farba:</b> Čierna a biela	<b>Osobnosti:</b> Martin Luther King, Fidel Castro, Che Guevara, Vladimír Mečiar; Samson, Saul, Dávid. <b>Útecha:</b> 2; <b>Stres:</b> 5;
<b>9</b>	<b>Nevykúpené chovanie:</b> Osudové, bezradné, tvrdošijné	<b>Normálne chovanie:</b> Prispôsobivé, nenáročné, nerozhodné	<b>Vykúpené chovanie:</b> Prijímajúce, mierumilovné, cieľavedomé
<b>Stručná charakteristika:</b> Mierotvorci. Prijímajú iných bez predsuskov. Zmysel pre čestnosť, ktorý z nich za určitých okolností môže urobiť bojovníkov za pravdu a spravodlivosť. Vyjadruje zrejme pôvodnú, neskazenú ľudskú bytosť - pôvodné národy Afriky sú väčšinou deviatky. Navonok pôsobia lenivo - ale je to skôr nepochopenie. Nerozumejú často svojmu vlastnému vnútru. Musia najprv objaviť, čo vlastne chcú a čím sú. Sú generalisti - zo všetkého vedia niečo, ale v ničom nie sú majstri. Sú akosi „všade a nikde“. Radi plávajú v prúde a niekedy neodhľadajú svoje talenty len preto, že im na to chýba odvaha. Podobajú sa dvojkám v tom, že lepšie rozumejú potrebám iných, než svojim. Často boli v rodine prehladané a rezignovali na to ako na seba upozorniť, inokedy zase od malička rozmaznávané. Málokedy v niečom vyvíjajú veľkú energiu. Vedia, že svet nezmenia a preto idú cestou najmenšieho odporu. Neprijemné veci odsúvajú tak dlho, ako sa to len dá. Nemajú túžbu niečo dosahovať a o niečo sa usilovať. Vyhýbajú sa konfliktom. Nevykúpené sa vyhýbajú všetkému: životu, svetu, dobru, zlu... Keď sa ale kniečomu odhodlajú, stane sa to pre nich prekvapivou jasnosťou: vedia čo konať a aj to vykonajú. Schopnosť chápať iných.			
<b>Dilema:</b> Znižovanie sa. Falošná skromnosť a strach ukázať sa. Neupozorňujú na seba.	<b>Koreň hriechu:</b> Lenivosť. Pohodlnosť a slabá vôľa k činnosti. Urobia všetko, aby sa k ničomu nezaviazali a aby neboli nikým nútení.	<b>Pasce:</b> Lenivosť a pohodlnosť. „To predsa nestojí za námahu!“ Nebrat' veci príliš vážne.	<b>Obranný mechanizmus:</b> Umrštenie. Necítia sa dost' silné na požiadavky života a preto sa častejšie než iní utiekajú k stimulácii „cigaretkou“, „pohárikom“ a pod.
<b>Obrat a vykúpenie:</b> Bezpodmienečná láska. Zažiť, že sú dôležité, žiadané, majú čo dať.		<b>Životné poslanie:</b> Preknanie cynizmu a skepticizmu voči sebe a svetu. Naučiť sa vystupovať srdnato.	
<b>Zviera:</b> Slon, leňochod, delfín.	<b>Zem:</b> Mexiko;	<b>Farba:</b> zlatá	<b>Osobnosti:</b> Carl Gustav Young, pápež Ján XXIII; prorok Jonáš. <b>Útecha:</b> 3; <b>Stres:</b> 6;