



ODBORKY

PRO

SKAUTKY

SLUŽBA / POMOC

TÁBORNÍK

HRY

Výklad a upřesnění některých termínů a pojmů

ŠIKOVNÉ RUCE

A. Práce s papírem

B. Práce s textilem

C. Práce s kůží

D. Práce se dřevem

E. Práce s kovem

F. Kresba, malba, grafika

G. Keramika, plastika

H. Náramky přátelství + korálky

RUKODĚLKY

A. Šití

B. Pletení

C. Háčkování

SPORTOVEC

Turistika

A. Plavání

B. Cyklistika

C. Vodáctví

D. Bruslení

E. Kolečkové brusle

F. Běžky

G. Lyže sjezdové

HUDBA

ŠKOLNÍ PROSPĚCH

TŘI ORLÍ PERA

SLUŽBA / POMOC



1. Prokazuje schopnost vnímat potřeby okolí a účinně na ně reagovat (péče o veřejná místa, pomoc potřebným...).
2. Zná zásadní pravidla slušného chování a jim odpovídajícím způsobem jedná v rodině, ve škole, v oddíle mezi kamarádkami.
3. Umí dát a přijmout dárek (umí ho vybrat ne podle svého vkusu, ale podle toho, komu je určen).
4. Zná život a dílo aspoň třech osobností, které se v životě věnovaly službě potřebným lidem (např. Albert Schweitzer, Přemysl Pitter, Matka Tereza, Anežka Přemyslovna...).
5. Zná aspoň 3 nadace nebo sdružení zabývající se charitativní činností (např. Nadace Olgy Havlové, Paraple, Pomozte dětem, Bariéry...).
6. S družinou/oddílem (příp. se školou) splní jednu z těchto podmínek:
 - pomáhá při dobrovolné sbírce (Liga proti rakovině, Světluška, Kapka Naděje, nebo jiné na místní úrovni)
 - přispěje aspoň 50,-Kč, které získala vlastním přičiněním (např. vrácení zálohovaných lahví...) na některé z charitativních kont (nebo do sbírky. Bariéry, Pomozte dětem, Člověk v tísni...)
7. Umí poskytnout užitečné informace o svém městě / obci (zdravotnická zařízení, ubytování, stravování, MHD a její tarify, cestu do okolních čtvrtí, měst a obcí, historie a kulturní památky)
8. Ví, co je dobrý skutek, umí to vysvětlit nováčkům a sama se řídí zásadou denního dobrého skutku
9. Soustavně a pravidelně vykonává doma 2–3 věku přiměřené práce (po dohodě s rodiči, kteří plnění potvrdí).
10. Umí se postarat v případě potřeby o domácnost (úklid, běžný nákup, příprava jednoduchého jídla...)
11. Umí se postarat o mladší dítě i celé půldne (oblékání, koupání, krmení, program...)

12. Alespoň půl roku pomáhá kamarádovi/kamarádce, spolužačce, člence oddílu s učením či jinou užitečnou činností (domácí práce, starost o zvíře, doučování, hra na hudební nástroj, práce na PC...). Nesmí zanedbávat své vlastní povinnosti.

13. Splní jednu z těchto podmínek:

- Podílí se aktivně na organizaci a realizaci akce pro veřejnost (neorganizované děti, důchodci, handicapovaní...), oslavy Dne matek, 22. 2.; Mikulášská nadílka...
- Pomáhá starým lidem – nejen s konkrétní prací, umí jim naslouchat-jejich vzpomínkám, vyprávění, předčítat...
- Zorganizovat návštěvu nemocného spolužáka, sestry z družiny či oddílu



TÁBORNÍK

1. Stráví 30 nocí pod stanem, z toho 20 na (letním) táboře v průběhu maximálně dvou let



Víkendové táboření

2. Ví, jak se nejlépe obléci do každého, zvláště nepříznivého počasí. Prokazuje v praxi

3. Vybere vhodné a bezpečné tábořiště na 2 noci. Učiní opatření proti vlhku, dešti, větru a zimě.

4. Postaví funkční nouzový přístřešek a přenocuje v něm.

5. Umí sama postavit lehký stan s podlázkou. Typ záleží na vybavení oddílu/družiny.

6. Zná zásady správného chování v přírodě při táboření a v praxi dbá na to, aby místo, kde se tábořilo, vždy opouštěla v naprostém pořádku (návštěva neznámého).

7. Dovede sestavit jídelníček a určit množství potravin na víkendovou výpravu pro družinu (cca 10 osob).

8. Zná zásady správného uskladnění potravin a hospodaření s odpady a obaly při táboření.

Prokazuje v praxi.

9. Umí postavit 5 druhů polních ohnišť a rozdělá v nich oheň i za nepříznivého počasí a uvaří polévku.
10. Umí postavit ohniště na sněhu, v potoce, v dešti a rozdělá na nich oheň, který bude hořet jasným plamenem 5 minut.
11. Umí zacházet s vaříčem na propan-butan nebo na tuhý líh a uvaří na něm v ešusu chutné jídlo.
12. Uvaří pro družinu na polním ohništi dvě chutná jídla bez použití polotovarů.
13. Zná pravidla pobytu v zimní přírodě a v zimě na horách.



HRY

Teorie:

- Zná zdroje, ze kterých může čerpat hry nebo nápady na ně a umí se v těchto zdrojích orientovat.
- Zná zásady bezpečnosti při hrách.
- Zná význam libreta pro hru a jednoduché umí vytvořit.
- Zná zásady úspěšného vedení her a řídí se jimi.
- Umí řídit hru, jasně vysvětlit její pravidla, dbát na jejich dodržování. Vysvětlí, proč je to nutné.
- Zná a vyzkouší v praxi tři různé systémy hodnocení her a soutěží (např. vyhodnocování turnaje, bodování celoroční hry, hodnocení jednotlivců...), ví, proč se na vyhodnocení nesmí zapomínat.
- Zná a umí vysvětlit pozitivní a negativní stránky počítačových her.
- Ví co je to RPG a LARP.



Praxe:

1. Založí si sbírku her formou, která jí nejlépe vyhovuje a prokáže, že si ji průběžně doplňuje.
2. Připraví, zorganizuje a vyhodnotí turnaj v deskových hrách pro družinu / oddíl.

3. Připraví pro družinu/oddíl a provede s ní/s ním 3 hry sloužící k rozvoji smyslů.
4. Připraví pro družinu/oddíl a provede s ní/s ním 3 soutěže sloužící pro prověření znalostí a 3 soutěže k prověření zručnosti.
5. Připraví pro družinu/oddíl a provede s ní/s ním 3 veselé hry.
6. Připraví, zorganizuje a vyhodnotí 2 terénní hry.
7. Připraví, zorganizuje a vyhodnotí 2 bojové hry (bojovky).
8. Připraví pro družinu / oddíl a provede s ní / s ním 1 hru či soutěž s tematikou, kterou si vybere z následujících:
 - s tematikou historie nebo významných míst a staveb svého města/obce, případně města/obce, které družina/oddíl navštíví na výpravě,
 - s tematikou přírody a přírodních zajímavostí (lomy, jekyně, chráněná fauna a flora) v okolí či na místě, kde bude oddíl / družina na výpravě.
9. Připraví samostatně a v praxi povede 1 etapovou hru

Výklad a upřesnění některých termínů a pojmů

Teoretické znalosti vyžaduje vůdkyně od skautek v rozsahu přiměřeném věku skautky

- Počítačové hry – negativní a pozitivní stránky.
Skautka by měla prokázat, že zná nebezpečí počítačových her, umí porovnat počítačovou.
- Hru s hrou nepočítačovou
Desková, kolektivní, v přírodě, znát jejich klady a zápory.
- **RPG** – z anglického Role Playing Games – je v dnešní době často citovaný pojem. Český překlad v podstatě nemá a nebo se užívá (ne příliš přesně) pojem Hry na hrdiny. Jedná se o situaci, ve které se dítě stává „hrdinou“ – hlavní postavou příběhu ve kterém se ocitá. V rámci pravidel má pak možnost se chovat způsobem, jakým by se choval v dané situaci jako hrdina.



- **LARP** – z anglického Live Action Role Playing. – česky (opět ne zcela přesně) překládáno jako „Hry naživo.“ Je to jakási odnož RPG. Hru lze zasadit do jakéhokoliv prostředí (historické, reálné, fiktivní, sci-fi, fantasy...). Hráči si vyberou (nebo je jim přidělena) nějaká postava, která má svoji historii a svůj charakter. Za tuto postavu pak hrají celou hru. Nesmí hrát sami sebe, musí se stát novou postavou.
- **Terénní** hra je od bodu A do bodu Z a po cestě se plní zkoušky na různých stanovištích
- **Bojovka** hra, která se koná na určitém – předem známém vymezeném území. Většinou zde jsou nějakí záškodníci a nějakí ostatní co proti nim bojují. Bojovky můžeme dělit různým způsobem: – běhací, obchodovací, strategické, vlajkovky...
- **Etapovkou** pro podmínku odborky není míněna celotáborová hra, ale hra menšího rozsahu, např. (měsíční, tříměsíční, půlroční, celoroční hru pro družinu, kdy se třeba na každé schůzce hraje jedna hra (plní se úkol), který zapadá do nějakého příběhu. Rozsah etapové hry stanoví vůdkyně přiměřeně věku skautky.



ŠIKOVNÉ RUCE

Splní všechny z níže zadaných základních podmínek



1. Zná bezpečnost při rukodělné činnosti (rozumí se tím věci jako: nelepí kanagomem v nevětrané místnosti ví, jak se drží nůžky, řezat se má ostrým nožem, drátem se nepícháme do oka, anylinky neolizujeme...).
2. Pozná, které umělé i přírodní materiály jsou vhodné pro výtvarnou činnost (ví, že nebude pracovat s rezavým plechem, kožešinou z v lese nalezené mrtvé lišky...).
3. Podílí se aktivně na výzdobě klubovny, po určitý čas zastává funkci nástěnkáře (alespoň měsíc).
4. Navrhne a uskuteční tematickou výzdobu pro střediskovou, či oddílovou akci (Mikulášská, soutěž ve zpěvu...).
5. Vytvoří účastníček, či diplomek na libovolnou akci.

6. Vlastnoručně vyrobí někomu dáreček.
 7. Zná vhodné nástroje pro práci s jednotlivými materiály a umí s nimi správně zacházet (nůž na dřevo, nůžky na látku x na papír, ale i kleště štípačky x kombinačky při práci s drátem, nůžkama stříháme papír, ale ne drát).
 8. Zná druhy lepidel, které je vhodné pro který materiál a zásady jejich používání (máme různá lepidla: na papír, disperzní, kanagom, vteřinové lepidlo, klovatina...).
 9. Zná alespoň jeden počítačový program pro práci s obrázky a umí s ním zacházet, vytvoří pomocí počítače diplom, účastníček, pozvánku na narozeniny (např. v malování...).
 10. Ví jak zakonzervovat některé výrobky (nevím...je to divně formulovaný, ale myslím tím jako že zná jaký lak je vhodný na dřevo, jak zafixovat obrázek namalovaný křídama, proč vyprat batiku v octě...).
- *Vyrobí Další 3 výrobky jinou, než níže uvedenou technikou*
 - *Vybere si alespoň 4 z níže uvedených technik, které beze zbytku splní.*

A. Práce s papírem

1. Umí poskládat z papíru ale spoň 5 druhů origamů (např: krabička, parník, lodička, čepice, solnička).
2. Zná druhy papíru a orientuje se v číslování formátů (tvrdý, měkký, barevný, pauzák...A5, A4...) a umí vybrat vhodný typ papíru pro danou techniku (malba vodovkama, křídama, tužkou...).
3. Pokusí se vyrobit recyklovaný papír ze starých novin, ubrousku atd. (na požádání zašlu návod).
4. Vyrobí několik papírových ozdob na vánoční stromeček (alespoň 3 různé).
5. Vyrobí další libovolný výrobek z papíru jinou než zde uvedenou metodou (např. ubrouskování)



B. Práce s textilem

1. Ví, které textilní materiály jsou vhodné pro batikování.
2. Zná alespoň 5 druhů zdobení textilií pomocí barev a alespoň 3 z nich provede v praxi (Vázaná batika, vosková batika-barvu je možno nahradit anylinkami, jen se to pak nesmí prát, savování, malování na textil, obtiskování, sypaná batika...).
3. Zná postup při batikování, pozná, která barva je vhodná, ví, k čemu při barvení slouží sůl a ocet, ví proč používat gumové rukavice.
4. Nabarví kus textilie barvou přírodního původu (třezalka tečkovaná, slupky cibule...).
5. Vyrobí textilní koláž (lepením kousků látek na papír).

C. Práce s kůží

1. Ví, jaký je rozdíl mezi kůží, kožešinou a koženkou.
2. Ví, jaké nástroje se pro práci s kůží využívají (nůžky, šídlo...).
3. Ušije z kůže libovolný funkční výrobek (pouzdro, měšec...).
4. Vyrobí náramek z kůže (splétáním tenkých kůží, či jiným způsobem).
5. Vyrobí další libovolný výrobek z kůže jinou než zde uvedenou technikou (lepení kůží, tepání...nevím jestli se tak tato technika nazývá...).

D. Práce se dřevem

1. Ví, jaké nástroje se užívají pro práci se dřevem a jaké jsou zásady a předpoklady bezpečného zacházení s nimi (nůž, nebozez, pilka, pilník, rydla...).
2. Pozná, který druh dřeva je vhodný pro vyřezávání (lžíce, lodička...).
3. Vyrobí ze dřeva za pomoci vyřezávání libovolný předmět (osobní totem, lžíce).



4. Ví jak se vypalují vzory do dřeva, vyrobí si pomocí této techniky výrobek (upomínku s tábora - technika nažhaveného špendlíku zabodlého např. do tužky).
5. Vyrobí další libovolný výrobek ze dřeva, jinou než zde uvedenou technikou

E. Práce s kovem

1. Zná zásady bezpečné práce s kovem (opět drát v oku, ostré hrany na plechu...).
2. Odrátuje libolný předmět (kamínek, láhev...).
3. Vyrobí z drátu jednoduchý šperk pomocí tepání (náušnice, přívěsek, spirálky...).
4. Vyrobí odlitek (z cínu, olova...).
5. Vyrobí další libovolný výrobek z kovu, jinou než zde uvedenou technikou (třeba kousek kroužkové košile, smaltování...).

F. Kresba, malba, grafika

1. Ví jaký je rozdíl mezi kresbou, malbou a grafickými technikami
2. Zná alespoň 2 druhy grafických technik a jednu provede v praxi (linoryt, suchá jehla, lept...).
3. Umí malovat různými druhy barev, umí je mezi sebou míchat, ví, jaká barva vznikne po jejich spojení (vodové barvy, temperky...) a namaluje libovolný obrázek (zátiší, krajinka).
4. Nakreslí tužkou, rudkou, uhlem atd.: postavu, obličej, strom, stavbu a ilustraci pro světlušky k libovolné pohádce. Zná zásady pro stínování.
5. Provede do kroniky zápis z akce s doprovodem obrázků (zápis formou komixu, nebo jakékoliv jiné ilustrace z činnosti v zápisu).

G. Keramika, plastika

1. Ví co je to keramická hlína, šlikr, glazura a zná nástroje vhodné pro práci s keramickou hlínou, ví, jaká hlína dostupná v přírodě může být využita k modelování (jíl).



2. Vyrobí z keramické hlíny použitelný výrobek (miska, vázička, hrnek...).
3. Ví co je to modurit, modelovací hmota. Ví jak docílit ztvrdnutí klasického moduritu (pečení, vaření...).
4. Vytvaruje postavičku a zvířátko z libovolné hmoty.
5. Vyrobí další libovolný plastický výrobek (kachel...).

H. Náramky přátelství + korálky

1. Ví, co jsou to náramky přátelství, zná alespoň 5 typů vyrábění náramků, ví, jaké materiály jsou pro jejich výrobu vhodné.
2. Je schopna vymyslet vlastní vzor pro klasický bavlnkový náramek přátelství a realizuje jej.
3. Seznámí se s technikami korálkování, s pomůckami a materiály, které jsou k této práci potřeba (vhodné nitě, korálky různé velikosti, jehly, nůžky...)
4. Osvojí si dvě z následujících technik – a prokáže to na dvou jednoduchých výrobcích – navlékání (např. zvířátko, náramek se vzorkem), tkaní (např. náramek, čelenka); vyšívání (např. zdobený váček, rozeta).
5. Umí uplést copánek ze 3 a 4 pramenů, zná další 2 druhy pletení náramků a provede je v praxi.



RUKODĚLKY

Nutno splnit alespoň jeden z bodů v plném rozsahu.

A. ŠITÍ

1. Zná vhodné druhy stehů pro šití a obrubování v ruce i na stroji.
2. Ví, co to je stehování a kličkování a umí je použít.
3. Pozná vhodný materiál na ušití trička a košile, oblečení na doma, do školy na výlet, do divadla.



4. Ví, jak najít stříh ve stříhové příloze časopisu (např. Burda) a jak ho „vytáhnout“.
5. Umí opravit poškozený oděv na výletě (táboře) a potřeby k tomu má vždy po ruce.
6. Ušije doplněk do klubovny či na tábor (kapsář, závěs, prostírání).
7. Ušije hračku pro mladšího sourozence (světlušky, děti z MŠ).
8. Ušije pro sebe (pro kamarádku) „nositelnou“ část oblečení (sukni, kraťasy, šaty...).

B. PLETENÍ

1. Poznává vhodný materiál na pletený svetr, šálu, čepici, svetřík.
2. Umí „začít“ a „zakočit“ pleteninu.
3. Umí nahodit a ujmout alespoň na začátku řady.
4. Umí plést alespoň hladce a obrace, ví, co je „žerzej“ a „patent“.
5. Umí uplést jednoduchý vzorek podle návodu.
6. Umí udělat bambuli a střepec.
7. Uplete sobě (kamarádce) „nositelnou“ část oděvu (čepici, šálu, vestu...).

C. HÁČKOVÁNÍ

1. Poznává vhodný materiál na háčkování svetr, šálu, čepici, dečku.
2. Umí začít řetízek, háčkovat krátké a dlouhé sloupky, obrátit řadu a udržet pleteninu stejně širokou.
3. Ví, jak se při háčkování ujímá a nahazuje.
4. Ví, čím se liší tuniské háčkování, filetová technika.
5. Umí uháčkovat jednoduchý ozdobný lem.
6. Umí udělat bambuli a střepec.
7. Uháčkuje sobě (kamarádce) „nositelnou“ část oděvu (čepici, šálu, vestu...).



SPORTOVEC

Povinné:



- Každý den pravidelně cvičí alespoň 10 minut, za celý rok nevynechá víc jak 30 dní.
- Vedla alespoň 5x rozcvičku pro oddíl.
- Zná pravidla bezpečnosti při sportu a dokáže ošetřit drobná poranění.
- Zná pravidla základních míčových her: vybíjená, přehazovaná, volejbal, basketbal, házená, fotbal aj. - zná pravidla alespoň 4 z nich a umí tyto hry řídit.
- Účastnila se alespoň 2 letních a 1 zimního tábora (i s ubytováním v chatě).
- Úspěšně překonala finskou stezku (opičí dráhu).
- Vyšplhala po laně nebo po tyči 3 m.
- Běžela 15 minut bez přestávky.

Turistika

1. Zná základní bezpečnostní zásady při tomto sportu (vhodné obutí, ztracení se v terénu, ...).
2. Umí si správně zabalit batoh na jednodenní i vícedenní akci.
3. Na oddílových výpravách nebo jiných turistických akcích nachodila 300 km (vede si záznamy). Za zcela libovolný časový úsek, až nachodí, tak nachodí. Neměla by si ale např. počítat cestu do školy 300 m - za týden $10 \times 300 \text{m} = 3 \text{km} \times 52 \text{ týdnů (rok)} = 156 \text{ km}$. Jedná se pouze o turistiku v „přírodě“.
4. V jednom dni ušla 30 km bez zátěže.
5. V jednom dni ušla 10 km s batohem zabaleným na vícedenní akci, s přespáním venku.
6. Účastnila se azimutového závodu.
7. Účastnila se alespoň jednoho nočního pochodu.

Volitelné: splní alespoň 2 z následujících bodů.

A. Plavání

1. Zná základní bezpečnostní zásady při tomto sportu.
2. Umí a předvede 3 plavecké styly.
3. Plavala 20 minut bez přestávky.
4. Uplavala pod vodou 15 metrů.
5. Potopila se na 30 sekund pod hladinu.
6. Vylovila předmět z hloubky 2 metrů.
7. Umí skákat do vody po hlavě (ví, kde může).
8. Zná alespoň 5 her ve vodě a zorganizovala jejich sehrání s oddílem či družinou.
9. Zná pravidla pro záchranu tonoucího a prakticky je předvedla, uplavala 30 m oblečená.

B. Cyklistika

1. Zná základní bezpečnostní zásady při tomto sportu a ochranné pomůcky, používá je.
2. Zná pravidla silničního provozu a dodržuje je, umí bezpečně zastavit.
3. Zná cyklostezky ve svém nejbližším okolí.
4. Umí používat přehazovačku a přesmyk a ví jaký převod má kdy použít.
5. Ujela na kole 40 km v jednom dni.
6. Ujela na kole 500 km (vede si záznamy).
7. Umí provést drobné opravy na kole (výměna a lepení prasklé duše, nahození spadlého řetězu, výměna špiče, atd.).
8. Okolo se stará a udržuje je čisté a v pořádku, se všemi náležitostmi dle pravidel silničního provozu.



C. Vodáctví

Podmínkou jsou splněné body 3, 4, 5 a 9 z plavání.

1. Zná základní bezpečnostní zásady při tomto sportu.
2. Zná základní rozdělení tříd obtížnosti řek a umí je vysvětlit a zná osobní bezpečnostní vybavení na ně, a používá je.
3. Umí řídit kánoi či kajak a to i v peřejích a propusti.
4. Zná pravidla přetahování lodi přes jezy.
5. Ujela na kánoi či kajaku 100 km (vede si záznamy).
6. Jezdila na kánoi či kajaku (možno i na raftu či pramici) alespoň na 3 řekách.

D. Bruslení

1. Zná základní bezpečnostní zásady při tomto sportu (rozdíl mezi bruslení na kluzišti a na zamrzlé vodní ploše).
2. O brusle se stará, čistí je a udržuje v pořádku.
3. Umí se rozjet s pomocí zoubků i bez nich, umí bezpečně zastavit a zatočit.
4. Umí jezdit i pozpátku (alespoň 5 metrů).
5. Umí si při jízdě dřepnout, udělat holubičku a poskočit, jet po jedné noze.
6. Umí přešlapovat dopředu.
7. Ujela v kuse cca 1 500 metrů.

E. Kolečkové brusle (in-line)

1. Zná základní bezpečnostní zásady při tomto sportu.
2. Zná a používá bezpečnostní ochranné pomůcky (chrániče na kolena, lokty a zápěstí).
3. O brusle se stará, čistí je a udržuje v pořádku.
4. Umí bezpečně zastavit a to alespoň 2 styly (jeden s použitím brzdičky) a to i z kopce.




5. Ví kde jsou v okolí bezpečné trasy, vhodné pro „in-line“ brusle.
6. Ujela na „in-line“ bruslích 15 km v jednom dni.
7. Ujela na „in-line“ bruslích 150 km (vede si záznamy).

F. Běžky

1. Zná základní bezpečnostní zásady při tomto sportu.
2. O lyže správně pečuje a umí je i podle podmínek namazat a umí je správně transportovat (všechny druhy transportu).
3. Zná pravidla pro správný výběr lyží (délka lyží a hůlek) a základní typy běžeckých vázání.
4. Umí na lyžích kdykoliv bezpečně zastavit.
5. Předvedla na lyžích 2 druhy běhu, obraty na místě.
6. Ujela na běžkách 20 km v jednom dni.
7. Ujela na běžkách 150 km (vede si záznamy).

G. Lyže sjezdové

1. Zná základní bezpečnostní zásady při tomto sportu. Zná zásady bezpečnosti na svahu a dodržuje je (neposadí se doprostřed sjezdovky, nebo pod terénní vlnu apod.). Zná základy první pomoci (umí označit místo na sjezdovce a přivolat pomoc).
2. Zná správné a bezpečné vybavení na lyže (brýle, oblečení, hole, boty, lyže, vázání) a používá je.
3. O lyže i boty správně pečuje, zná základy mazání skluznice.
4. Zná obtížnosti sjezdovek i jejich značení.
5. Zná základní disciplíny sjezdového lyžování – sjezd, obří slalom, slalom.
6. Předvedla základní pohyby na lyžích na místě čili obraty (na rovině i ve svahu).
7. Umí zabrzdit pluhem i smykem a předvede.
8. Předvedla sjezd sjezdovky s oblouky – na modré sjezdovce řezaný oblouk, na černé sjezdovce smykový oblouk. 

HUDBA

Pro uznání odborky je nutné splnit minimálně 10 bodů z následujících podmínek a povinně alespoň jeden z bodů 1. – 5.



1. Má vlastní hudební nástroj a používá jej při skautské činnosti (lze počítat i bubínek).
2. Dovede improvizovat doprovod na hudební nástroj k písni (nepočítají se bicí nástroje).
3. Dovede zahrát z paměti deset (celých) písniček. Umí zahrát melodii skautského signálu, večerky, hymny (oddílu, střediska, hnutí).
4. Zahraje nebo zazpívá skladbu z not (dle svého výběru).
5. Naučí družinu 3 novým písním (vhodné pro zpěv v oddíle).
6. Zná 5 českých hudebních skladatelů klasické hudby a jejich nejznámější díla.
7. Zná 5 světových hudebních skladatelů klasické hudby a jejich nejznámější díla.
8. Zná skautské písně, využívá zpěvníky (oddílu, střediska, hnutí) a má vlastní zpěvník.
9. Dovede vybrat vhodné skladby pro táborový oheň nebo veřejné vystoupení (pro světlušky, skautky).
10. Pro družinu připraví povídání o svém oblíbeném hudebním interpretovi (s audio-ukázkami).
11. Zná nejvýznamnější současné hudební žánry, dokáže stručně popsat jejich typické znaky a jmenovat nejznámější interprety.
12. Sestaví táborový zpěvníček s min. 10 písněmi.
13. Vymyslí a v družině realizuje hru s hudbou nebo o hudbě.
14. Shlédne 3 filmy nebo přečte 1 knihu o životě a díle nějakého (skutečného) hudebníka (zpěváka, skladatele...)

15. Navštíví dle vlastního výběru aspoň dvě z následujících akcí:

- koncert klasické hudby,
- operu, nebo balet,
- operetu či muzikál,
- koncert některé populární skupiny či zpěváka



ŠKOLNÍ PROSPĚCH

Uděluje se najedno pololetí při splnění těchto podmínek:

- prospěch s vyznamenáním,
- zlepšení prospěchu o 0,2 stupně a současně to musí být minimálně tři známky; dosáhne-li skautka zlepšení 3x po sobě a udrží-li si dále dosažený průměr, je jí také tato odborka udělena.



TŘI ORLÍ PERA

Podmínky pro plnění:

- skautka musí mít splněný I. stupeň,
- maximální věk 16 let,
- k plnění odborky vyzve skautku vůdkyně.



Odborka se sestává z:

1. 24 hodin mlčení,
2. 24 hodin hladovění,
3. od nástupu do nástupu samotka s přespáním.

Pokyny k provedení zkoušky:

- Jednotlivá pera se plní v uvedeném pořadí.
- Skautka může zkoušku opakovat třikrát během tábora jako celek (např. zkazí-li poslední péro, předchozí jí zůstávají). Mezi jednotlivými pery musí být 24 hodin přestávka.