

# Ukázkový Projekt - Gemini 2010

---

verze 2.1

## Analýza

*Pozn. Nebudu přikládat analýzu pomocí dotazníku. Uvedu jen věci, které tato analýza nepodchytila.*

V září do oddílu přejde 6 vlčat, které je potřeba uvést do skautské činnosti. V září nastoupí noví a nezkušení rádci a zároveň se částečně obmění vedení.

## Cíle z analýzy

1. Oddíl se silně personálně obmění, je potřeba ho stmelit a tvořit novou partu.
2. V oddíle nefunguje družinový systém, měli bychom pracovat na jeho zavedení.
3. Máme mladé a nezkušené rádce. Měli bychom s nimi intenzivně pracovat a podporovat je.

## Formulované cíle víkendové akce

1. **Zážitek** - Celý oddíl na akci zažije výrazný společný zážitek, který při závěrečném hodnocení aspoň 70% účastníků označí za silný a pozitivní.

*programy:* rituál, event. revoluce

2. **Seznámení** - Po akci bude každý nový člen oddílu vědět, do jaké družiny patří a 80% z nich bude s tímto zařazením spokojeno (zjistí se dotazem při hodnocení víkendu). Každý bude znát všechny členy oddílu jménem a rádcové a vedení budou znát o každém členovi něco víc (o rodině, zájmech, škole, atp.)

*programy:* cesta, seznamovačky, složení družin, první tábory, fašismus

3. **Vítězství** - Družina si společně prožije alespoň jedno „vítězství“ (vítězství ve hře, společně překonaná překážka, vyřešený úkol).

*programy:* první tábory, fašismus, komunismus

4. **Družiny** - Každá družina bude mít aspoň 2 společně vymyšlené prvky (pokřik, znak, jméno, ...)

*programy:* kam míříme?

5. **Rádci** - Žádný z rádců nebude mít po akci obavy z družinovek. Všichni rádci budou vědět, na koho se obrátit o radu.

*programy:* debaty s rádci I a II

## Základní info o akci

- **Typ akce:** Víkendová na základně
- **Místo a termín :** 17.-19.9. 2010, základna Mentaurov u Litoměřic
- **Jídlo:** kluci přivezou základní potraviny, zbytek se dokoupí erárně (odhad je 400Kč, plus občerstvení na sobotní večer 200Kč)
- **Účastníci:** 10 skautů, 6 nových z vlčat, 4 rádcové, 5 vedoucích
- **Vedení:** Mlok – vůdce oddílu a šéf akce, Blok – zástupce vůdce, Kazil – člen vedení, Tet – člen vedení, Libuš – člen vedení

## Scénář akce

den	čas	program	člověk	popis	vytížení lidí	plní cíl
pátek	16:30	<b>odjezd</b>	Blok	Srocení na nádraží, koupení jízdenek, vybrání peněz		
	16:50 – 18:00	<b>cesta</b>	Blok	Cestou ve vlaku proběhne dotazníčková hra na seznámení.		seznámení
	19:00 – 19:30	<b>ubytování</b>	Tet	Zabydlení na základně, vysvětlení pravidel pobytu.	Tet Libuš vaří	
	19:30 – 20:00	<b>večeře</b>	Libuš	Večeře		
	20:00 – 20:45	<b>seznamovačky</b>	Kazil	Hříčky na zapamatování jmen a větší seznámení.	všichni hrají Mlok a Tet připravují rituál	seznámení
	21:00 – 21:30	<b>rituál</b>	Mlok	Rituál přijímání nováčků do oddílu.	všichni	zážitek
	21:30 – 22:00	<b>debata s rádci I</b>	Mlok	Pokec s rádci u čaje, na téma skládání družin. Zbytek členů se ukládá k spánku.	Mlok, event. další	rádci
	22:00	<b>večerka</b>		Pro všechny, motivační čtení o oddílové historii, uvedení na zítřek.	Mlok	
sobota	7:30	<b>budíček</b>	Tet	Zpívaný budíček s kytarou.	Tet Libuš vaří Blok připravuje tábory	
	8:00	<b>snídaně</b>	Libuš			
	8:45 – 9:00	<b>složení družin</b>	Mlok	Vyhlášení složení družin.		seznámení
	9:30 – 13:00	<b>první tábory</b>	Blok	Velká hra na téma prvních táborů oddílu.	Blok řídí hru Kazil a Tet jdou s družinami	vítězství, seznámení
	13:30 – 15:00	<b>fašismus</b>	Kazil	Hra v terénu, ukryvání táborů před SS.	všichni hrají	vítězství
	15:30 – 17:00	<b>komunismus</b>	Tet	Hra o přenášení papírků s fakty o členech oddílu.	Tet řídí hru	seznámení, vítězství
	17:00 – 18:00	<b>frisbee</b>	Kazil	Pokud bude čas a počasí...	hraje, kdo může Blok připravuje revoluci	
	18:00 – 21:30	<b>revoluce</b>	Blok	Pohodový a optimistický večer. Hostina, hříčky na družiny, zpívání atp.	všichni	zážitek
	21:30 – 22:00	<b>debata s rádci II</b>	Mlok	Debata s rádci, na téma jejich následujících družinovek. Zbytek členů se ukládá k spánku.		rádci
	22:00	<b>večerka</b>		Pro všechny, čtení o oddílové porevoluční historii.	Mlok	
neděle	7:30	<b>budíček</b>	Tet	Zpívaný budíček s kytarou.	Tet Libuš vaří	
	8:00	<b>snídaně</b>	Libuš			
	8:45 – 10:00	<b>kam míříme</b>	Mlok	Program o družinách a oddíle v novém období. Součástí je hodnocení víkendu	pouze Mlok zbytek připravuje úklid	družiny
	10:00 – 11:00	<b>úklid</b>	Tet		všichni uklízí Libuš připraví jídlo na cestu	
	12:00	<b>odjezd</b>		Odchod na vlak. Na cestu bude připravený lehký oběd.		

## Popis jednotlivých programů

### Cesta

Během cesty vlakem dostanou všichni malé dotazníčky s otázkami o ostatních, které budou mít za úkol zjistit. Otázky budou zejména mezi vlčaty a skauty, aby se navzájem začali poznávat.

Šéf	Materiál	Místo
Blok	dotazníčky (vyrobí Blok)	po cestě vlakem

### Seznamovačky

Pásmo seznamovacích her na naučení jmen. Znamé hry v kroužku jako Upír, mlácení novinami po hlavě atp. V rámci seznamovaček napíší kluci na papírek, s kým by chtěli být v družině.

Šéf	Materiál	Místo
Kazil	šátky (všichni mají) noviny (vezme Kazil) brambora (vezme Kazil)	uvnitř v místnosti

### Rituál

Rituál přijímání nováčků do oddílu, průchod cestou po svíčkách k závěrečnému kruhu celého oddílu. Cestou zamyšlení nad tématy skautského zákona, na závěr dostanou skautský šátek. Rituál bude umístěn na vhodném místě, doplněný zvukovou kulisou. Rituálu bude předcházet krátká debata s nováčky i členy.

Šéf	Materiál	Místo
Mlok	kazeták na baterky (vezme Mlok, baterky cca 50Kč) svíčky (koupí Mlok cca 50 Kč)	poblíž základny

### Pokec s rádci I a II

Večerní posezení s rádci. Tématem prvního bude zejména složení jejich budoucích družin. Tématem druhého zejména jejich další družinovky.

Šéf	Materiál	Místo
Mlok		klidná místnost

### Složení družin

Mlok na základě preferencí, které kluci sepsali večer během seznamovaček sestaví složení nových družin do dalšího období (a na základě časových možností nových členů). Nyní bude vyhlášeno a nové družiny se už budou společně připravovat na velkou hru „První tábory“.

Šéf	Materiál	Místo
Mlok	preferenc (ze Seznamovaček)	kdekoliv

### První tábory

Linkou celého sobotního dne bude dlouhá a slavná historie našeho oddílu. První program bude putování družin podle mapy na určené místo, inspirované prvními tábory našeho oddílu. Cestou budou plnit jednoduché úkoly s legendami z historie (vezení všeho materiálu na dvoukoláku – musí vyrobit nosítka pro všechny své batohy, atp.). Po nalezení místa si na místě v polních podmínkách budou vařit luxusní oběd o třech chodech. Družiny se poté navštíví na svých tábořištích a dají si ochutnat. Družiny fungují samostatně jako tým a potýkají se s úkoly na trati. Součástí budou i úkoly, které družinu více seznámí a stmelí (sepsat všechny domácí mazlíčky všech členů, řazení se

poslepu podle věku atp.).

Šéf	Materiál	Místo
Blok	mapy (Blok vytiskne, 20 Kč) úkoly (Blok vyrobí) jídlo na obědy (zajistí Libuš) 2 kotlíky (vezme Tet)	okolí základny

### Fašismus

První temná éra v historii oddílu. Běhací hra po lese. Vedení hraje SS a členové se snaží ukrýt a neprozradit přitom místo tábora. Hrají všichni jako jednotlivci proti vedení. V území bude umístěno několik táborů, kde jsou členové v bezpečí a společně se snaží co nejvíc táborů utajit před SS.

Šéf	Materiál	Místo
Kazil	celty na tábory (Kazil vezme)	okolí základny

### Komunismus

Principem hry bude zjišťování a utajování informací v těžkém ovzduší komunistického režimu. Dopředu se sepíše velká řada faktů o jednotlivých členech oddílu. Každá družina pak bude mít za úkol přenést co nejvíc informací z místa A do místa B. Zároveň se bude snažit zjistit co nejvíc faktů o jiných družinách (plácnutím je člověk vybit a musí odevzdat informaci). Na závěr se budou všechna fakta přednášet a hodnotit jejich zapamatování. Fakta získá Tet předem, po ukončení „Prvních táborů“.

Šéf	Materiál	Místo
Tet	fakta (Tet sežene a sepíše na místě)	okolí základny

### Revoluce

Večerní party na oslavu svobody. Hostina a během ní krátké hry na spolupráci v družině (twister, 3 nosy atp.)

Šéf	Materiál	Místo
Mlok	občerstvení (nakoupí se s jídlem) twister (Kazil vezme) kazeťák a hudba (Mlok vezme)	příjemná místnost

### Kam míříme?

Program zaměřený na budoucnost oddílu. Jednotlivci budou výtvarně zpracovávat, co čekají od oddílu v dalším roce, jakou budoucnost mu věští. Družiny budou plánovat svůj rok a vymýšlet své nové pokřiky a rituály. Zároveň se provede krátké hodnocení víkendu.

Šéf	Materiál	Místo
Mlok	papíry (Mlok vezme) kreslítka (Mlok vezme)	okolí základny

### Nezařazené v harmonogramu

**Výplňové hry** – Mezi velkými bloky se případně dle potřeby zařadí menší hry na vyplnění. Zaměřené na spolupráci, hraje celý oddíl. Např. frisbee, přechod řeky, atp.

Šéf	Materiál	Místo
-----	----------	-------

Kazil	frisbee na frisbee	
Tet	lano na přechod řeky	

## Mimo čas a prostor

**Zjistit informace o vlčatech** – Mlok zjistí od vůdce vlčast informace o nově přicházejících členech, jejich silné a slabé stránky, vazby mezi nimi atp. Seznámí s těmito informacemi vedení před akcí. Informace se použijí při skládání družin.

**plní cíl:** seznámení

**Věnovat se novým členům** – Členové vedení si mezi sebou rozdělí nové členy a budou si intenzivně všimnout, jestli se baví, jestli zapadli do kolektivu, jaké mají nálady.

**plní cíl:** seznámení

**Věnovat se rádcům** – Členové vedení si mezi sebou rozdělí rádce a budou si jich také intenzivně všimnout. Po větších hrách na družiny (první tábory, komunismus, fašismus) pak nenápadně zjistí jejich pocity.

**plní cíl:** rádci

**Družinová historie** – Kazil sežene a přinese vlajky, znaky a pokřiky z družinové historie. Během akce budou vystavené na viditelném místě.

**plní cíl:** družiny

## Úkoly

úkol	člověk	deadline	poznámka
Rezervovat základnu	Blok	- 2 měsíce	<i>nebo dřív!</i>
Poslat detailní informace rodičům (vymyslet odjezd a příjezd)	Mlok	- 2 týdny	
Sestavit jídelníček a seznam věcí k nákupu a seznam věcí, co mají přivést kluci k jídlu	Libuš	- 2 týdny	<i>musí se poslat rodičům!</i>
Nakoupit jídlo	Libuš	do akce	
Domyslet hru Fašismus	Kazil	- týden	<i>výsledek poslat do konference</i>
<b>Připravit své programy (domyslet detaily, připravit materiál, promyslet uvedení atp.)</b>	<b>všichni</b>	<b>- týden</b>	<i>ozvat se, kdyby se nestíhalo do konference viz rozpis programů</i>
Vzít kytaru	Tet	na akci	
Připravit 2 hry do zálohy. Soutěžní a závodivé mezi družinami.	Kazil	- týden	<i>poslat vybrané hry do konference</i>
Připravit večerní čtení na pátek a sobotu.	Mlok	na akci	
Zjistit informace od vůdce vlčat.	Mlok	- týden	<i>informace sdělit na nejbližší radě</i>
Sehnat propriety z historie družin (vlajky, znaky, pokřiky, názvy)	Kazil	na akci	<i>kdyby měl problém sehnat, ozve se Mlokoví!</i>

## Rozpočet

Příjmy		Výdaje	
poplatek (25 x 200)	5 000 Kč	ubytování (25 x 2 x 55)	2 750 Kč
dotace na akce	2 250 Kč	doprava (vlak tam a zpět)	3 000 Kč
		jídlo	600 Kč
		materiál	200 Kč
		rezerva	700 Kč
<b>celkem</b>	<b>7 250 Kč</b>	<b>celkem</b>	<b>7 250 Kč</b>