

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Ústav pedagogiky a sociálních studií

Diplomová práce

Bc. Václav Beneš

Projekt letního dětského tábora s prvky zážitkové pedagogiky

Olomouc 2012

vedoucí práce: PhDr. Zuzana Tichá, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Projekt letního dětského tábora s prvky zážitkové pedagogiky vypracoval samostatně, pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

V Jihlavě, dne 26.3.2012

.....
Václav Beneš

Děkuji PhDr. Zuzaně Tiché, Ph.D. za odborné vedení, cenné rady a ochotu při vypracování diplomové práce. Dále děkuji Naděždě Hubené za poskytnuté podklady a Petru Prokopovy za připomínky při vytváření programu.

Úvod.....	6
Teoretická část	
1 Význam zážitku ve výchově.....	8
1.1 Rozdíl mezi zážitkem, prožitkem a zkušeností	8
2 Modely zkušenostní učení	10
2.1 Deweyho model zkušenostního učení.....	10
2.2 Lewinův model zkušenostního učení.....	12
2.3 Kolbův model zkušenostního učení.....	12
2.4 Piagetův model učení a kognitivního rozvoje	15
3 Zážitková pedagogika	16
3.1 Pojem zážitková pedagogika.....	16
3.2 Vymezení zážitkové pedagogiky jako vědy.....	17
3.3 Koncept „flow“	17
3.4 Rozšiřování zóny komfortu.....	19
3.5 Teorie skupinové dynamiky.....	20
3.6 Reflexe aktivit, cílená zpětná vazba.....	21
4 Historie a současnost zážitkové pedagogiky.....	24
4.1 Outward Bound.....	24
4.2 Prázdninová škola Lipnice (PŠL)	27
4.3 Další významné organizace.....	27
4.3.1 Instruktoři Brno.....	27
4.3.2 Hnutí GO!	27
4.3.3 Project Adventure.....	27
4.3.4 Cena vévody z Edinburgu.....	27
5 Dramaturgie v zážitkové pedagogice.....	29
6 Projektování.....	31
7 Zákonné normy týkající se pořádání pobytových projektů.....	33
7.1 561/2004 Sb. – Zákon o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (Školský zákon)	33
7.2 74/2005 Sb. – Vyhláška o zájmovém vzdělání.....	33
7.3 563/2004 Sb. – Zákon o pedagogických pracovnících a změně některých zákonů.....	35
7.4 262/2006 Sb. – Zákoník práce.....	35
7.5 106/2001 Sb., ve znění 148/2004 Sb. – Vyhláška o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti.....	35

7.6 258/2000 Sb. – Zákon o ochraně veřejného zdraví.....	35
7.7 64/2005 Sb. – Vyhláška o evidenci úrazů dětí, žáků a studentů.....	35
Projektová část.....	36
8 Projekt.....	36
8.1 Cíl projektu.....	36
8.2 Zařazení zážitkové pedagogiky do programu projektu.....	36
8.3 Realizační tým.....	36
8.4 Ubytování a stravování.....	38
8.5 Program projektu.....	38
8.5.1 Přílohy k programu.....	83
8.6 Materiální zajištění.....	90
8.7 Rozpočet tábora.....	90
8.8 Propagace tábora.....	92
8.9 Komunikace s účastníky.....	93
8.10 Příprava týmu před akcí.....	95
8.11 Zpětná vazba.....	95
8.12 Práce týmu po akci.....	97
9 Závěr.....	99
10 Seznam literatury.....	101
10.1 Internetové zdroje	103
11 Přílohy.....	105

ÚVOD

V současné době jsme velmi často svědky absolutního nezájmu dětí o jakoukoliv „přirozenou“ aktivitu. Většina dnešních dětí netráví svůj volný čas běháním po sídlištích či návších menších obcí, jak jsme mohli pozorovat ještě před několika lety. Díky současné technické vyspělosti, mohou děti vyrazit se svojí „partou“ na golfové hřiště, vojenská bojiště, či vyhrávat jeden fotbalový turnaj za druhým a přitom fyziky neopustit dětský pokoj. Úspěch počítačových her u dospívající generace, ale naznačuje skrytou touhu po dobrodružství. Stačí jen malý impuls, „zvednout je ze židle“ a z dětí přímo „sálá“ nevybitá energie.

Jedním z možných nástrojů tohoto impulsu je zážitková pedagogika, která nabízí neomezené množství příběhů, aktivit a her s širokou škálou uplatnění.

Cílem diplomové práce je vytvoření projektu letního dětského tábora, který by s využitím prvků zážitkové pedagogiky, nabídnul dětem plnohodnotné strávení volného času a probudil v nich zájem o aktivity v přírodě. Program projektu se zaměřuje na aktivity rozvíjející komunikaci, spolupráci a prezentaci. Dílčími cíli je navázání nových přátelství, poznání a rozšíření osobních možností. V průběhu programu, získají děti také nové dovednosti, znalosti a hlavně si odnesou mnoho zážitků a zkušeností.

Teoretická část obsahuje množství poznatků z oboru zážitkové pedagogiky. S tímto mladým odvětvím se v posledních dvou desetiletích setkáváme na scéně pedagogiky stále častěji. V textu je podrobně popsáno několik modelů zkušenostního učení, které tvoří základní kameny zážitkové pedagogiky.

Dále se práce věnuje definování zážitkové pedagogiky jako vědy. Podrobně je zde vysvětlen pojem zážitková pedagogika a její vymezení v systému pedagogických věd. Dalšími tématy teoretické části jsou koncept „flow“, rozšiřování zóny komfortu, teorie skupinové dynamiky a reflexe aktivit.

Součástí práce je také popis historického vývoje zážitkové pedagogiky od jejího vzniku až po současnost. Specifikem českého prostředí je vznik a vývoj Prázdninové školy Lipnice. Tato kapitola se také věnuje dalším organizacím zabývajícím se nejrůznějšími projekty s využitím zážitkové pedagogiky.

Teoretickou část práce uzavírají kapitoly věnující se dramaturgii, projektování a zákonným normám na něž je třeba brát zřetel při plánování podobných projektů.

Projektová část byla vytvořena podle pravidel dramaturgie a projektování. Program akce vznikl syntézou poznatků popsanych v teoretické části a zkušeností získaných několikaletou praxí všech tvůrců programu.

Chtěl bych, aby tato práce byla inspirací pro budoucí tvůrce podobných projektů. V současné době klesá zájem dětí o aktivity v přírodě, dle mého názoru by podobných projektů mělo být více. Díky nim se děti vypraví do přírody, aktivně tráví volný čas a poznávají své možnosti. Takovéto programy mají tedy určité preventivní působení.

TEORETICKÁ ČÁST

1 VÝZNAM ZÁŽITKU VE VÝCHOVĚ

Výchova je záměrné působení (pedagoga, instruktora...ale také sebe sama či nějaké instituce nebo organizace) na člověka (žáka, studenta účastníka kurzu...) s cílem ovlivnit jej (Jirásek, 2004) .

„Výchova má být tedy mnohostranným procesem, avšak zjišťujeme, že v procesu výchovy chybí aktiva i zaujetí. Chybí ono potřebné bloudění a objevování, určitá míra přijatelného rizika. Celkem v našem životě ubývá situací, ve kterých nemáme předem vykalkulovaný závěr. Ubylo dobrodružství“ (Neumann, 1998, s.26). Zážitek, předkládaný a připravovaný v rámci pedagogického působení je snahou o rozvoj člověka, všemi směry včetně emocionální stránky. Výchova je tedy předávání vědomostí, dovedností a postojů někomu někým.

Mnoho pedagogů od Komenského, přes Deweyho až k Jantschovi jasně formulovalo, že zkušenost s něčím je ve výchově těžko něčím překonatelná. Že se dopouští chyby, kdo dítě k věci nepouští. Zážitková pedagogika je koncepcí, která má obrovské ambice ve formování mladých lidí tímto způsobem.

1.1 Rozdíl mezi zážitkem, prožitkem a zkušeností

V českém akademickém prostředí se musíme vypořádat s širokou slovní zásobou českého jazyka, která anglickému slovu „experience“ přiřadila tři významy – prožitek, zážitek a zkušenost. Podvědomě cítíme, že tyto pojmy vyjadřují téměř to samé. Zkušenost má intuitivně o něco trvalejší charakter; dejme tomu zážitek, na který se nezapomíná. Jirásek (2004) konstatuje, že jde o sémantický a umělý problém, aktuální „ještě za první republiky“. Tvrdí, že významy jsou přibližně stejné a zážitek se v běžné češtině používá asi třikrát častěji.

Co se týče psychologicko-pedagogického vysvětlení těchto pojmů, navíc relevantního pro prostředí české zážitkové pedagogiky, nalezneme je také v publikacích Zážitkové učení (Hanuš, Chytilová, 2009) a Psychologie prožitku a dobrodružství (Kirchner, 2009).

Tím, co v nás vyvolává prožitky je dobrodružství, výzva, náročná aktivita. V pedagogické snaze nejsou tím, co by mělo být protěžováno – je to pedagogika zážitková, nikoli výzвовá. Prožitky odráží vnější realitu v našem vnitřním, emocionálním prostředí – jsou to ozvěny, které získáváme nějakou činností pro život,

něco aktivního, tvůrčího, konstruktivního. Ať už to jsou prožitky z naší samostatné práce, z vypětí sil, z divadelního představení, jde o emocionální odraz toho, co děláme. Velice volně – ať již pozitivní nebo negativní, silný nebo slabý, ale v drtivé většině případů jednoznačně přítomný u každé lidské činnosti – to je prožitek z ní.

Znakem prožitku dle Hanuše a Chytilové (2009):

- je jedinečnost (nemohu jej vyměnit jeden za druhý, stejný prožitek z koncertu už nikdy nebudu mít);
- je nenahraditelnost (zaměřuji se na jednotlivou událost ohraničenou časem i prostorem);
- je individuálnost (každý z nás prožije stejnou událost úplně jinak);
- je intencionálnost (prožitek nelze oddělit od svého obsahu, existují vazby mezi prožívajícím a prožívanou událostí);
- je nepřenosnost (popsat to, co jsme doopravdy prožili jinému člověku nelze, neprožije to tak jak já);
- je komplexní (jde o zapojení tělesných i duševních charakteristik, z koncertu mě bolí nohy, mám obavu z cesty domů, ale vnitřně jsem plný krásných dojmů);

Pokud se dostanu za-prožité, ať už tím, že prožitky „přemílám“ zpětnou vazbou, nebo tím, že v „normálním“ životě testuji prožitek a zkoumám „co z toho“ mluvíme o zážitku. Z pohledu toho, že zážitek integruje emocionální odezvy (prožitky) a jejich rozbor nebo test, ho považujeme za termín obecnější a nadřazený. Platí tedy pravidlo, že ne každý prožitek je zážitkem.

Bohužel, s tímto si v českém jazyce stále nevystačíme. Zbývá nám termín zkušenost. Je-li totiž zážitek silný (emocionalita události je vysoká), transformuje se odžité do obecnějšího, dobře zapamatovatelného a dobře použitelného obsahu našeho vědomí (uloženého v paměti). Tomu říkáme zkušenost. Ta se stává součástí pomyslného souboru našich zkušeností, z kterého je možné libovolně čerpat v situacích, kdy ji potřebujeme („dát na zkušenost“).

2 MODELY ZKUŠENOSTNÍHO UČENÍ

Zabýváme-li se zážitkovou pedagogikou, musíme se také zmínit, alespoň krátce, také o zážitkovému učení. Ať už tím máme na mysli cykly zkušenostního učení nebo manipulaci zónou komfortu. Vztah mezi zážitkovým učním (experiential learning) a zkušenostním učním (experiential learning) ve světovém kontextu není třeba rozsáhle vysvětlovat. Z předchozího textu plyne, že pro pochopení zážitkové pedagogiky si stačí pamatovat, zážitek je zkušenost, kterou člověk v minulosti získal, uchoval si ji a v budoucích situacích ovlivní jeho chování tak, aby dosáhl úspěšně cíle.

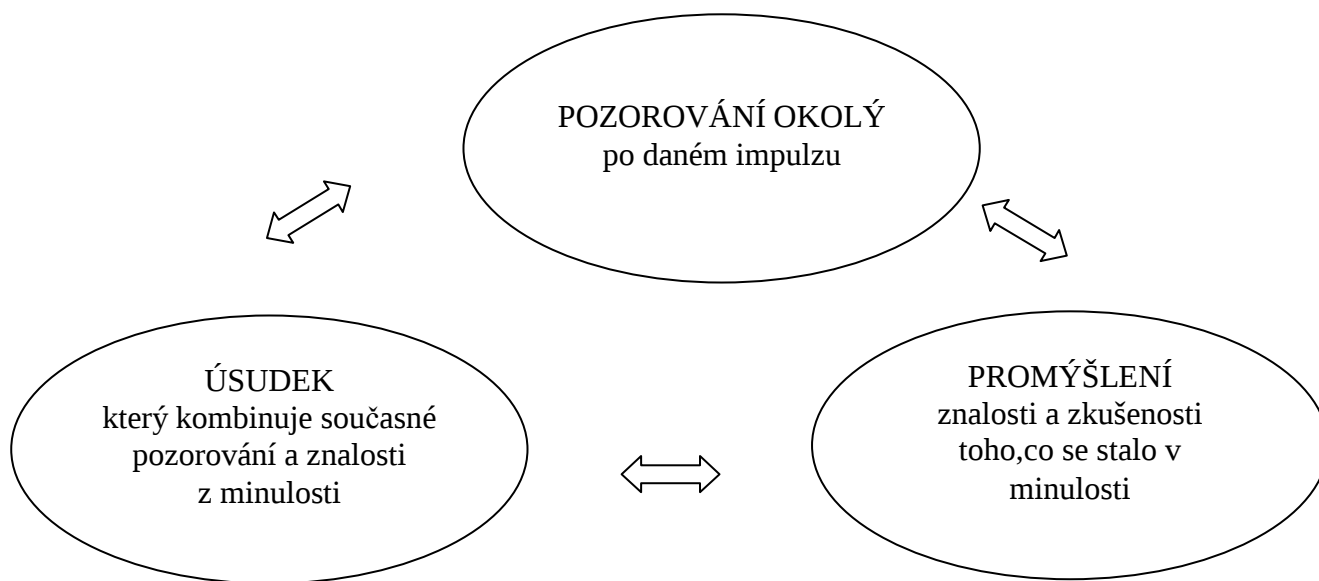
Obsah vědění lidstva překročil rámec poznatelnosti jedním jedincem. Navíc se bude třeba vážně zamýšlet nad podobou poznávání – toho, co mají děti dělat ve škole. Je zřejmé, že to nebude hltání informací. Bertrand (1998) připomíná Jantschův Design pro evoluci, který představuje komplexní uchopení nového pohledu na funkci poznání – v nekonečném vývoji všech systémů (sociálních, fyzikálních, biologických, kulturních atd.) nelze poznání definovat jako proces získání dostatečného kvanta dovedností a vědomostí, nelze úplně pochopit svět. Místo toho nabízí poznání jako organizaci odžitých zkušeností (ať už racionální nebo intuitivní). Vzdělání tedy bude zlepšováním schopnosti organizovat své zkušenosti a zážitky, získáváním nových zkušeností a nových zážitků. Tedy nabízet zážitky (rozšiřovat zónu zvládnutého) a jejich reflexi (učit zvládnuté zpracovávat do vlastních vzorců chování).

„Po roce 1990 se u nás poprvé objevují modely zkušenostního učení, které jsou přibírány z anglické literatury a prezentovány následně jako modely české zážitkové pedagogiky. Jde o nedorozumění a omyl. Česká zážitková pedagogika vyrostla ze svých svébytných a ojedinělých kořenů (Hanuš, Chytilová, 2009).“ V literatuře můžeme najít mnoho těchto "modelů zkušenostního učení" porovnáám však jen čtyři základní koncepty, o kterých se domnívám, že jsou pro nás nejdůležitější.

2.1 Deweyho model zkušenostního učení

John Dewey (1859-1952), americký filosof, psycholog a pedagog se ve svém pedagogickém úsilí, jehož hlavní podstatou byla (v kritice herbartismu pramenící) filosofie v níž žák aktivně experimentuje, získává zkušenosti a vlastní činností si vytváří své poznání (dewey.pragmatism.org). Zkušenostní učení modeluje do tří

propojených stupňů, které jsou odpovědí na konkrétní, aktuální zkušenost, impuls.



Obr.1 Deweyho model zkušenostního učení (Hanuš, Chytilová, 2009)

- pozorování okolí po daném impulsu (tedy toho, co se děje na základě impulsu);
- promýšlení zkušeností a znalostí toho, co se dělo v obdobných situacích dříve (sběr informací, rad atp.);
- úsudek, jde o kombinaci aktuálního pozorování se znalostmi z minulosti, abychom je dokázaly správně interpretovat (Hanuš, Chytilová, 2009);

Podle Deweyho můžeme říci, že učení spojuje zážitek a pojem, pozorování a aktivitu. Úmysly jsou hnané impulzem (zkušenosti, zážitky) a impulzům dávají směr úmysly. Nestačí ale jen pozorovat, co se děje, co impuls vyvolal. Aktivním prvkem, který ovlivňuje učení, je promýšlení již nabytých zkušeností a porovnání aktuální situace s obdobnými nebo i totožnými situacemi již prožitými. Zkombinujeme-li obě tyto složky, vzniká poznání, úsudek, nová zkušenost. Ta je významná jednak aktuálně (jako okamžitá reakce na impuls), tak také ve spojitých zážitcích, jako materiál k promýšlení v dalším eventuelním cyklu.

2.2 Lewinův model zkušenostního učení

Model zkušenostního učení, jehož autorem je Kurt Lewin (1890-1947) se nápadně podobá Deweyho modelu, s tím rozdílem že Lewin klade větší důraz na zpětnou vazbu (Hanuš, Chytilová, 2009). Lewin je považován za zakladatele americké sociální psychologie a významného analyzátoru skupinové dynamiky (Plháková, 2006). Práce se skupinami jej v roce 1946 přivedla k objevu, že zpětný kontakt účastníků a objektivní, nezkrácené hodnocení a rozebírání subjektivních zážitků ve skupině účastníků i pozorovatelů podstatně usnadňuje a umocňuje efekt učení.

„Lewinův model zkušenostního učení staví na konkrétním zážitku („subjektivní zážitek je základní složkou zkušenostního učení“), který ohlédnutím a reflexí vede k formování abstraktního pojetí a zevšeobecnění, jež následně testuje následky návrhů v nových situacích“ (Hanuš, Chytilová, 2009). Na protilehlých stranách kruhu se nachází konkrétní a jasný zážitek proti abstraktnímu a obecnému úsudku, stejně jako ohlédnutí k prožitému proti připravenosti na neodžité. Lewinův model je tedy zásadní kvůli: vymezení zpětnovazebného procesu a zacyklením fází vedoucích ke zkvalitnění prožívání nových situací.

2.3 Kolbův model zkušenostního učení

V roce 1976 jej vytvořil **David A. Kolbe** (Kirchner, 2009), od té doby jeho model prošel mnoha úpravami a pokusy o výklad. Konečná definice se ustálila až začátkem osmdesátých let (1984), kdy se Kolbeho cyklus ustálil na současné podobě a to především díky tomu, že, jej opět vysvětlil ve své monografii *Experimental learning*. Kolbeho teorii tvoří tři základní principy.

- Odlišuje konkrétní a teoretickou zkušenost.
- Rozlišuje sociální a kulturní svět jako předmět zkušenosti od

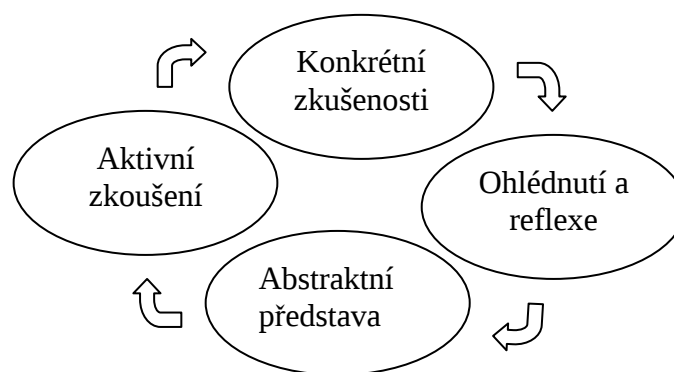
sociálního a kulturního světa jako zdroje zkušenosti.

- Odděluje běžné učení, založené na předávání slov a tím pádem mnohé žáky a studenty, slabé ve verbální inteligenci znevýhodňující od učení zkušenostního (Hartl, Hartlová, 2000).

Teorie dostala název Experimental learning – zážitkové učení. Osobnostní růst není cílen pouze na získávání informací či dovedností, tedy jedním, úzkým směrem, ale procesem jdoucím v několika liniích, který tak cíl rozprostírá do širší oblast. V souvislosti s tím se mluví o Kolbově učení (a dnes celé zážitkové pedagogice) jako o holistickém procesu (Franc, Zounková, Martin, 2007). Kolbovy výzkumy z konce sedmdesátých let 20. století poukazují na fakt, že víc jak 80% našich poznatků vychází z naší vlastní zkušenosti, která je pak vědomými či nevědomými procesy reformována do podoby poznatků, které dále využíváme v životě a běžné praxi. Empirické výzkumy později navíc prokázaly, že poznatek získaný zážitkem je po uplynutí časového úseku vybavitelný daleko většímu (řádově o desítky procent) počtu testovaných osob, než poznatek získaný sdělením, nebo sdělením s ukázkou (Svatoš, Lebeda, 2005).

Fáze tohoto cyklu mohou být v jednotlivých publikacích různě označeny, principem se od sebe však neliší: čtyři části kruhového grafu obsahují:

- bezprostřední, konkrétní zkušenost (aktivita, hra), účastník v této fázi prožívá;
- její reflektování, pozorování, přemýšlení o prožitku, účastník odpovídá na otázku: Co se stalo?;
- generalizace takto reflektovaných zkušeností do využitelných poznatků, zobecnění zkušenosti, přetvoření zkušenosti na představu, pojem, účastník odpovídá na otázku: Co z toho plyne?;
- aktivní zkoušení, experimentování, vzniká další a bohatší zkušenost, účastník odpovídá na otázku: Co dál? (Reitmayerová, Broumová, 2007);



Obr. 2 Kolbův cyklus učení (Reitmayerová, Broumová, 2007)

Kolb předpokládal, že proces efektivního učení může začít kteroukoli fází a projít pak celým cyklem. Dále předložil tezi, že lidské poznávání má dvě dimenze – zisk poznatků a jejich transformace. Jednotlivým fázím svého cyklu poté přiřadil obecnější psychologické mechanismy: prožívání, vnímání, myšlení a jednání. Tím formuloval i svou typologii učení, podle toho, kterou fází konkrétní jedinec preferuje. (Hroník, 2006) Spíše než o rozřídění žáků do škatulek, šlo Kolbemu o vysvětlení závislosti mezi preferovaným způsobem učení a psychologickou strategií poznávání protěžovanou daným člověkem.

Aby učení probíhalo účinně, musí být člověk schopen nechat se plně, otevřeně vtáhnout do nových zkušeností a zážitků. Musí být dokázat o těchto zážitcích uvažovat, zkoumat je a přemýšlet o nich. Tvoří tak koncepce, které jeho pozorování integrují do logických teorií. Ty mu posléze pomáhají při řešení logických problémů (Hartl, 1999). Má-li být dosaženo cílů konkrétních aplikací zážitkové pedagogiky, každý účastník by měl mít prostor k tomu, projít všemi fázemi cyklu. Při tvorbě aplikace nesmíme zapomínat na individualitu účastníků v preferovaném způsobu získávání a zpracovávání poznatků. Toho lze dosáhnout propracovanou dramaturgií aplikace a vyváženým programem. Ten musí nabízet jak silné zážitky (lanové aktivity, simulace), tak také silné zpětné vazby (následující zpravidla po méně intenzivních zážitcích), stejně jako čas pro individuální přemýšlení a „srovnávání si věcí“.

Výhoda Kolbovy teorie je v jednoduchosti a přehlednosti, důrazu na individualitu a především v aplikační snadnosti- teorii lze bez větších problémů podřídít program vzdělávacího úsilí, veškeré principy lze poměrně snadno uchopit.

2.4 Piagetův model učení a kognitivního rozvoje

Vychází z předpokladu, že člověk se během života neustále vyvíjí. Piaget sleduje dvě dimenze rozvoje dospělého učení. Je to zážitek a koncept (reflexi, aktivitu). Tvrdí, že v dětství má člověk konkrétní pohled na svět. Oproti tomu se pohled dospělého člověka mění na pohled abstraktní a dále od aktivního, egocentrického pohledu k reflexnímu způsobu uvědomování si (Kolb, 1984). Pro Piageta tvoří množství zážitků, akcí, představ a reflexí základní kontinuum pro rozvoj myšlenek v dospělém věku.

Tato teorie tvrdí, že inteligence je vytvářena zkušenostmi a že to není vrozená charakteristika, ale spíše výsledek interakcí mezi člověkem a prostředím. Podle Piageta poznání prochází určitými kroky, kde je vědomost představena v konkrétním konání a je neoddělitelná od zážitků. Činnost je proto nepostradatelná k rozvoji inteligence (Hanuš, Chytilová, 2009).

Zkušenostní cykly učení jsou jednou z nejdůležitějších částí teorie užívané ve vzdělávacích programech. Díky rozepisováním procesu učení do jednotlivých kroků získáváme lepší možnost jim porozumět, vyzkoušet je a využít. Nicméně trenéři a školitelé využívající tyto modely k nim musí přistupovat kriticky, jako k teoretickým modelům. Správně využitý model může napomoci studiu a praxi, nevhodně použitý nebo aplikovaný model může vytvořit více problémů než řešení (Hanuš, Chytilová, 2009).

V žádném případě nemůžeme přecenit význam návaznosti kroků cyklu, lpět na jejich bezpodmínečné realizaci. Představa, že každá z fází je stejně důležitá a vyžaduje stejné časové nároky na realizaci je nesprávná. Musíme vždy myslet na existenci rizika špatných, scestných nebo neadekvátních závěrů vyvolaných zážitkem a také nepřehlížet charakteristiku formovaných osob (Činčera, 2007).

3 ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA

Každý z nás prošel procesem výchovy, ať už to bylo ve škole nebo v rodině. Většina z nás vychovává, nebo bude jednou vychovávat vlastní děti. Výchova se tedy týká nás všech, bez rozdílu. Proto bychom měli mít (kromě osobních předpokladů a vlastních dovedností) mít některé dovednosti, které nám pomohou při každodenním pedagogickém působení.

3.1 Pojem zážitková pedagogika

Pro pochopení obsahu zážitkové pedagogiky, bylo vybráno několik definic renomovaných autorů.

Jirásek (2004) popisuje zážitkovou pedagogiku jako výchovné procesy, které pracují s navozením, rozbořením a reflexí prožitých událostí. Tyto události tvoří zkušenost přenositelnou do dalšího života.

Jde tedy o „*vytváření situací, podmínek získání intenzivních zážitků z hledání řešení i v neobvyklých situacích, které nutí překonávat překážky, v kontaktu s přírodou, s jinou realitou života, ze spolupráce s jinými, v kterých děti, mladí lidé poznávají sebe sama a druhé, svoje možnosti a hranice v situacích, které se nadají obejít a je třeba je řešit*“ (Kratochvílová, 2004, s. 228).

Zážitkovou pedagogiku můžeme také chápat jako koncepci, jejímž prostředkem je autentický prožitek. Tento prožitek slouží k vyvolání výchovných změn jedince. Zážitková, protože prožitek se kterým pracujeme uplynul do minulosti. Pedagogika, protože její podstatou je výchova – budoucí zisk zkušenosti (Másilka, 2003).

„*Zážitkovou pedagogiku chápeme jako originální, osobitou pedagogickou teorii výchovy zážitkem, která se opírá o psychologické poznatky o zážitkovém (resp. zkušenostním pozn. edit.) učení, a která je zaměřená na celostní působení na osobnost – na (její) afektivní (emocionální a volní), konativní a kognitivní stránku*“ (Kratochvílová, 2004, s. 229).

Zážitková pedagogika (experiential education), je pedagogický model, související s řadou pedagogických směrů. Aktivně využívá zkušenostního učení a rozšiřování komfortní zóny. Jinými slovy, vnímá zážitek jako prostředek k formování jedince. Nejčastěji se využívá při neformálním vyučování, především na kurzech a nejrozličnějších akcích, k rozvoji dovedností a postojů jednotlivců.

3.2 Vymezení zážitkové pedagogiky jako vědy

Zážitková pedagogika staví na procesu, ve kterém se reflexí, z právě získaných prožitků stávají zkušenosti, uplatnitelné v dalším životě. Použití zážitkové pedagogiky není tedy limitované prostředím. Tím se pedagogika zážitku liší od výchovy v přírodě (outdoor education), ta se totiž vymezuje otázkou KDE?. Podíváme-li na prostředí sociální – školní, volnočasové, kulturní, vyčleníme ji od pedagogiky volného času (leisure education) otázkou KDY?. Prostředková rozmanitost (hry, aktivity, workshopy, dramatizace, kreativita...), tím se zážitková pedagogika odlišuje od Výchovy dobrodružstvím, výchovy výzvou (adventure education, challenge education), i když se obě disciplíny zaměřují na otázku JAK?. Zážitková pedagogika totiž využívá většího portfolia aktivizace a je tak nadřazeným pedagogickým konceptem (Jirásek, 2004).

3.3 Koncept „flow“

Tento pojem poprvé použil americký psycholog Csikszentmihalyi, pro optimální prožitek. Samotný pojem „FLOW“ se nejčastěji překládá jako „prožitek plynutí“. Mohli bychom jej ale také přeložit jako zaujetí, pohroužení do činnosti, stržení činností, unesení činností (Kirchner, 2009).

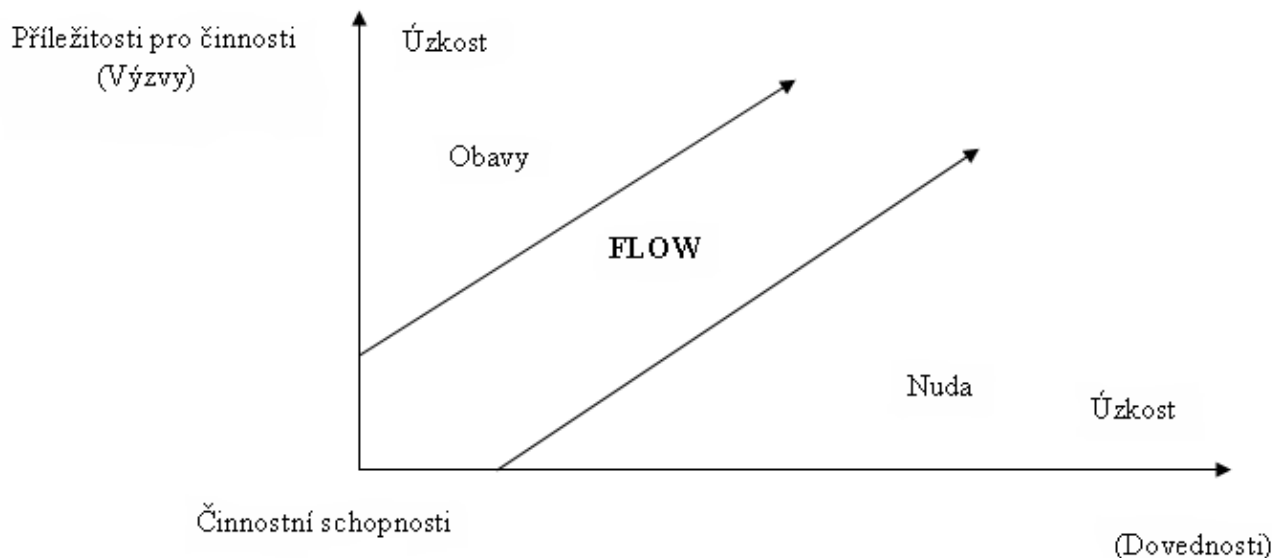
Řepka (2002) míní flow jako prožitek při hladce uskutečňované činnosti, kterou má člověk, navzdory náročnosti plně pod kontrolou. Jedinec tento stav vnímá jako příjemný.

Znaky prožitku flow podle Csikszentmihalyiho (1996):

- Jde o stav ve kterém jsou lidé tak zabráni do právě probíhající činnosti, že jim nic jiného nepřipadá důležitější. Lidé zapomínají na čas.
- Prožitek se stává optimálním, mají-li lidé při provádění činnosti radost. Tato činnost nám přináší radost sama o sobě a to nás motivuje k vyhledávání podobných činností.
- Energie je síla, kterou nám dává prožitek.
- Předpokladem pro prožívání „optimálního prožitku“ je radost.
- Pro udržení optimálního prožitku je zapotřebí zlepšení dovedností.
- Další nutnou podmínkou pro optimální prožívání je soustředění se na aktivitu.

Pokud se na ni dostatečně nesoustředíme, nebudeme aktivitou plně pohlceni (Kirchner, 2009).

Flow podle Csikszentmihalyiho (1996)



Obr.3 Optimální negentropický prožitek (Kirchner, 2009)

Z grafu vyplývá, že „Stav proudění vzniká jedině tehdy, když určitá aktivita plně zaměstnává všechny schopnosti člověka. Pokud je činnost příliš jednoduchá, nudíme se. Je-li naopak náročná, vzbuzuje v nás spíše úzkost. Stav proudění vzniká někde v oblasti mezi nudou a úzkostí“ (Hanuš, Chytilová, 2009).

Pokud odměnu představuje sama činnost, člověk se stává autotelickou osobností. Je samostatný ve svých cílech, pramenících ze zážitků, zhodnocených jeho vědomím (Neuman a kol., 1999).

V procesu plynutí může sehrát nemalou roli také motivace. Pelánek (2008) zmiňuje některé motivační faktory, mající vliv na pohlčení žáka aktivitou:

- klade důraz na atmosféru při uvádění hry, jež je vyvolávána v úvodní fázi hry;
- faktor odměny (důležitý především u mladších dětí);
- samotný vstup do hry (moment překvapení, nebo gradace hry);
- autentičnost simulace – podobnost s reálným světem;

Současně ale říká, že míra motivačního úsilí musí být přiměřená důležitosti hry a její kvalitě. Nadměrná motivace, před triviální hrou může vést k zklamání a pocitům nudy, nikoliv flow.

3.5 Rozšiřování zóny komfortu

Nejprve si vyjasněme, co je vlastně pojmem „komfortní zóna” myšleno. Představme si ji jako centrální část našeho já, která je nám známá, pohodlná, předvídatelná a bezpečná. „Nadler (1995) tvrdí, že účastníci zážitkových programů mají možnost se rozhodnout, zda vykročí za hranice své komfortní zóny a odváží se do nového, riskantního a neznámého teritoria, nebo s výzvě otočí zády a zůstanou ve své komfortní zóně. Pomoci lidem překračovat hranice komfortní zóny znamená nabízet jim příležitosti k osobnímu růstu; ovšem největší poznatky mohou vzejít i z jiných aktivit a zážitků na kurzu“ (Franc, Zounková, Martin, 2007).

Pro názornou ukázkou, byl použit model komfortní zóny upravený Prázdニンovou školou Lipnice (dále jen PŠL).

1. Komfortní zóna – každý člověk má jinou komfortní zónu, její velikost se mění v průběhu života. Překročení její hranice je individuální ve všech oblastech.
2. Zóna učení – člověk se zde dostává do neznámého prostředí. Překonává stres a úzkost, nepříjemné pocity provázející toto prostředí. Je ale zároveň schopen se zde zorientovat a cítit se dobře. Takto dochází k rozšiřování komfortní zóny
3. Hranice mezi zónou komfortu a učení: Nastane-li situace, kdy krok z komfortní zóny je příliš velký, komfortní zóna se nerozšíří a v krajních případech se tak může i zúžit (Franc, Zounková, Martin, 2007).
4. Limit osobních schopností – je to hranice maximálních, 100% možností jedince. Většina z nás na tento limit nikdy nedosáhne.

Během kurzu s využitím zážitkové pedagogiky můžeme k manipulaci zónou komfortu využít prakticky cokoli, (ubytování, denní režim, náročnost zařazených aktivit). Musíme mít vždy na paměti, že co nepřesahuje komfortní zónu, to nás nikam neposunuje a to co sahá za zónu učení, nás může i zbrzdít.

Mohou nastat situace, které nazýváme defekt zážitku. Tyto situace vznikají tak, že aktivita neučí ani prostřednictvím zkušenosti, ani manipulací s komfortní zónou - jde o zážitek pro zážitek (Pelánek, 2008). Na jedné straně, je v procesu učení tento prvek zbytečný, na straně druhé jde většinou o zábavné „oddechnutí“ a klienti jej často kladně hodnotí. Stejného efektu docílíme také tzv. přehlcním zážitky. Zahltíme-li klienty množstvím po sobě jdoucích her a aktivit, jednotlivé zážitky se mohou překrývat a přehlušovat (Pelánek, 2008).

3.6 Teorie skupinové dynamiky

Aplikujeme-li zážitkovou pedagogiku, musíme mít stále na paměti, že ve skupinách, které před nás předstupují (ať jsou to skupiny nové, nebo se jejich členové znají mnoho let), neustále pobíhají dynamické procesy, které se vyvíjejí.

Pojmem skupinová dynamika „označujeme souhrn komplexních a vzájemných sil i protisil, působících ve společném sociálním prostředí, ve skupině. Skupinová dynamika je dána veškerým skupinovým děním, cíli a normami skupiny, její strukturací, pozicemi a rolemi ve skupině, skupinovými interakcemi a vývojem skupinových vztahů i celé skupiny. Vzniká a utváří se spolu se vznikem a zahájením práce skupiny a je v jistém smyslu charakteristikou jakékoliv skupiny“ (Kožnar, 1992, s. 5).

O vývojových fázích skupinové dynamiky hovoří mnoho autorů například Yalom (2006), Činčera (2007), nebo C. R. Rogers (1970), který jich popisuje dokonce 15. Pro účely této diplomové práce bylo zvoleno následujících šest fází.

První fáze –vznik. V této fázi jde především o sestavení skupiny. Dochází k výběru vedoucího nebo členů skupiny. Skupina může být sestavena předem, nebo můžeme výběr částečně ovlivnit. Poslední z možností je absolutní volnost při sestavení skupiny (Zahrádková, 2005). Vedoucí musí s předstihem vědět, jací lidé budou v jeho skupině, aby byl schopen zajistit adekvátní program a podmínky k naplnění jeho cílů.

Druhá fáze – orientační. Ve skupině dochází k formování vztahů mezi jejími členy. Každý získává svoji roli ve skupině. V této fázi se zatím neprojevují žádné konflikty, neboť jsou potlačeny snahou účastníků získat co nejlepší vstupní pozici. (Pelánek, 2008). „Obsah i styl komunikace se v počáteční fázi podobá komunikaci při běžné společenské příležitosti, diskutuje se často o neurčitých, okrajových nebo všeobecných věcech, dochází k opatrnému vzájemnému oťukávání“ (Kratochvíl, 2005, s. 27).

Třetí fáze – krizová. Vzniklé role ve skupině jsou přijímány nebo opouštěny. Vznikají konflikty mezi jednotlivci, nebo mohou vznikat i malé skupinky účastníků mezi kterými dochází ke konfliktům, střetům názorů, ke krizi. Instruktorský nebo realizační tým je vnímán rovněž negativně (Pelánek, 2008). „Objevuje se způsob myšlení obětího beránka, každý hledá své místo v sociálních strukturách a svou specifickou roli při zvládnutí úkolů. Problémy se neprojednávají diferencovaně,

pro jejich řešení je většinou více oceňována schopnost vydržet, setrvat na vlastních pozicích než racionalita. Tematicky zaměřená práce se stává bojem o moc. Každý obhájí své vlastní teritorium, snaží se sám předvést a udržet se“ (Belz, Seigrist, 2001, s. 52). Konflikty v této fázi vznikají z nejrůznějších důvodů. Vycházejí z nových rolí které zaujímá každý účastník. Nebo nedokonalým adaptováním se na režim kurzu a jeho normy. Zásadou pro tuto fázi je správné řešení vzniklých problémů. Nesmí docházet jejich odkládání, přehlížení nebo nedořešení.

Čtvrtá fáze – stabilizační. Podskupiny se rozpadají a vzniká tak skupina jediná. Do činnosti skupiny jsou zapojeni všichni její členové a pracují jako celek. Vztah instruktor – skupina je stabilní (Pelánek, 2008). „*Pokud spolupracujeme, jsme závislí na ostatních, tato závislost je na partnerské úrovni – já potřebuji tebe, ty potřebuješ mě a dohromady to zvládneme*“ (Zahrádková, 2005, s. 60).

Pátá fáze – produktivní. Jde o stádium optimálního vývoje skupiny. Vztahy se vyjasňují, využívá se veškerý potenciál jedinců skupiny (silné a slabé stránky). Pomocí konfliktů dochází k tříbení názorů a osobnímu rozvoji (Pelánek, 2008). Typické je, že skupina nese zodpovědnost sama za sebe – je integrovaná a plně rozvinutá, tedy sama sebe (všechny své členy) ovlivňuje - v původním slova smyslu terapeuticky (Hájek, 2007). „*Skupina je kohezní, ale nepotlačuje již negativní emoce, nýbrž opět dovoluje projevování hostility, aby ta mohla být konstruktivně zpracována. Je vytvořena struktura s možností proměnlivého obsazení rolí. Stav trvá po celou dobu existence skupiny s periodickými kratšími krizovými obdobími, připomínajícími projevy předchozích stádií*“ (Kožnar, 1992, s. 29).

Zákonitosti skupinové dynamiky jsou neopomenutelné v přípravě kurzu a jeho dramatizaci. Je důležité být pozorný ke skupině a správně vyhodnotit, v jaké fázi se skupina právě nachází. Podle toho volíme adekvátní aktivity tak, aby dynamický proces nenásilně posunovali kupředu (Činčera, 2007).

3.7 Reflexe aktivit, cílená zpětná vazba

V psychologickém slovníku najdeme definici: „*Reflexe – odrážení – druh sebepoznání, obrácení myšlení do sebe, do vlastního vědomí a prožitků*“ (Hartl, 1993).

Reflexi můžeme chápat jako ponaučení nebo přínos ze zažitého. Nejde o nastínění pravidel hry, či jejího provedení. Zároveň nejde ani o přednášku, či psychoterapeutický pokus instruktora a ani o nutné zlo či bezpředmětnou diskuzi.

(Pelánek, 2008). Cílem reflexe zážitku je propojení dimenzí (osobní, sociální a enviromentální) zážitku (Franc, Zounková, Martin, 2007).

„Cílenou zpětnou vazbu můžeme označit za součást výchovy v nejširším slova smyslu – tedy procesu, kdy se snažíme na základě nějakého záměru působit na chování jiných lidí. Aby takový proces mohl být úspěšný, je třeba nalézt a udržet křehkou rovnováhu mezi direktivitou a spontaneitou, mezi sledováním předem daného cíle a svobodnou vůlí jednotlivců.“ (Reitmayerová, Broumová, 2007).

S vývojem zážitkové pedagogiky se zároveň vyvíjela i zpětná vazba. Zážitková pedagogika se stala širokou oblastí a proto se v rámci ní profilovali odborníci, se zaměřením na cílenou zpětnou vazbu. Jejich úkolem bylo najít co nejefektivnější techniku vedení reflexe (facilitace) (Reitmayerová, Broumová, 2007).

Z Kolbova grafu můžeme formulovat následující otázky (Reitmayerová, Broumová, 2007):

- **aktivní přemýšlení** - „O čem hra byla? Co se dělo? Jakým způsobem jsme postupovali cíli?“;
- **zobecnění** - „Dařilo se nám? Co jsme mohli udělat jinak a lépe? Proč to tak dopadlo? Co z toho vyplívá?“;
- **aktivní zobecnění** - „Co dál? Co jsme získaly? Jak to využijme?“.

Celková oblast zpětné vazby je však mnohem širší. Otázky nemůžeme pokládat bezmyšlenkovitě, univerzálně a očekávat, že budou mít účinek za všech okolností. Zpětná vazba musí být, podřízena jejím cílům. Pelánek (2008) je vymezil jako cíle obecné a konkrétní. Jako obecné jsou považovány ty cíle, ve kterých dokážeme jednotlivé zážitky uvést do souvislostí. (schopnost učit se z předchozích zkušeností). Konkrétní cíle jsou vztaženy na danou událost, ačkoli s nimi nejsou pevně spjaty. V tomto případě vedeme reflexi se zaměřením na skupinu, na jednotlivce, nebo na téma.

Přehled technik cílené zpětné vazby dle Reitmayerové a Broumové (2007):

- **Skupinové diskuze**
- **Techniky rychlé shrnutí zážitku**
- **Techniky s pomůckami**
- **Symbolizační techniky**

- **Zpětná vazba tvořením**
- **Dramatická zpětná vazba**
- **Vyžádaná zpětná vazba**
- **Technické pomůcky ve zpětné vazbě**
- **Průběžná zpětná vazba**
- **Závěrečná zpětná vazba**

Franc, Zouňková a Martin (2007) uvádí ještě jednu formu reflexe.

Označují ji jako „sólo“. Jedná se o chvíle strávené o samotě, psaní denníků nebo jiných individuálně zaměřených aktivit.

Na otázku, jak často zařadit reflexi do programu, se názory velmi různí. Na jedné straně jsou názory uvažující, že za každou aktivitou následuje reflexe, na straně druhé je reflexe vnímána přirozený důsledek odžití aktivity. Má-li celý kurz jednu dramaturgii, je přirozené, že se reflexe budou řadit na přesně vymezená místa, že se budou vztahovat na více než jen jednu konkrétní situaci a zážitek. *„Tento přístup se velmi liší od klasických způsobů organizace kurzů, které jsou složeny ze série předem naplánovaných aktivit; po každé z nich následuje rozbor. Dá se říci, že zakomponování reflexe do celkového zážitku dramaturgie více odpovídá skutečnému životu, kdy většina z nás reflektuje každodenní zážitky, ovšem málo kdo je vědomě rozebírá“* (Franc, Zouňková, Martin, 2007, s. 29).

Touto otázkou se zabývá také Pelánek: *„Téměř vždy po hrách, které jsou výrazně psychicky náročné, dál po hrách, při kterých vyplavou na povrch konflikty ve skupině (ať už plánovaně, nebo nečekaně), a po hrách, naplňujících základní cíle akce“* (Pelánek, 2008, s. 102).

Reflexe by neměla časově přesáhnou reflektovanou aktivitu a měly by být zařazena v programu uvážlivě.

4 HISTORIE A SOUČASNOST ZÁŽITKOVÉ PEDAGOGIKY

Historické kořeny zážitkové pedagogiky najdeme již v díle Jana Amose Komenského. Podle Komenského, člověk získá nejdůležitější zkušenosti pomocí smyslů. V díle Velká didaktika upozorňuje na důležitost propojení teorie a praxe, propojení jednotlivých vyučovacích předmětů a na podporu samostatného vzdělávání a řešení problémů, motivovaného vlastním zájmem.

Za zakladatele současné zážitkové pedagogiky je považován Kurt Hahn (1886-1974). Jeho první testy prožitkové terapie „Kurzschule“ vznikaly od roku 1925 v experimentálním výchovném ústavu v Salemu. Od roku 1938 do roku 1940 v nich byly prakticky otestovány všechny základní programové složky: tělesný trénink, expedice, projekt a poskytování sociální pomoci (Hanuš, Chytilová, 2009). Počátkem 30. let 20. století (<http://www.outwardbound.net/about/history/ob-birth.html>) Hahn emigroval do Anglie. Po vypuknutí 2.světové války jsou „kurzschule“ nabídnuty jako Outward Bound (dále OB) námořnictvu Spojeného království, a to přímo ve významném středisku „kurzschule“ v Aberdovey ve Walesu.

Podle Vážanského (1992) přínos Kurta Hahna pro pedagogickou praxi spočívá ve spojení všech prvků do ucelené koncepce, v přírodním prostředí vědomě a záměrně využíval činnosti s dobrodružným obsahem k podpoře výchovných cílů a ke kultivaci charakteru. Jeho přínos pro pedagogickou praxi jde ruku v ruce s přínosem pedagogické teorie výchovy zážitkem (Kratochvílová, 2004).

4.1 Outward Bound

Na tvorbě kurzů „kurzschule“ se podíleli mimo jiné Jim Hogan a britský rejdař Lawrence Holt. Šlo o námořníkům určené kurzy krizových situací a přežití. Po válce se tato střediska transformují na centra rozvoje osobnosti pro mladé lidi mezi 16-21 lety. Pedagogická filozofie OB se opírá o dva základní principy: *„člověk je schopen dokázat mnohem více, než se domnívá; a jen málokdo si uvědomuje, čeho je možné dosáhnout prostřednictvím vzájemné pomoci a týmové spolupráce“* (Hanuš, Chytilová, 2009).

Posláním organizace OB je pomoci lidem v rozvoji jejich schopnosti pečovat o osobní rozvoj, o své okolí a o svět kolem sebe. Prostředkem této výchovy je výzva – zkušenost z náročných situací v neobvyklém prostředí (Svatoš, Lebeda, 2004). Po válce se tato střediska transformují na centra rozvoje osobnosti pro mladé lidi mezi 16-21 lety. Pedagogická filozofie Outward Bound se opírá o dva základní principy:

1. člověk je schopen dokázat mnohem více, než se domnívá
2. jen málokdo si uvědomuje, čeho je možné dosáhnout prostřednictvím vzájemné pomoci a týmové spolupráce (Hanuš, Chytilová, 2009).

Motto OB: To serve, to strive, and not to yield! = Sloužit, snažit se a nevzdávat se!

Termín Outward Bound pochází z námořní angličtiny a označuje okamžik, kdy loď vyplouvá na širé moře, do neznáma a rizika, avšak vstříc novým zkušenostem a poznáním (Svatoš, Lebeda, 2004).

4.2. Prázdninová škola Lipnice (PŠL)

Odříznutá od světového dění si šlapala ryze českou a přesto vrcholně funkční a jedinečnou cestu, natolik odlišnou a přitom natolik srovnatelnou s OB, že je to k neuvěření. Specifikem její činnosti je zaměření se na období adolescence, pozdní adolescence a intenzivní, dramaturgicky zpracované využívání zážitkové pedagogiky – velmi detailně promyšlené programy se složitým příběhem a obrovským důrazem na logiku řazení aktivit. Toto je obecně specifikum české zážitkové pedagogiky. Lipnická škola je důvodem, proč se kromě britské, americké, německé a severské linie zážitkové pedagogiky znají všechny kompletní zdroje i s Českou cestu. Oficiálně PŠL vznikla v roce 1977, ovšem jejímu vzniku předcházelo několik období (Hanuš, Neuman, 2007).

Období směřování (1964 – 1970)

V tomto období probíhají první tzv. „Táborské školy“ které jsou pořádány v letech 1964-1970 ČSM a v letech 1968-1970 ČTU. Kvůli rozdílnému pojetí škol od turistiky byl zaveden pojem „táborská škola“ a pro její aktivity pojem „táborectví“. Nacházíme zde zálesácké a sportovní prvky dřívějších organizací (Lesní moudrost, Junák, historické trampské hnutí). Díky existenci tábořnických škol se rozvíjí tábořnictví a hledají se nové formy rekreačního pobytu v přírodě.

Období experimentů (1970 – 1976)

Je ovlivněno myšlenkou, že příroda by neměla být vnímána jen jako místo pro rekreaci, ale i jako místo vhodné pro lidskou tvořivost, která je inspirovaná antikou a renesancí. Nárůst náročnosti a požadavků na fyzickou kondici a na osobnost každého jedince přináší nezvyklé uspokojení, utváří vnitřní duchovní svět, nutí přemýšlet o hodnotách, ideálech a názorech (Hanuš, Chytilová, 2009).

Pokus pro dvacet (1970). Jde o jeden z prvních experimentů. V projektu je využit intenzivní rekreační režim kombinující pohybové činnosti s činnostmi zprostředkovávajícími kulturní hodnoty. V roce 1971 vychází první Gymnasion, který představoval úplně nový pohled pro řešení výchovy rekreace mládeže v přírodě (Hanuš, Neuman, 2007).

Období Prázdninové školy Lipnice (1977-1989)

Vzniká z podnětu celostátního semináře „rozvoj moderních forem pobytu v přírodě a turistiky“. Ze semináře jasně vyplývá účinnost a oprávněnost výsledků z experimentálních akcí a je přijat návrh na zřízení Prázdninové školy ČÚV SSM. Cílem tohoto zařízení je předávání a rozvoj nových forem rekreace, pobytu a výchovy v přírodě členům SSM. Do čela organizace se staví psycholog Allan Gintel (1948)

Období Prázdninové školy Lipnice, o.s. (1990 až současnost)

Po „sametové revoluci“ řeší PŠL řadu existenčních, profesionálních, provozních, ekonomických a produkčních otázek. V červnu 1991 je PŠL přijata do mezinárodní pedagogické organizace Outward Bound (Hanuš, Chytilová, 2009).

V listopadu 1992 vzniká dceřiná společnost Outward Bound - Česká cesta s. r. o. Ta pořádá komerční kurzy teambuildingu a manažerských dovedností, založené na principech, ke kterým Lipnice doputovala - s využitím know-how Outward Boundu a zkušeností Prázdninové školy Lipnice. Organizace je zaměřena především na výcvik firemního managementu v oblasti týmové spolupráce, komunikace, vedení lidí a tvořivého přístupu k řešení problémů. Zisk této komerční sekce podporuje náročnou existenci sdružení (www.psl.cz).

Mezi významné osobnosti Prázdninové školy Lipnice patří Allan Gintel, který její vznik inicioval a až do revoluce stál v jejím čele, Ivo Jirásek, Jan Neuman a Vladimír Svatoš.

Prázdninová škola Lipnice se významným způsobem zasazuje o konstituci vědecké zážitkové pedagogiky. Z metodických listů, distribuovaných na začátku činnosti se postupně vyvinul časopis Gymnasion, v němž se postupně odbornými příspěvky stanovují vědecké meze české zážitkové pedagogiky. Z kurzů PŠL vyšly desítky vynikajících instruktorů, kteří se nyní podílejí na sdílení hodnot a principů české zážitkové pedagogiky, stanovených právě na Lipnici, v desítkách dalších organizací (Hanuš, Neuman, 2007).

4.3. Další vybrané organizace

Po vzoru PŠL, začali vznikat podobné organizace zabývající se zážitkovou pedagogikou a aplikovat ji v nejrůznějších směrech. Jako příklad bylo vybráno několik takovýchto organizací.

4.3.1 Instruktoři Brno

Jedná se o volnější uskupení, zaměřené na zážitkovou pedagogiku., vzniklo v 80. letech na brněnských vysokých školách. Jednou z nejvýraznějších osobností je Mgr. Radek Pelánek, PhD., minimálně publikačně a Radka Zounková (Dohnalová, 2004). Instruktoři se do povědomí široké veřejnosti zapsali jako autoři velkého množství šifrovacích her, nejvýznamněji asi noční Brněnskou šifrovačkou TMOU.

4.3.2 Hnutí GO!

Organizace se snaží metodou zážitkové pedagogiky zasahovat do vyučování na středních školách s cílem seznámit (vzájemně studenty či studenty a učitele), založit vztah mezi školou a rodiči a změnit atmosféru ve škole. (Dohnalová, 2004)

4.3.3 Project Adventure

Tato mezinárodní nezisková organizace vznikla v letech 1971 v USA. Organizace je zaměřena především na zlepšování a poskytování prostředků potřebných pro realizaci účinných programů ve školách a dalších výchovně-vzdělávacích organizacích. Záměrem programů je s využitím nejrůznějších aktivit podporovat osobnostní růst dítěte, odhalovat mnohočetnou inteligenci a rozvinout důležité dovednosti (osobní a skupinová odpovědnost, sebeobjevování, komunikace a spolupráce, řešení problémů a další) (Hanuš, Chytilová, 2009).

4.3.4 Cena vévody z Edinburgu

Jedná se o program. Jeho zakladatelem je Kurt Hahn. Cílem programu je rozvoj osobnosti u mladých lidí (14-25). Ti se během dvou let věnují sebezdokonalování v oblastech: talent (jazyk, hudba, malování, atd.), sport, služba veřejnosti, expedice (plánovat i realizovat). Cíle si klade a realizuje každý sám. Vedoucí hraje roli facilitátora, pomáhá vybrat činnosti, skloubit je dohromady, podporuje účastníka.

Program je nabízen školám, domům mládeže a dalším neziskovým organizacím (Dohnalová, 2004).

5 DRAMATURGIE V ZÁŽITKOVÉ PEDAGOGICE

Dramaturgie je cestou vytyčenou konkrétními aktivitami, díky kterým dojdeme k cíli projektu. Je zhmotněním ideálů, myšlenek, představ, přání a potřeb organizátorů. Vychází z výchovných cílů, prostředí, finančních možností, kvality organizátorů a věkových zvláštností. (Hanuš, 2009)

„Hlavní úkol dramaturga spočívá především v přípravné fázi projektu. Měl by zajistit dokonalé propracování textu (programu kurzu), zvolení vhodných výrazových prostředků, případně udělení programových škrťů tak, aby výsledný produkt měl spád a neměl žádná hluchá místa.“ (Kirchner, 2009, s. 112).

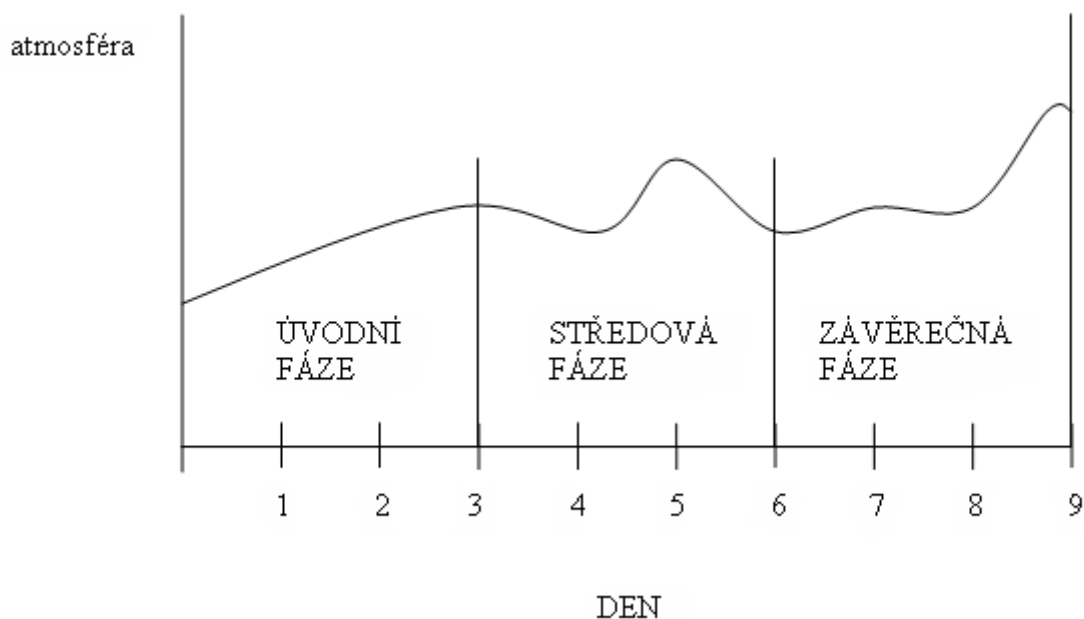
Při vytváření scénáře akce, se již předem snažíme vhodným způsobem pracovat s atmosférou. Pro názornou demonstraci použiji model devíti denního kurzu určený třiceti členné skupině.

V úvodní fázi přijíždějí účastníci, jsou plni nejrůznějších očekávání. Pokud naplníme jejich představy, jejich pozitivní naladění bude stoupat. Tato doba trvá první tři dny kurzu. Do programu proto zařazujeme hry, které urychlí seznámení a interakci mezi účastníky kurzu.

Středová fáze slouží k naplnění hlavního cíle kurzu. Cílem může být prakticky cokoliv (předávání zkušeností, zisk znalostí, atd.). Třetím dnem dochází k pomalému úpadku emocí. Dochází k zevšednění programu. Proto na pátý den zařazujeme do odpolední, či večerní části program, který bude prvním emocionálním vrcholem kurzu.

Závěrečná fáze nastává po šestém dni. Akce se pomalu blíží k závěru. Program by měl stimulovat upevnění si získaných znalostí a dovedností. Program by měl gradovat do závěrečného vrcholu. Účastníci by neměli mít čas na přemýšlení o tom, že se blíží konec (Hanuš, Chytilová, 2009).

Emocionální křivka kurzu pracuje s několika různými vlnami (sociální, fyzickou, kreativní a psychologickou), jež se různě proplétají a vytvářejí tak vrcholy a propady (Martin, 2001c). Důležité je také zapojení všech smyslů, intelektuálních a spirituálních aspektů programu. V ideálně sestaveném a provedeném kurzu, by byly vlny rozloženy rovnoměrně a poskytovaly by vyvážený výsledek (Franc, Zounková a Martin, 2007).



Obr. 4 Emocionální křivka kurzu (Hanuš, Chytilová, 2009)

Dramaturgie je proces tvorby scénáře, programu akce. V této části přípravy kurzu především dochází k určení cílů, místa a času konání kurzu. Řeší se materiální a personální zabezpečení, charakteristiky účastníků. Kombinují se techniky výběru optimálních prostředků a jejich ideální rozložení v časovém harmonogramu akce. Záměrem je usnadnit tím dosahování cílů projektu (Hanuš, Chytilová, 2009).

Vymezení pěti stupňů dramaturgie (Franc, Zounková a Martin, 2007):

1. stupeň – téma Dochází k volbě hlavního tématu, které bude provázet celou akci, a k definování cílů. Téma je pojem nadřazený cílům, určuje jejich směr (Franc, Zounková a Martin, 2007).

„Dobře definované téma kurzu slouží jako kotva, od které se vyvíjí veškeré dění na kurzu – téma naznačí, kterým směrem by se měla vyvíjet dramaturgie, jaké hry, aktivity a atmosférové prvky by se na kurzu mohli objevit“ (Franc, Zounková a Martin, 2007).

2. stupeň – tvorba scénáře V této fázi stanovujeme základní obrysy akce, tedy naplánování toho, kdy, kde a jaké budou jednotlivé tematické bloky. Bloky zaměřujeme tak, aby odpovídaly cíli a dramaturgickému záměru. Dále v této fázi plánujeme zátěž, emoční gradaci a vrchol programu (Kirchner, 2009).

3. stupeň - praktická dramaturgie Jedná se o práce na hrách, programech a

aktivitách (Činčera, 2007). Jde o volbu, úpravu či tvorbu již konkrétních her, aktivit a programů, které zaplňují příslušná místa ve scénáři. Musí přitom splňovat požadavky, které na ně scénář klade. Úplně stejná aktivita může mít totiž naprosto jiné poslání. Závisí to právě na konkrétním místě ve scénáři (Franc, Zounková, Martin, 2007).

4. stupeň – dokončení scénáře Tento stupeň se vyznačuje detailním dokončením programu (požadavky na materiál, doladění pravidel a časové dotace) (Kirchner, 2009).

5. stupeň - dramaturgie na kurzu Jde o případné dramaturgické změny, probíhající v průběhu kurzu. Změny mohou být např. provedeny, vidíme-li neočekávané reakce účastníků, z důvodu náhlé změny počasí a mnoha dalších vlivů (Franc, Zounková, Martin, 2007). Dramaturgii ovlivňujeme sběrem a hodnocením současných potřeb kurzu a aplikací zjištěných výsledků do programu akce. Můžeme změnit, vypustit nebo přidat aktivitu (Činčera, 2007).

6 PROJEKTOVÁNÍ ZÁŽITKOVÉHO KURZU

Během přípravy projektu prochází organizátor několika fázemi. Musí vyřešit otázky týkající se instruktorského týmu, zajištění ubytování, stravování...atd. Tuto problematiku dokonale vystihují Hanuš, Chytilová (2009).

Stanovení cíle a vytyčení základní myšlenky

Prvním krokem při tvorbě projektu je vytyčení základní myšlenky. Říká nám, jakou akci chceme vytvořit a pro koho akce bude.

Specifikace cílové skupiny

Pokud víme přesně, pro koho projekt tvoříme, jaká bude naše cílová skupina a co od nás očekává, dokážeme lépe vytyčit cíle, program a jeho formu, dramaturgii pro vlastní návrh scénáře

Stanovení cílů

Definované cíle určují smysl projektu, jeho vliv na člověka, skupinu a společnost. Jsou odrazovým můstkem pro výběr prostředků, programových oblastí, sestavení programu i při závěrečném hodnocení dopadu projektu.

Sestavení realizačního týmu a role v týmu

V této fázi se musíme obklopit lidmi, kteří jsou dostatečně motivováni a mají chuť realizovat cíle projektu.

Zajištění ubytování a stravování

Volíme si místo, které se hodí pro realizaci našeho projektu. Uvažujeme nad kapacitními možnostmi objektu, o přísunu potravin, jejich skladování atp. Toto místo spoluvytváří atmosféru projektu. Není li v okolí louka, rybník, nebo hustý les, nemůžeme s těmito elementy počítat v programu. Znalost okolí je proto nezbytná pro úspěšné provedení akce.

Sestavení programu

Na základě vytyčených cílů sestavujeme program projektu. Při sestavování programu se řídíme dramaturgickými stupni popsány v kapitole DRAMATURGIE.

Zajištění materiálu a služeb

Zajišťujeme další nezbytné věci (papíry, tužky, míčky atd.) a služby (doprava, vstupné, apod.), které vyplývají z projektu.

Tvorba rozpočtu

Na jeho základě stanovujeme cenu kurzu pro účastníky. Zahrnujeme do něj jak nákladové, tak příjmové položky.

Foundraising

Při každém kurzu je velmi důležitá otázka financování. Cena kurzu ovlivňuje účast na něm a proto je věčnou snahou všech „pořídit za málo peněz, hodně muziky“. Školy si mohou vypomoci použitím školních materiálů, uplatněním nejrozličnějších slev, ponížít náklady na pedagogické pracovníky, které hradí škola. Můžeme se také obrátit na rodiče, mohou výhodně zajistit například dopravu atd. Potom nám už ale nezbyvá nic jiného než se obrátit na jiné zdroje (granty, sponzory, dárce)

Pořadatel (škola, instituce či jiná organizace), má okruh finančních dárců či podporovatelů z řad místních obyvatel, rodičů, obchodníků atd. V tomto smyslu by proto každá organizace měla budovat své určité „image“, tak aby vznikl důvod pro podporu ze strany dárců.

Propagace

Jde o oslovení potencionálních účastníků. Používají se letáčky, inzeráty, články v tisku, veřejné vystoupení atd. Při dobrovolné akci nasadíme maximum možných prostředků pro oslovení co největšího počtu lidí.

Komunikace s účastníky

Díky propagaci se o našem projektu účastníci dozvěděli. Dostáváme jejich přihlášky. Potřebujeme účastníkům sdělit mnohé důležité informace (instrukce k odjezdu, co si mají vzít sebou atd.). Pokud od přihlášení k realizaci projektu zbývá několik měsíců, je dobré udržovat kontakt, např. korespondenční hrou.

Příprava týmu před akcí.

Přínosem je když se tým schází již před akcí, úkolem je „naladit se na stejnou vlnu“ Společně pracovat na přípravě projektu (ztotožnění se s cíly, sestavení programu, zajištění materiálů apod.)

Práce týmu v průběhu akce

Během realizace se organizátoři dostávají do nejrozličnějších situací. Naplno se zde projevují schopnosti instruktorů i celých týmů. Vyjde najevo kvalita předchozí přípravy a zda je instruktorský tým schopen dosáhnout stanovených cílů a bezproblémové realizace projektu.

Práce týmu po akci

Závěrečné hodnocení naplnění definovaných cílů, průběhu projektu, upozornit na nedostatky a poučit se z nich do budoucna, upozornit na dosažené úspěchy.

7 ZÁKONNÉ NORMY TÝKAJÍCÍ SE POŘÁDÁNÍ POBYTOVÝCH PROJEKTŮ

Při práci s dětmi si každý pedagog, instruktor či vedoucí musí být vědom toho, že za děti nese plnou odpovědnost. Při plánování pobytů v přírodě je třeba také myslet na objektivní nebezpečí, které vyplývá z lokality ubytování. Zkontrolovat, zda je ubytovna náležitě vybavena, zda počet lůžek nepřevyšuje maximální počet vzhledem k rozměru pokojů, zda kuchyně a skladování potravin splňuje náležité hygienické podmínky, a tak bychom mohli pokračovat.

Následující kapitola vytváří náhled do nejzákladnějších a nejdůležitějších zákonů, které je třeba znát a respektovat.

7.1 561/2004 Sb. – Zákon o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (Školský zákon)

Tento zákon upravuje předškolní, základní, střední a vyšší odborné vzdělávání ve školách a školských zařízeních, stanoví podmínky za nichž se vzdělávání a výchova uskutečňuje, vymezuje práva a povinnosti fyzických a právnických osob při vzdělávání a stanoví působnost orgánů vykonávajících státní správu a samosprávu ve školství.

<http://aplikace.msmt.cz/Predpisy1/sb190-04.pdf>

7.2 74/2005 Sb. – Vyhláška o zájmovém vzdělání

Účastníky zájmového vzdělávání jsou děti, žáci a studenti; účastníky mohou být také pedagogičtí pracovníci, zákonní zástupci nezletilých účastníků, popřípadě další fyzické osoby.

Zájmové vzdělávání lze uskutečňovat zejména těmito formami:

a) příležitostnou výchovnou, vzdělávací, zájmovou a tématickou rekreační činností nespojenou s pobytem mimo místo, kde právnická osoba vykonává činnost školského zařízení pro zájmové vzdělávání,¹⁾

b) pravidelnou výchovnou, vzdělávací a zájmovou činností,

c) táborovou činností a další činností spojenou s pobytem mimo místo, kde právnická osoba vykonává činnost školského zařízení pro zájmové vzdělávání,¹⁾

d) osvětovou činností včetně shromažďování a poskytování informací pro děti, žáky a studenty, popřípadě i další osoby a vedení k prevenci sociálně patologických jevů,

e) individuální prací, zejména vytvářením podmínek pro rozvoj nadání dětí, žáků a studentů, nebo

f) využitím otevřené nabídky spontánních činností.

<http://www.msmt.cz/dokumenty/vyhlaska-c-74-2005-sb-1>

7.3 563/2004 Sb. – Zákon o pedagogických pracovnících a změně některých zákonů

(1) Tento zákon upravuje předpoklady pro výkon činnosti pedagogických pracovníků, jejich další vzdělávání a kariérní systém.

(2) Tento zákon se vztahuje na pedagogické pracovníky škol a školských zařízení, které jsou zapsány do rejstříku škol a školských zařízení a na pedagogické pracovníky v zařízeních sociální péče.

<http://www.msmt.cz/mladez/zakon-c-563-2004-sb-o-pedagogickych-pracovnicich>

7.4 262/2006 Sb. – Zákoník práce

a) upravuje právní vztahy vznikající při výkonu závislé práce mezi zaměstnanci a zaměstnavateli; tyto vztahy jsou vztahy pracovněprávními,

b) upravuje rovněž právní vztahy kolektivní povahy. Právní vztahy kolektivní povahy, které souvisejí s výkonem závislé práce, jsou vztahy pracovněprávními,

c) zapracovává příslušné předpisy Evropských společenství,

d) upravuje též některé právní vztahy před vznikem pracovněprávních vztahů podle písmene a).

<http://data.idnes.cz/jobdnes/pdf/262-2006.pdf>

7.5 106/2001 Sb., ve znění 148/2004 Sb. – Vyhláška o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti

Tato vyhláška upravuje hygienické požadavky na umístění, prostorové podmínky a funkční členění staveb a zařízení, včetně jejich vybavení, a na ubytování, osvětlení, úklid, zásobování vodou, odstraňování odpadů a odpadních vod, stravování a režim dne zotavovacích akcí. V příloze č. 1 k této vyhlášce se dále stanoví podmínky pro podávání a použití některých potravin a přípravu pokrmů, v příloze č. 2 k této vyhlášce náplň kurzu první pomoci pro zdravotníka zotavovacích akcí a škol v přírodě, v příloze č. 3 k této vyhlášce vzor posudku o zdravotní způsobilosti dítěte k účasti na zotavovací akci a škole v přírodě

a v příloze č. 4 k této vyhlášce minimální rozsah vybavení lékárničky pro zotavovací akce pro děti a pro školy v přírodě.

<http://www.ltcamp.cz/2011/prihlasky/NOVELA%20106-2001.pdf>

7.6 258/2000 Sb. – Zákon o ochraně veřejného zdraví

Tento zákon určuje: podmínky pro výchovu, vzdělávání a zotavení dětí a mladistvých, podmínky vnitřního prostředí stavby a hygienické požadavky na venkovní hrací plochy pro hry dětí, hygienické požadavky na prostory a provoz škol, před školních a školských zařízení, zařízení sociálně výchovné činnosti a zařízení pro děti vyžadující okamžitou pomoc. Definuje zotavovací akce. Podmínky účasti dětí ve škole v přírodě a na zotavovací akci. Podmínky účasti fyzických osob činných při škole v přírodě a zotavovací akci. Povinnost základní školy a předškolního zařízení, které vysílají děti na školu v přírodě, a pořádající osoby. Vnitřní prostředí staveb a hygienické požadavky na venkovní hrací plochy,

http://www.crdm.cz/download/predpisy/ochrana_ver_zdravi.pdf

7.7 64/2005 Sb. – Vyhláška o evidenci úrazů dětí, žáků a studentů

Zákon uvádí popis kniha úrazů, záznam o úrazu, hlášení úrazu, zasílání záznamu o úrazu

<http://www.msmt.cz/dokumenty/vyhlaska-c-64-2005-sb-1>

PROJEKTOVÁ ČÁST

8 PROJEKT

Projekt byl zpracován pro Dům dětí a mládeže Jihlava, p.o. (dále DDM). Tábor se zúčastní děti ve věku šest až patnáct let. Většina dětí se již zná z kroužků organizovaných DDM, nebo předchozích táborů. Některé děti jsou zkušenými táborníky, jiné jsou pobytem v přírodě prakticky nedotčené. Limitujícím faktorem pro tvorbu programu bylo především široké spektrum fyzické stránky dětí. Hlavním důvodem je ono věkové rozmezí účastníků (6-15 let). Předpokládaný počet účastníků je 60 dětí a 20 osob personálu.

8.1 Cíl projektu

Cílem projektu, je nabídnout dětem plnohodnotné strávení volného času, probudit v nich zájem o aktivity v přírodě, o dobrodružství, které tyto aktivity přinášejí, ale také navázat nová přátelství, poznat a rozšířit své možnosti. Zvolené aktivity a hry tedy kladou velký důraz na komunikaci, spolupráci a prezentaci ve skupině. V průběhu programu, získají děti také nové dovednosti, znalosti a hlavně si odnesou mnoho zážitků a zkušeností.

8.2 Zařazení zážitkové pedagogiky do programu projektu

Prvky zážitkové pedagogiky byly použity při vytváření her, úpravy jejich pravidel, tvorby motivace, ale také při celkové výstavbě programu projektu a v neposlední řadě při tvorbě zpětné vazby jednotlivých částí projektu. Díky širokému věkovému rozmezí účastníků byl problém záměrně manipulovat se zónou komfortu. To, co starší děti zvládnou aniž by se dostali do zóny učení, je pro některé mladší děti již na hranici jejich osobních možností. Proto byl program nastaven tak, aby se převážně mladší děti dostávali do zóny učení a starší do stavu flow.

8.3 Realizační tým

Realizační tým je složen z vedoucích, instruktorů s mnohaletou praxí a ze zaměstnanců DDM. Vedoucí a instruktoři jsou průběžně proškolení podle platných právních norem. 563/2004 Sb. v plném znění. Kuchaři, zdravotník i hlavní vedoucí jsou seznámeni se zákonnými podmínkami vyplývající ze zákonů 148/2004 Sb., 258/2000 Sb. a 64/2005 Sb. v plném znění. Předpokládaný počet personálu je 20

osob.

PERSONÁLNÍ ZABEZPEČENÍ TÁBORA

Místo konání : Hájenka Černé lesy Brtnice

Termín: 30.června - 11. července 2012

Provozovatel : DDM Jihlava

P.č.	Jméno a příjmení	Bydliště	RČ	Funk.	Pr.	Škol.	Číslo OP	e-mail
1.	Naděžda Hubená			HV	30	ped.pr.		
2.	Ivana Melounová			ZD	24	ped.pr.		
3.	Ladislav Šťastný			KU	7	2009		
4.	Pavel Prchal			KU	5	2009		
5.	Marie Bosáková			KU	36	2011		
6.	Jakub Urban			H	19	2010		
7.	Jan Blažek			OV	3	2011		
8.	Andrea Opavská			OV	3	2009		
9.	Květa Matulová			OV	7	2010		
10.	Libor Pokorný			OV	7	2010		
11.	Pavla Nováková			OV	17	ped.pr.		
12.	Lucie Benešová			OV	2	2011		
13.	Lenka Koukalová			OV	6	2010		
14.	Petr Drahozal			OV	1	2011		
15.	Petr Prokop			PRO	9	2010		
16.	Jitka Hladká			OV		2011		
17.	Václav Beneš			PRO	6	2010		
18.	Alena Hubená			OV	7	2010		
19.	Jan Prchal			OV	0	2011		
20.	Zuzana Antonů			OV	2	2009		
21.	Jan Kadlčík			I	1	2010		
22.	Michaela Blažková			I	0	2011		
23.	Dominika Nekulová			I	0	2011		
24.	Adam Lavička			I	0	2011		
25.	Michal Komůrka			I	0	2011		
26.	Miroslav Matějčíček			NH	14	2010		

Schváleno provozovatelem dne :

razítko, podpis :

8.4 Ubytování a stravování

Ubytování a stravování je zajištěno na základně DDM Hájenka nad Černými lesy, Brtnice, 588 32. Ubytovací a stravovací podmínky splňují normy stanovené zákony číslo 258/2000 Sb, a 106/2001 Sb., ve znění 148/2004 Sb. v plném znění. Ubytovací kapacita základny je 100 lůžek. V areálu se nachází 15 čtyřlůžkových chat. V budově hájovny je několik pokojů s celkovou kapacitou 40 lůžek. Kapacitu lze uměle navýšit o 16 lůžek díky 8 táborovým stanům. Konkrétní jídelníček bude vytvořen až během květnového setkání vedoucích.

8.5 Program projektu

Protože cílovou skupinou jsou děti v poměrně širokém věkovém rozmezí, aktivity byly upraveny tak aby, je zvládli i ti nejmladší a pro nejstarší se nestali nudou. Po zkušenostech z minulosti byly vynechány hry, které děti sice bavily, ale podle rodičů byli děti zbytečně ušpinění, ačkoli jim bylo oblečení vyčištěno ihned po hře.

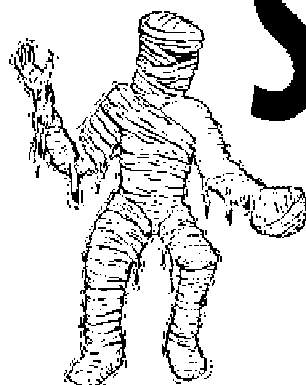
Jako téma projektu bylo, po dlouhé debatě s instruktory, zvoleno téma Egypt. Děti se ocitají v městě Veset, které je utiskováno mumii. Prvním námětem byl film Mumie, ovšem později bylo přistoupeno k originálnějšímu pojetí. Motivaci je převzatá z internetového portálu <http://www.taborovehry.wz.cz/egypt> a upravili ji k vlastní potřebě.

Před každou hrou je uvedena stručná motivace. Jde spíše manuál pro animátory, aby věděli jakým směrem hru motivovat a tím se plynule posunul příběh tábora kupředu. V žádném případě se však nejedná o motivaci, která bude předložena dětem v plném znění. Nechávám tak prostor animátorům pro vlastní improvizaci.

Provedení her je popsáno tak, aby bylo co nejvíce srozumitelné všem. Některé hry jsou známé, některé méně a některé jsou zařazeny úplně poprvé. K tomu bylo přihlédnuto při popisu her. Proto jsou některé hry popsány do těch nejmenších detailů.

Při popisu pomůcek na hru, bylo snahou vystihnout a navrhnout všechny pomůcky popř. jejich konkrétní počet. U některých her je v této části vložena poznámka týkající se konkrétního umístění hry v okolí hájovny.

Zpětná vazba ke každému dni je z praktických důvodů vypracována zvlášť a je přiložena na konci programu.



STARÝ EGYPT

... zrození mumie



Motivace

Cílem účastníků tábora je zničení zla. Dva kněží, kteří se snaží zničit Egypt využijí té nejhorší a nejstrašlivější kletby, jaká kdy byla vyřčena. Oživí mumii, jejímž cílem je napáchat co nejvíce zla. Děti představují faraonovou osobní stráž a tím pádem stráž celého Egypta. Jejich posláním je ubránit Egypt před útoky zlých sil a zbavit Egypt prokleté mumie jednou provždy.

Hra začíná rituálem Hachran Džare, děti se k tajnému místu rituálu nepozorovaně připlíží. Pod rouškou tmy nenápadně přihlíží tajemnému rituálu. Kněží zde oživují mumii Dekret. Ta obživne a utíká řídit do Egypta (vybíhá směrem na děti). V této chvíli děti stále nevědí, co mumie Dešret představuje. To zjišťují během pobytu v Egyptě, začínají se dívat nemilé věci všem lidem v Egyptě. Jako stopa zůstává na místě činu fáček nebo jiný kus obvazu. Většinou jde o malé případy zla (kosti od jídla v talíři, voda v holínkách, smrdutka v chatce, přeházené spacáky mezi dětmi). Tyto věci se dějí současně i vedoucím tábora – děti o tom musí vědět. Mohli by mít pocit šikany ze strany vedoucích.

Hlavním zastupitelem dobra a nejdůležitějším rádcem Egyptanů je velekněz sídlící v Amonově chrámu. Chrám bude představovat tepe, nebo vojenský stan. Chrám stojí ve Vesetu, hlavním městě Egypta. Ke knězi si mohou chodit všichni Egyptané pro rady a pomoc. S pomocí velekněze Egyptané vytvoří artefakty. V jeho chrámu si zakoupí svitky, které nové artefakty popisují. Dozvídají se zde také další vývoj hry. Velekněz jim jednoduchou formou sděluje další motivaci, pokud nastane problém s logickou návazností (změna v programu), díky věšteckému umu velekněze se dětem nabídne alternativní vysvětlení pomocí věštby. Typy věšteb - z rýže, z vodní hladiny, pomocí média, ... - věštby by měly být zajímavé a atraktivní.

Během první návštěvy si děti postěžují na problémy způsobené mumii. Velekněz je odkáže Helénskou kněžku. Vydávají se tedy na do vzdálené helénské země. Na cestu děti dostanou náhrdelník vyrobený ze vzácných perel. Po cestě na ně budou čekat nejrůznější nástrahy, které musí překonat a donést kněžce co nejvíce perel, aby se dozvěděli jak se s mumii vypořádat. Kněžka se za donesené perly odmění věštbou, která říká, že mumie bude zničena pomocí artefaktů při úsvitu Slunce.

Úspěchy oddílů (sethanů) v jednotlivých hrách a aktivitách jsou vyjádřeny počtem získaných debenů, což je egyptská měna. Denní zisk bude asi 20-35 debenů,

podle úspěšnosti sethanu. Za debeny mohou obyvatelé Egypta v chrámu získávat svitky, ve kterých naleznou cestu a způsob získání dávno ztracených artefaktů. Cena jednotlivých svitků bude cca 55 a více debenů za artefakty obtížněji získatelné, nad 80 debenů budou artefakty jednodušší. Za malou radu nebo prosbu se neplatí nic, nebo cenu stanoví věštec v chrámu (podle druhu rady a finanční situace tázaného sethanu).

Další měnovou jednotkou budou meheny, které děti získávají v menším množství než debeny (3-5 mehenů denně). Debeny slouží k postupu v hodnostech Adžar Sethan. Uděluje je vedoucí sethanu podle zásluh. Za meheny si děti mohou u šéfa faraonovy osobní stáže koupit vyšší hodnost. Na začátku jsou všichni v hodnosti Mamlúk, z níž vyplívají spíše povinnosti než práva. Ve vyšších hodnostech povinností ubývá a přichází výhodná práva. Právo může každý použít pouze jednou v době vlastnění hodnosti, povinnost musí plnit každý den.

Mumie bude zničena pomocí velmi mocných artefaktů, které jsou však dávno ztraceny. Velkou část tábora jde tedy o získání artefaktů. Artefakty představuje několik předmětů, které jsou od sebe zcela odlišné. Každý sethan má své artefakty, podle toho jaké svitky si zakoupil v amonově chrámu. Chrám bude otevřen jednou denně ve stanovený čas. Do chrámu vstupují sethany jednotlivě, jednání s veleknězem nebo jinými kněžími je tajné. O výsledcích jednání jsou sethany vázány slibem mlčení, který složí při první návštěvě v chrámu. Poté co získají svitek, jej musí rozluštit a začít plnit úkoly. K artefaktům je potřeba získat určité jejich části či ingredience nezbytné k jejich vytvoření. Vytvoří-li sethan svůj artefakt musí jej nechat úředně ověřit u velekněze a získat od něj potvrzení do svitku popisující artefakt.

Když jsou získány všechny artefakty, může nastat hon na mumii. Ten skončí v okamžiku obstoupením mumie kruhem artefaktů. Mumie během pronášení nezbytné kletby umírá. Po mumii zbude jen několik fáčů a jedna kanopa.

Přichází ale zrada, když už je mumie zničena, kletba žije dál. Před smrtí mumie udělala prsk a zbyla po ní kanopa. Děti se jí samozřejmě dotkli, a tak se kletba rozšířila do duší obyvatel Vesetu. Táborníci to pocítí v podobě parafráze sedmi ran egyptských, které následují po zničení mumie. Věštec v Amonově chrámu jim vyvěští, že musí získat kanopy pomocí všech elementů. Elementy a lektvar s použitím vod ze tří zdrojů. **Voda** ze studánky, z pumpy a potoka do Radonínského

rybníka; nad kapličkou v lomu kámen- element **země**; element **vzduchu** – namodelované balonky. Vody slijí dohromady do neprůhledné lahve. V nádobě bude hypermangan, který vody obarví. Všechny sethany slijí vody dohromady. Přistoupí věštec, který nenápadně, při zaříkávání vhodí suchý led do nádoby s vodou....zadýmí to, objeví se mapa k pokladu. Pokladovka proběhne v lomu. Vykopou bednu s pokladem, ale v ní nic nebude (chybí jim element ohně), jen dokument o tom, že poklad byl proklet a objeví se pouze tehdy, až bude definitivně zničeno prokletí seslané mumií... šaráda u táboráku (element **ohně**) – získají tak poslední kanopu. Závěrem vhodí všechny kanopy do ohně. V kanopách budou náboje do startovací pistole. Následuje výbuch... Po návratu se v bednách (už v táboře) zjeví poklad pro oddíly.

1. den

ODPO 1: Vítání ve Vesetu...

ODPO 2: Příjezd a rozdělení do sethanů, ujasnění zdravotního stavu, prohlídka dětí.

Seznámení s místem, dovádění v družinách

Seznámení: - varianty pro vedoucí

- Každý řekne jméno a pantomimicky předvede, co ho nejvíc baví. (popřípadě přidá přídavné jméno které by ho nejvíce charakterizovalo – přídavné jméno začíná stejným písmenem jako jméno účastníka) Př.: Já jsem kamarádský Karel a pantomimicky předvede fotbal.
- Honička – baba se předává zadkem, ruce musí být na kolenou
- Zasedání – vytvoří se velmi úzký kroužek, jedna noha a bok směřují do středu kruhu. Pomaly se snižujeme a sedáme si na nohy kamaráda, který je za námi. Když sedíme, pokusíme se udělat krok vpřed. Opakujeme v rychlejším tempu, bez držení boků souseda
- Gordický uzel – děti se zavřenýma očima natáhnou nejprve pravé paže, chytí se za ruce, poté natáhnou pravé paže, opět se chytí za ruce. Nyní můžou otevřít oči a musí se společně rozplést.

Dvě družstva proti sobě

- Upíři – všem se zaváží oči. Vedoucí určí upíra. Hráči na sebe postupně narážejí a zakřičí na sebe. Jen upír nekřičí. Pokud se setká upír s člověkem, z člověka se stává upír a loví další lidi. Hra končí až se všichni stanou upíry
- Bandiera – dvě družstva proti sobě, hráči mají rozdaná čísla každé družstvo má svoje území, uprostřed visí vlajka. Hráči nesmí vkročit do soupeřova území pokud soupeř neukořistil vlajku. Pokud soupeř ukořistí vlajku dříve, hráč smí stoupit do jeho území a pokusit se ho chytit dříve než doběhne do svého domečku
- Stříhaná – Dvě družstva proti sobě, z každého družstva vyběhne jeden hráč do pole, v místě kde se střetnou hrají kámen nůžky papír, hráč který vyhraje pokračuje hlouběji na území protihráče a snaží se probojovat až do jeho domečku. Proti němu ovšem v zápětí vyráží další protihráč se kterým opět hraje stříhanou. Poražený se vrací zpět do svého domečku s nepořízenou
- Provlékání lana – na lano musí jeden člen navléct celé družstvo a to tak že musí každého provléci jak nohavicemi tak i tričkem, stejný úkol potom následuje s vyvlékáním.

- Uzlování – děti musí na pokyn vedoucího vytvořit z lana uzel. Malé skupinky dětí se drží lana na jeho konci, lana se již nesmí pouštět

Tento blok, je zařazen za účelem seznámení dětí s okolím tábořiště, představení se navzájem (jméno a pantomima). Hry jako Gordický uzel, Uzlování, Bandiera, napovídají vedoucím o charakteru dětí. Někteří jsou vůdčí a vymýšlí nejrůznější postupy, jiní se nechají strhnout většinou, jsou tiší a neprojevují se. Zároveň však tyto hry nutí k vzájemné spolupráci, protože je nezbytná ke zdárnému vyřešení úkolu. Hry Honička či Zasedání jsou typické k „prolamování ledů“. Jejich nezměrnou výhodou je prolomení počáteční ostýchavosti a „nehybnosti“ oddílu.

Pokud se her aktivně účastní i vedoucí, dochází k rychlému „naladění“ všech účastníků a pozvolnému narůstání emocionální křivky kurzu.

VEČER: oheň a HACHRAN DŽARE

Motivace: Hra začíná nočním rituálem Hachran Džare, při němž se děti plíží lesem k tajnému místu rituálu, kde mají tajně pozorovat neznámý rituál. Dva kněží zde oživují mumii - Dešret, která obživne a uteče řídit do Egypta. V této chvíli však ještě nevědí, co je vlastně Dešret zač. To postupně zjišťují, až když se začnou dít zlé věci téměř všem lidem na táboře a na místě činu zůstávají stále tytéž stopy po mumii (fáček nebo jiný kus obvazu). Jsou to většinou malé případy zla, které jsou v silách jednoho člověka (nebo jedné mumie) - kosti od jídla do ešusu, nalít vodu do holínek, nasypat spoustu klacků do stanu, přeházet spacáky celému oddílu. Důležité je, aby se tyto věci děly i vedoucím tábora, jinak mají děti pocit šikany ze strany vedoucích. Je taky vhodné zapisovat, komu již bylo "zlo mumie" uděláno a komu ne, jinak se může stát, že všeobecně méně oblíbený člen bude mít pohromy pořád, zatímco ostatní třeba vůbec ne.

Provedení: Na louce u ohniště

Pomůcky: chemikálie do ohně, náboje do startovací pistole, kápeč, oblek Hejkal, sarkofág

Tato část programu je z hlediska celkové motivace dětí jednou z nejdůležitějších. Pokud se zdaří, děti budou mít na mysli prchající mumii proti které bojují celý tábor.

2. den

RÁNO: 1) VÝROBA KOSTÝMŮ

Motivace: *Nuže není nad to se od sebe odlišit, a jelikož nás večer čekají Sněmy, tak na tyto budeme chodit ve slavnostních hávech. V čele průvodu sethanu bude se nacházet erb, který musí být vyroben společnými silami, aby symbolizoval soudružnost každého sethanu a bránil jej tak před nástrahami mocné mumie.*

Provedení: Každý sethan si vybojuje svoji kartuši – (rychlá hledačka – nejprve si vylosují barvy, podle barvy budou hledat svoji kartuši), podle toho se bude sethan, jmenovat (kartuše = znak a jméno faraona), KARTUŠE dva metry nad zemí, ať si pomůžou (team building). Vyrobí si vlastní erb – maluje celý oddíl velkým štětcem (hodnotí se odchylky od originálů) velký papír min. A0

Výroba obraného štítu. Z kartonu – ideální by byl bílý sololit pomalovaný barvami. Rozměr 60x40 cm.

Pomůcky: Papíry s vytištěnými kartušemi. Kartičky s barvami sethanů, velký papír, vodové barvy, kelímky z pet-lahví na vodu, štětce, ráhno = tyčka na vlajku možná by byl lepší rám, sololit, provázky, z domu bílé prostěradlo, 2x špendlík.

2) VÝROBA PAPHYRU

Motivace: *Po pyramidách nejtypičtější věc pro Egypt je výroba papyru, jelikož je ho nedostatek, tak i my přiložíme ruku k dílu.*

Provedení: Výroba papíru z novin. Roztrhání papíru na malé kousíčky, namočení do vody, další rozcupování kousíčků, poté přidání škrobu jako lepidla a výroba ručního papíru (papyru). Sušení. Poté na něj můžeme malovat obrazy, staroegyptská písmena a tajemné znaky.

Pomůcky: noviny, škrob, pruhy látky, mixér (alespoň ruční)

Těmito aktivitami dochází k rozvoji motoriky dětí. Dále dochází ke kooperaci v oddíle (starší pomohou mladším). Aktivitou malování kartuše dochází k velké spolupráci dětí. To aby si děti rozuměli, dokázali se dohodnout a naslouchali jeden druhému je cílem těchto úvodních aktivit. Dílčím cílem je vytvoření nezbytných herních kulís, které děti budou potřebovat později.

ODPO 1: VÝUKA V BOJI a STŘELBĚ

Motivace: *Důležitou součástí života v těchto časech je boj, proto jsme vám nyní připravili takovou menší školu boje. Dozajista se vám bude hodit do příštích let. Zvítězit může jak jednotlivec, tak sethan.*

Provedení: Několik stanovišť, na kterých se budou pod vedením velitelů zdokonalovat v boji.

Vzduchovka, luk, trefa kamenem do plechovky, flusačka, sestřelit frisbeem plechovky, šiškou se trefit do zavěšeného kýble, boj s koulí na gumičce – obrana a útok s vlastním štítem, probodnout kopím rozhoupaný balonek napuštěný vodou...

Alternativně

Pomůcky: kláda, plechovky, frisbee, flusačka, luk, vzduchova, balonky, kameny...

Po zkušenostech z minulých let bylo zjištěno, že většina dětí dnes nehází kameny či šišky. Se střelbou ze vzduchové pistole nemají žádné zkušenosti. Cílem tohoto bloku je tedy získat tyto zkušenosti. Dalším cílem je otestovat boj se štítem, tyto konkrétní zkušenosti děti upotřebí ve hře Pevnosti (viz. níže).

ODPO 2: POUŠTNÍ KARAVANY

Motivace: *Egyptskou pouští křižují obchodnické karavany. Každá přepravuje zboží, jídlo, vodu, víno, cokoli je potřeba. V obrovském prostoru pouště se však karavan vyskytuje jen několik. Vaším úkolem je tedy obsadit karavanu, kterou brání vedoucí karavany a hlavně si jí udržet co nejdéle, protože surovin je na poušti nedostatek a každý má hlad...*

Provedení: Karavana putuje pouští (lesem) a přitom vydává určité zvuky (např. píská). Každá karavana může dělat jiné zvuky. Karavana se skládá ze tří vedoucích - dva tvoří karavanu a třetí je vůdce karavany. Jak hráči, tak vedoucí karavany mají každý za pasem šátek. Když přijde skupinka ke karavaně, s kterou necestuje žádný sethan, musí podstoupit boj s vůdcem karavany. Všichni lidé ze skupiny zaútočí na vůdce karavany. Cílem je, aby byl vůdce karavany poražen. (ten se samozřejmě nechá) Poté, co je vůdce karavany poražen, začíná skupině běžet čas. Přijde-li ke karavaně jiná skupina, nastává boj (šátková) nejdříve se skupinou cestující u karavany. Pokud nově příchozí skupina prohraje, odchází a nesmí po určitou dobu útočit na tuto karavanu. Pokud nově příchozí skupina vyhraje nad tou, co cestovala u karavany, stopne a zapíše se čas a nově příchozí skupina ještě musí porazit vůdce karavany. Pokud se jí to nepodaří, odchází také a karavana zůstává dále neobsazena.

Cílem hry je nasbírat co nejvíce času stráveného u karavany. Jedna z karavan je tzv. bonusová (většinou s tím nejsilnějším vůdcem) a na ní se počítá dvojnásobek času - tzn. místo 12 minut je započítáno 24 minut.

Pomůcky: 2m klacky, píšťalky, šátky

Aktivita „Karavany“ je zaměřena především na taktiku dětí a to jak na individuální taktiku (lživost při útoku na šátek protivníka, důvtip při obraně), tak i na taktiku celé skupiny (volí karavanu obsazenou slabším oddílem, se slabším vedoucím karavany či vzdálenou karavanu). Dále je důležitá komunikace v oddíle. Pokud se mezi sebou nedomluví útok bude neúspěšný. V této hře dochází i k celkovému fyzickému rozvoji dětí (musí doběhnout ke karavaně a svést o ni boj).

VEČER: KOŘENÍ

Motivace: *Jelikož se místními sklady koření prohnala vichřice, kterou zapříčinil, kdoví asi kdo, tak je potřeba sepsat seznam...*

Provedení: Celý sethan chodí pohromadě. V lese pak bude v určitém prostoru rozmístěno 120 očíslovaných kalíšků, ve kterých budou bílé prášky (cukr, sůl, kyselina citrónová, jejich mix, další bílé jedlé věci). Cílem je během 45minut napsat seznam, co je kde v jakém kalíšku. Ochutnávat může vždy jeden jednou. Prostor trochu větší, ať hledají. Na začátku hry si každý může ochutnat všechny vystavené vzory. Nazval bych je ale jinak, než sůl atp., ale třeba rotarýn, elefuel, kynyl, tramazín, válu...

Pomůcky: Šifra!, kelímky, zásoby soli, cukru, mouky, kyseliny citrónové, syrovátka, vanilkový cukr, pudink, solamyl, dalších bílých prášků.

Tato večerní hra má zklidňující charakter, jejím hlavním cílem je opět zdokonalit komunikativní dovednosti celé skupiny a „stmelit“ ji tak dohromady.

3. den

RÁNO: UDŽAHOROVA MINCE

Motivace: *Probojovat se přes nebezpečně „připitomělé“ Udžahorovy vojáky do pokladnice, tam ukrást jednu minci a zpátky. Mince vám poslouží k nákupu klíče k vaší šifře.*

Provedení: Ala Pakani.. Děti vybíhají po jednom z družin ke svým vedoucím, se kterými sehrají kámen/nůžky/papír. (Každá družina ke svému určenému vedoucímu-velmistrovi, sedí deset metrů před nimi). Pokud vyhraje, pokračují dále do pole. V poli se nachází obdélník o rozměrech přibližně metr x 7 metrů (úměrné počtu vedoucích a dětí). V něm stojí vedoucí se svázanýma nohama k sobě (při rozpažení na sebe nedosáhnou). Přitom vydávají skřeky jako paka a i tak se tváří. Úkolem dětí je přes ně projít. Pokud jsou plácnuti, tak se vrací nazpět. Pokud projdou, tak za vedoucími jsou kdesi v lese skované zlaté valounky, které po jednom musí dopravit stejnou cestou do svého domečku. (Možná úprava je mít v kolečku určitý „blivajs“ a v něm zlaté valounky). V poli může být maximálně šest dětí z každé desetičlenné družiny. Jelikož se někdy děti před Pakany hromadí a otálí s projitím, tak Pakani mají svého Gurupakana, který se pohybuje línou chůzí kdekoli v poli a dlouze stojící děti plácá po zádech a s připitomělým výrazem je posílá nazpět.

Pomůcky: mince, něco na výrobu „blivajzu“ (zbytky, škrob), potravinářské barvivo, pod studní,

Během této hry dochází u většiny dětí k manipulaci s komfortní zónou. Strčit ruku do nádoby s „blivajzem“ je pro ně dosti náročné. Nikdo však na ně neklade žádný tlak, a tak je pouze na nich zda se odhodlají či nikoliv. Aktivita je velmi dynamická, proto si nikdo z dětí nevšimne pokud se někdo rozhodne nestrčit ruku do „blivajzu“. Předchází se tak posměškům ze strany ostatních dětí. Tato hra je fyzicky náročná, proto je zařazena jako ranní aktivita. Díky své dynamice a překonání počátečního odporu u většiny hráčů, navozuje tato aktivita velmi rychle pocit flow.

ODPO 1: a ODPO 2: VÝPRAVA ZA HELÉNSKOU KNĚŽKOU

Výlet: Z korálků si každý vyrobí náhrdelník a vydají se na cestu. Na cestě ho musí mít sebou. Dojdou k území, které budou muset přeběhnout, aby jim ale zůstaly korálky. Na území budou běhat straky, které budou krást korálky dětem. Úkolem každé skupinky je přenést co nejvíce korálků. Pak budou pokračovat dále v cestě,

kde narazí na pavouka a zde budou muset prolézt pavoučí síť. Kdo se dotkne tak odevzdá korálek. V cestě naleznou ještě jeden úkol a to je projít územím slepého. Za slepým bude stát jeden vidící, který řekne, na koho slepý ukázal. Po přejití území se dostanou do chrámu Helénské kněžky. Kde obětují veškerý zbytek korálků aby jim kněžka prozradila, jak se mumie zbavit.

Kam: směr Bílé skály – pod Radonínem...

Pomůcky: korálky, provázek, sídlo helénské kněžky (celty, provazy, klestí)

Aktivity „straky“ a „území slepého“ jsou ryze individuální. Správná taktika (každá taktika je správná, straky jsou vedoucí a ti okrádají spravedlivě) rozvíjí sebedůvěru jedince, posunují komfortní zónu. „Pavoučí síť“ je hrou na rozvoj spolupráce a komunikace oddílu.

Takto aktivita je důležitá především pro posun v příběhu tábora (viz. motivace).

VEČER: AKVADUKT

Motivace: *Chcete-li získat cenný artefakt, tak musíte naplnit nádoby, ze kterých vám vyplave, to co potřebujete.*

Provedení: 6 stanovišť, překážkové dráhy. Děti musí nosit vodu v konvičce na mléko a nalévat ji do nádoby, ze které pak vyplave kulička – princip spojených nádob. K dispozici mají 1metr tří milimetrové rep-šňůrky. Hraje se štafetově, na čas. Děti běhají ve dvojicích.

1. Lanové lávky;
2. Podlézání překážky;
3. Slalom s kotoučem - ten v kotouči navádí, kdo veze je slepý;
4. Jít poslepu pomocí provázku;
5. Klasický běh po kulancích ;
6. Nášlapné boty na provázku;

Pomůcky: Lana, kotouč, barely, voda, konvičky, hrníčky, šátky, nášlapné boty, kulánky;

Výše popsané aktivity rozvíjí fyzickou zdatnost, testují důvtip dětí (překonání lan či nášlapných s konvičkou vody). Dochází k manipulaci komfortní zónou (chůze poslepu, po lanových lávkách) .

4. den

RÁNO: ŠPIČATÁ HROZBA

Motivace: *Na naše pole kolem řeky Nilu se slétávají hejna špačků a jiných ptáků, proto je potřeba speciálním nástrojem sestřelit. Ale tento nástroj neslouží jen k lovu, stala se z něj populární hra. Proto uspořádáme turnaj mezi sethany.*

Provedení: Hra špačci. Kůl v zemi, kolem kruh o poloměru pálky. Hráči odpalují špičatý kulánek (špaček), který leží na kůlu směrem do pole. V něm druhá družina tento kulánek chytá – ze vzduchu aut, jinak po dopadu se ho pokusí jedním hodem hodit co nejbližší k odpališti. Pokud trefí kůl nebo zůstane špaček v kruhu, je hráč vyautován. Odpalující musí při hodu zpátky bránit jen PÁLKOU špačka (pokud se mu ho podaří odpálit, tím lépe). Pokud není hráč vyautován, tak se hraje o body. Samotný odpalující si musí tipnout, na jakou vzdálenost pálek leží špaček od kůlu (nesmí tipnout víc). Protihráči se poradí (nesmí si to měřit, krokovat apod.). Buď souhlasí, nebo ne (pak se přeměřuje). Souhlasí – hráč dostane to číslo, které tipl. Nesouhlasí – a) tipl špatně, proti družstvo získává dvojnásobek, co tipoval | b) tipl dobře – pro své družstvo získá dvojnásobek, co tipoval. Hra končí třetím autem hráče toho lze také docílit 3x promachem a odpalem špačka do kruhu. Hraje se na dvě směny – toto se tak upraví operativně.

Pomůcky: dvě pálky, dva kůly, 4 špačky, lano na vytyčení odpaliště.

Cílem této aktivity je seznámit děti s novou hrou. Rozšiřuje motorické dovednosti (odpaly a chycení špačka). Dále rozvíjí odhad vzdálenosti. Důležitá je opět komunikace a spolupráce v oddílu. U méně zdatných jedinců rozšiřuje zónu komfortu (odpaliště je přizpůsobené tak aby všichni špačka odpálili).

ODPO 1: NERVNÍ HON

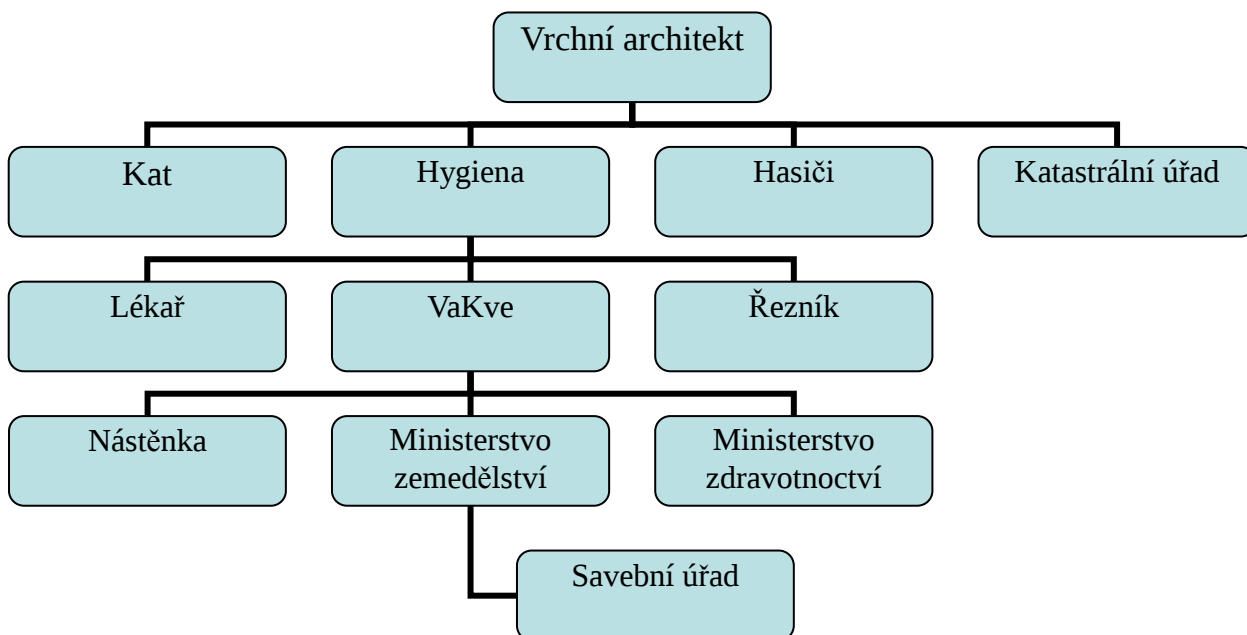
Motivace: *Inu jak získat další artefakt, tak vám bylo v chrámu řečeno, že když seženete zdejšími stavitelům povolení na stavbu domů, tak dostanete, to co našli. Čeká vás tedy honba za razítky a různými povoleními od vesetských úřadů.*

Provedení: Hra byrokracie. Jednoduše získat všechna razítka. Hráči hrají ve dvojici (mladší - starší, potažmo chytrý – méně bystrý) a musí získat pro družinu razítko, pro které byl vyslán byrokratickým koordinátorem svého sethanu. Koordinátor na začátku musí najít vrchního architekta, který mu prozradí, jaká že razítka to potřebuje. Koordinátor to sdělí dvojícím a ty vyběhají do úřadu (malý okruh). Nakonec předá všechna potřebná razítka vrchnímu architektu.

Úřad	Požadavky
Vrchní architekt	Chce po sethanu: - Hlavy vlastníků pozemků, kteří nesouhlasili se stavbou pyramidy pro velkého faraona - <i>Kat</i> - Potvrzení od hygienické stanice o povolení provozování živnosti otrokáře - <i>Hygiena</i> Když mu to vše s velkou slávou donesou, vzpomene si ještě, že potřebuje - Potvrzení od hasičů, že v pyramidě v žádném případě nemá co chytit. Když to všechno předloží, získají hlavní povolení ke stavbě pyramidy s velikým razítkem.
Hygiena	Vydá povolení k provozování živnosti otrokáře z hygienického hlediska (na správně vyplněném formuláři). K tomu budou potřebovat následující přílohy (zmíněné malým písmem na hlavním formuláři): - Potvrzení od vodovodů a kanalizací o vybudování odpadní stoky do Nilu – <i>vodovody a kanalizace Vesetu</i> - Potvrzení o normované pracovní schopnosti otroka - <i>Lékař</i> - Potvrzení o odvšivení tažných mul - <i>Řezník</i>
Vodovody a kanalizace Vesetu (VaKVe)	Pro vydání potvrzení o vybudování odpadní stoky do Nilu je potřeba objednat tuto službu u VaKVe na základě odhadu denního množství fekálního odpadu otroků – lidé v sethanech si musí spočítat množství lidí (<i>z nástěnky</i>) krát normová hodnota fekálního odpadu na den pro daný typ otroka (<i>viz příslušné vyhlášky ministerstva zdravotnictví a zemědělství</i>) děleno průtokem stoky (<i>dá se snad zjistit na stavebním úřadě</i>). Po dodání podkladů na formulářích zmíněných ministerstev si sethan vyplní objednávku a na jejím základě sepíšu s VaKVe smlouvu o vybudování odpadní stoky do Nilu, která jim poslouží jako potvrzení pro hygienu.
Ministerstvo zemědělství	Má problémy s odhadem množství fekálního odpadu u cizokrajných otroků, které otrokáři vlastní, ale úředník na ministerstvu si se sethany rád popovídá a nějak to nakonec společně odhadnou na základě přirovnání cizokrajných otroků k otrokům místním. Výsledkem je úhledný formulář, kde jsou vypsáni otroci a jejich produkce, dole celkový součet, razítko a podpis.

Ministerstvo zdravotnictví	Úředník má naprosto jasno ohledně fekálií, ale celá věc je složitá a tak sethanu pečlivě přečte dlouhou vyhlášku plnou výjimek a předpokladů (normová hodnota fekálního odpadu závisí na věku, pohlaví, stravě, zdravotním stavu – přednáška na téma průjem/zácpa). Ve výsledku to bude dost nejasné, ale nějak to snad podle toho odhadnou. Výsledkem je úhledný formulář, kde jsou vypsány počty lidí v různých kategoriích (žena/muž v cca třech váhových kategoriích) a jejich produkce, dole celkový součet, razítko a podpis.
Lékař	Zkontroluje míru pracovní schopnosti otroka (hod polenem), dále, aby zjistil, jestli nemají žloutenku, si každý musí sehnat a obléknout něco žlutého (nemůžou si jednu věc půjčovat, protože to by v tom mohl být zmatek a to si pan doktor nevezme na svědomí!) – slouží pro porovnání barvy bělma očí a kůže se žlutou barvou. Poté vydá lékař potvrzení o bezinfekčnosti, razítko a podpis.
Stavební úřad	Vydá • potvrzení (na správně vyplněném formuláři), pokud sethan předvede stavbu stanu a všichni se do něj vejdou, aniž by se stan zhroutil. • vyjádření o potřebném průtoku stoky pro daný počet otroků
Katastrální úřad	Pro vydání povolení potřebuje „podrobný“ situační plán pyramidy a okolí, který musí sethan nakreslit. Úředník jim ho potvrdí
Hasiči	Požadují zkoušku z praktických a teoretických znalostí hašení požárů. Opičí dráha a diskuse o hašení požárů. Následuje vyplnění formuláře, podpis a razítko.
Kat	žádost o zábor prostranství, kterou jim kat potvrdí

Posloupnost:



Hry podobného typu jsou psychicky velmi náročné, rozvíjí komfortní zónu všech účastníků. Důležitý je odhad psychického rozpoložení dětí vedoucími na stanovištích. Všechny oddíly by měli nakonec uspět a získat všechna razítka. Přínosem hry je ponaučení dětí o fungování byrokratických systémů. Při závěrečném bodování jednotlivých oddílů je důležité udělit body s minimálními rozdíly. Po této aktivitě je nezbytná zpětná vazba! (Co říkáte na nepřítelného úředníka z VaKve? atd.) Hra byla takto časově zařazena z důvodu prvního vrcholu emocionální křivky.)

ODPO 2: PA CHATY

Motivace: Je to takové vlastně tržiště kradených věcí, ale my se nyní staneme těmi, kteří si vybojují své věci nazpět. Ale pozor, ať nepřijdeme o život. Vzhůru.

Provedení: Na začátku hry každý odevzdá čtyři kusy svého oblečení – tričko tepláky, 2 boty, ty se dají na jednu velkou hromadu, kterou brání vedoucí. Pokud hráč ztratí šátek, který má za pasem, musí zpátky na „oživovalo“ pro nový. Tentýž způsob likviduje vedoucí, jejich „oživovalo“ je však neúměrně blíž. Hráč smí nosit jen své oblečení, teprve až má na „oživovadle“ celý svůj komplet, může něco „šlohnout“. Šlohnuté věci se po skončení hry (na místě není nic) rozprodávají za body. Platí, že jeden hráč nese jednu věc, a že pokud je bez šátku, věc zahazuje. (de facto, hráči mohou likvidovat i hráče, jakmile mají všechny svoje věci doma).

Pomůcky: šátky a oblečení

Účelem této aktivity je odlehčení situace, rozhybání dětí a „spláchnutí“

negativních emocí z předchozí aktivity. Hra opět rozvíjí taktiku hráčů (mohou se domlouvat mezi sebou), zároveň tedy rozvíjí komunikaci a spolupráci.

VEČER: KOUZELNÝ LEŠ

Motivace: *Kdesi v zapovězeném lese se nachází starý zakopaný poklad. Putujte a zkoušejte ho nalézt, nepodceňujte však magické síly mumie Dešret. Ovládá velmi dobře černou magii a proto se nedivte, octnete-li se mimo Egypt, ba dokonce mimo Africký kontinent. Ti kdo donesou poklad jako první, budou po zásluze odměněni.*

Provedení: Děti chodí od papíru k papíru a hledají papír s nápisem poklad. Nebodováno. Pro srandu. První s pokladem budou povýšeni.

Pomůcky: Papíry s číslem a možnými situacemi. Viz. příloha programu

Jde o individuální výkon, který je velkou měrou ovlivněn náhodou. Každý má tedy možnost uspět nezávisle na věku či fyzické zdatnosti. Hra rozvíjí především orientaci v lese.

5. den

RÁNO: VÝROBA ARTEFAKTŮ

Motivace: Věštec v Amonově chrámu: *Nyní už by jste měli být dostatečně zkušení aby jste se mohli pokusit zničit mumii Dešret, k tomu aby se vám to podařilo potřebujete získat 12 artefaktů. Jak a kde je získáte je sepsáno na těchto starobylých svitcích, které vám rád prodám. Nuže, máte dost peněz?*

Provedení: Věštec v Amonově chrámu prodá každému sethanu jeden svitek. Musí ho rozluštit a vytvořit artefakt který si koupí – jsou cenově ohodnoceny (dohlédnout na to aby si nejlevnější nekoupil nejbohatší sethan). Některé je zavedou mimo tábor

Pomůcky: Viz kartička s artefakty

Aktivita při výrobě artefaktů rozvíjí motorické schopnosti, orientační schopnosti, rozšiřují znalosti flóry, děti se učí číst z mapy, pozorují okolí. (viz Tvorba artefaktů v Příloze k programu). V této době mají již oddíly dostatek peněz na koupi popisů artefaktů. Na některé artefakty je třeba vyšší časová dotace, proto je jejich výroba řazena na ráno (budou mít dostatek času je dokončit).

ODPO 1: KUPČENÍ

Motivace: *Taková drobná výprava na trhy... Dejte si ale pozor, město je plné nástrah, především malý skarabové jsou velmi zákešní, zalezou i tam, kde by jste je nečekaly...*

Provedení: Na nákupy do Brtnice. Po cestě Blechy: Na kolíčky se připevní malý nenápadný skarab a nepozorovaně se někomu připne na záda. Ten kdo přinese na oblečení skaraba do Vesetů bude degradován a jeho sethan ztrácí body *upravíme dle situace (aby skaraby nedonesl jeden oddíl)* při návratu do tábora prohrál. Pokud se některý ze skarabů ztratí přichází o body všechny družiny...

Pomůcky: Peníze, 6x kolíčky na prádlo s malými skarabi

Emoční křivka kurzu je v útlumu, proto je vhodné zařadit klidnější aktivitu. Výlet do nedaleké obce je jednou z možností. „Blechy“ jsou humornou aktivitou, která z nudného pochodu, dělá humornou procházku. Účelem je tedy zabavit a rozptýlit děti.

ODPO 2: VRCHCÁBY, ČLOVĚČE NEZLOB SE

Vrchcáby

Motivace: *Nákup papíru s popisy artefaktů nás stál mnoho peněz. S tím málem co nám zbylo další papíry nenakoupíme a mumie nás brzy zničí. Tonoucí se stébla chytá. Jedinou nadějí je pro nás vrtkavá štěstěna. Zajdeme do herny, zaházíme kostkami a uvidíme zda budou bohové stát při nás.*

Provedení:

- sethany proti sobě, 6 lidí současně hází šesti kostkami, hra do 10 000
- z každého hodu odložit hodnotu
- za 3 hody minimální součet odložených hodnot = 350
- po nahrání 350 bodů – přestává možnost
- pokud se nedosáhne minima – píše se čárka
- 3 čárky – nuluje se součet
- 5 čárek – diskvalifikace

Hodnoty: 5 – 50

1 – 100

3 stejná čísla – 100x hodnota (př. 3x4 .. = 400)

3x jedna – 1000

4 stejná čísla – 100x hodnota x 2

5 stejných čísel – 100x hodnota x 4

6 stejných čísel – 1000 + 1 kostka lze dohodit

- 6 kostkami se musí hodit

Pomůcky: 7 kostek, tabule

Cílem aktivity je přimět děti taktizovat, uvažovat nad pravděpodobností hodů, rozhodnout se jako celek. Hra opět rozvíjí komunikaci a naslouchání názorům ostatních. Děti zažijí adrenalin ve „zdravé“ formě riskování.

Člověče nezlob se – pro malé

Provedení: Lanem vytyčíme herní plán (kruh) o průměru cca 60m. Sethany rozmístíme po obvodu kruhu do domečků (čtverce) a naproti nim vně kruhu domečky (viz. schéma) vzdálenost domečků od čtverce je asi 2m. Sethany zaberou jeden čtverec. Cílem hry je dostat se do domečku. První hráči z každého družstva hází kostkou, dokud jim nepadne 6. Podaří-li se, hází znovu a výsledek určí počet

kol, která musí oběhnout cestou do domečku. Číslo nahlas oznámí, ihned vybíhá a hází další hráč.

Na trase se hráči vyhazují tak, že rychlejší se rukou dotkne dobíhaného. Ten se vrací do chlívečku a řadí se tam do fronty. Družstvo, které se jako první přesune do domečku, vyhrává.

Pomůcky: 2x lano, čtverce z koberců

(Hrkal, Hanuš, 1998)

Aktivita rozvíjí fyzické síly, je velmi emotivní (povzbuzování ostatních), dynamika hry navozuje pocit flow.

VEČER: TANČÍRNA

Motivace: Lehce si zatančíme...

Provedení: Disko.

Pomůcky: UV Lampy – v egyptském oblečení a nalíčení

Účelem této aktivity, je podpořit v dětech jejich kreativitu a osobnost, nechat jim do určité míry volnost. (UV Lampy navozují humornou atmosféru, u mladších a ostýchavějších dětí dochází k soutěžení o nejkreativnější doplněk obleku.)

6. den

RÁNO: STAVBA VESNICE

Motivace: *Nedaleko byla písečnou bouří srovnána se zemí vesnice, je potřeba ji znovu obnovit. Vesničané se totiž uchylují do Vesetu, za chvíli tu bude přeplněno a hrozí propuknutí nemoci.*

Provedení: Na herní území umístíme tři sklenice s nápisy LES, LOM, ŘEKA. Do těchto skleniček dáme mnoho lístečků s popisky DŘEVO, KÁMEN, JÍL (to kam který lísteček patří je doufám jasné) a pomocí lana vymezíme vesnici (průměr alespoň 10 m). Dále připravíme ceník staveb (každá položka ceníku má následující položky: jméno stavby, potřebný materiál a počet bodů. Např. chalupa, 3 dřeva, 1 kámen, 1 jíl, 5 bodů). Každé družstvo si rozdělí následující role: dělník, lukostřelec, válečník. Jediný dělník může těžit materiál přímo v přírodě (to znamená, že přijde k příslušné skleničce a vezme si lísteček). Lukostřelec má 1 papírovou kouli. Koho trefí, ten je okraden, musí mu odevzdat materiál, který nese a musí se jít nechat vyléčit k šamanovi, aby mohl pokračovat dál. Válečník okrádá dotykem (pozn. válečník nemůže okrást válečníka), jinak to platí stejně. Obecně platí pravidlo, že nikdo nesmí nést více jak jeden kus materiálu. Ve vesnici se nesmí okrádat a z vesnice se nesmí střílet. Po té co skončí fáze nošení materiálu, snaží se družstva z nanošeného materiálu postavit stavby za co nejvíce bodů. Platí, že pokud mají více staveb stejného typu, tak za ně dostávají méně bodů (tj. za druhou chalupu už jsou jen 4 body, za třetí 3 body atd.). Materiál mohou měnit.

Pozn. U této hry je důležitá také taktika - tj. nenosit materiál tak jak to zrovna vyjde, co zrovna ukradnu, ale sledovat trochu co už mám a podle toho hrát.

Pozn. 2 Léčení u šamana probíhá následovně: šaman se musí optat, jak ke zranění došlo, jestli to bolelo, a po tom za říkání kouzelného zaříkadla: ("hmmmmmm, hmmmmmm") zranění odčaruje.

Pomůcky: sklenice, lístečky s materiálem, papíry, tužky

Hra vyžaduje vysokou míru komunikace, spolupráce a taktiky, proto je řazena do šestého dne, kdy už se děti znají a komunikační zdatnost je vyšší než na začátku tábora. Táborová emoční křivka začíná opět vzrůstat.

ODPO 1: MÁGOVÉ

Motivace: Pozor na ostatní sethany, mumie Dešret použila jedno ze svých zaklínadel, podmanila si vaši mysl a snaží se vás rozeštvat. Několika vyvoleným však mocní bohové darovali velikou moc - oživovat mrtvé. Ostatním Dešret zatemnila mysl a poštvala sethany proti sobě. Zajměte ukryté mági ostatních sethanů, nebo se prokletí nezbavíte.

Provedení: Kouzelníci alias mágové.. Hrajeme v houštinách u kapličky. Hrají tři stejně početné skupiny proti sobě ve vysokém lese nebo v mlází. Hranice území kmenů musí být dobře vyznačené a všem známé. Kmeny obdrží řadu očíslovaných kartónků, a to každý kmen jiné barvy. Každá řada kartónků obsahuje jeden kartónek číslo 5 a určitý počet kartónků číslo: 1, 2, 3 a 4. Například při 20 hráčích ve skupině obsahuje 2 kartónky č. 4, 4 kartónky č. 3, 8 kartónků č. 2 a 16 kartónků č. 1. Každý kmen si zvolí svého kouzelníka, který bude 'rozdávat' životy. Kouzelník má kartónek č. 5 a každému členu kmene dá po jednom kartónku; zbývající si ponechá v zásobě. Kouzelník je skryt na místě, které znají všichni členové kmene, ale které musí být dobře utajené protivníkovi, neboť je-li kouzelník zajat, skupina automaticky prohrává. Kouzelník ovšem nesmí svůj úkryt po celou hru změnit. Dotkne-li se jeden hráč druhého, musí oba ukázat své číslo; kdo z nich má vyšší, zajme druhého a odejme mu číslo. Výjimku tvoří číslo 5, které může být zajato jedině číslem 1. Během hry si nesmějí hráči čísla měnit. Zajatý hráč se musí vrátit ke svému kouzelníkovi, který má zásobu „životů“ a ten mu dá nový „život“, ovšem pokud zásoba čísel stačí. Po vyčerpání zásoby vypadá zajatý hráč ze hry. Čísla, které hráči odejmou svým protivníkům, nemohou sami používat, ale odevzdají je po hře kouzelníkovi. Vyhrává strana, která takto získá největší počet bodů. Když jde hráč ke svému kouzelníkovi pro nový „život“, nesmí tam nikdy jít přímo, protože by mohl být sledován nepřítelem, který by pak mohl odhalit kouzelníka. Dobrá taktika je rozdělit se na dvě nebo tři skupiny, v nichž vyšší číslo chrání jedno či dvě nižší. Hraje se potichu; ten kdo vykřikne, je vyloučen na 3 minuty ze hry. Hra končí zajetím nepřátelského kouzelníka nebo někdy zajetím všech hráčů jedné strany. Zajatý kouzelník musí vydat vítězi svoje číslo i zásobu čísel, kterou ještě má.

Pomůcky: 3x výše popsané kartónky s čísly.

Aktivita vyžaduje důkladnou spolupráci celého týmu, taktiku a zaměřuje se také na fyzickou aktivitu dětí. Pro vysokou dynamiku a určitý díl osobní strategie dochází ke stavu flow.

ODPO 2: FARAONŮV HARÉM

Motivace: *Jako každý Faraon i ten náš má svůj harém, který mu každý jak jinak než přejeme. Pojd'me si zašpásovat a užít si legrace, které si užívá náš Faraon každý den.*

Provedení: Byl smluven limit 20-40 minut, v němž týmy, podle určitých pravidel, resp. v určitých polohách zdolávají stejnou trať – tam a zase zpátky, jak už to v téhle pohádce bývá. Jejich soukromý sexuální guru jim počítá každé, řádně provedené číslo, za nějž pak dostávají body. A z pytlíku jim losuje polohu pro další aktivitu. Pokud na ni nejsou potřeba všichni, může si tým takticky volit, kdo půjde „na věc“

Polohy:

- | | |
|----------|--|
| 1 noha | Poloha „Kleštěnec minutu poté“ (skáče po jedné tam a po druhé zpátky); |
| 2 nohy | Poloha „Medvěd samotář“ (ruce rozbolí – běží a kmitá pažemi, zpět pozpátku); |
| 2 nohy | Poloha „Kuchyňská linka“ (jeden je nesen na zádech); |
| 4 nohy | Poloha „Fetiš (jak si k nohám přičichnouti – trakař tam, běh zpět); |
| 4 nohy | Poloha „Zezadu“ (zadečky k sobě a běda jak dojde k rozpadu páru); |
| 5 nohou | Poloha „Valašská“ sodomie s tragickými následky aneb právem roztrpčená, mírně desorientovaná ovce pronásledující svého baču (jeden po jedné tam i zpátky, dva zaklínění v sobě rotují a pronásledují jej); |
| 6 nohou | Poloha „vláček“ aneb když má Nad'a narozeniny (vláček); |
| 6 nohou | Poloha „domina venčí psa“ (jeden jde rozvázně, druhý jej po 4 obíhá); |
| 7 nohou | Sado maso (kroužek sadistů, v němž trpí masochista na jedné noze. Plynulou regulací svého otáčení mohou sadisti zvyšovat masochistovo utrpení a tím své sadistické potěšení); |
| 8 nohou | Poloha „Orel a zajíček“ (nadržený nadsamec se snáší na křehkou oběť 4 nesou pátého s roztaženými pažemi ve vodorovné poloze); |
| 8 nohou | Poloha „Výměna manželek s pomocníčkem“ (on, ona, on, ona, poslední proběhne třemi před sebou jako mezi kužely – zleva zprava, zleva. a zase znova poslední.); |
| 10 nohou | Poloha „Bohapustá swingers v bazénu (pánové prsa, dámy na znak, zpátky opačně); |

Pomůcky: Názorně rozkreslit na tabuli, 6x stopky, 6xkostky,
(Instruktoři Brno: 2007)

Hra je zaměřena na fyzickou zdatnost dětí. Choulostivé téma malé děti nechápu a u starších dochází k prolomení tabu.

VEČER: VELBLOUDI

Motivace: *V Egyptě se ve velké míře daří divokým velbloudům, kteří se přemnožili a zabírají pastviny pastevcům dobytka. Proto je potřeba zredukovat jejich počet na únosnou mez.*

Provedení: Rozdáme dětem střelivo- mohou to být třeba papírové koule, nebo cokoli jiného. Tímto střelivem se budou snažit velbloudy skolit. Je ale jasné, že tak velké zvíře, jako je velbloud, nezabije jediná střela. Musí jich být např. 7 (stejně číslo, jaký je počet hráčů v jednom týmu). Je taky jasné, že velbloud zraněný jednou střelou se nebude dál neškodně popásat, ale může se rozzuřit a napadnout lovce. V případě, že velbloud lovce chytí, musí se jít lovec oživit (např. oběhnout nějaký strom v dálce). Každý velbloud má tedy na počátku hry 7 životů a s každým zásahem jeden ztratí. Zbývající životy si každý velbloud počítá sám, a když je definitivně mrtev (má 0 životů), plácne sebou o zem tam, kde právě je. Když leží na zemi mrtvý bizon, začíná teprve ta pravá mela- velbloud totiž není ničím a majetkem nějakého týmu se stává až ve chvíli, kdy se ho dotkne nějaký člen tohoto týmu- ať už velblouda předtím skolil kdokoli. Mohou se tedy vyskytnout záškodníci, kteří sami nestřílejí, ale poflakují se poblíž skoro skolených velbloudů a čekají. Jakmile tedy nějaký tým získá velblouda (dotkne se ho) musí ho odvléct až na výkupní místo. Tam se jim velbloud započítá (někdo jim udělá čárku). Následně se velbloud zvedne a znovu se s plným počtem životů vrací do hry. Nad sluncem rozpáleným Egyptem ale nikdo z lovců nevydrží moc dlouho. Proto si musí čas od času chodit odpočinout do stínu. Čas na odpočinek ohlašuje píšťalka, která zapíská každých 5 minut. Když lovci uslyší píšťalku, musí běžet do stínu (na výkupní místo) a všechny své momentálně vlečené bizony opustit a nechat ležet. Někou dobu pobudou ve stínu a pak se mohou vrátit do hry. Samozřejmě ale, že velbloudi jsou opět ničím, takže další příležitost pro rychlé družstvo, které ukořistí mrtvého velblouda. Lze to taky udělat tak, že se po zaznění píšťalky začne počítat např. do deseti a kdo to do té doby nestihne do stínu, musí se jít oživit.

1. Velbloud se mírumilovně popásá se svým stádem na pláni, avšak může se z nějakého důvodu rozzuřit (třeba, když je zraněn, nebo když mu zabijí kamaráda, nebo prostě jen tak- velbloudi jsou nevyzpytatelní) a zabít lovce.

2. Skolený velbloud je mrtev. Tudíž leží na zemi, nechá se vláčet k výkupnímu místu a nedělá vůbec nic. Když je pauza a všichni běží do stínu, velbloud leží tam, kde ho družstvo opustilo. Jediná výjimka- mrtvý velbloud může říct, kdo se ho dotkl první. Hru je nutno omezit časovým limitem, nebo hrát s více velbloudy a hrát do vylovení všech velbloudů. Při této hře je nutno dodržet pravidlo č. 1- je nutné hrát na louce bez bodláčí, kamení a podobně. To kvůli chudáčkům vlečeným velbloudům.

Pomůcky: Koule.

Hra je zaměřená na taktiku (mohou lovit lehčího bizona). Dochází k rozšíření komfortní zóny (družstvo dokáže dovléci uloveného těžkého bizona). Dále se hra zaměřuje na nezbytnou spolupráci celého oddílu.

NOČKA: OKRÁDÁNÍ

Provedení: Každý sethan dostane určitý počet debenů, které musí ubránit. Bohužel, na ně nájezdné kmeny (vedoucí) podnikají loupeživé nájezdy. Děti se rozdělí na útočníky a obránce. Obránci brání svůj domeček s debeny (petrolejová lampa nebo louče) vedoucí se snaží ukrást debeny (kradou po jednom) vedoucí si ale brání každý svůj domeček (čajové svíčky) pokud dětští útočníci sfouknou svíčku vedoucího, ten umírá a dál se hry neúčastní. Děti útočí na vedoucího ve dvojicích a nesou jednu zapálenou čajovku, pokud svíčka zhasne nebo ji vedoucí sfoukne útočníci si musí dojít do domečku napálit svíčku. Pokud o svíčku přijdou (vyhoří, rozpadne se, vypadávají ze hry.)

Pomůcky: čajové svíčky – 120 – něco je na Hájence

Ve hře je zapotřebí spolupráce a to i mezi oddíly. Aktivita je zaměřena na trpělivost (pokud děti půjdou se svíčkou příliš rychle, svíčka jim zhasne). Během hry je navozena nevšední situace, ovlivňuje se tedy fantazie dětí (hraje s v noci a svíčky vytvářejí tajemnou atmosféru).

7. den

RÁNO: ZRNKA MOUDROSTI

Motivace: *Vesetská moudrost má tradici od nepaměti. Měla by se předávat z generaci na generaci, proto ji musíte předat správně dále, naučte se ji a předávejte, ale pozor na Bezmozky, udělají vám v tom guláš ani nevíte jak.*

Provedení: Rozvěsit po stromech, k pařezům a jinde kartičky s moudrými větami.

1. Neodkládej na zítřek, co můžeš vykonat dnes.
2. Nenuť druhého k práci, kterou sám nechceš vykonávat.
3. Rozhněváš-li se, počítej do deseti, než něco řekneš nebo uděláš.
4. Čím je člověk rozumnější a lepší, tím více dobra nachází u jiných.
5. Hněv je vždycky škodlivější než urážka, která jej vyvolala.
6. Dělej dobré skutky tajně.
7. Nejskvělejší talenty ničí se zahálkou.
8. Jednou z nepochybných a čistých radostí je odpočinek po práci.
9. Když mluvíš, tvoje slova by měla být lepší než mlčení.
10. Člověk nachází své štěstí jen tehdy, když pracuje pro jiné lidi.
11. Člověk, který má tělo malé a slabé, může mít ducha velkého a silného.
12. Překonávej hněv mírností, zlo dobrem, Skoupého dary, lháře pravdou.

Kartičky jsou označené pořadovým číslem. Hraje se v lese. Úkolem hráče je v lese nalézt kartičku a zapamatovat si její text. Pak se musí vrátit přes území Bezmozků. Ti pokud vás chytí, tak vás pozdrží připitomělymi úkoly slovního typu. Jejich cílem je, aby děti zapomněly, co se naučily... Dítě může chytit vždy jeden bezmозek na cca 2 minuty, jak cestou tam/zpět. Pokud dítě neplní jeho úkoly, může ho na delší čas zajmout u nějakého stromu. Dítě pak na startu nahlásí větu a pořadové číslo. Jeli OK, zapíše se mu do kartičky bod.

Pomůcky: listy s úslovími, kartičky pro děti

Tato aktivita procvičuje paměť dětí a jejich pozornost při čtení a schopnost udržet myšlenku i když jsou vyvedeny z míry. Aktivita je zařazena na ráno. Děti jsou odpočaté vnímavé a jsou zvyklé ze školy se ráno učit.

ODPO 1: PŘÍSTAVY

Motivace: *Ocitáme se na moři a každý z vás má k dispozici svoji bárku. Máte za úkol provádět námořní obchod v přístavech. Cílem je, co nejvíce vydělat.*

Provedení: Akční hra v lese. Na začátku se vybere několik zdatných pro roli pirátů (zhruba 1 na každých 8 normálních hráčů), ty je vhodné označit například šátkem na hlavě. Ostatní se stávají obchodníky, každý z nich dostane kartičku, kam budou zapisovány jeho obchodní transakce. V lese se nacházejí čtyři přístavy, ve kterých se prodávají čtyři druhy zboží, v každém přístavu za jiné ceny (od jednoho do čtyř bedenů).

Příklad:

Alexandrie: zlato – 4db., kožešiny – 3db., diamanty – 2db., koření – 1db;

Rames: koření – 4db., zlato – 3db., kožešiny – 2db., diamanty – 1db;

Kejro: diamanty – 4db., koření – 3db., zlato – 2db., kožešiny – 1db;

Hambar: kožešiny – 4db., diamanty – 3db., koření – 2db., zlato – 1db;

Hraje se na poměrně velkém území, přístavy bývají v lese docela zašité, aby je obchodníci nejprve museli najít, a území je zakázáno opouštět. Na okraji se nachází banka. V bance si obchodníci mohou ukládat peníze, aby o ně nebyli okradeni (ukládání je bezplatné), nebo si zde mohou půjčovat, to už je zpoplatněno 100% úrokem - vrátit dvakrát tolik. Každý obchodník si musí do začátku půjčit, je jen na jeho uvážení, kolik. Peníze mu bankéř zapíše do kartičky a sám si jeho půjčku také zaznamená. V přístavech obchodník hlásí, co chce koupit a příslušný obchod pracovník přístavu také zapisuje do jeho kartičky. Jeden obchodník unese omezené množství zboží - pouze deset kusů, ale peněz může mít tolik, kolik chce. Zboží ani peníze si mezi sebou hráči nemůžou žádným způsobem vyměňovat, předávat. Zboží je ukládáno v domovském kotvišti. V lese ale číhají piráti. Ve chvíli, kdy pirát dohoní obchodníka (dotkne se ho), je obchodník přemožen a pirát tuto skutečnost zapíše do jeho karty. Je třeba zřetelně napsat, oč byl obchodník okraden a kým - pirát se na jeho kartičku podepíše. Po uplynutí časového limitu vybere vedoucí od hráčů jejich kartičky a sečte všechny peníze, které obchodník vydělal plus (nebo mínus, když něco dluží) jeho konto v bance. U pirátů sečte, kolik toho nakradli (za peníze, kus zboží, všechno po jednom bodu), z toho se sestaví pořadí obchodníků a pirátů. Tužku mají u sebe během hry jen majitelé přístavů, bankéř a piráti!

Pomůcky: Tužky, karty.

Hra rozvíjí taktické a logické (finanční uvažování) každého z dětí. Za potřebí je také míra vysoké komunikace, proto je tato hra řazena až za polovinou tábora. Pokud by tato hra byla zařazena na začátek mohla by být strnulá a stát se nehratelnou (malé děti se stydí mluvit).

ODPO 2: OBJEVITELÉ

Motivace: Při vašem putování po širém moři jste jistě potkali pár ostrovů, které nikomu nepatří, zkuste se ji tedy zmocnit. Staňte se objeviteli.

Provedení: Ze všeho nejdříve si vytvoříme mapu všech moří. Jednoduše by na mapě měla být zakreslena hájovna, chatky hřiště, rozcestí. Je potřeba si zahrát na Stvořitele... Ještě před hrou se na různých místech vytvoří pevnina, různé elipso tvary z lana v okolí klubovny tak, aby se dali zakreslit do mapy. Když jsou ostrovy hotové, jejich poloha bude zanesena do mapy vedoucího programu. Každý sethan dostane svou slepou mapu. Koráb pro celou skupinku představuje lano, provázek, cokoli čím se celá jedna posádka omotá a všichni jsou tak v lodi, po celou hru nesmí ani jeden z hráčů opustit smyčku. Na znamení všechny lodě vyrazí na širý oceán. Jakmile některá posádka objeví ostrov, zakreslí si jej do mapy a vrátí se zpět do Vesetu za vedoucím hry, kterému ukážou nový ostrov na své mapě a dají tomuto ostrovu nějaké jméno. Vedoucí hry si toto poznačí do své mapy, kde už má všechny ostrovy zaznačené a pokud přijede jiná posádka s tím samým ostrovem, už na něj nemají nárok neboť ho jako první objevila jiná skupina. Ve Vesetu se nemusí dovědět, že je u toho ostrova už někdo předběhl, to zaručí napětí a nejistotu až do konce hry. Do hry můžou být přidány akční prvky tak, že posádce dáme životy a na vodu vypustíme vedoucí jako piráty a mořské bouře. Vyhrává skupina, která dokázala jako první najít a zaznačit nejvíce ostrovů. Přidat pirátské lodě, možnost střílet...

Pomůcky: provázky, mapy,

Aktivita rozvíjí představivost (tvary ostrovů), orientační smysl (z orientování se na mapě). Dává volnost vedoucím do hry zasáhnout prvky vlastní fantazie a iniciativy. Hra tak dává prostor pro úpravu výsledků celotáborového snažení. Často se stává, že je jeden oddíl výrazně silnější než ostatní oddíly. Děti z odílů za nimi ztrácejí motivaci. Cílem hry je, pokud se takový oddíl objeví, dát mu menší prostor k opětovné výhře a tak snížit jejich náskok.

VEČER: PLAVBA K MAJÁKU TUTANCHARATA

Motivace: *Velmi obtížné je dostat se k tomuto místu, je to za velmi prapodivnými skalisky, jen velmi dobrý námořník si umí poradit s touto plavbou.*

Provedení: Děti si musí vyrobit lodičku z polystyrenu, dle daných rozměrů. Dále je čeká cesta ke skaliskům Tutancharata. Jde se lesem a členové se drží rozmotaného toaletního papíru. Nesmí ho roztrhnout. Pokud jej roztrhnou získávají trestné body. Přijdou na místo, kde bude bazének a v ní musí foukat do lodky. Nejprve si najdou svoji barvu svíčky nedaleko. Pak začíná samotná hra. Startuje se ze středu nádrže. Cílem mořeplavců je přistát v místě, které je označeno číslem s nejvyšším počtem bodů. Strážci bazénku se snaží tento úmysl překazit. Jediný povolený způsob, jakým lze plavbu ovlivnit, je foukání. Jedinou pomůckou je brčko – sethan vlastní pouze 1 ks. Děti se již předtím rozmístí po obvodu bazénku, nesmí se strkat ani přebíhat. Jakmile je plavidlo zahnáno do některého ze zálivů, zapíše si strážce dosažený bodový zisk. Každý sethan má 3 pokusy, časový limit 10 min. Každý záliv smí navštívit pouze jedenkrát. 3 stanoviště, 2x bazének a jeden stůl (foukat pink-ponk míček).

Pomůcky: svíčky, polystyren, nafukovací bazén, vyrobit zálivy, 6x toaletní papír, stůl

Hra se opět zaměřuje na spolupráci, komunikaci a naslouchání rad či pokynů ostatních v oddíle. Bez spolupráce neuspějí (zisk velkého počtu trestných bodů). Rozsvícené majáky v zálivech dávají hře nevšední atmosféru.

8. den

RÁNO: VÝROBA ARTEFAKTŮ

Motivace: *Je před vámi ještě mnoho práce, chybí vám stále ještě 6 artefaktů. Nyní už by jste ale měly, mít dostatek debenů, aby jste si mohly koupit zbylé pergameny. Nuže otevřete své pokladnice, jinak se Dekret už nikdy nezbavíte.*

Provedení: Věštec v Amonově chrámu prodá každému sethanu jeden svitek. Musí ho rozluštit a vytvořit artefakt který si koupí – jsou cenově ohodnoceny (dohlédnout na to aby si nejlevnější nekoupil nejbohatší sethan). Některé je zavedou mimo tábor

Pomůcky: Viz kartička s artefaktem.

Aktivity při výrobě artefaktů rozvíjí motorické schopnosti, orientační schopnosti, rozšiřují znalosti flóry, děti se učí číst z mapy, pozorují okolí. (viz Tvorba artefaktů v Příloze k programu). V této době mají již oddíly dostatek peněz na koupi popisů artefaktů. Na některé artefakty je třeba vyšší časová dotace, proto je jejich výroba řazena na ráno (budou mít dostatek času je dokončit).

ODPO 1: KORÁBY POUŠTĚ

Motivace: *Tradiční egyptské závody na velbloudech, všechno je možné, proto i překážky se dají zvládat. Pojďte si vsadit.*

Provedení: Trať postavíme na každé jen trochu slušně požaté louce. Překážky jsou z tyčoviny volně položené na kůlech. Počet nástrah závisí na velikosti závodiště, orientačně 15. Dráha může mít tvar kruhu o průměru přibližně 30 metrů. Obecenstvo, tj. ti, co právě neběží, je na tribunách, vyplňuje sázkové tikety a hodnotí šance jednotlivých koní. V padoku se připravují závodníci. Každý velbloud startuje sám, měří se čas v cíli. Postačí jediné kolo. Hlasatel vždy oznamuje jméno favorita: kůň Libor s jezdcem Pokorným. „Cink, cink, cink“ – jezdec s velbloudem vyráží, tribuny šílí. První překážka. Jezdec s velbloudem „se vrhá k zemi a obratně tyč podlézá. Vstává, několik metrů běží, děj se opakuje. Ale ouha, ačkoliv je poctivě přitištěn k zemi – tyč padá. K urychlení závodu vyběhají dva velbloudi proti sobě. Vylepšit – na nohou holinky.

Variace: Oddíl si v průběhu dopoledního klidu vymyslí dvoumužné koráby pouště. (Běží dva v jednom kostýmu)

Hodnocení:

K dosaženému času přičteme penalizaci 10 vteřin za každé shozené břevno. Vyhodnotíme nejlepší koně z kategorie a průměrem celého sethanu. K němu lze přičíst vliv sázek.

Systém sázek:

Sázky přijímají Handlíři (6 lidí)

Sázet lze na 1. o závěrečný dostih výběru oddělení 6 koní spolu

2. celkový výsledek oddělení (pořadí)

3. nejrychlejší z oddělení

Válečník přijde k Handlíři. Oznamuje na co sází, odevzdá debeny, dostane potvrzení, vyúčtujeme na nástupu. Vsázet lze všechny debeny sethanu rozdělené mezi chovance.

Konec sázek : 1. a 2. před startem hlavního dostihu

3. před startem prvního dostihu

Pomůcky

Potvrzení o sázce, kasa na rozměňování debeny, cedule na krk pro Handlíře.,15 překážek,zvon, masky velbloudů a bičik 6x, tlampač, stopky

Hra rozvíjí kreativitu dětí. Taktiku při sázení. Samotné provedení hry je fyzicky náročné. Díky náročnosti překážek může docházet i k manipulaci s komfortní zónou.

ODPO 2: PEČEME CHLEBOVOU PLACKU

Motivace: *Období hladu a nikde žádné jídlo, proto si upečeme chlebovou placku a s ní uctíme boha Re. Natrénujeme rituál předání placky a také si ji vyrobíme.*

Provedení: Recept

Do kopečku mouky jsem přiléval vodu, míchal a zpracovával, až bylo těsto pěkně tuhé, vláčné a nelepilo.

- Chlebový had

Před pečením jsem uválel z těsta asi na palec tlustý váleček – hada. Had se peče namotaný na klacek, chce to trpělivost, jinak je had připálený. Pekl jsem ho mimo plameny 10-20 minut a po rozlomení byl uvnitř suchý. Správně opečený je dohněda, a ne černý jako uhl.

- Chlebová placka

Placky musí být tenké a velké asi jako dlaň. Pečou se na rozpáleném kameni při okraji ohniště. Doba pečení je asi půl hodiny až hodina. Než se kámen správně rozpálí, pak už jde pečení rychle. Hada i placku musíme sníst teplé, jinak ztvrdnou.

Varianta B: Vlastní prací vydělat na „chleba“. Ten si vyrobí a slavnostně odnést do Vesetu.

Hra probíhá v několika etapách:

ETAPA 1

úkoly : Najít kotlík s ingrediencemi pro upečení chleba podle slepé mapy.
Po nalezení kotlíku, cestou zpět do Vesetu nasbírat libovolné ingredience na tvorbu čaje k chlebu.

ETAPA 2

Probíhá ve Vesetu na určených ohništích :

Za pomoci kamenů postavit pícku, rozdělat oheň, ohřát vodu a zadělat na chleba.

1. Kvásek: 2 lžíce mouky, kostka cukru, 120g droždí, 2 lžíce vlažné vody;
2. Chleba: 750g mouky, kvásek, lžíce octa, 0,5 l vlažné vody, trocha soli;

Po zadělání nechat hodinu kynout.

1. Uvařit čaj;
2. Vymazat víčko ešusu máslem a vysypat moukou;
3. Upéct chleba na pícce (spodek – víčko od ešusu, přikrýt kotlíkem);
4. Po upečení uklidit kolem ohniště;

Pomůcky : 6x slepou mapu, 6x ešus s víčkem a kotlík, 6x suroviny na chleba – nakoupit Brtnice, 6x recept – opsat etapy – do kotlíku, 6x zápalky;

Pro mnoho dětí je novým prožitkem samotné pečení na ohni. Dochází ke zkušenostem týkající se manipulace s ohněm, tvorba vhodného těsta k pečení. Mají možnost vytvořit jídlo sami (bez zásahu rodičů).

VEČER: STOLOVÁNÍ

Motivace: *Dešret zanechala něco velmi chutného k jídlu. Ovšem to pravé pochutnání přichází jako odměna za vynaložené úsilí, které musí být spojeno s trochou štěstí.*

Provedení: Dopečení chleba. Děti si sednou dokolečka nebo kolem stolu a doprostřed se dá čokoláda (zabalená do novin, olepená izolepou), příbor, večerní róba, speciální nákrčník, lavor s vodou na opláchnutí rukou a hrací kostka. První hráč vezme hrací kostku a hází. Pokud padne „6“, obleče si předepsané oblečení, uchopí příbor a začne jíst čokoládu... Pokud padne „1“-„5“, hraje další hráč... takto se hraje celou dobu, účelem je sníst co nejvíc čokolády... jakmile si hráč začne oblékat oděv, pokračuje další hráč v kruhu, úsilí v jedení se ukončuje hozením jedničky.

Pomůcky: 6x Hrací kostka, 6x nákrčník, 6x lavor s vodou, 6x přípor, 6x večerní róba (ozdobený pytel s ustřiženými otvory na hlavu a ruce)

Jedná se nenáročnou hru. Je zařazena spíše jako odpočinková aktivita po náročném dni. Jejím účelem je pobavit a odměnit všechny táborníky.

9. den

RÁNO: URUKANI

Motivace: Vydejte se na místo, kde vládne kmen krvelačných Urukaniů. Jsou to divní tvorové, kteří rádi lidi jedí. Právě u nich se skovává mumie Dešret. Vezměte s sebou získané artefakty, obstupte mumii s těmito artefakty a třikrát proneste kletbu: „**Senmut secat sahu setan hat sut kebal Amenemhet**“ mumie tak bude zničena. Nezapomeňte však na Urukany, kteří se ji budou snažit bránit za každou cenu. Především pak Racheť, který se upsal mumii, a ta mu na oplátku věnovala nesmrtelnost.

Provedení: Nebodováno. Všechny sethany spolupracují. Brání dvě své základny. Ze základny střílí čtyři střelci. Jeden sanitář je na cestě a zbylí nosí koule a odvádějí pozornost Urukaniů od nosičů artefaktů. Pokud je některý ze střelců nebo nosičů koulí polepen Urukaniem, musí si k sanitářovi doběhnout pro poslední pomazání **papuró madže šaj** a tím je obživen. Na sanitáře smí zaútočit Racheť což je náčelník Urukaniů a je prakticky nesmrtelný. Nosiči artefaktů se snaží obstoupit mumii v kruhu. Ta se nakonec nechá a po vyřknutí zaklínadla umírá

Hra je důležitá pro posun příběhu tábora. Emoční křivka stoupá k vrcholu. Taktika a spolupráce všech dětí je nezbytná. Od této chvíle se mění motivace tábora, proto tato hra klade i velký důraz na zpracování ze strany vedoucích. Hra je fyzicky mírně náročná. Některé děti překonávají strach z Urukaniů a tím se ocitají v zóně učení.

ODPO 1: VELBLOUDÍ LEJNA

Motivace: *Proč je jídlo krvavé, proč je všude samá krev... Kněží nám poradí, že na tuto ránu je dobrý trus od horských dromedárů, proto je ho potřeba nasbírat, co nejvíce.*

Provedení: 3 stanové cely v nich sethan. A mají za úkol sbírat do pytlíků drť ze země. Ten zaváží a vyhodí ven z okénka. Další oddíl udělá ze sebe čtveřice – na provázcích korpus (|=O=|), do toho nasadí lejno a jdou do cíle. Které lejno propadne, není normované a je nepoužitelné.

Pomůcky: 3 stanové cely, moc igelitových pytlíků, 6 klubek provázků, nůžky, 6x malé korpusy na věnce.

Hra rozvíjí motoriku a odhad při dopravě lejna na shromaždiště. Dále je nutná spolupráce nosičů i trávicí soustavy velblouda. Cílem hry je se pobavit. Nezbytné je

proto silné nemotivování dětí vedoucími.

ODPO 2: MOROVÁ RÁNA

Motivace: *Ve Vesetu se objevili první nakažení morem, jde o velmi nebezpečnou nemoc, která zkosí každého koho potká. Kdo z vás přežije, a který sethan nejdéle vydrží?*

Provedení: Kruh, kam se vejde jeden sethan. O poloměru 10 metrů. Uprostřed stojí točící se nevidomí s polštářem na konci provazu. Pokud někoho polštářem zasáhne, tak vypadává. Na zádech má tři životy, pokud se podaří někomu jeden sebrat, tak se vrací jeden člověk do hry. Stopuje se čas, kolik vydržel sethan v kruhu. Přeslap obounož znamená pro hráče konec. Hrajeme více kol. Člověk uprostřed se může střídat. Hraje se ve dvou kruzích.

Pomůcky: Provaz, starý polštář, lano na vyznačení kruhů.

Hra je ryze individuální. Každé z dětí se soustředí na polštář a taktika záleží pouze na nich. Hra je zaměřena na sebekontrolu a sebedůvěru. Rovněž zde velmi snadno dochází ke stavu flow.

VEČER: KRYSY A MOLY

Motivace: *S morem jste se dokázali vypořádat, ale to není vše. Ve Vesetu se stále pohybuje velké množství krys které by mohli mor dál roznášet a aby toho nebylo málo, královský šatník nám rozežirají nálety textilu chtivých molů. Hrdinní strážci Faraóna postavte se těmto škůdcům a zlikvidujte je tak jak jste dokázali zlikvidovat tu, která na nás toto neštěstí seslala, mumii Dešret.*

Provedení: Pasticčky – vždy soutěží dva týmy, z nichž jeden je v roli krys, které musí pastičkami proběhnout s co možná nejmenšími ztrátami. Pasti ovládají slepí hlídači, když se jim zdá, že myš je právě pod jejich pastí, šknutím provázku, nebo puštěním pet-lahve na tyči krysu zlikvidují. Všichni ve hře musí být v absolutní tichosti.

Pomůcky : Pasticčky, stopky,

Mol se udělá tak, že si každý na zadeček uváže balonek a na nos dostane přilepený připínáček. Jeho cílem je zlikvidovat co nejvíce nepřátelských zadečků a přitom nepřijít o zadeček svůj. Vítězný mol bere body. Požadavek na ukázněnost a bezpečnost aktivity.

Pomůcky: Připínáčky, leukoplast, balonky, lékárnička,

Jde o sekvenci aktivit zaměřených především na zábavu a uvolnění. Hra „pastičky“ podporuje ve větší míře sebedůvěru a individualitu každého z dětí.

Přespání

Protože je ve Vesetu stále nastraženo mnoho pastí není radno zůstat ve městě.

Raději se sbalte, vezměte si věci potřebné k přespání v divočině, náčelníci sethanu

Vás dovedou na vybrané místo a tam zůstanete přes noc.

Většina dětí se při této aktivitě dostává do zóny učení. Důležité je pohlídat menší děti aby se nedostali za tuto zónu. Cílem je tedy rozšíření komfortní zóny u všech dětí a získání nové zkušenosti z vysoce nestandardní situace. Aktivita byla zařazena s ohledem na menší psychickou náročnost předchozích aktivit a z důvodu blížícího se konce tábora. Nastává druhý emocionální vrchol tábora.

10. den

RÁNO: SNĚHOVÁ VÁNICE!!!!

Motivace: *Stalo se něco neuvěřitelného, do Egypta se dostal sněhová vánice. Nebude to samo sebou. Určitě v tom má opět prsty vy víte kdo... pohyb ve sněhových vánicích je pro našince nesmírně náročný. Musíte opět prokázat, že patříte mezi hrdinné strážce, obránce a služebníky našeho velkého Faraona, ochránce celého Egypta. Vaším úkolem bude dopravit do Vesetu co nejvíce jídla, protože zásobování uvízlo ve vánicích*

Provedení: Jde o štafetový běh, na každém stanovišti stojí 1 - 2 z každého oddílu. Předává jídlo (pytlíky od mouky naplněné pilinami) dalšímu. Běží se do kola, takže si všichni vyzkoušejí každý úsek. Na úsecích budou nejrůznější překážky.

1. staré lyže a hůlky, musí se do nich obout a odběhnout.
2. lanové překážky
3. na bobech – sjezd??? nebo něco odtáhnout
4. brusle
5. běh v přaskáčích
6. prolézt kartónovým oknem, do kterého se nejprve musí trefit pukem (hodem)
7. vypít půl litru šťávy (občerstvovací stanice)
8. střílet hokejkou míček do branky
9. sjezd - prkno – snowboard, po suché trávě

Pomůcky: 6xlyže, 6xhůlky, lana, 6xboby, 6xbrusle, 6xpřaskáče, karton, 6x puk, 6xpůllitr, 6x hokejka, míčky, 2x brána

(Zlatý fond her II – severské hry,

Cílem aktivity je opět uvést děti do zóny učení pomocí nestandardních situací, které zažívají. Dalším cílem je fyzická náročnost disciplín. Emoční křivka kulminuje na svém vrcholu.

ODPO 1: PEVNOSTI

Motivace: *Máte pomatenou mysl, chcete urvat značné majetky. Svedete mezi sebou boj o území... Akční hra v lese, dvě armády se snaží získat pod svou nadvládu co nejvíce pevností a ubránit je před dobytím.*

Provedení: **Před hrou:**

V lese vyznačíme 5 – 7 kruhových pevností (asi 4 m v průměru) a dvě místa, základny jednotlivých týmů (viz nákres). Každou pevnost můžeme doplnit názvem. Pevnosti vytyčujeme páskou nataženou mezi stromy. Dva z hraničních stromů ještě omotáme fáborkem (viz níže).

Doprostřed každé pevnosti postavíme kyblík a vedle položíme dvě plechovky (každou jiné barvy – podlet týmů). Z nákresu je patrné, že každé družstvo má tři pevnosti blíže své základně a jedna pevnost je uprostřed. Do té uprostřed dáme tři kyblíky a šest plechovek.

Hráči se rozdělí na dvě stejně početné armády, každou vede jeden kapitán (generál/maršál apod.). Družstva od sebe odlišíme, barevnými Koláry.

Pravidla:

Na začátku hry, po zaznění startovního signálu (píšťalka) se družstva snaží co nejrychleji doběhnout k co největšímu počtu pevností, pokud možno tedy dříve, než opačné družstvo.

Ve chvíli, kdy vstoupí příslušník jedné armády do pevnosti, získal ji pro tuto chvíli pro svou armádu, uprostřed vezme plechovku své barvy a postaví ji na kyblík.

Každá armáda se pak snaží mít co nejdéle v držení jednotlivé pevnosti. Pevnost je v držení dané armády po ten čas, kdy uprostřed na kyblíku stojí příslušná plechovka. V každém kruhu je jeden organizátor, který stopuje čas. Po každých

NEPŘERUŠENÝCH pěti minutách držení pevnosti jednou armádou, předá nějakému jejímu členu důkazní lísteček.

Ovšem pokud dojde ke shození plechovky druhou armádou (např. tím, že ji trefí papírovou koulí), musí obránci pevnost opustit, dovnitř mohou vstoupit členové armády druhé a postavit na kyblík svou plechovku.

Pokud dojde ke shození plechovky omylem některým z obránců, musí stejně všichni pevnost opustit a vrátit se tam můžou až za 1 minutu (pokud tam do té doby nevleze někdo z opačné armády).

Obránci mohou svými štíty (případně vlastními těly) plechovky chránit.

Jak je napsáno nahoře, všude je pouze 1+1 plechovka, pouze v prostředním městě

jsou 3+3. K dobytí prostředního města stačí shodit dvě z nich.

Důležité upozornění:

Do pevnosti smí vstupovat jen příslušníci té armády, která má pevnost právě v držení! Dojde-li ke shození plechovky, okamžitě všichni členové této armády z kruhu odejdou!

Životy:

Každý hráč má v jednu chvíli maximálně tři životy, které načerpá dotykem stromu, který představuje armádní základnu (viz nákres). Když pak během boje o nějaký život přijde (viz níže), stačí, když se dotkne stromu omotaného fáborkem u pevnosti, která je v tu chvíli v držení jeho armády (viz výše). Po vyčerpání všech tří životů musím zpět na základnu, kde se jim opět tři životy nabijí.

Příklad: Na začátku mám všechny tři životy. Jsem trefen koulí, ihned proto doběhnu k označenému stromu u některé z našich pevností. Ještě mi zbývají dva životy. Jsem trefen znovu, znovu tedy zaběhnu k označenému stromu. Mám poslední život. Jsem zasažen potřetí, neprodleně se proto odeberu na základnu, té se dotknu, mám opět své tři životy a vracím se do hry.

Jak lze přijít o život:

- * Přímým zásahem koulí na gumičce. Neplatí zásah do hlavy ani do krku. Pokud jsem omylem zasažen členem vlastní armády, počítá se to také!!!

- * Zásahem volně letící koulí – pouze v případě, že jsem uvnitř pevnosti. Pokud se pohybuji vně, jsou pro mě volně letící koule neškodné. Když jsem tedy obráncem uvnitř pevnosti a trefí mě koule (volně letící nebo ta na gumičce), musím si také počítat životy, dotýkat se označených stromů, případně se vracet na základnu!

- * V obou případech platí pouze přímý zásah – nikoli odraz od stromu, země, protivníka, spolubojovníka, štítu nebo zpětný zásah koulí na gumičce (když se vrací).

- * Zásah do oděvu a bot se POČÍTÁ.

- * Je jasné, že mohou vzniknout (a budou vznikat) sporné situace, ale snažte se hráčům vštípit zásadu fair-play, každý by měl předtím, než se začne hádat, zvážit, zda opravdu koule protivníka mohla zasáhnout, jestli to nebyla odražená nebo zpětná střela, nebo naopak, jestli náhodou nemá protivník pravdu, když tvrdí, že mě trefil do boty nebo volné mikiny, což jsem opravdu nemohl cítit.

Když se při boji stane, že se dvěma protivníkům vzájemně zamotají gumičky od papírových koulí, dřepnou si na zem a rozmotají se. Během té doby jsou hájeni, tj. nikdo po nich nesmí střílet, případný zásah se nepočítá. Po rozmotání se od sebe vzdálí a pokračují v boji.

Když si ale zamotají gumičky členové stejné armády, je to jejich smůla a hájeni nejsou, během rozmotávání do nich můžou nepřátelé střílet. Stejně tak tomu je tehdy, když si někdo zamotá gumičku do větví, pásky kolem města apod.

Bodování pevností:

Jak je vidět v nákresu, některé pevnosti jsou blíže základně jedné armády, další jsou blíž k té druhé a jedna je uprostřed. Každá armáda je (teoreticky) povinna držet pod svou nadvládou ty (3) blízké pevnosti. Za to, že je má, ale nezískává žádné body, musí ale zabránit tomu, aby je dobyla armáda druhá.

Když totiž armáda obsadí některou ze vzdálenějších, nepřátelských pevností, získá za každých pět minut držení lístek s názvem pevnosti (viz výše).

Bodování na konci hry je následující:

- kartačka z jednoho města (A, B nebo C) – 3b
- libovolná dvojice kartaček z různých měst (AB, AC, BC) – 8b
- trojice kartaček ze tří různých měst (ABC) – 20b

- Za držení prostředního města získává družstvo také kartačky, ty ale nelze použít stejně jako ty získané dobytím nepřátelského města, ale pouze jako „žolíky“ k doplnění dvojice nebo trojice. Pro každou kombinaci lze použít jen jednoho žolíka (dva žolíci NEJSOU dvojice, jeden žolík se ani nepočítá jako lístek za tři body, sám o sobě je bezcenný).

Hra trvá dvě hodiny.

Před zahájením bitvy dáme armádě minimálně čtvrt hodiny na strategii.

Pokud je hráčů hodně, je dobré armádám doporučit, aby se dále rozdělily do menších skupinek, z nichž každé bude velet „nižší důstojník“. Je to výhodné pro plánování strategie (kterou nemůže řešit čtyřicet lidí) i pro pozdější organizaci bitevního pole (pro generála je jednodušší zavelet, „Skupinka pod vedením Jirky se přesune k

obraně pravého města.“, než během boje někam posílat jednotlivé lidi).

Se sedmi pevnostmi jsme hru hráli v počtu kolem sto padesáti lidí (něco přes 70 v každé armádě)! Pokud je vás celkem méně než 50, bude 5 pevností až dost.

Shrnutí:

- * Bojují proti sobě dva týmy pomocí volně letících papírových koulí, koulí na gumičce a štítů
- * Snaží se udržet pod svou nadvládou co nejvíc pevností
- * Za ty nepřátelské a za neutrální pevnost získávají kartičky
- * Ty na závěr odevzdají, organizátoři sečtou body (vytvoří tu nejvýhodnější kombinaci)

Potřeby: papírové koule (mnoho izolepy), mnoho kartonu, 14xplechovky, 5x kybíky, vytyčovací pásky, 2 barvy krepového papíru,

Ke hře jsou potřeba papírové koule, na každého účastníka alespoň pět.

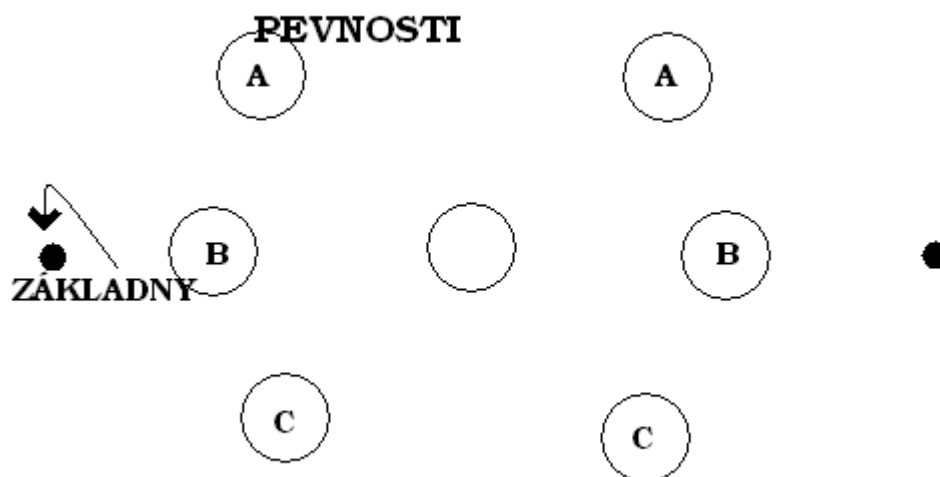
Postup výroby: vezmeme arch novin (velký, např. z MF Dnes), zmuchláme co nejvíc do kuličky, kolem něj druhý a na závěr třetí. Celé to omotáme ze všech stran izolepou, aby nikde nekoukaly špičaté rohy.

Každý hráč pak potřebuje vlastní štít z kartonu o rozměrech maximálně 40×50 cm, z druhé strany jsou pečlivě přidělané dva širší popruhy (tkalouny) na chycení štítu – jeden na provlečení kolem ruky, druhý do dlaně (viz obrázek).

Další předmět, který musí mít každý, je vlastní papírová koule na gumičce. Postup výroby je stejný jako u normální koule, ale před omotáním izolepou na ni ještě navážeme asi 1 m dlouhou gumu (širší, asi jako do kalhot). Na konci uvážeme očko na navlečení kolem zápěstí. Gumičky musí být u všech účastníků stejně dlouhé!

Štíty jsou pouze z kartonu (klidně více vrstev), případně lepenky a popruhů, nikoli ze dřeva.

Při bitvě drží pravák v pravé ruce kouli a v levé štít, levák samozřejmě naopak.



(<http://www.hranostaj.cz/hra1283>)

Tato hra byla zařazena do závěru programu z důvodu vysokých požadavků na kooperaci oddílů mezi sebou, na taktiku (individuální i skupinovou), na fyzické dovednosti a zkušenosti a na spolupráci všech zúčastněných. Jedno z kritérií výběru doby byla i časová náročnost hry. (Svačina mezi ODPO1 a ODPO2 lze snadno přesunout)

ODPO 2: HNĚV BOHA RA

Motivace: Dva mágové kteří oživili mumii se pohybují poblíž Vesetu, proto všemocný bůh Ra seslal z nebe meteority, které je měly zničit. Ti kdo se na meteority dívaly oslepli. Zbylí obyvatelé Vesetu musí slepce zachránit a projít s nimi územím žahavých rostlin za kterým se nevidoucím zrak opět navrátí. Cesta bude zapeklitá. Snad už nás nic horšího nepotká.

Provedení: Dva sethany se stanou žahavci a dva se budou brouzdat poslepu. Z místa A do místa B. Jeden navigátor pro každý sethan. Pokud vás plácne kytky, tak si dřepnete a počítáte do dvaceti. Pak vás může klepnout jiná kytky. Toho samého člověka nemůže více jak 3x plácnout jedna kytky, ale nesmí 2x po sobě. Až projde celý tábor, z lesa se vynoří dva mágové... celý tábor je bude pronásledovat a navždy

je uvězní v kryptě do které se schovají před dětmi. (chlívky E)

Pomůcky: šátky

Herní systém rozvíjí důvěru mezi dětmi. Klade důraz na spolupráci mezi slepými a vidoucími, dochází k naznačení sociálních rolí. Děti si dělají slabou představu o tom jaké je být slepí. Hra posouvá příběh tábora. Emoční křivka pozvolna klesá.

VEČER: MADNESS (nebo si vymyslí program nejstarší z oddílů)

Motivace: Po náročném dnu je třeba si odpočinout a vyhodit z kopejka. Vydejte se na lov pštrosů, pokuřte ten nejlepší „matroš“ jaký seženete a i nějaký ten malý prohřešek proti řádům bude přehlídnu.t

Provedení: Parkur – lovení pštrosů – jezdec (holka nebo lehčí ve dvojici) sedí za krkem koně a papírovými koulemi likviduje pštrosy – vedoucí uvnitř přesně vymezeného prostoru, někdo je sběrač koulí a nabíjí svým koníkům.

Eventuelně, pokud se to bude jevit jako lepší závod, dají se udělat dostihy a sázky – každý tým nasadí jezdce a koně, ti odejdou mimo tabuli, na tu se vypíší kurzy a každý si vsází z bodů týmu. Na základě výsledku dostihu se připočítávají body podle kurzu.

Cohiba Longfiller – cílem hry je určitou trasu se zapáleným doutníkem – nasáváje lísteček brčkem tak, aby nespádl, spadne-li, musí si nechat podpálit u číšníka, což jej zdrží.

Plivačka – plivání na svíčku (plivání fazolí)

Potřeby: Papírové koule, pštrosí úbory (meheny, tabule, startovací vlajka, sázenky), brčka, papírky, svíčky.

Cílem těchto aktivit je zábava a uvolnění atmosféry.

11. den

RÁNO: CHOBOTNICE

Motivace: *Ve Vésetském přístavu se objevil obrovský Kraken. Potopil lodě přivážející zlato a drahé kamení. Pro přežití celého Vésetu je potřeba tento poklad vylovit. Mějte se ale na pozoru před nebezpečným Krakenem. Jeho žahnutí chapadlem je smrtelné!!!!*

Provedení: Vedoucí stojí ve vyznačeném kruhu. Děti se snaží posbírat kuličky před domečkem vedoucích. Vedoucí je brání pomocí chapadel (molitanové míčky namočené ve vodě na provázku). Pokud je dítě zasaženo, odchází do domečku pro nový život. Počítá se počet vydaných náhradních životů a počet posbíraných kuliček. Pomůcky: Míčky, provázky, kýble s vodou.

Při této hře je zapotřebí vysokého taktizování, mrštnosti dětí ale také lstivost a vypočítavost. Hra děti často pohltí až do stavu flow.

ODPO 1, 2, VEČER, ZNIČENÍ ZLA, NALEZENÍ POKLADU

Motivace: *Výborně! Zničili jste mumii Dešret, kněží kteří ji oživilí a přečkaly jste Egyptské rány, které na vás mumie seslala během svého umírání. Ted' ještě musíte získat zbylé kanopy a všechny je zničit! Radu získáte opět v Amonově chrámu.*

Provedení: Věštec v Amonově chrámu jim „vyvěští“, že musí získat kanopy pomocí všech elementů. Elementy a lektvar s použitím vod ze tří zdrojů voda ze studánky, z pumpy a potoka do Radonínského rybníka; nad kapličkou v lomu kámen- element země; element vzduchu – namodelovat balonky. Vody slíjí dohromady do neprůhledné lahve. V nádobě bude hypermangan, který vody obarví. Všechny sethany slíjí vody dohromady. Přistoupí věštec, který nenápadně při zařikávání vhodí suchý led do nádoby s vodou....zadýmí to, objeví se mapa k pokladu.

ODPO 2 Pokladová hra proběhne v lomu. Děti vykopou bednu s pokladem, ale v ní bude jen dokument o tom, že poklad byl proklet a objeví se pouze tehdy až bude definitivně zničeno prokletí seslané mumii... Dětem chybí element ohně.

VEČER: šaráda u táboráku *element ohně* – zisk poslední kanopy. Závěrem vhodí všechny kanopy do ohně. V kanopách budou náboje do startovací pistole. Následuje výbuch... Po návratu se v bednách už v táboře zjeví poklad pro oddíly....

Pomůcky: pet-ahve, neprůhledné pet-lahve, hypermangan, suchý led, mapy k pokladu, zakopané dřevěné bedny, náboje do startovací pistole

Vyvrcholení celotáborové hry. Je zapotřebí vysoká motivace dětí ze strany vedoucích. Aktivita jsou zaměřené na orientaci v mapě, spolupráci a intuici.

12. den

BALÍME A ODJÍŽDÍME

8.5.1 Přílohy k programu

ZAČAROVANÝ LES

1. Stojíte na okraji zapovězeného lesa. Dovnitř vedou tři cesty.

Po které z nich se dáte?

Vlevo.....2

Rovně.....7

Vpravo.....4

2. Po chvíli cesty se před mezi stromy objevuje chaloupka, která je celá z perníku. Ty:

Pokračuješ dál svou cestou3

Začneš loupat perníček z okapu a jíst ho.....5

Vstoupíš dveřmi dovnitř.....13

3. Putuješ mnoho mil a najednou dojdeš k pařezu, na kterém sedí kouzelný dědeček. Okamžitě jak tě zahlédne, začne pofňukávat a prosit tě o kousek jídla. Jak odpovíš?

Nevšímáš si ho a kráčíš dál svou cestou.....10

Ochotně se s ním rozdělíš o svůj chleba.....27

Nejprve se prozíravě zeptáš, co za to.....26

4. Najednou se cesta ztrácí a ta se ocitáš uprostřed divokého houští.

Dáš se nazdařbůh lesem.....18

Pokusíš se prosekat z lesa ven.....20

Sedneš si a počkáš, jestli se náhodou něco nestane.....6

5. Udělá se ti strašně špatně od žaludku, nezbývá než se vrátit z lesa zpět na čerstvý vzduch.....1

6. Ozve se překrásný zpěv a objeví se víly. Chytí tě za ruce a odtančí se tebou na mýtinu.....19

7. Cesta se klikatí a po několika zákrutech se objeví temný otvor do země.

Mineš ho a jdeš si svou cestou.....12

Vejdeš přímo do jeskyně.....9

Prohlídneš si okolí otvoru.....25

8. Probouzíš se a vidíš, že jsi se ocitl na nějaké cestě.....10

9. Zapomínáš, že v jeskyni nejsou okna.

Za první zatáčkou v naprosté tmě narážíš hlavou do kamenného výčnělku a ztrácíš vědomí.....8

10. Kráčíš stále dál a zdá se jako by cesta neměla konce. Nakonec se stromy roztoupí a uprostřed mýtiny vidíš studánku. Na kameni za ní je vyryt nápis ŽIVÁ VODA.

Bez rozmyšlení se napiješ.....11

Rozhodneš se chvíli si u studánky sednout a odpočinout si.....31

Rozhodneš se, že tě živá voda nezajímá a jdeš dál svou cestou.....12

11. Udělá se ti mdlo a ještě před tím, než ztratíš vědomí, si stačíš všimnout drobné poznámky na kameni: JEN K VNĚJŠÍMU POUŽITÍ (NENÍ PITNÁ).....	8
12. Cesta stoupá a zase klesá a najednou dojdeš k řece. Vydáš se doleva..... Vydáš se doprava..... Rozhodneš se překonat řeku.....	24 16 32
13. Uvnitř chalupy je horko a z pece se ozývá křik ježibaby. Co uděláš? Řekneš, že to není tvůj problém, odejdeš z chalupy a jdeš si svou cestou..... Pokusíš se vysvobodit babu z pece.....	3 15
14. Baba vejde do dveří a je zcela zaujatá tříděním a sušením bylinek, takže si ani nevšimne klobouku, který sis zapomněl pod stolem. Z jejího mumlání pochopíš, že poklad je ukryt pod nejvyšším stromem v lese. Protože už víš, co potřebuješ, rozhodneš se zmizet dřív, než si baba všimne zapomenutého klobouku a spustíš se z okna přístěnku..... Počkáš se zvědavostí na to, co bude.....	21 33
15. Z baby se ještě trochu kouří, ale zdá se být v pořádku. Na oplátku se pokusí nacpat do pece tebe. Bráníš se a nacpeš babu zpátky do pece..... Bacíš babu perníkovou žehličkou do hlavy. To ji sice neublíží, ale ty získáš čas k tomu skočit na její koště a uletět pryč.....	35 29
16. Po několika minutách chůze se objeví most přes řeku a cesta pokračuje dál. Asi po hodině chůze se vynoří z příšeří lesa podivný dům. Stojí na jedné noze a kymácí se ze strany na stranu. Obejdeš dům a jdeš dál svou cestou..... Vyšplháš vzhůru po kuří noze a vstoupíš do domku.....	7 17
17. Domek je plný různých páchnoucích ingrediencí a bylinek, ale není v něm nikdo živý. Oknem však zahlédneš ježibabu, která se šourá k chaloupce, nůši plnou jedovatých bylinek. Schováš se do přístěnku..... Popadneš koště opřené o dveře a vylétneš ven z chalupy.....	14 29
18. Nakonec najdeš cestu, ale po hodině chůze se dostaneš na kraj lesa.....	1
19. Na mýtině se to hemží různými lesními duchy. Dáš se bezhlavě na útěk..... Dáš se s nimi do tance.....	7 22
20. Po mnohahodinové námaze se ti podaří vysekat se z houští a před tebou se objeví cesta.....	7

21. Jdeš pryč od chalupy a najednou jsi uprostřed hustého lesa a nevíš kudy kam. Vylezeš na nejbližší strom abys určil správný směr své cesty....28 Pokusíš se prosekat ven.....20 Posadíš se a počkáš, jestli se něco nestane.....36	
22. Točí se ti hlava víc a víc a najednou o sobě nevíš.....8	
23. Vykopeš poklad, se kterým se již hravě dostaneš ven z lesa. Blahopřeji. Zvítězil jsi!!!!	
24. Cesta se ti zdá trochu známá a skutečně - za chvíli jsi na kraji lesa.....1	
25. Za několik minut se z otvoru vyvalí veliký medvěd. Okamžitě ucítí tvůj pach a začíná tě honit. Dáváš se na útěk a ztrácíš se medvědovi v houštích. Dáš se nazdařbůh lesem.....18 Pokusíš se prosekat z lesa ven.....20 Sedneš si a počkáš, jestli se náhodou něco nestane.....6	
26. Dědek chvíli přemýšlí a pak ti nabídne, že ti vysvětlí cestu k živé vodě.....10	
27. Dědek ti za odměnu poradí cestu ke studánce.....10	
28. Když se rozhlédneš z vrcholku stromu, zjistíš nejen správný směr jak ven z lesa, ale také to, že jsi vylezl na nejvyšší strom v lese. Co uděláš? Začneš pod stromem kopat.....23 Jdeš napřed zjistit cestu ven z lesa.....24	
29. Ovládat koště však vyžaduje určitý cvik a praxi. Narážíš do prvního stromu a ztrácíš vědomí.....30	
30. Probouzíš se a vidíš, že jsi se ocitl na nějaké cestě.....16	
31. Jak tak sedíš, přichází ke studánce stařenka. S lahví aby si ji naplnila. Dáte se do řeči a ona ti poradí najít ježibabu a požádat ji o radu. Řekneš si že hledáš poklad a ne ježibabu a jdeš svou cestou.....12 Poslechněš její radu a rozhodneš se vyhledat ježibabu.....2	
32. Zapomínáš na vodníky. Jeden z nich se ti pověsí na nohy a táhne tě do hlubiny. Ještě než omdlíš podaří se ti dostat na břeh.....8	
33. Baba si zatím všimne tvého klobouku a míří rovnou do přístěnku. Vyskakuješ oknem a utíkáš lesem.....18 Vrháš se proti ježibabě.....34	

34. Díky jejímu překvapení získáváš trochu času, naskakuješ na koště a letíš pryč.....29
35. Ještě před tím než odjedeš ochutnáš trochu perníku z její chaloupky.....5
36. Po pěti hodinách čekání je zřejmé, že tudy cesta nevede a tobě zbývají dvě další možnosti:
Vylezeš na nejbližší strom, abys zjistil správný směr své cesty.....28
Pokusíš se prosekat ven.....20

TVORBA ARTEFAKTŮ

Popis artefaktů uvádím bez diakritiky, tak jak jej děti budou mít před sebou, po vylúštení z egyptského písma. Rozhodli jsme se pro toto řešení z ryze praktických důvodů. Museli bychom totiž pro každé písmeno vymýšlet nový symbol a luštění zpráv by se tak zbytečně protahovalo.

Sahu sanacht

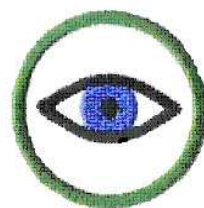
Sahu sanacht byly hlinené destičky věnované poslednímu faraonovi do jeho vybavy na cestu posmrtným životem. Destičky jsou ještě stále v hrobce faraona, je však potřeba vytvořit kopii těchto sahu sanacht. Pracovní postup je však dost složitý, je potřeba sehnat vhodnou jílovou hlinu a na tyto destičky rýsovat brkem z krokodýlího jezera posvěceným z amonova chrámu vyrytými znaky ochraňujícími mrtvé před zlem. Teprve poté bylo nutno sahu sanacht ztvrdit v peci plamenem.

Ranef isesi

Ranef isesi je bylina velké moci. Nenachází se však volně, ale je třeba ji vypěstovat ze semene v posvátné nádobě s posvátnou hlinou a zalit kouzelnou vodou. Tyto předměty se naposledy vyskytovaly na místech, které starý kněz zaznamenal na mapě.

Chen atef

Jeden z dávných amonových kněží vlastnil chen atef rukavici zrození a smrti, s níž mohl ovládat životy obyvatel země. Moc Rukavice je velmi silná a v naší historii ojediněle byla však pravděpodobně zničena. Skládala se z rukavice, která byla usita z magické amonovy látky zacarovanou jehlou a nití. Na takto usitou rukavici bylo nakonec přisito magické oko na její dlan.



Raja sevenu

Posvatny skarab ktereho egyptane uctivali jako další významne bozstvo se zjevoval v chramu postavenem a zasvečenem prave jemu. Každý rok se určena skupina vydala stavět chrám v životní velikosti který, až byl dostatečně rozsáhlý a vyzdobený byl vysvěcen knězem kultu sevenu a za nejbližší měsíční noci se v chramu zjevoval Raja sevenu. obyvatelé země kemet jej pak přechovávali v purpurové látce dokud každoročně po patnácti dnech zázračně nezmizel místo na stavbu chrámu bylo obvykle na nejvyšší hoře v okolí vesetu

Seneb nicer

Tato váza je jedna z nejstarších v zemi a má jisté blíže neurčené schopnosti. Jediné co je známo je, že ji používali naši předkové před dávnými lety a používala se k rituálním obřadům na vyhanení ďábla z těla mrtvého. Dávala se do ní voda a do ní se zlý duch zachytil. Zničila se při putování v poušti po nájezdu barbarských Chetitů. Snad lze najít alespoň její střepy po jejich spojení v celistvou vázu se může opět použít na svůj dřívější účel.

Hadzeb

Velmi významný element při obřadech dávných věků. Hul zvaná hadzeb sloužila nejvyššímu knězi amonova chrámu ve vesetu při vestení úspěchu zaplav, na zahnání moru. Hadzeb je třeba vyrobit z zvláštního k tomu určeného dřeva podle velmi starého návodu. Tato technika výroby se řídila zvláštními pravidly. Každý z Egyptanů podílejících se na výrobě tohoto artefaktu musel vyrobit právě jeden kus který se na první pohled zdali stejné ale přece se v něčem lišili

Hai sesat

Tato Hai sesat se skládá z několika částí. Lahvička se nachází na velmi vám všem známém místě kam i Faraon chodí pesky. Ve spodní části lahvičky je písek z Lomu zapomení. Nad ním je list rostliny zvané kopřiva utržená v nejbližší vzdálenosti od Drevníku. To vše je zalito Posvatnou vodou. Na vlhké kopřivě je jemný stérk z Zabarny na něm je list z nejvyššího stromu ve Vesetu.

Hetep suf

Náhrdelník zhotovený ze vzácných slitin kovu, dnes již zastaralými způsoby, je posledním z mnoha jemu podobných šperků, které dříve sloužily k ochraně mocných

lidi proti zle moci. Skryva jej velmi dobry ukryt. Posledni zprava, která byla o tomto vzacnem sperku nalezena zni „od Amonova chramu“.

Kenotaf

Kenotaf je jedním z nejmocnějších nástrojů dobra. Má být správně uzita, musí být držena vždy v pravé ruce. Získat ji však také není lehké, chrání ji totiž mnohá kouzla mnohých zemřelých. Poslední zachovaná zpráva je ANRABAZ

Riket adab

riket adab je pasek, který získal jeden z dávných faraonů od etiopského krále jako důkaz přátelství. Tento pasek byl ovesen ozdobami a připisuje se mu kouzelná moc. Bohužel, byl ukraden a jeho jednotlivé části jsou teď někde v okolí vesetů. Naším vědcům se podařilo odhalit jednotlivá místa na mapě, kde jsou tyto části, ale nevíme, kde která místa přesně leží, je potřeba všechny části najít a složit dohromady.

Sut peret

Velice vzácný element, který není možno trvale získat, ale jen krátce vypůjčit, drží nad ním ochrannou ruku ti nejvlivnější lidé v zemi. Podpisy těchto lidí je třeba získat k zapůjčení kamene.

8.6 Materiální zajištění

Materiálně je projekt zajištěn z prostředků DDM. Výtvarné podklady zajistí DDM prostřednictvím pravidelných kroužků DDM (např. hliněné kartuše). Doprava na tábor je zajištěna místním autobusovým dopravcem.

Pomůcky k jednotlivým hrám

1. den: seznamovací hry pro vedoucí, chemie do ohně, bouchací kuličky, startovací náboje, truhla, oblek mumie (oblek Yety jazykový tábor), kápe pro kněží,

2.den Výroba kostýmů Staré prostěradlo (BÍLÉ)!!!, 2x spínací špendlík, papíry s vytištěnými kartušemi. Kartičky s barvami sethanů, velký papír, vodové barvy, kelímky z pet-lahví na vodu, štetce, ráhno = tyčka na vlajku, sololit, (karton) provázky. **Výroba papýru:** noviny, škrob, pruhy látky, mixér (alespoň ruční).

Výuka v boji a střelbě: kláda, plechovky, frisbee, flusačka, luk, vzduchová pistole, balonky, kameny, štíty, koule na gumičce, potvrzení o výhře v kládě...co Hájenka dá.

Pouštní Karavany: 2m klacky, píšťalky, šátky. **Koření:** Šifra, kelímky, zásoby soli, cukru, mouky, kyseliny citrónové, syrovátka, vanilkový cukr, pudink, solamil, dalších bílých prášků.

3.den Udžahorova mince: mince, něco na výrobu „blivajzu“ (zbytky, škrob), **Výprava** korálky, provázek, krabičky, Na svačinu jen obložený chleba - s sebou **Akvadukt** lana, kotouč nášlapné boty, voda – barely, pet-lahve, provázky, šátky, lana,

4.den Špačci - pálka, špaček, odpalovací kolík, lano, **Nervní hon** – smlouvy,

Pa Chaty šátky a oblečení, **Kouzelný les** - papíry s čísly a příhodami

5.den Výroba artefaktů – zakódované zprávy, fond korektor, potřeby k artefaktům.

Kupčení - kolíčky. **Člověče, vrchcáby,** kostky, **Tančírna** - disko

6.den Stavba vesnice – papírky – (dřevo kámen jíl), sklenice, papírové koule,

Mágové – papírky s čísly od 1-5, **Faraónův harém** - kartičky s polohami, **Kentauroi**

- papírové koule, **Okrádání** : 120 čajových svíček

7.den Zrnka moudrosti – sepsané věty, **Přístavy** – A4 kartičky – na peníze, kožešiny diamanty, koření, zlato... Tužky, 4x varianta ceníku pro každý přístav, **Objevitelé** - lana, mapy (papír A3), mapa, **Plavba k majáku Tutancharáta** – 2x bazének, 1x stůl, polystyren, kartony na zálivy, brčka, 6x toaletní papír

8.den Artefakty – viz. výše, **Koráby pouště** – potvrzení o sázce, určit dvojice komentátorů, obsluhovačů a pouštěje... megafon, kasa na rozmění, 15 překážek, zvon, bičík. **Pečeme chlebovou placku** – mouka, mapu, kotlík, voda, sůl, koření, kvasnice, **Stolování** - čokoláda, izolepa, 6x hrací kostky, 6xlavor, příbory, 6x večerní roba (ozdobený pytel s ušitými otvory na hlavu a ruce)

9.den Urukani – papírové koule, barvy na obličej, artefakty, obvazy. **Velbloudí Lejna** – stanové celty, igelitové pytlíky, provázky, věncové korpusy, **Morová rána** – lano, polštář, provaz **Krasy a moly** – pet-lahev, tyč, provaz, lano, připínáčky, izolepa, balónky,

10.den Sněhová vánice - 6xstaré lyže a hůlky, lanové překážky, 6x boby, 6xbrusle, 6xpřaskáče, kartónové okno,6x puk,6x hokejky, 2x branka, 6x snowboard (něco co ho připomíná) – dřevěnou desku **Pevnosti** - koule, koule na gumičce, štíty, 15x plechovky, 7x kyblíky, 2x barevné papíry, kartičky A, B, C, **Hněv boha Ra** - šátky, **Madness** papírové koule, pštrosí úbory, brčka, papírky svíčky

11.den Chobotnice - molitanové míčky, kýble s vodou, hrášek, hrachovka večer, **Zničení zla**- fáč mumie, 6x bedny (nebo pytle) něco do země – plechovky od barev, hypermangan, poklad, pet-lahve – měchy, suchý led, náboje do startovací pistole, kanopy. Pro více her je zapotřebí vytvořit mnoho papírových koulí.

12. den – **Úklid** smeták lopatky, kotouč,

8.7 Rozpočet tábora

Rozpočet tábora vychází z rozpočtu za minulý rok. Na zřetel je bráno zvýšení DPH od 1.1.2012. K 20.3.2012 je tábor kapacitně plně obsazen.

Předpokládaný rozpočet tábora

Termín konání: 30.6 – 11.7. 2012

Celkem dní: 12

Místo konání: Hájenka černé lesy

Počet dětí: 60

Hlavní vedoucí tábora: Naděžda Hubená

Počet vedoucích: 20

Cena poukazu tábora: 3400 Kč

Plánované příjmy:

počet dětí x poplatek: 204 000 Kč

jiné příjmy: 0 Kč

příjmy celkem: 204 000 Kč

Plánované výdaje:

Ubytování: 60 000 Kč

Strava: 65 000 Kč

Doprava hromadná: 3 000 Kč

Doprava ostatní: 3 000 Kč

Program: 15 000 Kč

Spotřeba, režie: 35 500 Kč

Dohody: 15 000 Kč

Ostatní: 7 500 Kč

Výdaje celkem: 202 000 Kč

Poskytnutá záloha 25 000 Kč

V Jihlavě dne: 20.3. 2012

8.8 Propagace tábora

Tábor je propagován na webových stránkách DDM, v místním tisku a účastníkům minulého tábora je zasílána pozvánka i s přihláškou automaticky.

Reklamní letáček tábora

 **Dům dětí a mládeže Jihlava, p. o.** 
Brněnská 29, Jihlava, www.ddm.ji.cz 

30. 6. – 11. 7. 2012

Putujte s námi do staroegyptského Vesetu. Poznejte tehdejší způsob života a starou kulturu. Budete zasvěceni do starého a tajemného rituálu Hachran Džare, ve kterém se rozhodne o našem osudu...

STARÝ EGYPT

... zrození mumie



Letní dětský tábor

místo: základna DDM Jihlava - Hájenka Černé lesy, Brtnice
pro: smíšené družiny dětí od 1. do 9. třídy

Ubytování v dřevěných slamech po čtyřech osadnících. Koupání je možno v deltě Nilu, která se nachází nedaleko. Zajištěn je i erudovaný mastičkář. Velitelé družin mají letitou praxi na táborech, starší 21 let.

hlavní vedoucí: Naďa Hubená

přihlášky: posílejte na adresu DDM Jihlava, Brněnská 29
tel: 567 303 521, e-mail: hubena@ddm.ji.cz

termín: od 30. června do 11. července 2012

cena tábora: 3 400 Kč
zahrnuje dopravu z Jihlavy a zpět, stravu 5x denně, nepřetržitý pitný režim, úrazové pojištění a další provozní výdaje



8.9 Komunikace s účastníky

Po přijetí závazné přihlášky, obdrží účastníci obratem následné instrukce k táboru.

Dům dětí a mládeže Jihlava, p.o., Brněnská 29, tel.číslo 567 303 521

P O K Y N Y pro účastníky letního dětského tábora v Brtnici – Hájenka Černé lesy, v termínu 30.června – 11. července 2012

SRAZ účastníků je v sobotu 30.6.2011 v 13.30 hod. před Městským vlakovým nádražím, tř.Legionářů, Jihlava. Odjezd společného autobusu je ve 14.00 hod. Pokud své dítě povezete na tábor individuálně, dejte prosím vědět na výše uvedené tel. číslo, ve dnech 18. – 22.6

od 9.00 – 12.00 hod. Dítě na tábor přivezte až po 15.00 hod., a to z důvodu provozu na úzké silnici k hájence.

NÁVRAT ve středu 11.7. 2012 před Městské vlakové nádraží Jihlava 12.00 – 12.30 hod. Opět dejte předem vědět, že si pro dítě přijedete a to v době 9.00 – 10.00 hod.

Při příjezdu dítěte domů je třeba provést prohlídku ohledně klíšťat. Děti budou na táboře pravidelně kontrolovány.

Před odjezdem na tábor je třeba :

- odevzdat závaznou **přihlášku** dítěte s rodným číslem, zdrav. pojišťovnou a **potvrzení od lékaře. Zaplacený poukaz** na tábor - a to **nejpozději ihned !!!** Pokud jste si účast svého dítěte rozmysleli, dejte ihned vědět, abych mohla dát příležitost náhradníkům.

(Pokud z výše uvedených náležitostí od Vás chybí – je potřzené)

Při odjezdu na tábor odevzdat :

Vyplněné **prohlášení zákonných zástupců dítěte** (formulář posílám v příloze). Bez tohoto prohlášení nemůže být dítě přijato na tábor. Datum na prohlášení musí být uveden v den nástupu na tábor. V prohlášení uveďte telefonní spojení na Vás, během pobytu dítěte na táboře.

A ofocená průkazka zdravotní pojišťovny.

Telefon na Hájenku Černé lesy : 567 216 205

Mobil hlavní vedoucí : 776 709 344

Adresa na tábor : Letní dětský tábor
Hájenka Černé lesy
588 32 Brtnice

Vybavení na tábor :

Vše dětem zabalte do staršího kufru nebo cestovní tašky, oblečení a věci menším dětem označte. Děti budou bydlet v chatkách po čtyřech, tak jak se domluví s kamarády. Do oddílů si je rozdělíme podle věku (vzhledem k soutěžím).

Doporučený seznam oblečení :

spodní prádlo a ponožky v přiměřeném množství (nejlépe na každý den), barevná trička, košile, dlouhé a krátké kalhoty, teplákovou soupravu
boty – tenisky na sport, přezutí do chatky,
svetr, mikinu, vestu, kapesníky, plavky, sluneční brýle, pokrývka hlavy proti slunci, opal. krém, osuška, dětem co neumí plavat nebo plavou částečně nafukovací kola nebo rukávky.

hygienické potřeby : **nutné – kelímek na vodu** při čištění zubů, kartáček + pasta, ručník, mýdlo, toaletní papír, punčochové kalhoty nebo jiné kalhoty na podvlečení oblečení na spaní, postřík proti klíšťatům a komárům, poštovní známky pohledy nebo dopisní papíry, kapesní nožík – podepsat, bude uložen u vedoucího oddílu

! !! NEZBYTNĚ NUTNÉ :

pláštěnka a holinky, podepsaná funkční baterka + baterie a žárovka, větší šátek, **vlastní spací pytel s obalem**, froté prostěradlo na jedno lůžko s gumou, povlek na polštář (rozměr polštáře v chatce je 60x 40 cm), deky dětem zapůjčíme
výlet - turistická obuv, nepromokavá bunda s kapucí, batůžek, láhev na pití
celotáborová hra – bílé krátké sukně (bederní roušky)

Menším dětem věci označte a do kufru vlepíte seznam.

Nebrat s sebou : **drahé šperky, hodinky, fotoaparáty, mobil, rádio atd.**

Za případnou ztrátu nebo poškození neručíme !

Menším dětem vyplňte adresu a vylepte známky. Peníze jen v menším obnose na výlet.

Léky : **řádně označte jménem a způsobem užívání.** Děti, které užívají **inhalátor**, je nutné, aby ho měly s sebou 2x. **Při odjezdu odevzdat zdravotníkovi tábora.**

Strava : **první den začínáme svačinou, poslední den snídaně a sušenka s ovocem na cestu. Dětem s sebou pouze sladkosti. Nedávejte potraviny, které se rychle kazí.**

Žádost – **vzhledem k výskytu vší u dětí v základních školách, důrazně prosím o sledování před nástupem na tábor a případné upozornění, že bylo dítě odvíšíváno. Předem děkuji za pochopení.**

Případné dotazy a další informace Vám sdělím na výše uvedených tel. číslech.

S pozdravem Nad'a Hubená
hlavní vedoucí tábora
zást. ředitele DDM Jihlava

8.10 Příprava týmu před akcí

Před samotnou akcí se tým sejde již na Hájence 11-13.5.2012. Předmětem setkání bude důkladné seznámení se s programem tábora, připomínkování programu, průzkum okolí, vyzkoušení několika nových her, tvorba podkladů k programu, vytvoření jídelníčku v souladu s programem a závazné přislíbení účasti na táboře.

8.11 Zpětná vazba

Zpětná vazba jen naplánována ke každému dni. Vedoucí ji provede se svojí skupinou v ústraní před večeří. Minimálně třikrát v průběhu akce proběhne celotáborová zpětná vazba. Závěrečná zpětná vazba proběhne formou „Puzzle“.

Následující aktivity jsou návrhem aktivit zpětné vazby pro vedoucí. Ti si sami zvolí jakou aktivitu budou realizovat se svým oddílem.

Zpětná vazba „palce vzhůru“ bude zařazena do programu hlavního nástupu tábora, vždy bude-li zapotřebí. Minimálně však třikrát po celou dobu tábora.

Aktivity jsou vybrané a parafrázované z (Reitmayerová, Broumová, 2007).

Rekapitulace

Skupina si sesedne do kruhu a bez přípravy vypráví, co se v uplynulém dni dělo. Každý smí říct však pouze jedno slovo, nebo slovní spojení. Jde jen o rychlé shrnutí. Vyvstane-li problém následuje diskuse.

Palce vzhůru

Instruktor určí tři polohy palce, vyjadřující míru spokojenosti. Palec vzhůru znamená, že se účastníkovi líbí na kurzu a všechno probíhá pozitivně. Palec dolů znamená, že se nic nedaří a cítí se špatně. Palec vodorovně vypovídá o uspokojivém pocitu.

Ruce mluví

Účastníci sedí v kruhu, na výzvu instruktora všichni zavřou oči a ukázáním počtu prstů vyjádří svoji spokojenost či nespokojenost. Deset prstů je maximální možné kladné ohodnocení. Žádný prst značí naprostou nespokojenost či nezájem.

Výraz obličeje

Každý z účastníků dostane pět kartiček s obličejem vyjadřující určitou úroveň nálad. Účastníci se vyjadřují k jednotlivým hrám odpovídajícím obličejem

Pomůcky: karty s obličejem

Velký obraz

Účastníci malují společně obraz předchozího dne. Mohou se snažit zachytit nejzásadnější, průlomové okamžiky pro jejich tým. Po skončení následuje diskuse nakreslených aktivit. Proč je autor považuje za důležité.

Pomůcky: velký papír, pastelky, nebo barvy

Dokončování vět

Účastníci obdrží tužku a kartičky s několika nedokončenými větami. Věty samostatně dokončují tak, jak vnímali předchozí aktivitu. Následuje společná aktivita a prezentace výroků...

Nedokončené věty:

Nikdy bych si nemyslel, že...

Udělalo mi dobře, když...

Pořád mám před očima moment, kdy...

Cítil jsem se jako...

Nejvíce mi pomohlo, když...

Bohužel jsem nemohl...

Původně jsem chtěl...

Ted' se cítím...

Neveděl jsem jestli...

Pomůcky: tužky, papírky s nedokončenými větami

Telegramy

Účastníci napíší na papír anonymní telegram. Krátce a výstižně popíší jak se po celý den cítili. Telegramy mohou být anonymní, ale nemusí. Vedoucí je přečte a následuje diskuse.

Pomůcky: tužky, papírky, krabice.

Hitace

Jde o škálové hodnocení účastníků. Na papírky účastníci napíší své hodnocení jednotlivých programů. Škála je od jedné do pěti, přičemž jednička je nejhorší, značí hluboce negativní pocity, naopak pětka je nejlepší možné hodnocení, značí spokojenost.

Pomůcky: papírky, tužky.

Celotáborová konečná zpětná vazba

Puzzle

Každý z účastníků dostane jeden prázdný dílek puzzle. Ve vztahu k pocitům na táboře má za úkol nakreslit aktivitu nebo pocity k táboru. Poté se dílky složí a bude tak vidět obraz celého tábora.

Pomůcky: Puzzle, pastelky, fixy

Po celé trvání tábora

Během trvání celého tábora, budou mít účastníci možnost vyjádřit se k náplni programu, spokojenosti či nespokojenosti s vedoucími, kuchyní a vším co s sebou program přinese.

Lístky ze stromu

V klubovně bude umístěn malý stromek. Účastníci budou mít každý den možnost napsat na lístek své nejsilnější zážitky a nelepit je na strom jako jeho lístky. Ty mohou být anonymní, jsou však veřejně přístupné, aby si každý mohl přečíst zážitky ostatních.

Pomůcky: papírky, izolepa, tužky.

Margareta

Na konci kurzu budou mít účastníci možnost všem zúčastněným napsat zprávu komukoli z ostatních účastníků. Může to být pohled na danou osobu, poděkování, vyjádření pocitů apod. Pro ukládání zpráv budou předem připraveny obálky, se jmény všech účastníků. Obálky jsou otevřené pro vkládání vzkazů. Pro uplynutí doby určené pro psaní, vedoucí obálky zalepí a odevzdají adresátům. Obálky si účastníci rozbálí až doma.

8.12 Práce týmu po akci

Po akci je plánováno závěrečné shrnutí a hodnocení průběhu programu v prostorách DDM. Zpětná vazba vedoucích, vyhodnocení akce.

9 ZÁVĚR

Cílem diplomové práce bylo vytvoření projektu letního dětského tábora, který by s využitím prvků zážitkové pedagogiky, nabídnul dětem plnohodnotné strávení volného času a probudil v nich zájem o aktivity v přírodě. Program projektu je zaměřen na aktivity rozvíjející komunikaci, spolupráci a prezentaci. Zvolené aktivity jsou nastaveny tak, aby účastníci tábora získali nové dovednosti a znalosti. Budou mít také příležitost poznat sami sebe a své možnosti.

Během studia odborné literatury jsem objevil mnoho mezer a hluchých míst v realizovaných programech z předchozích let. Tato diplomová práce je tedy snahou o nové pojetí realizace letního dětského tábora.

S novým pojetím ovšem vyvstávají určité problémy a výzvy. Největší překážku vidím v minimálním proškolení stávajících instruktorů a větší části vedoucích v oboru zážitkové pedagogiky. Většina z nich vyrostla v duchu pionýrských či skautských organizací, kde Kolbův cyklus „nebyl na pořadu dne“. Nejmladší instruktoři jsou bez praktických zkušeností a o pedagogickém působení mají pramalé vědomosti.

Modely zkušenostního učení jsou určitým nástrojem k manipulaci s jedincem. Chceme-li, aby naším cílem bylo „bezpečné“ záměrné působení na jedince s cílem ovlivnit jej, je znalost jejich principu naprostou nezbytností.

Zážitková pedagogika nabízí nový pohled na způsob vzdělávání. O její aplikaci přímo ve školách se vedou rozsáhlé debaty. Je pravdou, že nudné chemické rovnice, získávají jiný rozměr při výbuchu vodíku jímaného z Kippova přístroje. Avšak systém derivací či matic je zážitkovou pedagogikou „obtížněji uchopitelný“.

Pole působení zážitkové pedagogiky, nacházíme spíše mimo školské a formální organizace. Sympatickou organizací je proto Hnutí GO!, která se snaží přenést zážitkovou pedagogiku do škol.

Díky znalostem dramaturgie a projektování je možné sestavit jakýkoliv program, jehož cíle mohou být velice různorodé. Od seznámení a team buildingu, přes výuku a získávání vědomostí, až k nejrozmanitějším programům „na klíč“.

Z této diplomové práce si odnáším osobní ponaučení, novou zkušenost s tvorbou programu a především závazek, který pro mne vyplývá. Z vyrůstající generace instruktorů vychovat kvalitní a uvědomělé vedoucí.

10 SEZNAM LITERATURY

BELZ, H., SIEGRIST, M. *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení: východiska, metody, cvičení a hry*. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-479-6.

BERTRAND, Z. *Soudobé teorie vzdělávání*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-216-5.

ČINČERA, J. *Práce s hrou pro profesionály*. Praha: Grada Publishing, 2007. ISBN 978-80-247-1974-0.

DOHNALOVÁ, K. *Gymnasion Live*. Gymnasion časopis pro zážitkovou pedagogiku, 2004, roč.1, č.1.

FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou*. Brno: Computer Press, 2007. ISBN 978-80-251-1701-9.

HÁJEK, K. *Práce s emocemi pro pomáhající profese*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-346-8.

HANUŠ, R., NEUMAN, J. *Krystova léta školy prázdninového času*. Gymnasion časopis pro zážitkovou pedagogiku, 2007, roč.4, č.7.

HANUŠ, R., CHYTILOVÁ, L. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada Publishing, 2009. ISBN 978-80-247-2816-2.

HARTL, P. *Kompendium pedagogické psychologie dospělých*. Praha: Karolinu, 1999. ISBN 80-7184-841-7.

HARTL, P. *Psychologický slovník*. Praha: Jiří Budka, 1993. ISBN 80-901549-0-5.

HARTL, P., HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-303X.

HRKAL,J., HANUŠ,R. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-660-8

HRONÍK,F. *Rozvoj a vzdělávání pracovníků*. Praha: Grada Publishing, 2006. ISBN 978-80-247-1457-8.

INSTRUKTOŘI BRNO. *Fond her - 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. Brno: Computer Press, 2007. ISBN 978-80-251-1675-3.

JIRÁSEK,I. *Vymezení pojmu zážitková pedagogika*. Gymnasion časopis pro zážitkovou pedagogiku, 2004, roč.1, č.1.

KIRCHNER,J. *Psychologie prožitku a dobrodružství*. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2562-5.

KOŽNAR, J. *Skupinová dynamika (teorie a výzkum)*. Praha: Univerzita Karlova, 1992. ISBN 80-7066-632-3.

KRATOCHVÍL, S. *Skupinová psychoterapie v praxi*. Praha: Galén, 2005. 297 s. ISBN 80-7262-347-8.

KRATOCHVÍLOVÁ, E. *Pedagogika voľného čas : výchova v čase mimo vyučovania v pedagogickej teórii a v praxi*. Bratislava: Vydavateľstvo UK, 2004. ISBN 80-223-193-09.

NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-405-2.

NEUMAN, J., & KOL. *Překážkové dráhy, lezecké stěny a výchova prožitkem*. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-292-0.

PELÁNEK, R. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-353-6.

PLHÁKOVÁ, A. *Dějiny psychologie*. Praha: Grada Publishing 2006. ISBN 80-247-0871-X.

REITMAYEROVÁ, E., BROUMOVÁ, V. *Cílená zpětná vazba*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-317-8.

ŘEPKA, E. *Flow optimální prožitek – jeden ze zdrojů vnitřní motivace pohybové sportovní aktivity*, 2002, *Studia kinantropologica*, roč. 3, č.1, str. 21 – 33.

SVATOŠ, V., LEBEDA, P. *Outdoor trénink pro manažery a firemní týmy*. Praha: Grada Publishing, 2005. ISBN 80-247-0318-1.

SVATOŠ, V., LEBEDA, P. *Outward Bound International*. *Gymnasion časopis pro zážitkovou pedagogiku*, 2004, roč.1, č.1.

ZAHRÁDKOVÁ, E. *Teambuilding – cesta k efektivní spolupráci*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7367-042-9.

10.1 Internetové zdroje

<http://www.edie.cz>

<http://www.psl.cz>

<http://www.dewey.pragmatism.org>.

<http://www.outwardbound.net/about/history/ob-birth.html>

http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/Z/Z%C3%A1%C5%B8itkov%C3%A1_pedagogika

<http://www.ltcamp.cz/2011/prihlasky/NOVELA%20106-2001.pdf>

http://www.crdm.cz/download/predpisy/ochrana_ver_zdravi.pdf

<http://www.msmt.cz/dokumenty/vyhlaska-c-64-2005-sb-1>

<http://data.idnes.cz/jobdnes/pdf/262-2006.pdf>

<http://aplikace.msmt.cz/Predpisy1/sb190-04.pdf>

<http://www.msmt.cz/mladez/zakon-c-563-2004-sb-o-pedagogickych-pracovnicich>

<http://www.msmt.cz/dokumenty/vyhlaska-c-74-2005-sb-1>

<http://www.taborovehry.wz.cz/egypt>

<http://www.gymnasion.org/library>

<http://www.hranostaj.cz/hra1283>

Prohlášení zákonných zástupců dítěte

Prohlašuji, že ošetřující lékař nenařídil dítěti _____

Rodné číslo _____ bytem _____

Změnu režimu, dítě nejeví známky akutního onemocnění (průjem, teplota, kašel apod.) a okresní hygienik, ani ošetřující lékař nenařídil karanténní opatření. Není mi též známo, že v posledních 14ti dnech přišlo mé dítě do styku s osobami, které onemocněly přenosnou nemocí. Dítě je schopno zúčastnit se tábora od 30. června do 11. července 2012.

Jsem si vědom(a) právních následků, které by mě postihly, kdyby toto mé prohlášení bylo nepravdivé.

V _____ dne _____ 2012.

Čitelný podpis zákonných zástupců dítěte.

Adresy zákonných zástupců dítěte, či jiných k péči o dítě pověřených osob, dosažitelných v době konání tábora :

1. Od _____ do _____ jméno a příjmení _____

adresa _____ telefon _____

2. Od _____ do _____ jméno a příjmení _____

adresa _____ telefon _____

Upozornění zákonných zástupců dítěte :

Upozorňuji u svého dítěte na

Alergie na _____

Užívání léků během tábora (druh/ dávkování) _____

(možno pokračovat na zadní straně)

Současně prohlašuji, že jsou mi známy pokyny provozovatele tábora k nástupu dítěte na tábor i návratu z tábora a vzal/a jsem na vědomí, že návštěvy rodičů v táboře nejsou z hygienických důvodů žádoucí. Souhlasím také, aby vedení tábora bylo oprávněno použít osobní údaje mého dítěte, včetně zdravotní způsobilosti, v případech nutných pro zdárný chod tábora (vyúčtování tábora, lékařské ošetření, hromadná jízdenka atd.).

Žádáme rodiče, aby svému dítěti před nástupem na letní dětský tábor, řádně prohlédli vlasy.

Toto prohlášení nesmí být starší 1 dne !!

Čitelný podpis zákonných zástupců.

Místopřísežné prohlášení personálního obsazení

LDT hájenka Černé lesy, Brtnice – termín : 30.6. – 11.7 2012

Prohlašuji, že jsem úplně zdrav(a), v rodině ani v místě z něhož nastupuji do tábora není infekční choroba, nejevím známky akutního onemocnění (průjem, teplota, kašel atd.). Nemí mi též známo, že v posledních 14ti dnech jsem přišel(a) do styku s osobami, které onemocněly přenosnou nemocí. Okresní hygienik ani ošetřující lékař mě nenařídil karanténní opatření, zvýšený zdravotnický dozor ani lékařský dohled.

1.	Naděžda Hubená			HV		
2.	Ivana Melounová			ZD		
3.	Ladislav Šťastný			KU.		
4.	Pavel Prchal			KU.		
5.	Marie Bosáková			KU.		
6.	Jakub Urban			H		
7.	Jan Blažek			OV		
8.	Andrea Opavská			OV		
9.	Květa Matulová			OV		
10.	Libor Pokorný			OV		
11.	Pavla Nováková			OV		
12.	Lucie Benešová			OV		
13.	Lenka Koukalová			OV		
14.	Petr Drahozal			OV		
15.	Petr Prokop			PRO		
16.	Jitka Hladká			OV		
17.	Václav Beneš			PRO		
18.	Alena Hubená			OV		
19.	Jan Prchal			OV		
20.	Zuzana Antonů			OV		
21.	Miroslav Matějček			NH		

Svým vlastnoručním podpisem ověřuji toto prohlášení s plnou odpovědností a jsem si vědom(a) právních i finančních důsledků, které by pro mě vyplynuly, kdyby z nepravdivých údajů tohoto prohlášení vzniklo zdravotní ohrožení kolektivu v táboře.

LDT hájenka Černé lesy, Brtnice dne

30.června 2012

DOHODA O HMOTNÉ ODPOVĚDNOSTI

Osoba pořádající zotavovací akci (provozovatel)

.....
zastoupený

.....
(dále jen provozovatel) na straně jedné

.....narozen(a).....

bytem.....

**Uzavírají ve smyslu § 176 Zákoníku práce – dle Občanského zákoníku tuto
dohodu o hmotné odpovědnosti.**

I.

Hospodář tábora přejímá hmotnou odpovědnost za svěřený majetek a peníze v hotovosti provozovatelem, které je povinen vyúčtovat (dále jen svěřené hotovosti).

II.

Hospodář tábora se zavazuje učinit ze své strany vše, aby bylo zabráněno ztrátě nebo poškození svěřeného majetku a hotovosti a provést všechna opatření k jejich uchování a zabezpečení. Hrozí-li škoda, je hospodář tábora povinen uskutečnit potřebná opatření k jejímu zamezení a bezodkladně na ni upozornit provozovatele.

III.

Provozovatel se zavazuje, že zajistí hospodáři tábora takové podmínky, aby mohl plnit řádně své úkoly bez ohrožení zdraví a majetku, zjistí-li provozovatel závady, je povinen učinit opatření k nápravě. Zjistí-li hospodář tábora, že nemá vytvořeny potřebné podmínky, je povinen neprodleně oznámit závadu provozovateli.

IV.

Za pokladní schodek vzniklý na svěřených hotovostech odpovídá hospodář tábora. Hospodář tábora se zproští odpovědnosti zcela, popřípadě zčásti, jestliže prokáže, že pokladní schodek vznikl zcela nebo zčásti bez jeho zavinění.

V.

Hospodář tábora, který odpovídá za pokladní schodek, je povinen nahradit jej v plné výši.

VI.

Hospodář tábora i provozovatel prohlašují, že v den podepsání této dohody není závad, jež by zabráňovaly řádnému plnění úkolů a podpisu této dohody. Zároveň výše uvedené strany potvrzují, že tato dohoda nebyla uzavřena v tísní, ale v plné shodě výše jmenovaných stran.

VII.

Hospodář tábora potvrzuje, že je seznámen s pracemi a s předpisy potřebnými pro řádný výkon funkce, jakož i s předpisy o své hmotné odpovědnosti. Zároveň se zavazuje příslušné předpisy dodržovat.

V..... dne.....

razítko a podpis provozovatele

podpis hospodáře tábora

PŘÍKAZNÍ SMLOUVA

Uzavřená dle Občanského zákoníku § 724

Organizace – příkazce – Dům dětí a mládeže Jihlava, p.o.
Brněnská 29, 586 01 Jihlava
zastoupená ředitelem – Ing. Vilibaldem Prokopem
IČO: 48461504

Příkazník :

jméno a příjmení
narozen(a) číslo OP
bytem

uzavřeli v oboustranné shodě tuto smlouvu :

Výše jmenovaný(á) se zavazuje vykonávat funkci: **Provozní táborový pracovník**
v táboře místo : **hájenka Černé lesy, Brtnice, v době od.....2012 do.....2012**

Doba výkonu funkce táborového pracovníka je určena povinnostmi po celou dobu
tábora buď aktivně vykonávat svoji funkci nebo být připraven k výkonu této funkce.

Povinnosti příkazníka :

§ 725

Příkazník je povinen jednat při plnění příkazu podle svých schopností a znalostí. Od pokynů
příkazovaných se příkazník může odchýlit jen tehdy, je-li to nezbytné v zájmu příkazce a
nemůže-li včas obdržet jeho souhlas, jinak odpovídá za škodu.

Příkazník je povinen provést příkaz osobně.

Příkazník bude vykonávat dohodnutou funkci v souladu s obecně závaznými právními
předpisy a podle instrukcí provozovatele, příkazů příslušných členů vedení tábora a jeho
nadřízených a bude jim zodpovídat za řádný výkon své funkce a svěřených úkolů.

Příkazník bude dodržovat závazné právní předpisy a normy vztahující se k prováděným
činnostem a bude dbát na jejich dodržování i ze strany ostatních účastníků tábora.

Příkazník se zavazuje, že se nebude vzdalovat z tábora bez souhlasu vedoucího tábora a že
nesníží svoji schopnost pro výkon funkce požitím omamných látek např. alkoholu apod.

Příkazník se zavazuje plnit svoji funkci a zajistit bezpečnost svěřených účastníků a vybavení
i objektů tábora až do předání funkce pověřenému zástupci.

Příkazník se seznámí s evakuačním plánem tábora a bude se podílet na zajišťování případné
evakuace účastníků tábora, jejich vybavení a majetku tábora.

Příkazník zajistí naplnění příkazní smlouvy bez finanční odměny.

Povinnosti příkazce :

§ 728

Příkazce zabezpečí příkazníkovi , není-li jinak dohodnuto, poskytnout příkazníkovi předem
na jeho žádost přiměřené prostředky, nezbytné ke splnění příkazu a nahradit příkazníkovi
potřebné a užitečné náklady vynaložené při provádění příkazu, a to i když se výsledek
nedostaví. Po dobu pobytu na táboře bude příkazníkovi jako účastníku tábora poskytnuté
pojištění, ubytování a strava.

Zánik příkazní smlouvy :

§ 731, § 732

Příkazce může tuto smlouvu okamžitě zrušit pokud táborový pracovník porušil hrubým
způsobem předpisy vztahující se k jeho činnosti-kázeň nebo táborový řád nebo když jeho
další přítomnost v táboře není vhodná z důvodu udržení kázně a výchovného působení na
ostatní účastníky tábora.

Příkazník může tuto dohodu o výkonu funkce zrušit jestliže podle lékařského posudku
nemůže dále konat práci bez ohrožení svého zdraví nebo zdraví ostatních účastníků tábora
nebo z jiných důvodů po dohodě s vedením tábora.

V Jihlavě dne2012

podpis příkazníka

podpis a razítko příkazce

KNIHA ÚRAZŮ

Organizace: Dům dětí a mládeže Jihlava, p.o.

Brněnská 29, 586 01

Kniha úrazů je součástí zdravotnické dokumentace, vede ji zdravotník, spolu s hlavním vedoucím zodpovídá za správnost zápisu.

POTUP V PŘÍPADĚ ÚRAZU:

1. Zajistit první pomoc, přepravu k lékaři či přivolání pohotovosti.
2. Odstranit příčiny, zabránit dalšímu ohrožení.
3. Sepsat protokol o události, příp. zajistit svědky a jejich adresy.
4. Ohlásit událost podle potřeby lékaři, hygienické službě, hasičům, policii apod.
5. Vyrozmět hlavního vedoucího tábora a provozovatele.
6. Dojde-li k poranění vedoucího, zajišťuje tyto úkoly jeho zástupce, případně nejstarší přítomný účastník akce.
7. V případě úrazu vyplnit se zdravotníkem tiskopis hlášení úrazu pro pojišťovnu.

Pozn. Pokud se jedná o závažný úraz je nutné dále postupovat dle přiložené vyhlášky!

TELEFONNÍ ČÍSLA:

ZÁCHRANNÁ SLUŽBA: 155

HASIČI: 150

POLICIE: 158

Účastníci letních dětských táborů provozovaných Domem dětí a mládeže v Jihlavě jsou pojištěni

u Kooperativa pojišťovna a.s., Vinna Insurance Group

Číslo pojistky

Tiskopis hlášení o úraze si vyzvednete u ředitele Domu dětí a mládeže Jihlava.

EVIDENČNÍ LIST ÚRAZU: číslo

BĚH TÁBORA:..... TERMÍN TÁBORA:
MÍSTO KONÁNÍ TÁBORA:

A/ ÚDAJE O POSTIŽENÉM

Jméno a příjmení:

.....

Datum narození:

.....

Adresa bydliště:

.....

B/ ÚDAJE O ÚRAZU

Datum a hodina úrazu:

.....

Místo úrazu:

.....

Činnost, při které k úrazu došlo:

.....

.....

Popis události, při které k úrazu došlo:

.....

.....

Druh zranění a zraněná část těla:

.....

.....

Jak a kým byl úraz ošetřen – první pomoc:

.....

.....

Adresa zdravotnického zařízení, které poskytlo první ošetření, příp. kde se pak zraněný léčil:

.....

.....

Způsob oznámení o události zákonnému zástupci nezletilého zraněného:

.....

.....

Jména a adresy svědků (včetně dětí, nebyl-li nikdo jiný přítomen):

.....

.....

Označení orgánu, který případ vyšetřoval:

.....

.....

Další podstatné údaje týkající se případu:

.....
.....
.....

Zápis provedl (čitelně jméno a příjmení) – podpis:

.....
.....

Jméno a příjmení – podpis hlavního vedoucího tábora a zdravotníka:

.....
.....
.....
.....

Pozn.:

V případě úrazu osob dopravovaných motorovým vozidlem údaje doplnit o druh, tovární značku, SPZ (registrační číslo), číslo motoru, počet sedadel, počet dopravovaných osob, jméno a adresu vlastníka vozu i řidiče, jména a adresy spolujezdců a kdo z nich byl zraněn.

Dům dětí a mládeže, p.o., Jihlava, Brněnská 29, 586 01 Jihlava
IČO 48461504

Bank.spojení:

Tel.číslo DDM Jihlava: 567 303 521

Tel.číslo hájenka Černé lesy, Brtnice: 567 216 205

Adresát:

Mrazírny Brtnice

p.Pavel Saidl

Tel.číslo :

Mobil :

**Věc : Objednávka brambor pro letní dětský tábor
v Brtnici – hájenka Černé lesy, v termínu 30.6. – 11.7. 2012**

Objednáváme si u Vás brambory na tyto dny:

Datum:

Loupané brambory na přílohu (AB) 25 kg

Datum:

Loupané brambory na přílohu (AB) 25 kg

**Objednané zboží si vyzvedneme osobně, v uvedené dny, v dopoledních
hodinách. Předem děkuji za kladné vyřízení.**

S pozdravem Nad'a Hubená
zást. ředitele DDM

Jihlava

hlavní vedoucí tábora

Požární a poplachové směrnice, LDT hájenka Černé lesy, Brtnice

S touto směrnicí jsou povinny se seznámit a podle ní se chovat všechny osoby, které vstupují do areálu Letního dětského tábora hájenka Černé lesy, Brtnice., termín: 30.6. – 11.7.2012, především účastníci - děti, personál i vedoucí, ale i ostatní návštěvy.

Postup při vzniku požáru nebo jiné mimořádné situace

1. Osoba, která zpozoruje požár nebo mimořádnou situaci, je povinná vyhlásit příslušný poplach. Požární poplach se vyhláší pro nejbližší okolí voláním „**HOŘÍ**“. Dospělá osoba se ihned pokusí, pokud je to možné, požár uhasit za využití dostupných a odpovídajících prostředků, **děti nic takového nečiní!!!** Jiné mimořádné situace jsou hlášeny tomu odpovídajícím způsobem, po vyhodnocení hrozícího nebezpečí.
Forma a způsob vyhlášení poplachu nesmí způsobit vznik chaosu a paniky. Základní povinností všech přítomných je provést nutná opatření pro rychlou záchranu ohrožených osob – **především dětí**. Shromáždit všechny na určeném místě – **táborové hřiště** - a pod dohledem některého z vedoucích opustit tábor bezpečnou cestou mimo požářiště nebo místo mimořádné situace.
2. **Evakuační cesty z tábora:**
 - asfaltová silnice směr hlavní silnice Brtnice – Brancouze – místo srazu křižovatka – odbočka na hájenku
 - dle situace jinou cestu vybere hlavní vedoucíVýběr evakuační cesty provede osoba pověřená dohledem nad evakuací.
3. Pokud je záchrana osob zajištěna, ostatní přítomní provádí, pokud to neohroží jejich zdraví nebo život a za využití dostupných prostředků (nádoby s vodou atd.), účinný hasební zásah nebo alespoň omezují rychlé šíření požáru. V případě jiného nebezpečí provádí, za stejných podmínek, zajištění majetku a odstranění možných rizikových faktorů.
Pokud nelze zjištěný požár ihned uhasit, je nutné zavolat neprodleně ohlašovnu požáru Hasičského záchranného sboru. V případě jiného nebezpečí je nutno vyhodnotit možnosti dalšího postupu
 - zavolání příslušné pomoci (sanitka, policie).Při nahlásování požáru či mimořádné situace je nutno srozumitelně nahlásit :
 - adresu (místo) požáru nebo mimořádné situace
 - co hoří (materiál) a rozsah požáru, charakteristiku mimořádné situace
 - telefon a jméno osoby hlásící požár nebo mimořádnou situaci
4. Po příjezdu hasičů jsou všichni přítomní povinni řídit se pokyny velitele zásahu.
Požár či jiné mimořádné události je nutno zvládnout bez vzniku chaosu a paniky. Jednejte klidně a s rozvahou, v první řadě zajišťujte životy a zdraví, teprve potom následuje zajištění majetku.

DŮLEŽITÁ TELEFONNÍ ČÍSLA

Ohlašovna požáru	150
Policie ČR	158
Lékařská pohotovost	155
Tísňové volání	112

Hlavní vedoucí LT

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Václav Beneš
Katedra:	Ústav Pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	PhDr. Zuzana Tichá, Ph.D.
Rok obhajoby:	2012

Název práce:	Projekt letního dětského tábora s prvky zážitkové pedagogiky
Název v angličtině:	Project of summer child camp with components of experience education
Anotace práce:	Diplomová práce na téma Projekt letního dětského tábora s prvky zážitkové pedagogiky se zaměřuje na vytvoření programu s využitím poznatků zážitkové pedagogiky. Teoretická část je věnována principům zážitkové pedagogiky, dále jsou zde popsány základy projektování a tvorby programu. Projektová část popisuje nezbytné kroky při realizaci projektu. Samotný program obsahuje popis aktivit a odůvodnění jejich zařazení.
Klíčová slova:	Projekt, tábor, zážitková pedagogika, program,
Anotace v angličtině:	This diploma thesis on the topic of Project of summer child camp with components of experience education is focused on making program with using of knowledge about adventure activities. In the theoretical part is described working princip of experience educatin, basics of designing and production of program. In the project part is written important steps during realyzation of project. Program contains description of activities and fundation their submission.
Klíčová slova v angličtině:	Project, camp, experience education, program,
Přílohy vázané v práci:	Prohlášení zákonných zástupců dítěte Místopřísežné prohlášení personálního obsazení Dohoda o hmotné odpovědnosti Příkazní smlouva Kniha úrazů Objednávka potravin Požární a poplachové směrnice, LDT hájenka Černé lesy, Brtnice
Rozsah práce:	107 stran
Jazyk práce:	Český jazyk

