

Příloha Pravidel Závodu vlčat a světlušek

verze z 1.9.2015 platná od ročníku 2016 dále (do případné změny)

ÚROVEŇ SCHOPNOSTÍ

ZÁVAZNÉ PARAMETRY DISCIPLÍN

Úroveň jednotlivých schopností udává maximální náročnost jednotlivých disciplín a popisuje to, co můžeme po dětech této věkové kategorie požadovat. Stanovenou úroveň není možné při závodě překročit. Disciplíny by měly nahrávat tomu, aby se na jejich plnění podílela společně šestka.

Závazné parametry jednotlivých disciplín definují další podmínky, které musí být při přípravě disciplíny splněny (kromě úrovně schopnosti).

1) Znalost první pomoci

- Zná základní čísla tísňového volání na území ČR vč. jejich institucí, zná mezinárodní číslo IZS a rozdíl mezi ním a klasickými, Umí správně jednat při volání na tísňovou linku
- Umí ošetřit následující zranění: tlakový puchýř, odřené koleno, malé říznutí, bodnutí hmyzem, popálenina I. a II. stupně (max. velikosti dlaně), obvaz kotníku, šátkový závěs ruky, krvácení z nosu

Tlakový puchýř

Ošetření:

- vydezinfikovat místo, kde je puchýř,
- zalepit náplastí

Co není chybou: místo náplasti použít např. sterilní gázu

Co je chybou: propichovat puchýř, potírat místo čímkoliv, co není desinfekce

Odřené koleno

Ošetření:

- vymýt nečistoty (pitnou vodou, případně si pomoci gázou či kartáčkem)
- vydezinfikovat (nejlépe peroxid vodíku)
- nechat být nebo zalepit náplastí nebo obvázat obvazem
- při ošetřování nemocného uklidňovat

Co není chybou: použít septonex

Malé říznutí

Ošetření:

- vydezinfikovat
- přelepit náplastí

Co není chybou: Pokud se pokusí stáhnout ránu „mašličkami“. Pokud by ránu chtěli po přelepení obvázat obvazem.

Co je chybou: potírat ránu čímkoliv, co není desinfekce nebo pitná voda, pokládat na ránu nesterilní materiál

- úkoly (včetně tísňového volání) budou v maximální míře praktické
- nebudou hodnoceny nezákladní postupy ležící mimo rozlišovací schopnosti vlčat a světlušek
- soutěžícím budou ukázány chyby v ošetření
- tísňové volání, které je možné použít ve více schopnostech, je možné v závodě použít maximálně jednou
- doporučené složení lékárničky na trati - obinadla různých rozměrů, dezinfekce (peroxid vodíku, Septonex), pitná voda, náplast, polštářková náplast, elastická obinadla, trojčipé šátky, sterilní čtverce, nůžky, kartáček, injekční jehla, Fenistil gel

Bodnutí hmyzem

Ošetření:

- zeptat se, jestli je zraněný alergický na bodnutí včelou
- opatrně vytáhnout z ranky zbytky žihadla (u včely)
- místo vpichu vydezinfikovat
- místo chladit studeným obkladem
- je možné místo potřít i Fenistil-gelem
- zavolat dospělého

Co není chybou: potírat ranku cibulí nebo něčím jiným, co potlačuje svědění a chladí. Za chybu také nepovažovat, pokud by místo sterilně obvázáli, i když tím ničemu nepomohou.

Co je chybou: potírat ranku čímkoli jiným (velká chyba), nevytáhnout žihadlo v případě píchnutí včelou (velká chyba), místo nesterilně obvazovat

Popálenina I. nebo II. stupně

Ošetření:

- postižené místo co nejdříve chladíme studenou pitnou vodou (10-15 minut)
- sterilně lehce překryjeme obinadlem

Co není chybou: použít nějaký chladicí prostředek popáleniny

Co je chybou: potírat něčím jiným, propichovat puchýř

Pohmožděný kotník

Ošetření:

- studený obklad
- obvaz kotníku elastickým obinadlem

Co není chybou: lze tolerovat, pokud obvaz není „podle příručky“, pokud je dostatečně pevný a funkční

Co je chybou: pokud obvaz nedrží, nefixuje celý kotník, případně pokud je snaha ošetřovat jiným způsobem

Krvácení z nosu

Ošetření:

- posadit postiženého s lehce předkloněnou hlavou.
- stisknout krvácející nosní díрку kapesníkem namočeným
- ve studené vodě a studený obklad položit postiženému na zátylek.
- po zastavení krvácení ponechat postiženého v klidu
- nezastaví se krvácení do 10 minut, je nutné vyhledat lékaře

Rozšíření pro vyšší kola

- c) Lékárnička
- Dokáže pojmenovat vybavení lékárničky, minimálně v rozsahu dle parametrů disciplín ZVaS
 - Dokáže pracovat s lékárničkou bez pokynů od jiné osoby
 - Vzít, vhodně umístit, najít potřebný materiál, vrátit lékárničku do původního stavu (nepohazovat, srovnat, ...)
- d) Stabilizační poloha (europoloha) – instrukce telefonem
- Dokáže správně komunikovat IZS
 - Oslovení, představení, lokace, popis situace
 - Dokáže dle pokynů správně umístit nemocného do stabilizované polohy (tzv. europolohy viz. <http://www.prvni-pomoc.com/stabilizovana-poloha>)

2) Znalost dopravních značek

a) Dokáže poznat význam těchto dopravních značek:

- stůj dej přednost v jízdě
- dej přednost v jízdě
- hlavní pozemní komunikace
- stezka pro cyklisty, konec stezky pro cyklisty
- stezka pro chodce a cyklisty, konec stezky pro chodce a cyklisty
- stezka pro chodce, konec stezky pro chodce
- zákaz vstupu chodců
- zákaz odbočení vlevo, vpravo
- příkazný směr jízdy (v různých směrech a kombinace)
- jednosměrný provoz
- zákaz vjezdu jízdních kol
- přechod pro chodce
- křižovatka s vedlejší pozemní komunikací
- zákaz vjezdu všech vozidel
- zákaz vjezdu všech vozidel s dodatkovou tabulkou
- zákaz vjezdu všech vozidel (v obou směrech)
- nebezpečné klesání (stoupání)
- kruhový objezd

b) Zná základní pravidla

- umí se vybavit na kolo (včetně cyklistické přilby)
- zná základní pravidla jízdy na kole (odbočování vlevo, vpravo, jízda na kruhovém objezdu)
- zná základní pravidla chování na křižovatkách
- zná pravidla přecházení silnice

Rozšíření pro vyšší kola závodu

c) ví, kdy a jak použít přednost zprava

d) umí určit přednost na jednoduché křižovatkové situaci

e) pozná význam dalších dopravních značek

- pozná značku železniční přejezd (bez závor a se závorami)
- pozná značku vzdálenost přejezdu 80/160/240 m

3) Manuální zručnost

Varianta pro základní kola

- Umí zabalit balík do papíru (min. Rozměr balíku 3×10×15 cm), bez vázání provázku s použitím lepicí pásky
- Umí zatlouct hřebík (min. Délka hřebíku 50 mm).
- Vytáhne hřebík pomocí kleští velikosti 50-100 mm, hlavička by neměla být zcela zaražena ve dřevě.
- Ve dvojici uřízne špalíček o průměru max. 15 cm.
- Umí složit z papíru jednoduchou skládanku (čepici, vlašťovku, pohárek...)
- Umí poskládat tričko, ponožky, mikinu nebo svetr
- Zaváže si poslepu tkaničky (nebo zaváže kamarádovi...)
- Vyrobí jednoduchý výtvar podle návodu (např. Ze stavebnice)
- Spojí dvě prkýnka k sobě pomocí šroubku nebo vrutem

Rozšíření pro vyšší kola

- Postaví stan nebo přístřešek z přírodních materiálů
- Umí vybrat vhodné místo pro ohniště, najít vhodné dřevo na topení a rozdělat oheň

- veškeré aktivity budou praktickou formou (např. Dopravní hřiště).
- obrázky značek budou barevné.
- v případě použití názvů značek musí být použito pojmenování značek dle vyhl. 30/2001Sb. v platném znění.
- u značek bude požadován především jejich význam.
- na závěr proběhne slovní zhodnocení výkonu hlídky.

- Při skládání trička, mikiny nebo svetru je důležitá úhlednost a čistota (při skládání na zemi), ne typ skládání (tj. je možné límečkem navrch i dovnitř atd.)

4) Fyzická zdatnost

- zdolání překážkové dráhy s max. 10 překážkami na čas
- vylezení nebo slezení žebříku o max. výšce 3 m
- překonání jednoduché nízké lanové překážky
- dovednostní jízda na kole

- U nebezpečnějších aktivit bude zajištěna bezpečnost (lanové aktivity, žebřík...).
- náročnost bude přiměřená věku včít a světlušek, příp. odlišnostem včít a světlušek.
- Při překonání nízké překážky a vylezení žebříku nebude hodnocen a měřen čas

5) Logické myšlení

Varianta pro základní kola

- Umí vyluštit šifru Mřížka (písmena ve formě neúplného čtverce s jednou až třemi tečkami).
- Umí vyluštit slovo, které je zapsáno s pomocí obrázků (použije se celý název obrázku nebo určené písmeno).
- Umí vyluštit šifru Každé druhé písmeno.
- Umí vyluštit jednoduchou sloupcovou křížovku (hesla v jednom směru, hádanka v druhém).
- Umí nalézt slova jednoduše ukrytá v textu.
- Umí vyplnit jednoduchý dotazník.
- Umí najít, co mají obrázky společného nebo naopak, který mezi ně nepatří.
- Složí rozstříhaný dopis nebo obrázek.
- Čtení pozpátku
- Umí poskládat rozstříhaný příběh dle časové posloupnosti

Rozšíření pro vyšší kola

- Umí vyluštit šifru Zlatá střední cesta (dvojice písmen, mezi nimiž vždy jedno chybí, děti pracují se znalostí abecedy)
- Umí vyluštit šifru Hvězda (pomocí hvězdy ve čtverci, ve hvězdě se vždy vynechávají čáry tak, aby daly jedno písmeno)
- Umí si poradit s hlavolamy (např. sirkové, smart games apod...)
- Složí obrázek z tangramu dle předlohy (čtverec, jednoduché zvíře)
- umí z nápovedných slov/předmětů přijít na souhrnné heslo

- Nebudou zařazeny aktivity využívající morseovku a semafor.
- při výběru disciplín bude přihlédnuto k dětem, které ještě neumí dobře číst a psát (např. část disciplíny bude nenáročná na tyto dovednosti).
- aktivity budou zaměřeny na logické řešení a nikoliv na znalosti.
- materiály pro vyřešení úkolu (návod k řešení šifry...) bude k dispozici na stanovišti.
- V případě zařazení aktivit, které umožňují více řešení (např. hádanky, hlavolamy...) bude uznáváno jakékoliv správné řešení.

6) Schopnost řešit problémové situace

Varianta pro základní kola

- Zná základní čísla tísňového volání (150, 155, 158, 112) a ví, co říct (své jméno, co se stalo, počet zraněných, místo).
- Zná zásady obrany proti nebezpečným lidem (nechodit sám tmavými a nebezpečnými místy, nemluvit s cizími lidmi...).
- Zná zásady při ztracení se (zůstat na místě /na posledním společném místě)
- Zná zásady zacházení s elektrickými přístroji (nedotýkat se spadlých drátů,

- problémové situace budou takové, do kterých se mohou včata a světlušky dostat a které mohou nějakým

nestrkat do zásuvky nic, co tam nepatří, nedávat elektrické přístroje do vody).

- e) Zná zásady chování při bouřce.
- f) Zná nebezpečí drog, alkoholu a kouření.

Rozšíření pro vyšší kola

- g) Projít si 1 simulační hru na www.budpriraven.cz

- způsobem řešit
- problémové situace jsou uváděny co nejvíce reálným způsobem (využití dramatiky, komixu atd.)
- tísňové volání, které je možné použít ve více schopnostech, je možné v závodě použít maximálně jednou
- Na závěr proběhne slovní zhodnocení hlídky a vysvětlení chyb

7) Schopnost vyhledávat informace

Varianta pro základní kola

- a) Umí najít slovo ve slovníku (slovník cizích slov nebo odborných výrazů).
- b) Umí najít odjezd na velkých odjezdových tabulích
- c) Umí zjistit základní informace o místě z mapy s použitím legendy.
- d) Umí najít rostlinu nebo zvíře v atlase.
- e) Umí najít ulici na plánu s pomocí rejstříku ulic.
- f) Umí hledat v televizním programu.
- g) Umí najít osobu v telefonním seznamu (Zlaté stránky).
- h) Umí najít informace na internet

Rozšíření pro vyšší kola

- i) Umí naplánovat nejrychlejší trasu dle zastávkových jízdních řádu nebo za pomoci IDOSu (www.idos.cz)
- j) Zjistit zajímavosti o nějaké památce z daného města (práce s mapou, druhou stranou)

- úkoly budou praktické
- vyhledávané informace budou co nejbližší takovým, se kterými se mohou vlčata a světlušky setkat

8) Schopnost komunikovat

Varianta pro základní kola

- a) Umí nadepsat pohled – ověřit na webu
- b) Umí telefonovat (pozdravit, představit se, co potřebuje, rozloučit se).
- c) Dokáže přivolat pomoc na tísňová čísla (říct své jméno, co se stalo, počet zraněných, místo).
- d) Umí napsat SMS zprávu bez slovníku T9 (max. 50 znaků)
- e) Umí získat od jiného člověka požadované informace nebo informace poskytnout – bez telefonátu

Rozšíření pro vyšší kola

- f) Napsat Dopis – nadepsat obálku
- g) Umí napsat krátký dopis se všemi náležitostmi + datum a místo, oslovení, podpis, rozloučení
- h) Krátký zápis do kroniky v určitém rozsahu max A5 – dle zadání (akce, místo, datum, počet členů, krátký scénář programu)

- úkoly budou praktické
- v případě zapojení psaní SMS zprávy je nutné zapojit i úkol, který může plnit člen hlídky, který mobilní telefon neovládá
- tísňové volání, které je možné použít ve více schopnostech, je možné v závodě

i) Dokáže napsat a odeslat e-mail – náležitosti, předmět

- použít max. jednou u psaní SMS zprávy se nemůže hodnotit čas, pouze zda a jak úkol zvládnou v daném časovém limitu

9) Pobyt v přírodě

Varianta pro základní kola závodu

- a) Dokáže poznat základní přírodniny
- rostliny: sasanka, sedmikráska, podběl, heřmánek, jetel, konvalinka, blatouch, jitrocel, hluchavka, kopřiva, mateřídouška
 - stromy: smrk, lípa, borovice, dub, buk, bříza, modřín, javor
 - houby: Hřib smrkový, bedla vysoká, muchomůrka zelená, muchomůrka červená, žampion, suchohřib hnědý
 - savci: hraboš, krtek, kuna, veverka, srnec, prase divoké, muflon, jezevec, rys, křeček
 - ryby, plazi, obojživelníci: kapr, pstruh, štika, ještěrka, užovka, zmije, slepýš, ropucha, skokan
 - ptáci: kos, drozd, sýkora, káně, havran, racek, bažant, vlaštovka, vrabec
 - bezobratlí: včela, čmelák, vosy, sršeň, mravenec, klíště, babočka paví oko, sluníčko sedmítečné, stěvlík, hlemýžď, žížala
- b) Poznává základní jedovaté rostliny (vrani oko, rulík, tis, bledule)
- c) Umí se sbalit na jednodenní nebo vícedenní výpravu

- v maximální míře poznávat živé přírodniny (rostliny, stromy, ..)
- v případě poznávání obrázků přírodnin budou v co největší míře obrázky barevné a zobrazující reálné prostředí výskytu přírodniny (v místě rostoucí rostlina atd.)
- nebudou požadována druhová jména

Rozšíření pro vyšší kola

- Dokáže poznat základní přírodniny:
 - rostliny: prvosienka, pryskyřník, zvonek, řebříček
 - stromy: habr
 - houby: liška obecná, ryzec pravý
 - ptáci: strakapoud, kukačka, pěnkava

10) Kuchařská dovednost

Varianta pro základní kola závodu

- a) Umí oškrábat bramboru nožem nebo škrabkou.
- b) Umí očistit zeleninu (např. mrkev) nožem nebo škrabkou.
- c) Umí oloupat cibuli nebo česnek
- d) Umí ukrojit nožem krajíc chleba.
- e) Připraví s ostatními ze surovin salát
- f) Umí namazat chléb.
- g) Umí ozdobit chlebiček přidělenými potravinami.
- h) Zná základní hygienická pravidla při práci s potravinami (umytí rukou...) a uklidí po sobě pracovní místo
- i) umí prostřít stůl
- j) umí otevřít konzervu bez otvíráku (pomocí očka na otevření)

Rozšíření pro vyšší kola

- k) Uvaří na vařiči jednoduché jídlo (jídlo z pytlíku)

- bude zajištěna bezpečnost (při použití nožů apod.)
- potřebné vybavení bude k dispozici na kontrole nebo bude předem vyhlášeno jako vybavení hlídky
- úkoly budou praktické
- na závěr proběhne slovní hodnocení hlídky a vysvětlení chyb

11) Schopnost orientace

Varianta pro základní kola závodu

- a) Dokáže pomocí buzoly nebo kompasu určit sever a dokáže pojmenovat čtyři základní světové strany a určit jejich pozici vůči severu.
- b) Umí najít svoji pozici na mapě
- c) Umí nakreslit plánek prošlé trasy.
- d) Umí najít na mapě nebo plánu města pomocí legendy významné turistické objekty (např. kostel, restauraci...)
- e) zná základní turistické značky pěšího značení

- úkoly s mapou budou praktické.
- není možné zapojit orientační nebo azimutový závod či určení azimutu.

Rozšíření pro vyšší kola

- f) dokáže dojít k jednomu bodu podle zadaného azimutu (80°, 40 kroků)
- g) dokáže na mapě vymyslet trasu výletu, dle předchozích zadaných kritérií (návštěva zámku, zříceniny, památného stromu,...)
- h) dokáže určit délku zadané trasy za pomoci měřítka mapy

12) Vztah k vlasti a skautingu

- a) Poznává některé významné osobnosti
 - Prezident ČR
 - A.B.Svojsík
 - R.B.Powell
 - T.G.Masaryk
 - Karel IV
 - sv.Anežka
- b) Poznává správně nakreslenou/pověšenou státní vlajku
- c) Poznává republiku podle tvaru
- d) Poznává skautský znak, znak vlčat a světlušek
- e) Poznává státní hymnu - dokáže doplnit slova státní hymny (max 5 slov)
- f) Umí sestavit vlčácký nebo světlušovský kroj (v rozsahu Nováčka vlčat a světlušek)

- Veškeré úkoly budou praktické
- Sestavování kroje bude praktické (např. Skládání obrázků nášivek a nebo skutečných nášivek na kroj).

13) Volná disciplína

- v závodě lze použít maximálně dvě volné disciplíny, které nevyužívají hodnocení či základních disciplín, zde uvedených.