

POZVÁNKA NA KAPITÁNSKOU VÝPRAVU

Bude se konat buď v kempu Olšina nebo v kempu Jestřabí 3 //viz nákres/ od pátku 29.

srpna do neděle 31. srpna 1986. Správný kemp zjistíš dotazem v recepci: "Pořádá u vás windsurfingový kurz ODPM z Prahy 1?"

Hlavní cíle výpravy:

- popovídat si o proběhlých táborech a pokusit se o jejich zhodnocení.
- dohodnout sestavu admirality.
- vytvořit úpravou a doplněním návrhu plánu Gemini takový plán, který bude všemi kapitány a oddíly respektován.
- zamyslet se nad návrhem Organizačního řádu Gemini, vytvořit konečnou verzi bez příloh a rozdělit mezi jednotlivé členy kapitanátů přípravu příloh /s termínem/.
- dohodnout rozdělení kluboven, případně dnů schůzek a zahájení činnosti jednotlivých oddílů.
- domluvit konkrétní způsoby náboru nových členů /propagace/, jejich rozdělení atd.
- do oddílové činnosti zakédevat, vypracovat a realizovat oddílové bedování, případně další náměty podle knihy Náš oddíl - připravit základy našeho oddílového systému.
- zrakreovat se na surfech.

Vedením této části kapitánské výpravy pověřuji Shwilliho.



PLÁN GEMINI - dokončení

DUBEN

- 3.-5. Bocmanská výprava /kam, kdo, do kdy/
- 10.-12. Výprava Vikingů
- 17.-20. Velikonoční robinzonády
- 26.4. Sjezd Sázavy na všech plavidlech pro cca 60 osob
- Kuchařské dny v oddílech.

KVĚTEN

- 1.-3. Otava pro cca 60 osob /kde, do kdy/
- 8.-10. Sáz Gemini /Fletcher, Špalek, Žleukevice, příprava do 31.3./
- 15.-17. Orlice pro cca 60 osob /kde, do kdy/
- 22.-24. Nějaká voda /třeba Vltava nahore pro cca 60 osob/
- 29.-31. Vltava II. /Kde, do kdy/
- Kuchařské dny - 2. část, změna označov. Vodičkova - Prometheus

ČERVEN

- 5.-7. Ohře /pro 60 osob, kdo, do kdy/
- 13. Regata /kde, do kdy/
- 14. Lehká atletická liga /kde, do kdy/
- 19.-21. Ploučnice /kde, do kdy/

PRÁZDNINY

- Tábory oddílů
- Kurz windsurfingu
- Lesní škola pro starší
- Přechod rumunského páhoří



Návrh ORGANIZAČNÍHO ŘÁDU GEMINI

1. Gemini je společenství dětí, mládeže a dospělých, které se zabývá teorií výchovy a praktickou realizací výchovných metod směřujících k takovým cílům, jejichž základem je všestranná výchova a jež jsou vyjádřeny v mravním kodexu tohoto společenství. Členové Gemini se sdružují v oddílech, v jejichž činnosti a i v činnosti celého společenství je využito kolorit mořeplavectví. Hlavním posláním Gemini je směřovat činnost oddílů v otázkách výchovných, programových a organizačních.
2. V čele společenství stojí a Gemini řídí Admiralita Gemini, v čele s admirálem. Gemini zřizuje:
 - námořní akademii - systém školení a vzdělávání členů a budoucích členů Gemini;
 - námořnickou knížku - soubor zkoušek pro oddíly středního a staršího věku
 - společné akce, jejichž propozice jsou součástí tohoto Organ. řádu jako přílohy:
 - Klárovska regata
 - Lehkoatletická liga
 - Lacrossová liga
 - Sraz Gemini
 - Mistr uzlování
 - Promítání dokumentů z táborů a činnosti
 - Hry po Praze
3. Hlavní složky programu Gemini:
 - vodní turistika, vodáctví a vodní aktivity včetně plavání
 - lyžařská turistika, lyžování, pobyt v horském terénu
 - pěší turistika - široký komplex aktivit se sportovním základem
 - kulturní a vzdělávací akce
4. Admiralita Gemini
 - skládá se z admirála, vícesadmirálů, přístavného a kapitánů oddílů;
 - zasedání Admirality se konají dle potřeby, Admirality svolává admirál;
 - změnit rozhodnutí Admirality může pouze admirál;
 - za dobré vedení Gemini a oddílů jsou odpovědní všichni členové Admirality;
 - jednání Admirality jsou vedena v duchu demokracie;
 - při hlasování v Admiralitě, které je tajné, je každý člen povinen zaujmout stanovisko, kterým nesmí být zdržení se hlasování. Vítězný návrh musí získat nadpoloviční podporu. V případě rovnosti hlasů rozhoduje admirál dalším hlasem.
 - v Admiralitě má každý oddíl jeden hlas, členové Admirality bez oddílů mají také po jednom hlasu;
 - Admirality schvaluje vytvoření nového oddílu, nové kapitány a kadety schvaluje a jmenuje admirál Gemini;
 - Admiralita volí admirála - v tomto případě nemůže admirál uplatnit právo veta.
5. Admirál Gemini
 - je členem společenství s věkem alespoň 21 let;
 - je volen na období jednoho roku Admirality Gemini a vyhlášen na srazu Gemini. Volba a obřad jmenování jsou v příloze.
 - admirál je odvolatelný Admirality Gemini, která jmenuje jeho nástupce s platností do nejbližšího termínu voleb. I zde admirál nemůže uplatnit právo veta.
 - admirál si může zvolit jednoho či více víceadmirálů;
 - admirál zahajuje a ukončuje akce Gemini.

6. Víceadmirál Gemini

- je členem Gemini ve věku alespoň 20 let;
- do své funkce je vybrán admirálem;
- víceadmirál je pověřen vedením určité oblasti v Gemini:
 - + Námořní akademie a zkouškový systém Gemini
 - + Inventář, pokladna, objekty
 - + Vydávání Kurýra, tiskovin, propagace, film, foto

7. Přístavný Gemini

- je členem Gemini a je starší 18 let;
- splnil podmínky opravářského patentu;
- jeho úkolem je péče o lodní park, loděnici a vlek a je odpovědný za jejich stav;
- organizuje a řídí opravářské kurzy za účelem získání opravářského patentu dle potřeb Gemini.

8. Kapitán oddílu

- je členem Gemini a je starší 18 let;
- je vybrán a schválen admirálem Gemini;
- ke své pomoci si vybírá 1 - 3 kadety, které schvaluje admirál;
- je morálně odpovědný za chod oddílu v duchu výchovných cílů, metodiky činnosti oddílu a tohoto organizačního řádu.
- zvyšuje si kvalifikaci prostřednictvím školení ČSTV, ČSČK a PO SS.

9. Kadet

- člen Gemini s minimálním věkem 16 let;
- je nejbližším pomocníkem kapitána. Jeho hlavním úkolem je realizace oddílového programu;
- je vybrán kapitánem oddílu na zkušební dobu, ve které plní kapitánský patent. Do funkce jej schvaluje a jmenuje admirál Gemini.

10. Členství v Gemini

- + řádné - po splnění přijímací zkoušky Gemini
- + mimořádné - po ukončení aktivní činnosti se stává členem Vikingů
 - je přijat do Vikingů prostřednictvím přijímacího řízení a členství udržuje
 - je přijat do kapitanátu oddílu či do Admirality
- + čestné - čestný člen oddílu - na návrh kapitanátu schvaluje oddíl
 - čestný člen Gemini - návrh schvaluje Admirality Gemini.

11. Průběh členství v Gemini

- přípravka - otvírá se zhruba 2x ročně pro děti zvenčí ve věku 9-12 let. Úkolem přípravy je v průběhu 3-4 měsíců vést u těchto zájemců o členství plnění přijímací zkoušky - P. avčika, zjistit předpoklady dítěte pro další oddílovou činnost /zájem, rodina, škola.../ a na konci úspěšného plnění předat do vybraného oddílu k dokončení některých bodů P. avčika.
- střední oddíl - zde zájemce o členství dokončuje plnění přijímací zkoušky a v oddíle setrvává do věku 15-ti let a následného tábora. V tomto momentě, pokud není kapitánem vybrán do funkce bocmana, či s ním kapitán nebočíť do funkce kadeta, přechází do oddílu starších - Poseidonu, kam je po vstupní zkoušce přijat nebo nikoli
- starší oddíl - ve věku 15 let a více /střední škola/ pokračuje ve svém členství v oddíle starších, kde je po dobu aktivního členství Součáští činnosti tohoto oddílu je i příprava členů na funkci kadeta. V okamžiku, kdy nemůže pravidelně docházet na akce oddílu nebo překročil věk 20 let, může přejít do Vikingů.

12. Vikingové

- jsou + bývalí členové Poseidonu, kteří se nemohou aktivně a plnohodnotně zúčastňovat akcí oddílu nebo jsou starší 20-ti let
 - + bývalí členové oddílů Gemini ve věku nad 18 let;
 - + přátelé a příznivci Gemini
- Vikingové mají v Admiraltě svého zástupce s hlasovacím právem;
- Vikingové pořádají samostatné akce, kde účast je dobrovolná;

- Vikingové pořádají pro Gemini akce dle ročního plánu
- Vikingové dodržují při svém jednání mravní kodex Gemini

13. Oddíl

- Složení - oddíl se dělí na 2-4 posádky s optimálním počtem 6-10 členů. V čele oddílu stojí kapitánát. V čele posádky je bocman, který je do své funkce vybrán a jmenován kapitanátem oddílu. On se svým pomocníkem vede a řídí činnost posádky.
- Vznik - + oddíl může v Gemini vzniknout za předpokladu, že
- existuje potřeba jeho existence
 - jsou členové Gemini, kteří jako vedení jsou zárukou smysluplné existence oddílu, úrovně a návaznosti na Gemini
 - jeho vznik nesmí být na úkor oddílů stávajících.
- + vznik nového oddílu schvaluje Admiralita Gemini
- + oddíl je definitivně přijat do Gemini po roční zkušební době za předpokladu, že má alespoň 12 členů s hodnotami nejméně plavčík, má vypracovaný perspektivní roční plán činnosti + podrobné plány jednotlivých období, kapitán oddílu má minimum PO a každý splní kapitánský patent, členové oddílu mají splněny v námořnické knížce základní body se vztahem k 1. roku činnosti.
- Zánik - + oddíl v Gemini může být zrušen pouze se souhlasem Admirality Gemini a to po vyčerpání všech možností na záchranu jeho existence.
- + O převodu členů a majetku do ostatních oddílů rozhoduje Admiralita Gemini.

14. Námořní akademie

Je vzdělávací systém Gemini, který se dělí podle působnosti na čtyři skupiny:

- | | |
|------------------|--------------|
| + Návážci | + Bocmani |
| + Členové oddílů | + Admiralita |

Zahrnuje všechny akce, které umožňují získávání nových vědomostí, zkoušek, plnění požadavků zkuškového systému, vzdělávání členů Gemini. Na začátku oddílového roku je zpracován plán na oddílový rok víceadmirálem Gemini a schválen Admirality Gemini. Vedením akcí Námořní akademie jsou pověřováni členové Admirality Gemini, Poseidónu, Vikingů, případně najatí hosté.

15. Symbolika Gemini

- znakem Gemini je hvězdařská značka pro označení souhvězdí Gemini a je začleněna v každém oddílovém znaku;
- znak každého oddílu tvoří kruh o průměru 4,5 cm, ve kterém v libovolném barevném provedení je umístěn ve středu symbol oddílu a nad ním znak Gemini ve výrazném barevném provedení. Znak se nosí na zelené košili, případně zelené bundě.
- symbolem admirála Gemini je pádlo, jehož list obsahuje jména a volební období jeho předchůdců.
- krojový předpis Gemini
 - + kroje oddílu se skládají z námořnické čepičky modré barvy s bílým lemováním /do spotřebování mohou členové admirality používat čepičky v opačném barevném provedení/, trička v barevném provedení dle návrhu oddílu, bílých ponožek, sportovní obuvi, pro potřeby plaveckého výcviku plavek i sek
 - + znaky funkcí - nosí se pod znakem oddílu na zelené košili
Provedení znaků - viz příloha.
 - + znaky hodnot - nosí se pod znakem oddílu na zelené košili jen potud, pokud zde již není znak funkce. Provedení znaků - viz příloha.
 - + znaky zkoušek - Hiawathova zkouška - pravý rukáv 5 cm pod ramenním švem

+ označení bocmanů - píšťalka s pletenou šňůrou barvy

16. Závěrečná ustanovení

- změnu Organizačního řádu Gemini může provést pouze Admiralita Gemini, rovněž tak i jeho doplnění.

Přílohy: Propozice Klárovské regaty, Lehkoatletické ligy, Lacrosseové ligy, Sazby Gemini, Mistra uzlování, Přemítací akce, Her po Praze.

Volba admirála a obřad jmenování

Jmenování víceadmirálů a přístavného

Schválení a jmenování kapitánů oddílů a kadetů

Čestné členství v oddílu a Gemini

Kapitánský patent

Základní znalosti pro 1. rok členství

Znaky funkcí, hodností a zkoušek.

Loďný deník

Návrh osobního loďního deníku:

- Povinná část:**
- vlastní zpáteční adresa na předsádce sešitu
 - úvodní stránka /majitel, oddíl, datum založení/
 - vlastní decházka na akce
 - adresář členů oddílu
 - štafeta posádky
 - funkce v oddíle a posádce
 - povinné věci na schůzku, výpravu,...
 - vlastní výsledky v soutěži Mistr uzlování, případně rekordy oddílu a Gemini.
 - Modrý život
 - Loďní zákon + oddílové nepsané zákony
 - Podmínky jednotlivých hodností a jejich plnění
 - pokřiky družin a oddílů Gemini
 - Hiawathova zkouška
 - znak oddílu + výklak
 - stránky na lepení bedovacích lístků a kartiček

- Nepevinná část:**
- poznatky zpraxe
 - výňatky z knížek a příruček, případně přehled o přečtených knížkách
 - kartičky + fotografie z akcí
 - letos poprvé a letos naposled
 - oddílové bedování - žebříček
 - deník jednotlivých akcí



Aforismy

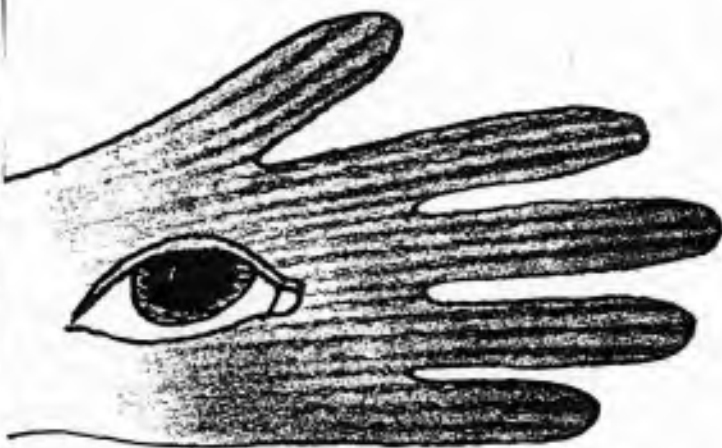
(Hra rozvíjející vyjadřovací schopnosti, originální myšlení, soutěží jednotlivci, trvání: minimálně 20 minut)

Moto: Lidská mysl je jako padák. Není k ničemu, dokud se neotevře.

Hráči se usadí tak, aby se

a účinnost boje za odstranění těchto jevů. Výsledky nejsou příznivé! Ztratili jste schopnost podobné jevy likvidovat, přizpůsobili jste se. Proto jsme my, zástupci mimozemské civilizace, dostali příkaz k vaší likvidaci v zájmu zachování rovnováhy ve vesmíru i v zájmu pozitivních změn na planetě Zemi...

Tolik úvodní legenda. Zástupci



mohli pohodlně soustředit a psát. Vedoucí rozdává kartičky formátu A6, přečte moto a vyžve hráče, aby vtipně doplnili chybějící část vybraného výroku. Život je jako kolotoč... Nebo: Láska je jako babiččiny brýle...

Když jsou všichni hráči hotovi, vybere vedoucí nepodepsané kartičky a nahlas přečte všechny vytvořené aforismy. Poté čte znovu jeden za druhým a hráči vztyčením prstů signalizují své bodové hodnocení (0–5). Na závěr jsou vyhodnoceny 2–3 nejúspěšnější výroky, případně jeden nejméně úspěšný. Vyhodnocení může srovnat nápady originální s těmi, které se opakovaly častěji, pro náročnější hráče lze výroky strukturovat zcela minimálně (život je jako...).

Fides

(Komunikativní hra náročná na schopnost formulovat názor, určeno maximálně osmi tříčlenným skupinám, 3 hodiny)

K dispozici by měl být diaproskop, plátno, magnetofon, případně další rekvizity. Hráči jsou rozesazeni v prostorné místnosti, před očima se jim odvíjejí fragmenty ze života lidstva. Představení je náhle přerušeno neznámým hlasem (z magnetofonu). „Ano, vidíte dobře... Znamení SMRTI pro vás, LIDÉ. Znamení, které se zanedlouho vyplní... Jiný hlas odpovídá: „Ale proč bychom měli umírat? Kdo vám dal právo rozhodovat o našich životech?“ První hlas: „Jsme zástupci mimozemské civilizace. Před časem zaznamenaly naše přístroje výskyt negativních jevů ve vašem společenském životě i v přírodě. Od té chvíle naše systémy vyhodnocovaly možná řešení

mimozemské civilizace (MC) dávají lidem možnost zachránit se obhajobou. Lidé v ní musí reagovat na konkrétní body obžaloby: uplatkávání – lajdáctví v práci – nesebekritičnost – upadání do průměru – kariérismus – znečišťování životního prostředí a tak dále. Každý bod obžaloby je konkrétnější a šířeji specifikován. Na přípravu obhajoby je 30 minut „meditačního času“, po jeho skončení začíná soudní proces. Lidé se obhajují po skupinách nebo samostatně. V obhajobě musí sdělit svůj názor na daný problém, nastínit možné řešení a říci, co v tom smyslu již vykonali. Projev by neměl být delší než 5 minut. Po vypršení času mohou do obhajoby vstoupit jak „lidé“, tak „obžaloba“ (dotazy, připomínky, návrhy...). Do diskuse se hlásí smlouvanou formou a slovo dostávají na základě pokynu zástupce MC. Ten v závěru hry vyhodnotí obhajobu a vysloví rozsudek.

Hledáme dokonale projekty

(Hra spojující nápaditost, manuální zručnost, praktičnost, soutěží 6–8členné týmy, trvání: 3,5 hodiny)

Hra je jakýmsi konkursním řízením, během něhož týmy – projektové ústavy – navrhuji řešení některých částí tábořiště. Po rozdělení do týmů si hráči zvolí název své organizace a vyzvednou materiál: desku sololitu A 3, 5 čtvrtky A 4, kanogom, 5 válečků i formeliny, hrubý a jemný smrkový papír, nože, jakýkoliv přírodní materiál (dřívka, kaminiky...). Mají 2 hodiny na vypracování návrhů, dokumentace a zhotovení modelu zadáních částí tá-

bónisté (např. látna – kuchyně – slavnostní ohniště nebo umývárna a koupelna na potoce apod.). Poté je uspořádána výstava na niž mluvčí týmu představují společně vytvořené. Během desetiminutového projevu vysvětlí koncepci, popíše model a seznámí s týmovou dělbou práce. Porota na tajném zasedání udělí body. Kritériem hodnocení je: realizovatelnost a funkčnost (max. 5 b), originalita řešení (max. 3 b), provedení modelu (max. 5 b), navíc jsou přidělovány premiové body (návrh s nejlepší dokumentací aj.). Hra by měla být uvedena krátkým seminářem o vzniku skutečných projektů. Časový plán hry: úvod a zadání 30 minut, návrh a realizace modelu 2,5 hodiny, výstava a zhodnocení – 30 minut.

Vyvrcholením hry je skutečná realizace nejzdařilejších návrhů, které pak slouží po celou dobu akce.

Horečka sobotní noci

(Diskotéka s programem, soutěží dvě skupiny hráčů, trvání: 2 hodiny příprava a 2 hodiny vlastní taneční večer, vhodné pro mladší věkovou kategorii.)

Dvě proslulé skupiny vyznavačů diskotek – Hornáci a Dolňáci – se chystají na největší diskotéku sezóny. Obě skupiny připravují program do soutěže:

- secvičení úvodního společenského předtančení na libovolnou hudbu (i v recesním pojetí)
- vytvoření čtyř modelů oblečení návštěvníka diskotéky (alespoň jeden pro „pány“), modely budou předváděny na módní přehlídce s náležitým komentářem
- uvedení soutěžní hry pro pobavení ostatních
- secvičení párového diskotekového tance a jeho účast v taneční soutěži (páti bez výjimky pro všechny)

Zábavu řídí diskžokej, který musí celý večer držet pevně v rukou a spolu s „tanečním mistrem“ burcovat hráče z pasivity. Překvapením večera by mělo být taneční číslo „Krále diskotek“, jehož roli přirozeně musí převzít dobrý tanečník. Tento „Král“ dále figuruje jako člen poroty, učitel tance a podobně. V průběhu večera funguje „bar“ (lépe jen v stanovených intervalech), kde si lze za „vydělané peníze“ (v rámci pomocných prací, v soutěžích...) koupit různé pochutiny.

Maturita z...

(Kvizová soutěž inspirovaná známou televizní soutěží, hraji pětičlenná družstva, trvání: 1,5 hodiny.)

Systém soutěže je použitelný pro libovolnou oblast teoretických otázek a odpovědí, konkrétní témata si organizátor vymyslí podle svého uvážení. Družstva si nejprve losují pořadí volby. Volba spočívá v určení otázky a toho, kdo na ni odpoví. Jsou vyhlášeny čtyři tematické okruhy, každý okruh obsahuje čtyři otázky nestejné bodové hodnoty – 100, 200, 300, 400 bodů. Každé družstvo má na začátku soutěže 2 000 bodů, úkolem je získat jich co nejvíce. Volit odpovídajícího hráče lze z vlastního i cizích družstev. Např.: Družstvo „A“ volí Otázka z oblasti historie za 200

z násoho družstva odpoví František z družstva „B“ Jan z družstva „C“ at odpoví Pet Poté je přečtena otázka a určí: hráči napíší v dvouminutovém limitu odpověď na papír (samostatně, bez nápovědy ostatních členů družstva). Po vypršení limitu přečtou hráči svou odpověď a odborná porota posoudí je správnost. V případě správné odpovědi si družstvo připsá bodovou hodnotu otázky na své konto, v opačném případě si počet bodů odečte. Každý hráč může odpovídat za celou hru maximálně třikrát. Hraje se na tři náct otázek, tři zůstanou nevyužity. Uvedení hry je jednoduché: porota musí mít dostatečně znalosti v daných oborech, ab mohla spravedlivě rozhodovat. Kromě vzdělávacího efektu přináší hra i prvek strategický – z cizích družstev jsou vybírání (o nichž se předpokládá, že nebudou odpověď znát.

Novodobí Edisoni

(Recesní hra podněcující technickou fantazii, soutěžit můž jednotlivci i družstvo, trvání: a 6 hodin.)

Jsme na světové soutěži vynálezů, ze které by měly vzejít zajímavé exponáty po chystano Světovou výstavu vynálezů 191. Atmosféra je prochnuta opojným technikou a překotným vynálezectvím všeho možného...

Do soutěže se může přihlásit jednotlivec i celý tým, a to s návrhem technického vynálezu nebo zlepšováku, který by ulehčil či zpříjemnil život v místě bydliště hráčů. Soutěžní komise vyhlásuje cca tříhodinový limit, během něhož autoři vynález vymyslí, vyrobí náčrty výkres, případně i model či funkční vzorek vynálezu. Ve stanovenou hodinu skonají obhajoby vynálezů, i v dobových kostýmech a před náležitou komisí. Uzávěrka psemných přihlášek do soutěže je 20 minut před zahájením obhajob. Obhajovací řeč trvá asi 1 minut, pak komise 3–5 minut klade doplňující otázky, které musí být zodpovězeny. Na závěr jsou vyhlášeny výsledky a předány ceny.

Hra by měla mít ráz vědecký se tvářící recese. Hlavní organizátor sleduje průběh vynálezského snažení, radí a určuje pořadí obhajob, čímž dodá hře kdyžnou gradaci.

Řeka

(Diskusní hra, která přinu všechny, aby se vyslovili, trvá přes 1 hodinu, optimální počet hráčů 32.)

Cílem hry je sestavit desater zásad (soužiti skupiny, partnerské desatero, morální, hodnotové desatero apod.). Hráče shrmmáždíme v místnosti, která poskytuje možnost soustředěné přípravy si stopky a velký arcpapír. První kolo zahajují hráči ve dvojicích – pracují spolu n „šestru zásad“, oba mají právo veta. Limit 15 minut. Ve 2. kole se spojí vždy dvě dvojice a opět sestavují „šestero“, každý rovněž právo veta. Limit 10 minut. Ve 3. kole pokračují osmičlenné skupiny, sestavu „osmero“, opět s právem veta. Limit 15 minut. Ve 4. kole spolu pracuje 16 hráčů již nad „desaterem“, postulat je přijat, pokud s pro něj vyslovila hlasnost 14 hrá

Limit 15–20 minut. V posledním kole se obě skupiny spojí střídají se v navrhování postulatů. Jeden hráč navrhuje vždy den postulat. Je přijat, souhlasí s ním alespoň 26 hráčů. Výsledek je vypsán na archu: musí být desatero. Instruktoři by se měli zapojit a debat již v osmičlenných skupinách, od třetího kola vyžaduje a částečné řízení diskuse. Cím není udolat protihráče a hájit vzor své skupiny za každou cenu, naopak – jsou-li návrhy uhé skupiny výstižnější, měli bychom s nimi souhlasit.

Souznění

(Hra k seznámení i sebezpoznaní, přináší konfrontaci hodnot zájmů, trvání: zhruba 2 hodiny.)

Nejprve vybereme vhodné oblasti, ze kterých budou hráči plnit konkrétní hodnoty. Např. literatura, světové osobnosti, port... V každé oblasti jsou dány konkrétní možnosti výběru, tedy asi 5 voleb, nejlépe na přepisu připraveném a přehledném formuláři. Příklad:

1. odjízdiš na čtrnáctidenní brádu a máš možnost sáhnout do nihovny pro následující tituly: uzzo – Kmotr, Heyerdahl – Ve nemeni Kon-Tiki, Seneca – Výěr z listů Lucilioví, Hašek – sudy dobrého vojáka Švejka, emarque – Tři kamarádi. Kteu knihu si vybereš nejraději kterou necháš až naposled?

2. Máš možnost prožít večer rozhovoru s některou ze známých světových osobností (následuje výčet jmen). S kým bys obovil nejraději, koho bys volil ke poslednímu?

Každý hráč nejprve označí vlastní volby do svého formuláře. Pak následuje odhadování nejraději volených hodnot v jednotlivých oblastech (nebo nejraději volaných). Hra pokračuje veřejným hlasováním každého hráče (ten může spoluhráčům uvést další údaje o své osobě, zejména tehdy, slouží-li hra k seznámení). Zveřejněné volby si každý zapisuje, aby mohl provést vyhodnocení. To je dáno součtem jednotlivých voleb, který si hráč porovnává se svým odhadem. Pak též stanoví pořadí. Vlastní souznění – porovnávání jednotlivých voleb s ostatními – nejlépe provedeme podle „šablony“.

Hráč si na ni přepíše své volby šablonu pak porovnává s jednotlivými řádky formuláře, kde se na každém z nich uvedeno je a jeho volbu. Vyhodnocení uskutečňuje podle následujícího klíče. Pro jeho popis je hodnotící hráč označen jako „A“, hodnocený hráč jako „X“.

1. Mají-li hráči „A“ i „X“ stejné volby, zaznamenává se „A“ + 1, což značí, že oba museli zvolit též hodnotu na prvním a podobně v ostatních místech. Příklad: „A“ nejraději volí Kmotra, „X“ také „A“ na posledního Seneku, „X“ též „A“.

2. Nemají-li „A“ a „X“ žádnou společnou volbu, nezaznamenává se „A“ žádný bod. Příklad: „A“ nejraději volí Kmotra a nejraději rád Seneku, „X“ volí nejraději Remarquea a nejméně rád Švejka.

3. Mají-li hráči opačné volby, zaznamenává se „A“ 1 bod. Příklad: „A“ nejraději vybírá Kmotra, „X“ ho však vybírá až na posledním místě, eventuálně obrá-



Celková hodnota souznění je vyjádřena celkovým součtem bodů, a to s ohledem na znaménka plus a minus. Výsledek tedy může být i záporný. Při 5–6 oblastech a pěti volbách v každé z nich je spektrum dostatečně široké a souznění průkazné. Vyhodnocení působí na první pohled složité, ale ve skutečnosti je velmi prosté.

Stavba věže

(Hra podněcující technickou představivost a zručnost, soutěží 5–7členné týmy, trvání: zhruba 2,5 hodiny.)

Každé družstvo obdrží „stavební materiál“ – nůžky, 6 čtverečků A 2, tubu lepidla a 30 cm dlouhý pravítko. Jejich úkolem je zkonstruovat a postavit během 1 hodiny věž z papíru. Měla by být co nejvyšší a přitom dostatečně stabilní (při posuzování musí unést pravítko), žádný stavební díl nesmí být delší než 30 cm, věž nesmí být zavěšena, dily jsou k sobě lepeny. Hodnocení by mělo brát v úvahu též originalitu, estetickou úroveň, úspěšnost... Komise hodnotí rovněž spolupráci v týmu, rozdělení rolí, rozhodující nápady apod., ke sledování těchto kritérií je každému družstvu určen jeden „pozorovatel“ z řad instruktorů.

Tribuna pro mě

(Retorická klání jednotlivců, trvání 100 minut, maximální počet hráčů 30.)

Klání má jediného vítěze – nejvýřečnějšího a nejpohotovějšího řečníka, který projde vítězně třemi postupnými koly.

1. kolo: Po vylosování trojic (předpokládáme vítěze nasadíme, aby se neocitli v jedné trojici), jsou všichni vyzváni, aby si sestavili minutový projev na libovolné téma. Po 10minutové přípravě nastupuje první trojice „na tribunu“, poznámky na papíře nejsou povoleny. Na stopkách

bíží čas prvnímu řečníkovi, po uplynutí limitu musí řečník rychle ukončit větu. Po vystředání trojice hlasují zbylí hráči o jediném postupujícím. Odborná porota může ke konci kola povolit postup ještě dalším dvěma vyřazeným hráčům.

2. kolo: Účastníci absolují individuální instruktáž, po níž mají vždy 2 minuty na přípravu dvouminutového projevu na stanovené téma (téma je pro všechny stejné, avšak řečníci o tom nevědí). Jejich nástup na tribunu je organizován tak, aby vždy jeden řečník a další se připravoval. Ihned po skončení každého projevu udělují posluchači body (0–3). Nejlepší čtyři postupují do finále.

3. kolo: Ve finále vystoupí na tribunu všichni 4 řečníci. Je zadáno společné téma a všichni mohou ihned začít mluvit. Kdo zahá-

ji jako první, dostává slovo. Dojde-li mu řeč, může ho přerušit kterýkoliv z finalistů. Každý, kdo se chopí slova, má nárok na 20 sekund nepřerušovaného projevu, poté instruktor signalizuje vypršení limitu, čímž dává možnost ostatním vstoupit do projevu. Ve sporných případech rozhoduje opět instruktor. Řečníci se díky systému mohou vzájemně napadat, bránit, mohou argumentovat a tak dále. Finále končí po 10 minutách. O pořadí rozhodují posluchači tak, že se zařadí za toho řečníka, kterého považují za nejlepšího. Za kým stojí víc lidí, ten vyhrává.

Finále musí řídit energický instruktor, mezi tématy můžeme zařadit např. lákání horolezců do své expedice, propagaci svého výrobku a další. Úspěch záleží na výběru témat. Inscenování je poměrně snadné, ve finále mohou nastat problémy kolem udělování slova.

Vzkazy

(Hra, v níž se dozvíme, co si o nás myslí ostatní, hraji všichni, trvání: neomezeně po celou dobu akce.)

Na příhodném místě je pro každého hráče umístěna „poštovní schránka“ (krabička nebo obálka se jménem majitele), do níž každý každému ukládá své sdělení – své názory na jeho chování, vystupování, povahu, své rady, drobné úvahy. Není dána žádná osnova, vzkazy se mohou zabývat minulostí i přítomností, měly by však směřovat do budoucnosti. Vzkazy zůstávají ve schránkách do odjezdu. Psát se začíná ve chvíli, kdy se již

všichni poznali při nejrůznějších příležitostech (na delších akcích, po čtyřech, pěti dnech), je možné psát kdykoliv, v průběhu dne i noci, vždy když je čas. Poslední den před skončením akce by měl být vyhrazen určitý čas jen na psaní vzkazů – hře to prospěje. Vzkazy by měly být konkrétní, myšlenkově obsažné. Každý každému tak věnuje svůj názor, připo-

pomínku, jakési poselství pro příští dny...

Začátek

(Hra na úvodní večer, slouží k seznámení účastníků, trvání asi 3 hodiny, hraji smíšené dvojice.)

Seznamování začíná zcela klasicky – formou inzerátů. Hoši a dívky se posadí na opačné strany místnosti a sestaví si svůj seznamovací inzerát (nezlehčovat, zdůrazníme nutnost odpovídající charakteristiky svého já) a vyvěsí ho pomocí kuličky na prádelní šňůru. Tato část trvá 15 minut.

Během dalších dvaceti minut si každý hráč vybere 3 inzeráty

vybraný inzerát. Inzeráty jsou dopředy značkou – stejná jako dopisy, značka však nemusí být totožná.

Následuje třetí kolo, opět asi dvacetiminutové. Po přečtení odpovědi si hoši vybírají partnerku. Řeknou značku dopisu, který je zaujal; pokud má dívka zájem o seznámení, přihlásí se a oba stranou vyčkají pokračování hry. Pokud dívka zájem nemá, zůstane v anonymitě a hoch má ještě jednu možnost volby. Pokud nespěje ani podruhé, zůstává sedět a pokouší se o štěstí v dalším kole inzerce. Toto náhradní kolo je odstartováno ve chvíli, kdy vybrané dvojice již plní úkoly dalšího kola. Na šňůrách se ponechají zbylé inzeráty (nebývá jich mnoho), tentokrát se píšou jen dva dopisy a rovněž limity jsou kratší. Občas je nutno toto kolo ještě jednou opakovat, aby se vytvořily i poslední páry hry.

Vzniklé dvojice dostávají několik úkolů vyžadujících spolupráci (asi pět, např. doplovat na ostrůvek pro korálky, složit báseň, zjistit pět zájmů, názorů, věcí, které mají společné a rozdílné atd.). Na splnění úkolů je poměrně dost času (zhruba 70 minut), po vypršení limitu musí s plněním úkolů skončit i ty páry, které začaly později.

V posledním kole se oba partneři postaví na opačné strany oválu tvořeného účastníky a odpovídají na 2–3 otázky, které by měly posilovat charakteristiku partnera. Např.: Kdybys byl režisér, do jaké role bys svého partnera obsadil a proč? „Jak by tvůj partner reagoval, kdyby...?“ Otázky jsou pro všechny stejné, u druhého příkladu