

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Ústav pedagogiky a sociálních studií

Bakalářská práce

Karolína Nevřivá

Využití skautské výchovné metody na dětském letním táboře

Olomouc 2019

Vedoucí práce: PaedDr. Alena Jůvová, Ph.D.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně a s použitím uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne

.....

Poděkování

Děkuji PeadDr. Aleně Jůvové, Ph.D. za cenné rady, věcné připomínky a vstřícnost při konzultacích a vypracování bakalářské práce.

Anotace

Jméno a příjmení	Karolína Nevřivá
Katedra	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce	PeaDr. Alena Jůvová, Ph.D.
Rok obhajoby	2019

Název práce	Využití skautské výchovné metody na dětském letním táboře
Název práce v angličtině	Use of the scout education method at the children's summer camp
Anotace práce	Hlavním cílem této bakalářské práce je popsat návrh programu skautského tábora, ve kterém je kladen důraz na využití skautské výchovné metody. Teoretická část je zaměřena na vymezení pojmů volný čas, vývojová období dítěte mladšího školního věku a prepuberta. V praktické části je vysvětlena skautská výchovná metoda a specifika skautského tábora. Dále pak je zpracován program letního skautského tábora.
Anotace práce v angličtině	The main aim of this bachelor work is to describe the form of the scout camp program in which the Scout Education Method is distinctly used. The theoretical part is focused on the definition of the terms as: leisure time, ontogenesis of the child in the younger school age and prepuberty. The practical part explains

	the Scout Educational Method in detail and also the typical specifics of the scout camp. Furthermore, the specific program of the summer scout camp is prepared.
Klíčová slova	Skauting, Junák – český skaut, z. s., skautská výchovná metoda, volný čas, dětský tábor, mladší školní věk, prepuberta.
Klíčová slova v angličtině	Scouting, Junák – Czech Scout, z.s., Scout Educational Method, leisure time, children's camp, younger school age, pre-puberty.
Rozsah práce	78 stran
Jazyk práce	Český jazyk

OBSAH

1 Volný čas.....	8
1.1 Definice pojmu volný čas.....	8
1.2 Funkce volného času	9
1.3 Předmět volného času.....	10
1.4 Cíle volného času	11
2 Vývojová období dítěte	14
2.1 Období mladšího školního věku.....	14
2.1.1 Tělesný vývoj.....	15
2.1.2 Psychický vývoj.....	15
2.1.3 Sociální vývoj	17
2.2 Období pubescence – Prepuberta	18
2.2.1 Tělesný vývoj.....	19
2.2.2 Psychologický vývoj.....	19
2.2.3 Sociální vývoj	20
3 Skauting	22
3.1 Definice skautingu.....	22
3.2 Cíle a metody skautské výchovy	22
3.3 Historie hnutí.....	25
4 Dětský tábor	27
4.1 Legislativa	27
5 Skautský tábor.....	29
5.1 Personální obsazení	29
5.2 Skautská výchovná metoda	30
5.4 Cíle tábora	31
5.4 Tábořiště	31
5.5 Symbolický rámeček	32
5.6 Denní režim na táboře	33
6 Program letního tábora.....	35
6.1 Popis programu.....	36
6.1.1 Den první	36
6.1.2 Den druhý	39
6.1.3 Den třetí	42

6.1.4 Den čtvrtý	47
6.1.5 Den pátý	53
6.1.6 Den šestý	58
6.1.7. Den sedmý	61
6.1.8 Den osmý	65
6.1.8 Den devátý	70
Závěr	73
Použitá literatura a zdroje	74

Úvod

Tématem pro tuto bakalářskou práci jsem si zvolila Využití skautské výchovné metody na dětském letním táboře. Výběr tématu pro mne byl snadný, jelikož se skautingu věnuji od svých osmi let, kdy jsem se stala členkou skautského hnutí. Do svých šestnácti let jsem se účastnila skautských schůzek, které se konaly každý týden a vypravovala jsem se na víkendové výpravy do přírody zpravidla jednou za čtvrt roku, jako účastník. Nyní se sedmým rokem věnuji výchově a vzdělávání dětí v tom stejném oddíle mladších členů, ve kterém jsem vyrůstala. Svou činnost ve skautském oddíle vnímám jako poslání, protože cítím povinnost vrátit do oddílu veškerou snahu, lásku a odhodlání vychovávat děti, kterou do nás tehdy vložili naši vedoucí. Způsob skautské výchovy se v jednotlivých skautských oddílech předává tradicí z generace na generaci. Každý nový vedoucí, tak využívá všechny své vzpomínky a zážitky při tvorbě nového programu pro své svěřence.

Hlavním cílem této bakalářské práce je popsat návrh programu dětského letního tábora, jehož cíle vycházejí ze skautské výchovné metody. V teoretické části se zaměřím na vymezení pojmu volný čas, vývojová období mladšího školního věku a prepuberty. V neposlední řadě definuji skauting, popíšu jeho cíle a metody a nastíním stručnou historii skautského hnutí. Dále pak uvedu legislativu závaznou pro pořadatele dětských táborů. Pomyslná praktická část vychází z mých vlastních zkušeností s pořádáním letních dětských táborů pro 6. skautský oddíl Mustangové, střediska Psohlavci Uherské Hradiště, jedná se o věkově heterogenní koedukovaný oddíl. Program je koncipovaný pro 30 dětí a ideálně 8–12 vedoucích. V této části se zaměřím na popis a doporučení personálního obsazení při plánování tábora, místa pro táboření, symbolického rámce a denního režimu dětí na táboře. Také zmíním skautskou výchovnou metodu, která je definována ve stanovách spolku Junák – český skaut, z. s. V poslední kapitole popíšu průběh skautského tábora, jehož cíle jsou odvozeny ze skautské výchovné metody.

1 Volný čas

1.1 Definice pojmu volný čas

Pojem volný čas řada z nás v běžné životě používá. Jedná se o jeden z pojmů, který užíváme automaticky a o jeho obsahu prakticky neuvažujeme. Jak volný čas definovat? Například Hofbauer (In Hájek a Pávková, 2011, s. 10) uvádí následující definici: „... *volný čas je částí lidského života mimo čas pracovní (návštěva školy a pracovní proces) a tzv. čas vázaný, který zahrnuje biofyzilogické potřeby člověka (spánek, jídlo, osobní hygienu), chod rodiny, provoz domácnosti, péči o děti, dojíždění za prací a další nutné mimopracovní povinnosti.*“ V praxi se můžeme setkat také s negativní definicí volného času. Takto na tento pojem nahlíží například Vážanský a Smékal (2001, s. 30), kteří uvádějí následující definici: „... *zbývající dobu celkového průběhu dne, která zůstala po pracovní nebo studijně podmíněném čase, úkolech v domácnosti a po uspokojení základních fyziologických potřeb.*“ Pávková (2002, s. 53) definuje volný čas jako: „... *dobu, kdy si své činnosti můžeme svobodně vybrat, děláme je dobrovolně a rádi, přinášejí nám pocit uspokojení a uvolnění.*“

Na tento pojem je možné nahlížet z různých úhlů pohledu, například filosofického, sociologického, psychologického či ekonomického. Obecně je při definici volného času vycházeno ze strukturace času. Například Slepíčková (2005, s. 15) uvádí následující strukturu volného času – čas nutný k zajištění základních lidských potřeb, čas určený na práci a volný čas. Vždy je však nutné si uvědomit, že hranice mezi jednotlivými etapami není možné jasně vymezit. Při vymezení volného času je nutné zaměřit se na jeho charakteristické znaky, díky kterým se od ostatních částí odlišuje. Tou hlavní je dobrovolnost. To v praxi znamená, že má jedinec možnost určit, jaké činnosti se bude v této době věnovat. Dále musí být s tímto časem spojeno určité uspokojení. Jedinci musí činnost, kterou v rámci volného času vykonává, přinášet potěšení či radost. Aktivitu, které vykonáváme s nechtíví, nemohou být vnímány jako volný čas. Nezbytné je, aby byla činnost vykonávána ve chvíli, kdy jedinec nemá jinou povinnost. Jedná se tedy o čas, se kterým může nakládat podle svých vlastních přání. Tento čas by měl sloužit zejména k odpočinku, regeneraci, osobnímu rozvoji či zábavě (Hájek a Pávková, 2011, s. 12).

Volný čas hraje v životě dětí a mládeže významnou roli, protože se podílí na formování hodnotového žebříčku jedince. Volný čas je možné využít různými způsoby (zájmové kroužky, sportovní aktivity atd.). Pokud není dětem nabídnut kvalitní způsob trávení volného času, může dojít k rozvoji sociálně patologických jevů. Proto je vhodné, aby děti alespoň část svého volného času trávily organizovanými aktivitami pod vedením pedagoga volného času. Dětem mladšího školního věku je možné vštípit určitý model chování, který budou následovat v pozdějším věku. Pokud tyto návyky nemají, je vyšší riziko, že dojde k rizikovému chování. V pozdějším věku si děti určují samy, jak budou trávit svůj volný čas. Je tedy nutné vést děti v mladším školním věku k samostatnosti a dávat jim vhodné vzory chování. Mimo to mají mimoškolní aktivity významný vliv na sociálně psychologický rozvoj dítěte. Při jejich realizaci se dítě učí řadě významných dovedností, získává větší sebedůvěru a buduje vztahy s vrstevníky (Kaplánek, 2017, s. 56).

1.2 Funkce volného času

Hofbauer (2004, s. 14) uvádí funkce francouzského sociologa volného času Rogera Sue: psychologickou, sociální, terapeutickou a ekonomickou. Psychologickou funkcí volného času může být zábava, odpočinek a osobnostní rozvoj. Sociální funkce zahrnuje socializaci v různých sociálních prostředích a sdružování (jakožto symbolickou příslušnost ke skupině přinášející sociální uznání). Prostřednictvím volného času je naplňována potřeba jednotlivce sdružovat se a sdílet svůj život s ostatními. Mimo to s jejich pomocí dochází k budování a posilování sociálních vztahů. Z ekonomického hlediska byl v minulosti volný čas vnímán jako neproduktivní kvůli tomu, že v tom čase není pracovní síla využívána pro práci. V současnosti se na oblast volného času zaměřuje řada ekonomických odvětví (Sak, 2000, s. 133–134).

Dumazedier (In Švestka, Jíra, 1996, s. 2–4) vymezuje následující funkce volného času – relaxační, zábavná, vzdělávací a preventivní. V rámci relaxační funkce dochází k odpočinku, který je zcela zásadní pro reprodukci psychických a fyzických sil. Volný čas je spojen s různými druhy zábavy (kulturní akce, sportovní akce atd.). Do oblasti vzdělávání patří všechny aktivity, které jsou

zaměřeny na rozvoj vědomostí, dovedností a kompetencí jedince. V rámci preventivní funkce je důraz kladen na ochranu jedinců proti patologickým jevům. Kvalitní trávení času může mít v tomto ohledu značný význam.

S podobným rozdělením funkcí volného času přichází také Slepíčková (2005, s. 21), která rozlišuje instrumentální, humanizační a zábavnou funkci. Instrumentální funkce je založena na předpokladu, že pokud bude jedinec kvalitním způsobem trávit volný čas, bude v pracovním procesu efektivnější. Humanizační funkce je spojena s výchovou a socializací. Jedince tedy mohou využívat volný čas spojovat s osobnostním rozvojem. V rámci zábavné funkce jedinec využívá svůj volný čas k aktivitám, které mu přináší uspokojení.

Funkce volného času souvisí s potřebami jedince. Proto si musíme položit otázku: *Jaké potřeby má jedinec v souvislosti s touto oblastí?* Na tuto otázku se snažil odpovědět ve svém výzkumu například Opaschowski. Na základě výsledků studie vymezil následující seznam nejdůležitějších potřeb, které volný čas plní (In Vážanský a Smékal, 2001, s. 36–38):

- rekreace – jedinec získává síly nutné k dalšímu fungování;
- kompenzace – jedinec má možnost se v rámci volného času uvolnit od pravidel, kterými je svazován;
- edukace – jedinec má možnost během realizovaných aktivit rozvíjet svou osobnosti;
- kontemplace – jedinec získává čas pro sebereflexi;
- komunikace – jedinec má možnost trávit svůj volný čas s lidmi, které si sám vybírá;
- integrace – jedinec v rámci volného času uspokojuje svou potřebu být součástí společnosti;
- participace – jedinec se aktivně zapojuje do společné činnosti;
- enkulturace – jedinec má možnost uplatnit své tvůrčí schopnosti.

1.3 Předmět volného času

V rámci této problematiky sledujeme měnící se sociální požadavky na trávení volného času. Předmětem jsou aktivity, které jsou v rámci volného času

realizovány a jejich dopad na jedince a společnost. Obsahem volnočasových aktivit je podle Kaplánka (2017, s. 54–55):

- „... nabídka volnočasových aktivit;
- *nácvik specifických vzorců chování týkajících se volného času;*
- *péče o mezilidskou komunikaci;*
- *orientace ve volnočasových nabídkách a uschopnění k výběru.“*

Opaschowski vnímá volný čas jako určitý ventil, který umožňuje „upustit jedinci páru“ a uvolnit se. Konkrétně danou situaci popisuje následujícím způsobem: „...situaci je možné připodobnit k tlakové nádobě bez ventilu. Pracovní vytížení, školní povinnosti a další povinné složky života jednostranně zatěžují jedince a bez možnosti kompenzace mohou přerůst obvyklý rámec a způsobují kumulaci napětí. Jejich výsledkem jsou nervové indispozice, nárůst stresu, ke kterým se přidávají další zdravotní problémy. Jedinec není následně schopen rozvíjet v plné míře svoji osobnost. Tato neschopnost se projevuje neschopností bavit se, nízkou mírou empatie, odmítáním zodpovědnosti za chování, ztrátou motivace k učení. Chybí koncentrace k činnostem, tvořivost, z nedostatku uvolnění přichází v neposlední řadě celková únava a zvyšuje se pravděpodobnost zhroutení“ (Vážanský a Smékal, 2001, s. 39).

Pedagogika volného času nahlíží na volný čas jako na čas, který má vlastní specifickou hodnotu. Nejedná se tedy pouze o zbytkový čas mezi konkrétními činnostmi. Předmětem volného času je to, jak dochází k formování a využívání volného času. Člověk může v náplni svého volného času najít smysl svého života. Volný čas také úzce souvisí s tím, jaký má jedince životní styl a může se stát určitou alternativou k jeho pracovnímu životu (Pávková, 2008, s. 89).

1.4 Cíle volného času

Vliv na kvalitu trávení volného času má řada faktorů. Mezi ty nejdůležitější patří postoj jedince k zájmovým aktivitám, motivace dítěte k dané činnosti a intenzita potřeb spojených s touto oblastí. Dítě si své zájmy vybírá tak, aby korespondovaly s jeho osobními potřebami. Není tedy divu, že volba vypovídá mnoho o osobnosti, emocích, úmyslech a přáních jedince.

Cílem volnočasových aktivit je podle Kaplánka (2017, s. 112) rozvoj tzv. volnočasových kompetencí nebo také volnočasové zralosti. Jedná se v podstatě o to, aby se jedinec naučil volit si sám náplň volného času, aniž by podléhal tlaku okolí. Učí se tak reflektovat své osobní potřeby a reagovat na ně. Jedinci se tak otevírají nové možnosti socializace a personalizace. V praxi se však nesetkáme s žádným univerzálním návodem, jak vést děti k volnočasové zralosti. Každý člověk je jedinečný a každého baví jiná činnost. V rámci volného času jsou také rozvíjeny jednotlivé kompetence, které popisuje Opaschowski na základě výzkumu z roku 1988. Konkrétně se jedná o následující kompetence:

- umět se radovat ze života;
- schopnost se sám zabavit;
- být schopen uvědomit si svou odpovědnost za okolní svět (životní prostředí);
- mít dostatek času na svou rodinu;
- umět být veselý;
- rozvíjet svou iniciativu;
- být schopen najít si čas sám pro sebe;
- naučit se myslet na vlastní potřeby;
- být schopen uskutečnit své nápady a myšlenky;
- dále rozvíjet svou osobnost.

Z výše uvedených kompetencí je zjevné, že se nejedná pouze o schopnost nakládat se svým volným časem (svobodně a odpovědně volit způsob trávení volného času). Mezi volnočasové kompetence patří také schopnost radovat se ze života a uspořádat si své priority. Důležitou roli v tomto ohledu hraje time management, který se zaměřuje na efektivní hospodaření s časem. To je samozřejmě úzce spojeno s životními hodnotami jedince (Kratochvílová, 2004, 61).

Dále jsou prostřednictvím volnočasových aktivit rozvíjeny sociální, komunikační kulturní a kreativní kompetence jedince (In Kaplánek, 2017, s. 114). Aby bylo možné tyto kompetence rozvíjet, je nutné, aby byl jedinec ochoten vstoupit do kontaktu se svým okolím. Během vzájemného kontaktu dochází

k budování mezilidských vztahů a odbourávání sociálních bariér. V případě dětí dochází k rozvoji schopností a dovedností v oblasti komunikace, spolupráce, řešení problémů. Mimo to jim volnočasové aktivity pomáhají jednat v rámci mezilidských vztahů – dochází k utváření a upevňování sociálních vztahů a vazeb. K tomu všemu by měly volnočasové aktivity pod vedením zkušeného dospělého přispívat. Komunikační kompetence se týká schopnosti jedince sdělovat své myšlenky, názory a pocity. Na druhou stranu jde také o schopnost naslouchat, porozumět sdělení a chovat se společensky. Kulturní kompetence v sobě zahrnuje zejména schopnost kriticky hodnotit všechny oblasti života, které nejsou zaměřeny bezprostředně na výsledek. Mimo to jde o schopnost a ochotu zamyslet se nad svým vlastním způsobem vnímání okolního světa. Kreativní kompetence je založena na ochotě a schopnosti jedince přijmout do svého života něco nového (Kaplánek 2017, s. 114).

Ve zkratce se dá tedy říci, že cílem kvalitního trávení volného času by měl být komplexní rozvoj osobnosti jedince. Velmi důležité v tomto ohledu je, aby se mohl jedinec sám rozhodnout, jak bude volný čas trávit. Důležitou roli tedy hraje svobodná vůle dítěte a jeho iniciativa. To by měl mít možnost své rozhodnutí změnit, aktivitu ukončit a vybrat si jinou. Výchova ve volném čase pomáhá dětem a mládeži učit se. Dítě se učí zacházet se svým volným časem, vybírat si vhodné aktivity a jednat dle své svobodné vůle. Konkrétně napomáhá k rozvoji samostatného uvažování, schopnosti prosadit se, spolupráce, komunikace, tolerance, solidarity atd. Dítě se také učí volit vhodné prostředky k dosažení cílů a rozlišovat vhodný způsob jednání. V rámci volnočasových aktivit dochází k rozvoji kreativity, zodpovědnosti a schopnosti seberealizace. Mimo to volný čas pomáhá jedinci vyrovnat se se svým postojem k okolnímu světu. Je tedy jasné, že by měla být volbě volnočasových aktivit věnována značná pozornost. Zpočátku je výběr na rodičích, ale od mladšího školního věku dětí by měla být odpovědnost předána dětem. Ty je však nutné naučit, jak postupovat. Pro volný čas je charakteristická spontaneita, kreativita, radost a sociabilita (Pávková, 2008, s. 73).

V neposlední řadě je cílem propojení volného času, kultury a vzdělání takovým způsobem, aby jednotlivé činnosti (práce, volný čas) realizované v takto vytvořeném sociálním prostředí dávaly smysl. Tímto způsobem je lidem

umožněno uspokojit potřeby v oblasti komunikace, kreativity a spolupráce ve škole, zaměstnání i volném čase (Hájek a Pávková, 2011, s. 63).

2 Vývojová období dítěte

2.1 Období mladšího školního věku

Mladší školní věk je období od zahájení školní docházky (6 nebo 7 let) do chvíle, kdy se u dítěte objeví první známky pohlavního zrání. Vágnerová (2012, s. 128) uvádí, že toto vývojové období končí v 8 až 9 letech. Langmeier a Krejčířová (2006, s. 59) stanovují pro období mladšího školního věku věkovou hranici 11 až 12 let. Matějček (2003, s. 57) popisuje toto vývojové období takto: *„Mladší školní věk je období relativně krátké, přechodné, kdy se s dítětem mnoho děje a kdy následkem toho jsou mezi dětmi poměrně velké rozdíly. Zabírá dobu od šesti či sedmi let přibližně do osmi či devíti, což by mělo odpovídat dvěma prvním školním třídám. U chlapců počítáme vždy spíše s hranicí vyšší, u děvčat nižší.“*

Zásadním je pro toto vývojové období nástup do základní školy. Tato skutečnost silně ovlivňuje osobnost dítěte. To je dáno zejména tím, že ve škole dochází k další socializaci dítěte. Dítě se musí připravovat do školy a musí se také podřídit požadavkům dle školního dění. Pro děti je toto období velmi náročné, protože se musí vyrovnat s nárůstem požadavků a povinností. Na druhou stranu se mění postavení dítěte, které získává novou sociální roli „školáka“. Učí se řadě nových znalostí a dovedností a rozvíjí své kompetence. Získává nová práva a jeho názorům je více nasloucháno. Škola má značný vliv na to, jaké bude mít jedinec v budoucnu sociální postavení. Dítě se v této fázi života snaží pochopit okolní svět. Zpočátku se spokojí s vysvětlením, které mu dávají dospělí. Později se snaží udělat si na vše vlastní názor a přistupuje k vysvětlení dospělých více kriticky (Langmeier a Krejčířová, 2006, s. 123).

2.1.1 Tělesný vývoj

V oblasti tělesného růstu je možné toto období popsat jako rovnoměrně plynulé. Dítě ročně vyroste v průměru o 4 až 6 cm. Roční váhový přírůstek je v průměru 2,5 až 3 kila. Janáčková (2008, s. 153) spojuje s touto vývojovou fází první tvarovou proměnu dítěte. Postava dítěte se protahuje. Dochází k prodloužení končetin a zmenšení hlavy v poměru k tělu. Hlava tvoří pouze jednu šestinu těla a již není tak dominantní jako dříve. Trup dítěte se zplošťuje a je užší. Hrudní koš má okrouhlý tvar, což má vliv na dýchání. Děti v tomto věku dýchají povrchně a rychleji. Kostra roste zrychleně a dochází k její osifikaci, pokračuje růst svalové hmoty. Narůstá množství tělesného tuku a zvyšuje se tělesná síla. Dítě má výraznou přirozenou potřebu pohybu, spíše spontánního než výkonového, s orientací na výsledky. Zlepšuje se hrubá i jemná motorika a koordinace. Děti jsou velmi soutěživé v pohybových hrách (Jansa, 2012, s. 23). S tělesným rozvojem souvisí zlepšení koordinace pohybů, zdokonalení hrubé a jemné motoriky a rozvoji řeči. V této době je nutné jasně stanovit laterality, aby učitel věděl, kterou rukou bude dítě psát.

2.1.2 Psychický vývoj

Zahájení povinné školní docházky je spojeno s rozvojem kognitivních procesů. Dítě si postupně osvojuje schopnost logických operací, která se opírá o konkrétní věci a jevy, které si lze názorně představit. Přejít do názorného (intuitivního) myšlení do stadia konkrétních operací nastává podle Piageta (Langmeier, Krejčířová, 1998, s. 103–110) na počátku školního věku. Značný význam má zejména motivace a prožívání. Dítě dokáže propojit různé myšlenkové procesy v jednom momentě. Dítě je v mladším školním věku schopno analýzy a syntézy. Lépe se orientuje v prostoru a čase. Jeho schopnosti se v tomto ohledu začínají přibližovat dospělým. Toto období je označováno jako období věčné reality. Myšlení je však stále ještě konkrétní a názorné. Postupem času však dochází k rozvoji logického myšlení. Dítě začíná oddělovat své vlastní „já“ od okolního světa. Je tedy schopno rozlišovat realitu od svých obav a přání (Čačka, 2000, s. 72).

V tomto vývojovém období dochází ke značnému rozvoji paměti. To souvisí zejména se stimulací, která probíhá během školní výuky. Kapacita paměti se zvyšuje a zrychluje se zpracování informací. Děti v tomto věku jsou si vědomy, že se jim lépe pamatuje vyučovací látka, kterou jsou schopny logicky pochopit. S tím souvisí také to, že si děti osvojují různé paměťové strategie, které by jim umožnily lépe si učivo zapamatovat. Mimo to dochází k cílené selekci informací. V praxi to znamená, že si dítě pamatuje pouze to, co je pro něj důležité (Šimíčková – Čížková a kol., 2008, 78–79). Rozvíjí se také metapaměť. Dítě si začíná uvědomovat, jak paměť funguje a využívá to ve svůj prospěch. Je si vědomo také svých schopností a omezení v této oblasti (Langmeier a Krejčířová, 2006, s. 126)

Velmi důležitou roli hraje v rámci školní docházky také pozornost. Ta má silný vliv na kvalitu ostatních poznávacích procesů. Význam má konkrétně schopnost zaměřit a udržet pozornost. Dítě se v tomto věku učí, jak pozornost ovládat. Kvalita a kapacita pozornosti se v průběhu vývoje dítěte mění. Pozornost se stává více stabilní, což je dáno hlavně motivací dítěte. Dítě věnuje pozornost tomu, co ho zajímá a co si chce zapamatovat. S touto skutečností souvisí také vývoj selektivity paměti (Thorová, 2015, s. 93)

Pro zahájení povinné školní docházky je velmi důležité, aby dítě mělo odpovídající jazykové schopnosti a dovednosti. Řeč je hlavním komunikačním prostředkem, který dítěti umožňuje výměnu informací s okolím. Komunikace je také velmi důležitým nástrojem pro rozvoj osobnosti a budování vztahů mezi lidmi. Dítě má v této době dostatečnou slovní zásobu a postupně do ní začíná přijímat také specifické pojmy, které se ve škole učí. Nemá problémy vyjadřovat své názory. Dokáže také pochopit to, co mu ostatní lidé sdělují. Jazykové schopnosti jsou během školní docházky systematicky rozvíjeny. Dítě se seznamuje se strukturou jazyka a je ji schopné pochopit. Postupně se také seznamuje s gramatickými pravidly. Od 11 let by je mělo být schopné aplikovat v praxi. Vždy je však nutné si uvědomit, že jazykové schopnosti dětí jsou v tomto věku na různé úrovni. To se týká jejich slovní zásoby, obsahu komunikace, preferovaných slov a skladby věty. Tempo rozvoje je individuální a je dáno zejména osobnostními předpoklady jedince. Mezi ty patří například intelekt,

mentální úroveň a atd. Dále hrají významnou roli vnější podmínky, ve kterých dítě vyrůstá. V tomto ohledu je nutné se zaměřit například na rodinné zázemí, kultura, sociální faktory či příslušnost k etnické skupině (Kejklíčková, 2011, s. 50).

2.1.3 Sociální vývoj

Celkové vnímání světa je v tomto období stále schematické. S ohledem na tuto skutečnost dítě okolní svět hodnotí. Projevuje se to také v oblasti sebehodnocení. U dítěte v mladším školním věku se rozvíjí autoregulační mechanismy a emoce spojené se sebehodnocením. Ty jsou základem pro sebepojetí, sebelásku a sebeúctu dítěte. Postoje k sobě samému se zpočátku projevují zejména v oblasti sociálních vztahů a v rámci výuky. Právě tyto oblasti určují, zda bude dítě spokojené samo se sebou (Čačka, 2000, s. 109).

S tímto vývojovým obdobím souvisí také stabilizace emocí, která je dána vývojem centrální nervové soustavy. *„Na začátku mladšího školního věku není dítě ještě schopno své city skrývat. Jeho city jsou zcela otevřené. Postupem času rozumová stránka žákovy psychiky nabývá převahy nad jeho citovostí a nastupuje větší kontrola citových projevů“* (Machová, 2001, s. 84). Dítě se postupem času učí, jak zvládat své emoce. Díky tomu je také více odolné vůči stresu. Citové vazby vznikají v tomto vývojovém období snadno a rychle. Stejně tak také zanikají.

Dítě většinou prožívá jednoduché emoce, jako je například radost, strach nebo žárlivost. Začínají se však objevovat také emoce vyšší. Dítě je schopno empatie, zvyšuje se jeho potřeba sdílet své emoce, učí se chápat konflikt a hledat jeho efektivní řešení. Ty mohou souviset s morálkou, intelektem či estetikou (Šimíčková-Čížková a kol., 2008, s. 145–146). Kurik (2001, s. 73) v tomto ohledu uvádí: *„Obohacení citů o nové mravní a sociální city, jakož i o city intelektuální a estetické, se projeví docela zřetelně v celé psychické struktuře mladšího žáka, zvláště v jeho chování v kolektivu, v němž se mu postupně stává důležitější čest a zájem kolektivu než osobní prospěch na úkor jiných.“* Jako opora slouží v oblasti emocí zejména rodina dítěte. Postupem času se vytvářejí také stabilnější vztahy s vrstevníky, která získávají stále větší význam (Vágnerová, 2012, s. 185).

Vstup do školy je spojen s dalším sociálním rozvojem dítěte a změnou sociálního chování. V tomto vývojovém období není motivem k navazování sociálních vztahů pouze hra ale také zájem o sociální soužití. Dítě má řadu sociálních rolí, které se mění dle toho, v jaké sociální skupině se zrovna nachází. Vystupují v roli potomka, školáka, přítele atd. Zdrojem jeho identity je primárně rodina. Vztahy s rodinou jsou stále silné. Dítě zpočátku vnímá rodiče výhradně pozitivně. To se však v průběhu života mění a vztahy se diferencují. Důvodem je rozvoj logického myšlení. Dítě je schopné díky němu hodnotit vztahy v rodině a vytvářet si na ně vlastní názor. Čerpá při tom z osobní zkušenosti (Šimíčková-Čížková a kol., 2008, s. 148–150).

Dítě se poprvé v životě setkává s rolí školáka. Se vstupem do školy souvisí řada nových povinností. Tato role je však spojena také s novým sociálním postavením dítěte. Vstup do školy je pro dítě velmi náročný a je nutné mu danou situaci usnadnit. Důležité je, aby si dítě nevytvořilo ke škole negativní vztah. Škola se totiž podílí na formování identity dítěte. Ovlivňuje to, jak dítě vnímá samo sebe a jak se hodnotí. Vztah dítěte ke škole je do značné míry ovlivněn vztahem dítěte k učiteli. Ten se však v průběhu školní docházky vyvíjí. Zpočátku vnímají děti učitele většinou pozitivně. Ve 3. třídě se situace mění. Žáci jednání učitele analyzují. Podle toho, k jakým závěrům dojdou, si k němu vytvářejí vztah (Vágnerová, 2012, s. 188).

Ve škole si dítě buduje vztahy ke svým vrstevníkům. Třída jako sociální skupina se postupem času také vyvíjí. Stejně tak se transformuje také postavení žáka ve třídě. Dítě přijímá různé sociální role. Všechny výše uvedené skutečnosti pomáhají dítěti učit se, jak fungovat v malé sociální skupině. Dítě si však vytváří také vztahy s vrstevníky mimo školu a třídu. Kamarády nachází v místě svého bydliště a také v rámci volnočasových aktivit (zájmové kroužky, sportovní činnost). Získává tak řadu nových zkušeností, které využije v budoucím životě (Langmeier a Krejčířová, 2006, s. 151).

2.2 Období pubescence – Prepuberta

Pavlas a Vašutová (1999, s. 91) vymezují začátek prepuberty následujícím způsobem: *„Prepuberta začíná prvními známkami pohlavního dospívání*

a urychlením tělesného růstu. U dívek končí nástupem menarché, u chlapců první emisí semene.“ Podle Šimíčkové-Čížkové a kol. (2008) trvá prepuberta u dívek od 10 do 12,5 let. U chlapců se jedná o období od 11 do 13 let. Pro toto období je zcela zásadní skutečnost, že začíná proces pohlavního zrání. S tím souvisí řada tělesných, psychologických, sociálních a citových změn (Šimíčková-Čížková a kol., 2008, s. 101–102).

2.2.1 Tělesný vývoj

V období prepuberty dochází ke změnám tělesného vzhledu dítěte. Dochází ke značnému růstu trupu, horních a dolních končetin. Vzhledem k nerovnoměrnému růstu kostí a svalstva je jedince neohrabaný a jeho pohyby jsou trhavé. S nerovnoměrným růstem souvisí pokles výkonnosti. Dítě se rychle unaví, je méně zdatné a nemá tolik síly (Čačky, 2000, s. 102). Podle Šimíčkové-Čížkové a kol. (2008, s. 73) v této době chlapci často vyhledávají aktivity, které jsou zaměřeny na fyzickou sílu. Výkon je pak následován značnou únavou.

V oblasti motorického vývoje se projevuje značný nesoulad mezi psychickým a somatickým vývojem. Zhoršuje se jemná motorika, což se projevuje zejména v grafickém výkonu. Pohyby jsou křečovité. Jak již bylo výše uvedeno, pro hrubou motoriku je charakteristická neohrabanost, nekoordinovanost a neobratnost. Tyto projevy jsou znatelné více u chlapců (Šimíčková-Čížková a kol., 2008, 74).

V tomto období dochází také k změnám funkce jednotlivých orgánů. Mění se způsob dýchání, protože se zvětšuje velikost plic. Zvyšuje se obranyschopnost organismu, což je dáno zvýšením počtu červených krvinek a množství krevního barviva. Proces pohlavního zrání je spojen se zvýšením činnosti žláz s vnitřní sekrecí. Jedná se hlavně o hypofýzu a pohlavní žlázy. U dalších žláz dochází naopak k zastavení jejich činnosti (Vágnerová, 2012, s. 213)

2.2.2 Psychologický vývoj

Dítě je v této fázi vývoje velmi emočně rozkolísané, což má vliv na jeho psychické funkce. V tomto období roste význam fantazie. Mladí lidé mají tendenci ke snění. Pokud však dochází k dennímu snění příliš často, může to mít

na jedince negativní vliv. Takový jedinec není motivován k učení, nevěnuje se dostatečně svým povinnostem a může mít značné problémy se školním prospěchem (Šimíčková-Čížková a kol., 2008, s. 75). Heřmanová (2004, s. 59) tvrdí, že se jedná o významnou překážku vývoje.

V době prepubescence dochází ke značným změnám v oblasti myšlení. Jedná se o změny kvantitativní a kvalitativní. Změny se projevují tím, že jedinec na problémy nahlíží jiným způsobem a hledá nová řešení. Dochází k rozvoji abstraktního myšlení. Vývoj je dokončen v pubertě a adolescenci. Rozvoje se projevuje ve slovní zásobě dítěte, ve které se objevuje více abstraktních pojmů (Šimíčkové-Čížkové a kol., 2008, s. 76-77). Podle Čačky (2000, s. 104) vzrůstá také schopnost dítěte udržet pozornost. Dítě je schopné lépe se soustředit (cca 20 až 30 minut). Důležité je, že je dítě schopné soustředit se i na činnost, která ho nebaví. Intenzita pozornosti stále závisí zejména na motivaci. Dítě je v tomto věku schopné systematicky pracovat. Dochází také k rozvoji logické paměti. To se projevuje tím, že je schopné propojit nové učivo s tím, co se naučilo v minulosti. Jedinec se učí vnímat souvislosti mezi jednotlivými poznatky.

Heřmanová (2004, s. 14) upozorňuje na změny v oblasti vyjadřování. K dané problematice se vyjadřuje následujícím způsobem: *„Pro prepubescenty jsou charakteristické výkyvy od nemluvnosti, plynoucí z nejistoty a ostychu, až po nekontrolovatelnou upovídanost, od vulgarismů až po rádobu věcné vyjadřování. Změna formy je pak provázena změnou individuálního stylu mluvené a psané řeči, který se v adolescenci dále kultivuje v souvislosti s kulturními a společenskými podmínkami, v nichž dospívající žije.“*

V době prepubescence se projevují značné rozdíly v rozvoji kognitivních funkcí mezi pohlavími. Tato skutečnost se projevuje zejména ve škole. Dívky mají většinou lepší schopnosti v oblasti verbální komunikace. Chlapci často lépe řeší prostorové a početní problémy (Šimíčkové-Čížkové a kol., 2008, s. 76-77).

2.2.3 Sociální vývoj

Se sociálním vývojem souvisí také citová oblast. Emoce jsou v tomto vývojovém období velmi nestabilní, což způsobuje potíže dětem i jejich okolí. City se rychle mění a jsou různorodé. Na některé situace reaguje přecitlivěle.

I nepatrný podnět může vyvolat silnou reakci – smích, vztek atd. Dítě touží, aby s ním ostatní jednali jako s dospělým. Pokud tomu tak není, projevují se často negativní pocity jako je například vztek. Není tedy divu, že v tomto období dochází často ke konfliktům. Mimo to dítě není ochotné pouze pasivně přejímat názory ostatních a vytváří si vlastní úsudek. V toto období roste význam sebehodnocení a sebepoznání. Dospívající se více pozorují, hodnotí svůj vzhled, více se zaměřují na svou psychiku a to, jak na ně jejich okolí reaguje (Langmeier a Krejčířová, 2006, s. 158).

Děti se v tomto vývojovém období snaží osamostatnit a odpoutat se od rodiny. Uvolňují se citové vazby s rodiči a dochází k posilování vztahů s vrstevníky. Děti se často sdružují do tzv. party. Ty jsou většinou tvořeny jedinci stejného pohlaví, protože se tak děti cítí jistější. Sdružují se většinou podle společných zájmů. Dospívající se v rámci party navzájem napodobují a podporují. V partě hledají podporu většinou dospívající, kteří prožívají konflikty v rodině. Děti se silnými vztahy s rodinou nemají potřebu se zde tolik vázat. Vazby však nebývají ještě příliš silné. Přátelství poměrně rychle vznikají a zanikají, což souvisí s citovou nevyzrálostí (Čačka, 2000, s. 111).

Děti v tomto vývojovém období chtějí být nezávislé. Často jsou proto v opozici vůči autoritám. Zkoušejí hranice, aby věděly, kam až mohou zajít. V některých případech napodobují dospělé v jejich mluvě a oblékání. Jedinec se v podstatě nachází někde mezi dětstvím a dospělostí. Není tedy divu, že se může cítit ztraceně a hledá, své místo ve společnosti. Opouští své dětské hry a hledá činnost, která by mu přinášela potěšení. Snaží se o větší sebeuplatnění. Chlapce většinou baví kolektivní sporty, jako je například fotbal nebo hokej. Děvčata mívají různorodější zájmy. Může se jednat o tanec, zpěv, kreativní činnosti atd. Postupně také začínají uvažovat i volbě budoucího povolání (Šimíčkové-Čížkové a kol., 2008, s. 78).

3 Skauting

3.1 Definice skautingu

Skauting je možné popsat jako celosvětové hnutí, které se zaměřuje na výchovu a sebevýchovu mladých lidí. V rámci skautského hnutí se dobrovolně sdružují lidé bez ohledu na jejich národnost, rasu, náboženství či politické názory. Jedná se o zcela nepolitické sdružení. V rámci skautingu je kladen důraz na bratrství, přátelství a přípravu na samostatný život. Cílem je nabídnout dětem a dospívajícím příležitost ke kvalitnímu trávení volného času a nenásilnou formou jim vštípit pozitivní mravní hodnoty. Skauting je velmi silně spojen s poznáváním přírody a životem v souladu s ní. Tyto hodnoty jsou zakotveny v samotném názvu hnutí. Slovo skaut totiž znamená „zvěď“. Jedná se tedy o člověka, který se umí dívat a vidí přírodní krásy. Na druhou stranu by si měl uvědomovat svou odpovědnost za přírodu a život v ní (Zajíc, 2001, s. 16).

V rámci skautingu se členové sdružení učí řešit každodenní problémy a myslet při tom na důsledky svého jednání. Cílem je pomoci jedinci rozvíjet se ve všech oblastech. Všechny aktivity jsou dělány společně a děti by se při nich měly bavit. Díky tomu se učí prostřednictvím hry, což je pro ně přirozené. Díky skupinové práci získávají řadu sociálních dovedností, poznávají své schopnosti a dovednosti a umí se postavit za své přesvědčení. Na skauting je možné nahlížet jako na životní styl. Cílem skauta je, aby žil v souladu s přírodou a aby při tom pozitivním způsobem využíval vše, co je spojené s kulturou (Břicháček, 1991, s. 34).

3.2 Cíle a metody skautské výchovy

Skauting je organizace, která se věnuje volnočasové výchově. Cílem skautingu je všestranný rozvoj osobnosti dítěte v kruhu jeho vrstevníků v prostředí přírody. Podle Šantory (2012, s. 1) je posláním skautingu: *„podporovat rozvoj osobnosti mladých lidí, jejich duchovních, mravních, intelektuálních, sociálních a tělesných schopností tak, aby byli po celý život připraveni plnit povinnosti k sobě samým, bližním, vlasti, přírodě a celému lidskému společenství v souladu s principy a metodami stanovenými zakladatelem skautského hnutí, lordem R. Baden-Powellem, a zakladatelem českého skautingu A. B. Svojsíkem“*.

Značný důraz je kladen na mravní výchovu. Podle Svojsíka (2002, s. 58) skauting: „*posiluje vůli, učí kázni, poslušnosti, podřizování se celku a dobru jeho, jak učí duchapřítomnosti, nebázlivosti, upřímnosti, jak učí nenávidět zlo, nepoctivost a vyvíjí lásku k práci, k dobru, kráse, smysl pro čest*“.

Skautská výchova je založena na získávání důvěry a úcty. Výchova probíhá přirozeně, aniž by si to mladí lidé uvědomovali, a to prostřednictvím hry. Hra je pro dítě nejpřirozenějším způsobem, jak rozvíjet jeho schopnosti a dovednosti, jak uchopit okolní svět.

V rámci jednotlivých aktivit je vždy brán ohled na věk členů družiny. S ohledem na jejich schopnosti a potřeby jsou pro ně připravovány jednotlivé aktivity. V ideálním případě dítě prochází jednotlivými stupni výchovy, které mu nabízí aktivity šité přímo na míru. Skauting tedy nabízí komplexní program pro děti v každém věku a rozvíjí všechny stránky jeho osobnosti (Zajíc, 2001, s. 23).

V rámci skautingu je kladen značný důraz na sebevzdělávání. Členové hnutí by měli být iniciativní a sami se o okolní svět zajímat, aktivně se tedy podílet na rozvoji své osobnosti. K vzdělávání a rozvoji při tom nedochází pouze v dětství, ale po celý život jedince. Kvalitní skautská výchova se pozná také podle faktu, že na sebe členové hnutí navzájem pozitivně působí. Dospělí se totiž mohou od dětí naučit mnohé. Hlavní pomůckou při výchově je příroda, která je z pohledu skautingu nevyčerpatelným zdrojem poučení. Důraz je při tom kladen na pozorování, které je využíváno v řadě zajímavých her a cvičení. Součástí skautingu je také přenocování a táboření v přírodě. Pro skautskou výchovu jsou typické následující znaky (Břicháček, 1991, s. 42):

- přirozený postup od výchovy k sebevýchově;
- rozvoj sociální citlivosti;
- důraz na mravní výchovu bez moralizování;
- prosazování mravních hodnot, které se dnes mohou zdát naivní;
- posilování integrity jedince;
- citlivost vůči individuální motivaci k aktivizaci jedince;
- vnímání služby jako čestné role, a ne jako povinnosti;
- vnímavost k vyšším ideálům.

Skautská výchova je založena na družinovém systému. Značně se zde tedy projevuje vliv vrstevníků a vedoucích jako morálních vzorů. Základním stavebním prvkem skautského hnutí je družina. Skautskou družinu je možné popsat jako přirozené seskupení mladých lidí. Mají většinou 6 až 12 členů a v jejich čele stojí rádce. Schází se pravidelně jednou týdně. Veškeré aktivity se konají právě v těchto skupinách. Hlavní výhodou této formy organizace je skutečnost, že se skládá z poměrně malého počtu členů a v jejich čele stojí ten nejschopnější. Mimo to je v rámci skupiny posilován pocit sounáležitosti. Jednotlivé družiny se seskupují do oddílů, které zahrnují 4 až 10 družin. Pravidelně se konají oddílové schůzky. Na družinových a oddílových schůzkách si skauti procvičují své schopnosti a dovednosti. Oddíly se následně sdružují pod konkrétní skautská střediska. Ta většinou obsahují 4 oddíly. Některé oddíly dokonce působí samostatně. V čele jednotlivých oddílů jsou vůdci. Oddílovou radu tvoří rádci družiny a jeden dospělý. Jejich úkolem je připravovat program na jednotlivé roky (Božděch, 1996, s. 63).

Vedle klasických skautských oddílů se můžeme setkat také se specifickými skupinami, jako jsou například vlčata (chlapci, 6 až 9 let) a světlušky (dívky, 6 až 9 let). Oddíly skautů a skautek jsou tvořeny chlapci a dívkami ve věku od 10 do 15 let. V praxi je možné setkat se také s tzv. roverskými kmeny, ve kterých se organizují dospívající a dospělí (Božděch, 1996, s. 68).

V čele organizace stojí Ústřední rada, kterou zastupuje starosta. Ten má právo jednat s ostatními organizacemi a zastupuje hnutí na veřejnosti. Rada řídí průběh valného sněmu, který se schází jednou za tři roky. V rámci valného sněmu se schází všichni činovníci hnutí. Hlavní kompetencí sněmu je volba jednotlivých funkcionářů a určování směru, kterým se bude celé hnutí ubírat (Zajíc, 2001, s. 49).

Jedním z charakteristických znaků skautské výchovy je skautský slib. Jeho složením se jedinec stává skautem. Jsou v něm vyjádřeny základní ideály a principy skautingu. Jedinec slíbje, že bude sloužit Pravdě a Lásce, plnit zákony skautingu a být připraven pomáhat svým blízkým. Skauti musí respektovat skautské zákony, které jim pomáhají orientovat se ve světě. Skautské zákony jsou formulovány následující způsobem (Junák – český skaut, z. s., 2014):

1. *„Skaut je pravdomluvný.*
2. *Skaut je věrný a oddaný.*
3. *Skaut je prospěšný a pomáhá jiným.*
4. *Skaut je přítelem všech lidí dobré vůle a bratrem každého skauta.*
5. *Skaut je zdvořilý.*
6. *Skaut je ochráncem přírody a cenných výtvorů lidských.*
7. *Skaut je poslušný rodičů, představených a vůdců.*
8. *Skaut je veselý myslí.*
9. *Skaut je hospodárný.*
10. *Skaut je čistý v myšlení, slovech i skutcích“*

Hlavním heslem skautů je „Buď připraven!“ . Skaut by měl být připraven na různé životní situace. Měl by se umět rozhodnout, jak v dané situaci jednat a jak řešit konkrétní problémy. Měl by se naučit překonávat překážky a být schopen vyhledat pomoc, pokud není schopen problém zvládnout sám. Mimo to v rámci skautingu funguje tzv. denní příkaz, podle kterého má každý skaut vykonat alespoň jeden dobrý skutek denně. Tímto způsobem jsou členové hnutí motivováni k tomu, aby se zajímali o své okolí. Nemusí se hned jednat o hrdinský čin. Stačí pouze drobnost, která by přispěla k lepší náladě ostatních (Foglar a Svojsík, 1991).

3.3 Historie hnutí

Základy skautingu položil americký spisovatel Ernest Thompson Seton, který vytvořil vlastní čtyři tzv. „Woodcraft Indians“ na počátku 20. století. Vlastním zakladatelem hnutí byl generál britské armády Sir Robert Baden-Powell. Během Búrské války cvičil děti holandských kolonistů v umění přežití. Po svém návratu do vlasti ve své činnosti pokračoval s dalšími dětmi. V roce 1908 publikoval knihu „Scouting for Boys“, ve které popsal své zkušenosti s výchovou. Vydání této knihy se oficiálně spojuje se vznikem hnutí (Zajíc, 2001, s. 21).

V České republice byl rozvoj skautingu spojen s Antonínem Benjaminským Svojsíkem, který se s hnutím seznámil v Anglii. V roce 1912 vydal knihu

„Základy Junáctví“, která komplexně popsala celé hnutí a jeho principy. V témže roce také poprvé realizoval jednotlivé aktivity. Svojsík pěšky procestoval celé Československo a část Uher, což mu pomohlo formulovat základní principy československého skautingu (Mareš, 2015, s. 14)

V rámci samostatného Československa působilo hnutí jako samostatný spolek. Ve 20. a 30. letech 20. století zažil skauting svá zlatá léta. V době 2. světové války působila řada skautů v odboji. Více než 700 tisíc členů tohoto hnutí bylo zavražděno. Po skončení války přibylo mnoho nových členů. Po únorových událostech v roce 1948 byli skauti pronásledováni a souzeni v řadě politických procesů. V roce 1950 bylo hnutí zakázáno. Na chvíli bylo obnoveno v roce 1968. V 90. letech 20. století došlo k jeho obnově a České hnutí se rychle začlenilo do mezinárodní struktury (Mareš, 2015, s. 15).

4 Dětský tábor

Dětské tábory mají v Česku poměrně velkou tradici. (Nejedlý a kol., 1992, s. 26) Zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví a o změně některých souvisejících zákonů (dále jen zákon o ochraně veřejného zdraví) definuje tábor následujícím způsobem: „*organizovaný pobyt 30 a více dětí ve věku do 15 let na dobu delší než 5 dnů, jehož účelem je posílit zdraví dětí, zvýšit jejich tělesnou zdatnost, popřípadě i získat specifické znalosti nebo dovednosti.*“ Pořadatel tábora musí splnit řadu povinností, které souvisí se zajištěním odpovídajícího stavu zařízení. Účastní se ho mohou pouze jedinci, kteří splňují předem stanovené podmínky.

4.1 Legislativa

Pořadatelé dětských táborů jsou vázáni řadou zákonů. V obecné rovině je vždy nutné respektovat Deklaraci práv dítěte. Provozní stránku organizace upravuje zejména zákon o ochraně veřejného zdraví, vyhláška č. 106/2001 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti, který byl v roce 2014 novelizován, a vyhláška č. 602/2006 Sb., o hygienických požadavcích na stravovací služby. Tyto právní předpisy vytvářejí základní rámec pro realizaci tohoto typu akcí (Krajská hygienická stanice, 2019).

Organizátoři dětských táborů mají primárně povinnost zajistit základní péči o zdraví účastníků akce. Jeden měsíc před zahájením akce musí nahlásit příslušnému územnímu pracovišti Krajské hygienické stanice termín a místo konání tábora, počet přihlášených osob, způsob zajištění zdroje pitné vody a stravování. Dětského tábora se mohou podle zákona účastnit pouze děti, které jsou zdravotně způsobilé, nejeví známky onemocnění a v posledních 14 dnech před odjezdem nepřišly do kontaktu s osobou s infekčním onemocněním (Krajská hygienická stanice, 2019).

Osoby, které na akci zastávají funkci dozoru, musí mít odpovídající znalosti a dovednosti. Způsobilost jedince posuzuje všeobecný praktický lékař. Jako zdravotním může na táboře působit lékař, zubař, zdravotní sestra, porodní asistentka, zdravotnický záchranář, absolvent kurzu první pomoci či student všeobecného lékařství. Posudek nesmí být starší 2 let (Zákon č. 258/2000 Sb.,

o ochraně veřejného zdraví a o změně některých souvisejících zákonů, 2000). Osoby zajišťující stravování musí mít zdravotnický průkaz, znalosti v oblasti ochrany veřejného zdraví a uplatňovat při své práci osobní a provozní hygienické zásady v souladu s výše zmíněnou vyhláškou (Vyhláška č. 602/2006 Sb., o hygienických požadavcích na stravovací služby, 2006).

Realizátoři tábora by měli respektovat také další právní normy, které s danou problematikou souvisí. Vzhledem k tomu, že pracují s osobními údaji, musí se řídit zákonem č. 101/2000 Sb., o ochraně osobních údajů a Obecným nařízením na ochranu osobních údajů tzv. GDPR. Vzhledem k tomu, že jsou v rámci dětských táborů často realizovány výlety do přírody, je vhodné znát zákon č. 114/1992 Sb., o ochraně přírody a krajiny.

S hospodařením tábora souvisí řada zákonů, které se týkají daní a účetnictví. Jedná se zejména o zákon č. 563/1991, o účetnictví. V případě, že žádají organizátoři o finance z dotačních programů je nezbytné znát také usnesení vlády České republiky č. 114/2001 – Zásady pro poskytování dotací ze státního rozpočtu.

5 Skautský tábor

Skautský tábor je specifický tím, že se ho účastní děti, které spolu pracují během roku na družinových schůzkách nebo výpravách do přírody, a jsou registrovány ve spolku Junák – český skaut, z.s. pod jednotlivými středisky. Tábor je tedy vyvrcholením celoroční činnosti dětí ve skautském oddíle. O děti se starají kvalifikovaní vedoucí, kteří prošli speciálními kurzy spolku – čekatelský nebo vůdcovský kurz. Dalším specifikem těchto táborů je spolupodílení se dětí na chodu tábora stavbou stanů, péčí o táborové prostředí nebo přípravou jídla a materiálu. Skautské tábory mohou mít délku sedm, patnáct nebo i dvacet dnů, záleží vždy na konkrétním oddíle, který tábor pro své členy pořádá.

5.1 Personální obsazení

Letní tábor připravují skautští vedoucí, kteří jsou dobrovolníky ve spolku Junák – český skaut, z. s. jako vyvrcholení družinové či oddílové činnosti během celého školního roku. Oddílová rada, skupina tvořená vedoucím oddílu a vedoucími družin, má za úkol naplánovat celý tábor. K plánování a přípravě programu vedoucím přispívá znalost osobnosti jednotlivých členů a dobré vztahy s nimi. Vedoucí družin se setkávají každý týden se svými členy na schůzkách a znají tak jejich osobnostní rysy, schopnosti a dovednosti, záliby a mohou podle toho postupovat při přípravě táborového programu. Vedoucí družin a vedoucí oddílu se dobře znají, vzájemně spolupracují celý školní rok. Plánování tábora by mělo probíhat dlouhodobě na oddílových poradách. Zkušený tým vedoucích by se měl scházet každý měsíc nejlépe půl roku před konáním letního tábora, kde společně utvářejí podobu programu a symbolického rámce tábora. Vedoucí tábora neboli hlavní vedoucí má na starost přípravu veškeré potřebné dokumentace, táborového rozpočtu a ohlášení tábora na příslušných úřadech. Na samotném táboře je potřeba zajistit jednoho vedoucího pro každou táborovou družinu a dalších alespoň pět vedoucích jako minimální počet pro uskutečnění plánovaných her v následující kapitole.

5.2 Skautská výchovná metoda

Skautská výchovná metoda závazně charakterizuje skautskou výchovu. Tvoří ji sedm základních prvků, které společně utváří jasný a provázaný systém. Junák, český skaut, z. s. ve stanovách spolku vysvětluje skautskou výchovnou následujícím způsobem:

- *Slib a zákon – skautská výchova je především sebevýchovou, v níž klíčovou roli hraje upřímný dobrovolný závazek snažit se žít podle skautských principů. Složením slibu se skaut hlásí k hodnotám, stejně jako ke společenství, se kterým tyto hodnoty sdílí. Zákon mu pomáhá tyto hodnoty nacházet v každodenním životě. Slib a zákon je tak základní oporou jeho duchovního života.*
- *Učení se zkušeností – skautská výchovná metoda se opírá o vlastní aktivitu a činnost; vychází z přesvědčení, že člověk se nejlépe něco naučí tím, že to dělá; že znalosti, dovednosti i postoje si osvojí nejlépe za pomoci vlastních prožitků a zkušeností. Z této zásady není vyjmuta ani výchova mravní; skauting neusiluje jen o to, aby člověk nebyl špatný; usiluje o to, aby dobro činil. Proto je součástí skautské sebevýchovy i zásada vykonat každý den alespoň jeden dobrý skutek. Rovněž výchova k odpovědnosti vůči druhým vychází z činů: ze skutečné služby společnosti a bližním.*
- *Družina – skauting klade důraz nejen na výchovu všestranně rozvinutého člověka; klade důraz i na jeho roli sociální, na schopnost být platným a odpovědným členem společenství. I proto se skautská výchova odehrává především v malé, přirozené skupině vrstevníků, která představuje pro mladého člověka citové zázemí stejně jako výzvu jeho rozvíjejícím se sociálním dovednostem a umožňuje lépe odhalit jeho silné stránky a uplatnit je ve prospěch celku.*
- *Symbolický rámeček – výchova mladých lidí je účinná, jen zaujme-li je a hovoří-li k nim jazykem, kterému rozumí a který je oslovuje. Skauting proto používá her, příběhů, symbolů a vzorů, které jsou pro mladé lidi*

přitažlivé, inspirativní a obohacující; tím jim přibližuje i hodnoty, z nichž skauting vychází.

- *Příroda – pro skauting je příroda nejen nejpřirozenějším výchovným prostředím; je i předmětem zájmu, péče a ochrany; stejně, jako je zdrojem citového a duchovního rozvoje.*
- *Program osobního růstu – skauting usiluje nejen o to, nabídnout pestrý a přitažlivý program mladým lidem každé věkové kategorie; podporuje i všestranný individuální rozvoj každého člena založený na jeho vnitřní motivaci a její podpoře.*
- *Dospělí průvodci – dospělí ve skautingu hrají roli průvodců mladého člověka, tedy těch, kteří mu nejen ukazují cestu, ale také mu pomáhají, podporují jej a povzbuzují; to vše s respektem k jedinečné lidské bytosti, která dříve nebo později musí za svou cestu převzít plnou odpovědnost.*

5.4 Cíle tábora

Cílem skautského tábora je rozvoj sociální citlivosti dítěte, rozvoj vnímavosti k vyšším ideálům, posílení zdraví a zvýšení tělesné zdatnosti jedince.

Další cíle tábora se týkají jednotlivých her a činností, například rozvoj týmové spolupráce, logického a kritického myšlení, zručnosti dětí a jejich paměti a pozornosti.

5.4 Tábořiště

Místo konání letního tábora je základem pro splnění cílů tábora. Nejčastěji skauti táboří na louce ve stanech s podsadou. Stanové městečko i náměstíčko si většinou staví účastníci sami, v některých případech majitelé tábořiště. Nejčastěji je postaveno ve tvaru čtverce nebo podkovy, kdy uprostřed stojí stožár s českou vlajkou. Každé tábořiště by mělo mít vlastní kuchyni, jídelnu a místo pro uskutečnění programu v případě nepříznivého počasí. V blízkosti táborové louky musí být umývárna a toalety. Nedaleko louky by měl být les, který mohou

účastníci tábora využít k nespočtu různých aktivit od bojových her po sbírání smůly. Většinou se tábory nachází v blízkosti rybníka nebo potoka, které skautům slouží jako zdroj ochlazení v letních dnech.

5.5 Symbolický rámec

Při plánování tábora si vedoucí vymyslí pro daný tábor symbolický rámec, příběh, ve kterém se bude děj tábora odehrávat. Většinou se nechají inspirovat různými filmy nebo knižními příběhy. Symbolický rámec tak má programu přidávat atraktivitu a podporovat naplňování vytýčených cílů. Dětem nabízí zejména motivaci a inspiraci k táborové činnosti a podporuje prožívání aktuálního dění na táboře. Nezbytnou součástí symbolického rámce je také každodenní nadsázka, humor a radost. Pro tento tábor jsem se inspirovala příběhem z knihy *Ostrov pokladů*.

Mladí námořníci, zjistí, že muž, jenž zemřel v hostinci oné zvláštní noci, je starý bukanýr Bill Bones, který svým bývalým druhům ukradl mapu Ostrova kostlivců, kde je zakopán poklad slavného pirátského kapitána Flinta. Námořníci mapu naleznou mezi věcmi mrtvého a ukážou jí zemanovi Trelawneyovi, lékaři (a zároveň smírčímu soudci) Liveseyovi a místní rychtáře. Všichni pak zorganizují námořní výpravu za pokladem. Přes varování kapitána Smoletta najme rychtářka jednohého kuchaře Johna Silvera, řečeného Dlouhý, a na jeho doporučení i značnou část posádky. Na konci plavby námořníci zjistí, že John Silver je bývalý pirát, a že většina námořníků na lodi patří k bývalé Flintově posádce. Stačí ještě upozornit své přátele na připravovanou vzpouru, která pak skutečně propukne. Na Ostrově kostlivců poté probíhá krutý boj mezi námořníky a vzbouřenci. Přestože je vzbouřenců několikrát víc než těch, co zůstali věrní kapitánům a rychtáře, záhy se poměr sil vyrovná, protože piráti se vraždí i mezi sebou. Z pirátů je nadán inteligencí jediný Dlouhý John Silver, který má sice přirozené vůdcovské schopnosti, ale zvládnout chamtivé piráty je i nad jeho síly. Námořníci na ostrově potkávají pomateného Bena Gunna, který zde byl piráty vysazen před několika lety. Námořníci se dozvídají to, co piráti ještě nevědí, že

poklad dávno vykopal Ben Gunn. Piráti jsou po několika denních bojích poraženi námořníky, zajati a předvedeni k soudu (Stevenson, 2008).

5.6 Denní režim na táboře

Hry a činnosti jsou během dne rozvrženy tak, aby byl zajištěn denní režim dětí.

Budíček 8:00 – vedoucí dne svolává tábor (písknutí na píšťalku, zpěv, jednotlivé buzení dětí)

Rozcvička 8:05

Ranní hygiena 8:15

Snídaně 8:30

Služby 8:45 – každá družina má pro daný den na starost konkrétní práci v tábořišti (mytí nádobí, příprava dřeva, zapisování uplynulého dne do oddílové kroniky)

Ranní nástup 9:00 – každodenní táborový rituál se vztyčováním státní vlajky, zpěvem Junácké hymny a oblékáním do skautských krojů, který má svůj pevný řád

Dopolední program 9:15

Svačina 10:30

Dopolední program 10:40

Oběd 13:00

Služby 13:30

Odpolední klid 13:30

Odpolední program 15:00

Svačina 16:30

Odpolední program 16:40

Večeře 18:30

Služby, úklid stanů 18:50

Večerní nástup 19:30 – každodenní táborový rituál se snímáním státní vlajky, zpěvem Skautské večerky a oblékáním do skautských krojů, který má svůj pevný řád

Večerní program 19:45

Večerka 21:00

6 Program letního tábora

Den	Dopolední program 1	Dopolední program 2	Odpolední program 1	Odpolední program 2	Večerní program
První			Příjezd na tábořiště, organizační záležitosti	Výroba jmenovek, vybalování věcí	Hledání mapy pokladu
Druhý	Hra úřady	Hra úřady	Hra výběrové řízení	Rozdělování do družin, výroba vlajek	Zpěv u táboráku
Třetí	Uzlování, vázané stavby	Uzlování, vázané stavby	Výroba lodí	Hra závody lodí	Vypouštění symbolických lodiček
Čtvrtý	Sportovní utkání ve Famfrpále	Sportovní utkání ve Famfrpále	Hra Bouře	Hra Bouře	Kasíno
Pátý	Přírodovědné činnosti	Zdravověda	Hra Vzpouira pirátů	Hra Vzpouira pirátů	Stezka odvahy
Šestý	Stavba bunkrů	Stavba bunkrů	Hra Velká bitva	Hra Velká bitva	Zpěv u táboráku
Sedmý	Skauting a historie	Skautské divadlo	Hra Cesty k pokladu	Hra Cesty k pokladu	Nalezení pokladu
Osmý	Hra Boj proti pirátům	Sportovní utkání proti pirátům	Soud pirátů	Kreativní vyjádření zážitku	Vernisáž zážitků
Devátý	Příprava slavnostního ohně	Příprava slavnostního ohně	Příprava slibového ohně	Příprava slibového ohně	Slibový oheň
Desátý	Balení	Odjezd			

6.1 Popis programu

V následující části budu popisovat průběh programu jednotlivých dní tábora, který má následující strukturu:

- Motivace – která vychází ze symbolického rámce,
- cíle – výchovné vzdělávací záměry, které vycházejí ze skautské výchovné metody, jež závazně charakterizuje skautskou výchovu,
- popis činnosti – stručné shrnutí pravidel a průběhu aktivity,
- pomůcky – materiál nezbytný pro realizaci aktivity,
- prostředí – popis vhodné místa pro danou aktivitu.

6.1.1 Den první

Odpolední program 2 - Výroba jmenovek

Motivace

Stany s podsadou představují kajuty dětí, proto je potřeba si je viditelně označit jmenovkami kvůli případnému buzení dětí na noční hlídku a pro přehlednost při bodování stanů během dne.

Cíl

Cílem odpoledního programu je rozvinout kreativitu dětí prostřednictvím výroby vlastních jmenovek. Dalším cílem je podporovat sebereflexi a uvědomění si vlastních kvalit, podporovat reálný sebeobraz dítěte.

Popis činnosti

V jídelně, kde mají děti možnost sedět u stolu, dostane každý účastník tvrdý papír A4, na který napíše své jméno nebo přezdívku. Děti mohou tvořit dle své fantazie a stylizovat jmenovky do námořnického nebo pirátského tématu. Jakmile děti dotvoří svou jmenovku, vloží ji do eurofolie a dvěma rýsováčky připevní jmenovku na čelní stranu své podsady.

Pomůcky

Tvrdé papíry, fixy, eurofolie, rýsováčky.

Prostředí

Nejlépe se dětem bude pracovat u stolu, nejvhodněji v jídelně.

Večerní program – Hledání mapy pokladu

Motivace

V krčmě se v tmavém rohu krčí tajuplný muž. Když se s ním dáme do řeči, zjistíme, že je to Bill Bones, pirát se kterým jsme se kdysi plavili po moři. Bill nám vypráví příběh o tajném pokladu ukrytém na ostrově a o jeho cestách na moři. Prozradí nám, že má tajnou mapu k pokladu, ale musí ji ukrýt před zlými piráty, kteří ho pronásledují. Má z nich strach, protože už je starý a oni by ho zamordovali. Napadne ho, že přece nás námořníky zlí piráti neznají a nemuseli by nás podezřívat z ukrývání mapy. Bill Bones předá námořníkům šifry, do každé posádky jednu část šifry a utíká pryč před zlými piráty. Všichni utíkáme před zlými piráty do bezpečí – z dálky slyšíme nárek umírajícího Billa Bonese.

Cíl

Cílem této činnosti je rozvoj spolupráce. Rozvoj logického myšlení dětí. Prohlubovat schopnost formulovat vlastní myšlenku a naslouchat nápadům druhých. Posilovat aktivitu dětí i s vědomím možnosti chybovat. Nabídnout dětem zkušenost, že rozdělení složitého úkolu na menší části je při jeho řešení efektivní. Umožnit aplikovat předchozí zkušenosti v novém kontextu. Posilovat schopnost a odvahu zodpovědnost za skupinu.

Popis činnosti

Přichystáme tři druhy základních šifer. Každá šifra bude obsahovat popis trasy k místu, kde je ukrytá mapa k pokladu. K vyluštění šifer mají posádky neomezený čas. Jakmile každá posádka svou šifru vyluští, spojí dohromady jednotlivé zprávy

a společně najdou zakopanou mapu k pokladu. Mapu, kterou využijí v dalších dnech, si mohou vystavit na nástěнку.

Pomůcky

Tři útržky papíru s šiframi, psací potřeby pro jednotlivce, předem připravenou mapu k pokladu.

Prostředí

Hra je nezávislá na prostředí.

Dopolední program 1, 2 – Hra Úřady

Motivace

Místní rychtářka se prochází po náměstí a v tom ji zastaví námořníci a prosí ji, zda by jim nemohla dát lodě, na kterých by se mohli plavit za bájným pokladem. Rychtářka váhá a chce být přesvědčena, že tito námořníci nejsou žádní žebráci či piráti, a tak všichni musí projít úřady a prokázat své schopnosti v oblasti vodáctví a získat plavební průkazy. Jakmile rychtářce ukážou své průkazy, dá jim lodě.

Cíl

Cílem je rozvinout logické uvažování a usuzování jednotlivců, podpořit schopnost vytvářet plán na základě úsudku. Dalším cílem je posílit fyzickou vytrvalost dětí.

Popis činnosti

Cílem hry je přijít na systém a pořadí stanovišť, které se ve hře vyskytují. Ve hře se vyskytuje osm úřadů – vedoucích, kteří mají svá stanoviště rozmístěna různě po tábořišti, v různých vzdálenostech od sebe, nejdál však dvě minuty chůze od nejbližšího stanoviště. Úkolem námořníků je získat výsledný formulář, a tím je plavební průkaz. Také musí na každém úřadu splnit daný úkol, aby vůbec od úředníka formulář dostal. Šest úřadů v sobě skrývá šest útrpných formulářů, ale k tomu výslednému se musí námořníci dostat ve správném pořadí.

První úřad vydává povolení k napnutí plachet, zde úředníkovi stačí, aby námořník vyvěsil a svěsil vlajku na stožár. Poté může vydat oranžový formulář. Druhý úřad vydává žlutý formulář, což je technický průkaz lodi. Ten námořník získá, když úředníkovi přinese oranžový formulář a zatluče jeden hřebík. Třetí úřad vydává povolení k vyplutí z přístavu v zeleném provedení. Aby ho mohl námořník získat, musí přinést žlutý formulář a uvázat lodní uzel na kůlu. Čtvrtý úřad vydává potvrzení a psychické způsobilosti se plavit, sem musí námořník přinést zelený formulář a správně pojmenovat předměty na obrázcích. Námořník tak získá červený formulář. Pátý úřad vydává potvrzení o plaveckém výcviku, které námořník získá za pět kliků nebo deset dřepů. Formulář má modrou barvu. Šestý úřad je závěrečným úřadem, který vydává plavební průkaz, výměnou za modrý formulář.

Pomůcky

Barevné papíry (oranžový, žlutý, zelený, červený, modrý) ze kterých se dají vystříhat menší lístky a mohou se označit číslem nebo symbolem pro daný úřad. Kartičky z tvrdých papírů, které představují plavební průkazy. Kladivo, hřebíky, trám, stožár, vlajka, uzlovačku, kůl, kartičky s libovolnými obrázky.

Prostředí

Tato hra vyžaduje tábořiště se stožárem. Další místa pro stanoviště se dají volit kdekoliv v tábořišti nebo v jeho blízkosti.

Zdroj

Pro tuto hru jsem se inspirovala hrou *Byrokracie* [online] *In Hranostaj.cz*.

6.1.2 Den druhý

Odpolední program 1 – Hra Výběrové řízení

Motivace

Každá námořní loď potřebuje schopnou posádku, která táhne za jeden provaz. Proto se tři kapitáni (vedoucí družin) rozhodli, že si prověří ostatní námořníky, zda jsou schopnými adepty na tak náročnou cestu za pokladem.

Cíl

Cílem prvního stanoviště je posílit pocit sounáležitosti jednotlivce se skupinou a vůli čelit osobnímu nepohodlí za účelem dosažení společného cíle. Dalším cílem je podpořit komunikaci mezi jednotlivými členy skupiny.

Cílem druhého stanoviště je zábavnou formou rozvinout estetické cítění a kreativitu dětí. Dalším cílem je podpořit vzájemnou důvěru a navázání intenzivnějších vztahů mezi dětmi.

Cílem třetího stanoviště je rozvinout schopnost strategického uvažování a plánování, prohlubovat disciplínu jednotlivce a vzájemnou podporu dětí.

Cílem čtvrtého stanoviště je rozvinout efektivní komunikaci – sdělovat nápady, aktivně naslouchat a snažit se porozumět myšlenkám ostatních dětí. Dalším cílem je kultivovat estetické cítění a prožívání dětí.

Popis činnosti

Všechny děti náhodně rozdělíme do čtyř skupin. Každá skupina se přesune na jedno ze čtyř stanovišť, na kterém bude muset splnit daný úkol do dvaceti minut.

První stanoviště obnáší kooperativní úkol pro skupinu. Úkolem hráčů na tomto stanovišti je získat míček, který je ukrytý na dně stojící trubky, která má v sobě několik otvorů. Nalítím vody do trubky a ucpáním všech otvorů prsty vyplave míček z trubky ven.

Na druhém stanovišti mají hráči za úkol namalovat na balicí papír, který je připevněný na stěně, loď. Zvolí si jednoho člena ze skupiny, který se stane štětcem, ten dostane na hlavu přilbu, na které je připevněný štětec. Ostatní členové skupiny zvednou svého člena s přilbou a malují jím jako se štětcem na papír.

Na třetím stanovišti jsou nachystány nízké lanové překážky. Úkolem hráčů ve skupině je projít všechny tři překážky. Prvním úkolem je přejít základní lanovou lávku (slackline ve spodní části, dynamické lano v horní části). Druhým úkolem je přejít přes lanovou lávku z dynamických lan ve tvaru písmene X. Třetí překážkou

jsou dvě vodorovná statická lana napnutá zhruba třicet centimetrů od sebe jako koleje, kterou musí hráči přelézt.

Čtvrté stanoviště je místo, kde mají hráči za úkol společně vymyslet a nacvičit krátkou scénku o vyplouvání lodě na širé moře.

Na začátku hry se každá ze čtyř skupin přesune na jedno stanoviště. Po dvaceti minutách vedoucí zapíská na píšťalku a hráči se přesunou zpátky na společné místo, kde hru zahajovali. Zde má skupina ze čtvrtého stanoviště možnost předvést ostatním skupinám svou scénku. Po skončení představení se skupiny přesouvají na další stanoviště, na kterých ještě nebyly. Po uplynutí dvaceti minut se zase všichni sejdou na společném místě a sledují scénku další skupiny. Takto se systém hry opakuje, dokud všechny čtyři skupiny neobejdou všechna stanoviště.

Pomůcky

Plastová roura s vyvrtanými otvory, pingpongový míček, nádoby s vodou, balicí papír, temperové barvy, cyklistická přilba, štětec, slackline, dynamické a statické lano, hodinky, píšťalka.

Prostředí

Pro tuto hru se dá využít jakákoliv část tábořiště. Doporučuji začátek lesa pro lanové aktivity, místo u potoka pro první stanoviště a louku pro společné zahajovací místo.

Odpolední program 2 - Rozdělování do družin, výroba vlajek

Motivace

Kapitáni nastoupí na náměstí a svolají si všechny námořníky. Řeknou jim, že je celé odpoledne bedlivě sledovali a rozhodli se je rozdělit do tří posádek, ve kterých vyplují na širé moře. Každá posádka bude potřebovat vlajku, kterou vyvěsí na stožár.

Cíl

Cílem této činnosti je prohloubit identifikaci dítěte s družinou, rozvinout schopnost chápat a využívat symboly.

Popis činnosti

Předem si připravíme seznam dětí, ve kterém jsou rozděleni do tří družin, aby byly družiny počtem, věkem i dovednostmi dětí vyrovnané.

Tři vedoucí, kteří představují kapitány posádek neboli družin, oznámí dětem, do které družiny patří. Děti společně ve družině musí vymyslet název svojí posádky, pokřik a namalovat vlastní vlajku na předchystané plátno ve tvaru obdélníku.

Pomůcky

Látka ve tvaru obdélníku, temperové barvy, štetce.

Prostředí

Každá družina si může zvolit vlastní místo pro práci, aby nebyly rušeni prací druhých.

6.1.3 Den třetí

Dopolední program 1, 2 – Uzlování, vázané stavby

Motivace

Odjakživa byla schopnost vázat uzly předností námořníků. Moře je klidné a plavba plynulá, a proto kapitáni oznámí svým posádkám, že je vhodná chvíle procvičit si uzlování a opravit nedostatky na svých lodích.

Cíl

Cílem této činnosti je rozvoj manuální zručnosti a technických schopností dětí. Dalším cílem je podpořit schopnost přijmout závazek služby druhým a posílit vůli závazek uskutečnit.

Popis činnosti

Děti rozdělíme na věkově homogenní družiny, ve kterých pracují na skautských schůzkách během roku. Každá družina dostane úkol odpovídající jejich věku a schopnostem:

Mladší děti, většinou to jsou světlušky a vlčata ve věku 8–10 let, se naučí dovednostem formou hry. Vyzkouší si přetahování lanem, namotávání napnutého lana na kůl, vázání základních uzlů a také mohou pomáhat starším dětem při práci nošením a skládáním nasekaného dřeva, podáváním náradí a uklízením.

Starší děti, skauti a skautky ve věku 11–13 let, mohou na tábořišti připravit branky na hru Famfrpál, naučit se vázat trojnožku nebo další závěsy na kotlík při venkovním vaření, nebo pomoci při drobných opravách v táboře vedoucím.

V každé družině je několik vedoucích, kteří delegují dětem práci, pomáhají a radí jim.

Pomůcky

Lano, uzlovačky, pracovní náradí, a další nástroje a pomůcky, které budou dle situace potřeba.

Prostředí

Výběr prostředí pro tuto činnost záleží na typu práce, která je momentálně potřeba udělat. Družiny si mohou místo pro svou práci vybrat samy.

Odpolední program 1 – Výroba lodí

Motivace

Rychtářka předstoupí na náměstí a promluví k námořníkům. Všichni námořníci už získali své plavební průkazy a rychtářku tímto přesvědčili, že jsou schopnými adepty na plavbu do neznámých končin. Rychtářka jim nabídne materiál na výrobu lodí, když ji vezmou s sebou na cestu za pokladem.

Cíl

Cílem této aktivity je posílit pracovní návyky a budovat proaktivní postoje dětí k práci. Dalším cílem je rozvíjet schopnost analýzy úkolu a plánování jeho realizace, a to včetně dělby práce mezi jednotlivé děti – dle jejich silných stránek a dosavadních zkušeností. Cílem je trénovat trpělivost a vůli překonávat nesnáze. A v neposlední řadě podpořit skupinovou soudržnost.

Popis činnosti

Každá družina bude mít za úkol vytvořit vlastní loď, která bude mít tvar žebříku. Nejprve si musí zajistit veškerý materiál a domluvit se na postupu práce. Každý člen posádky by měl mít jedno okénko, do kterého se vejde.

Pomůcky

K této aktivitě je potřeba najít v lese dostatek materiálu, jako jsou různé dlouhé a pevné klacky. Pevné provázky, nože, případně další nářadí je potřeba předem připravit.

Prostředí

Materiál si mohou děti přinést z lesa nebo z místa, kde se seká dřevo. Místo pro výrobu lodí si mohou vybrat družiny samy.

Odpolední program 2 – Hra Závody lodí

Motivace

Rychtářka domluvila se zkušenými námořníky, které potkala v přístavu, že nás naučí ovládat naše lodě a zkontrolují je, zda jsou bezpečné. Netušila vůbec, že jsou to hamižní piráti, kteří se chtějí dostat na palubu, aby získali Flintův poklad dřív než nic netušící námořníci.

Cíl

Cílem je prohloubit skupinovou empatii a rozvinout skupinovou koordinaci.

Popis činnosti

Námořníci si stoupnou do svých lodí, které jsou rozmístěny do prostoru na hřišti nebo louce. Jedna posádka má za úkol chytit jinou loď, a to můžou jen tak, že se námořník, který je ve své lodi jako první v zástupu, musí dotknout toho úplně posledního v jiné lodi. Jakmile je jiná loď chycena, musí zase chytit nějakou další.

Po vyzkoušení pohybu v lodích přesuneme lodě na jednu stranu hřiště, kde budou startovat. Na hřiště připravíme několik bójek, které mohou představovat lana nebo jiné předměty, a umístíme je na dráhu vždy po deseti metrech. Jakmile loď vystartuje, běží námořníci k první bójce, u které musí položit loď na zem, vyskočit z lodi a společně utíkat k další bójce, u které jsou připravené kbelíky s vodou a ešusy. Námořníci mají za úkol naplnit ešusy vodou a utíkat s nimi k poslední bójce, u které musí naplnit tři lahve vodou z ešusů. Pokud nenaplní lahve na první pokus, mohou se vracet k předchozí bójce pro další vodu, dokud nenaplní své lahve. Jakmile jsou lahve naplněny, námořníci vezmou všechny své naplněné lahve a utíkají zpět do své lodi, nasednou do ní a musí se v lodi dopravit zpět na startovací místo. Celý závod je počítán na čas, takže nejrychlejší posádka zvítězí.

Pomůcky

Lodě vyrobené dětmi na táboře, tři předměty, které budou představovat bójky, dva kbelíky s vodou, ešusy podle počtu dětí v družině a tři prázdné lahve.

Prostředí

Pro tuto hru je potřeba dostatečně velká louka nebo hřiště, aby na něm mohli závodit všichni členové jedné družiny.

Večerní program – Vypouštění lodiček

Motivace

Kapitáni lodí svolají své námořníky a oznámí jim, že se stali platnými členy posádek, a protože jsou zároveň i skauti, mají velkou výhodu pro tuhle náročnou

plavbu. Svými činy prokázali, že jsou veselí, poslušní, pravdomluvní, ochotní pomoci druhým, věnovat se společnému úkolu. Dále kapitáni oznámí svým posádkám, že dnes večer je ten čas, kdy jejich lodě vyplují. Abychom se na tuto slavnostní chvíli připravili, každý bude mít možnost vypravit vlastní symbolickou lodičku, čímž se zaváže ze všech svých sil a všemi svými schopnostmi a dovednostmi přispět k úspěšné plavbě své posádky. Jakmile všichni námořníci vypustí své lodičky, vidí v dáli jásat a křičet zlé piráty, kteří vyhrožují všem živým, že je okradou a zamordují. Když tohle kapitáni slyší, svolají své námořníky zpět do bezpečí. Poté začnou s přípravami na noční vyplutí z přístavu.

Cíl

Cílem této aktivity je prohloubit pocit odpovědnosti vůči druhým a podpořit sebeuvědomění dítěte, zejména vlastních silných stránek, které mohou ve skupině uplatnit k dosahování společných cílů.

Popis činnosti

Nejprve si členové družin vyrobí vlastní lodičku z papíru. Každý dostane jeden papír velikosti A4, ze kterého si poskládá vlastní lodičku. Kdo bude chtít, může si lodičku vyzdobit. Až mají všichni svou lodičku hotovou, přesunou se námořníci k samotnému vysílání lodiček na širé moře. Každý člen družiny vypustí svoji lodičku a může ji pozorovat, kam ji voda odnesla. Po návratu z vypouštění lodiček vedoucí dětem vysvětlí pravidla bodování her na táboře a děti se seznámí s herní mapou tábora.

Pomůcky

Papíry A4, pastelky.

Prostředí

Nejlépe by se tato činnost uskutečnila v jídelně, kde by měli děti možnost pracovat u stolu. Na další část tohoto programu je potřeba rybník, potok nebo jiný vodní zdroj, případně louka, na které se může vytvořit kruh symbolizující rybník.

6.1.4 Den čtvrtý

Dopolední program 1, 2 – Hra Famfrpál

Motivace

Zábava a pohyb jsou nezbytnými prvky pro přežití života na moři. Proto všichni námořníci, kapitáni a další členové námořní výpravy se společně sejdou, aby zahájili turnaj. Chtějí poměřit své síly mezi sebou a také si užít spoustu zábavy.

Cíl

Cílem této aktivity je rozvoj fyzické zdatnosti dětí, jejich strategických schopností a týmové spolupráce. Dalším cílem je podnítit radostné prožitky s vrstevníky.

Popis činnosti

Hru hrají dva týmy proti sobě, kdy v každém týmu jsou rozděleny role: jeden brankář, jeden chytač, dva odrážeci a zbytek týmu jsou útočníci. Tři vedoucí si rozdělí mezi sebe role potlouků a jedné zlatonky. Rozhodčí odpíská start hry. Úkolem útočnicků je trefit míčem branku protějšího týmu. Pokud má hráč míč, může s ním udělat tři kroky a poté musí nahrávat nebo střílet. Ve hře se objevují dva vedoucí, kteří představují potlouky a snaží se zabránit všem hráčům ve hře. Jediný, kdo může zabránit potloukům v akci jsou odrážeci, jejichž cílem je udržet potlouky co nejdál od svých spoluhráčů. Kdykoliv v průběhu hry se může na hřišti objevit jeden vedoucí představující zlatonku. Jeho úkolem je nenechat se chytit chytačem. Pokud chytač zlatonku dohoní, jeho tým vyhrává. Pokud zlatonka nebyla během hry chycena, vyhrává ten tým, který získal nejvíce bodů.

Pokud máme tři družiny, vytvoříme tabulku, podle které bude zřejmé, které družiny se proti sobě utkají. V turnaji zvítězí ta družina, která vyhraje nejvíce zápasů.

Pomůcky

Šest pěnových profilů nebo obručí, dřevěné kůly, náradí, provázek, volejbalový míč, šátky, píšťalka, měkčený kostým pro potlouk, zlatá pokrývka hlavy, papír, tužka.

Prostředí

Tato sportovní aktivita se hraje na louce nebo na hřišti, kde mají všichni hráči dostatek prostoru pro běh. Alternativou pro louku může být i rybník nebo jiná vodní nádrž, ve které děti dosáhnou na dno. Každý tým potřebuje mít na jednom konci hřiště tři brány ve tvaru kruhu, nejlépe ve vzduchu připevněné na kůlech.

Zdroj

Inspirace z *Famfrpál*. [online] In *Hranostaj.cz*.

Odpolední program 1 – Hra Bouře (první fáze)

Motivace

Plavba na moři probíhá nesmírně krásně, slunce svítí, hladina moře je klidná a rovná jako zrcadlo. Jen támhle nad obzorem se vyhoupl maličký mráček. Najednou je z něj obrovský mrak, jenž obklopí všechno v širém okolí a veškerou vlhkost, kterou ještě před chvílí nasával, teď vrhá všemi směry ven. A do toho hřímá, láme stěžně, trhá plachty, pohání vlny nesmírnou rychlostí do trupu lodi, až z ní vytváří dřevěný ementál. Ale netřeba zoufat, neboť zde máme záplatu! Záplata je totiž skutečně užitečná součást výbavy námořníka, která ho dokáže před jakoukoliv bouří zachránit.

Cíl

Cílem této aktivity je rozvoj týmové spolupráce – plánování postupu a koordinace dílčích kroků, dělba rolí v týmu. Dalším cílem této je rozvoj jemné motoriky a fyzické zdatnosti dětí. Dále pak rozvoj trpělivosti a vytrvalosti.

Popis činnosti

Tři posádky, které představují táborové družiny, se plaví na svých lodích. Hra se dělí na dvě fáze, kdy v první fázi mají posádky za úkol ušít co největší záplatu. K záplatě je třeba:

1. Jehla, kterou budou námořníci hledat v kupce sena (jedna jehla je ukrytá v jedné kupičce sena). Každý může držet jehlu jen dokud nepřišije jednu látku. Pak

musí předat jehlu dalšímu námořníkovi ze své posádky. Jakmile budou prostrídání všichni, může dojít k tomu, že se ten, kdo už jednu část záplaty ušil, opět ujme šití. Námořníci pak pokračují v šití ve stejném pořadí.

2. Látka je ve formě malých kousků rozházena po určité části lesa. Les ve hře představuje sklad s látkami, ošetřenými přípravkem proti molům. Proto do skladu může námořník vběhnout až poté, co se hluboce nadechne a při hledání záplat vyslovuje „glogloglo“ na jeden nádech. Ze skladu může odnést vždy jen jeden kousek. Pokud se hráč nadechne ve skladu, tak se musí vrátit zpět ke svému týmu bez kousku látky.

3. Nit se získává skákáním přes švihadlo. Na stanovišti jsou připravena tři švihadla – pro každou posádku jedno. Pokud námořník dvacetkrát přeskochí švihadlo, získá od vedoucího nit, kterou přinese svému týmu. Námořníka musí po dvaceti přeskocích vystřídat další člen z jeho posádky, nesmí tak přičítat další přeskoky ke svým odskákaným dvaceti.

Posádky se snaží ze získaných materiálů ušít co největší a nejpevnější kus záplaty. Po uplynutí čtyřiceti pěti minut vedoucí zapíská na píšťalku a ukončí tím první fázi hry. Vedoucí družin spočítají pevně ušité kousky na záplatě každé posádky a oznámí vítěze první fáze.

Pomůcky

Čtyřicet až padesát kusů látky ve velikosti desetkrát deset centimetrů, tři švihadla, kousky nití dlouhé deset centimetrů, malá kupka sena, tři jehly, píšťalka, hodinky.

Prostředí

Tato hra se bude nejlépe hrát na louce nebo na hřišti.

Odpolední program 2 – Hra Bouře (druhá fáze)

Motivace

Nastala bouře. Loď praská v každém spoji, palubu zalévají hektolitry vody, plachta se napíná do všech směrů, až hrozí, že se utrhne i se stožárem. „Stůjte nad

námi všichni svatí!”, volají kapitáni při zjištění, že do všech částí lodi už se dostala voda.

Cíl

Hlavním cílem této aktivity je budovat spolupracující postoj a prohlubovat mravní cítění, rozvíjet dovednosti spojené s uskutečňováním spolupráce – hledání a uzavírání kompromisů, rozhodování mezi krátkodobými či dlouhodobými cíli a zisky, rozhodování vycházející z morálních hodnot a postojů, vytváření spojení s lidmi, kteří mají dobrou vůli, a s tím spojené prohlubování schopnosti sebereflexe a sebevýchovy. Dílčí cíle pak jsou: rozvoj schopnosti rozhodovat se pod časovým tlakem a zvládat prohru, podpora uvědomění si vlastních silných stránek a jejich uplatnění ve prospěch celku, rozvoj fyzické zdatnosti, rozvoj kognitivních schopností a rozvoj manuální zručnosti.

Popis činnosti

Pro tuto hru se areál tábořiště stává pomyslnou lodí. Hra se bude odehrávat v pěti kolech po patnácti minutách. Každá posádka před začátkem každého kola bude mít pět minut na rozhodování, kolik svých členů vyšle, do jakých míst v lodi. Každá posádka se také radí nezávisle na ostatních, nikomu nesmí své rozhodnutí říct, ani ho v průběhu kola měnit. Posádky před každým kolem dostanou neurčitou informaci o požadavku na počet námořníků v jednotlivých částech lodi, tato informace bude podána v neurčitých číslovkách (moc, málo, několik apod.). Informaci o obtížnosti jednotlivých kol námořníci nedostanou. Následně po zvukovém signálu píšťalky se všichni z posádek vydají do daných míst v lodi, do kterých byli přiděleni. Tam jim příslušný vedoucí vysvětlí úkol, který námořníci ze všech posádek musí společnými silami splnit do deseti minut. Po splnění či nesplnění si zapíšou body na své kartičky. Pokud námořníci daný úkol zvládnou, dostane posádka s největším počtem zástupců na daném místě u daného úkolu možnost rozdělit deset bodů mezi hráče na tomto stanovišti. Záleží čistě na konkrétní posádce, zda si veškeré body připsá ve svůj prospěch nebo se o body rozdělí s ostatními posádkami, které se na úspěšném plnění spolupodíleli. Pokud některý z úkolů nesplní, dojde k bodovému postihu všech družin na daném místě. Tento postih činí minus pět bodů pro všechny posádky, které na daném stanovišti

usilovali o splnění úkolu. Po uplynutí deseti minut a dalším zvukovém signálu se všichni námořníci přesunou zpět ke svým posádkám, kde vedoucímu nahlásí počty bodů z jednotlivých stanovišť. Po skončení všech kol hra končí a vedoucí spočítá výsledné body. Družina, která získala nejvíce bodů vyhrává.

V následující tabulce jsou popsány úkoly v jednotlivých kolech na každém stanovišti.

	1. kolo	2. kolo	3. kolo	4. kolo	5. kolo
PŘÍD	Udělejte dohromady sto kliků.	Vydržte třicet sekund v holubičce.	Udělejte dohromady tři přemety stranou.	Přihrajte si vzájemně dvacetkrát ringem bez spadnutí.	Udělejte pět pozic z acro jógy podle obrázku.
ZÁĎ	Poskládejte puzzle.	Vyřešte tři sudoku.	Vyluštěte celou křížovku.	Vyřešte hádanky ze sirek.	Poskládejte Rubikovu kostku.
STĚŽENĚ	Poznejte pět stromů na obrázku.	Vyluštěte větu z Morseovy abecedy.	Správně odpovězte na deset otázek ohledně skautingu a jeho historie.	Poznejte alespoň osm pantomim z deseti předvedených.	Správně odpovězte na deset otázek z prvouky.
PODPALUBÍ	Poskládejte deset lodiček.	Jakkoliv postavte třímetrovou věž.	Nakreslete sto koček na papír A3.	Uvažte pět základních uzlů.	Vystříhňte sto srdíček z papíru.

Pomůcky

Hodinky, píšťalka, ringo, obrázek s pěti pozicemi acrojógy, dětské puzzle, tři sudoku, křížovka, sirky, Rubikova kostka, pět obrázků s českými stromy, zprávu zašifrovanou v Morseově abecedě, předem připravené otázky v oblasti skautingu a jeho historie, předem připravené otázky z prvouky, papíry A4, papír A3, fixy, uzlovačky, nůžky.

Prostředí

Herní prostředí budou tvořit čtyři místa v prostoru tábořiště, které reprezentují místa lodi, které musí námořníci opravit. Měla by to být místa, která nejsou příliš vzdálená od společného místa všech družin, kde jsou jim vysvětlovány úkoly, například jídelna, louka, začátek lesa, hřiště.

Večerní program – Kasíno

Motivace

Bouře na moři už ustala a nám nezbývá nic jiného, než vítězství nad živly a naše přežití řádně oslavit. Nejlepším námořnickým způsobem, jak si užít večer je kasíno.

Cíl

Cílem této večerní aktivity je umožnit relaxaci, zábavu, regeneraci, prohloubení přátelských vztahů. Dalším cílem je nabídnout vyzkoušení rizik spojených s hazardními hrami.

Popis činnosti

Každý námořník před vstupem do kasína získá deset zlaťáků, které mu budou po celý večer sloužit na různé hry a další služby kasína. V kasínu se nachází několik her a služeb, které mohou námořníci využívat dle libosti:

- Bar – místo, kde si každý může zakoupit různé nápoje či občerstvení za pár zlaťáků,

- Jukebox – kdokoliv si může za zlaťáky koupit písničku na přání u námořníka hrajícího na kytaru,
- Limbo – soutěž v podlézání tyče bez dotyku země rukama,
- Tetování – námořníci si mohou koupit tematické tetovací nálepky,
- Páka – souboj v páce mezi námořníkem a kapitánem,
- Karty – námořníci si mohou zahrát libovolné karetní hry a vsadit zlaťáky na svou výhru,
- Kostky – každý námořník může hrát nebo sázet na jiné hráče.

Pomůcky

Zlaťáky nebo jakékoliv předměty představující měnu, karty, kostky, tetovací nálepky, tyč, kytara, várnice s čajem, drobné občerstvení.

Prostředí

Večerní program by se měl odehrávat v jídelně, hangáru nebo v jiném velkém stanu, kde je dostatek prostoru pro všechny hráče a kde jsou k dispozici stoly a lavice.

6.1.5 Den pátý

Dopolední program 1 – Přírodovědné činnosti

Motivace

Kapitáni při rozbřesku kontrolují dalekohledem okolí a zahlédnou pevninu. Kompas ukazuje správný směr, a proto kapitáni svolají své posádky, aby jim s radostí oznámili, že už se blíží k ostrovu. Námořníci se spolu s kapitány vydají probádat ostrov, aby věděli, jak to na něm vypadá, a zda na ně nečeká nějaké nebezpečí.

Cíl

Cílem této aktivity je rozvoj kognitivní schopností a prohloubení přírodovědných znalostí a konstruování poznatků. Prohloubení sounáležitosti se vším živým, rozvoj estetického a mravního citění.

Popis činnosti

Děti rozdělíme do tří družin podle věku. Mladší děti ve věku 8–10 let vytvoří společnými silami naučné plakáty o českých stromech. Jejich úkolem je najít alespoň tři stromy, jehličnaté i listnaté. Poté společně pro každý ze tří vybraných stromů vytvoří plakát, který by měl obsahovat název stromu, jeho popis a výskyt, vzorky listů a kůry. Veškeré informace děti získají z encyklopedií a příruček. Po dokončení plakátu děti svou práci odprezentují vedoucím.

Mladší skauti a skautky ve věku 11–13 let si vyberou určité místo v okolí tábořiště, nejlépe v lese o velikosti jednoho metru, které vyznačí fáborcky. Jejich úkolem je pozorovat vybrané místo. Na tomto místě se pokusí objevit co nejvíce rostlin a živočichů, které popíší či zakreslí do deníku. Během pozorování mohou doplňovat informace o objevených rostlinách nebo živočiších z encyklopedií nebo příruček o přírodě.

Pomůcky

Zápisníky, psací potřeby, přírodovědné encyklopedie, bílý balicí papír.

Prostředí

Vhodným místem pro práci první skupiny je jídelna, ke jsou k dispozici stoly a lavice. Pro realizaci přírodovědných aktivit druhé skupiny je nejlepším místem les v blízkosti tábořiště.

Dopolední program 2 – Zdravověda

Motivace

Při prohledávání ostrova se někteří kapitáni i zeman s rychtářkou zranili. Lékař je stále někde na ostrově, proto se musí zranění vrátit na loď, kde jim námořníci pomáhají s ošetřováním. Kapitáni vyhlásí, že kvůli novému a neznámu místu, což je Ostrov kostlivců, je povinností všech námořníků procvičit si zdravotní vědu, aby byl každý námořník připraven na další nástrahy ostrova.

Cíl

Cílem této aktivity je rozšiřovat a prohlubovat vědomosti a dovednosti spojené s prevencí úrazů, poskytováním první pomoci a s organizací záchranné akce.

Popis činnosti

Děti rozdělíme na homogenní družiny podle toho, jak se schází na skautských schůzkách během roku. Každá družina dostane úkoly odpovídající náležitému věku dětí a také jejich schopnostem:

Mladší děti – světlušky a vlčata ve věku 8–10 let, se mohou hravou formou naučit čísla tísňového volání a také si fiktivně prožít situace, ve kterých je nutno záchranné složky volat. Vyzkouší si, jakým způsobem mají ošetřit drobná poranění a popálení. Mohou vytvořit plakát, ve kterém popíší, jak fungují jednotlivé orgánové soustavy v lidském těle.

Starší děti – skauti a skautky ve věku 11–13 let, si vyzkouší ošetřit různé typy krvácení. Demonstrují volání na linku 155 při různých situacích a společně si vysvětlí zásady ochrany před úrazy při pobytu v přírodě.

Pomůcky

K této aktivitě je vhodné mít připravenou lékárníčku, obvazový materiál, umělou krev, metodické příručky a obrazový materiál k danému tématu, psací potřeby a balicí papír.

Prostředí

Každá skupina si sama vybere vlastní místo pro svou činnost.

Odpolední program 1, 2 – Hra Vzpouřa pirátů

Motivace

Námořníci prozkoumali ostrov a vrací se zpátky na loď pro své zásoby. Jakmile se všichni námořníci dostaví na loď, obklíčí je piráti. Předstoupí k nim jednohý kuchař, který celou plavbu strávil v podpalubí. Spustí na zem vlajky všech tří posádek a na stožár vyvěsí pirátskou vlajku. Ukáže se, že je to zlý pirát John Silver, kterého rychtářka pozvala na cestu za pokladem v domnění, že je to pouze obyčejný kuchař a námořník. Ostatní piráti ze Silverovy party svážou námořníky, aby nemohli utéct a ukradnou jim mapu, která vede k Flintově pokladu. Jakmile piráti dosáhnou svého, ukradnou z lodi munici a zásoby a utečou námořníkům i s mapou pokladu. Námořníci jsou bez mapy v nesnázích, jen marně se pokouší dohonit zlé piráty a najít tak správnou cestu k pokladu.

Cíl

Cílem této aktivity je rozvoj strategického myšlení a hlubší osvojení zásad a aplikace pravidel týmové spolupráce. Dalším cílem je rozvoj fyzické zdatnosti a hrubé motoriky.

Popis činnosti

Prvním úkolem námořníků je rozvázat všechna lana, kterými je piráti svázali. Jakmile se to všem podaří, každá posádka následuje svého kapitána. Na cestě je čekají tři úkoly.

1. Mělčina – úkolem každého člena posádky je přejít vyznačenou část louky, dlouhou zhruba padesát metrů, která ve hře značí moře. Každá posádka bude mít k dispozici materiál, který představuje loďky - například prkna, špalky a noviny. Pokud se námořník dotkne louky, musí stát deset sekund na místě a poté se může vrátit zpátky do hry.
2. Houština – aby mohla posádka projít do lesa, musí přijít na heslo, díky kterému se mu houští otevře. Posádky vysílají do houští jednotlivě své členy, kteří musí rozluštit hádanku. Kdo odpoví nesprávně, vrátí se zpátky ke svému týmu, ale nesmí promluvit, dokud nevstoupí do lesa.

3. Les – námořníci v lese naleznou starou municí. Rozdělí si ji tak, že treffi šiškou vybraný strom. Každý námořník má jen tři pokusy. Kolikrát dotyčný námořník treffi cíl, tolik získá municí.

Jakmile se všechny posádky dostanou do lesa a rozdělí si municí, uslyší hlasy zlých pirátů, kteří nejsou daleko. Námořníky čeká poslední úkol – porazit piráty v boji a vzít si zpět mapu k Flintově pokladu. Mapu získají pouze tak, že vstoupí do jejich hnízda a mapu si odnesou do své základny – místa, kde mají municí. Všichni hráči k boji využívají papírové koule, kterými hází na protivníky. Každý pirát má pět životů a pokud je zasažen, odebírá si život. Jakmile pirát přijde o všech pět životů, je vážně raněn a odchází ze hry. Námořníci mají jen jeden život, pokud jsou zasaženi, jdou se oživit na předem domluvené místo v základně a poté mohou pokračovat ve hře. Pokud námořník nese mapu a je při tom zasažen, pokládá ji na zem a jde se oživit. Hra je u konce, pokud se námořníkům podaří získat mapu do své základny, nebo pokud odejdou všichni piráti ze hry.

Pomůcky

K této aktivitě je zapotřebí přichystat lana, prkna, špalky, noviny, šišky, papírové koule z novin zpevněné lepící páskou a mapu pokladu.

Prostředí

Pro tuto hru je zbytné předem připravit stezku s úkoly, která povede přes louku do lesa. V lese je zapotřebí připravit kruh z klacků, který představuje hnízdo pirátů.

Večerní program – Stezka odvahy

Motivace

Kapitáni děkují svým posádkám za získání mapy zpět a zjišťují, kudy může vést cesta k pokladu. Najednou se něco pohne v keři za nimi. Odvážní námořníci jdou zjistit, zda je nepozorují zlí piráti. V keři se ukrývá nevinný trosečník Ben Gunn, kterého zde vysadila Flintova posádka před několika lety. Námořníci se od bláznivého Bena dozvídají, že zná piráty dobře a ví, jak je přemoci. Ale on jim to prozradí pouze tehdy, pokud se přesvědčí, že jsou opravdu stateční a spolehliví.

Cíl

Cílem této aktivity je nabídnout zkušenost překonání sebe sama a čelit vlastnímu strachu.

Popis činnosti

Úkolem jednotlivců v této hře je jít až na konec stezky, kde se musí na důkaz svojí odvahy podepsat. Členové posádky s sebou nemají žádné pomůcky, následují pouze lucerny, které jim značí cestu. Celá aktivita je rozdělena na dvě úrovně. První úroveň stezky je pro mladší děti, které jdou kratší trasou do cíle. Druhá úroveň stezky je pro starší děti, které mají trasu delší a v cíli stezky musí vylovit drobný předmět z lavoru, který je naplněn směsí vody, bláta, listí, kamínků a dalších různých přírodnin.

Pomůcky

Ke stezce odvahy je nutno nachystat lucerny, svíčky, papír, fixu, lavor, směs přírodnin.

Prostředí

Pro tuto aktivitu je vhodné vybrat bezpečně dostupnou část lesa, ve které je potřeba vyznačit trasu. Konec trasy by měl vézt zpátky k tábořišti.

6.1.6 Den šestý

Dopolední program 1, 2 – Stavba bunkrů

Motivace

Kapitáni se dozvěděli, že se tvrdohlaví piráti vrací pro mapu, aby si mohli nechat poklad jen pro sebe. Námořníci musí využít veškerý čas, než je piráti najdou a připravit se na boj. Trosečník Ben, který tuhle pirátskou bandu zná, dá námořníkům několik rad pro obranu před piráty, jelikož v noci prokázali odvalu.

Cíl

Cílem této aktivity je rozvoj manuální zručnosti, konstrukčních dovedností a prohloubení kooperace.

Popis činnosti

Každá posádka má za úkol postavit si vlastní obranný bunkr z přírodních materiálů, ve které bude dostatek místa pro všechny členy posádky. Aby se námořníci pirátům ubránili, musí každý bunkr obsahovat tyto prvky:

1. Bunkr musí být ve tvaru kruhu.
2. Každý bunkr musí mít zdi z přírodnin vysoké jeden metr.
3. Uprostřed bunkru musí stát stožár, na kterém je připevněna vlajka posádky.
4. Dveře do bunkru musí být vytvořeny minimálně ze druhů tří uzlů.

Členové posádky si mohou zvolit materiál ke stavbě dle vlastního uvážení a pracují pod dohledem svých kapitánů.

Pomůcky

Ke stavbě bunkrů je potřeba dlouhé lano, přírodní materiál volně dostupný v lese, provázek, vlajky posádek.

Prostředí

Tato aktivita je vhodná do lesa, ve kterém je větší prostor pro pohyb účastníků, například smrkový nebo borovicový les.

Odpolední program 1, 2 – Hra Velká bitva

Motivace

Práce námořníku na stavbě už se blíží ke konci, ale v tom se z dálky nese strašlivý řev pirátů. Vrací se zpět pro mapu k pokladu a jsou připraveni o ni bojovat.

Kapitáni podporují své námořníky, aby vytrvali a společnými silami piráty porazili.

Cíl

Cílem této bojové hry je rozvíjet schopnost strategicky myslet a podpořit týmového ducha. Dalším cílem této hry je rozvoj fyzické zdatnosti a koordinace. Dále pak umožnit vybit přebytečnou energii bezpečným způsobem.

Popis činnosti

Všechny posádky se ukrývají ve vlastnoručně postavených bunkrech, ve kterých mají ukrytou municí a vyvěšenou vlajku na stožáru. Každý námořník má jeden život, jakmile je zasažen pirátem, vrací se do svého bunkru, kde se ožíví dotykem o stožár. Piráti mají alespoň deset životů, ti nejlepší z pirátů mají životů patnáct. Každý pirát má své životy viditelně umístěné na svém oděvu. Úkolem námořníků je zbavit piráty všech životů. Když je pirát zasažen, odevzdává svůj život námořníkovi, který ho trefil a jde se oživit do vlastní základny, která je vzdálena od sídla námořníků alespoň padesát metrů. Jakmile přijde pirát o všechny své životy, umírá. Námořník, který piráta připravil o poslední život, svolá svou posádku, která má právo odnést mrtvého piráta do svého bunkru. Životů zbavený pirát v bunkru námořníků předstírá svou bezmoc a už dále nesmí pokračovat ve hře. Cílem pirátů je dostat se do bunkru a ukrást námořníkům vlajku ze stožáru. Pokud se pirátům podaří získat vlajku posádky pro sebe a přinést ji do své základny, ožijí tak všichni piráti, kteří jsou uvězněni v bunkru dané posádky. Cílem námořníků je ubránit své vlajky a získat co nejvíce pirátských životů. Hra končí, jakmile všichni piráti ztratí své životy.

Pomůcky

K této hře je potřeba předem připravit bunkry z přírodnin, vlajky posádek, papírové koule zpevněné lepící páskou, kousky kobercové pásky označující životy.

Prostředí

Vhodným místem pro tuto hru je přehledný, méně členitý lesní terén, nejlépe smrkový nebo borovicový les.

6.1.7. Den sedmý

Dopolední program 1 – Skauting a historie

Motivace

Rychtářka ocení výhru námořníků nad piráty ve včerejší bitvě a domnívá se, že na jejich úspěch má zásluhu i jejich skautství. Chtěla by se o skautingu něco dozvědět a přidává se k ní i zeman a lékař, kteří mají společně s námořníky chuť rozšířit své znalosti.

Cíl

Cílem této aktivity je rozvoj identifikace se skautingem, jeho hodnotami a vzory. Dalším cílem této činnosti je rozvíjet dovednosti spojené s verbálními i neverbálními složkami komunikace.

Popis činnosti

Děti rozdělíme podle věku do družin, ve kterých se scházejí na oddílových schůzkách během roku.

Mladší děti – světlušky a vlčata ve věku 8–10 let se dozví základní informace o skautingu, kdy a kým byl založen, a jak to v té době probíhalo na rozdíl od dnešní doby. Děti se mohou inspirovat příběhy nebo obrazovými knihami, které jim vedoucí přečtou a zapíšou si do deníku důležité informace, na které dá vedoucí důraz a následně mohou prodiskutovat, jaké informace si děti zapsaly. Dále pak se mohou dozvědět o prvním skautském táboře a namalovat jej dle vlastní představy.

Starší děti – skauti a skautky ve věku 11–13 let mohou diskutovat o základních bodech historie skautingu, nejvíce však o založení světového skautingu a prvním skautském táboře. Dále pak o vzniku českého skautingu a zákazech činnosti skautů během historie českých zemích. Děti mohou přiřazovat data k událostem skautingu nebo si zapisovat důležité informace do deníku.

Pomůcky

K této činnosti je potřeba nachystat knihy a obrazový materiál o historii skautingu, deník, psací potřeby, tvrdé papíry, štětce a temperové barvy.

Prostředí

Pro tuto činnost je vhodným prostředím jídelna nebo velký stan či hangár.

Dopolední program 2 – Skautské divadlo

Motivace

Kapitáni i námořníci se radují, že porazili piráty a ubránili svou mapu, která vede k Flintově pokladu a vymýšlí, jak poklad najít. Ben Gunn je nešťastný a lituje své minulosti, kdy podlehl tlaku zlým pirátům a pomáhal jim s krutými činy. Kapitáni trosečníka uklidňují a chtějí ho přesvědčit, že nyní je ve správné společnosti. Všichni námořníci jsou zároveň i skauty a předvedou mu, jaké dobré skutky denně konají.

Cíl

Cílem této aktivity je rozvoj tvořivosti a kooperace. Dalším cílem je překonání studu a trémy dětí. Dále pak rozvoj estetického cítění, identifikace se skautingem.

Popis činnosti

Úkolem každé posádky je vymyslet a zahrát představení o skautingu, které objasní, v čem je skauting specifický a co obnáší být skautem. Podmínkou představení je účast každého člena na jevišti. Jakmile mají posádky vše připraveno, postupně předvedou trosečníkovi i kapitánům svá divadelní představení.

Pomůcky

K této činnosti si pomůcky přichystají účastníci sami.

Prostředí

Vhodným prostředím pro tuto činnost je louka nebo stanové náměstíčko.

Odpolední program 1, 2 – Hra Cesty k pokladu

Motivace

Trosečník Ben děkuje námořníkům za krásná představení, je velmi dojat z dobroty a lidskosti těchto mladých lidí. Okamžitě sdělí námořníkům, že Flintův poklad, který hledají, před pár lety sám objevil. Zakopal jej na novém místě, aby ho hamižní a zlí piráti nemohli najít. Za ta léta si už přesně nepamatuje, kudy cesta k pokladu vede. Je si ale jistý, že po sobě záměrně nechal nějaké stopy a pokud je námořníci najdou, určitě si na správnou cestu k pokladu rozpomenou.

Cíl

Cílem této aktivity je posilovat vůli a disciplínu, trpělivost, schopnost vyrovnat se s dílčím neúspěchem, dále pak rozvíjet empatii a dovednost pečovat o druhého.

Popis činnosti

Každá posádka má za úkol projít tři předem připravené trasy, o kterých se trosečník domnívá, že vedou k pokladu. Pokud všechny trasy posádky úspěšně zdolají, objeví předmět, který pomůže trosečníkovi rozpomenout se na správnou cestu k pokladu. Každá ze čtyř tras se ve hře vyskytuje formou úkolu:

1. Temný les – úkolem členů posádky je co nejrychleji projít rozmanitou trasu, aniž by se dívali na cestu. Všichni členové posádky si zavážou oči šátkem a drží se za ruce, kromě prvního člena v zástupu, který je průvodce. Průvodce se jako jediný může během hry dívat na cestu a mluvit. Pokud někdo jiný než průvodce v temném lese promluví, získá trestnou vteřinu k výslednému času posádky. Po zdolání této trasy získá každá posádka trosečníkem zapomenutý předmět.

2. Strniště – každá posádka se musí proplazit pod sítí z provázků, která je umístěna nad zemí ve výšce zhruba třicet až čtyřicet centimetrů. Trasa z provázků je dlouhá alespoň pět metrů a může být různě zahnutá. Pokud se člen posádky dotkne sítě, získává pro svou posádku trestnou vteřinu. Po překonání této trasy získá každá posádka další předmět, který patřil trosečníkovi.
3. Cesta přes řeku – V herním poli z provázků napnutých do tvaru čtverce se nachází dvacet pět čtvercových polí a některá z nich v sobě ukrývají cestu na protější stranu hracího pole. Posádka vysílá jednotlivce, který si vybere jedno pole z první řady, do kterého vstoupí. Vedoucí kontroluje hru podle připraveného plánu a říká hráčům, zda mají správné pole a mohou pokračovat v dalším tahu nebo stojí ve špatném poli a musí začít znovu. Pokud jeden člen posádky projde přes správná pole na druhou stranu, získá pro svou posádku další předmět, který tu trosečník zanechal.

Jakmile posádky projdou všemi třemi trasami, přinesou trosečníkovi předměty, které získaly.

Pomůcky

Šátky, provázek, klacíky, nůž, předem připravený plán cesty, devět libovolných předmětů, které představují věci trosečníka Bena Gunna.

Prostředí

Pro první úkol je vhodný členitý a rozmanitý terén, například vstup do lesa přes potok a návrat na louku. Pro druhý a třetí úkol je možné vybrat jakékoliv rovný terén, jako třeba lesní cestu nebo louku. Jednotlivé stanoviště s úkoly jsou od sebe rozmístěny tak, aby hráči neviděli z jednoho stanoviště na stanoviště ostatní.

Večerní program – Nalezení pokladu

Motivace

Jakmile se námořníci vrátí z cest, přinesou Benovi jeho zapomenuté předměty. On na oplátku slíbí, že se pokusí vzpomenout si na tu správnou cestu k Flintově pokladu. Po několika minutách Benova zvláštního tance, pochodování a usilovného přemýšlení oznámí námořníkům, že už si na správnou cestu vzpomněl. Trosečník vede všechny posádky na místo, kde zakopal poklad.

Cíl

Cílem této aktivity je rozvoj morální odpovědnosti.

Popis činnosti

Na místě, které je viditelně označeno červeným křížkem, námořníci vykopou truhlici, ve které se nachází poklad. Posádky mají za úkol společně se dohodnout a rozhodnout o tom, co s pokladem udělají.

Pomůcky

Červený kreповý papír, lopaty, truhla, poklad, který mohou představovat obrázky různých bankovek, herní žetony, mince, bižuterie, sladkosti.

Prostředí

Tato činnost by se měla odehrávat v lese, na místě, které se během tábora nepoužilo na žádné hry nebo jiné činnosti.

6.1.8 Den osmý

Dopolední program 1 – Hra Boj proti pirátům

Motivace

Piráti brání námořníkům v odplutí z ostrova, protože se zmocnili celého pobřeží. Ben Gunn předstoupí a vyzve piráty, aby se konečně vzdali a vzali nohy na ramena. Námořníci sledují, jak se Ben Gunn a John Silver překřikují o právu na Flintův poklad. Piráti se ho nechtějí vzdát za žádnou cenu. Vyzívají všechny námořníky na boj, ale Ben Gunn prohlédl jejich taktiku a všem posádkám radí, jak hloupé piráty porazit.

Cíl

Cílem této aktivity je rozvíjet vůli, disciplínu, trpělivost, obratnost, zdatnost a podpořit týmového ducha.

Popis činnosti

Piráti se nachází v kruhu o průměru asi patnáct metrů, který je vytvořen lanem obvázaným kolem stromů v lese. Na každém laně jsou přivázané šátky, které představují obraný štít pirátů. Úkolem námořníků je zbavit piráty obraného štítu, proniknout do kruhu a svinout pirátskou vlajku z jejich stožáru. V každé posádce se námořníci rozdělí na bořiče a střelce. Bořiči mají za úkol odvázet šátky z obraného štítu pirátů a nosit je na oživovací místo vlastní posádky. Střelci mají za úkol trefit piráty papírovou koulí nebo vytrhnout pirátovi šátek zpod opasku, aby jej připravili o životy. Během hry si nesmí námořníci role měnit. Námořníci mohou proniknout do kruhu pouze tehdy, až odvážou veškeré šátky na laně. Pokud je pirát zasažen, musí nehnutě stát se vzpaženou rukou pět sekund. Jestliže je zasažen námořník, musí se jít oživit na předem určené místo pro svou posádku, dál od kruhu pirátů. Celá hra končí ve chvíli, kdy je svěřena pirátská vlajka ze stožáru.

Pomůcky

Lano, šátky, papírové koule zpevněné lepicí páskou, stožár, pirátská vlajka.

Prostředí

Hra může být připravena v lese s rovným terénem nebo na louce či táborovém náměstíčku.

Dopolední program 2 – Sportovní utkání proti pirátům

Motivace

Piráti touží po pokladu takovým způsobem, že chtějí vyzvat námořníky na další bitvu. Kapitáni přistoupí k pirátům s návrhem, že si mohou vybrat způsob bitvy sami. Piráti souhlasí, protože už jim nic jiného nezbývá. Kapitáni vyhlásí

sportovní zápas nejen o poklad, ale také o loď posádek! Chamtiví hazardéři v čele s Johnem Silverem na nabídku ihned kývnou.

Cíl

Cílem této aktivity je podpořit rozvoj fyzické zdatnosti a radosti z pohybu, dále pak prohloubit schopnost hrát férově a být platným členem týmu.

Popis činnosti

Předem sestavíme pořadí družstev, které se proti sobě utkají. Hrají proti sobě dvě vybraná družstva, každé stojí na jedné straně hřiště. Při hře je postavení hráčů na hřišti libovolné, počet hráčů je daný počtem členů v posádce. Hra začíná podáním jednoho z hráčů ze zadního místa hřiště, podávají oba týmy zároveň na hvizd píšťalky. Pokud se některý z kroužků při podání dotkne sítě, podání se opakuje. Kroužek mohou hráči chytit libovolnou rukou, odhodit ho musí vždy tou rukou, kterou byl chycen. Spoluhráči si mezi sebou kroužek nesmějí přihrávat, hráč vždy musí házet přes síť. Kroužek se při chytání nesmí navléct na ruku hráče. Při odhazování kroužku smí hráč udělat jeden krok, ale nesmí kroužek odhazovat ve výskoku. Rozhodčí posuzuje, jestli byl ringo kroužek vhodně hozen, a to ve vodorovné poloze. Body se získávají za spadení kroužku do soupeřova pole nebo pokud soupeř vhodí kroužek do autu nebo do sítě. Hra se hraje, dokud jedno z družstev nezíská 15 bodů nebo do uplynutí 20 minut hry. Podle počtu výsledných bodů každého družstva určíme, která posádka nebo posádky ze svých řad vyberou hráče pro výsledný tým, který se utká s piráty.

Pomůcky

Ringo kroužky, papír, psací potřeby, hodinky, píšťalka.

Prostředí

Hřiště o rozměrech 9x18 metrů se sítí ve výšce 200 centimetrů.

Odpolední program 1 – Soud pirátů

Motivace

Piráti byli v zápase poraženi a námořníci slaví svou definitivní výhru! Kapitáni si lámou hlavu, co teď s poraženými a nenapravitelnými piráty. Rychtářka navrhně, že spravedlivým činem bude třeba společně piráty odsoudit.

Cíl

Cílem této aktivity je podporovat rozvoj sociální a emoční inteligence. Dalším cílem je umožnit zkušenost převzetí individuální i skupinové zodpovědnosti, dále pak podpořit uvědomění skautských hodnot a jejich uskutečňování v každodenním životě.

Popis činnosti

Úkolem jednotlivců je zamyslet se nad tím, jaký osud by pro piráty připravili. Každý má dost času na klidné rozmýšlení a svůj názor zapíše na kousek papíru, který vhodí do společné nádoby. Až všichni námořníci vhodí své anonymní názory do nádoby, musí společně tyto názory rozebrat a společně vymyslet, jak budou postupovat, jakým způsobem rozhodnou o osudu pirátů. Jakmile dojdou k závěru, odprezentují svá rozhodnutí odsouzeným pirátům.

Pomůcky

Papíry, psací potřeby, velká zavařovací sklenice.

Prostředí

Tuto činnost je vhodné uskutečnit v jídelně nebo ve velkém stanu.

Odpolední program 2 – Kreativní vyjádření zážitku

Motivace

Hurá, všechno jsme zvládli! Kapitáni se radují, že se námořníkům podařilo všechny nástrahy této dobrodružné plavby za pokladem překonat. Aby si zpříjemnili plavbu domů a připomněli si spoustu zážitků, které nedávno získali, uspořádají vernisáž.

Cíl

Cílem této aktivity je rozvinout schopnost reflektovat prožitek a kreativně jej vyjádřit (literární, hudební, dramatická, taneční či výtvarná forma).

Popis činnost

Úkolem každého jednotlivce je zachytit a vyjádřit libovolným způsobem svůj největší, nejlepší nebo nejzajímavější zážitek a následně ho představit ostatním na společné vernisáži. Každý si volí formu, postup a prostředky sám nezávisle na ostatních.

Pomůcky

Volba pomůcek záleží na jednotlivých dětech, které mají k dispozici běžný táborový materiál, například štětce a barvy, hudební nástroje, přírodní materiál.

Prostředí

Každý si volí prostředí pro vlastní práci podle povahy jeho projektu.

Večerní program – Vernisáž zážitků

Motivace

Kapitáni s velkým očekáváním svolají všechny námořníky na vernisáž a velmi se těší na prezentování jejich zážitků.

Cíl

Cílem této činnosti je rozvoj sebevyjádření a překonání studu při vystupování, dále pak sdílení prožitého s ostatními a oslava smysluplně strávených dnů.

Popis činnosti

Každé dítě dostane možnost představit vlastní kreativní dílo, které líčí jeho nejsilnější, největší táborový zážitek. Poté nastane zábava u společného ohně, kterou je definitivně uzavřena část programu související se symbolickým rámcem.

Pomůcky

Volba pomůcek závisí na povaze jednotlivých pracích dětí.

Prostředí

Jednotlivci mohou prezentovat svá díla u ohniště.

6.1.8 Den devátý

Dopolední i odpolední program – Příprava slibového ohně

Motivace

Každý skautský oddíl má své jedinečné skautské prostředí, které se liší rituály. Ty vznikaly díky prvním členům oddílu, kteří tyto zvyky, tradice a rituály předávali dalším členům. Tyto nezapsané rituály, dodržujeme z úcty k těm, jež v oddíle byli před námi, také skrze oddílové rituály vnímáme společnou identitu. Slibový oheň je pro náš oddílový obřad, který je výjimečný už svou přípravou.

Cíl

Cílem této části dne je umožnit dítěti prožít a uvědomit si, že namáhavá příprava na slavnostní okamžik je nedílnou součástí slavnosti samotné. Dalším cílem je nalézání individuální role každého dítěte při zapojení v přípravných pracích. Dále pak udržovat živou tradici a předávat ji mladším členům.

Popis činnosti

Celodenní příprava tábořiště je velmi důležitým dnem na táboře pro uskutečnění závěrečné táborové slavnosti. Každé dítě má možnost strávit čas neformálně se svými vedoucími, pomoci s přípravnými pracemi, vykonat dobrý skutek a také se naučit nové dovednosti. A také proměnit tábořiště v místo večerní slavnosti.

Během celého dne je potřeba zajistit několik úkolů, na kterých se celý tábor podílí:

- Příprava dřeva na slibový oheň – úkolem vedoucích je postavit čtyřbokou pagodu, nejméně ze čtyř pater,

- stavba březového kříže – slib dětí se skládá u státní vlajky, která má viset na kříži z březového dřeva,
- sbírání pryskyřice, chrastí a jehličí – z těchto materiálů vedoucí po boku se zkušenými skauty vyrábí čtyři fakule, což jsou pochodně, které slouží k zapálení slibového ohně,
- úprava ohniště – ohniště má kolem sebe dva kruhy z kamenů, okolí ohniště je uklizeno a upraveno, kolem kruhů jsou umístěny dřevěné lavice pro táborníky,

Pomůcky

Pily, sekyry, metr, nádoby na smůlu, cely na chrastí a jehličí, kotlík, sirky, dřevo na podpal, kameny, odpadkové koše.

Prostředí

Místo výkonu práce se odvíjí od potřeb daného tábořiště.

Večerní program – Slavnostní slibový oheň

Motivace

Slibový oheň vzplane poslední táborový večer pro příležitost nováčkům složit si slib vlčat nebo světlušek a symbolicky tak po celém roce intenzivní účasti na činnosti oddílu vstoupit do nové etapy skautského života. A také světluškám a vlčatům, kteří si mohou složit slib skautský, jemuž předchází několikaletá příprava v rámci všedního chodu oddílu. Skautský slib by měl být pro dotyčného spojený s velkým zážitkem. Proto slavnostní oheň vytváří krásnou intimní atmosféru opravdového přátelství a sounáležitosti.

Cíl

Cílem této slavnostní chvíle je dopřát všem členům oddílu prožití slavnostního okamžiku zobrazujícího nejvyšší hodnoty a nejhlubší myšlenky skautingu.

Popis činnosti

Celý tábor se společně setká u ohniště, kde je již připravena pagoda. Všichni účastníci tábora, slavnostně oblečení ve skautských krojích, povstanou a sledují, jak čtyři ohnivci nesou fakule a zapalují slibový oheň ve jménu pravdy, lásky, síly a krásy. Jakmile se pagoda rozhoří, ohnivci vychází z kruhu a vedoucí tábora slavnostně uzavírá táborový kruh. V tuto chvíli nastává čas, kdy může vedoucí tábora přečíst inspirativní příběh, poděkovat nebo cokoliv sdělit svým svěřencům. Nyní první slibující přichází ke státní vlajce a složí svůj slib. Každému slibujícímu je oporou vybraný vedoucí, který stojí za ním a může mu poradit slova slibu. Jakmile slibující svůj slib dokončí, vrací se po kruhu na své místo a každý skautský bratr či sestra mu pográtuluje stiskem levice. Po slavnostní slibové chvíli přichází čas na společný zpěv písní, vyhodnocení tábora a volná zábava u slavnostního ohně.

Pomůcky

Slavnostní pagoda, fakule, státní vlajka, březový kříž, táborové diplomy.

Prostředí

Silnému zážitku napomůže předem upravené táborové ohniště.

Závěr

Bakalářská práce Využití skautské výchovné metody na dětském letním táboře se zabývala popisem průběhu programu, který je provázaný skautskou výchovnou metodou. Bakalářská práce byla pomyslně rozdělena na teoretickou a praktickou část.

V teoretické části jsem vymezila pojem volný čas, který se velmi dotýká skautingu, jelikož otázka dobrovolnosti skautských vedoucích je stále aktuální. Volný čas se v tomto ohledu týká dětí i vedoucích, kteří se dobrovolně rozhodli trávit svůj volný čas v bezpečném a přátelském prostředí, které jim skauting nabízí nejen formou tábora, ale také schůzek a výprav. Skautské tábory jsou dobrou volbou pro kvalitní naplňování volného času účastníků i pořadatelů. Dále jsem v teoretické části vymezila vývojová období mladšího školního věku a prepuberty, díky čemuž jsem do popisu programu zařadila vhodné aktivity a hry.

V praktické části jsem popsala program tábora, který mohou případní čtenáři využít při vlastním plánování dětského tábora. Pro naplnění jednotlivých cílů jsem vybrala hry a činnosti, které jsou v mém skautském oddíle již tradicí nebo jsem modifikovala hry, které jsem v dětství zažila na schůzkách či táborech.

Seznam literatury

BAUMAN, L., RICHEM, R. (2001) *Jak přežít pubertu: průvodce pro rodiče i děti*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny. ISBN 80-7106-440-8.

BOZDĚCH, Z. (1996) *Skautský oddíl I. – III.* Liberec: Skauting. ISBN 80-85421-19-4.

BŘICHÁČEK, V. (1991) *Poselství skautské výchovy*. Liberec: Skauting Liberec. ISBN 80-85421-02-X.

ČAČKA, O. (2000) *Psychologie duševního vývoje dětí a dospívajících s faktory optimalizace*. Brno: Doplněk. ISBN 1081-171-2000.

FOGLAR, J. a SVOJSÍK, A. B. (1991) *Skautské hry v přírodě*. Liberec: Skauting Liberec. ISBN 80-85421-01-1.

HÁJEK, B. a PÁVKOVÁ, J. (2011) *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy ve výchově*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0030-7.

HELUS, Z. (2009) *Osobnost a její vývoj*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta. ISBN 978-80-7290-396-2.

HEŘMANOVÁ, V. (2004) *Kapitoly z vývojové psychologie*. Ústí nad Labem: Univerzita J.E. Purkyně v Ústí nad Labem, Pedagogická fakulta. ISBN 80-7044-602-1.

HOFBAUER, B. (2004) *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-927-5.

JANÁČKOVÁ, L. (2008) *Základy zdravotnické psychologie*. Praha: Triton. ISBN 978-80-7387-179-6.

JEDLIČKA, R. a kol. (2004) *Děti a mládež v obtížných životních situacích: nové pohledy na problematiku životních krizí, deviací a úlohu pomáhajících profesí*. Praha: Themis. ISBN 80-7312-038-0.

KAPLÁNEK, M. (2017) *Volný čas a jeho význam ve výchově*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-1250-8.

KEJKLÍČKOVÁ, I. (2011) *Logopedie v ošetrovatelské praxi*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2835-3.

KRATOCHVÍLOVÁ, E. (2004) *Pedagogika voľného času: Výchova v čase mimo vyučovania v pedagogickej teórii a v praxi*. Bratislava: Polygrafické stredisko UK v Bratislave. ISBN 80-223-1930-9.

KURIC, J. (2001) *Ontogenetická psychologie*. Brno: Akademické nakladatelství CERM. ISBN 80-214-1844-3.

LINDHARTOVÁ, D. (2008) *Psychologie pro učitele*. Brno: Mendelova zemědělská a lesnická univerzita v Brně. ISBN 978-80-7375-222-4.

MACHOVÁ, J. (2002) *Biologie člověka pro učitele*. Praha: Karolinum. ISBN 80-7184-867-0.

MAREŠ, J. (2015) Zápas o dobré jméno. Skauting a tramping v první československé republice. In: *Dějiny a současnost*. Roč. 2015, čís. 9, s. 14-17.

MATĚJČEK, Z. (2003) *Co děti nejvíce potřebují*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-853-8. s. 57.

NEJEDLÝ, P. a kol. (1992) *Připravujeme tábor*. Praha: Práce. ISBN 80-208-0085-9.

PÁVKOVÁ, J. a kol. (2008) *Pedagogika volného času*. Čtvrté. Praha: Portál. ISBN 978-80_7367-423-6.

PAVLAS, I., VAŠUTOVÁ, M. (1999) *Vývojová psychologie I*. Ostrava: Ostravská univerzita. ISBN 80-7042-153-3.

SAK, P. *Proměny české mládeže*. Praha: Petrklíč, 2000. ISBN 80-7229-042-8.

SKORUNKOVÁ, R. (2008) *Úvod do vývojové psychologie*. Hradec Králové: Gaudeamus. ISBN 978-80-7041-490-3.

SLEPIČKOVÁ, I. *Sport a volný čas adolescentů*. Praha: Karolinum, Univerzita Karlova, 2001. ISBN 80-86317-13-7.

STEVENSON, Robert Louis. *Ostrov pokladů*. Ilustroval Zdeněk BURIAN, přeložil Aloys SKOUMAL. V Praze: Knižní klub, 2008. ISBN 978-80-242-2174-8.

SVOJSÍK, A. B. (2002) *Český skaut*. Praha: Junák – svaz skautů a skautek ČR.

ŠANTORA, R. (ed.). (2012) *Skautské století: dobrodružný příběh 100 let českého skautingu*. Praha: Junák – svaz skautů a skautek ČR Tiskové distribuční centrum. ISBN 978-80-86825-72-4.

ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, J. a kol. (2008) *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-2141-4.

ŠVESTKA, V., JÍRA, O.: *Výzkum „Občanské vědomí“*. *Kontinuální výzkum*. Praha: NIDM MŠMT ČR, 1996.

THOROVÁ, K. (2015) *Vývojová psychologie*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0714-6.

VÁGNEROVÁ, M. (2012). *Vývojová psychologie: Dětství, dospělost, stáří*. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-2153-1.

VÁŽANSKÝ, M., SMÉKAL, V. (1991) *Základy pedagogiky volného času*. Brno: Print-Typie. ISBN 80-901737-9-9.

ZAJÍC, J. (2001) *Myšlenkové základy skautingu*. Praha: Junák-svaz skautů a skautek ČR. ISBN 80-86109-73-9.

Internetové zdroje

Byrokracie. [online] In *Hranostaj.cz* [online]. [cit. 3. 6. 2019]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra671>

Famfrpál. [online] In *Hranostaj.cz* [online]. [cit. 12. 6. 2019]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra3634>

Krajská hygienická stanice (2019) Informace pro provozovatele zotavovacích akcí pro děti. [online]. Hradec králové: Krajská hygienická stanice Královéhradeckého kraje [cit. 26. 1. 2019]. Dostupné z: https://www.khshk.cz/articles.php?article_id=1359

Skaut (2018) [online]. Praha: Skaut.cz [cit. 26. 1. 2019]. Dostupné z: <https://www.skaut.cz/>

Vyhláška č. 602/2006 Sb., o hygienických požadavcích na stravovací služby (2006) [online]. Praha: Poslanecká sněmovna Parlamentu České republiky [cit. 26. 1. 2019]. Dostupné z: <https://www.psp.cz/sqw/sbirka.sqw?cz=602&r=2006>

Zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví a o změně některých souvisejících zákonů (2000) [online]. Praha: Poslanecká sněmovna Parlamentu České republiky [cit. 26. 1. 2019]. Dostupné z: <http://www.psp.cz/sqw/sbirka.sqw?r=2000&cz=258>