



Univerzita Palackého v Olomouci
Cyrilometodějská teologická fakulta
Sociální pedagogika
Katedra křesťanské výchovy

**HRA NA DEN DĚTÍ PRO DĚTI STARŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU, ANEB
„O POHÁR TŘÍ KŘÍŽŮ“**

Bakalářský projekt

Autor: Tereza Nečasová

Vedoucí práce: Mgr. Marcela Fojtíková Roubalová, PhD.

Olomouc 2017

Prohlašuji, že jsem bakalářský projekt vypracovala samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne

.....

Poděkování:

Na tomto místě bych ráda poděkovala své vedoucí bakalářského projektu Mgr. Marcele Fojtíkové Roubalové, PhD. za cenné rady, odborné vedení a vstřícnost při konzultacích.

Obsah

Úvod	- 5 -
1 Období dospívání	- 7 -
1.1. Změny a procesy v období dospívání.....	- 8 -
1.1.1. Proces socializace v období dospívání	- 9 -
1.1.2. Problémový vývoj a rizikové chování v období dospívání	- 10 -
1.2. Psychologická a sociální charakteristika dospívajících	- 11 -
1.2.1. Postoj k životu a sebehodnocení	- 11 -
2 Volný čas dětí a mládeže a jeho ovlivňování	- 13 -
2.1. Kde všude volný čas a jeho ovlivňování probíhá	- 13 -
2.1.1. Rodina.....	- 14 -
2.1.2. Sdružování dětí a mládeže	- 14 -
3 Bezpečnost dítěte.....	- 15 -
4 Seznámení s hru	- 16 -
4.1. Legenda o Třech křížích v Novém Městě na Moravě.....	- 16 -
4.2. O čem hra je a co je cílem soutěží.....	- 17 -
5 Časový plán dětského dne.....	- 19 -
5.1. Harmonogram dětského dne – hra „O pohár Tří křížů“	- 19 -
6 Organizační zabezpečení	- 20 -
7 Sponzoři a finance.....	- 21 -
7.1. Sponzoři.....	- 21 -
7.2. Rozpočty na stanoviště.....	- 21 -
7.2.1. Rozpočet stanoviště č. 1	- 22 -
7.2.2. Rozpočet na stanoviště č. 2.....	- 22 -
7.2.3. Rozpočet na stanoviště č. 3.....	- 22 -
7.2.4. Rozpočet na stanoviště č. 4.....	- 22 -
7.2.5. Rozpočet na stanoviště č. 5.....	- 23 -

7.3. Rozpočet na jídlo	- 23 -
7.4. Startovné.....	- 23 -
7.5. Rozpočet na ostatní výdaje	- 24 -
8 Přihlášení do hry	- 25 -
8.1. Kde se o hře dozvíme	- 26 -
8.2. „Přihlášení do hry“	- 26 -
8.2.1. Přihláška se souhlasem rodičů	- 26 -
9 Zahájení hry, její průběh a ukončení.....	- 27 -
9.1. Zápis skupiny při nástupu.....	- 27 -
9.2. Průběh zahájení a průběh hry	- 27 -
9.3. Ukončení.....	- 28 -
10 Stanoviště	- 29 -
10.1. Stanoviště ve sklepení (č. 1)	- 29 -
10.1.1. Umístění stanoviště.....	- 29 -
10.1.2. Hlavní úkol.....	- 29 -
10.1.3. Vedlejší úkol.....	- 30 -
10.1.4. Šifry.....	- 30 -
10.1.5. Organizační zabezpečení.....	- 31 -
10.1.6. Pomůcky potřebné na stanovišti	- 31 -
10.1.7. Časové rozvržení stanoviště	- 31 -
10.2. Stanoviště na střelnici (č. 2).....	- 32 -
10.2.1. Umístění stanoviště.....	- 32 -
10.2.2. Hlavní úkol.....	- 32 -
10.2.3. Vedlejší úkol.....	- 33 -
10.2.4. Šifry.....	- 33 -
10.2.5. Organizační zabezpečení.....	- 34 -
10.2.6. Pomůcky potřebné na stanovišti	- 34 -

10.2.7.Časové rozvržení stanoviště	- 34 -
10.3.Stanoviště v arboretum (č. 3).....	- 34 -
10.3.1.Umístění stanoviště.....	- 35 -
10.3.2.Hlavní úkol.....	- 35 -
10.3.3.Vedlejší úkol.....	- 36 -
10.3.4.Šifry.....	- 36 -
10.3.5.Organizační zabezpečení.....	- 36 -
10.3.6.Pomůcky potřebné na stanovišti	- 36 -
10.3.7.Časové rozvržení stanoviště	- 37 -
10.4.Stanoviště na lanech (č. 4).....	- 37 -
10.4.1.Umístění stanoviště.....	- 37 -
10.4.2.Hlavní úkol.....	- 37 -
10.4.3.Vedlejší úkol.....	- 38 -
10.4.4.Šifry.....	- 39 -
10.4.5.Organizační zabezpečení.....	- 39 -
10.4.6.Pomůcky potřebné na stanovišti	- 40 -
10.4.7.Časové rozvržení stanoviště	- 40 -
10.5.Stanoviště ostrov (č. 5).....	- 40 -
10.5.1.Umístění stanoviště.....	- 40 -
10.5.2.Hlavní úkol.....	- 41 -
10.5.3.Vedlejší úkol.....	- 41 -
10.5.4.Šifry.....	- 42 -
10.5.5.Organizační zabezpečení.....	- 42 -
10.5.6.Pomůcky potřebné na stanovišti	- 42 -
10.5.7.Časové rozvržení stanoviště	- 42 -
11 Závěr hry.....	- 43 -
12 Trasy skupin.....	- 44 -

Závěr	- 45 -
Literatura	- 46 -
Přílohy	- 48 -
Příloha č. 1 – Ukázka podpisové listiny.....	- 48 -
Příloha č. 2 – Přihláška se souhlasem rodičů	- 49 -
Příloha č. 3 – Ukázka plakátu.....	- 51 -

Úvod

Mezinárodní den dětí je v jednotlivých obcích, krajích a zemích prožíván různými způsoby. V Novém Městě na Moravě se tento den konají akce, které jsou sice realizované pro děti všech věkových kategorií, ale aktivity odpovídají spíše zájmům předškolního a mladšího školního věku dítěte. Programy probíhají na náměstí a jedná se o výtvarné, divadelní, hudební a tvořivé činnosti, které jedince v adolescentním věku příliš nelákají.

Tento bakalářský projekt je připraven pro realizaci v roce 2018. Projekt bude realizován ve spolupráci se střediskem Bílý štít Junák Nové Město na Moravě, kde jsem již patnáctým rokem členem. Během let strávených v organizaci jsme měla šanci zapojit se, vést a realizovat různé činnosti a aktivity tvořené jak pro členy organizace, tak pro veřejnost. Činnost novoměstských skautů mnohdy využívají organizátoři pořádající veřejné akce mezi, které se zahrnují i programy pořádané na Den dětí. Jak jsem již zmínila, tyto programy nejsou dost atraktivní pro jedince v období dospívání, a proto jsem se rozhodla navrhnout projekt, který by mohl u těchto jedinců asociovat opak nudy. Program bude navrhnout pro děti staršího školního věku, tedy pro účastníky druhého stupně základní školy.

Cílem projektu je tedy připravit projekt, který bude zahrnovat celodenní program ke dni dětí. (Projekt nebude realizován přesně na den dětí, jelikož Mezinárodní den dětí 2018 vychází na všední den, a proto bude vybrána první sobota po tomto dni – 2. června 2018.) Účastníci si vytvoří hodnoty, za jejichž pomoci dospějí ke kvalitně strávenému volnému času. Aktivity, které projekt bude obsahovat, umožní jedinci analyzovat vlastní schopnosti, vést ho k přesvědčení a posílení hodnot, které jedinec může využít v běžném životě a to například rozvoj mezilidských vztahů, spolupráce v kolektivu, tolerance ostatních, ale také orientace v terénu. Seznámí se s novými technikami neverbální komunikace a pozná sdružení, která v Novém Městě na Moravě existují a on by je mohl využít k trávení volného času. Dále jedince projekt obohatí o činnost, která mu nemusela být doposud známá a tou je Geocaching. Jedinec bude schopen díky projektu zacházet s různými materiály jako například GPS zařízením, vzduchovou pistolí, lanovými potřebami, apod.

Bakalářský projekt je rozdělen do dvou částí. První má tři kapitoly a věnuje se charakteristikám období dospívání, trávení volného času adolescenta a jeho ovlivňování a bezpečnost dítěte při volnočasových aktivitách.

Druhá část se věnuje samotnému projektu, kde je zahrnuto sedm kapitol, ve kterých jsou rozepsány potřebné informace k realizaci projektu jako například organizační zabezpečení, financování, jednotlivé aktivity/stanoviště, apod.

1 Období dospívání

Období dospívání si můžeme vysvětlit jako přechod mezi dětstvím a dospělostí, který v sobě zahrnuje dvě hlavní úrovně a to pubescenci a adolescenci. V období dospívání jedinec prochází tělesnými, psychickými, sociálními a morálními změnami (Dolejš, 2014, s. 7). Dle Macka (2003, s. 9) je počátek adolescence spjat s úplnou reprodukční zralostí, kdy se souběžně dokončí tělesný růst a však velkou váhu pro něj má především ukončení kritéria psychologického, sociologického a pedagogického. V americké literatuře nalézáme dvě pojetí adolescence a to psychoanalytické a humanistické. Psychoanalytický koncept považuje adolescenci za shluk bouře a rozporu a to především ve vztahu adolescenta vůči intelektuálnímu, emotivnímu a fyzickému vývoji. K těmto závěrům dochází také autor Freud a Erickson, kteří označují dospívání za vývojové období s intenzivními psychosociálními konflikty. (Dolejš, 2014, s. 7-8)

Macek v knize *Adolescent* (2003, s. 9) o tomto období uvádí: „pubescence je ohraničena časovým intervalem 11 – 15 let, přičemž adolescence je většinou datována od 15 do 20 (22) let“. Dle autora je pojem adolescence označení pro jisté životní období člověka, a to především druhé desetiletí života. Adolescenci lze rozdělit do tří fází: časná adolescence datována od deseti do třinácti let, střední adolescence časově vyhraněná od čtrnácti do šestnácti let a pozdní adolescence od sedmnácti do dvaceti až dvaceti dvou let. Srovnáním dvou jedinců z odlišných fází můžeme dokázat, jak zřetelné změny jsou u jednotlivých charakteristik daného období.

Zatím co Macek pubescenci pouze vyhranil věkový rozpětím a dále se věnoval rozlišení adolescence ve třech fázích, jiní autoři jako například Langmeier, Alsaker (Macek, 2003, s. 9) pubescenci ještě vnitřně rozlišují na prepubertu a pubertu. Puberta je období, kdy dochází ke specifickým tělesným změnám a v její konečné fázi nastává úplná pohlavní a reprodukční zralost. Je třeba však rozlišovat vývoj primární pohlavní výbavy, která se vztahuje na pohlavní orgán zajišťující rozmnožování a na vývoj sekundárních znaků, což je produkování pohlavních hormonů (Dolejš, 2014, s. 9). U dívek se objevuje první menstruace, s níž přicházejí nové hygienické návyky. Hormonální změny též způsobují růst prsou, rozšíření boků a první ochlupení kolem jedenáctého roku života. Chlapci zaznamenávají změny kolem dvanáctého roku života, kdy dochází k výraznému zvětšení penisu a prvnímu ochlupení. Dále dochází ke spontánní ejakulaci. Chlapcům se na konci pubertálního období

mění hlas, tato změna se projevuje tzv. mutací. U obou pohlaví je zvýšen přísun hormonů tzv. androgenů, které u chlapců způsobují zvýšení testosteronu a u dívek estrogenu v krvi.

V průběhu puberty se jedinci nacházejí na druhém stupni základních škol, tedy ve věkovém rozmezí od dvanácti do šestnácti let. Existuje i tzv. pozdní puberta, pro niž se používá termín postpuberta. Jde o období od sedmnácti do devatenácti let, kdy jedinec již není dítětem, ale stále není dospělým – tzv. přerostlé dítě. (Cenková, 2010, s. 28-40)

Orvin definoval „normálního“ adolescenta jako jedince v adolescentním věku, jehož chování odpovídá normám a je průměrné, přiměřené danému období. Dle autora činnosti průměrného adolescenta nemusí být pro dospělé normální. Avšak autor klade důraz na vysvětlení pojmu normální, jelikož pojem „normální“ vysvětlený jako něco, co je správné, je nedostačující. Přibližné vysvětlení tohoto pojmu odpovídá něco, co odpovídá normám dané skupiny a jejím přibližným mezím. Při vyhranění „normálního chování adolescenta“ musíme klást důraz na jedinečnost a změny, jimiž dospívající prochází. (Orvin, 2001, 86-87)

1.1. Změny a procesy v období dospívání

Při vývoji jedince se předpokládá, že si osvojí vědomosti, dovednosti, společenské normy a návyky tak, aby byl schopný řádně plnit jeho sociální poslání a bez jakýchkoliv problémů se ujel jeho společenské role. Jedinec by tak měl dojít ke zkvalitnění sebe samého a zdokonalovat se v samostatnosti, sociální cílevědomosti a morální zralosti.

V období adolescence, ze společenského pohledu, jde především o průpravu jedince na dospělou roli. Naopak z pohledu psychologického jde hlavně o zaměření na vnitřní život jedince v adolescentním věku, který prochází změnami biologických, psychologických a sociálních schránek (Macek, 2003, s. 35). Proto podle tohoto autora má význam adolescenci rozdělovat do třech úrovní – na časnou, střední a pozdní.

V současnosti je raná adolescence vymezována od deseti do třinácti let. Pubertální změny jsou na této úrovni považovány za dominantní a výrazné. V přímém důsledku pubertálních změn dochází k některým změnám sociálním či psychickým. Jedním z typických příkladů tohoto jevu je zvýšený zájem jedince o opačné pohlaví, což je uzpůsobeno pohlavním pudem. Střední adolescence je vymezována v časovém intervalu od čtrnácti do dvanácti let. Pro toto období je typické chtíč po odlišení se od okolí. Jedinec tak hledá svoji vlastní identitu, díky níž si utváří specifický životní styl. Však přeci jen tím, že se jedinec chová odlišně, má odlišný názor na modu a odlišně se obléká, utvrzuje jeho

skupinovou přináležitost s vrstevníky. Pozdní adolescence je vymezena věkovým rozmezí od sedmnácti do dvaceti až dvaceti dvou let. V této fázi dospívání jedinec jasně směřuje k dospělosti. Dochází k posílení sociální identity díky ukončenému vzdělání a hledání pracovního uplatnění. Jedincům vznikají a osvojují si nové společenské role. (Macek, 2003, s. 35-36)

Většina dospívajících z tohoto období vychází bez jakéhokoliv odchýlení se od norem. Průměrný adolescent je pro společnost nezajímavý a na povrch tak vystupují adolescenti tzv. buřiči či násilníci, díky nimž je adolescence označována jako „špatné období“. Orvin ve své literatuře uvedl, že adolescent při hledání životního stylu tzv. rebeluje. Mnozí dospělí si však neuvědomují, že toto „rebelství“ je způsob, kterým si adolescent „nacvičuje roli“ a upevňuje tak svoji identitu. Musíme si, ale uvědomit, že některé tužby nám z adolescence přetrvávají až do smrti a to zisk uznání a shoda s dalšími vrstevníky. (Orvin, 2001, s. 85-89)

1.1.1. Proces socializace v období dospívání

Hofbauer (2004, s. 56) uvedl, že rodina pro jedince zajišťuje nejen hmotné podmínky a sociální ochranu, ale také je to prvotní činitel s výchovou a vzděláváním a rozvíjením mezilidských vztahů. V průběhu života dítěte rodina ztrácí jistou část jejího vlivu a nahrazuje ji vrstevnická skupina, v níž se dítě realizuje.

Většinou se za sekundárního činitele uvádí škola, která nahrazuje z jistých částí rodinu. Mohli bychom ji též označit za tzv. řízeného socializačního činitele, který klade důraz na vzdělávání.

Kořa v knize Poruchy socializace u dětí a dospívajících (Jedlička, 2015, s. 34) píše, že obecně vzato je socializace označením pro přechod mezi biologickým tvorem ke společenskému. Anthony Giddens (2015) tento proces naopak označil jako proces vývoje od bezmocného novorozeněte po jedince vnímajícího sebe samého a orientovaného ve vlastní kultuře.

Na socializaci jedince se podílejí různí činitelé. Jedinec, skupiny nebo organizace mohou ovlivnit chování člověka a tak i jeho začlenění. Jednou z hlavních a prvotních skupin, která nás velmi ovlivňuje, je rodina. V její sféře jedinec získává základní profil duševního života, zároveň zajišťuje uspokojení biologických potřeb, podmínky pro zrání a růst, připravuje ho na přijetí rolí, ale také se pro něj stává zprostředkovatelem mezi ním samým a společností. S příchodem jedince do společnosti přicházejí další činitelé socializace. Vrstevnická skupiny se pro člověka stává velmi významnou obzvláště v období dospívání.

Vztahy vrstevníků jsou utvářeny již v dětství, ale u dospívajících dosahují těch nejvyšších hodnot. Adolescenti se totiž nacházejí v tzv. druhém období vzdoru, v němž zkoušejí, co jsou rodiče, učitelé, vychovatelé schopni vydržet a tolerovat. Při problémech s dospělými tak vyhledávají své vrstevníky, kteří jim plně rozumí. Socializace nadále probíhá ve škole. Škola je akreditována vést procesy učení a zároveň je to nástroj sociální integrace. Základní školy slouží především jako socializační prostředek, kdy je nutné vést dítě k adaptaci. Mladé jedince pak připravují další školy na svět práce, což se následně stane jejich společenskou rolí. (Jedlička, 2015, s. 35-46)

U socializace je potřeba zmínit prostředky, které v dnešní době dospívající velice ovlivňují. Jsou to komunikační média, tedy televizní vysílání, sociální sítě aj. Tyto média na jedné straně kopírují životy takový jaký je a na straně druhé je to efektivní způsob komunikace a jistým způsobem tak zbavují osamělosti. (Jedlička, 2015, s. 47-54)

1.1.2. Problémový vývoj a rizikové chování v období dospívání

Dle Miovského (2012, s. 127) lze rizikové chování v širším slova smyslu definovat jako chování s negativními dopady na fyzické či psychické stránky člověka a je jistým způsobem ohrožující i pro jeho okolí. Podoby rizikového chování Miovský (2012, s. 128) rozdělil na: rizikové zdravotní návyky, sexuální chování, interpersonální agresivní chování, deviantní chování, hráčství, rizikové sportovní chování, rizikové chování ve vztahu ke společenským institucím. Autor dále definoval užší pojetí rizikového chování, v jejímž smyslu ho lze vysvětlovat v různých vědních oborech dle jejich předmětu zájmu. Například z hlediska medicínského rizikové chování chápeme jako faktory, které rozvíjejí nemoci či vedou k úmrtí. Z pohledu sociálních věd jsou zdůrazněné především psychosociální hlediska, kdy je přerušeno přijímání obecně sociálních norem a tak toto chování označujeme jako problémové chování. (Miovský, 2012, s. 127-129)

V období dospívání mezi příčiny rizikového vývoje patří zejména hormonální změny, které sebou přinášejí změny v prožívání. Dalším faktorem je rozvoj a hledání vlastní identity dospívajícího. Jedinci se ztotožňují se skupinou vrstevníků, kteří mu dodávají sebevědomí, sounáležitost a jsou mu nápomocni v toto období. Na adolescenta mohou působit jak pozitivním, ale tak i negativním způsobem. Jelikož jsou dospívající jedinci snadno ovlivnitelní, náchylní a experimentální tyto skupiny se stávají hlavní příčinou sklonu k rizikovému chování. Avšak ne vždy je příčinou přímý kontakt s jinými jedinci. Mnohdy tato ohrožení přicházejí i z virtuální reality (chatování, internetové seznamky), reklamy či

médiích. Dospívající jedinci chtějí být uznávaní od svých vrstevníků a jsou schopni pro to udělat cokoli, mnohdy tak spadají k rizikovému chování. (Coufalová, 2016, s. 8-9)

1.2. Psychologická a sociální charakteristika dospívajících

V období adolescence jedinec přechází od konkrétního myšlení k abstrakcím. Jde především o rozvoj psychické schopnosti, která jedincům umožňuje shlížet na svět rozdílně. Rozvíjejí se jim schopnosti a dovednosti, jež umožňují porozumět jejich okolí a jim samým. Jsou schopni logického myšlení, analyzovat a diferencovat. (Orvin, 2001, s. 103-105)

V období adolescence probíhají procesy sebehodnocení v intenzivnějším spektru. Při těchto procesech jedinec využívá vlastních nově získaných dovedností, ale hlavní jsou pro něj „externí zdroje informací“, mezi které řadíme především vrstevnickou skupinu. To do jaké míry je jedincovo sebehodnocení ovlivňováno „externími zdroji“ záleží hlavně na jeho pocitem spokojenosti se sebou samým. (Orvin, 2001, s. 105-111)

1.2.1. *Postoj k životu a sebehodnocení*

Adolescent při vlastním sebehodnocení zohledňuje tři oblasti. První z těchto oblastí je hodnocení vnější stránky člověka tedy vzhledu. Dospívající jedinci intenzivně vnímají svůj vzhled, který je pro ně velmi důležitý. Pleť, váha, oblečení, vlasy jsou pro ně jedním z hlavních faktorů, které jim způsobují starosti. Jakákoliv kritika vzhledu v adolescentním období je psychickou zátěží a ovlivňuje vlastní sebehodnocení a sebeúctu dospívajícího. Díky těmto kritikám a nevyvážené psychice vznikají choroby typu jako například bulimie a anorexie. Druhá část sebehodnocení je oblast výkonu a výsledku. Adolescenti jsou zaujatí vývinem jejich schopností, dovedností a vědomostí. Dospívající člověk se neustále přirovnává ke svým vrstevníkům. V případě, že výsledky výkonu daného jedince nejsou v „normě“ a od ostatních jsou odlišné, opět je psychika jedince snížena a projeví se na jeho hodnocení sebe samého. Třetí částí je oblast postavení jedince. Tato oblast sebehodnocení je zaměřena na postavení jedince ve společnosti, na tom jak ho vnímá okolní svět a jak zapadá do sociální struktury společnosti. Adolescenti se zabírají otázkami kdo je rád má a kdo ne, koho mají rádi oni, co dělají jejich rodiče, jak a kde bydlí apod. Pro dospělého člověka jsou mnohdy tyto otázky pouhou banalitou, avšak pro jedince v adolescentním věku je to zásadní. (McDowell, 2013, s. 83-86)

Podle Macka je sebehodnocení ovlivněno více faktory, kdy důraz klade především na pozitivní emocionální rozpoložení jedince. Vysvětluje to tak, že pokud jedinec často zažívá příjemné pocity, vyrovnává se se svojí životní pozicí lépe, avšak v období dospívání je

příznačné, že jedinec k sobě samému prožívá pozitivní i negativní pocity souběžně. (2003, s. 106-109)

Příčiny problémů při sebehodnocení mohou být různé. Řadí se mezi ně možné zneužívání či týrání, které jedinec mohl prožít, odmítání ze strany rodičů, kdy dítě mohlo vyrůstat v disfunkční rodině nebo také nesprávné myšlení jedince. Rodiče mohou klást na adolescenta příliš velké nároky a on je tak nucen „plnit“ jisté normy, při jejichž nedodržení může být frustrován a snižuje si tak svoji sebeúctu. Následky těchto problémů se sebehodnocením se mohou projevovat například v nesprávných postojích jedince nebo třeba v navazování vztahů. (McDowell, 2013, s. 85)

2 Volný čas dětí a mládeže a jeho ovlivňování

Poznávání, zkoumání, relaxace, informální či neformální vzdělávání a mnoho dalšího spadá do našeho volného času. Čas je nepřebornou jednotkou, ve které si sami vymezujeme, jak velkou část z ní nám zabere tzv. volný čas. Volný čas bychom mohli označit jako dobu, ve které můžeme uplatňovat a zdokonalovat sami sebe pro své vlastní potřeby nikoliv pro potřeby bio fyzické, tedy pro mimopracovní povinnosti (chod rodiny, domácnosti, péče o děti a jiné) a pro potřeby týkající se pracovních povinností. Funkce volného času vymezil německý pedagog volného času Opaschowski na rekreaci, kompenzaci, výchovu a další vzdělávání (sociální učení), kontemplaci, komunikaci, participaci, integraci a enkulturaci (Hájek, 2011, s. 7-11). V knize Děti, mládež a volný čas, jsou zmíněné funkce volného času vymezené francouzským sociologem volného času Joffre Dumazediera, který jej rozčlenil do třech bodů – odpočinek, rozptýlení, rozvoj (Hofbauer, 2004, s. 14). Aktivitu, které jsou z části volnočasové a z části povinné, lze zařadit do tzv. času polo volného, podstatné však je, že nám tyto aktivity přinášejí radost. Jedná se o aktivity jako je například zahradničení, kutilství apod. (Hájek, 2011, s. 11)

Volný čas může být z jisté části a v různých situacích ovlivňován výchovou. Souvislost mezi volným časem a výchovou bychom mohli vyložit dvěma směry. Prvním je výchova k volnému času, kdy je podstatné utvářet u jedince vztah k volnému času a k jeho kvalitnímu využití. Druhý směr, výchova ve volném čase, se týká výchovy/vzdělávání, kterého se jedinec buďto vědomě či nevědomě, avšak dobrovolně účastní. Pojem výchova ve volném čase můžeme nahradit pojmem výchova mimo vyučování, tedy výchova, která probíhá mimo povinné vyučování, ve volném čase a je institucionálně zajištěna. Tuto výchovu dále pak dělíme na mimoškolní a mimotřídní (Hájek, 2011, s. 67-69). Naš projekt se bude vztahovat na výchovu k volnému času, kdy dítě bude mít tu možnost kvalitně využít svůj volný čas.

2.1. Kde všude volný čas a jeho ovlivňování probíhá

Příroda a společenské prostory se stávají pro jedince prostředím, kde rozvíjí své zájmy a účastní se aktivit, které zlepšují jeho kvalitu života. Realizace dítěte v těchto prostorech začíná u počátečního činitele, jímž se stává rodina a nadále se rozšiřuje až ke globálním činitelům. (Hájek, 2011, s. 22-27)

2.1.1. Rodina

Právě rodina je jedním z těch činitelů, které nám napomáhají utvářet si vlastní životní styl. Je označovaná jako relativně stabilní jednota, jejímž cílem je vytvářet takové prostředí, aby se v něm jedinec vyvíjel, realizoval a mohl tak utvářet vlastní životní styl. Rodina uvádí jedince do kulturního prostředí, ve které vyrůstá a umožňuje mu tak poznat okolní svět, společnost a tradice. Rodiče se tak stávají pro dítě vzorem i ve volném čase. To jaké rodinné vztahy panují, jak spolu komunikují a jak rodina tráví svůj volný čas, toto všechno má vliv na utváření životního stylu dítěte (Procházka, 2012, s. 101-102).

Hofbauer (2004, s. 57) uvedl, že volný čas rodiny a jeho realizace je především podmíněná způsobem života, hmotnými prostředky, časovými předpoklady, ale také postoji a výchovnou praxí rodičů. Hofbauer dále dodal: „Rodina jako inspirátor, podporovatel i realizátor volnočasových aktivit může svoje děti učit k volnému času přistupovat tvůrčím způsobem a vytvářet postoje, které budou ochotny a schopny v budoucnosti uplatňovat i po založení vlastní rodiny“ (2004, s. 61). Velmi důležité při výchově k volnému času je dostatek času věnovaný dítěti rodičem. Díky jejich aktivnímu přístupu má dítě větší možnost učit se jak využít volný čas k vlastnímu rozvoji, ale také k prospěchu druhých. (Hofbauer, 2004, s. 62)

2.1.2. Sdružování dětí a mládeže

Pro každého člověka hrají v jeho životě významnou roli vrstevníci. Děti a mladiství se vyvíjejí především díky kontaktu s osobami v jeho nejbližším okolí, tedy díky rodině, ale také díky přítomnosti osob z vrstevnické skupiny. Volný čas mladistvého je velice ovlivněn charakteristikou sociální skupiny, do níž se jedinec zařazuje. Sociální skupina musí splňovat jisté charakteristické znaky, aby měl jedinec zájem se do ní zařadit. Vrstevnické skupiny, s nimiž dítě tráví svůj volný čas, jsou většinou malé sociální útvary s neformálními rysy uskupení. Jedinci z těchto skupin mají stejný cíl, který směřuje aktivity dané skupiny a její hodnoty, tudíž si tak jedinci vzájemně ovlivňují trávení volného času. (Procházka, 2012, 118-122)

Dle Hofbauer (2004, s. 98) častým a oblíbeným způsobem trávení volného času mladistvých je sdružování s vrstevnickou skupinou. Jeho základním znakem je dobrovolnost, kdy se dítě dobrovolně sdružuje s ostatními a účastní se tak aktivit sociální skupiny. Tím, že jedinec sdílí cíle, hodnoty a jistá pravidla skupiny, rozvíjí svoji osobnost, sociální vztahy, ale zároveň sám sebe a jeho volný čas nechá nevědomě, ačkoli dobrovolně ovlivňovat. (Hofbauer, 2004, s. 99)

3 Bezpečnost dítěte

V České republice jednotné předpisy, pravidla či podmínky týkající se bezpečnosti práce, ochrany zdraví při práci s dětmi ve volnočasových aktivitách, neexistuje. K této problematice se vztahuje několik právních předpisů, avšak tyto předpisy v podstatě obecně upravují bezpečnost, ochrnu zdraví při práci – například jde o požární ochrany, ochrany silničního provozu, ustanovení zákoníku práce, aj. Dále existují dílčí předpisy pro Domy dětí a mládeže nebo předpisy pro školství, ale ty jsou zaměřeny výhradně na charakter školských činností – zde je například školský zákon či vyhláška o hygienických požadavcích na zotavovací akce. V zásadě jediným základním předpisem, který je určen pro práci v oblasti zájmových činností s kolektivem dětí, je zákon o péči o zdraví lidu, na jehož aspekty navazuje vyhláška o zotavovacích akcích. (SMOP, 2006)

Hájek (2011, s. 188) v knize Pedagogické ovlivňování volného času uvedl: „Při práci s dětmi a mládeží je třeba při všech volnočasových aktivitách zajišťovat jejich bezpečnost, a to nejen fyzickou, ale také sociální a psychickou.“

U našeho projektu budeme brát zřetel na bezpečnost dítěte po celou dobu průběhu akce tedy od 8:00 hodin do 18:00 hodin. Zodpovědnost za jedince ve skupině ponese plnoletý doprovod skupiny. Za předpokladu, že se do hry přihlásí 5 soutěžních týmů po 6 členech, bude mít jedena plnoletá osoba doprovázející jeden tým na starost bezpečnost 6 mladistvých. Jedincům budou na začátku akce připomenuta pravidla bezpečností ve městě a při pohybu v dopravním provozu.

Projekt

Cílem hry je, aby jedinec v adolescentním věku dokázal analyzovat vlastní vědomosti a dovednosti v praxi. Utvářel si toleranci k ostatním jedincům a byl schopen aplikovat vlastní názory při řešení problému. Učil se spolupráci, komunikaci a získával nové vědomosti a dovednosti. Zároveň by měl rozvíjet pohybovou zdatnost. Z hlediska afektivních cílů by jedinec díky projektu měl dospět k integrování hodnot tak, aby kvalitně a prospěšně využil volný čas.

V Novém Městě na Moravě (NMnM) je zvykem pořádat celodenní akce na den dětí s programy, které jsou voleny především pro děti mladšího školního či předškolního věku. Jde především o výtvarné, divadelní, hudební a tvořivé aktivity, o které jedinci v období dospívání nemají příliš zájem. Tuto domněnku potvrzuje i fakt, že je velký zájem o členství ve skautském oddíle a také o dobrodružné, společenské aktivity pořádané střediskem volného času Domem dětí a mládeže Nové Město na Moravě. Hra O pohár Tří křížů je určena pro děti staršího školního věku. Věková kategorie byla zvolena dle schopností a znalostí, které dítě tohoto věku ovládá. Pomocný organizační tým hry bude Junák Nové Město na Moravě středisko Bílý štít, v němž jsem členem již 15 let a nyní v něm působím jako externí rover.

4 Seznámení s hrou

Hra se uskuteční v Novém Městě na Moravě a bude se stahovat k legendě o památném místě Tří křížů.

4.1. Legenda o Třech křížích v Novém Městě na Moravě

Legenda o Třech křížích v Novém Městě na Moravě nejspíš vznikla ve spojitosti s historickými fakty o nich. Legenda nás zábavně obohacuje o fakta, která již byla dokázána o tomto památném místě a je přikrášlena různými literárními prvky.

V Nové Městě se vypráví, že před rokem 1680, přišli do Nového Města na Moravě tři mladí muži nakaženi morovou epidemií. Nov-měšťané je vyhnali na Kaplický kopec, který leží nad městem, aby nenakazili obyvatelstvo Nového Města na Moravě. Nov-měšťané poskytli třem nakaženým mužům materiál k tomu, aby si na Kaplickém kopci postavili kapličku, ve které dožijí. V roce 1680, po jejich smrti, byla kaplička s mrtvými těly třech mladých mužů spálena

a občané Nového Města na Moravě na místě, kde dřív stála kaplička, postavili tři dřevěné kříže – jako poděkování Bohu za ochranu města před morem, jelikož nebyl ani jeden měšťan morem nakažen. V pozdější době byli dřevěné kříže nahrazeny kříži kamennými.

Pro vstup do hry se uvede dovětek k této legendě a to: „*Ti muži, kteří zemřeli v kapličce na mor, se vrátili pro pohár, který ukryli v Novém Městě na Moravě. Úkolem soutěžních skupin je najít místo, kde se pohár ukrývá a získat ho dřív než oni.*“

4.2. O čem hra je a co je cílem soutěží

Hra bude založená na legendě o Třech křížích a domyšleném dovětku. Chtěla bych u jedinců díky hře rozvinout různé kompetence, ale také je seznámit s novou metodou/způsobem jak využít a trávit volný čas, a proto způsob, kterým hra bude probíhat je tzv. Geocaching¹. K této sportovně turistické aktivitě je zapotřebí aplikace v chytrém telefonu či GPS turistického zařízení. Děti tak budou mít příležitost seznámit se s touto technickou pomůckou a v případě zájmu se o ní dozvědět více informací, aby mohli provozovat již zmíněný Geocaching.

Ve hře je cílem soutěžní skupiny najít ukrytý pohár Tří křížů. Půjde o to, že týmy budou pomocí turistického GPS zařízení hledat stanoviště, na kterých budou plnit jednotlivé úkoly a po splnění vždy dostanou šifru (GPS kód), která napoví, kde je další stanoviště, ale také šifru, která jim po jejich složení napoví, kde se skrývá pohár. Během hledání poháru se budou po trase pohybovat lidé „nakažení morem“ tzv. Lidomoři. Jakmile se jeden z těchto nakažených někoho dotkne, musí si jedinec z týmu vzít „ampulku“ (Ve skutečnosti se bude jednat o lentilku.) - pokud ji nemají, tým musí na 15 minut zůstat na místě. Ampulky týmy získají za splnění vedlejšího úkolu na stanovištích (např. vyřešení hádanky apod.). Vedlejší úkoly nejsou pro skupiny povinné, záleží na jejich uvážení, zda chtějí získat „ampulku“ či ne.

Místo, kde bude pohár ukryt, se nachází na Jelení skále. Tato skála se nachází za městem a vrcholí se na kopci Maršovský Rychtářovec nad koupalištěm. Je na okraji lesa a z části zasahuje do louky. Úkoly, které týmy budou plnit, se zaměří především na pohybové schopnosti, vědomosti a dovednosti v přírodě, ale také na znalosti o Novém Městě na Moravě a obecné znalosti, které dítě v tomto věku ovládá.

¹ Geocaching je geohra na hraně mezi sportem a turistikou. Hlavním cílem je hledání ukrytých pokladů tzv. cache/keše v podobě drobných předmětů. „Kešky“ jsou ukryté po celém světě a účastníci je za pomoci turistického GPS zařízení či aplikace v chytrém telefonu hledají. (Geocaching–kesky, 2017)

Hra je koncipovaná pro cca 30 až 35 dětí, tedy pro 5 až 6 skupin.

Šifry, které mají napomoci při hledání místa ukrývající pohár (Jelení skála), budou následující:

1. Větvička z jehličnatého stromu, která by soutěžícím měla napovědět, že pohár se nachází v lese nebo na místě, kde se nacházejí jehličnaté stromy. (Jelení skála zasahuje svojí větší částí do jehličnatého lesa.)
2. Papírek, na kterém bude nekreslený kopec, který by soutěžícím měla napovědět, že pohár se nachází na některém z kopců v okolí. (Jelení skála se nachází na kopci Maršovský Rychtářovec.)
3. Kamínek, který by soutěžícím měl napovědět, že pohár se nachází tam, kde jsou kameny či skály. (Jelení skála je vysoký kamenný útvar – skála.)
4. Papírek, na kterém bude nakreslený jelen, ten by měl soutěžícím napovědět, že pohár se nachází na místě, které je spojováno s jeleny. (Jelení skála – v názvu má slovo Jelení.)
5. Svazek trávy, která by soutěžícím měla napovědět, že pohár se nachází tam, kde se nachází travnaté plochy. (Jelení skála se zasahuje svojí menší částí na louku.)

5 Časový plán dětského dne

Časový plán celodenní hry bude odhadován cca na 600 minut tedy na 10 hodin. Mezi tento časový plán je zahrnutá délka zahájení, průměrná doba trvání cest mezi stanovišti, průměrná délka stanovišť, vymezený čas na jídlo a délka ukončení.

Časový plán přípravy bude cca 12 hodin. Jednotlivá stanoviště budou připravovat organizátoři, kteří tyto stanoviště budou mít na starosti.

Na zápis a zahájení bude vyhrazeno 90 minut z časového plánu. Průměrná doba trvání jedné cesty mezi stanovišti bude cca 20 minut. Skupina těchto cest absolvuje šest. Průměrná délka trvání jednoho stanoviště je 40 minut. Skupiny by měla absolvovat pět stanovišť. Vymezený čas na jídlo bude následující - 90 minut na oběd (V tomto čase je zahrnut i polední klid, který skupina stráví v tělocvičně 1. základní školy v NMnM.) a 20 minut na svačiny (Čas svačiny si týmy určí sami na trati - podmínkou je, aby první svačina proběhla před obědem a druhá mezi obědem a ukončením.).

5.1. Harmonogram dětského dne – hra „O pohár Tří křížů“

8:00 – 8:30	Zápis skupin <i>(předložení potvrzení o přihlášení do hry; podepsání na podpisové listině; přidělení doprovodu; předání materiálů týmu)</i>
8:30 – 9:30	Zahájení <i>(prezentace týmů; přednesení legendy; vysvětlení průběhu hry a pravidel)</i>
9:30 – 16:30	Hra <i>(skupiny jsou na trati; svačiny (v týmem zvoleném čase – podmínkou je, aby první svačina byla před obědem a druhá mezi obědem a večeří); dostavení se na oběd do 1. ZŠ NMNM mezi 12:00 – 14:00 hod. + polední klid)</i>
16:30 – 17:00	Vyluštění šifer vázajících se na místo ukrytého poháru <i>(odhalení místa ukryvající pohár a dopravení se na něj (Tým, který nevyluští šifru, bude na místo odveden doprovodem.))</i>
17:10 – 18:00	Vyhlášení a ukončení dětského dne <i>(vyhlášení výsledků; předání cen; opékání špekáčků)</i>

6 Organizační zabezpečení

Celkový počet všech organizátorů a těch, kteří se na hře budou podílet, je cca 30 lidí. Na přihlášení budou přítomny 2 osoby, které budou sdělovat informace a přihlašovat jedince do hry. Na zahájení by měli být 3 osoby u organizátorských stánků, kteří provedou zápis jedince do hry, seznámí ho s doprovodem a sdělí bližší informace. Dále na zahájení budou 2 pomocní organizátoři pro případné dotazy a jeden organizátor, co bude akci moderovat. Tyto osoby budou přítomny i na ukončení akce.

Každá skupina bude doprovázena plnoletou osobou, která bude mít na starosti jejich bezpečnost a také jim bude nápomocná, pokud si skupina nebude vědět rady.

Na stanovištích bude různě rozmístěno 11 organizátorů. Na první stanovišti budou 2 organizátoři a k tomu 2 tzv. Lidomoři (bližší informace vis. Kapitola č. 10.1), na druhém stanovišti budou 2 organizátoři a tak 2 sportovně závodní střelci (bližší informace vis. Kapitola č. 10.2), na třetím stanovišti budou přítomni 2 organizátoři (bližší informace vis. Kapitola č. 10.3), na čtvrtém stanovišti budou 2 organizátoři a 2 zkušení skauti, kteří absolvovali kurz instruktora na vysokých lanových aktivitách (bližší informace vis. Kapitola č. 10.4), na pátém stanovišti budou 3 organizátoři (bližší informace vis. Kapitola č. 10.5).

Po tresách se bude pohybovat 5 tzv. Lidomorů. Každý z nich bude pronásledovat jednu skupinu a bude se je snažit chytit. Lidomoři dětem „znepříjemní cestu“ a hru ožíví, ale zároveň se stanou určitým dohledem, který bude nápomocen doprovázejícímu organizátorovi skupiny.

7 Sponzoři a finance

Hlavní zdroj financí budou sponzoři, které jsme předběžně oslovili. Sponzorství bude poskytnuto buďto formou finančního příspěvku nebo formou věcného daru. Seznam sponzorů je uveden v tabulce v kapitole č. 7.1.

Celková částka za hru bude cca 15 963,- Kč. Do částky nejsou zahrnuté věci, které by byly sponzorskými dary (například svačiny, apod.). Finance získané ze sponzorských příspěvků a startovního by vycházeli zhruba na 16 000,- Kč a pokryly by veškeré náklady za věci, které budeme muset pořídit.

7.1. Sponzoři

V tabulce je uveden seznam sponzorů, kteří přislíbili sponzorství buďto formou finančního příspěvku nebo formou věcného daru.

	Jméno sponzora	Sponzorský věcný dar	Sponzorský finanční příspěvek
1.	Hračky Ivana Rajská	-	1 500,00 Kč
2.	Humlíček, s.r.o.	-	3 000,00 Kč
3.	Město Nové Město na Moravě	Bezplatný pronájem prostor	10 000,00 Kč
4.	Půjčovna Jana - půjčovna karnevalových kostýmů a společenských oděvů	-	1 500,00 Kč
5.	Sportovně střelecký klub Nové Město na Moravě	Zapůjčení vzduchové pistole, Dozor odpovědné osoby	0,00 Kč
6.	ÚSOVSKO EKO s.r.o.	Ovoce - jablka	0,00 Kč
7.	ÚSOVSKO FOOD a.s.	Müsli tyčinky FIT	0,00 Kč
8.	Železářství, domácí potřeby Pavel Neuman	Krabičky na zámek, Zámky s číselnými kódy	0,00 Kč
		Celková částka sponzorských finančních příspěvků	16 000,00 Kč

7.2. Rozpočty na stanoviště

V této podkapitole jsou uvedené tabulky s rozpočty k jednotlivým stanovištím. V rozpočtových tabulkách stanovišť nejsou uvedeny potřeby, jako jsou papíry či jiné kancelářské potřeby, jelikož ty jsou uvedeny v rozpočtové tabulce na ostatní výdaje v podkapitole 4.5. V jednotlivých tabulkách jsou tedy vypsány specifické potřeby jako například zámek s číselným kódem apod. Nájem v tabulkách nejsou uvedeny, jelikož veškeré prostory pro realizaci hry byly přislíbeny zadarmo.

7.2.1. Rozpočet stanoviště č. 1

STANOVIŠTĚ Č. 1			
	Cena za kus	Počet	CELKEM
Zámek s číselným kódem	56,00 Kč	60	sponzorský dar
Krabička na zámek	23,00 Kč	60	sponzorský dar
Neonová tyčinka různé barvy	4,00 Kč	60	240,00 Kč
Tisk hádanek na papír A4	3,00 Kč	5	15,00Kč
CELKEM		3	255,00 Kč

7.2.2. Rozpočet na stanoviště č. 2

STANOVIŠTĚ Č. 2			
	Cena za kus	Počet	CELKEM
Krabička diablek	112,00 Kč	2	224,00 Kč
Balonky různých barev	2,00 Kč	25	50,00 Kč
Provázek	67,00 Kč	1	67,00 Kč
Půjčení vzduchové pistole	600,00 Kč	2	sponzorský dar
Tisk hádanek na papír A4	3,00 Kč	5	15,00 Kč
CELKEM		5	356,00 Kč

7.2.3. Rozpočet na stanoviště č. 3

STANOVIŠTĚ Č. 3			
	Cena za kus	Počet	CELKEM
Nůžky	60,00 Kč	2	120,00 Kč
Tisk hádanek na papír A4	3,00 Kč	5	15,00 Kč
Barevné papíry	2,00 Kč	5	10,00 Kč
CELKEM		3	120,00 Kč

7.2.4. Rozpočet na stanoviště č. 4

STANOVIŠTĚ Č. 4			
	Cena za kus	Počet	CELKEM
Provázek	67,00 Kč	1	67,00 Kč
Tisk hlavolamu na papír A4	3,00 Kč	5	15,00 Kč
Sáčky různých barev	2,00 Kč	15	30,00 Kč
CELKEM		3	112,00 Kč

7.2.5. Rozpočet na stanoviště č. 5

STANOVIŠTĚ Č. 5			
	Cena za kus	Počet	CELKEM
Tisk hádanek na papír A4	3,00 Kč	5	15,00 Kč
Tisk legend	3,00 Kč	10	30,00 Kč
Obyčejné tužky	4,00 Kč	5	20,00 Kč
Barevné papíry	2,00 Kč	5	10,00 Kč
CELKEM		4	75,00 Kč

7.3. Rozpočet na jídlo

Svačiny budou sponzorovány firmou ÚSOVSKO FOOD a.s. a firmou ÚSOVSKO EKO s.r.o., které poskytnou dvě svačiny pro každého a to ve formě müsli tyčinek a jablek.

Oběd bude zajištěn v jídelně 1. základní školy Nové Město na Moravě. Finance na oběd jednotlivce pokryje částka ze startovního a zbytek bude doplacen ze sponzorských příspěvků.

Při ukončení dětského dne budou děti opékat špekáčky s chlebem, které budou uhrazeny ze sponzorských příspěvků.

Pitný režim bude zajištěn várnici s pitnou vodou na každém stanovišti, na zahájení a ukončení. Várnice budou zapůjčeny od Skautů NMnM a ze školní jídelny 1. ZŠ Nové Město na Moravě.

ROZPOČET NA JÍDLO			
	Cena za kus	Počet	CELKEM
Müsli tyčinka FIT	11,00 Kč	30	sponzorský dar
Jablko	5,00 Kč	30	sponzorský dar
Oběd	50,00 Kč	30	1 500,00 Kč
Špekáčky	13,00 Kč	30	390,00 Kč
Chléb	20,00 Kč	3	60,00 Kč
Barel pitné neperlivé vody (18l)	98,00 Kč	9	882,00 Kč
CELKEM		6	2 832,00 Kč

7.4. Startovné

Startovné za jednotlivce je 50,- Kč a bude použito na zaplacení obědu, který bude připraven v 1. ZŠ Nové Město na Moravě. Skupinám bude sděleno, že musí dorazit mezi 12:00 až 14:00 do školní jídelny 1. ZŠ NMnM, kde bude vydáván oběd. Po obědě budou trávit polední klid v přilehlé tělocvičně.

7.5. Rozpočet na ostatní výdaje

Do rozpočtu na ostatní výdaje byly zařazené veškeré kancelářské potřeby, pohár, medaile, ceny pro účastníky, atd.

ROZPOČET NA OSTATNÍ VÝDAJE			
	Cena za kus	Počet	CELKEM
Balík měkkých papíru A4	89,00 Kč	5	445,00 Kč
Tisk plakátů	25,00 Kč	20	500,00 Kč
Tisk brožur	13,00 Kč	200	2 600,00 Kč
Tisk veškerých potřebných dokumentů (informační listy, podpisové listiny, přihlášky)	3,00 Kč	300	900,00 Kč
Krabička lentilek	9,00 Kč	5	45,00 Kč
Multifunkční barevný šátek s potiskem pro každého jedince a doprovod skupiny	108,00 Kč	36	3 888,00 Kč
rozpočtová částka na nákup ceny pro jednotlivce	100,00 Kč	30	3 000,00 Kč
Izolepa	20,00 Kč	5	100,00 Kč
Medaile za účast	18,00 Kč	30	540,00 Kč
Pohár Tří křížů	195,00 Kč	1	195,00 Kč
CELKEM		10	12 213,00 Kč

8 Přihlášení do hry

Průběh přihlášení do hry bude následující. Jedinec se o hře dozví z plakátů vyvěšených na ulicích či z roznášených brožur. Z plakátu se dozví informace, kde si může vyzvednout přihlášku do hry (ve Středisku Bílý štít Junák Nové Město na Moravě). Nejen, že si zde vyzvedne přihlášku, ve které je obsažen i souhlas rodičů, kteří musí potvrdit, že souhlasí s tím, aby se dítě hry zúčastnilo, ale také se dozví bližší informace, jako jsou – informace o zaplacení startovného, tedy částku, kde a do kdy zaplatit. Dále informace o „*Přihlášení do hry*“, který se bude konat 1. května 2018 a na něm budou jedinci odevzdávat přihlášky a závazně se tak zapíšu do hry. Datum 1. května 2018 pro přihlášení bude zvolen proto, aby organizátoři, při větším počtu přihlášení dětí, měli dostatečný čas pro vytvoření dalších stanišť anebo pro rozšíření již vymyšlených stanišť. Tento čas bude dále využit k výrobě týmových šátků a zajištění potřebných materiálů k realizaci hry. Jako další krok přihlášení do hry bude zaplatit startovné, které jedinec uhradí přímo u „*Přihlášení do hry*“ a obdrží potvrzení o zaplacení, které si uschová a předloží ho u Zápisu 1. června 2018.

Jedinec se dostaví dne 1. května 2018 na již zmíněné „*Přihlášení do hry*“, který se bude konat ve středisku Bílý štít Junák Nové Město na Moravě. Při „*Přihlášení do hry*“ předloží vyplněnou přihlášku se souhlasem rodičů do hry a zaplatí startovné. Po předložení těchto dokumentů jedinec bude zapsán do skupiny a to podle pořadí, ve kterém se dostavil. Organizátor sdělí jedinci barva, pod kterou bude ve hře označovaná jeho skupina. Každý obdrží papíry s informacemi o zahájení hry, o průběhu samotné hry a o potřebných věcech, které s hrou souvisejí. Na těchto papírech zmíníme i informace pro rodiče jako například ukončení hry, bezpečnost dítěte apod. V neposlední řadě jedinci obdrží doklad o zaplacení startovného, který bude předkládat v den hry u Zápisu před zahájením.

Pro shrnutí – každý jedinec musí na „Přihlášení do hry“ přinést vyplněnou přihlášku se souhlasem rodičů a peníze na startovné (50,-).

Jako poslední krok při „*Přihlášení do hry*“ bude zápis při zahájení, kdy jedinec dorazí 2. června 2018 na parkoviště pod Třemi kříži NMnM. Zde se u organizačního stánku nahlásí a podepíše svoji přítomnost na tzv. Podpisové listině (vis. příloha č. 1). Při podpisu obdrží šátek dané barvy týmu a po celou dobu hry jej bude muset mít na sobě. Dále se seznámí s dalšími členy týmu a s doprovodem, který skupině předá potřebné materiály (více informací o „*Přihlášení do hry*“ nalezneme v podkapitole č. 8.2).

8.1. Kde se o hře dozvíme

Jak sem již zmínila v předchozích odstavcích, jedinci se o pořádání hry dozvědí z prospektů, jako jsou plakáty (vis. příloha č. 3) a brožury.

Plakáty budou informovat o dni a čase konání hry a o možnosti získání přihlášek do hry. Z plakátů se také dozví, kontakt na organizátory pro případné dotazy. Prospekty vyvěsíme po ulicích města, do základních škol, do organizace Portimo o.p.s. – nezisková organizace; do Dům dětí a mládeže Nové Město na Moravě.

Brožura nám vypoví, o co se jedná, tedy o čem hra vlastně je, kdy a kde se koná a pro koho je určená. Další informace v brožuře budou informovat o tom, jak se do hry mohou přihlásit. Především tedy kde získám přihlášku, do kdy se přihlásit a co všechno k přihlášení potřebuji. V brožuře též zmíníme částku a způsob uhrazení startovného. Dále v brožuře uvedeme informace o zahájení hry, o celkovém průběhu hry a také o ukončení. Prospekty budou roznášeny po ulicích města. Dostupné budou v organizacích jako Dům dětí a mládeže Nové Město na Moravě, Portimo o.p.s. – nezisková organizace a na první a druhou základní školu nám ředitelé umožní přístup do budov, díky tomu budeme v přímém kontaktu s jedinci, které oslovíme osobně.

8.2. „Přihlášení do hry“

„*Přihlášení do hry*“ se bude konat dne 1. května 2018 ve Středisku Bílý štít Junák Nové Město na Moravě. Jedinec se nahlásí organizátorovi, kterému odevzdá vyplněnou přihlášku společně se souhlasem rodičů a zaplatí startovné. Dostane papíry s informacemi o zahájení hry, o průběhu samotné hry a o potřebných věcech, které s hrou souvisejí. Na těchto papírech zmíníme i informace pro rodiče jako například ukončení hry, bezpečnost dítěte, kontaktní údaje na organizátory apod. Při „*Přihlášení do hry*“ jedinci obdrží potvrzení o zaplacení, které předloží na Zápisě při zahájení hry 2. června 2018.

8.2.1. *Přihláška se souhlasem rodičů*

Přihlášky si jedinci budou vyzvedávat v Středisku Bílý štít Junák Nové Město na Moravě a vyplněné je budou odevzdávat na „*Přihlášení do hry*“ 1. května 2018. V přihlášce jedinec uvede jméno, datum narození, místo bydliště, datum a podpis. Organizátor při převzetí přihlášky napíše do kolonky barvu, která byla jedinci přiřazena. Součástí přihlášky bude Souhlas rodičů s účastí dítěte ve hře a možnou medializací fotografií.

9 Zahájení hry, její průběh a ukončení

Hra bude probíhat 2. června 2018 od 8:00 do 18:00 hodin. Zahájena bude v 8:30 na parkovišti pod Třemi kříži v Nové Měště na Moravě. Ukončení bude probíhat od 17:10 do 18:00. Hra samotná bude ukončena v 17:00 hodin. Před zahájením proběhne zápis, který bude od 8 hodin. Pro celé zahájení i se zápisem je z celkového časového plánu vyhrazeno 90 minut, pro samotnou hru 410 minut a pro ukončení 60 minut.

9.1. Zápis skupiny při nástupu

Zápis skupin by měl probíhat následovně. Jedinec se dostaví k organizačnímu stánku, u kterého sdělí barvu, která mu byla přidělena na „*Přihlášení do hry*“ 1. května 2018. Na místě budou tři organizační stánky z důvodu plynulosti zápisu. Organizátorovi každý jedinec předloží potvrzení o zaplacení startovného. Následně na podpisové listině vyhledá své jméno, u kterého se podepíše. Při podpisu obdrží šátek dané barvy týmu a po celou dobu hry jej bude muset mít na sobě.

Těsně po zápisu se seznámí s ostatními členy a s jejich doprovodem, který bude mít stejný šátek jako poznávací znak. Doprovod jim předá potřebné turistické GPS zařízení s instrukcemi k ovládání a potřebné materiály - GPS kód prvního stanoviště. Dále každý ze skupiny obdrží dopolední a odpolední svačinu.

9.2. Průběh zahájení a průběh hry

Po zápisu bude následovat prezentace týmů, kdy moderátor na začátku zahájení představí týmy. Poté moderátor uvede soutěžní týmy do hry a to přednesením legendy a dovětky. Následně týmům představíme, jak bude hra probíhat a pravidla, které musí splňovat.

Samotná hra začne pobídnutím moderátora, aby skupiny zadaly do GPS přístrojů GPS kódy, které dostaly od doprovodu. GPS je dovede na místo, kde se nachází první stanoviště. Na stanovišti splní úkol a získají šifry. Jednu, hlavní šifru v podobě malého předmětu, na místo, kde se nachází pohár a druhá šifra bude opět GPS kód na další stanoviště. Tento kód opět zadají do GPS přístroje a ten je zavede na místo dalšího stanoviště. Tam opět splní úkol a získají šifry. Takto bude celá hra pokračovat, než dojdou na poslední stanoviště. Po získání všech hlavních šifer týmy musí vyluštit, kde je pohár ukryt a do stanovené hodiny – 17:00, být na místě dříve, než ostatní týmy, aby získali pohár. Pokud skupina nevyluštila šifry, doprovod pro skupinu vyhlásí konec hry a na místo je odvede. Pohyb mezi stanovišti bude, tedy zajištěn pomocí turistického GPS zařízení, které budou vypůjčené od skautů NM. Trasa

každé skupiny bude naplánovaná tak, aby se jednotlivé týmy potkávaly co možná nejméně (viz. 12 kapitola).

Dále budou soutěžící seznámeni s nástrahami, které na ně ve hře čekají v podobě Lidomorů. Každý tým bude pronásledován jedním Lidomorem, od kterého se nesmějí nechat chytit, jinak by museli na 15 minut zůstat na místě a tak by se jim mohlo stát, že ztratí svoji pozici. Týmy mohou ve hře využít tzv. ampulku, kterou v případě, že se jich Lidomor dotkne, spolkne daný jedinec a tým tak může pokračovat dál ve hře. Ampulky budou ve skutečnosti lentilky. Ampulky mohou skupiny získat za splnění vedlejších úkolů na stanovištích.

V případě, když skupiny nebude chápat pravidla či vědět si rady mohou využít pomoci jejího doprovodu. Mezi pravidly uvedeme zákaz používání mobilních telefonů. Soutěžící musí dodržovat dopravní pravidla. Nesmí omezovat provoz či jinak narušovat běžný chod společnosti. Musí ctít dané normy společnosti a nepřekračovat je. Za porušení pravidel bude moci doprovod skupiny ukončit hru pro daný tým a tak je diskvalifikovat. Veškerá pravidla budou uvedena v informacích a po podepsání přihlášky se tak jedinec zaváže jejich dodržení.

9.3. Ukončení

Ukončení hry jako takové bude v 17:00 hodin. Do té doby se musí týmy dopravit na místo ukrytého poháru. Pokud týmy nestihnou či nevyluščí šifry, budou na místo odvedeni doprovodem. Po ukončení tým odevzdá turistické GPS zařízení zpět doprovodu.

Organizátoři si budou postupně zapisovat pořadí v jakém se týmy na místo dostavily. Jakmile budou na místě přítomni všechny skupiny, organizátoři projdou výsledky jednotlivých stanovišť a vypíší diplomy a rozdají ceny. Po hromadném vyhlášení a předání cen bude následovat společné opékání špekáčků a převzetí dítěte rodiči. Na ukončení již mohou být přítomni i rodiče, a pokud by měli zájem, mohou si přinést vlastní špekáčky a opékat tak společně s dětmi. Tyto informace rodiče získají z informačních listů.

Ceny budou především dary od sponzorů a pro vítězný tým navíc pohár Tří Křížů. Jednotlivci si dále budou moci zanechat šátky, které jim byly na začátku rozdány a budou jim předány medaile za účast ve hře.

10 Stanoviště

Stanoviště budou různě orientována na rozvíjení kognitivních, afektivní či psychomotorických cílů.

Pro lepší orientaci mezi stanovišť budeme používat jejich označení čísli. Toto označení, budou vědět pouze organizátoři, soutěžící se vždy dozvědí pouze platný název stanoviště jako je např. Stanoviště ve sklepení. Označení čísli, bude následující:

- Stanoviště ve sklepení – č. 1;
- Stanoviště na střelnici – č. 2;
- Stanoviště v arboretum – č. 3;
- Stanoviště na lanech – č. 4;
- Stanoviště ostrov – č. 5;

10.1. Stanoviště ve sklepení (č. 1)

Cílem úkolů na stanovišti bude rozvoj kognitivních a psychomotorických stránek jedince. Úkoly na stanovišti budou zaměřeny na hbitost, zapamatování, soustředěnost a pečlivost při snížené viditelnosti a pod tlakem „hlídačů Lidomorů“, kteří mohou jedince chytit. Při řešení vedlejších úkolů budou muset jedinci zapojovat představivost a logické myšlení, které se v období dospívání značně rozvíjí.

10.1.1. *Umístění stanoviště*

Stanoviště ve sklepení se bude nacházet v Památném domě čp. 249, Nové Město na Moravě. V Památném domě čp. 249 se nachází velmi dobře zachovalé sklepní bývalé lednice pivovaru z roku 1771. Sklep je tvořen púdorysnou klenutou chodbou, která je široká čtyři metry a dlouhá zhruba čtyřicet metrů. Dům je umístěn na Brněnské ulici. (Novoměstsko - turistický portál, 2016)

10.1.2. *Hlavní úkol*

Cílem skupiny bude získat dvě šifry – GPS kód, který dovede skupinu na další stanoviště a šifru (předmět), která skupině napomůže najít místo, kde se nachází pohár. Způsob získání GPS kódu na další stanoviště a šifry (předmětu) na místo, kde se nachází pohár, bude stejný.

Skupina na začátku od zadavatele dostane kód k zámku od krabičky, ve které se nalézá další kód k dalšímu zámku jiné krabičky. Cílem skupiny je otevřít krabičku, ve které je šifra a GPS kód. V hracím poli, kde se nacházejí krabičky, se může pohybovat pouze jeden člen

z týmu – ten má za úkol dostat se ke krabičce a vyzkoušet kód. Pokud je kód správný, jedinec z krabičky vezme lísteček, na kterém se nachází kód od dalšího zámku a bude se snažit najít ten správný. Pokud jedinec vyzkouší na zámku kód, ale nebude správný a krabičku neotevře, vrací se zpět, předá kód jinému členovi, který jde do pole místo něj. Ve skupině se takto budou její členové střídat, dokud neotevřou krabičku, ve které bude šifra a GPS kód. Tímto hra skončí a jedinec se s šiframi vrátí k ostatním. Na krabičkách budou nalepené neonové pásky s barvou skupiny, aby každý člen rozlišil, které krabičky patří jeho skupině a může je otvírat. Každý tým bude mít dvanáct krabiček.

Mezi tím co se budou jednotliví členové skupiny snažit najít šifry, po hracím poli se budou pohybovat tzv. hlídači Lidomoři. Ti budou slepý, ale pokud se jedince dotknou, musí zůstat na místě a napočítat nahlas do padesáti než bude moci znovu pokračovat.

10.1.3. *Vedlejší úkol*

Cílem vedlejšího úkolu bude rozvíjet kognitivní dovednosti jedince tak, aby byl schopný analyzovat daný problém, klasifikovat jej a kombinovat s ostatními názory.

Vedlejší úkol budou skupiny plnit dobrovolně, pokud budou mít zájem tzv. ampulky. Veškeré vedlejší úkoly jsou zaměřené na kognitivní dovednosti. Na tomto stanovišti bude skupina moci získat jednu ampulku a to tak, že vyřeší hádanku. Skupině bude nabídnuta možnost splnit vedlejší úkol, když přijme, zadavatel jí předloží papír s hádankami. Čas vyřešení není limitovaný, skupina sama posoudí, zda chce úkol vyřešit. Správné odpovědi sdělí zadavateli, který jim následně předá ampulky. K této aktivitě bude potřeba předem připravit pět papírů s hádankami pro každou skupinu.

Ukázka hádanky je převzata z knihy Hlavolam ti hlavu nepoláme (Pavelka, 2000):

„Dívám se na čísi fotografii. Kdo je na ní, když sourozence nemám a otec toho muže na fotografii je syn mého otce?“ (Pavelka, 2000, s. 19)

Řešení: „Syn mého otce jsem já. A když otec toho muže jsem já, pak ten na fotografii je můj syn. Dívám se tedy na fotografii svého syna.“ (Pavelka, 2000, s. 23)

10.1.4. *Šifry*

GPS kód, který zde skupiny získají, a dovede je na další stanoviště, bude kód na stanoviště č. 2. Všechny skupiny získají kód na stanoviště č. 2 a díky rozplánování tras je tak zajištěno, že by se na daném místě neměli setkat.

Jako hlavní šifru zde získají větvíčku z jehličnatého stromu, která by soutěžícím měla napovědět, že pohár se nachází v lese nebo na místě, kde se nacházejí jehličnaté stromy.

10.1.5. *Organizační zabezpečení*

Ve sklepení budou přítomni dva zadavatelé, kteří u sebe budou mít potřebné materiály pro zadání úkolů a lékárníčku. Dále tu budou potřeba dva tzv. Lidomoři. Zadavatelé budou kontrolovat plnění úkolu, zadávat úkol a v případě budou připraveni poskytnout první pomoc. Lidomoři na tomto stanovišti mají specifický úkol a to chytat jedince v herním poli.

10.1.6. *Pomůcky potřebné na stanovišti*

Na stanoviště ve sklepení by se rozpočet za pomůcky mohl pohybovat okolo 255,-. Krabičky a zámky s číselnými kódy by byly sponzorskými dary firmy Železářství, domácí potřeby Pavel Neuman (Nové Město na Moravě). Pomůcky, které se na stanovišti využijí, jsou následující:

- 60 zámků s číselným kódem (pro každý tým 12 zámků);
- 60 krabiček na zámek (pro každý tým 12 krabiček);
- 60 neonových tyčinek podle barev týmů (12 modrých, 12 žlutých, 12 zelených, 12 červených, 12 oranžových);
- 55 papírků s číselnými kódy, které budou ukryté v jednotlivých krabičkách + 5 papírků s číselným kódem, které dostanou skupiny od zadavatelů úkolu;
- 5 hlavních šifer, které skupinu dovedou k poháru a 5 GPS kódu, které soutěžící přivedou na další stanoviště;
- 5 papírů s hádankami
- zásoba ampulek – na každé stanoviště by měla stačit jedna krabička lentilek.

10.1.7. *Časové rozvržení stanoviště*

Na přípravu tohoto stanoviště by se měli vyhradit alespoň dvě hodiny času a to pro důkladné rozdělení číselných kódu do krabiček, uchycení neonových pásků ke krabičkám, roznesení krabiček po prostoru, polepení prostor neonovými pásky.

Doba trvání tohoto stanoviště u jednotlivých skupin by měla být v průměru 40 minut a to včetně vysvětlení pravidel, plnění hlavního a vedlejšího úkolu.

10.2. Stanoviště na střelnici (č. 2)

V období dospívání dochází k rozvoji jak psychických či emocionálních stránek jedince, tak k rozvoji jeho fyzických aspektů. Hlavní úkol na tomto stanovišti bude podporovat především psychomotorickou stránku dítěte. Zkušený střelec se bude snažit děti naučit střílet ze vzduchové pistole. Dítě by pak mělo být schopno správně manipulovat se vzduchovou pistolí. Dále získá novou zkušenost a v případě zájmu by se o závodní střelbu mohlo zajímat dál a přihlásit se do Sportovně střeleckého klubu (SSK) Nové Město na Moravě. Vedlejší úkol je opět zaměřený na kognitivní stránky jedince.

10.2.1. Umístění stanoviště

Stanoviště na střelnici se bude nacházet v areálu SSK Nové Město na Moravě na ulici Bělisko. V areálu střelnice se nachází zhruba deset tzv. střelných boxů s různě vzdálenými posuvnými terči. V areálu je možné zapůjčení zbraní (my využijeme půjčení vzduchové pistole), terčů a zakoupení nábojů (my budeme potřebovat tzv. diabolky). (SSK Nové Město na Moravě, 2005)

10.2.2. Hlavní úkol

Cílem skupiny bude získat dvě šifry – GPS kód, který dovede skupinu na další stanoviště a šifru (předmět), která skupině napomůže najít místo, kde se nachází pohár. Způsob získání GPS kódu na další stanoviště a šifry (předmětu) na místo, kde se nachází pohár, bude stejný.

Na začátku budou skupiny důkladně seznámeny s pravidly bezpečnosti na střelnici, které budou muset dodržovat. Skupina bude mít za úkol sestřelit správný balonek, ve kterém budou šifry. Pět balonků v barvě skupiny bude označeno čísli. Na střelnici bude mít skupina označený střelný box jejich barvou. Z tohoto boxu bude mít za úkol střílet na tzv. bodový terč. Tento terč se využívá například na Biatlonu – při začátku střelby jsou na něm černá kolečka, díky principu rovnováhy, na kterém tento terč je založen, se po zásahu převrátí černé kolečko a objeví se bílé. Skupina bude mít za úkol vystřílet všechna černá kolečka na daném terči, aby se objevila bílá, na nichž bude písmeny napsané číslo balonku, ve kterém jsou ukryty šifry. Skupina pak bude mít za úkol sestřelit balonek skupinové barvy se správným číslem. Jedinci se ve střelbě budou střídát a to po každé střele. Skupina bude mít k dispozici neomezené množství tzv. diabolek (nábojů). Je nutné podotknout, že na tomto stanovišti bude po celou dobu přítomen sportovně závodní střelec, který bude dohlížet na bezpečnost a spornost přímo při střelbě.

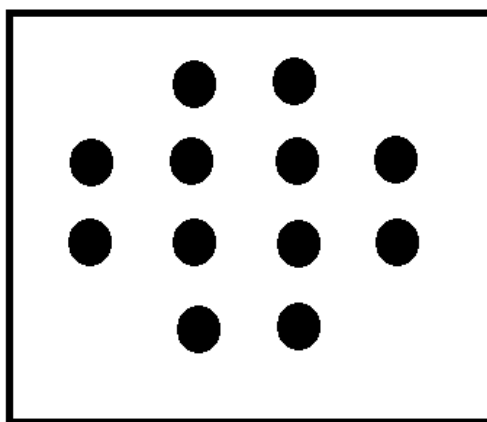
10.2.3. Vedlejší úkol

Cílem vedlejšího úkolu bude rozvoj kognitivních dovedností. Jedinec bude zapojovat a zároveň tak rozvíjet své logické myšlení a představivost.

Vedlejší úkol budou skupiny plnit dobrovolně, pokud budou mít zájem o tzv. ampulky. Na stanovišti na střelnici bude skupina moci získat jednu ampulku a to tak, že vyřeší hlavolam. Skupina se sama rozhodne, zda úkol bude plnit. Čas na úkol nebude limitován a proto je to na jejím zvážení jestli úkol plnit bude či ne a pokud ano, tak záleží na nich, zda úkol splní nebo ho ukončí dříve bez vylučování. Pokud dojdou k odpovědi, sdělí ji zadavateli, který jim následně předá ampulky. K této aktivitě bude potřeba předem připravit pět papírů s hádankami pro každou skupinu.

Ukázka hlavolamu je převzata z knihy Hlavolamy pro rozvoj představivosti a myšlení (DiSpezio, 2002):

„Kolik čtverců je možno vytvořit spojením bodů na obrázku? Každý z vrcholů libovolného takového čtverce tedy musí ležet ve středu některého z koleček.“ (DiSpezio, 2002, s. 12)



Řešení: *„Je možno vytvořit celkem 11 čtverců: 5 malých, 4 středně velké, 2 velké.“ (DiSpezio, 2002, s. 71)*

10.2.4. Šifry

GPS kód, který zde skupiny získají, a doveđe je na další stanoviště, bude kód na stanoviště č. 3. Všechny skupiny získají kód na stanoviště č. 3 a díky rozplánování tras je tak zajištěno, že by se na daném místě neměli setkat.

Jako hlavní šifru zde získají papírek, na kterém bude nekreslený kopec, který by soutěžícím měla napovědět, že pohár se nachází na některém z kopců v okolí.

10.2.5. *Organizační zabezpečení*

Na střelnici budou přítomni dva zadavatelé, kteří u sebe budou mít potřebné materiály pro zadání úkolů a lékárničku. Dále tu budou přítomni dva sportovně závodní střelci, kteří budou dohlížet na bezpečnost a spornost přímo při střelbě a na střelnici. Zadavatelé budou kontrolovat plnění úkolu, zadávat úkol a v případě budou připraveni poskytnout první pomoc.

10.2.6. *Pomůcky potřebné na stanovišti*

Na stanoviště na střelnici by se rozpočet za pomůcky mohl pohybovat okolo 356,-. Pomůcky, které se na stanovišti využijí, jsou následující:

- zásoba ampulek – na každé stanoviště by měla stačit jedna krabička lentilek;
- 2 vzduchové pistole;
- 2 krabička diabolek;
- bodové terče polepené písmeny;
- 25 balonku (5 modré barvy, 5 žluté barvy, 5 červené barvy, 5 zelené barvy, 5 růžové barvy);
- provázky na přivázání balonků;
- 5 hlavních šifer, které skupinu dovedou k poháru a 5 GPS kódu, které soutěžící přivedou na další stanoviště;
- 5 papírů s hádankami.

10.2.7. *Časové rozvržení stanoviště*

Na přípravu tohoto stanoviště by se měla vyhradit alespoň 1 hodina a 30 minut času a to pro důkladné nalepení písmen na terč, rozdělení šifer do balonků a jejich nafouknutí a uvázání, označení střelných boxů.

Doba trvání tohoto stanoviště u jednotlivých skupin by měla být v průměru 40 minut a to včetně vysvětlení pravidel, plnění hlavního a vedlejšího úkolu.

10.3. Stanoviště v arboretum (č. 3)

Úkoly na stanovišti budou zaměřeny především na kognitivní dovednosti jedince, na jeho soustředěnost a trpělivost, jelikož adolescenti z konkrétního myšlení přecházejí především k abstrakci. Úkol na stanovišti by u jedince měl podpořit jeho vynalézavost a snažit se jej udržet plně soustředěného a směřovat ho k racionálnímu myšlení.

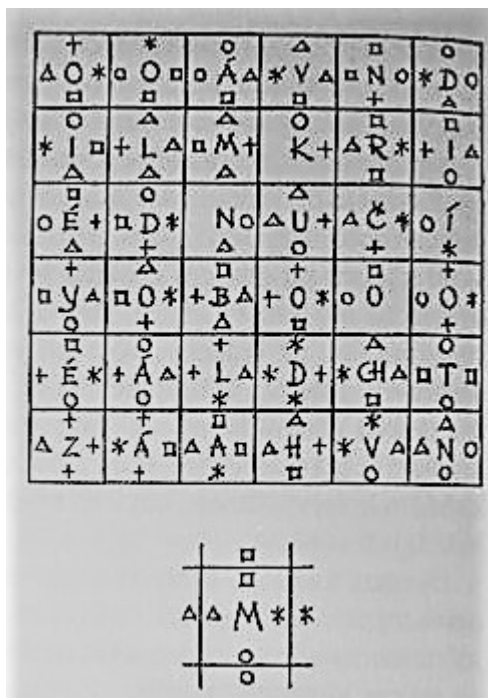
10.3.1. Umístění stanoviště

Stanoviště se bude nacházet v novoměstském arboretum, které se nachází na okraji Vratislavova náměstí za domem čp. 12. Jedná se o nově zrekonstruovanou zahradu s altánkem. (Novoměstsko - turistický portál, 2017)

10.3.2. Hlavní úkol

Cílem skupiny bude získat dvě šifry – GPS kód, který dovede skupinu na další stanoviště a šifru (předmět), která skupině napomůže najít místo, kde se nachází pohár. Způsob, kterým skupiny šifry získají, bude jiný.

Tímto úkolem jsem se nechala inspirovat v knize Hry Jaroslava Foglara (Foglar, 2000). Jedná se o hru tzv. Rozházená dlažba. Princip hry je založen na skládání rozstříhaných čtverců tak, aby písmena uvnitř složila větu. Čtverce se skládají tak, aby na sebe navazovaly znaky na jejich obvodních stranách. Mezi čtverci se pak nachází čtyři čtverce jen se dvěma značkami – tyto čtverce jsou rohové. Na konci by čtverečky měli vytvářet obrazec o šestkrát šesti políčkách se značkami a písmeny (Foglar, 2000, s. 16). My místo písmen využijeme čísla a místo věty nám vyjde řada čísel, což bude GPS kód a šifru na místo, kde se skrývá pohár, předá organizátor skupině po vyluštění GPS kódu.



(Fotografie je pořízena Terezou Nečasovou z knihy Hry Jaroslava Foglara (Foglar, 2000).)

10.3.3. *Vedlejší úkol*

Cílem vedlejšího úkolu bude rozvíjet kognitivní dovednosti jedince. Při řešení této hádanky budou jedinci muset využít logické myšlení.

Vedlejší úkol budou skupiny plnit dobrovolně, pokud budou mít zájem o tzv. ampulku. Na tomto stanovišti bude skupina moci získat jednu ampulku a to tak, že vyřeší hádanku. Skupině bude nabídnuta možnost splnit vedlejší úkol, když přijme, zadavatel jí předloží papír s hádankami. Čas vyřešení není limitovaný, záleží tak na uvážení skupiny. K této aktivitě bude potřeba předem připravit pět papírů s hádankami pro každou skupinu.

Ukázka hádanky je převzata z knihy *Hlavo!am ti hlavu nepoláme* (Pavelka, 2000):

„Kterými číslicemi je třeba nahradit písmena A, B, C, aby platila rovnice:

$$A+B+C = A*B*C.“ (Pavelka, 2000, s. 18)$$

Řešení: *„1+2+3 = 1*2*3“ (Pavelka, 2000, s. 23)*

10.3.4. *Šifry*

GPS kód, který zde skupiny získají, a dovede je na další stanoviště, bude kód na stanoviště č. 4. Všechny skupiny získají kód na stanoviště č. 4 a díky rozplánování tras je tak zajištěno, že by se na daném místě neměli setkat.

Jako hlavní šifru zde získají kamínek, který by soutěžícím měl napovědět, že pohár se nachází tam, kde jsou kameny či skály.

10.3.5. *Organizační zabezpečení*

Na stanovišti budou přítomni dva zadavatelé, kteří u sebe budou mít potřebné materiály pro zadání úkolů a lékárníčku. Zadavatelé budou zadávat úkol, kontrolovat jeho plnění, rozdávat šifry a ampulky. Dále budou muset připravit stanoviště a to tak, že nastříhají čtverečky pro plnění hlavního úkolu. Čtverečky by měli rozmístit tak, aby se nemíchali s ostatními. Z těchto důvodů bude mít každá skupina čtverečky na papíře v barvě jejich skupiny.

10.3.6. *Pomůcky potřebné na stanovišti*

Na stanoviště ve sklepení by se rozpočet za pomůcky mohl pohybovat okolo 120,-. Pomůcky, které se na stanovišti využijí, jsou následující:

- zásoba ampulek – na každé stanoviště by měla stačit jedna krabička lentilek;
- 5 hlavních šifer, které bude rozdávat organizátor stanoviště;

- 5 barevných papírů s natisknutými čtverečky (modry, žlutý, červený, zelený, oranžový);
- nůžky;
- 5 papírů s hádankou.

10.3.7. Časové rozvržení stanoviště

Na přípravu tohoto stanoviště by se měla vyhradit alespoň 1 hodiny 30minut. Organizátoři budou muset připravit stanoviště a to tak, že nastříhají čtverečky pro plnění hlavního úkolu. Čtverečky by měli rozmístit tak, aby se nemíchali s ostatními. Z těchto důvodů bude mít každá skupina čtverečky na papíře v barvě jejich skupiny.

Doba trvání tohoto stanoviště u jednotlivých skupin by měla být v průměru 40 minut a to včetně vysvětlení pravidel, plnění hlavního a vedlejšího úkolu.

10.4. Stanoviště na lanech (č. 4)

Hlavní úkol by jedince měl rozvíjet po psychomotorické stránce. Jedinec bude potřebovat hbitost, soustředěnost a z jisté části fyzickou zdatnost, která se v období dospívání značně rozvíjí. Při zdolávání lanové aktivity se u jedince rozvinou afektivní stránky a to díky rozvíjení spolupráce, důvěry a odhodlání.

10.4.1. Umístění stanoviště

Stanoviště na lanech se bude nacházet v parku v Nové Město na Moravě. V tomto parku se nachází několik mohutných stromů (Kaštanů) a na jednom z těchto stromů bude zavěšena lanová aktivita tzv. Kuba.

10.4.2. Hlavní úkol

Cílem skupiny bude získat dvě šifry – GPS kód, který dovede skupinu na další stanoviště a šifru (předmět), která skupině napomůže najít místo, kde se nachází pohár. Způsob získání GPS kódu na další stanoviště a šifry (předmětu) na místo, kde se nachází pohár, bude stejný.

Jak jsem již uvedla v podkapitole Umístění stanoviště, bude se jednat o lanovou aktivitu tzv. Kubu. Lanová aktivita Kuba je žebřík, který je tvořen z několika kúlů a dvou postranních lan. Kůly jsou široké asi dva metry a vzdálenost mezi jednotlivými kůly je různá (Většinou první vzdálenost je půl metru a poslední je asi 2 metry.). „Kubu“ se zdolává

obvykle ve dvojici popřípadě ve trojici. Skupina se rozdělí do dvojic. Na různých patrech „žebříku“ budou zavěšeny šifry v barvách skupiny – GPS kód a hlavní šifra (GPS kód rozdělíme na dvě poloviny a ty označíme čísly tak, aby skupina pochopila, jak kód zní.). Každá dvojice bude mít za úkol vylézt po „žebříku“ a vzít tam jednu část šifry. Dvojice se mezi sebou musí sami domluvit, do jakého patra kdo poleze a v jakém pořadí. Na „Kubu“ může lézt pouze jedna dvojice - až po získání šifry a převázání úvazků mohou jít na řadu další. Je nutné podotknout, že skupiny budou důkladně proškoleny jak se chovat a jak bezpečně užívat lanové potřeby. Na průběh tohoto stanoviště budou dohlížet dva odborní a zkušení skauti, kteří absolvovali kurz instruktora na vysokých lanových aktivitách.

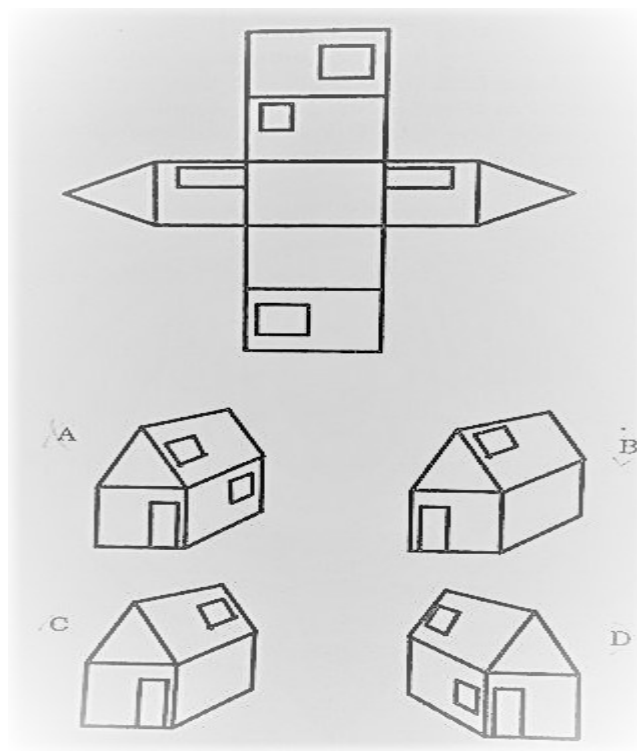
10.4.3. *Vedlejší úkol*

Vedlejší úkol opět bude rozvíjet kognitivní dovednosti jedinců. Při tomto vedlejším úkolu využijí především představivost.

Vedlejší úkol budou skupiny plnit dobrovolně, pokud budou mít zájem o tzv. ampulky. Na stanovišti na lanech bude skupina moci získat jednu ampulku a to tak, že vyřeší hlavolam, za jehož správnou odpověď získají ampulku. Skupina se sama rozhodne, zda úkol bude plnit. Čas na úkol nebude limitován, a proto je to na jejím zvážení jestli úkol plnit bude či ne. K této aktivitě bude potřeba předem připravit pět papírů s hlavolamem pro každou skupinu.

Ukázka hlavolamu je převzata z knihy Hlavolamy pro rozvoj představivosti a myšlení (DiSpezio, 2002):

„Který z domů A až D nevnikl z rozložené skládačky na obrázku?“
(DiSpezio, 2002, s. 22)



(Fotografie je pořízena Terezou Nečasovou z knihy *Hlavalamy pro rozvoj představivosti a myšlení* (DiSpezio, 2002).)

Řešení: „Domek označený C.“ (DiSpezio, 2002, s. 79)

10.4.4. Šifry

Šifry budou zavěšené na různých kůlech žebříku. GPS kód bude rozdělen na dvě poloviny a ty označíme čísly tak, aby skupina pochopila, jak kód zní. GPS kód, který zde skupiny získají, a doveđe je na další stanoviště, bude kód na stanoviště č. 5. Všechny skupiny získají kód na stanoviště č. 5 a díky rozplánování tras je tak zajištěno, že by se na daném místě neměli setkat.

Jako hlavní šifru zde získají papírek, na kterém bude nakreslený jelen, ten by měl soutěžícím napovědět, že pohár se nachází na místě, které je spojováno s jeleny. (Jelení skála – v názvu má slovo Jelení.)

10.4.5. Organizační zabezpečení

Stanoviště na lanech bude zajištěno dvěma zadavateli, kteří u sebe budou mít potřebné materiály pro zadání úkolů a jeho následné kontrolování a dále budou mít lékárničku, kterou v případě potřeb použijí. Dále na tomto stanovišti budou přítomni dva odborní a zkušení skauti, kteří absolvovali kurz instruktora na vysokých lanových aktivitách. Tito skauti budou mít za úkol dohlížet na bezpečí a jistit jedince v úvazku, který plní úkol.

10.4.6. Pomůcky potřebné na stanovišti

Na stanoviště ve sklepení by se rozpočet za pomůcky mohl pohybovat okolo 112,-. Pomůcky, které se na stanovišti využijí, jsou následující:

- zásoba ampulek – na každé stanoviště by měla stačit jedna krabička lentilek;
- 5 hlavních šifer, které skupinu dovedou k poháru a 5 GPS kódu rozdělených na dvě části;
- veškeré lanové potřeby, včetně lanové aktivity tzv. Kuba, budou zapůjčeny od skautů NMnM;
- provázek;
- 15 sáčků různých barev, v nichž budou umístěny šifry (3 modré, 3 žluté, 3 červené, 3 zelené, 3 oranžové);
- 5 papírů s hlavolamem.

10.4.7. Časové rozvržení stanoviště

Na přípravu tohoto stanoviště by se mělo vyhradit alespoň pět hodiny a to pro důkladnou přípravu lanové aktivity, tak aby byla bezpečná a stanoviště mohlo proběhnout bez komplikací – tuto přípravu budou mít na starosti již zmínění zkušení skauti, kteří absolvovali kurz instruktora na vysokých lanových aktivitách. Dále dva organizátoři na toto stanoviště připraví sáčky s šiframi, které uvážou na žebřík před jeho zavěšením.

Doba trvání tohoto stanoviště u jednotlivých skupin by měla být v průměru 40 minut a to včetně vysvětlení pravidel, plnění hlavního a vedlejšího úkolu.

10.5. Stanoviště ostrov (č. 5)

Hlavní úkol na stanovišti se zaměřuje především na kognitivní dovednosti. Děti se naučí nový způsob neverbální komunikace a budou se snažit tímto způsobem dorozumět. Úkol bude směřovat k utváření a upevňování mezilidských vztahů, které se při vývoji adolescenta značně rozvíjejí a to za pomoci neverbální mezilidské komunikace.

10.5.1. Umístění stanoviště

Stanoviště ostrov se bude zalézat za policejní stanicí u Kazimírova rybníku. Výměra tohoto rybníku je zhruba 10 000 m². Uprostřed něj se nachází malý pevný ostrůvek, na kterém se bude plnit jedna z částí úkolu na tomto stanovišti.

10.5.2. *Hlavní úkol*

Cílem skupiny bude získat dvě šifry – GPS kód, který dovede skupinu na další stanoviště a šifru (předmět), která skupině napomůže najít místo, kde se nachází pohár. Způsob získání GPS kódu na další stanoviště a šifry (předmětu) na místo, kde se nachází pohár, bude jiný. GPS kód získá skupina vyluštěním zakódovaného textu. Šifru předá skupině organizátor stanoviště po splnění úkolu.

Na tomto stanovišti se skupina rozdělí na dvě poloviny. Jedna polovina zůstane na břehu rybníka a ta druhá se loďkou přepraví na malý ostrůvek uprostřed Kazimírova rybníka. Skupina, která bude na ostrůvku, bude mít za úkol fáborky ukázat vzkaz skupině, co se nachází na břehu a ta vzkaz zapíše. Vzkaz a vyjde jim tak číselný GPS kód a však mohou si ho předat pouze formou neverbální komunikace. GPS kódy budou na barevných papírcích skupin. Na ostrůvku budou k dispozici fáborky a legenda k jednotlivým písmenům a číslům. Na břehu budou mít k dispozici papír, tužku a tu samou legendu k jednotlivým písmenům a číslům, aby mohli vyluštit, co jim jejich členové týmu z ostrova ukazují. Na ostrůvek budou přepraveni pomocí loďky, která je kdykoliv k dispozici na Kazimírově rybníku. Je nutné podotknout, že při přepravě na loďce bude přítomen jeden z organizátorů a na rybníku bude k dispozici nafukovací člun, na kterém bude další z organizátorů připraven poskytnout první pomoc.

10.5.3. *Vedlejší úkol*

Cílem vedlejšího úkolu bude opět rozvoj kognitivních dovedností. Při tomto úkolu bude zapotřebí důvtipu a fantazie, jelikož hádanka je chyták.

Jako všechny vedlejší úkoly tak i tento budou skupiny plnit dobrovolně, pokud budou mít zájem o tzv. ampulky. Na stanovišti ostrov mohou získat jednu ampulku a to tak, že vyřeší hádanku. Čas není limitován a vše tak závisí na uvážení a domluvě členů ve skupině.

Ukázka hádanky je převzata z knihy *Hlavolam ti hlavu nepoláme* (Pavelka, 2000):

„Je možné, aby se jedněm rodičům narodila dvě děvčata ve stejný rok, měsíc i den, a přesto to nebyla dvojčata?“ (Pavelka, 2000, s. 17)

Řešení: „Je to možné. Mohla se narodit trojčata, dvě děvčata a jeden chlapec.“ (Pavelka, 2000, s. 23)

10.5.4. Šifry

GPS kód, který zde skupiny získají, a dovede je na další stanoviště, bude kód na stanoviště č. 1. Všechny skupiny získají kód na stanoviště č. 1 a díky rozplánování tras je tak zajištěno, že by se na daném místě neměli setkat.

Jako hlavní šifru zde získají svazek trávy, která by soutěžícím měla napovědět, že pohár se nachází tam, kde se nachází travnaté plochy.

10.5.5. Organizační zabezpečení

Na stanovišti ostrov bude potřeba přítomnost třech organizátorů. Jeden bude zadavatelem úkolu, který vysvětlí, co mají dělat a zároveň je bude kontrolovat. Druhý bude přítomen na záchranném člunu a bude připraven poskytnout první pomoc. Třetí organizátor bude společně se členy na loďce a bude se s nimi tak přepravovat na ostrůvek a zpět.

10.5.6. Pomůcky potřebné na stanovišti

Na stanoviště ve sklepení by se rozpočet za pomůcky mohl pohybovat okolo 240,-. Pomůcky, které se na stanovišti využijí, jsou následující:

- zásoba ampulek – na každé stanoviště by měla stačit jedna krabička lentilek;
- 5 hlavních šifer, které skupinu dovedou k poháru;
- 5 GPS kódu na barevných papírcích;
- fáborky (budou zapůjčeny od skautů NMnM);
- papíry a tužky;
- člun a záchranné vesty (tyto materiály budou zapůjčeny od skautů NMnM);
- 10 vytisknutých legend jednotlivých písmen a čísel k tzv. Semaforu (neverbální komunikace pomocí fáborků).

10.5.7. Časové rozvržení stanoviště

Na přípravu stanoviště by se měli vyhradit alespoň dvě hodiny. Organizátoři budou muset zajistit člun, připravit legendy, GPS kódy na ostrůvku, papír a tužky na břehu.

Doba trvání tohoto stanoviště u jednotlivých skupin by měla být v průměru 40 minut a to včetně vysvětlení pravidel, plnění hlavního a vedlejšího úkolu.

11 Závěr hry

Po splnění všech stanovišť, skupina získá 5 šifer, které napoví, kde je místo ukrývající pohár. Skupina bude mít za úkol, díky těmto šifram nalézt toto místo dřív než ostatní a získat pohár. Pohár bude ukryt u Jelení skály, u které také proběhne ukončení.

Pohár získá skupina, která bude přítomna u Jelení skály jako první. Pořadí, ve které se skupiny dostaví, bude zapisováno. Jakmile budou na místě přítomny všechny skupiny, organizátoři vypíší diplomy a rozdělí ceny. Skupinám při vyhlášení budou předány ceny, které pořídíme z financí získaných ze sponzorských příspěvků a sponzorských darů. Ceny budou obsahovat sladkosti, školní potřeby jako jsou pera, pastelky, apod. Vítězný tým společně s cenami obdrží pohár Tří Křížů a poukázky na jednorázový vstup do Městských lázní Nové Město na Moravě.

Po hromadném vyhlášení a předání cen bude následovat společné opékání špekáčků a převzetí dítěte rodiči. Na ukončení již mohou být přítomni i rodiče. Tyto informace rodiče získají z informačních listů.

12 Trasy skupin

Rozpis jednotlivých tras skupin, podle kterých se budou týmy pohybovat, díky získaným GPS kódům, jsou zaznamenány v orientační tabulce tras, která bude sloužit organizátorům hry. Barevné označení stanovišť v tabulkách je pouze označení pro lepší orientaci v trasách. Toto barevné označení platí pouze pro tyto dvě tabulky.

POŘADÍ STANOVIŠŤ NA TRASE	SKUPINA MODRÝ	SKUPINA ŽLUTÝ	SKUPINA ZELENÝ	SKUPINA ČERVENÝ	SKUPINA ORANŽOVÝ
I.	1	5	4	3	2
II.	2	1	5	4	3
III.	3	2	1	5	4
IV.	4	3	2	1	5
V.	5	4	3	2	1

Stanoviště ve sklepení – 1
Stanoviště na střelnici – 2
Stanoviště v arboretum – 3
Stanoviště na lanech – 4
Stanoviště ostrov – 5

Závěr

Mezinárodní den dětí je vázán s různými programy a aktivitami tvořenými pro zažití zábavy s kamarády, zasoutěžení si či vytváření kreativních děl. Tyto aktivity jsou atraktivní spíše pro děti předškolního a mladšího školního věku.

Hlavním cílem projektu bylo navržení programu na dětský den pro děti ve starším školním věku. Byla tedy navrhována celodenní hra, která by u dětí navštěvující druhý stupeň základní školy umožňovala analyzovat vlastní schopnosti, vedla ho k přesvědčení a vytváření hodnot, za jejichž pomoci dospěje ke kvalitně strávenému volnému času. Cílem hry bylo zejména utváření tolerance k ostatním jedincům a schopnost aplikovat vlastní názory při řešení problému. Učit se spolupráci, komunikaci, získával nové vědomosti a dovednosti a zároveň také rozvíjet pohybovou zdatnost.

Projekt byl vytvořen dvěma pomyslnými částmi. V té první jsme si uvedli kapitoly, které charakterizují období dospívání, vztah adolescentů k volnému času a jeho ovlivňování a bezpečnost dítěte při volnočasových aktivitách.

V druhé pomyslné části projektu se nacházel samotný projekt. Tato část byla tvořena sedmi kapitolami. V první kapitole jsme si vymezili o čem hra je a na čem je založená. V druhé kapitole byl rozvržen časový plán a harmonogram dětského dne. Ve třetí a čtvrté kapitole jsme se věnovali organizačnímu zabezpečení, sponzorování a rozpočtům na hru. Pátá a šestá kapitola vymezila podmínky přihlášení, zahájení, průběh a ukončení hry. V sedmé kapitole byly uvedeny stanoviště a aktivity, které budou ve hře probíhat a v deváté kapitole byly rozplánovány trasy skupin. Mezi přílohami jsme uvedli plakát, který má přitáhnout pozornost a informovat o hře.

Věřím, že tento navržený projekt celodenní hry na den dětí pro děti ve věku od 12 do 16 let bude asociovat u dětí opak nudy a sloužit jako vhodný prostředek ke kvalitně strávenému volnému času během dětského dne u adolescentních jedinců.

Literatura

1. CENKOVÁ, Tamara. *Jak přežít pubertu svých dětí*. Praha: Grada, 2010, 168 s. ISBN 978-80-247-2913-8
2. DISPEZIO, Michaela. *Hlavalamy pro rozvoj představivosti a myšlení*. 1. vyd. Praha: Portál, 2002, 96 s. ISBN 80-7178-698-5
3. DOLEJŠ, Martin. *Protektivní a rizikové osobnostní rysy v adolescentů*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, 153 s. Monografie. ISBN 978-80-244-4181-8
4. FOGLAR, Jaroslav. *Hry Jaroslava Foglara*. Editor Miloš ZAPLETAL. Praha: Olympia, 2000, 245 s. ISBN 80-7033-68 03
5. HÁJEK, Bedřich a kol. *Pedagogické ovlivňování volného času*. 2. vyd. Praha: Portál, 2011, 240 s. ISBN 978-80-262-0030-7
6. HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. 1. vyd. Praha: Portál, 2004, 176 s. ISBN 80-7178-927-5
7. JEDLIČKA, Richard a kol. Socializační proces, jeho faktory a koncepce. In *Poruchy socializace u dětí a dospívajících*. 1. vyd. Praha: Grada, 2015, 11-54 s. ISBN 978-80-247-5447-5
8. MACEK, Petr. *Adolescence*. 2. vyd. Praha: Portál, 2003, 141 s. ISBN 80-7178-747-7
9. McDOWELL, Josh. Problémy se sebeúctou a sebehodnocením. In *Poradenství dospívajícím: snadno srozumitelný a moderní zdroj pomoci k padesáti hlavním problémům, jimž v současnosti čelí mladí lidé*. 1. vyd. Praha: Návrat domů, 2013, 83-88 s. ISBN 978-80-7255-282-5
10. MIOVSKÝ, Michal a kol. Rizikové chování. In *Výkladový slovník základních pojmů školské prevence rizikového chování*. 1. vyd. Praha: Klinika adiktologie, 2012, 127-132 s. ISBN 978-80-87258-89-7
11. ORVIN, George H. Kdo jsou adolescenti. In *Dospívání – Kniha pro rodiče*. 1. vyd. Praha: Grada, 2001, 83-129 s. ISBN 80-247-0124-3
12. PAVELKA, Roman. *Hlavalam ti hlavu nepoláme*. Olomouc: Votobia, 2000, 93 s. ISBN 80-7198-429-9
13. PROCHÁZKA, Miroslav. Výchovná prostředí a sociální pedagogika. In *Sociální pedagogika*. 1. vyd. Praha: Grada, 2012, 101-122 s. ISBN 978-80-247-3470-5

Elektronické zdroje:

1. Boy Scouts of America. *The Boy Scout Handbook* [online]. [cit. 05. 06. 2017]. Dostupné z: <https://archive.org/details/officialboyscout71967boys>
2. COUFALOVÁ, Lenka a kol. *Rizikové chování dětí a mladistvých* [online]. Praha: Dětství bez úrazu, 2016 [cit. 30. 01. 2017]. Dostupné z: <http://detstvibezurazu.cz/prevence-detskych-urazu-materialy/>
3. Geocaching-kesky. *Co je to Geocaching?* [online]. [cit. 02. 03. 2017]. Dostupné z: <http://kesky.cz/>
4. Novoměstsko - turistický portál. Arboretum Nové Město na Moravě. 2017. In: *Zahrady a parky* [online]. [cit. 04. 05. 2017]. Dostupné z: <http://www.nmnm.eu/arboretum-v-novem-meste-na-morave.html>
5. Novoměstsko - turistický portál. Památný dům čp. 249, Nové město na Moravě. 2016. In: *Kulturní památky* [online]. [cit. 09. 04. 2016]. Dostupné z: <http://www.nmnm.eu/pamatny-dum-cp-249-nove-mesto-na-morave.html>
6. SMOP. Bezpečnost práce při mimoškolní výchově dětí a mládeže. 2006. In: *Oborový portál pro BOZP* [online]. [cit. 14. 06. 2017]. Dostupné z: <http://www.bozpinfo.cz/bezpecnost-prace-pri-mimoskolni-vychove-deti-mladeze>
7. SSK Nové Město na Moravě. *Sportovně střelecký klub Nové Město na Moravě* [online]. [cit. 04. 06. 2017]. Dostupné z: <http://www.ssknmnm.com/>

Přílohy

1. Příloha č. 1 – Ukázka podpisové listiny
2. Příloha č. 2 – Přihláška se souhlasem rodičů
3. Příloha č. 3 – Ukázka plakátu

Příloha č. 1 – Ukázka podpisové listiny

PODPISOVÁ LISTINA						
	<i>Skupina</i>	<i>Příjmení</i>	<i>Jméno</i>	<i>Datum narození</i>	<i>Bydliště</i>	<i>Podpis</i>
1	Žlutí	Horká	Marie	02. 12. 2005	Nové Město na Moravě	
2	Žlutí	Horký	Josef	14. 06. 2007	Nové Město na Moravě	
3	Žlutí	Huml	Jan	23. 08. 2006	Nové Město na Moravě	
4	Žlutí	Jiráková	Anna	09. 05. 2006	Nové Město na Moravě	
5	Žlutí	Nečas	Václav	18. 03. 2005	Nové Město na Moravě	
6	Žlutí	Pavlík	Ondřej	28. 07. 2006	Nové Město na Moravě	
	Doprovod žlutí	Žák	Albert	21. 04. 1999	Nové Město na Moravě	

ZÁVAZNÁ PŘIHLÁŠKA DO HRY

„O pohár Tří křížů“

Jméno a příjmení:

.....
.....

Bydliště:

.....
.....

Datum narození:

.....
.....

Jméno a telefon zákonného zástupce:

.....

Barva týmu (NEVYPLŇUJTE - vyplňuje organizátor):

.....

Dne _____

Podpis

účastníka

SOUHLAS RODIČŮ O ÚČASTI DÍTĚTE VE HŘE

Souhlasím, aby se mé dítě zúčastnilo celodenní hry, která se bude konat dne 02. 06. 2018. Tímto také dávám souhlas se zpracováním osobních údajů dle zák. č. 101/2000 SB. a s možnou medializací fotografií s účastníkem.

Dne _____

Podpis

zákonného

zástupce:

POHÁR TŘÍ KŘÍŽŮ

celodenní hra pro mládež ve věku od 12 do 16 let

Bylo, nebylo...
...tři mrtvý muži
se vrátili!

Před
stovkami
let v NM
ukryli
pohár Tři
křížů..

2.6.
2018 08:00h

Přihlášku
do hry najdeš
ve středisku
Bílý štít
Junák Novém
Městě na Moravě
a to v týdnu od
16.-29.04.2018

..a nyní ho chtějí zpět!

Přihlas se do hry,
poznáš novou partu
kamarádů a společně
najdete pohár Tři křížů
dřív než oni!

Rovněž zde zaplatíš
startovné a dostaneš
bližší informace o hře
včetně brožur.

..ale POZOR ti
chlápci se
NEVRÁTILI SAMI -
vsali sebou bandu
LIDOMORU!

Pro bližší informace piš
na email:
PoharTriKrizu@seznam.cz

**Troufnete si
na to?**

Barbora Nečasová ve
spolupráci s  cena startovného za osobu je 50kč

