

Přírodovědec

Uzlař

Zdravotník

I.	Založí si herbář a nasbírá a správně pojmenuje 20 u nás běžně rostoucích rostlin (cca 10 bylin, 10 dřevin).	Umí si zavázat tkaničky a následující uzly: ambulák, kouzelnák, liščí smyčku, osmičku a poutko (bez časového limitu).	Zná čísla na policii, hasiče a ambulanci. Umí ošetřit lehká poranění - říznutí, odření, puchýř, bodnutí hmyzem, klíště a ví, jak postupovat v případě těžších (koho zavolat, apod.). Umí si teploměrem změřit teplotu.
II.	Pozná podle fotky/obrázku 25 živočichů, kteří u nás běžně žijí a ví, kteří mohou být člověku nebezpeční (savci, obojživelníci, ryby, plazi, brouci, motýli). U 10 z nich rozezná i stopy. Praktická část: v přírodě vyrobí sádrový odlitek stopy divokého zvířete.	Umí zavázat tyto uzly: zkracovačka, škoťák, loďák, autíčka, osmičkové poutko, pevné poutko, dřevařská smyčka (bez časového limitu). Ví, k čemu se tyto uzly používají a v praxi to umí předvést.	Zná základy první pomoci - resuscitace, stabilizovaná poloha, přenos, polohování, fixace zlomeniny, obvazy.
III.	Pozná 10 ptáků podle fotky/obrázku a 5 ptáků podle hlasu. Nasbírá dalších 20 rostlin do herbáře. Pozná 5 hub (pokud neporostou tak podle obrázku) – hřib, muchomůrka, bedla, ..?	Zvládne zavázat upravenou základní šestku za 50 vteřin: loďák, zkracovačka, škoťák, ambulák, autíčka, osmičkové poutko Zvládne sám postavit pařeniště mezi dvěma stromy za 5 min.	Umí ošetřit: úpal/úžeh, popáleniny, krvácení, zlomeniny, omrzliny, otrava, alergie, poranění el. proudem. Má přehled o základních kategoriích léků a k čemu slouží - dezinfekce, proti horečce, kloktadlo, oční kapky, živoč. uhlí, masti... Praktická část: ošetří simulované zranění.
IV.	Umí používat botanický klíč, poznat s jeho pomocí pět určených rostlin. Vede si vzorový herbář, ve kterém má dalších 20 rostlin, tj. celkem 60. Vyfotí a pojmenuje 10 volně žijících živočichů (může být včetně hmyzu).	Zaváže upravenou základní šestku za 30 s. Zaváže z paměti dalších 6 určených uzlů – dvojité poutko a další. Uváže 5 dalších libovolných uzlů podle nákresu.	Zná hygienické minimum zotavovacích akcí. Pomáhá zdravotníkovi na táboře minimálně dva dny.



I.	Umí dvouruční prstovou abecedu a zvládne s její pomocí vyslat zprávu o délce 5 slov (bez časového limitu).	Najde na obloze čtyři souhvězdí viditelná po celý rok – Velký vůz, Malý vůz, Kasiopea, Drak.	Zná 20 základních mapových značek turistických map a dokáže je najít na mapě. Zná světové strany. Dojde na určené místo s pomocí GPS.
II.	Přijme text vyslaný Morseovkou rychlostí 30 znaků za minutu, celkem 60 znaků. Má 3 minuty na dopsání s tolerancí tří chyb.	Najde na obloze souhvězdí Labuť, Lyra, Orel, Andromeda, Koruna a Polárku, Letní trojúhelník (Deneb, Altair, Vega) a Mléčnou dráhu. Zná planety sluneční soustavy (Merkur, Venuše, Země, Mars, Jupiter, Saturn, Uran, Neptun)	Rozezná světové strany na mapě, kterou dokáže zorientovat, ví, jaké úhly navzájem světové strany svírají. Ovládá určování azimutů. Vysvětlí, co označují vrstevnice, co znamená jejich častější nebo řidší výskyt na mapě.
III.	Dokáže plynule vysílat přímo z textu o délce 60 znaků. Zná další základní šifry (viz níže) a zvládne za 10 minut vyluštit 3 různě zašifrované zprávy, každou o 30 písmenech <ul style="list-style-type: none">• mřížka (polský kříž, zlomky, šifr. mřížka)• různé podoby morseovky• posun/záměna písmen• směr psaní (sloupce, dokola, apod.)	Dokáže vysvětlit <ul style="list-style-type: none">• pohyb Slunce po obloze, střídání dne/noci, střídání ročních období,• fáze Měsíce,• zatmění Měsíce a Slunce. Umí určit světovou stranu podle hodiněk a podle hvězd.	Spočítá, jaké vzdálenosti ve skutečnosti odpovídá určená vzdálenost na mapě a naopak. Za pomoci okolních krajinných útvarů se alespoň 2x ze 3 pokusů najde na mapě.
IV.	Přijímá text o rychlosti 45-60 znaků/min. , celkem 60 znaků včetně čísel a znamének. Má 5 minut na dopsání s tolerancí tří chyb. Dokáže vysílat text rychlostí 30 znaků/min. Zná jednoduchý morseovkový semafor.	S mapou noční oblohy najde jakékoliv souhvězdí. Najde na obloze pozorovatelné planety. Dokáže sestrojít jednoduché sluneční hodiny.	Absolvuje orientační závod v terénu. Na určeném výletě zvládne jeden den navigovat celou skupinu podle mapy (na základě předem daných pokynů).

 **Sportovec** **Kuchař** **Táborník**

I.	Za 15 minut uběhne 1 km, udělá 50 dřepů a 15 kliků, trečí frisbee do branky o rozměrech 1,5 x 1,5 m ze vzdálenosti 3 m.	Připraví svačinu pro družinu (namaže chleba a udělá šťávu). Zná základní hygienické zásady – mytí rukou, potravin, čistota v kuchyni, atp.	Znat základní vybavení na výlet, umí si na výlet zabalit do batohu.
II.	Za 15 minut uběhne 1 km, udělá 50 dřepů a 15 kliků, trečí frisbee do branky o rozměrech 1,5 x 1,5 m ze vzdálenosti 5 m, překoná po laně délku 5 m. Zná pravidla 4 kolektivních sportů (fotbal, ringo, frisbee a vybíjená).	Zvládne ukrojit vzorový krajíc chleba. Zná základní úpravy potravin (vaření, pečení, dušení, smažení) a pozná základní koření – cukr, sůl, pepř, paprika, kmín, majoránka, skořice.	Zvládne rozdělat oheň do 10 minut na 3 sirky (včetně sběru dřeva). Zná základní typy ohňů. Ví, jak ohniště připraví a jak ho po sobě zahradí.
III.	Za 30 minut uběhne 2 km cesty náročným terénem, udělá 100 dřepů, 25 kliků, vyleze na strom, trečí frisbee do branky o rozměrech 1,5 x 1,5 m ze vzdálenosti 7 m, překoná po laně délku 10 m. Dokáže předcvičit rozcvičku. Podmínkou je účast na jarňákách.	Zná základní principy přípravy polévek, příloh, masa, omáček. Dokáže sestavit neotřelý jídelníček pro celou družinu na třídní výlet. Jedno z jídel pak zvládne sám uvařit (ne z polotovarů) včetně nákupu surovin dle zadaného počtu porcí a přípravy pokrmu na ohništi v kotlíku za 1,5 h.	Na táboře zvládne za pomoci kladiva, kleští, pily a hřebíků opravit nebo vyrobit vybranou poličku či jiný zadaný kus materiálu. Zná zásady bezpečného zacházení s náradím.
IV.	Za 30 minut uběhne 3 km cesty náročným terénem, udělá 300 dřepů, 50 kliků, vyleze na strom, přebrodí, uplave 50 m, vyběhne do kopce se zátěží. Ovládá teoreticky i prakticky alespoň 10 strečingových cviků. Zorganizuje a odpíská turnaj ve zvoleném sportu.	Pozná v syrovém stavu různé druhy masa a zná použití koření: sůl, cukr, pepř, nové koření, hřebíček, skořice, kmín, kari, sladká paprika, pálivá paprika, muškátový oříšek, majoránka. Sestaví jídelníček jednoho dne tábora včetně rozpisu surovin a s pomocí družiny uvaří kompletní oběd. Zná hygienické minimum týkající se vaření.	S vybraným pomocníkem na táboře kompletně postaví zadanou stavbu (např. vnitřek kuchyně). Zná zásady údržby náradí, zná druhy dřeva a jak se hodí na topení.

I.	Připraví, vysvětlí, zorganizuje a vyhodnotí jednu hru pro ostatní na schůzce.	Každá odborka má čtyři stupně (1. - nejlehčí, 4. - nejtěžší). Jednotlivé stupně lze plnit postupně, nicméně kdo chce splnit např. 3. stupeň, musí již mít 1. a 2. stupeň téže odborky (případně splnit 1.-3. najednou). Splnění stupně odborky je odměněno získáním odznáčku odpovídajícího stupně a 3 body do bodování.
II.	Na výletě zvládne 3x po sobě najít na určené zastávce autobusu nebo vlaku zadané spojení (bez přestupu) v papírových jízdních řádech.	Podmínkou pro šátkování je získání alespoň 5 stupňů libovolných odborek, tj. např.: <ul style="list-style-type: none">• 5 prvních stupňů různých odborek• jednoho třetího stupně jedné odborky a jednoho druhého stupně jiné odborky Podmínkou pro pasování na instruktora je splnění všech třetích stupňů a jednoho vybraného čtvrtého stupně .
III.	Sám si připraví a zorganizuje jednu schůzku (vlastní program, bodování, ...).	
IV.	S pomocí vedoucího připraví a realizuje jeden výlet (trasa, program, rozpočet, ...).	