

# PLÁN PRÁCE – ZÁKLADNÍ PRINCIPY

Štěpán Boháč RS

## POZNEJ SVŮJ ODDÍL

Než může vůdce začít plánovat program svého oddílu, musí jej dobře poznat, aby program odpovídal potřebám jeho svěřenců.

Vůdce oddílu však nemá tak bezprostřední kontakt se svými skauty jako např. Akela ve smečce, protože musí respektovat autonomii družin. Má proto dva zdroje informací, o situaci družin:

- **pozorování družin** „v akci“ při oddílových bivacích,
- **postřehy rádců** – rozhovory na Čestném soudu a oddílových radách.

## POZOROVÁNÍ DRUŽIN

Pozorování družin je základním uměním vůdce – dobrý vůdce se tak dokáže hodně dovědět o fungování družin i o charakteru jednotlivých skautů. K pozorování družin je třeba využít každou příležitost (mimo jiné to znamená mít program předem připravený – čas na oddílových akcích je pro vůdce příliš vzácný, než aby jej ztrácel dodělávkami programu). Pozorovat je však třeba diskrétně, ne příliš okatě. Zvláště důležité je pozorování při hrách, protože v zápalu hry se o skautech dozvíme nejvíce.

Pozorovat je třeba úplně všechno:

- **atmosféru v družinách**: zda mezi skauty panují bratrské vztahy, zda si navzájem pomáhají, jakým způsobem mezi sebou řeší konflikty, zda v družině panuje radostná atmosféra;
- **sehrání družin**: zda je družina dobře zorganizovaná, zda se všichni zapojují do práce i her, jakým způsobem rádcé řídí družinu;
- **skautský duch a styl**: život podle skautského zákona, respektování autority rádcé, kroje, pořádek...;
- **skautské techniky**: zda se skauti zdokonalují ve skautských technikách a dokáží je uplatnit v praxi;
- **chování jednotlivých skautů**: charakter, práce nad sebou samým, zájem o skauting, zapojení se do života družiny, jak přispívá k atmosféře v družině, ochota, obětavost...

## ANALÝZA STAVU ODDÍLU

Nestačí jenom pozorovat, je třeba také z pozorování vyvodit závěry. To děláme samozřejmě průběžně po každé akci, ale čas od času (např. na začátku roku) je vhodné se pokusit o celkovou analýzu situace oddílu: co dobře funguje a co je naopak třeba změnit. Takováto analýza by měla zahrnout všechny základní oblasti: skautský duch, správné uplatňování pedagogiky FSE, osobní i technický rozvoj skautů, členskou základnu, fungování oddílu po organizační stránce.

No a protože nelze všechno změnit naráz, ale každý rozvoj probíhá postupně, je třeba si určit priority: co je nejdůležitější z věcí, které chceme změnit, na co se v daném roce zaměříme.

## HODNOCENÍ

Důležitou součástí jakéhokoli plánu je závěrečné hodnocení – bez něj je plánování ztrátou času. Hodnocení provádíme na každé akci (družinová rada, oddílová rada), na konci každého cyklu a na konec roku (Čestný soud). Všimáme si zejména skautského ducha, nakolik se nám podařilo uskutečnit naše plány, činíme závěry do budoucna.

## DVA ÚHLY POHLEDU

Při plánování je důležité si uvědomit, že skaut a vůdce vnímají skautské akce z úplně jiné perspektivy:

<b>Skaut</b>	Dobrodružství je <b>cílem</b> .	Stavíme vor, protože je to super.
<b>Vůdce</b>	Dobrodružství je <b>výchovným prostředkem</b> .	Stavíme vor, abychom rozvíjeli zručnost, představitost, schopnost týmové práce...

Nemá smysl plést rádcům hlavy 5 cíli skautingu. Rádce zajímá dobrodružství, chce mít před sebou výzvu, ambiciózní cíle: co se svou družinou prožije a zrealizuje, jak zvítězí nad jinými družinami. Roční plán práce i plán na jednotlivé cykly se tedy neopírá o 5 cílů, ale o projekty a výzvy.

Na začátku roku se tedy při Čestném soudu vůdce neptá: „Jak budeme rozvíjet 5 cílů skautingu“, ale „Jaké dobrodružství chceme prožít na táboře“. Jeho úkolem je pak usměrnit diskusi tak, aby vybrané projekty rozvíjely skauty ve všech oblastech, zvláště v technikách, ve kterých je družina slabá.

## PRVKY PROGRAMU

Na skautských akcích se objevují následující prvky programu:

- **stálé prvky**: táboření, vaření, modlitba, družinová rada... ;
- **plnění stupňů**: jedná se o úkoly, které se plní společně s celou družinou, většinou formou her;
- **výzva pro družinu**: větší ale i menší projekty, které družina realizuje pomocí funkcí.

## VÝZVY PRO DRUŽINU

Roční plán práce se týká především třetího bodu – výzev pro družinu, který je pro skauty největší motivací. Tyto výzvy lze v zásadě rozdělit na dvě kategorie:

- **velká hra**: soutěžení mezi družinami, při kterém se uplatní techniky z daného cyklu; koná se při oddílovém bivaku a družiny při ní zpravidla plní stejné úkoly;
- **technický projekt**: družina realizuje nějaký projekt na vysoké úrovni skautských technik: explo, raid, zimní táboření, stavba voru, sjezd řeky, divadelní představení, služba, rekolekce...  
Projekty mohou být jiné pro každou družinu, podle jejich schopností a potřeb (tj. technik, které by měla rozvíjet).

## PŘÍPRAVA

Klíčovým prvkem každé výzvy je příprava, protože díky ní výzva motivuje do systematické práce během cyklu. Skauti musí zvládnout danou techniku (funkce!), získat nějaké znalosti (např. o cíli explo), připravit si pomůcky (kostýmy a rekvizity na divadelní představení), zorganizovat se.

Aby skauti mohli tábor či oddílovou akci prožít naplno, musí rádcové předem vědět, co se bude dít a na co se mají připravit. (Např. když si svoje vystoupení na ognisko připraví již na družinovém bivaku/výpravě, bude výsledek zpravidla mnohem lepší, než při improvizaci na poslední chvíli).

Občas se samozřejmě v programu mohou objevit překvapení, ale nesmí to být příliš často.

## PLÁN PRÁCE KROK ZA KROKEM

Roční plán práce sestavuje vůdce společně s rádci, nejlépe na prvním rádcovském bivaku/výpravě, kdy je dost času na sebrání nápadů a diskusi.

Neznamená to ale, že od začátku roku musí být kompletně sestaven program na celý rok do nejmenších podrobností. Na začátku roku je třeba mít základní představu o velkých akcích během roku a o táboře – velké výzvy, které chtějí družiny realizovat. Program postupně krystalizuje během roku, ale vždy s předstihem 1-2 cyklů.

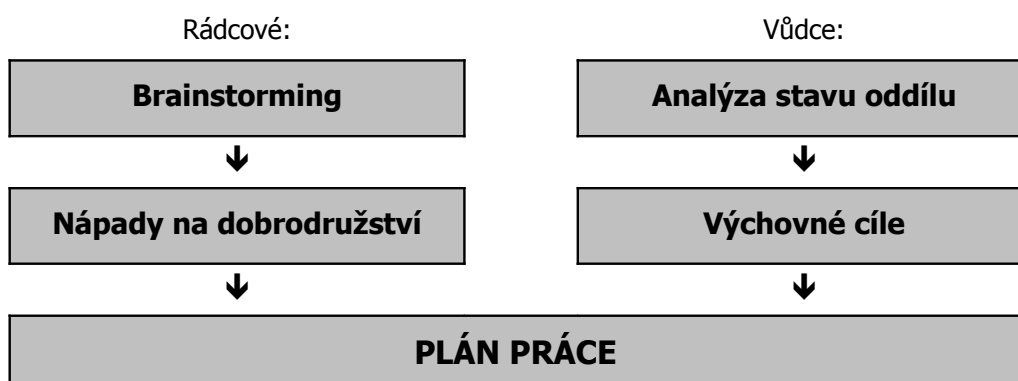
# ZAČÍNÁME TÁBOREM

## BRAINSTORMING

Prvním krokem je brainstorming – posbírání všech, i nejbáznivějších nápadů na dobrodružství. Cílem je, aby vůdce objevil sny svých rádců. Aby takovýto brainstorming fungoval, je třeba dodržovat tyto zásady:

- atmosféra musí být „nabuzená“, aby se nápady jen sypaly: brainstorming se má konat po společně prožitém dobrodružství na rádcovském bivaku/výpravě – nikdy ne v klubovně;
- při brainstormingu nápady nehodnotíme („to je ale pitomost“), jen sbíráme;
- neptáme se rádců: „Tak co chcete dělat na táboře?“, ale jaké chtějí prožít dobrodružství. Je třeba překonat zaběhnuté schéma tábora a umožnit rádcům říci nahlas, co touží prožít;
- brainstorming nemusí být formální („Tak a teď si sedneme a vymyslíme tábor.“): spousta nápadů může vyjít najevo při běžném rozhovoru na jiné téma (např. o filmech) – stačí, aby to vůdce uměl postřehnout a zapamatovat si to.

Po brainstormingu rádcové projdou shromážděné nápady a vyberou ty nejzajímavější. Úkolem vůdce je potom vymyslet, jak tyto jejich sny zrealizovat...



## ČESTNÝ SOUD

Potom se sejde Čestný soud a určí, co chce družina uskutečnit na táboře. Vůdce řídí diskusi tak, aby vybrané projekty odpovídaly jeho výchovným cílům, aby tak celý program nebyl jen samoučelnou zábavou. Přijímá nápady rádců, protože ti půjdou s největším zápalom do projektů, které si sami vymysleli, ale občas je nutné jim navrhnout techniky, na které zapominají, apod.

- Každá družina si naplánuje svůj technický projekt: náročné dílo na vysoké úrovni skautské techniky. Projekt musí být pro družinu dobrodružstvím, náročnou výzvou (co je náročné záleží na její úrovni...). Protože konkrétní příprava projektu málokdy trvá více než dva cykly, může takových výzev být i více (během roku + na táboře).
- Sepíšeme významné prvky programu, na které se družiny budou potřebovat před táborem připravit (např. jednou za tábor připraví družina „celovečerní“ divadlo...).
- Dále vymyslíme téma tábora (legendu) a způsob její realizace (zvláštní prvky programu, velká hra, kostýmy...). Současně je třeba uvažovat o místě tábora, protože jinak plánujeme virtuální tábor.
- Také je třeba se domluvit na významných oddílových akcích během roku.

Program tábora musí brát v úvahu rozdílné schopnosti a potřeby družin. Část programu je samozřejmě společná, ale neměly by chybět specifické prvky. Družiny mohou v rámci svých projektů pracovat na různých technikách (jedna by měla zapracovat na expresi, druhá na orientaci, třetí se chce pustit do něčeho úplně nového...), nebo rozvíjejí stejnou techniku, ale na různé úrovni (jedna družina poprvé staví podestu, druhá se pouští do vrtaných spojů).

## PŘÍPRAVA BĚHEM ROKU

Některé prvky programu vyžadují dlouhodobou přípravu: naučit se nové techniky, připravit si plány stavby, vybavení, kostýmy, rekvizity... To je třeba vzít v úvahu při plánování cyklů.

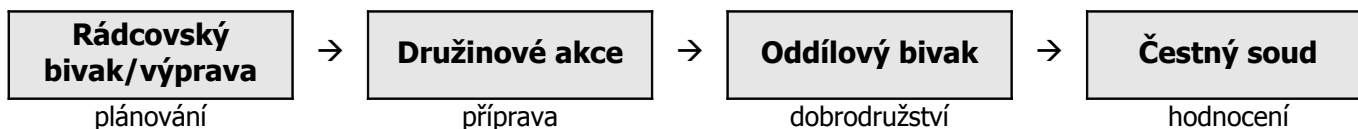
Aby učení se nových technik nebyla nuda, nemůže být zaměřené jenom na (vzdálený) tábor, ale musí zahrnovat postupné cíle během roku, jejichž náročnost poroste. (Např. když chce družina na táboře poprvé stavět podestu, postaví nejprve jídelnu při některém jarním bivaku...).

## CYKLY

Pro skauta je v září tábor ještě příliš daleko, než aby jej motivoval do soustavné práce – proto potřebuje postupné cíle. Proto je skautský rok rozdělen na cykly, které skautům nabízejí blízké dobrodružství (oddílové bivaky & další akce), které od něj vyžadují konkrétní práci.

### SCHÉMA CYKLU

Cykly mají následující schéma:



V praxi to znamená, že nejpozději na začátku cyklu musí rádcové přesně vědět, kdy a kde bude oddílový bivak na konec cyklu, jaký bude program a co si mají připravit a naučit se.

### VÝZVA NA KONEC CYKLU

Na konci každého cyklu se na oddílovém bivaku odehrává výzva, která shrnuje daný cyklus a při které družina uplatní, co se za daný cyklus naučila. Takovou výzvou může být velká hra či jiná soutěž mezi družinami, nebo technický projekt.

Výjimečně, když je cyklus dlouhý, mohou být takovéto výzvy dvě (např. divadelní představení v půlce cyklu a orientační běh na bivaku na jeho konci). Tímto způsobem můžeme také vyvážit program podle 5 cílů skautingu, když se zvolený projekt týká pouze jedné techniky.

Ale pozor: skauti se (na rozdíl od skautek) dokážou soustředit jenom na jednu věc. Jestliže jim dáme více úkolů najednou, neudělají je pořádně. Jestliže se tedy půl cyklu připravují na explo a po něm pak na soutěž v expresi, je vše v pořádku. Když by se ale měli připravovat na dvě věci najednou (soutěž v expresi týden po explu), příliš dobře se na to nepřipraví.

### POČET A VÝZNAM CYKLŮ

Rok se dělí na 4-6 cyklů. Jejich počet záleží na kalendáři oddílových akcí. Větší počet kratších cyklů má tu výhodu, že více dynamizuje činnost: akcí je více, jejich blízkost motivuje k intenzivnější činnosti a dává pocit, že není času nazbyt. Vyžaduje to ale větší nasazení vůdce a rádců.

Skautský rok není dlouhé vzduchoprázdno s táborem kdesi na konci v nedohlednu. Cykly mají dát oddílu větší dynamiku, aby se připravoval na tábor už od září:

- Účelem prvního cyklu je především sebrání se družin v novém složení (funkce, plnění stupňů). Bivak na jeho konci je pro vůdce testem stavu oddílu, čeho jsou družiny na táboře schopné, na čem by měly pracovat. Čestný soud po prvním cyklu by tak měl realisticky rozhodnout o programu tábora – od této doby by se jeho plány měly upřesňovat, ale už ne zásadně měnit.
- Následující podzimní/zimní cykly mají sloužit k práci na technikách, ještě bez bezprostředního vztahu k táboru. Výzvy během těchto měsíců mají pomoc skautům ubránit se „zimnímu spánku“. Současně vůdce zařizuje místo tábora a upřesňuje jeho program, aby na jaře měli rádcové přesnou představu.
- Jarní cykly už jsou zaměřeny na tábor: družiny začínají připravovat svůj technický projekt, stavby, expresi... „Generálkou“ tábora je velký bivak na začátku května.
- Poslední cyklus před táborem by měl být ve znamení „Jsme připraveni“. Pokud skauti mají svůj projekt v kostce hotový už v polovině května, dává jim poslední cyklus čas na „vyčistávkou“, díky níž se družina může dostat o notný kus dále než v loňském roce. A když se v květnu ukáže, že v některé oblasti připravena není, je to lepší zjistit teď než až na táboře...

## **DRUŽINOVÉ AKCE**

Jakmile rádce ví, co jeho družinu během cyklu čeká, může začít plánovat družinové akce:

- **Výzva pro družinu:** jaké techniky je třeba zvládnout, jaké funkce budou potřeba. Potom na družinové radě rozdělí úkoly.
- **Plnění stupňů:** s každým skautem se domluví, jaké úkoly by chtěl (či měl) během cyklu splnit.

Potom už si stačí vzít kalendář a rozvrhnout nejdůležitější prvky družinových akcí tak, aby se za cyklus všechno stihlo (tabulka 2). Pak už jen zbývá jen podrobně naplánovat každou akci (tabulka 3).

### **DRUŽINOVÁ AKCE**

Rozlišujeme 3 druhy družinových akcí:

- bivak (1-2denní akce s přenocováním) – základní typ družinových akcí<sup>1</sup>;
- výprava (půldenní až jednodenní akce), může mít také podobu expla nebo raidu;
- schůzka v klubovně (rukodělné práce).

Naprostá většina skautských akcí by se měla konat v přírodě. Její součástí by mělo být táboření, které je základní skautskou technikou (když už nespíme v lese, měli bychom alespoň vařit). Schůzka v klubovně není opravdovou skautskou akcí – je přípustná pouze pro činnosti, které se obtížně dělají venku (např. rukodělné práce v zimním období).

Při plánování družinové akce rádce dbá na to, aby:

- nechyběla modlitba a družinová rada;
- každý skaut měl za úkol něco si připravit: buďto v rámci jeho funkce (naučit něco ostatní, připravit hru na danou techniku...), nebo nějaký úkol ze stupně;
- družina zvládla všechny své úkoly na cyklus;
- akce měly skautský styl a ducha (příroda, táboření, skautský zákon...).
- akce byly dobře připravené, dynamické a motivovaly tak skauty k činnosti.

Rádcové se však nemusí starat o to, aby se na akci uplatnilo všech 5 cílů skautingu. Rovnováha je úkolem vůdce oddílu a zajišťuje ji plán cyklu.

---

1 Nemusí být nutně celé dva dny, může být i např. sobota odpoledne – neděle ráno.