

## PŘÍBĚH ZVANÝ SKUNIPA

*o jedné téměř bezední pokladnici her*

Bezprostředně po pádu totalitního systému jsme v Pardubicích jako všude jinde začali pracovat na obnově Junáka. V roce 1992 jsem byl u zrodu pardubického roverského kmene PARS, se kterým jsme potom uskutečnili tři expedice na Šumavu a do Novohradských hor. V letech 1996 -2000 jsem se účastnil i vedení skautského oddílu a jeho klasických táborů. Bezprostřední styk s novou generací porevolučních skautů mě přivedl k vnímání vlivu civilizačního posunu na skautskou výchovu. Zásada, že kvalita činnosti závisí především na vedoucím zůstala sice v platnosti, nicméně mnoho věcí se proti minulosti výrazně změnilo: rozpad morálních hodnot, zvýšená rozvodovost a snížený zájem o výchovu dětí, necht' dodržovat jakoukoliv kázeň a sebekázeň v celé populaci, agresivní nástup mediálního světa a stoupající nabídka obrovského sortimentu kvalitních i nekvalitních mužností a aktivit, včetně komerčních. S tím pak v úzké souvislosti stoupající časový deficit u činovníků i dětí. Začal jsem si klást otázku přežití skautingu v nových podmínkách. První otázkou se pro mě stala oprávněnost skautské výchovy v nové situaci. S kým se o tom poradit? Uvědomil jsem si, že příroda takovéto problémy řeší dnes a denně a s podobnými problémy má zkušenosti v řádu miliard let, a tak jsem se snažil studiem něco odkoukat. Pro sebe jsem tak objevil celou řadu zákonitostí, které by se i daly použít. Mohu říci, že jsem při tom ocenil myšlenku:

- *Vědění je základem poznání* ▪ *Poznání je základem pro pochopení souvislostí*
- *Chápání souvislosti je základem moudrosti* ▪ *Moudrost je základem štěstí a spokojenosti*

Vznikla z toho přednáška, ale základní závěr byl jednoznačný: Skautská výchova jako především výchova morální zapadá do směru vývoje a globální svět, máte přežít tak, se bez morálky a komunikace neobejde. Příroda směřuje ke stále vyšší úrovni složitosti na základě sdružování částic ať jsou to atomy, molekuly buňky, či lidé, protože tento proces je energeticky výhodný. Přežití jednotlivých systémů je založeno na učení metodou pokusu a omylu, které je nejproduktivnější v krizové situaci, kdy jde o samu podstatu existence. Rozvoj lidských společenství je založen na rozvoji jedinců a současně na úrovni mezilidských vztahů. Schopnosti jedince se mohou ve společenství uplatňovat konstruktivně nebo destruktivně v závislosti na jeho morálním vědomí. Jinak řečeno, čím větší jsou schopnosti jednotlivce, tím více přispívá k integraci společenství, jedná-li konstruktivně a tím více ho degraduje, jedná-li destruktivně, nemorálně. O tom se lze přesvědčovat dnes a denně. Výchova ke konstruktivním strategiím je v samých základech skautingu a je pro tento svět tudíž nesmírně důležitá a potřebná, přestože tak není vnímána.

Druhou otázkou ovšem je, jak tuto výchovu uplatňovat. Vzhledem k poklesu členstva jde o krizový stav, který může být produktivní, protože nutí hledat nové cesty. Proto jsme založili v Pardubicích Skautskou universitu, kde většinou skautské osobnosti nám zprostředkovávají svými přednáškami různé pohledy na problémy i možnosti současné civilizace v návaznosti na skautskou výchovu. Skautská universita v tomto roce v květnu završí již pátý ročník své existence celkem 25 přednáškami, které všechny jsou k dispozici ve formě autorských sylabů na internetové adrese university. Přednášky se konají 5x do roka s železnou pravidelností vždy poslední pondělí v lichém měsíci v 18 hod. v přednáškovém sále Východočeského musea na pardubickém zámku. jak pro skauty, tak

pro veřejnost a jsou inzerovány ve Skautingu, regionálním tisku i rozhlase.

V roce 2001 jsem na popud br. Zapletala začal ve Skautu-Junáku publikovat seriál CESTA K VRCHOLU - plnění poměrně obtížných úkolů a získávání symbolických výškových metrů na pomyslné osmitisícovce, pojatý jako cesta k osobnostnímu rozvoji skautů od 13 let nahoru., tedy pro věk, pro který je třeba hledat v důsledku rychlejšího vyspívání náročnější program. Účastníků však nebyl takový počet, aby seriál mohl pokračovat v dalším roce. Přesto jsem dostal několik pěkných ohlasů, a tak jsem po dohodě s redakcí „emigroval“ na internet s tím, že v časopise zůstala půlstránková listárna. A tak vznikly díky mladším bratrům internetové stránky SKUNIPY- Skautské university Pardubice: <http://skunipa.web.tiscali.cz>. Situace mě donutila naučit se na stará kolena jakž takž psát a komunikovat pomocí počítače, a tak se díky těm mladším na stránkách začaly postupně objevovat nejen přednášky, ale i úkoly seriálu Cesta k vrcholu, motivační články o životních cestách k symbolickým vrcholům a konvečně i programové polotovary tzv.Protomy. Stránky se postupně zdokonalují, takže „horolezci“ mohou sledovat svoji výšku na fotografii skutečné osmitisícovky, založili jsme oldskautské stránky i možnost vzájemné komunikace na návštěvní knize. Postupně se stává stále zřejmějším, že jak Cesty k vrcholu, tak i Protomy mohou sloužit nejen v činnosti nebo soutěžích kolektivních, ale i jako programy sebevýchovné nebo programy pro rodinný skauting, a to ve všech skautských generacích. Vždyť vystoupat osmitisícovku po schodech, vystoupit na 14 českých vrcholů nebo ujít nějaký ten kilometr a získat tak symbolické výškové metry může jak vlče, tak oldskautský senior.

Můj článek však postupně směřuje k jedné, podle mě důležité věci: totiž k pomoci olskautů všem vedoucím a rádcům, kteří bojují za konkurenceschopnost skautingu a nemají to vůbec lehké, protože čas je největším nepřítelem. Předpřipravené programové jednotky - Protomy (programové atomy) jejichž filosofie, metodika tvorby i vzory vyšly v letošním Skautingu a kompletně na <http://skunina.web.tiscali.cz>, jsou odpovědí na časový stress. Mohou tudíž představovat velkou pomoc při přepravě programu, který by měl být konkurenceschopný a co nejkvalitnější. Protomy jsou psány na standardizovaném formuláři tak, aby je mohl bezprostředně realizovat každý, kdo umí číst, obsahují zadání, správné nebo vzorové řešení, a hlavně standardizované bodování, které umožňuje okamžité vyhodnocení pro sebehodnocení i pro soutěže. Obsahují také charakteristiky, které usnadní jejich vyhledávání podle zadaných kritérií.

Většina oldskautů nemůže z mnoha důvodů již provádět bezprostřední skautskou výchovu, ale mají mnoho znalostí a zkušeností skautských, životních, profesionálních, zájmových i názorových, a to je oblast, ve které by mohli mladším bratrům a sestrám pomoci. Samozřejmě, že do Protomů lze zpracovat i témata čistě oldskautská a seniorská, která se pak mohou objevit v programové náplni OS klubů.

Realizace hesla: 1 oldskaut = 1Protom by představovala výraznou a konkrétní pomoc celému hnutí a došlo by tak na konkretizaci známé Setonovy myšlenky o „vyhloubení studánky, aby i druzí mohli pít“.

Na závěr tohoto příběhu bych chtěl říci, že jsem se paradoxně přes skauting dostal k počítačům, abych pomocí nich přesvědčoval skautskou omladinu, aby vyrazila do přírody a v životě hrála „fair play“. Mohu vám říci, že když se začnete o počítač zajímat, tak vnoučata vám spoustu věcí láskyplně a s pochopením vysvětlí. Stav, kdy děti něco umí

líp než jejich rodiče, není nový protože již na počátku českého obrození osvícení sedláci posílali své děti do škol, aby se pak od nich sami učili číst a psát. Příběh zvaný Skunipa nekončí, ale bude pokračovat, možná i díky Vám. *Jiří Klaban - Kyb, Pardubice*

**Ukázka zadání jednoho z úkolů jakých je v systému Protom více jak 200.**

1. Název protomu	Signatura	Pořadí v Probance
<b>Azimutový pochod 1</b>	<b>PKJK055</b>	<b>2</b>

2. **Autor, kontakt:** Kyb-Jiří-Klaban-Pardubice [jiri.klaban@quick.cz](mailto:jiri.klaban@quick.cz)

3. **Klíčová slova:** Azimut, krokování

4. **Kód zaměření:** 5

#### Přehled kódů

1. Skauting, idea, lesní moudrost, filosofie
2. Občanství, vlastivěda, dějepis, zeměpis, jazyky
3. Kultura, literatura, umění, hudba, zpěv
4. Lidské tělo, životospráva, zdravotní péče, první pomoc
5. **Pobyt v přírodě, orientace, výzbroj, výstroj, spojení**
6. Stupně zdatnosti, dovednosti, řemesla, vaření, rukodělnictví
7. Příroda, znalosti, pozorování, ekologie
8. Vedení, řízení, pedagogika, metodika, hry
9. Fyzička, testy, atletika, sporty
10. Vědy, odbornosti, speciální znalosti, odborky

5. **Místo k provádění:** louka nebo volný prostor alespoň 50 x 50 m

6. **Věk účastníků:**

VS - vlčata, světlušky S - skauti R - roveři OSJ - oldskauti junioři OSS - oldskauti senioři

7. **Potřeby:** 3 kolíky, busola, pásmo

8. **Potřebný čas:** 10 - 50 min (1- 5 pochodů)

9. **Počet účastníků:** 1 (jednotlivci)

10. **Datum vzniku:** 10.června 2002

11. **Pramen inspirace:** vlastní praxe

12. **Kontakt na autora:** [jiri.klaban@quick.cz](mailto:jiri.klaban@quick.cz)

13. **Motivace, legenda**

Pochod podle azimutu je jednou ze základních disciplín orientace a pohybu v terénu. Jeho správné určení a zachování zachránilo v minulosti mnoha lidem život a neznalost naopak smrt.

14. **Zadání úkolu**

1. Urči správnou délku svého kroku: od tebou určeného bodu odkrokuj svých obvyklých 10 kroků. Tuto vzdálenost změř pásmem a vyděl 10. Získáš délku svého kroku.
2. Zabodni doprostřed louky první kolík: tvůj start .
3. Odhal 3. stránku, kde je 5 sad údajů pro 5 azimutových pochodů: A, B, C, D, E. Z nich vyber dle zadání jeden, nebo je postupně absolvuj všechny.
4. V každé sadě jsou údaje v azimutech: v úhlových a vzdálenosti v metrech, počínaje startem jako stanovištěm č.1.

Po skončení pochodu zabodni v cíli druhý kolík. Úkol není časově omezen.

**15. Hodnocení úkolu**

1. Odhal 4. stránku, kde je pro každou sadu správná poloha určena azimutem a vzdáleností pod označeným, krycím papírkem.
2. Pomocí uvedených údajů určí správný cíl a zabodni do něho třetí kolík, změř vzdálenost v centimetrech mezi tvým druhým kolíkem (tvůj cíl) a třetím kolíkem (správný cíl).

**16. Úspěšnost v %**

1000 - naměřené cm

Při odchylce větší jak 1000 cm (10 m) je % Ú = 0.

Při více pochodech vypočti dle zadání % Ú pro každý pochod zvlášť (nebo jako průměr všech absolvovaných).

**17. Konkrétní úkol**

**Azimutový pochod A:** ▪ 195° - 25 m ▪ 35° - 45 m ▪ 274° - 35 m ▪ 120° - 25 m ▪ 243° - 22 m

**Azimutový pochod B:** ▪ 290° - 20 m ▪ 76° - 30 m ▪ 165° - 40 m ▪ 283° - 40 m ▪ 62° - 22,5 m

**Azimutový pochod C:** ▪ 13° - 15 m ▪ 287° - 10 m ▪ 135° - 35 m ▪ 250° - 40 m ▪ 24° - 45 m

**Azimutový pochod D:** ▪ 0° - 15 m ▪ 148° - 40 m ▪ 120° - 35 m ▪ 14° - 30 m ▪ 270° - 15 m

**Azimutový pochod E:** ▪ 90° - 25 m ▪ 300° - 42 m ▪ 250° - 25 m ▪ 140° - 40 m ▪ 0° - 17 m

**18. Správné řešení**

Cíl azimutového pochodu A, Zakryto:

cíl = 20 m od startu ve směru 270°, t.j. přesně západním směrem

Cíl azimutového pochodu B, Zakryto:

cíl = start

Cíl azimutového pochodu C, Zakryto:

cíl = 20 m od startovního kolíku v azimutu 0°, t.j. přesně na sever

Cíl azimutového pochodu D, Zakryto:

cíl = start

Cíl azimutového pochodu E, Zakryto:

cíl = 10 m v azimutu 270°, t.j. přesně na západ

**Krátké zamyšlení nad systémem Protom**

*V kurzech pro přípravu zkoušek čekatelů a vůdců přednáším metodiku skautské výchovy a činnosti a přípravu her. Jako všechny obory i při metodice máme dojem, že máme málo času. Při výběru her všichni konstatujeme, že zdrojů máme dost, vždyť taková Encyklopedie her od br. Zapletala je nepřeborná pokladnice. Jsme ale schopni ji vůbec celou prohlédnout, a když ano, naše paměť nám nedovolí si vše zapamatovat. Proto často zaslechneme stesk, kdyby tak bylo možné potřebné hry rychleji vyhledávat v těch částech, které jsme ještě neobjevili, neprolistovali, ale kde na to nalézt čas. Pouze podle nadpisů nenalezneme vždy tu „nejpravější“. Kdyby tak existoval rejstřík, ve kterém by bylo možné podle více kritérií nalézt několik her a z nich pak tu „nej“. „nej“. vybrat. A obráceně, jak uložit ty nově vytvořené nebo upravené hry, aby nezapadly, aby je mohl užít ještě někdo jiný. Jak? Pokud jste četli pozorně, jednu odpověď na tuto otázku zde máme. Někdo zkušený pro nás otevřel tu známou krabici od bot plničkou her a uspořádal ji moderním způsobem. Není to ale zadarmo, musíme se dobře naučit systém užívat. Již nejde o kartotéku, ve které hledáme podle záložek, opotřebovanosti štítků a já nevím podle čeho všeho. Odhodme předsudky, nedejme se odradit prvními neúspěchy a věnujme trochu času na seznámení se se systémem. Bude to pro nás určitě přínosné, přiveďme další ze svého okolí, spojenými silami budeme nalézat více, a dokonce se třeba rozhodneme do „této pokladnice“ sami přispívat.*

Gog