

OBČASNÍK ADMIRALITY GEMINI

NEJKRÁSNEJŠÍ STEZKA

Když jsem byl stejně starý jako jsou dnes chlapci a děvčata našich družin, četl jsem dobrodružné knížky, jezdil na kole, hrál na ulici hokej, sbíral známky, chodil cvičit do Sokola, trávil volné chvíle zábavami s klukovskou partou - ale to všechno mne jaksi neuspokojovalo. Tušil jsem, že jsou na světě věci zajímavější a krásnější než ty, kterými vyplňuji volný čas. Ale nevěděl jsem, kde je mám hledat. Až mne náhoda zavedla do oddílu, který se podobal tomu, do jakého dnes chodíš i ty. A tam to mojedávné nejasné tušení dostalo zřetelnou podobu. Objevil jsem družinu dobrých kamarádů, scházivali jsme se každý týden v klubovně, hráli tam nové hry, učili se zajímavé věci, dělali společně legraci, vzrušeně debatovali o plánech do budoucna. Podnikali jsme výzkumné výpravy do lesů, plavili se na řece na pramici, soutěžili s jinými družinami. A o prázdninách jsme vždycky celý měsíc tábořili v horách u přehradního jezera. Teprve tehle mě plně zaujalo. Sokol, uliční parta, knížky - všechno ustoupilo do pozadí. Žil jsem jen pro družinu a oddíl. Dodnes mám na tu dobu nejkrásnější, nejsilnější vzpomínky. Přitom naše družina, oddíl i celá činnost byly jen průměrné. Našel jsem však konečně tu pravou stezku, o níž jsem věděl, že mě dovede do vysněných krajů, jen když budu chtít a mít dost vytrvalosti.

Šel jsem pak po ní celá léta a všechny další životní zkušenosti mi potvrdily, že dobrá družina v dobrém oddílu je tím nejlepším prostředím pro kluky i děvčata od dvanácti let výš. A že náš program může být pro ně nejzajímavější, nejužitečnějším, když ovšem vedoucí a rádcové vědí, co a jak dělat. Nikde jinde toho obyčejný kluk a děvče tolik nezažijí, nenaučí se tolik potřebných věcí, nenajdou tak dobré kamarády, nesplní lépe svoje přání a sny. Využij těchto jedinečných možností co nejlépe pro sebe i pro svou družinu.

Miloš Zapletal



Někomu to snad bude připadat zbytečné, mluvit o tom, jak hrát hry. Takový názor může však mít jen ten člověk, který nikdy nepřipravoval a nevedl žádnou hru. Zdánlivě je to strašně jednoduchá věc - prostě vysvětlíte pravidla, písknete a už všechno běží krásně samo. Tak hladký průběh mají však jen ty nejjednodušší, všeobecně známé dětské hry. Když tlupa kluků hraje na ulici na schovávanou, nepotřebují k tomu prakticky žádné přípravy, žádného soudce. Až je schovávačka omrzí, přestahou a začnou hrát něco jiného. Ale zase to bude prostá hra, kterou všichni dobře znají.

Zkuste však přinést novou hru a poznáte, že to vůbec není tak jednoduché. Pokud nemáte dost zkušeností, může se vám stát, že dobrý umysl a všechna snaha skončí zklamáním. Hra propadne a děti se svou příslovečnou přímostí o ní řeknou: To byla otrava!

A vy přitom cítíte, že je to dobrá, zajímavá hra, protože jste ji už kdysi viděli nebo o ní četli pochvalný posudek nebo jste ji dokonce sami hráli. Proč tedy najednou totálně zklamala? Proč místo očekávané zábavy a dobré nálady přinesla nudu a rozmrzelost?

Z pravidla teprve po takovém neúspěchu začnete o té hře trochu více přemýšlet a položíte si řadu otázek:

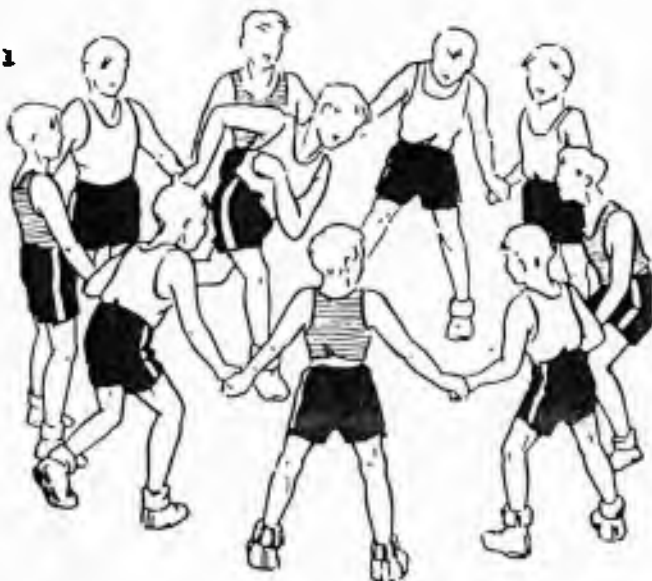
Je to vůbec dobrá hra? Hodí se opravdu pro moji družinu, oddíl? Odpovídala věku dětí? Nepřecenil jsem jejich hráčskou zkušenost? Byla přiměřená jejich tělesné zdatnosti a duševnímu rozhledu? Vybral jsem pro ni správné místo a dobu? Vysvětlil jsem dobře pravidla? Nezapomněl jsem na nějakou důležitou podrobnost? Rozdělil jsem správně hráče? Postavil jsem do čela stran ty nejvhodnější, nejschopnější kapitány?

Tolik pochybností a každá z nich je stejně důležitá! Stačí odpovědět na jedinou záporně a víme, proč byla všechna námaha marná. Vybíráme-li nové hry, musíme se pokusit výše uvedené otázky zodpovědět již předem.

Je to vůbec dobrá hra? Dost rušná, napínavá, vtipná, zajímavá? Může bavit moje chlapce nebo děvčata? Pokud jsme ji sami nehráli, přečteme si její popis a pak si v duchu představíme její průběh. Pro začátečníka je to dost nesnadné, ale trochu zkušený vedoucí už ví, jaké situace určitá hra asi navodí a jak na ně budou hráči reagovat. Když například čte popis velké hry v terénu, při níž se dvě protivné strany vzájemně vyrazují, okamžitě vidí před vnitřním zrakem: Hra právě začíná a potrvá celou hodinu. Co když bude někdo vyřazen hned v první minutě? Minuta hry a devětapadesát minut nudného sedění v zajateckém táboře - to nemůže dopadnout dobře, i když je námět hry zajímavý. I kdyby to byla nejnapínavější hra na světě, pro toho vyřazeného v první minutě to bude hra nejmudnější. A zkušený vedoucí hned ví, tohle v neděli na výletě hrát nebudeme. Nebo to aspoň nebudeme hrát přesně podle popsaných pravidel. Možná, že postačí malá změna a bude to opravdu výborná hra. Pozměním trvalé vyřazení ze hry na dočasné - zajatec se vrátí na tábořiště a odtud bude smět okamžitě znovu do hry.

Vidíte, sotva jsme u první otázky zašli trochu do hloubky, už jsme poznali, že vlastně každý popis hry je jen jakousi hrubou osnovou, kterou musíme sami rozvést, doplnit, často i pozměnit. Na každé hře, kterou v praxi provádíme, máme tedy velký tvůrčí podíl. Její úspěch je především naším úspěchem, ale na neúspěchu máme vinu také především sami.

Odpovídá tato hra věku mých dětí? To je opravdu zásadní otázka. V některých herních příručkách najdete v podtitulku údaj, pro kterou věkovou kategorii se hodí. Ani na něj se však nemůžete stoprocentně spolehnout. Věkový údaj



je totiž založen na průměru, ale jak víme, mentální věk jedinců se často nekryje s průměrem a může být vyšší nebo nižší. Tato skutečnost má také úzkou souvislost s další otázkou:

Je tato hra úměrná hráčské zkušenosti mých dětí? Družina, která jde prvně na výlet může sotva hrát složitou terénní hru, i když odpovídá jejich věku. Pro nezkušené hráče je třeba vybírat hry prostší a kratší.

Je hra přiměřená tělesné zdatnosti a duševnímu rozhledu hráčů? Také zčásti na to odpovídá údaj o věku, pro který je hra určena. Navíc je třeba brát v úvahu, zda kolektiv hráčů se skládá pouze z chlapců, z dívek nebo jde o kolektiv smíšený. Zvláště k tomuto faktu musíme přihlídnout při pohybových hrách v terénu a na hřišti. Nesmíme zapomínat, že děvčata bývají pomalejší a méně vytrvalá než chlapci a že jejich tělesná stavba jim nedovoluje vyvinout takovou sílu. Když hrají i náročnou hru děvčata sama mezi sebou, může mít hra úspěch právě proto, že při ní mají všechny hráčky rovnocenné síly. Jestliže ji však hrajeme koedukovaně, děvčata do ní nastupují s přirozeným handicapem. Velkou roli hrají i mentální rozdíly mezi oběma pohlavími. Chlapci milují hry tvrdé, bojovné, dobrodružné - jedním slovem mužné. Děvčata dávají odedávna přednost hrám, při nichž mohou uplatnit obratnost a smysl pro rytmický pohyb. Přes tyto přirozené sklony k jistým typům her můžeme občas provést bojovou hru s děvčaty a vyzkoušet typicky dívčí hru s chlapci. Neměli bychom však při nich spojovat chlapce s děvčaty.

Vybral jsem pro hru správné místo a dobu? Tato otázka se týká především her v terénu a v městských ulicích. Krajina je nesmírně proměnlivá a i ta nejlepší, nejdramatičtější hra může ztroskotat, když ji inscenujeme na nevhodném místě. Zasaďte pátrání po neznámém cizinci do ulic, kudy se valí davy lidí - a napínavá hra se promění v beznadějně bloudění městem. Nebo zkuste hrát plíženou ve vzrostlém rovném lese, kde stromy stojí v zákrytech a na padesát metrů vidíte každý pohyb - tam neprojde ani myš a osvědčená hra na pašeráky ztratí všechno kouzlo. Stejně nevhodná může být pro jinou terénní hru neschůdná divočina. Určit správnou velikost herního území, to je jiná důležitá drobnost, na níž někdy závisí úspěch hry. A jak je to se správnou dobou? Hry vyžadující plížení a delší pobyt na jednom místě nemůžeme hrát v chladných měsících nebo po dešti. Některé noční hry se daří lépe za úplné tmy, jiné mají úspěch, jen když svítí měsíc. Řada her se tradičně hrává jen v jistém ročním období - připomeňme si tu aspoň kuličky. Nové kuličkové hry budeme prosazovat tedy na jaře, tam budou mít už předem zaručený ohlas.



Vysvětlil jsem dobře pravidla? U větších a složitějších her by si měl vedoucí pravidla napsat na lístek, aby nezapomněl na nějakou důležitou maličkost. Nemělo by v nich chybět: Jméno hry. Její námět, případně libreto. Přesný popis hramic. Rozdělení hráčů do družstev. Úkol soupeřících stran a jejich cíl. Označení a odlišení soupeřících stran. Způsob boje. Zahájení a zakončení hry /čas, signály/. Řešení sporů, úloha rozhodčího a jeho pravomoc. Tento vzor se hodí zpravidla na velké terénní hry, drobnější hry mívají pravidla jednodušší.

Rozdělil jsem správně hráče? Nevyžadují-li to přímo pravidla, sestavíme soupeřící strany tak, aby byly rovnocenné nejen počtem, ale i zdatností. Nemáme na mysli jen zdatnost tělesnou, nýbrž i rozumovou a zkušenostní. Postavil jsem do čela nejvhodnější kapitány? To je často klíčová otázka, zejména při hrách v terénu, vyžadujících řídicí mozek, který rozděluje úkoly jednotlivcům a plánuje akce celku. Při výběru kapitánů by měly být posuzovány jen skutečné schopnosti kandidátů, dobrý vedoucí se neřídí svými osobními náklonostmi.

A ještě jednu otázku si můžeme položit při závěrečné analýze hry: Připra-

vil jsem ji opravdu nejlépe, jak jsem mohl? Někdy vyžadují předběžné přípravy mnoho času, je třeba zhotovit nové pomůcky, nakreslit plány, připravit sady kartiček s čísly nebo písmeny. Není nutné, aby to všechno dělal vedoucí. Proč by se na tom nemohli podílet hráči sami? Mají na to zpravidla víc času - a výroba herních pomůcek je pro ně vlastně také hra.

Hru bychom měli nakonec vyhodnotit jednak spolu s hráči, a potom sami pro sebe. Celkové hodnocení spojíme s vyhlášením výsledků. Pochválíme přitom nejen vítěze, ale všechny, kteří hráli s chutí. Vytkneme i nedostaky a zvláště důrazně připomeneme prohřešky proti duševní poctivé hře. Podrobnější analýzu bychom měli provést později u pracovního stolu a zapsat si o hře a jejím průběhu všechny důležité poznatky.

Z knihy "Encyklopedie her"
od Miloše Zapletala

Družina Čápů

Je to družina francouzských skautů, o nichž jsem se dočetl v jednom ze svých starých ročníků skautských časopisů. Chtěl bych vám o ní dnes vyprávět, protože jejich zásady jsou zajímavé hlavně pro ty z vás, kteří chtějí umět hrát nebo to naučit jiné.

Čápí se vždy dobře připraví na každou hru, a ani složitá pravidla je nezbaví odvahy. Jejich rádce François se vrhá do her s odvahou a používá všech příležitostí, aby svoji družinu naučil nejlepším technickým. Skaut, který neumí nebo nechce hrát, nestojí za mnoho. Stejně tak rádce, který svoji družinu nedovede na přední místo pro hru a vést ji k vítězství.

François si je toho vědom a ví také, že skautské hry, mají-li hochy uchvátit, nesmějí být zábavami pro malé děti, ale opravdu drsnými dobrodružstvími, která vyžadují pevnou vůli a otužilost, bystrost a obratnost, kázeň a nadšení.

Třebaže se jich ostatní družiny obávají, mají k nim přece jen určitý obdiv pro jejich rytířský způsob boje. Čápí vždy pečlivě dodržují pravidla, která François pro svoji družinu napsal.

1. Kázeň. V boji není dovoleno samostatné jednání člena družiny, které by mohlo ohrozit smluvnou taktiku kolektivu. Rozkazu je nutno uposlechnout přesně a pečlivě jej plnit.

2. Ticho. Ti, kteří chtějí dosáhnout vítězství musí pracovat bez hluku.

3. Tělesná vytrvalost. Prorazit vždy i za největší únavy. Bojovat do posledních sil.

4. Spojení. Zůstat ve styku s rádcem, podrádcem i ostatními členy družiny i v zápalu boje.

5. Odvaha. Být odvážným, neustoupit před žádným úkolem.

6. Opatrnost. Riskovat jen, je-li to užitečné. Neopatrní dávají všanc vítězství.

7. Technika. Znat' junácké dovednosti, abys jich mohl použít při všech příležitostech. Pohotovost je znakem dobrého skauta.

8. Sebeovládání. Nikdy neztrácet hlavu. Zachovat klidnou mysl. Nebezpečná situace se často zvládne, hledíme-li jí s klidem do tváře.

9. Věrmost a důvěra. O tom není třeba mnoho hovořit, to se rozumí samo sebou.

10. Velkomyslnost. Vyhráváš-li, neposmívej se těm, kteří prohrávají. Jednou přijde den, kdy se setkáš se silnějšími a obratnějšími, než jsi ty.



11. Dobrá nálada. Vítězství není nikdy jisté, neboť je tolik podřadných a neočekávaných věcí, které mohou zavinit prohru i nejlepších hráčů. Tím se nedej vyvést z nálady.

12. Umění prohrát. To je umět se smát, i když prohra je už jistá. Hrát až do konce, jako by výhra byla ještě možná. Po hře zjistíme příčiny neúspěchu, abychom chyby neopakovali.

Čápi dbají těchto pravidel a vypěstovali si i svůj způsob hry. Jsou družinou, která bleskově udeří, je bezvadně ukázněná a pevně ovládaná rádcem.

Když Čápi prohrají, skloní svoji vlajku před vítězem. Tento zvyk se ujal v celém oddíle a dospěl tak daleko, že i vítězná družina skloní svou vlajku na poděkování ostatním. Druhý zvyk, který od Čápů převzal oddíl, je ten, že skautský šátek těch hráčů, kteří láteří, bručí, obviňují druhé, trucuji a durdí se, je nazýván "slimáčkem", zatímco ostatní je hrdě považují za "skalp".

Francois napsal také několik rad pro boj při těch hrách, kdy ukořistění šátku /skalpu/ znamená zneškodnění nepřítele:

1. Při zahájení útoku družina vyrazí svůj pokřik. Vzápětí však ihned ztichne. Ticho je jedním z činitelů úspěchu. Zmate nepřítele a umožní slyšet rozkazy, které vydává vedoucí. Nenapodobujte vřeštivé paviány.
2. Zajatý skaut sedí a očekává, až ho přátelé osvobodí. Bylo by hamba, kdyby rušil hru, nebo jinak jednal, proti pravidlům.
3. Ten, kdo útočí bez spolupráce s družinou, končí obvykle v zajetí. Zářivé příklady chabrosti jednotlivce jsou obvykle neúčelné.
4. Zůstane-li jedním odpůrce, je rytířské, abychom proti němu stáli vždy jen jednoho hráče současně.
5. Družina, která se bije v šiku, se silnými křídly a chráněnými zády a dobře manévruje podle rozkazu rádce, je nepřemožitelná.
6. Šátek znamená život, nesmí však být ukořistěn, nemá-li zastrčen za pasem.
7. Jeden proti množství je oprávněnou zbraní slabých proti silným.
8. Ti, kdo zevlují, jsou obvykle chyceni. Dobře jim tak. Není proti pravidlům hry připlížit se lstivě zezadu.
9. Klopýtne-li hráč a padne, je rytířské pomoci mu na nohy. Nemá však na to právo, měl se držet na nohách. Hráč, který se úmyslně vrhl na zem, nezasluhuje ovšem žádného ohledu.

Urgo

z časopisu "Skaut-Junák" roč. XXXII, č. 2

Umění hrát

Při košíkové, odbíjené nebo stolním tenisu nečekáme od nezkušeného začátečníka žádné vynikající výkony. Naopak jsme připraveni, že hra nebude mít zpočátku valnou úroveň. Trenér takového nováčka nejdříve učí základní technice a taktice hry. Velké terénní hry jsou často stejně složité jako hry sportovní, o nichž byla právě řeč. A přece jen málokterého vedoucího napadne, aby nezkušeného hráče zasvětil krůček za krůčkem do jejich tajů. Proto tak často končí slibná "honba za pokladem nebo bojovka" neúspěchem, zklamáním.

Pamatuj na to, že se terénní hry musíš s družinou učit postupně, plánovitě. Začni drobnějšími, kratšími hrami v přírodě a teprve po delší přípravě uspořádej hru, která potrvá hodinu i déle. Nejlépe se vám podaří, když bude každý hráč vědět, že nejdůležitější není výsledek, ale hra sama. Plně ji vychutná jen ten, kdo využije všech příležitostí, které mu poskytuje. Uvede-li organizátor hry, že útočníci mají postupovat skrytě, dobrý hráč se plíží jako stín od úkrytu k úkrytu, nelituje času ani námahy a jde třeba velikou obklikou - přestože by mohl



cíle dosáhnout rychleji a snad i bezpečněji ostrým, nezastíraným během. Běh je však všední věc, každá druhá tělocvičná hra nám k němu poskytuje dostatek příležitostí - proč tedy raději neprožít chvíle příjemného vzrušení při plížení v houštinách? Běh je jen chvilka užitečného tělocvičnicku, zato když se plazíš jako indiánský bojovník, prožíváš opravdové dobrodružství. Chápeš, co chceme naznačit? Každou hru musíme umět plně rozvinout a vychutnat, využít všech neobvyklých možností, které nám nabízí.

Uvedeme tu ještě příklad nepochopené, pokažené hry. Při nočním plížení do tábora se útočníci dohodli, že přelstí stráž rozestavené kolem stanů a zaútočí všichni v jediném úseku. Při takovém hromadném vpádu do tábora nemohou být přece pochyťtáni všichni, někdo z nich se jistě do tábora probojuje a splní tam úkol, jímž je podmíněno vítězství. Jak bylo dohodnuto, tak se i stalo. Útočníci vtrhli téměř bez plížení do tábora od severovýchodu a v několika minutách "slavně zvítězili". Ale pokazili hru sobě i jiným. Hodinové noční dobrodružství zkrátili na několik minut. Vlastně to žádné dobrodružství ani nebylo. Své protivníky - strážce - otrávilí ne proto, že je porazili, ale proto, že je nechali marně číhat v houštinách, kolem většiny z nich neprošel jediný útočník. Oč zajímavější by byl průběh, kdyby se útočníci byli rozptýlili kolem celého tábora a plížili se ke stanům ze všech stran. Možná, že by byli všichni pochyťtáni, zato by si ze hry odnesli silné zážitky: plížení v hluboké noční tmě - strašidelná samota - napjaté naslouchání - vzrušené pátrání po stanovišti nepřitele... O to všechno se svou "chytrou" taktikou hromadného výpadu připravili. Vyhráli sice, ale ve skutečnosti prohráli velkou příležitost.

Z knihy "Organizátor her"
od Miloše Zapletala

Jak dobře mluvit

Přehled nejdůležitějších zásad vyjmutých z knihy "Jak dobře mluvit" od Jiřího Tomana.

- chcete-li se stát aktivním společníkem, musíte registrovat zajímavé informace a nové poznatky se záměrem si je zapamatovat a vyprávět.
- kdo mluví tiše, dělá dojem, že si nedůvěřuje.
- přílišná hlasitost budí dojem útočnosti.
- nejvhodnějším způsobem, jak cvičit hlas, je hlasité čtení, při němž se kontroluje výslovnost. Cvičení provádějte 3x denně po 15 minutách s oddechem po každé páté minutě.
- posluchače zajímají daleko více příběhy ze života lidí než popisy neživých předmětů.
- při představování je třeba povědět více než pouhá jména představovaných, je vhodné uvést jejich zájmy a bližší údaje.
- při navazování styků je třeba co nejrychleji zjistit společné zájmy.
- chcete-li přemoci ostych při navazování styků, pak 1. mějte zájem o lidi a 2. používejte každé příležitosti k navazování hovorů a styků.
- lidé jsou jako zrcadlo. Usmívej se na ně a budou se na tebe usmívat, mrač se na ně a budou se na tebe mračit.
- zajímejte se o lidi, jejich práci, radosti a starosti.
- snažte se ve styku s lidmi, aby po rozhovoru s vámi se cítili spokojeni a měli pocit, že jsou uznáváni.
- nečekejte s uznáním na velké věci. Naučte se chválit maličkosti.
- když se vám něco líbí, vyslovte uznání. Když není co chválit, mlčte.
- nesnažte se v rozhovoru zdůrazňovat, co jste vy dokázali, dejte druhému možnost povědět, co dokázal on.
- každému člověku je drahé jeho jméno. Snažte se je proto zapamatovat tím, že je v hovoru několikrát opakujte.
- chcete-li se naučit krizizovat aniž byste se druhého dotkli, pak zachovávejte tyto zásady:
 - + chyby vytýkejte především mezi čtyřma očima
 - + učiňte tak přátelsky a s úsměvem

- + uveďte, že i jiní se dopouštějí podobných chyb
- + začněte tím, že pochválíte, co kritizovaný dělá dobře
- + ukažte, jak se věc správně dělá
- + pokud to jde, kritizujte nepřímě
- + uvažte, zda kritiku je vhodné přednést hned anebo odložit
- příroda dala člověku jeden jazyk, ale dvě uši, aby poslouchal druhé dvakrát tolik, co sám mluví.
- zdvořilé jednání odzbrojuje.
- kdykoliv se octnete v napjaté situaci, poslouchejte. Až se druhý vymluví, mluvíte jen krátce.
- hádavým přením lidí nepřesvědčíte.
- hlasitě vyslovujte slovo "vy" a šeptejte slovo "já".
- nemluvte mnoho o sobě a nestěžujte si.
- nesnažte se triumfovat. Umožněte protivníkovi v diskusi, aby se necítil poražen a roztrpčen.

A něco aforismů na závěr:

"Chceš-li ~~me~~ rozplakat, musíš nejdříve plakat ty sám" - Horatius

"Důkazy, což je pravda, mohou přimět soudce k tomu, aby považoval naši věc příznivěji než věc našeho protivníka, ale dovolání se citů dokáže víc, protože ho přiměje k tomu, aby si přál, aby naše věc byla lepší."

Quintilianus

"Poplácá ~~me~~ na rameno nám často ušetří pozdější kopnutí do kalhot."

Americké přísloví

S V Í T Á

Refrén: Svítá, svítá a hvězdy blednou, svítá

/:den po tmě dlouhé přijít má :/

1/ Už slunce stoupá výš a výš,
den po tmě dlouhé přijít má.
Už nočních stínů slábne mříž,

/: den po tmě dlouhé přijít má :/

Ta zář ozáří nehodné,
den po tmě dlouhé přijít má.
I ponížení spatří město svobodné,

/: den po tmě dlouhé přijít má :/

Ref.: Svítá...

2/ To město střeží dvanáct bran, den...
sem zástup míří ze všech stran, /: den... :/
Kdo v nočních tmách už nechce žít, den...
za vládou světla může jít, /: den... :/

Ref.: Svítá...