

# Družinovka uvnitř - skauti

## (s komentářem)

### ZAHÁJENÍ (NAPŘ. POKŘIKEM ČI JINAK TRADIČNĚ)

*Zahájení DR by mělo probíhat tradičním aktem - např. pokřikem či zpěvem nějaké písně, četbou nebo jinak. Je to důležité nejen proto, aby všichni věděli, že DR už „oficiálně“ začala, ale také k upevnění kolektivu (máme tzv. něco svého).*

### DR A ODDÍLOVÉ ZÁLEŽITOSTI (5 - 10 MIN.)

*Tady je čas na to, abyste dětem připomněli např. společné oddílové akce, domluvili DR výpravu, připomněli nebouchání dveřmi na klubovně, společný úkol do celoroční oddílové hry atd. Zkrátka vše, co máte na srdci. Ideálně také zapsat docházku do bodovacích tabulek a tam, kde se bodují i povinné věci, obodovat a zapsat.*

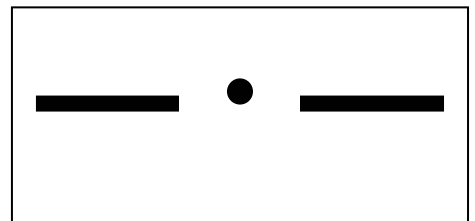
### HRA - KRÁTKÁ HRA NA ZAČÁTEK (10 - 15 MIN.)

*Měla by to být krátká hra (hříčka) tzv. „na rozebrání“, ale nepřehánějte to s rozvířením dětí. Nejlépe je pojmut ji jako opakování toho, co jste se učili minule ze skautské praxe. Ideální hry na bodování. Pokud ale nechcete bodovat hned na začátku, zařaďte jakýkoliv jiný bodovací závod či jinou hru během schůzky. Mnoho her na procvičování již naučeného najdete vzadu v metodických listech ve Skautské stezce od Milana Hubáčka.*

#### Najdi slovo - opakování morseovky

Rádce rozhodí na zemi tolik sad kartiček s písmeny psanými morseovkou, kolik má DR členů. Pak zapíšká morseovkou slovo, které mají členové co nejrychleji najít a složit.

Potřeby: kartičky s písmeny psanými morseovkou, píšťalka nebo dřívka.



### SKAUTSKÁ PRAXE - ZDRAVOVĚDA (30 - 40 MIN.)

*Skautskou praxi zkuste pojmut adekvátně věku a pohlaví členů. Nemusí to být vždy jen suchopárné přednášení dané látky. Důležité je zkoušet to prakticky a snažit se děti zaujmout.*

*Ti, kdo se na DR nic neučí, se nedostanou nikdy dál a budou na tom jako nováčci po nováčkovské zkoušce i po 5 letech v oddíle. Nezapomeňte, že co chcete děti učit, musíte nejprve sami umět!*

### VÝBĚH Z KLUBOVNY - MEZI UČENÍM ZDRAVOVĚDY (5 MIN.)

*Nemusí to být striktně vždy ven, ale je to dobré na protáhnutí a osvěžení mozku. Stačí na to i kratoučká hra. Doporučuju vám ale dostat je alespoň na chvíli ven na vzduch, pokud je to možné.*

#### Kolik měří?

Dej každému 1 m dlouhý provázek a pošli je ven změřit např. obvod pouliční lampy (stromu, délku plotu, šířku chodníku, ...). Nezapomeň to před DR hlavně přesně změřit ty! Přesnost žádej na desítky cm a nejlepšímu dej za jeho výkon odměnu.

Potřeby: 1 m dlouhé provázky

## HRA - DELŠÍ HRA (20 - 30 MIN.)

*Tato hra by měla být delší a „nejlepší hra“ schůzky. Pokud takovou hru nenajdete, vypomůžete si třeba 2 menšími.*

### Hokej poslepu

Potřebujete větší plochu podlahy a hlavně hladký povrch (lino, parkety, dlažba). Na protilehlých stranách vyznačíte na zdi 2 m širokou branku (spíš na podlahové liště). Hráči hrají ve dvou družstvech proti sobě a pohybují se slepí po kolenou na zemi. Vždy, když někdo nahmatá puk (kovovou kulatou krabičku naplněnou kamínky, aby byl slyšet), nesmí jej zvednout, ale musí ho po zemi poslat tam, kde si myslí, že je branka. Pokud se trefí, rádce volá gól!. Družstvo dostane bod a všichni si mohou na chvíli odkryt oči, aby viděli, kde se zrovna nachází. Pak se stáhnou všichni již opět slepí ke své brance, puk se vhodí doprostřed hřiště a hraje se dál.

Obměna: pokud je vás ve DR dost, každé družstvo může mít svého kouče, který má odkryté oči a navádí své hráče po hrací ploše.

Potřeby: kovová krabička naplněná kamínky (pozor! nesmí být moc těžká), šátky, křída.

## ČETBA - DETEKTIVNÍ PŘÍBĚH S OTEVŘENÝM KONCEM (10 MIN.)

V této části by mělo následovat něco klidnějšího - četba, rukodělky, zpěv, vyprávění... Záleží na vaší fantazii a chuti.

Viz. kniha Detektivní příběhy pro začátečníky.

## DR REKORDY - TRADIČNÍ A SPORTOVNÍ DOVEDNOSTI (10 - 15 MIN.)

*Hlavně u kluků je dobré zařadit do programu nějaký sportovní prvek na vybití energie a soutěživost. Zkuste si pověsit na nástěнку tabulku s DR rekordy a pak je třeba každou DR plnit (vždy něco) a stále se zlepšovat.*

Viz. sekce [Něco navíc](#).

Potřeby: tabulka s rekordy, stopky.

## SPOLEČNÁ HRA PRO POBAVENÍ (15 MIN.)

*Tato hra by měla být bez silného prvku soutěživosti, spíše opravdu na pobavení a zasmání se.*

### Foukanda

Sesedněte se kolem dost velkého stolu a před každým hráčem nakreslete křídou branku (obdélník 12 × 7 cm). Pak vhodte doprostřed stolu pingpongový míček a hráči se foukáním snaží dát někomu gól do branky. Ruce musí mít všichni pod stolem, kdo dostane gól, počítá si -1 b., kdo dá gól, počítá +1 b.

Potřeby: křída, pingpongový míček.

## ÚKLID, ZAKONČENÍ (5 - 10 MIN.)

*Po každé schůzce po sobě uklidte klubovnu a všechny roztahané věci, co jste si přinesli, si zase odneste, ať nemáte z klubovny chlívěk!*