

SYMBOLICKÝ RÁMEC ČOLKA A ŽABKY

I. Příběh, postavy, děj

1. Proč třetí varianta stezky?

Při vytváření nového výchovného programu Junáka nastala potřeba vytvořit takovou verzi stezek, která bude použitelná pro vodní skauty, koedukované oddíly či takové oddíly, které z jakéhokoliv důvodu nechtějí pracovat se základními symbolickými rámci Knihy džunglí a Kouzelné lucerny. Tým nového programu proto ve spolupráci s Hlavním kapitanátem vodních skautů přikročil ke zúročení zkušenosti mnoha vodáckých oddílů s výchovou nejmladších při hře na námořníky, a vedle Stezky vlčat a Cestičky světlušek tak vznikly Plavby vodáckých vlčat a žabiček.

Viditelným rozdílem je především **symbolický rámec**, ale po metodické stránce se Plavby liší možností uplatnění pro oba kmény (chlapecký a dívčí) a jsou **využitelné i ve smíšených a koedukovaných výchovných jednotkách**. Dalším rozdílem je jen poměrně **volná stavba příběhu**, který lze obměňovat a doplňovat podle potřeb oddílů, schopností vedoucího, aktuálně známého filmu s námořnickou tematikou apod.

Vnitřní struktura Plaveb je však shodná se Stezkou a Cestičkou – dělení do tří, resp. čtyř stupňů, odpovídající výchovné momenty, sledované kompetence. Tam, kde se náplň stezky a cestičky navzájem liší, obsahují Plavby znění pro oba kmény – zejména v Nováčkovi (slib, zákon, znak, heslo apod.) Plavby obsahují navíc pouze několik graficky odlišených aktivit, určených pouze vodním vlčatům a žabičkám. Proto mohou Plavby vedle vodáckých oddílů využít i všichni vedoucí vlčat a světlušek, kterým se - byť jen momentálně - zdá námořnický symbolický rámec přitažlivý.

Námořnický symbolický rámec není nic nového – je to jeden z prvků, kterým se vždy lišilo provádění skautské výchovy vodními skauty od ostatních. Vodní skauti ve svých počátcích vlčata neměli a po roce 1945 byly šestky vlčat při vodních oddílech spíše jen inkubátory nových členů. Teprve když v 60. letech z oddílů vznikaly přístavy (střediska) a vlčat i světlušek v nich bylo náhle tolik, začal pro ně Hlavní kapitanát vodních skautů hledat nosný výchovný program. Tehdy se vodním světluškám začalo říkat žabičky, vlčata si název ponechala ve významu malí nebo budoucí mořští vlci. Symbolický rámec Knih džunglí a Broučků se sice jako závazný uplatňoval, ale jen ve zkráceném čase a byl dále doplňován „hraním na námořníky“. V 90. letech se již symbolické rámce pro pěší vlčata a žabičky jevíly vodákům jako násilně zařazované, a proto byly hledány různé další motivační příběhy. Právě v té době byla vydána první „stezka“ vodáčat – Lodní knížka žabiček a vodních vlčat a bylo doporučeno, aby vodní vlčata a žabičky byly vedeny jednotně podle metodiky vlčat včetně odborek pro tento věk – vlčků. A tak i když byl námořnický symbolický rámec u vodních skautů vždy uplatňovaný, teprve nyní vzniká první oficiální a plnohodnotná verze výchovného programu také pro vodní vlčata a žabičky.

2. Symbolický rámec Plaveb

Symbolickým rámcem Plaveb jsou příběhy **sourozenců Čolka a Žabky**, jejichž rodiče se rozhodli děti svěřit jejich dědečkovi, zasloužilému námořnímu kapitánovi. Děda sice žije na chalupě v české vesnici, ale vlastní **jachtu Diamond** kotví v italském přístavu Bari. Když svá vnoučata u rybníka za chalupou připraví v nezbytných znalostech a dovednostech, vezme je s sebou na Diamond, aby s jeho stálou posádkou postupně absolvovala plavby Středozemním mořem, Atlantským oceánem a konečně i Tichým a Indickým oceánem. Tyto plavby se konají postupně vždy o prázdninách, takže je v nich přirozeně zakomponován časový a věkový posun mezi jednotlivými stupni.

3. Postavy symbolického rámce

Čolek a Žabka jsou vlastními nositeli příběhu, zastupují zde vlče, světlušku či žabičku, která si plavbu plní. Pro oba sourozence, vyrůstající ve městě, je pobyt na dědově venkovské chalupě dobrodružstvím. Děda býval úspěšným námořním kapitánem, a tak jim místo pohádek vypráví historky ze svého života. I proto Čolek s Žabkou touží s dědou vyplout na moře, což se jim nakonec po důkladné přípravě podaří. S překvapením zjišťují, že i když už jsou na palubě, musí se stále něčemu novému učit. Nejsou žádní „svatoušci“, kromě dobrých vlastností mají i své chyby, na které je upozorňují ostatní postavy příběhu v jednotlivých epizodách, a tak své omyly postupně napravují. Charaktery Čolka a Žabky nejsou striktně odlišné, v jednotlivých situacích je jednou lepším Čolek, podruhé Žabka. Nemůže tak dojít ke zjednodušení „takováhle jsou děvčata, takováhle kluci“.

Jako **průvodci** jednotlivými oblastmi slouží členové posádky Diamondu. Každý z jejích členů je charakteristický svými vlastnostmi i svou podobou. Jejich profil je vybrán tak, aby si v nich vlčata a

žabičky mohly vybavit někoho blízkého ze svého oddílu nebo přístavu. Na rozdíl od Stezky a Cestičky v ní nejsou jen mužské nebo jen ženské postavy, ale jak pánové, tak odvážné dámy:

Děda Jack v Plavbách nahrazuje Akélu či Velkou světlušku. Je zkušeným námořníkem, autoritou pro posádku a současně milujícím dědečkem.

Hugo je první lodní důstojník, vystudoval Námořní akademii a po kapitánovi je na lodi nejzkušenějším. Je silný, chytrý, ničeho se nebojí, a proto je průvodcem v oblasti Co umím a znám.

Jonáš je veselý chlapík, mladý, ale sečtělý. O věcech hodně přemýšlí, dokáže vždy poradit, rád si povídá. I proto je průvodcem v oblasti Kdo jsem.

Joe je loďmistrem, kuchařem, údržbářem, zkrátka takovou „maminou“ Diamondu. Zná všechna zákoutí lodě a povinnosti, které k námořnickému životu patří - proto je průvodcem oblasti Můj domov.

Majdalena je nejmladší členkou posádky hned po Žabce a Čolkovi. Je veselá, vtipná, nezkaží žádnou legraci a někdy si i s dětmi ráda zarošťačí. Je samozřejmě průvodkyní oblasti Můj kamarád.

Očko je mladá dáma, zvědavá a zvidavá, věčně ve strážním koši. Svůj dalekohled nedá z ruky a ví o všem, co se kde šustne. Provází oblasti Svět okolo nás.

Pepek toho už mnoho prožil, dokonce ztroskotal a nějakou dobu žil na tropickém ostrově. Zná kdejakou rybičku i rostlinu, rád učí, jak se v přírodě sám/sama o sebe postarat, a proto provází oblastí Příroda kolem nás.

Kromě průvodců jsou na palubě Diamondu i další bytosti (někdy hodnější, někdy zlomyslnější), které odlehčují jinak zdánlivě tvrdý námořnický život a nabízí prostor k možným rozšířením základního příběhu:

Pes Kryštůfek, původním povoláním lodní záchranářský pes, je věrný svému pánovi, a proto s ním tráví život na lodi i na výminku. Rasou je nespíše český voříšek a Žabku i Čolka zná od mala. Pomáhá dědovi nejen hlídat chalupu, ale i předávat Čolkovi a Žabce spoustu zkušeností. I proto je průvodcem v Nováčkovi, kterého by měl ztraktivnit malým dětem právě svým zvířecím původem. Radosti a strasti života na palubě ale prožívá s dětmi i v dalších stupních.

Lodní krysy jsou na každé lodi, a tedy i na Diamondu. Žijí celkem spořádaně a ožívují temné kouty. Jejich služebním úkolem by bylo opustit loď jako první, kdyby se potápěla. Lze jich využít při výchově k sebeobslužnosti – „takovýchle binec, jako máte ve stanu, by na Diamondu nesnesly ani lodní krysy“.

Papoušek patří ke každé lodi. Nejvíce času tráví s dědou v kajutě, občas se prolétne po palubě, ale neuletí, protože ví, že lepší krmení než na Diamondu by nesehnal. Není nejmladší, už toho hodně zažil, a tak mu občas ze zobáku vyletí i nějaké to „krrrucci!“.

Nikdo neví, zda na Diamondu je nebo není **lodní strašidlo**. V každém případě je to však právě ono, na které lze stále svádět „to já ne, to ono“. Strašidlo ukradne tričko, udělá nepořádek, nastaví nohu, připálí čaj, odváže člun, nevzbudí na hlídku či děsí ve tmě. Lodní strašidlo však straší jen do té doby, dokud si Čolek s Žabkou neumějí či nechťejí věci vysvětlit přirozeným způsobem. Když to dovedou, přestává být strašidlo pouhou výmluvou jejich slabostí a nedokonalostí a stává se spojencem.

4. Stručný děj Plaveb

Aby se Čolek s Žabkou vůbec mohli vydat na plavbu na mořské jachtě, musí je v **Nováčkovi** děda nejprve připravit. K tomu se výborně hodí rybník Kačeňák za chalupou, kde si Čolek s Žabkou vyzkoušejí plavání, jízdu na pramici, používání plovací vesty i bot do vody a dalších věcí. Pomocníkem jim je i pes Kryštůfek.

Po získání základních vodáckých dovedností a znalostí se může Čolek s Žabkou vydat na svou **první plavbu**, která povede **Středomořím mořem**. Po dlouhé cestě vlakem děda dovede vnučata ke krásné jachtě, na které je vítá nastoupená posádka. Všichni se představují, a tak se seznámíme se členy posádky – průvodci oblastmi. Čolek a Žabka se s posádkou rychle spřátelí. Po odeslání dopisu rodičům Diamond vyplouvá. Již první noc v kajutě není bez dobrodružství: Čolek se lekne divných zvuků vycházejících ze skříně. Zvědavost však nad strachem zvítězí, a tak Čolek objeví nevinnou krysí rodinku. Když se vše vysvětlí, může jít posádka opět spát. Ráno však Čolek nemůže ve svém nepořádku najít správné tričko na nástup - že by lodní strašidlo? Během plavby se obě děti blíže poznávají se členy posádky, pozorují delfíny a uvědomují si důležitost ochrany přírody, navzájem si pomáhají i rozveselují. Celou posádku však náhle zburcuje ztracený Čolek – když se však ukáže, že se neztratil ani nepřepadl přes palubu, ale jen se zašil, svádí svoji lenost na lodní strašidlo. Plavba pokračuje kolem sopečných ostrovů. Když se do lanoví zamotá pelikán, musí Žabka prokázat svou odvalu. Žabce je jí ho líto, ale sama má strach z výšek. Aby však nebohému pelikánovi pomohla, tak svůj strach překoná. Naši plavčíci se učí základním námořnickým dovednostem, děda jim povídá o mořských příšerách, Diamond pluje krásným Středomořím, až zakotví u Gibraltarské skály, kde první plavba končí. Nastává nezbytné loučení s příslibem, že za rok se poplaví zase dál.

Na své **druhé plavbě** se Čolek a Žabka vydávají na palubě Diamondu **přes Atlantský oceán**. Při koupání u Azorských ostrovů žahne Žabku medúza. Naivní rady, jak popáleninu ošetřit jsou vystřídaný poučeným zákrokem. Během další plavby zkušený kapitán děda zažene naše plavčíky do

kajuty před blížící se velkou bouří. Malí zvědavci se alespoň okénkem dívají na palubu, a tak se stávají svědky Jonášova pádu do moře. Sehraná posádka mu však samozřejmě pomůže zpět na palubu. Při proslápnutí bedny s nářadím řeší děti dilema, zda „zahladit stopy“ nebo svalit vinu na lodní strašidlo. Nakonec se rozhodnou pro čestné přiznání a děda jim nehodu pochopitelně odpustí. Samy os sebe uklidí lodní kuchyň a rozhodnou se udělat radost i psu Kryštůfkovi – postaví mu boudičku jako úkryt před sluncem i nepohodou. Během plavby směrem k Americe se Diamond dostane až do oblasti mlh Bermudského trojúhelníku. Ponuré prostředí, příběhy o ztracených lodích i letadlech navozují chmurnou náladu a strach ze ztroskotání. Vyčásí se až u ostrova San Salvador, což je příležitost, aby se Čolek a Žabka dozvěděli historii objevení Ameriky Kolumbem. Za krásného počasí se posádka na tropickém ostrově koupe a potápí za podmořskými krásami, a tak si nikdo ani nevšimne špatně přivázaného člunu, kterým dopluli na břeh. Nebyt šikovného Kryštůfka, který člun přitáhl zpět na pevninu, zase by bylo co svádět na lodní strašidlo. Podmořský svět skýtá mnohá překvapení i neznámé živočichy, které se děti učí poznávat. Druhá plavba Čolka a Žabky vrcholí u Floridy, kde v předvečer loučení připraví oba sourozenci celé posádce výtečnou večeři.

Další rok se již zkušený plavčíci vydávají na svou **třetí plavbu**, tentokrát **Tichým a Indickým oceánem**. Oba sourozenci jsou už tak zkušený, že je kapitán Jack se souhlasem posádky během překonání rovníku pokřtí. Další plavba Diamondu probíhá bez problémů, dokud se nedostane k souostroví Seychely, vyhlášenému svou pirátskou historií, vyprávěním o zakopaných a nevyzvednutých pokladech, o strašidlech, ztraceném francouzském králi, námořnících, kteří se tu působením zlých duchů zbláznili a mnoha dalších neuvěřitelných věcech. Děda Jack svěří námořníkům Čolkovi a Žabce svého dědečka, který prý k pirátům patřil a také on tu údajně svůj poklad zakopal. Obě děti považují všechny pověry jen za dobrodružné námořnické historky, ale pak přijde série divných událostí: Očko vidí a hlásí loď bludného Holanďana, Hugovi zmizí sextant, Joe začne bláznit, v podpalubí hoří, Pepek skáče přes palubu. Do toho kapitán Jack zmizel z lodi a dokonce i pes Kryštůfek vyje bez očividné příčiny. Čolek s Žabkou mají sice z podivných událostí velký strach, ale přesto se rozhodnou se strašidly skoncovat podle návodu v pradědečkově deníku: za úplňku stráví noc na palubě, aniž by zamhouřili oka. Už, už mají téměř celou noc za sebou, když je náhle vyleká tajemný duch. Ze strašidelné postavy se ale na světle vyklube děda Jack a všechny nepříjemnosti se následně vysvětlí přirozenou cestou: děda odjel do přístavu pro poštu, Pepek spálil v kuchyni večeři, Kryštůfkovi šlápl kdosi na ocas atd. Když Čolek s Žabkou smutně prohlásili, že slavnou námořnickou zkoušku dělali zbytečně, tak jim však děda vysvětlil, že složili úplně jinou zkoušku, mnohem důležitější: překonali sami sebe, aby nezištně pomohli ostatním. Diamond pluje ke své domovské marině v Bari, kde se s ním loučí nejen naši dva plavčíci, ale i děda Jack, který předává velení novému kapitánovi - Hugovi.

II. Využití symbolického rámce plaveb pro práci se stezkou v oddíle

1. Průvodci

Jednotliví členové posádky představují pomocníky při plnění stezky. Jejich znalosti a dovednosti mají pomoci dětem splnit aktivity v jednotlivých oblastech. Jsou to oni, kdo pomáhají na cestě k cíli, současně však naznačují, že nikdo není a nemůže být dokonalý ve všech směrech. Jsou však vzorem podle hesla „naší snahou nejlepší buď čin“. Postav průvodců lze využít při zavádění stezky do oddílů, při dílčích programech nebo i třeba pro výzdobu klubovny, diplomů, apod.

Tak, jako se lze při plnění stezky zaměřit komplexně na všechny oblasti nebo naopak postupovat po oblastech, pomáhá Čolkovi a Žabce buď celá posádka současně, nebo jen některý její člen. Při konkrétním programu pak vysvětlíme, že „dnes s námi půjde na břeh Pepek, protože má volno, a bude nám povídat, co ví o přírodě a co se naučil, když byl trosečníkem“. Samozřejmě vše bude působivější, pokud se za průvodce některý vedoucí i převlékne (i proto mají všichni průvodci nějaký atribut – dalekohled, šátek, brýle, apod.). Právě ztotožnění hrdinů s konkrétními fyzickými osobami může pomoci dětem v lepší prožití symbolického rámce, utužení vztahů s vedoucími i k lepší orientaci při různých programech. Při nedostatku vedoucích lze využít i schopné členy jiných oddílů nebo starší skauty.

Jednotliví průvodci, jejich charakteru a příslušející oblasti jsou popsány v předchozí kapitole.

2. Čolek a Žabka

Oba sourozenci, dvojčata, jsou ve věku dětí, které Plavby plní. Mají tak personifikovat úsilí o zdokonalování sebe sama. Při procházení jednotlivých oblastí a plnění aktivit tak naráží na porobné

problémy, jako vlčata, světlušky a žabičky. Skutečnost, že je vlčata a žabičky považují za své vrstevníky, se kterými společně odstraňují své nedostatky, a ztotožňují se s nimi, je základním výchovným momentem Plaveb.

V mnoha případech stačí plynulé vedení tokem příběhu, často ale lze využít tzv. „Watson-efektu“ (v knihách o Sherlocku Holmesovi je uvažování dr. Watsona záměrně líčeno tak, aby je i slabší než průměrný čtenář předčil):

- „Když to dokázala Žabka, dokážu to i já“
- „Čolek to neví, ale já jo“
- „Oni neumí ošetřit odřeninu? Já to umím už dávno!“

Naopak není dobře, aby se jména Čolek a Žabka stala častými přezdívkami adeptů plaveb, mohlo by to vést k nežádoucímu ztotožnění a následným problémům.

3. Ilustrace

Na ilustracích Plaveb se podíleli dva ilustrátoři: Nováčka a Plavbu Středozemním mořem ilustroval Miroslav Vostrý, jehož výtvarný styl navozuje hravost a přístupný výklad sdělovaného námětu nejmladším dětem. Oproti němu jsou ilustrace Jana Štěpánka v Plavbě přes Atlantik a v Plavbě Tichým a Indickým oceánem více realistické, protože naši „plavčíci“ už leccos poznali, jsou zkušenější a mohou se seznamovat s věcmi více podrobně.

V Plavbách se objevují tři základní typy ilustrací:

- velké komiksy, které vypravují hlavní příběh jednotlivých plaveb
- dílčí komiksy, které uvozují každou oblast příslušně tematicky zaměřeným příběhem
- malé a doprovodné ilustrace, které se váží ke konkrétním aktivitám a propojují je s celkovým symbolickým rámcem

Všechny ilustrace jsou dostupné i na internetu a každý oddíl je tak může využít pro svůj program, výzdobu nástěnky, diplomů, motivaci členů apod.

4. Motivační prvky

Plavby obsahují stejně jako Stezky a Cestičky několik motivačních prvků:

- **nálepky**, které dítě získává za splnění aktivity a které se používají stejně jako u obou základních verzí stezek
- **nášivka na kroj** v podobě kotvy za každý splněný stupeň (barvy jednotlivých stupňů jsou shodné s nášivkami stop u vlčat a luceren u světlušek, pouze jejich provedení je inverzní kvůli tmavé barvě kroje vodních skautů).
- **prestižní zkoušky** za každý splněný stupeň – **Nástrahy pustého ostrova** (Nástrahy jeskyně v Cestičce světlušek a Zkoušky džungle ve Stezce vlčat). Jejich obsah i možnosti složení jsou zcela shodné se zkouškami v základních verzích stezek, liší se pouze jejich zadání, resp. symbolický rámec. Jako jediné se neodehrávají na palubě jachty Diamond, ale vždy při přistání u některého ostrova, kde Čolek a Žabka prokazují, že danou nástrahu dokážou zdolat. Zadání zkoušek vychází v souladu se symbolickým rámcem ze zkušeností Pepka, který po ztroskotání strávil dlouhý čas na tropickém ostrově, a mají osvědčit schopnost adeptů si v takovém prostředí po případném ztroskotání poradit a dokázat se s ním co nejlépe sžít.

Vedle oficiálních motivačních prvků můžeme užít i vlastní: stužky, prýmký, špendlík s knoflíkem s kotvou, vlaječky, diplomy o absolvování plavby či jednotlivých oblastí, přidělení čestných titulů mladší plavčík, plavčík, starší plavčík apod., slavnostní „povýšení“ po zdolání plavby, křest po ukončení poslední plavby atd.

Postup v plnění aktivit můžeme vyznačovat plavební dráhou jednotlivých lodí (vlaječky, ořechové skořápky,...) na mapu podle trasy dané plavby (Středozemí, Atlantik, mapa světa apod.).

5. Příběh v plavbách, návaznost aktivit

Mnohé aktivity v plavbách jsou zadáním či svým úvodem přímo navázané na symbolický rámec a příběh plaveb. Většinou se tak děje prostřednictvím krátkého odkazu před aktivitou (v bublině od průvodce nebo textem kurzivou, která ke konkrétnímu momentu hlavního příběhu odkazuje).

Nováček

Nováček představuje základní postavy (Čolek, Žabka, kapitán, pes Kryštůfek) a naznačuje základ příběhu plaveb Diamondu. Tak jako se musí naši sourozenci před vstupem na palubu naučit základní skautské i vodácké dovednosti a znalosti, ujasnit si základní hodnotový systém a poznat své okolí, musí vlčata a žabičky projít nováčkovskou zkouškou. Příběh je postaven tak, aby mohl předcházet kterémukoli stupni. Motivace touhou po plavbě na lodi je paralelní chutí být členem oddílu.

Na příběh Čolka a Žabky, kteří v touze po možnosti plavit se na moři, musí naučit vodáckým dovednostem, lze nejlépe navázat především vodácké aktivity, ale i některé další: znalost šestky a oddílu (tj. posádky Diamondu), chování v oddíle (tj. na palubě lodi), vlajka České republiky (která vlaje i na Diamondu), nastoupení do lodě, správné držení pádla, používání vesty, dodržování bezpečnosti.

Samotné plavání, které v komiksu děda Jack zmiňuje, není součástí aktivit nováčkovské zkoušky. Je jen na zvážení každého vedoucího oddílu, kdy a v jaké úrovni plavání od svých členů vyžaduje (obecně jsou plavecké schopnosti součástí povinných aktivit v dalších stupních Plaveb).

Jednoduché komikové příběhy mají vést nováčky k úvaze, co je zde dobře a co špatně (motiv pravdomluvnosti, statečnosti a čistotnosti). Zkušený, ale přátelský pes Kryštůfek je jim při jejich učení nestranným hodnotitelem.

Plavba Čolka a Žabky ve Středozemním moři

Hlavní příběh 1. Plavby seznamuje Čolka a Žabku, resp. vlčata, světlušky a žabičky s žitím ve společenství lidí na lodi, učí je základním sociálním dovednostem i nezbytnosti souladu našeho chování s přírodou.

Komiksový příběh „První noc“ s hledáním trička navozuje jednak snahu nebýt nepořádný a jednak své nedostatky neskrývat a nesvádět je na neznámé lodní strašidlo. Příběh s delfíny naznačuje krom přímého významu (neodhazovat odpadky) zamyšlení nad vlastními chybami a současně připravuje oblast Příroda kolem nás. Komiks o přátelství sourozenců s nejmladším členem posádky Majdalenkou popisuje snahu žít správně v lidském společenství: hrát hry podle pravidel, veselit se s pomocí písniček, pomáhat jiným, dokázat ošetřit základní poranění apod. Vyhýbání se práci a „zašívání“ Čolka má vést k uvědomění si důsledkům tohoto chování a zároveň k plnění svých povinností. Příběh s pelikánem nabádá k zaznamenání potřeby poskytnout pomoc. Popisuje i možnost získání dobrého pocitu z takového dobrého skutku a překonání vlastního strachu. Je však nutno zdůraznit, že jde jen o příběh ilustrativní a že riskovat nelze! Platí sice, že delfíny ani pelikány kolem sebe vlčata a žabičky nespátí, ale můžeme jednu schůzku věnovat návštěvě zoo nebo mořského akvária. Můžeme také pozorovat mnoho zástupců živočišné i rostlinné říše v okolí klubovny a loděnice či „naší“ vodní plochy. Vždyť i u místního Kačeňáku můžeme naslouchat žabímu koncertu, učit nelámat orobinec a netrhat stulíky, zkrátka učit, co se v přírodě smí a co ne. Právě tam, ale i kdekoliv jinde můžeme děti učit světové strany a jejich určování, stejně jako se to Čolek a Žabka naučili během své první plavby od Pepka. V závěrečném komiksu pak vidíme, že se Žabka a Čolek naučili vyprávět příběhy, zpívat nové písničky a hrát podle pravidel, tedy že se dokázali sžít se společenstvím lidí, v němž tráví svůj čas, a respektují jeho pravidla i zvyky.

V prvním stupni, který předpokládá plnění nejmladšími členy, je velmi vhodné pracovat s jednotlivými komiksy jako s modelovými situacemi, dramatizovat je do podoby špatného či naopak správného řešení a s dětmi si o jejich významu povídat:

- *Proč nemohl Čolek nastoupit v krásném tričku?*
- *Proč krade lodní strašidlo?*
- *Proč sváděl Čolek nepořádek na lodní strašidlo?*
- *Proč nemá Žabka házet papír od svačiny do moře, i když je veliké?*
- *Co musela Žabka překonat, když chtěla zachránit pelikána?*
- *Jakou písničku byste si zazpívali s posádkou Diamondu?*

Čolek a Žabka plují přes Atlantik

Při druhé plavbě je moře větší a dobrodružství také. Čolek s Žabkou jsou již o něco starší, a kde to jen trochu jde, jsou platnými členy posádky, ale jen andílky nejsou. Celá druhá plavba je zaměřena na chování v nenadálých a krizových situacích, zachování klidu a jejich řešení – podle možností buď samostatně, nebo s pomocí ostatních.

Úvodní zahnutí medúzou při koupání (poukázat na užívání plovacích vest a vůbec vhodného vybavení na vodu) využijeme jako motivaci k nácviu jednoduchého ošetření. Komiks „Bouře“ navozuje povídání o nepodceňování možného nebezpečí, naslouchání radám zkušených a chování v krizových situacích (Čolek a Žabka jsou ještě malí, takže Jonášovi by mohli nejlépe pomoci, kdyby zavolali k pomoci někoho staršího, nikoliv kdyby pro něj sami skočili do vody). I zkušený Jonáš se dostal do situace, ze které mu musela pomoci sehraná posádka. Další úkoly stezky je možno motivovat rozděláním ohně v kamnech lodní kuchyně, pomocí při jednoduchém vaření, vysíláním vzkazů radiotelegrafickou stanicí, romantickým vyráběním lodních modelů v láhvi (štačí lodičky z ořechových skořápek), atd. Motivační komiks oblasti Kdo jsem, ve kterém Čolek s Žabkou cosi rozbijí a pak uvažují, zda a jak vinu skrýt, lze využít pro ilustraci toho, že přiznání a omluva není slabost stejně jako není slabost splnit či dlouhodobě plnit daný slib. Na příkladu cvičícího Čolka a Žabky lze ukázat, že slib je možno dát i sám sobě. Znázornění tajné pomoci při úklidu lodní kuchyně navazuje na předchozí motiv a současně ilustruje princip dobrého skutku. Čolkovi a Žabce se podaří

udělat radost psu Kryštůfkovi postavením boudy (nejspíš z bedny poškozené v příběhu z oblasti Kdo jsem). Pokud chceme tento motiv napodobit hodně věrně, vyrobme ptačí budku, družinové krmítko nebo společného draka, atd. Komiks o plavbě v záhadné oblasti Bermudského trojúhelníku ukazuje, že neznámo hrozí a straší, ale cílevědomým konáním jej lze překonat a při objasnění tohoto neznáma strach zcela zmizí. Ani při koupání (a šnorchlování) nesmíme zapomenout zabezpečit svůj člun proti odplavení, to by se chudák Kryštůfek mohl strhat – a nesvádět, prosím, na lodní strašidlo! Příhoda opět připomíná nutnost plnit své povinnosti a nestarat se jen o zábavu a radovánky. Stejně jako se Žabka a Čolek snaží o přesnější pojmenování viděných zvířat za pomoci atlasu, můžeme se i my učit poznávat přírodu. Pro začátek si zkusme udělat sbírku toho, co před námi neuteče – listy, herbář, obrázky květin. Později na břehu Kačeňáku naslouchejme žábám a bukačům, zkusme jít na vycházku tak, abychom spatřili něco živého, budme v klubovně tak tiše, až rozeznáme zpěv ptáků atd. Při potápění se Žabka sice zbytečně vydělala stínu připomínajícího žraloka, ale je dobře, že byla ostražitá. Příběh vede k otázce, vůči čemu v naší přírodě musíme být ostražití my? Učme znát jedovaté houby a rostliny, vysvětleme, kde u nás potkat jedovatého živočicha. Prosazujme základní myšlenku: Jako jsou Čolek, Žabka a celá posádka Diamondu na Bahamách na návštěvě a mají ctít zdejší zvyky, tak jsme my s oddílem či družinou na návštěvě v našem přírodním prostředí, nechovejme se tedy jako jeho majitelé. Závěrečný komiks opět vypráví o poslední noci na palubě a shrnuje mnohé aktivity tohoto stupně stezky. Je návodem ke splnění zkoušky přenocování „na palubě pod hvězdami“, tedy pod širákem nebo v přírodním přístřešku.

Modelové situace jednotlivých epizod lze opět využít k dramatizaci, otázkám k zamyšlení i k praktickému návodu činnosti:

- *Co měli udělat Čolek s Žabkou, když rozšlápli lodní bednu?*
- *Proč se sourozenci rozhodli potěšit Kryštůfka? Jak můžeme potěšit své kamarády a rodiče?*
- *Co můžeme pro radost zvířátkům udělat my?*
- *Medúzy u nás nejsou a nežahnou nás, ale jaké jsou správné postupy jednoduchých ošetření – třeba při říznutí střepem?*
- *Co dělat, když se ztratíme v Bermudském trojúhelníku?*
- *Mohl Žabku sežrat žralok?*
- *Jaká nebezpečí číhají u nás?*

Plavba Čolka a Žabky v Tichém oceánu

Třetí plavba Diamondu je velmi náročná a vyžaduje zocelené mladé plavčíky. Ale jsou Žabka s Čolkem opravdu tolik zocelení? Třetí plavba je náročnější i pro vedoucí vlčat a žabiček, protože předpokládá znalost motivačních prvků pro jednotlivé oblasti z předchozích stupňů a schopnost je rozvíjet pro náročnější požadavky 3. stupně. Plavba Tichým a Indickým oceánem je tedy vyvrcholením dosavadních dobrodružství a zároveň ukazují, co vše dokážou Čolek a Žabka ze získaných dovedností a znalostí zužitkovat při nejrůznějších událostech, které je potkávají.

Úvodní komiks sleduje ranní cvičení Čolka s Žabkou a porovnáním s dávnou neochotou vstávat ukazuje jejich vytrvalost při tomto každodenním tréninku. Obrázek plavajících sourozenců ilustruje, že schopnost plavání je pro námořníky (vodní vlčata a žabičky) nyní už samozřejmým požadavkem (na rozdíl od Nováčka). Úvodní komiks k oblasti Kdo jsem ukazuje situaci, během níž je možno si povídat o vlastnostech, ve kterých se jedinec nepovažuje za nejlepšího. Podtrhují, že nejcennější je snaha se zlepšit a naznačují některé cesty. Oceňují i nabídku pomoci.

V této plavbě je výrazně ilustrován námořnický křest Čolka a Žabky u příležitosti přeplutí rovníku jako symbol přechodu do „vyšší námořnické třídy“, ve které vlče a žabička se už naučili nedělat jen to, co je baví, ale přemoci sám sebe a zkusit i to, co je přímo nebaví. Odměnou jim je i radostná hostina – možná motivační inspirace i pro oddíly.

Hlavní část příběhu jsou ale komiksy o pokladu piráta La Buse na Seychelském ostrově Mahé a podivných okolnostech plavby Diamondu v těchto končinách. Žabce a Čolkovi se zhmotňují všechny pověry ostrova Mahé a oni zděšení sledují, jak jim jeden člen posádky po druhém, včetně psa Kryštůfka a lodního papouška, podléhá. Jejich strach má velké oči, ale přesto se pokusí kamarády zachránit zkouškou, na kterou by si sami dosud netroufli. Příběh piráta La Buse je i příběhem Čolka Žabky, protože jim děda namluvil, že jeho pradědeček pod La Busem sloužil. Tento motiv nám usnadní přímět vlčata a žabičky, aby pátrali po svých rodinných tradicích. Závěrečné komiksy postupně přirozenou cestou vysvětlí všechny podivné události. I tak jsou ale Čolek i Žabka dědou pochváleni za svou odvahu a ochotu pomoci překonáním sebe sama ostatním.

Závěr plaveb naznačuje řešení důležitého zlomu v životě vlčete a světlušky. Přejít mezi skauty a skautky není nikdy jednoduchý, protože se dítě mění z vyspělého vlčete v začínajícího skauta (skautku). Ani v našem příběhu to jinak nejde: každá plavba jednou skončí, Čolek a Žabka se vracejí domů, kde na ně čekají běžné školní a domácí povinnosti. A ostatně ani Diamond už není ten, na který přišli sourozenci před několika lety - velení od dědy Jacka převzal Hugo. Každý konec však znamená začátek něčeho nového...

Modelové situace této části více vybízejí ke kladení otázek:

- *Nechám se po námořnicku pokřtít nebo raději nikdy nepřekročím rovník?*
- *Čím byl asi pradědeček, než se stal pirátem?*
- *Dokázal bych překonat strach pro dobro ostatních?*
- *Bojím se strašidel? Proč?*
- *Jsou Čolek s Žabkou skutečnými námořníky?*

III. Zapojení symbolického rámce do života oddílu

1. Klubovna

Příběhy Čolka a Žabky mohou vlčata a žabičky prožívat každou schůzku. Vhodná výzdoba pomůže vytvořit z klubovny kus Diamondu. Nejen romantický příběh, ale i prostředí jsou přirozenou motivací k tomu, aby se malé žabky a vlčata snažili stát dobrými námořníky a aby si plnili příslušné aktivity. Záleží jen na možnostech oddílu a zručnosti jeho vedoucích či starších členů, jak si dokážou s výzdobou poradit. K základnímu přetvoření klubovny často stačí jen pár jednoduchých věcí.

Lodní kajuta

- vytvořte na zdi kulaté lodní okénko (rám nebo kruhové zrcadlo) a polepte ho vhodnou tapetou s horizontem moře (barevná fotka, starý kalendář s břehem, lodí, majákem, apod.) nebo jej pokreslete.
- pověste do klubovny obrázek „skutečného“ Diamondu (obrázek z plaveb, internetu, kalendáře), poličku s námořnickými knihami, mušlemi, výrobky
- nezapomeňte také na truhlu, která se dá podle libosti pomalovat

Kapitánský můstek

- kormidelní kolo (dostupné v jachtařských prodejnách, prodejnách se suvenýry, ale lze jej i jednoduše vyrobít ze dřeva nebo alespoň namalovat na zeď)
- chronometr čili lodní hodiny (opět z prodejen se suvenýry, stačí i obyčejný budík); učíme nejen znalost hodin a trénujeme dochvilnosti – po vyplutí se na loď nastupuje těžko ☺
- lodní kniha (s docházkou nebo jako kronika), nástěnka s postupem plnění aktivit plaveb – např. mapa s postupujícími lodičkami
- kompas, hlásná trouba, dalekohled, signální praporky, mapy, lodní zvon, atd.

Paluba

- lano (na vázání uzlů a přivazování lodi), příp. pevně přikotvené ke stropu (náznak lanoví)
- kus moře namalovaného na stěně, dveře do podpalubí (opět vhodně polepené tapetou), vlevo červená, vpravo zelená svítílna
- vlajkosláva, vlajka Diamondu (oddílu, přístavu, šestky)
- záchranný kruh házecí pytlík
- akvárium s rybičkami nebo terárium s želvou

Je-li klubovnou samostatná budova (loděnice), můžeme před ní umístit i vlajkový stožár, zábradlí, či schůdky na můstek. Místnost ve sklepě se může stát kajutou a podpalubím, půda naopak strážním košem.

Všechny nápady se pochopitelně dají kombinovat podle konkrétních možností tak, abyste z klubovny vytvořili druhý domov pro náročnou plavbu vašich členů. Další tipy na úpravu klubovny najdete v knihách Mirka Vosátky *Z deníku kapitána* či starší *Vodáci, ahoj!*.

2. Letní tábor

Každý letní tábor – ať stálý či putovní - je vyvrcholením celoročního skautského programu, a tak by se měl stát i vrcholem plavby Diamondu. Takovému programu je vhodné přizpůsobit nejen prostředí, tedy podobu tábora a tábořiště, ale i táborové zvyky a rituály.

Tábor a tábořiště

- palubu tvoří stany (kajuty) vyrovnané do dvou řad (boky lodi), tvar lodi můžeme zdůraznit lanem obepínajícím tábor (vpředu do zužující se přídě) - popis tábora ve tvaru lodi je kupř. v knize Mirka Vosátky *Z deníku kapitána*, str. 118.
- vodácký vlajkový stožár směřuje vratiráhnem vždy k zádi, která je u vody (zakotvení přídí k molu)
- velitelský můstek - nástupiště kapitána a důstojníků, umístěný na zádi
- zvonička s lodním zvonem a chronometrem – možno využít pro pravidelné zvonění, ale i možné „poplašné zařízení“ pro svolání v případě nenadálých událostí
- záchranné čluny jsou pramice a kanoe vyrovnané podél paluby (pokud nejsou zakotveny v přístavu)
- vlajkové signály (alespoň nejznámější: modrá vlajka P „modrý Petr“ značí „všechno mužstvo na palubu“ – tedy nástup)
- fantazii při názvosloví se meze rozhodně nekladou – lodní kuchyně, jídelna mužstva, kajuta kapitána se stanou samozřejmostí stejně jako např. strojovna z dřevníku
- uspořádání tábora ve stylu Diamondu se může stát příležitostí pro nejrůznější táborové stavby: strážní koš, zmíněný velitelský můstek, malý haťový můstek jako vstup na palubu mezi přídí a pravým bokem, molo nad vodní hladinou apod.
- dětmi oblíbení plyšáci ožívují strohost tábora i život na palubě; přidělení papouška může být odměnou za nejlepší stan, přidělení krysáka Emany naopak označením nepořádníků

Okolí tábořiště a vodní plochy (oceán, moře, ostrovy, přístavy)

- aby se tábořiště stalo Diamondem, potřebujeme kromě fantazie vodní tok či plochu, čímž získáme rybník Kačeňák, libovolné moře či oceán, marinu v Bari, Gibraltarský průliv nebo zátoku Beau Vallon, které se v Plavbách vyskytují
- maják vyrobíme z petrolejky na nehořlavé podložce, máme-li dost baterií nebo k dispozici jejich nabíječku, pak z blikáčky na kolo přivázané na tyči.
- bóje nemusíme nutně kupovat, stačí PET lahve s červeným, zeleným či žlutým papírem uvnitř, přivázané provazem vhodné délky k jiným PET lahvím naplněným pískem; vyznačíme jimi vjezd do přístaviště, koupaliště i plochy pro hry
- zátoka pirátů, Scylla nebo neznámá země může ležet na protějším břehu

Námořnické oblečení

- v kroji (i vodáckém) se pravděpodobně budeme pohybovat jen při nástupech či výletech z tábora, ale jako námořníci vypadat musíme stále - pruhované tričko dnes není problém, ale lze si ho i vyrobit v rámci rukodělek
- bílé „bonbonky“ nebo bílé kšiltovky jsou nejen součástí dotváření prostředí symbolického rámce, ale také chrání před úpalem a navíc své plavčíky uvidíme i na velké vzdálenosti či zašité v rákosí
- boty do vody nejen chrání před uklouznutím na palubě Diamondu, ale i před poraněním

3. Názvosloví

Aby bylo prostředí symbolického rámce plaveb Diamondu maximálně věrohodné, je dobré používat i specifické názvosloví v souladu s námořnickými tradicemi

- Ahoj! je celosvětově používaný základní vodácký i námořnický pozdrav
- hodnosti: podšestník - člunař, šestník - kormidelník, oddílový rádce - lodivod, zástupce vedoucího – palubní, vedoucí - kapitán (používané názvosloví vodních skautů)
- provaz – lano, osazenstvo tábora – mužstvo, vedoucí – důstojníci, apod.
- jednotlivá prostředí tábora a jeho okolí viz výše (lodní kuchyně, strojovna, můstek...; moře místo rybníka, přístav místo kotviště lodí, apod.)
- návrat do klubovny, do tábora či nástup (i k ukončení schůzky): „Všechno mužstvo na palubu!“

4. Námořnické zvyky, pověry a rituály

Námořníci byli odedávna stateční lidé, na něž čekala spousta nebezpečí v podmínkách, které nemohli ovlivnit a kterým se často nemohli ani účinně bránit. K jejich zmírnění si proto vytvořili spousta pověr a rituálů, ze kterých můžeme čerpat i dnes. Některé mají reálný původ, jiné ne, ale jachtaři, vodáci i vodní skauti některé rituály převzali a víceméně je stále dodržují.

- **námořnický pozdrav AHOJ** - vznikl z volání A Hoy, což znamenalo přivolání lodivoda. Teprve později se mu přidal význam **Ad HOnorem Yesus** (Ke cti Ježíše) – používáme při každé vhodné příležitosti, zejména když při plavbě potkáme jiné vodáky
- **oblečení** - námořníci chodili (a spali) obutí, aby se jim lanová nezařezávala do chodidel. Proto museli nosit takové kalhoty, které jim umožnily rychlé oblečení (viz Jája a Pája z Večerníčků) a kalhoty tedy měly široké nohavice. Tradiční modrobílé pruhované tričko převzali Angličané od Francouzů, protože bylo nejlépe viditelné při pádu muže přes palubu – používáme praktická pruhovaná trička a bílé čepičky, čímž vytváříme pocit sounáležitosti, vtahujeme do hry a čepicemi chráníme před úpalem i lépe označíme své svěřence
- **lodní zvon** – má důležité a čestné místo na můstku i na nejmodernějších lodích - dává signály k manipulaci s kotvou, výstrahu v mlze a vyhlašuje poplach, když selžou jiné komunikační prostředky. Na starých plachetnicích se zvonem posádce oznamovaly další důležité povely. Lodní zvon může i oznamovat čas - na táboře či v klubovně zvon využijeme jako zřetelnou zvukovou signalizaci ke svolání posádky (od vody, při nenadálém nástupu, poplachu, apod.). Možnost svolávat posádku zvoněním může být i zajímavou odměnou některému členovi či člence posádky
- **vlajky** – praktický námořnický vynález. Na dálku identifikuje majitele a úmysly lodi, vlajkou se i zdraví. Vlajka nevlaje přes noc, obvykle se vztyčuje 8 hodin a spouští ve 20 hodin nebo při západu slunce. Protože to není žádný kapesníček, ale pořádně velká plachta, ovlivňuje za větru stabilitu lodi, a proto se po námořnicku nejen rychle vyvěšuje, ale rychle se i spouští (padá) – vyvěšování a spouštění vlajky při nástupu naučí vlčata, světlušky i žabičky dobře znát základní státní symboly, cvičí je ve správném chování k nim. Dodržováním daných pravidel při nástupu (pozor, mlčení, zpěv hymny apod.) učíme děti alespoň dvakrát denně základní kázní. Nástup má i další praktický význam – je to doba, kdy máme celý tábor pohromadě a kdy můžeme vyslechnout i připomínky, požadavky a bolístky dětí
- **pískání** – podle námořnických pověr pískání přivolává bouři, a proto je na lodi zakázané. Reálný podklad je však ten, že nic nesmí napodobit zvuk píšťaly dávající mužstvu povely. Na našich táborech můžeme pískání využít ke svolávání dětí, nemáme-li lodní zvon nebo k rychlému zklidnění posádky. Na táboře smí pískat jen služba či vedoucí. Určitě si domluvte některé základní signály morseovkou - kupř. „N“ je „nástup“, „Q“ je jídlo („dává se jíst“).
- **křest lodi** – původně nově postavené lodě při spuštění z doku na moře křtili muži, od dob královny Viktorie to dělají ženy – kmotry. Pokud se křest nějak pokazí, věští to špatný osud lodi. Křest Titaniku se musel opakovat – a víme, jak to dopadlo. Křtu podobný obřad můžeme použít při převzetí tábořiště, nové pramice, v zahajovací den tábora, apod.
- **námořnický (rovňácký) křest** – dodnes oblíbený zvyk námořníků i vodáků, který sahá do 1. poloviny 16. století. Tehdy byla oslavou přežití posádky jedné španělské lodě po přeplutí rovňáku. Námořnický křest je i přímou součástí Plavby Tichým oceánem. Naznačuje, že vlčata a žabičky již dosáhli určitého stupně dokonalosti a mohou se tak zařadit mezi ostatní námořníky (lze využít i pro možný přestup do skautské družiny). Námořnický, dnes obvykle Neptunův křest je příležitost k sehrání kostýmované scény. „Nekřtěnátká“ jsou zpravidla soustředěna na určeném místě na břehu a očekávají příjezd Neptuna a jeho družiny. Neptun má na hlavě korunu, v ruce charakteristický trojzubec a dále je oblečen podle možností a fantazie v řízu z rybářské (či alespoň volejbalové) sítě, rákosí apod. Sedí na vyvýšeném místě a blahosklonně přihlíží dění, které koná jeho družina. V ní může být lazebník („holí“ a „stříhá“), lodní felčar (podává „meducínu“), mořská panna, mořský čert a další. Nováčci jsou tedy upraveni a vyléčeni a pak překračují rovňák. Někdy je to prolézání plátěným tunelem, někdy je to vhození do vody (pozor na bezpečnost!). Všichni nově pokřtění obdrží od Neptuna doklad o křtu. Křest se nikdy nesmí stát příležitostí k vyřizování drobných účtů, ale důstojným a veselým obřadem. Účastníci se jej nesmějí obávat, ale těšit se na něj jako na důkaz své vyspělosti.

Jak již bylo zmíněno, námořnický křest vznikl před mnoha staletími. V roce 1535 vyplul biskup země Castilla del Oro (dnešní Panama) Tomé Berling na inspekční cestu do Peru. Nebyl to zrovna nezkušený cestovatel, i když mořeplavecké umění Španělů nebylo v té době zcela na výši. Loď tak plula týdny a týdny aniž by dosáhla země. Zásoby potravin a vody již téměř zmizely. Až doslova za pět minut dvanáct se na obzoru objevil ostrov. Biskup byl natolik zručným mořeplavcem, že určil jeho

zeměpisnou šířku - ležel těsně pod rovníkem. Téměř zázračná záchrana na neznámém ostrově, kolem kterého se objevovaly další, přivedla Berlengu k myšlence sloužit slavnostní mši. A při té příležitosti nechal nejen nakrmit, ale i umýt a civilizovaněji obléci celou polomrtvou posádku. Mimochodem, podle množství želv vyskytujících se v okolí objevených ostrovů, je nazval Želvími ostrovy – Galapagos. Právě tehdy vznikly oslavy přeplutí rovníku. Dlouho to znamenalo nejen mši, ale i volno pro posádku a generální očistu i úklid – říkalo se tomu "Berlengův křest". V 18. století byl nahrazen vystoupením vládce všech moří Neptuna. Vždy, když loď míjí rovník, dostaví se Neptun s celou družinou, aby byl přítomen křtu těch, kdo překračují tuto nejdlejší rovnoběžku poprvé. V družině jsou přítomni nejrůznější mořští ďasové včetně mořské panny, ale nikdy nechybí lazebník a felčar. Před Neptuna smí předstoupit pouze námořník čistý, oholený a zdravý. Lazebník proto nováčka namydí velkou štětkou a oholí ohromnou břitvou. Felčar (lodní lékař) pak do vzpouzejícího se vpraví notnou dávku medicíny, zpravidla různé ostré pochutiny či slané vody. Pak se buď prolézá pytlovým tunelem z jedné polokoule na druhou, někdy je novokřtěnec zahozen do člunu naplněného mořskou vodou (kdysi prý byli tito nešťastníci protahováni pod lodním kýlem a byli tací, kteří by se ani za nic nedali najmout na loď, jejíž plavební dráha překračovala rovník). Vždy to však končí předáním kritického listu nebo Neptunova pasu a dotýchný se už těší, až bude na dalším křtění přihlížejícím. Tento zvyk se stále dodržuje, i když bývá na komerčních plavbách často snižena na frašku pro platící pasažéry.

- **ochrana ptáků** – žádný námořník nesmí střílet racky ani jinak ubližovat mořským ptákům, protože to jsou duše zemřelých námořníků. V podstatě jde o jasný příkaz nevyplašit ptáky, jejichž blízkost a směr letu napovídá blízkost pevniny. V našem případě je to vhodná záminka, abychom v žádném případě neplašili vodní ptactvo, hnízdící kachny apod.
- námořníci dosud udržují mnohé **další zvyklosti a pověry**, které však asi na táboře a vůbec při skautování příliš nevyužijeme, jednou z nich je odměna za dodnes nebezpečné **obeplutí mysu Hoorn** na jihu Ameriky – právo nosit v levém uchu stříbrnou náušnici

5. Odkazy příběhu na reálné události a místa

Ve všech dílech Plaveb nalezneme nejen příběhy Čolka a Žabky, ale v nich také odkazy na skutečné události, místa či jiné realie.

- **loď Diamond** – kapitán Jack (a autoři Plaveb Čolka a Žabky) pojmenovali loď na památku zakladatele vodního skautingu Waringtona Baden-Powella, který měl sám jachtu stejného jména. Název Jackovy lodi nám i dětem průběžně připomíná vznik skautingu a vodního skautingu.

Warington Baden-Powella byl starším bratrem sira Roberta Baden-Powella a ve své době byl váženým právníkem ve službách britské admirality, současně ale nadšeným jachtařem. Pod jeho vedením bratři Baden-Powellové strávili několik prázdnin na vodě, Robert jako nejmladší na lodi vařil. Později o sobě řekl, že dříve než skautem byl vodním skautem. Když napsal knihu *Scouting for Boys*, požádal Waringtona, aby napsal něco podobného se zaměřením na kanoistiku a jachting, čímž položil základy vodního skautingu. Warington si kdysi sám navrhl a nechal postavit jachtu Diamond, na níž až do své smrti ve volných chvílích plachtil.

- **přístavní město Bari** - na pobřeží Jaderského moře v jižní Itálii, jako přístavní město bylo známo již v římské době. V roce 465 tu bylo zřízeno biskupství, později bylo v držení Byzance, Normanů, Království Sicílie a dalších. Ve zdejších poutním kostele je pohřben svatý Mikuláš, patron námořníků. Město Bari jako stálé kotviště Diamondu a Mikulášův příběh můžeme využít při Mikulášské nadílce.
- **Liparské ostrovy** - sopečné ostrovy v Tyrhénském moři u severního pobřeží Sicílie v aktivním vulkanickém pásmu mezi Etnou a Vesuvem, o nichž se zmiňuje kapitán Jack před závěrem 1. plavby. V jejich blízkosti leží Messinská úžina mezi Sicílií a Itálií, kam řecké a římské pověsti umísťují nestvůry Scyllu a Charybdu ničící starověké námořníky. Scylla byla sedmihlavá bytost vyzobávající posádky z lodí, Charybdis obluda podobná ohromné rybě, která třikrát denně vysrkla veškerou vodu z úžiny, samozřejmě i s loděmi.
- **Gibraltar** – území na na jihu Pyrenejského poloostrova blízko Africe, protože Gibraltarská úžina je spojením mezi Středozemním mořem a Atlantikem, byla vždy strategickým místem. Už téměř tři sta let slouží Gibraltar jako letecká a námořní základna Spojenému království, jehož je součástí. Město žije z turistického ruchu a je to jediné místo v Evropě, kde volně žijí opice. Končí zde 1. Plavba Čolka a Žabky.
- **Azorské ostrovy** - portugalské souostroví asi v jedné třetině vzdálenosti mezi Pyrenejským poloostrovem a Severní Amerikou. Díky teplému Golfskému proudu jsou považovány za turistický ráj. Čolek a Žabka se zde během 2. plavby koupou a potápí.
- **Bermudský trojúhelník** - nebo také „dáblův trojúhelník“ je oblast ležící mezi Miami na Floridě, Portorikem a Bermudami na pomezí Mexického zálivu a západního Atlantiku. Je pověstný výrazně zvýšeným výskytem záhadného mizení lodí a letadel nebo případy lodí nalezených bez posádky. Na lodích či v letadlech zde vynechávají přístroje, nefungují kompas, viditelnost se ztrácí až tak, že není možno rozeznat mlhu od moře, ba dokonce, že při průletu oblastí docházelo k nepochopitelným ztrátám z obrazovek radarů a k časovému posunu. První, kdo se o potížích

plavby v této oblasti zmiňuje, je deník Kryštofa Kolumba. O pověrách spojených s Bermudským trojúhelníkem se Čolek a Žabka dozvídají v 2. Plavbě.

- **Kryštof Kolumbus** – objevitel Ameriky. Celý příběh se děti dozvídají v 2. Plavbě po příplutí k ostrovu San Salvador.

Když se Kolumbus, původem snad Janovan, seznámil s globem, který sestavil Martin Behaim (původem z Čech), usoudil, že se Portugalci namáhají více, než je nutno, protože do Číny a Indie lze doplnout snadněji západním směrem. Kastilská královna Isabela mu poskytla loď Santa Maria, donutila město Palos, aby zaplatilo karavely Pinta a Niña a přemluvila dva bratry Pinsony, schopné námořníky, aby výpravu doprovázeli. Akce začala 3. června 1492 a čtyři týdny nebylo vidět nic. Posádka se bouřila, protože podle tehdejší představy byla Země placka, po níž teče moře jako voda po stole a někde na hraně přepadává do neznáma. 12. října 1492 lodě přistály u ostrůvku, který byl nazván San Salvador (Spasitel). Posádky se vylodily (Kolumbus ovšem první), vztyčily kříž a zemi zabrali pro Kastílii. Obyvatelé byli nazváni Indiány.

- **Bahamy, Bahamské ostrovy** - leží v Atlantském oceánu jihovýchodně od Floridy a severovýchodně od Kuby. Tvoří je 30 větších, 700 menších a cca 2400 korálových ostrovů. Díky své poloze jsou Bahamy ideálním místem pro všechny milovníky potápění nebo šnorchlování, čehož využívají před závěrem 2. Plavby i Čolek s Žabkou a dalšími členy posádky. Azurové modré moře přímo láká pro objevování mořské fauny a flóry.
- **Galapágy** - je souostroví 19 sopečných ostrovů v Tichém oceánu asi 1000 km západně od Ekvádoru po obou stranách rovníku. Jsou proslulé např. prehistoricky vyhlížejícími ještěry, obřími suchozemskými želvami a jsou jediným místem, kde se na severní polokouli vyskytují tučňáci. V 17. a 18. století používali ostrovy pouze piráti a různí cestovatelé k doplňování zásob vody (viz část filmového příběhu *Master and Commander*). V roce 1835 na ostrovech přistál s výzkumnou lodí Beagle britský přírodovědec Charles Darwin a na základě výsledků zdejších pozorování začal formulovat svou vývojovou teorii v práci O původu druhů. Právě na nich se kdysi konala oslava přežití přeplutí rovníku a v jejich blízkosti prožívají svůj rovníkový křest i Čolek s Žabkou.
- **Seychely** - 115 ostrovů, ležících v Indickém oceánu severovýchodně od Madagaskaru a na jih od rovníku. Ostrovy byly známy již ve středověku arabským kupcům, ale dlouho byly bez trvalého osídlení, i když je rádi vyhledávali piráti, kteří se z Karibského moře přesunuli do Indického oceánu. V 3. Plavbě jsou spojené především s vyprávěním pirátské historie ostrova Mahé.
- **Pirátská historie ostrova Mahé** – pirát jménem Olivier Lavasseur, zvaný La Buse, řádil ve 20. letech 18. století v oceánu mezi Afrikou a Indií. S anglickým bukanýrem Taylorem přepadli velikou portugalskou plachetnici s největší kořistí, jaké se kdy piráti v Indickém oceánu zmocnili. Velkou část poklad prý La Buse ukryl někde na Seychelách v oblasti Beau Vallon. Lavasseurův poklad čeká na své objevení dodnes. O jeho objevení se prý pokoušel i pradědeček Čolka a Žabky, o čemž si děti čtou během 3. Plavby v jeho starém deníku.
- **Zmizelý francouzský král** - v roce 1793 přijel na Seychelské ostrovy jistý Louis Poirée. Dodnes se traduje, že to byl ve skutečnosti desetiletý syn popraveného francouzského krále Ludvíka XVI., který byl z Francie propašován v koši na prádlo. Až do poslední hodiny svého života tvrdil, že je pravým králem Francie. Děti se s jeho domnělým duchem setkávají během podivných událostí při proplouvání kolem Seychel ve 3. Plavbě.
- setkání s **bludným Holanďanem**, tedy přízrakem plující lodi bez posádky nacházíme v našich Plavbách několikrát. Příběh můžeme využít jako vhodnou motivaci dobrodružných příběhů, vodácké variantě stezek odvahy apod.

Na přelomu 16. a 17. století byla moře plná plachetnic plujících světem za obchodem. Kolem mysu Dobré naděje se do Indonésie vypravila loď řízená kapitánem Van der Beckenem. Obeplutí mysu se v silné bouři a protivětru nedařilo několik týdnů, pokus o obeplutí mysu Holen rovněž ne, loď se tedy vrátila do bouři mysu Dobré naděje. Kapitán ve snaze prorazit za každou cenu prokřel celý svět, všechna moře i Boha. Za to byl sám proklet, aby plul do skonání světa bez možnosti přistání. Zjevení jeho lodi s unaveným kapitánem věští zkázu lodi a posádce, která jej spatří. Tuto pověst podporuje mnoho kapitánských deníků, kteří píšou o lodi nořící se z mlhy, bez jediného člena posádky a bloudící sem a tam...

6. Návaznost na další příběhy a „námořní romantiku“

Příběhy Plaveb Čolka a Žabky jsou naznačeny jen v základu, a tak umožňují vytvářet vlastní oddílový příběh či využití částí či celků jiných literárních či filmových předloh. Mohou se stát jak zdrojem inspirace pro dílčí epizody oddílového příběhu, tak námětem na celotáborovou hru.

- Daniel Defoe: **Robinson Crusoe** (pro vlčata a žabičky použít převyprávění od Josefa V. Plevy) – známý příběh trosečníka na neobydleném ostrově, lze jej využít všude tam, kde vedeme vlčata a žabičky mimo dění na lodi (kupř. při plnění Nástrah pustého ostrova)
- Robert Louis Stevenson: **Ostrov pokladů** - neznámější pirátský příběh s pokladem zakopaným na neznámém ostrově, byl též mnohokrát zfilmován. Mladý Jim Hawkins získá mapu k pokladu

kapitána Flinta, který se vydává hledat – ovšem jak sám po čase zjistí, vyplul právě s pirátskou posádkou. Příběhu lze využít jako motivace pro nástrahy pustého ostrova nebo pro aktivity z oblasti Příroda kolem nás.

- Jules Verne: **Dva roky prázdnin** - napínavý příběh patnácti chlapců, kteří se nedopatřením ocitnou na lodi bez zkušené posádky a později ztroskotají u neobydleného ostrova, kde si vybudují vlastní osadu. Názvem přitažlivý titul ukazuje sílu týmové spolupráce, jejichž výsledků by jedinec sám nikdy nedosáhl. Příběh lze využít v oblasti Kdo jsem a Můj kamarád.
- Jules Verne: **Děti kapitána Granta** - Posádka jachty Duncan se vydává na záchrannou výpravu kolem světa, a to společně s dětmi ztraceného kapitána Granta, Mary a Robertem. Dobrodružné epizody příběhu obsahují mnoho zeměpisných i přírodovědných poznatků, ale hlavně podtrhují obětavost, statečnost a odvahu dětí hledaného kapitána. Knihu lze využít jako námět celoroční hry při plnění Plavby Tichým a Indickým oceánem.
- Frederick Marryat: **Kormidelník Vlnovský** – klasická robinzonáda rodiny váženého pana Rolemila a jeho čtyř dětí. Po ztroskotání lodi se o rodinu stará kormidelník Vlnovský, vzor věrnosti, čestnosti, moudrosti a laskavosti. Na neobydleném korálovém ostrově využívá všech svých dlouholetých zkušeností k přežití a záchraně života trosečníků. Jednotlivé motivy příběhu vyprávěného starobylou češtinou lze použít pro táborovou etapovku.
- Armstrong Sperry: **Plachetníci dvěma oceány (Dobrodružství malého plavčíka)** - děj inspirovaný příběhem skutečného amerického trojstěžníku z 19. století, který 130 let držel rychlostní rekord na trase z New Yorku do San Francisca kolem mysu Hoorn. Jeho příběh sledujeme očima plavčíka Enocha, který jako jeden z nejmladších členů posádky prožívá námořní křest, bouři, pokus o vzpouru i ztrátu kamaráda. Knihu doplňují působivé ilustrace.
- Johan Fabricius: **Plavčíci kapitána Bontekoea** - dobrodružný příběh z romantického 17. století vypráví dvou chlapců na plavbě holandské obchodní lodi Nový Hoorn do východoindického souostroví.
- Colfer Eoin: **Legenda o Zubech kapitána Krákory** - duch krvežíznivého piráta kapitána Krákory si nedá pokoj, dokud se nepomstí plavčíkovi, kterému před mnoha lety naletěl. A pokud ho nenajde, spokojí se s jakýmkoli jiným devítiletým klukem. Devítiletý Will musí překonat svůj strach, aby dokázal, že se jedná jen o strašidelnou pověru.

Pro doplnění jednoduchého příběhu Plaveb lze též velmi dobře využít námětů knih britského spisovatele **Arthura Ransoma**. Ve všech popisuje party dětí z tzv. Jezerní oblasti severozápadní Anglie, které si své reálné prázdninové příběhy rámuje romantikou námořních dobrodružství. V jiných kulisách je však zcela reálně mohou prožívat i české děti.

- **Boj o ostrov** (též **Vlaštovky a Amazonky**) - první díl prázdninových dobrodružství dvou dětských sourozeneckých skupin (Vlaštovky a Amazonky). Prázdninová hra u jezera se s přispěním dětské fantazie změní na boj o malý ostrov uprostřed jezera.
- **Trosečníci z Vlaštovky** (též **Údolí Vlaštovky**) - Amazonky si kvůli staromódní tetě nesmějí hrát na piráty a Vlaštovky přišly o loď, proto si hrají na souši. A tak zdolávají horu Kančenžangu (blízký kopec), setkávají se s pirátským kapitánem Flintem nebo tajemnou postavou vysloužilého námořníka Petra Kachny (původně vymyšlenou jednou z Vlaštovek).
- **Petr Kachna** – naši hrdinové se v něm vydají s oživilým vysloužilým námořníkem Petrem Kachnou a strýčkem Jimem alias kapitánem Flintem ve škuneru na širé moře za pokladem. Pronásledují je však piráti na plachetnici Zmije v čele s kapitánem Černým Jackem.
- **Zamrzlá loď kapitána Flinta** (též Zimní prázdniny) – odehrává se v zimě, sourozenci Dick a Dorotka se během týdne zimních prázdnin na statku u jezera spřátelí s Vlaštovkami a Amazonkami. Díky karanténě se prázdniny protáhnou, takže se z dětí stávají polárníci a z hausbótu strýčka Jima loď Fram. Nakonec dosáhnou i „severního pólu“.
- **Klub Lysek** - Dick a Dorotka se setkávají s námořníkem Tomem, který s několika dětmi založil Klub Lysek s cílem chránit hnízdicí lysky a další ptáky, a to zejména před Hrubíany, což je bezohledná skupina mladých hejsků, tvořících posádku motorového člunu Margoletta.

Také ve starší i novější české literatuře můžeme najít a využít příběhy s námořnickou či vodáckou tematikou.

- František Pilař: **Dýmka strýce Bonifáce** – branickému chlapci Františkovi vypráví jeho strýc Bonifác, bývalý námořní kapitán – stejně jako náš děda Jack, své podivuhodné příhody. Za jedné

jarní povodně František podlehe fantazii a na lodi Santa Lucie, se kterou podnikne honbu za pokladem, střety s piráty i život na pustém ostrově.

- Jaroslav Novák: **Hoši na řece** - dvojčata Sába a Dáňa si zpestřují dny putovního tábora na Lužnici a Vltavě mírně lehkovážným psaním deníku, vymyšlením příběhů i pohádek. Občas deník doplní i zápisy dalších členů oddílu, které však nejsou o nic méně rozvernější. Možná inspirace pro vedoucí oddílů vlčat, k nimž Dáňa a Sába mají věkem i mentalitou blízko.
- Zdeněk Šmíd: **Proč bychom se netopili aneb Vodácký průvodce pro Ofélii** - samotný příběh známé knížky není určen vlčatům, i když jej možná znají z televizního zpracování, ale najdeme zde výstižné popisy radostí a strastí vodácké turistiky. Největším přínosem pro nejmladší skautský věk budou zde uvedené písně, kupř. *Vodácká odborná*.

Jako námětů vyprávění dědy Jacka, k tvorbě vlastních dlouhodobých her i oddílového názvosloví můžeme využít i mnoha filmů či televizních seriálů, které mnohé děti velmi dobře znají.

- pro nejmenší i větší využijme **Pepka námořníka** (Popeye, the Sailor) nebo námořnické díly **Kačera Donalda** (Donald Duck) jako promítání za odměnu, při přespání v klubovně, apod.
- **Titanic** (animovaná verze) - na lodi je kromě hodných i špatných cestujících také veselá rodinka mexických myší, vztekla čivava, tlustý kocour Geoffrey a další zvířátka (jako na Diamondu).
- **Piráti z Karibiku** – čtyři filmová pokračování jsou bravurně smíchané z historických reálií pirátského života, legend o pirátech a hlavně děsivých historek vyprávěných pověřivými námořníky. Možná inspirace pro celotáborové hry nebo dílčí legendy.
- **Master and commander: Odvrácená strana světa** - příběh nebezpečné plavby poničené lodi, která pronásleduje svého protivníka. Děj je zčásti inspirován faunou Galapág. Název znamená námořní hodnost „velitel“ (tedy nikoliv dvě hodnosti).
- **Kadet Hornblower** - televizní seriál v šesti dílech, věrný zdroj reálií
- **Vzpouza na Bounty** (novější verze **Bounty**) - historický příběh vzpoury na lodi, která měla přivést z Tichomoří sazenice chlebovníku.
- **Piráta sedmi moří** - Robert Maynard byl poslán na Bahamy s tajným úkolem - zničit pirátskou bandu, která terorizuje celý Karibik. Jejím vůdcem je nechvalně proslulý Černovous, jehož životním snem je nalezení legendárního pokladu kapitána Kida.
- **Černovous** – příběh postrachu moří začátku 18. století. Jeho pirátská kariéra nezadržitelně stoupala a podařilo se mu nastolit vládu strachu podél celého východního pobřeží Ameriky.
- **Žlutovous (též Pirát Zlatovous)** - parodie na pirátské příběhy. Popisuje výpravu děsivého piráta Žlutovouse za bájným pokladem - mapu k jeho nalezení má vytetovanou na hlavě jeho syn, kterého ovšem lodě a pirátské výpravy ani trochu nezajímají.
- **Sandokan** – známé příběhy malajského piráta.

7. Několik her navazujících na symbolický rámec Plaveb

- **Na vodníka z Kačeňáku:** Skupina hráčů utvoří kruh ve vodě po pás, uprostřed něho stojí vodník. Ten ponoří hlavu do vody, přičemž ho někdo jemně plácne po zádech. Vodník se ihned vynoří a snaží se též někoho plácnout. Hráči se před vodníkem potápějí. Zasáhne-li vodník někoho nad vodou, jde na jeho místo.
- **Bermudský trojúhelník:** obyčejná hra na lodě malované na čtverečkovaném papíře, během které lodě „nesestřelujeme“, ale „lovíme lodní vraky“. Pokud si k tomu připravíme velkou desku, mohou v klubovně hrát dvě šestky proti sobě. Hra vhodná i pro deštivé počasí (možno hrát ze stanu do stanu).
- **Ostrov pokladů:** variant hledání pokladu na ostrově je mnoho, například: mapu ostrova rozstříháme na kousky a uděláme z ní tak jakési puzzle. Posádky musí doplout na ostrov a podle mapy hledat poklad. Na ostrově se musíme pohybovat skrytě a tiše, aby nás nepřepadli piráti nebo jiná posádka hledačů pokladu.
- **Bludný Holanďan:** za bezměsíčné noci se na hladině objevuje přízrak bludného Holanďana. Co nejtíšeji sejdem do přístavu, nalodíme se, rozsvítíme maják a čekáme. Můžeme si přitom krátit chvíli strašidelnými historkami. Náhle ze tmy něco dvakrát zabliká! To je on! Bojíme se nebo

jdeme rozluštit záhadu? Za ním. Holanďan všelijak uniká a kličkuje, ale čas od času opět dvakrát zabliká. Dokážeme ho vystopovat a dohonit? Závěr hry může spočívat i v závěru: „Není to bludný Holanďan, je to Očko na kanoi. Strašidla přece nejsou.“

- **Scylla a Charybda:** obměnou Bludného Holanďana, ale neblinkají – svítí jim krvavé oči. Dvě svítící oči vyrobíme z odrazek kola, které svítí jen tehdy, jsou-li osvětleny ze správného úhlu. Najdou vlčata a žabičky tajemné příšery?
- **O modrou stuhu:** rozdejte pingpongové míčky k jednoduchému označení ve vodě nerozpustnými barvami (každé vlče a žabička jinak podle sebe). Poté se vydejte proti proudu potoka a vhoďte do něj najednou míčky. Jsou to lodě, které závodí o cenu zvanou „modrá stuha“. Která loď bude první v cíli vzdáleném nejméně 500 m?
- **Majáky:** za noci či šera rozmístíme podél pobřeží několik svíček ve sklenici a ke každé umístíme jednu značku. Posádky necháme jednotlivé majáky obeplout nebo obejít bez možnosti zapisování. Značek by měl být dvojnásobek členů posádky, aby si každý musel pamatovat alespoň dvě. Po návratu je vyzkoušejme, zda „mohou řídit loď“, kolik značek si zapamatovali a co znamenají. Lze hrát jak s dopravními značkami, tak s říčním značením (se staršími dětmi).