

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
CYRILOMETODĚJSKÁ TEOLOGICKÁ FAKULTA

Katedra křesťanské výchovy



**LETNÍ POBYTOVÝ TÁBOR PRO ŽÁKY 1. STUPNĚ ZÁKLADNÍ
ŠKOLY PROSTĚJOV, UL. DR. HORÁKA 24**

Bakalářský projekt

Iveta Bartošová

Vedoucí práce: Mgr. Helena Pospíšilová, Ph. D.

Studijní obor: Sociální pedagogika

OLOMOUC

2013

Prohlášení:

Tuto práci jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci použila, jsou uvedeny v seznamu použité literatury. Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v Ústřední knihovně UP.

Podpis autora práce:

Poděkování:

Chtěla bych poděkovat vedoucí práce Mgr. Heleně Pospíšilové Ph.D. za odborné vedení, obětavost a cenné rady při vedení mého bakalářského projektu. Dále děkuji rodinně za podporu během celého studia.

OBSAH

Úvod	7
1. Charakteristika Základní školy Prostějov	8
1.1. Obecná charakteristika	8
1.2. Projekty	10
1.3. Zaměstnanci školy	11
1.4. Občanské sdružení: Škola plná pohybu o. s	12
2. Příprava letního pobytového tábora pro žáky 1. stupně ZŠ Prostějov v Sobotíně....	13
2.1. Cíle tábora	13
2.2. Význam hry pro rozvoj osobnosti dítěte	13
2.3. Námět celotáborové hry	14
2.4. Uvedení do celotáborové hry a motivace dětí	15
2.5. Herní desatero	15
2.6. Hodnocení her	16
2.7. Vzpomínkové CD	17
2.8. Organizace tábora	17
2.8.1. První kroky	18
2.8.2. Místo pobytu	18
2.8.3. Obec Sobotín	18
2.8.4. Popis ubytování a okolí	19
2.8.5. Personální zajištění	20
2.8.6. Materiálně technické zajištění	21
2.8.7. Finanční zajištění	22
2.9. Propagace tábora	25
2.10. Přihláška na tábor a rozdělení dětí do oddílů	26
2.11. Program dne pro děti	27
2.12. Řešení nepříznivého počasí	29
3. Průběh letního pobytového tábora pro žáky 1. stupně ZŠ Prostějov v Sobotíně.....	30
3.1. Sobota: Den příjezdu do Sobotína	30
3.1.1. Odjezd z Prostějova	30
3.1.2. Ubytování, základní informace, seznamovací hry	30
3.1.3. Odpolední hra I.: Hra na rozdělení do družin s hledáním patrona	31
3.1.4. Odpolední hra II.: Název družiny, vytvoření pokřiku, vlajky a šátků	32

3.1.5. Večerní program: Seznamovací hry	33
3.2. Neděle.....	34
3.2.1. Dopolední hra.: Perníková chaloupka	34
3.2.2. Odpolední hra I.: Jak dědeček měnil, až vyměnil.....	35
3.2.3. Odpolední hra II.: Obrův prsten	36
3.2.4. Večerní program: Večer plný zábavy	36
3.3. Pondělí.....	39
3.3.1. Dopolední hra: Loupežníkovo zlato	39
3.3.2. Odpolední hra I.: Závod Koloběžky první.....	39
3.3.3. Odpolední hra II.: Hrnečku, vař!	40
3.3.4. Večerní program: Sobotínská Superstar	41
3.4. Úterý.....	42
3.4.1. Dopolední hra: Pašeráci a četníci v zemi pohádek	42
3.4.2. Odpolední hra I.: Provaz na draka	44
3.4.3. Odpolední hra II.: Pohádkový kviz.....	44
3.4.4. Večerní program: Táborák.....	45
3.5. Středa.....	46
3.5.1. Celodenní výlet.....	46
3.5.2. Večerní program: Diskotéka s nácvikem táborového tance	46
3.6. Čtvrtek	47
3.6.1. Dopolední hra: Skřetí pexeso	47
3.6.2. Odpolední hra I.: Začarované bludiště	47
3.6.3. Odpolední hra II.: Tři oříšky pro Popelku	48
3.6.4. Večerní program: Sobotín hledá talent.....	49
3.7. Pátek	50
3.7.1. Dopolední hra: Mravenečci a Zlatovlásčiny korále.....	50
3.7.2. Odpolední hra I.: Zlatovlásčín prstýnek a živá a mrtvá voda	51
3.7.3. Odpolední hra II.: Plán A	52
3.7.4. Odpolední hra II.: Plán B.....	53
3.7.5. Večerní program: Karnevalová diskotéka	54
3.8. Sobota: Odjezd ze Sobotína.....	54
3.9. Udržitelnost projektu	55
Závěr.....	56
Seznam použité literatury	57

Seznam příloh.....	61
--------------------	----

Úvod

Tento bakalářský projekt se věnuje Základní škole Prostějov, ul. Dr. Horáka 24, kterou jsem blíže poznala díky praxi v řízení volnočasových aktivit během mého studia na vysoké škole. V tomto zařízení se mi velmi dobře pracovalo, nabyla jsem zde cenné zkušenosti a rozhodla jsem se je provázat s dosavadními zkušenostmi, které jsem získala jako oddílová vedoucí na dětském táboře. Z tohoto důvodu navrhuji pro školu projekt, jehož cílem je vytvoření letního pobytového tábora pro děti I. stupně. K myšlence vytvořit tábor mě dovedla také skutečnost, že škola zatím žádný neuskutečnila. Avšak nejsilnější motivací mi bylo zkusit si vymyslet prostřednictvím své fantazie příběh s postavami, vdechnout jim „život“ a celkově tábor navrhnout tak, aby byl realizovatelný a pro děti nejen zábavný, ale i přínosný a poučný.

Bakalářský projekt je tvořen třemi kapitolami. V první kapitole se seznamujeme se Základní školou Prostějov, ul. Dr. Horáka 24, pro niž je tento projekt navrhován. Toto zařízení si charakterizujeme, seznámíme se s možnostmi využití volného času, které škola nabízí a budeme se věnovat i projektům, do kterých se zapojila. V poslední části této kapitoly si popíšeme občanské sdružení, které bylo při škole založeno.

Druhá část se věnuje cílům tábora a námětu etapové hry. Kde jinde dát větší prostor fantazii a tvůrčím nápadům, nežli v pohádce. Celotáborová etapová hra proto bude mít téma „Z pohádky do pohádky“. Dále se tato druhá kapitola věnuje prvním krokům, tedy organizačním přípravám celého tábora souvisejících převážně s personálním, materiálním a finančním zajištěním.

Ve třetí, nejpodstatnější části, se tento bakalářský projekt věnuje týdennímu programu tábora. Podrobně si zde popíšeme jednotlivé hry a aktivity, které jsou pro děti připravené. V závěru této kapitoly navrhuje udržitelnost projektu.

1. Charakteristika Základní školy Prostějov

1.1. Obecná charakteristika

Základní škola Prostějov, ul. Dr. Horáka¹, je jednou z osmi základních škol ve městě. Nachází se v ulici Dr. Horáka, která je nedaleko Brněnské ulice. Odtud je také odvozena i její přezdívka „Brněnská“. Okolí školy je klidné a bezpečné, jelikož v její bezprostřední blízkosti se nachází rodinné domy, menší sídliště a pouze místní pozemní komunikace.

ZŠ je tzv. pavilónovou školou, protože budova školy je členěna do 5 pavilónu, nesoucích názvy dle abecedy A, B, C, D a E. V pavilonech A, B a C, jsou umístěny jednotlivé kmenové třídy a odborné učebny. Z odborných učeben můžeme jmenovat učebnu fyziky, chemie, přírodopisu, učebny hudební a výtvarné výchovy, cvičnou kuchyni, keramickou a pracovní dílnu a zajisté důležité učebny informatiky se čtyřiceti počítači s připojením na internet. Tyto pavilony doplňuje osm oddělení školní družiny. Zde mají žáci, kteří dojíždějí z okolních vesnic anebo čekají na rodiče, možnost trávit svůj volný čas před nebo po vyučování. Na ně navazuje chodba se šatními skříňkami, spojující část D, kde se nachází bazén a dvě tělocvičny. Jak bazén, tak i tělocvičny mají své vlastní šatny, rozdělené na chlapecké a dívčí.² Dodržují se zde bezpečnostní a hygienické zásady při výuce, které jsou stanoveny vedoucí plavání. Po celý rok škola umožňuje využití bazénů a tělocvičen veřejnosti nebo ostatním základním školám, jelikož jako jediná v okrese Prostějov má bazén při škole. Plavání zde proto absolvují i žáci prvního stupně všech blízkých základních škol, které zde uskutečňují povinný plavecký výcvik. Výuku plavání je zde možné realizovat nejvýše do čtvrtého ročníku prvního stupně, pak se stává bazén malým a školy využívají služeb Městských lázní. Stejně hojně jsou využívány dvě tělocvičny.³ Mimo kroužky a tréninky zde mohou děti a veřejnost navštěvovat basketbalové, volejbalové a florbalové zápasy.

¹ Dále jen ZŠ

² Srov. Vlastní hodnocení školy. *Škola Dr. Horáka, Prostějov* [online]. 2007 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/dokumenty/vlastnihodnoceniskoly.pdf>

³ Srov. Bazén [online]. 2007 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

V poslední části E najdeme kanceláře vedení školy a školní jídelnu.⁴ Vedení školy a personálnímu zajištění se budeme věnovat níže.

Nyní si popíšeme stravování ve škole. Žáci a veřejnost mají možnost stravovat se v těch nejmodernějších podmínkách, vyhovující jakostním a hygienickým normám.⁵ Ze strany školy je neustálá snaha vše modernizovat tak, aby to vyhovovalo nárokům dnešní doby, proto je umožněn žákům a zaměstnancům školy výběr jídelníčku přes internet.

ZŠ má i svůj venkovní areál, ke kterému patří školní pozemek, dvě víceúčelová sportoviště, atletické hřiště a relaxační zóna pro družinu.⁶ Atletické hřiště se několikrát do roka stává dějištěm hasičských besed a závodů pro děti. Výjimkou nejsou ani dětské dny, olympiády anebo různé soutěže. Z akcí, které škola každoročně pořádá, si jmenujeme tyto: Drakiáda, Lampiónový průvod, Halloween, Mikulášská nadílka, Vánoční jarmark, Besedy s policií, Dopravní soutěž, Superstar, O hvězdu tanečního parketu anebo Den naruby, kdy si vybraní žáci devátých tříd vyzkouší, jaké to je být učitelem. ZŠ pořádá i nespočet sportovních akcí ročně. Ze sportovně zaměřených akcí si budeme jmenovat např.: Běží celá škola, Plaveme s EU, Hry bez hranic, Turnaje ve vybíjené, košíkové a přehazované.⁷

Mimo akce, které škola každoročně pořádá, jsou na škole i pravidelné zájmové kroužky:

- „Dovedné ruce
- Angličtina hrou
- Redakční kroužek
- Dramatický kroužek
- Interaktivní kroužek
- Keramický kroužek
- Malování
- Ruční práce
- Šachový kroužek
- Sportovní kroužek
- Zdravotnický kroužek
- English songs
- Výtvarný kroužek
- Taneční kroužek
- Stolní tenis
- Technický kroužek
- Hry ve vodě
- Ekoškola⁸

⁴ Srov. Vlastní hodnocení školy. *Škola Dr. Horáka, Prostějov* [online]. 2007 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/dokumenty/vlastnihodnoceniskoly.pdf>

⁵ Srov. Školní vzdělávací program. *Škola Dr. Horáka, Prostějov* [online]. 2007 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/dokumenty/program.pdf>

⁶ Srov. Vlastní hodnocení školy. *Škola Dr. Horáka, Prostějov* [online]. 2007 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/dokumenty/vlastnihodnoceniskoly>

⁷ Srov. *Akce školy ve školním roce 2011 - 2012* [online]. 2011 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

⁸ *Přehled kroužků ve školním roce 2012- 2013* [online]. 2012 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

Všechny kroužky mají svého vedoucího z řad pedagogického sboru anebo z řad vychovatelek ze školní družiny. Začínají v první polovině září a končí většinou v polovině června. Kroužky jsou omezeny počtem dětí i jejich věkem.⁹

ZŠ má i svůj časopis, který se jmenuje Pažout. Vydávají ho žáci prvního stupně a najdeme v něm tematické psaní, spoustu zajímavostí (např.: z oblasti sportu, zvířat a aktuálního dění), chystané akce školy, vtipy, hádanky anebo také rozhovory se žáky a učiteli. Nechybí ani kreslený komiks nebo fotky z různých soutěží či z kroužků.¹⁰

V současné době, v roce 2013, se na prvním a druhém stupni vzdělává celkem 647 žáků v 25 třídách. Ve třídách na I. stupni je rozšířená výuka plavání a ve 4. třídách na II. stupni zase výuka tělesné výchovy zaměřená na basketbal. Škola klade důraz na rozvoj pohybových aktivit u žáků, proto se zde již 6. rokem vyučuje podle školního vzdělávacího plánu Škola plná pohybu, který se jmenuje stejně jako občanského sdružení, které si popíšeme níže.¹¹

1.2. Projekty

Nyní si nastíníme projekty, do kterých je škola zapojena. Nejstarším projektem na škole je mezinárodní program Ekoškola, jehož koordinátorem je sdružení TEREZA. „Cílem programu je propojení teoretické výuky environmentální výchovy s praktickými kroky vedoucími k ekologicky šetrnému provozu školy. Program Ekoškola se zabývá 4 tématy: Odpady, Energie, Voda a Prostředí školy. Žáci jsou součástí celoškolského pracovního týmu – Ekotýmu, vytvářejí si vlastní ekokodex, analyzují současnou situaci na škole v uvedených oblastech a navrhují zlepšení, která se snaží posléze naplnit.“¹²

V rámci projektu Zdravé město Prostějov bylo v roce 2008 vysazeno žáky 8. a 9. tříd 105 tují podél sportovního hřiště. Žáci se o tuje starají ve výuce pracovních činností. Město na tuto výsadbu poskytlo nemalou částku a to ve výši 15.000 Kč.

V dalším školním roce se škola zařadila do programu „Škola podporující zdraví“ a dne 6. 10. 2010. dostala titul Zdravá škola. „Tento projekt je pod záštitou Státního zdravotního ústavu v Praze. Cílem tohoto projektu je rozvíjet životní kompetence žáka tak,

⁹ *Přehled kroužků ve školním roce 2012- 2013* [online]. 2012 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

¹⁰ Srov. Pažout. *Škola Dr. Horáka, Prostějov* [online]. 2012 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: http://zshor.pvskoly.cz/skola/Pazout/PAZOUT_R17_C43.pdf

¹¹ Srov. Plán práce školy. *Škola Dr. Horáka, Prostějov* [online]. 2012 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/dokumenty/plan%20prace%20skoly%20%201213.pdf>

¹² *Projekty* [online]. 2007 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

aby úcta ke zdraví a schopnost chovat se odpovědně ke zdraví svému i druhých patřily mezi jeho celoživotní priority. Projekt se netýká jen výuky, ale zahrnuje všechny činnosti školy, od mimoškolních akcí přes spolupráci s rodiči a veřejností, zdravé učení, příznivé klima školy až po vybavenost celé školy.¹³

Nejmladším projektem na škole je EU peníze školám, který byl zahájen 1.1.2011. „V tomto projektu jsme se zaměřili na tři části: Technická část – pořízení interaktivních tabulí, výpočetní techniky, počítačové sítě. Didaktická část – vyučující vytváří DUMy – didaktické učební materiály, pro výuku svých předmětů. Vzdělávací část – vzdělávání pedagogů v oblasti prevence sociálně patologických jevů, používání výpočetní techniky, výuka anglického jazyka.“¹⁴

1.3. Zaměstnanci školy

V čele vedení školy stojí pan ředitel Mgr. Ivan Pospíšil. Statutárním zástupcem ředitele školy a zástupcem ředitele školy pro 2. ročník je paní Mgr. Jaromíra Pospíšilová a zástupcem pro 1. ročník je paní PaedDr. Jindřiška Marková.¹⁵

V současné době, v roce 2013, je na škole 47 pedagogických pracovníků. „Všichni pedagogičtí pracovníci splňují podmínky kvalifikace pro výkon povolání učitele na základní škole, výchovné poradkyně splňují podmínky pro zařazení do této funkce. V rámci pracovních povinností jsou pedagogové pověřeni dalšími činnostmi, jako například správou počítačové sítě, vedením předmětových komisí a metodických sdružení, prevencí sociálně-patologických jevů, třídnictvím, správou kabinetů a sbírek, vedením kroužků atd.“¹⁶

Do pedagogického sboru ZŠ počítá i vedoucí vychovatelku školní družiny, paní Karlu Vorálkovou a dalších 7 vychovatelek, které vedou jednotlivé oddělení školní družiny. K zaměstnancům školy patří další nepedagogičtí pracovníci, jako je paní ekonomka, sekretářka, pan školník, pracovníci školní jídelny a uklízečky.¹⁷

¹³ Srov. *Projekty* [online]. 2007 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

¹⁴ *Projekty* [online]. 2007 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

¹⁵ *Pracovníci školy ve školním roce 2012 / 2013* [online]. 2012 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

¹⁶ *Vlastní hodnocení školy. Škola Dr. Horáka, Prostějov* [online]. 2007 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/dokumenty/vlastnihodnoceniskoly.pdf>

¹⁷ Srov. *Pracovníci školy ve školním roce 2012 / 2013* [online]. 2012 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

1.4. Občanské sdružení: Škola plná pohybu o. s

Dne 19. 8. 2008 bylo při škole založeno občanské sdružení nesoucí název Škola plná pohybu o. s. Jeho zakládajícími členy jsou: Mgr. Ivan Pospíšil, Mgr. Jaromíra Pospíšilová a Alena Dostálová. Jako každé občanské sdružení má své stanovy, ze kterých vyplývají tyto cíle:¹⁸ „Cílem činnosti zakládaného sdružení je rozvoj výchovně vzdělávacího procesu žáků a zaměstnanců školy, organizování a pořádání kulturních, sportovních a společenských akcí, pořádání provádění vzdělávacích kurzů, školení a přednášek.“¹⁹ Z finančních prostředků sdružení byly v září 2008 zakoupeny sportovní potřeby, dále bylo uhrazeno vstupné žákům, kteří se účastnili charitativního koncertu o. s. Patříme k sobě. Spolu s dotacemi MŠMT a sponzorskými dary byla financována první větší investice a to do rekonstrukcí šaten a sprch. Sdruženými finančními prostředky se škola snaží neustále modernizovat výuku a zvelebovat prostředí školy.²⁰

Závěrem této kapitoly je nutno říci, že škola dělá každým rokem kroky vpřed, ale čeká ji ještě dlouhá cesta. V letošním roce 2013 je v plánu pokračovat v modernizaci školy a za pomoci finančních prostředků města Prostějov a fondů EU zateplit školu a vyměnit okna. Dále se plánuje rekonstrukce atletického hřiště, vymalování chodeb a učeben, dokoupení nového nábytku do tříd apod. V materiální oblasti se nadále budou dokupovat nové učebnice odpovídajících ŠVP a učební pomůcky, které pomáhají zvýšit efektivitu vyučování, např. interaktivní tabule sloužící právě k tomuto účelu. Dále je také snaha i postupné vyměňování sportovních pomůcek. Do družiny je v plánu zakoupení nových společenských her. Každým rokem přibývají do nabídky školy nové kroužky. Škola děti zapojuje do různých akcí, nových projektů a besed. Tímto dochází k modernizaci a zkvalitňování nejen vzhledu a vybavení školy, ale i nabídky volnočasových aktivit pro děti.

¹⁸ Srov. Stanovy sdružení. *Škola Dr. Horáka, Prostějov* [online]. 2008 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/skola/rada/stanovy.pdf>

¹⁹ Stanovy sdružení. *Škola Dr. Horáka, Prostějov* [online]. 2008 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/skola/rada/stanovy.pdf>

²⁰ Srov. *Občanské sdružení* [online]. 2008 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

2. Příprava letního pobytového tábora pro žáky 1. stupně ZŠ Prostějov v Sobotíně

2.1. Cíle tábora

Tábor je navržen tak, aby prostřednictvím vybraných her pomohl stmelit kolektiv ve prospěch dobrého klima ve třídách, ale i na celé škole. Cílem her je naučit děti spolupracovat, lépe komunikovat, logicky a takticky myslet, řešit problém a reagovat na proměnlivé podněty. Dále by hry měly přispět k rozvoji fantazie, tvořivosti a manuální zručnosti. Posílíme také fyzickou zdatnost dětí, jejich obratnost a postřeh. Večerní programy děti naučí čelit trémě a pracovat s ní.

Tábor tedy rozšíří nabídku trávení volného času dětí o prázdninách. Dále naučí děti větší samostatnosti a také to, jak řešit a zvládat situace bez pomoci rodičů. Zcela jasný a nejpodstatnější je fakt, že děti stráví týden v přírodě většinou na čerstvém vzduchu. Dalším cílem je ukázat dětem cestu, jak aktivně trávit svůj volný čas, předat jim nové vědomosti a dovednosti, které zúročí v budoucím životě.

2.2. Význam hry pro rozvoj osobnosti dítěte

S nástupem na základní školu se pojí nové povinnosti a volný čas žáka tak dostává jiný rozměr. Začíná být spojován především s hrou, tedy s nejoblíbenější činností ve volném čase. „Aktivity ve volném čase jsou pro člověka přitažlivé, poskytují příjemné zážitky, možnost odpočinku, relaxace.“²¹ Při vyzdvihování důležitosti volného času a hry samotné nesmíme zapomínat na to, že „hra je nejlepším a nejvýznamnějším výchovným prostředkem.“²² a také, že „hra v životě člověka zaujímá ústřední místo.“²³

Všechny hry se odehrávají v určitém sociálním a kulturním prostředí. Toto prostředí by mělo být vymezeno určitými hranicemi chování, které dospělé osoby považují za vhodné při výchově a začleňování dětí do kolektivu. Hra tedy slouží k socializaci dětí. Úkolem oddílových vedoucích na táboře bude tedy vytvoření takového prostředí, které

²¹ HÁJEK, Bedřich, HOFBAUER, Břetislav, PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. 2003, s.19.

²² ZAPLETAL, Miloš. *Encyklopedie her: 1000 her v tělocvičně, na hřišti, na louce, ve městě, v terénu v místnosti*. 1973, str.7.

²³ MAZAL, Ferdinand. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. 2007, str.9.

umožňuje rozvíjet a formovat osobnost dítěte.²⁴ Musíme být dětem dobrým příkladem a právě pomocí her formovat jejich osobnost, názory, postoje a tím ovlivnit alespoň částečně jejich vývoj. Za jedno z nejdůležitějších považujeme to, aby si děti osvojily pravidlo „fair play“ a to jak při hře, tak i v životě.

2.3. Námět celotáborové hry

Celotáborová hra představuje takovou aktivitu, „která probíhá po celou dobu konání tábora v několika etapách. Jedna etapa přitom navazuje na další. Tato hra má svou motivaci, zpravidla nějaký příběh nebo nějaké období.“²⁵

Pro tento letní tábor jsme se nechali inspirovat tím, co mají děti velmi rády a to pohádkami. „Typickým znakem pohádek je zázračný obsah, nadpřirozený prostor a děj odehrávající se mimo náš čas.“²⁶

„Má-li příběh doopravdy upoutat pozornost dítěte, musí je bavit a vzbuzovat v něm zvědavost. Má-li mu však obohatit život, musí v něm podněcovat představivost; pomáhat mu rozvíjet rozumové schopnosti a vyjasňovat jeho pocity; být v souladu s jeho úzkostmi a tužbami; brát vážně jeho těžkosti a zároveň nabídnout řešení problémů, které dítě nejvíc matou.“²⁷

„Pohádky nejsou jedinečné jen jako literární útvar, ale také jakožto umělecké dílo zcela srozumitelné dítěti, tak jako žádný jiný druh umění. Jako všechny velké výtvořivé umění pohádky současně těší i vychovávají – činí tak způsobem, který promlouvá přímo k dětem. Pohádka poskytuje dítěti zábavu i poučení o něm samém a podporuje osobnostní růst. Nabízí smysl na tolika různých úrovních a obohacuje dětskou existenci tolikerým způsobem, že jedna kniha nemůže plně ocenit míru a rozmanitost přínosu pohádky pro dětský život.“²⁸

Prostřednictvím pohádky se nám lépe podaří děti motivovat ke hře a tzv. vtáhnout do jejího děje. Pohádka může stejně tak prostřednictvím svých hrdinů, tedy zastánců dobra a pohádkových postav zlých, ovlivnit vnímání těchto dvou protipólů v životě.

Děti budou rozděleny do družin, které budou procházet „Z pohádky do pohádky“. Odtud pramení i stejnojmenný název tábora.

²⁴ Srov. LINDON, Jennie. *Understanding children's play*. 2001, s. 12.

²⁵ POLÁČEK, Petr. a kol. *Hlavní vedoucí dětských táborů*. 2007, s. 29.

²⁶ ČENKOVÁ, Jana a kol. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury*. 2006, s. 108.

²⁷ BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: Proč a jak je číst v dnešní době*. 2000, s. 2.

²⁸ Tamtéž, s.16.

2.4. Uvedení do celotáborové hry a motivace dětí

První den, po odpoledním klidu, je pro děti připraveno netušené překvapení. Budou seznámeni s hlavní postavou, která je bude provázet po celou dobu konání tábora a tou je Pan spisovatel v podání sportovního vedoucího. Tato postava začne dramaticky vysvětlovat dětem svoji situaci. Někdo mu v noci ukradl jeho tvořivý inkoust. Je nenahraditelný, protože jakmile do něj namočí brk z Ptáka ohniváka, tak brk začne vymýšlet a psát na kouzelný papír pohádky sám. Na kouzelný papír se totiž jiným, obyčejným, inkoustem psát nedá.

Na místě mu však Zloděj nechal vzkaz a herní desku²⁹, pomocí kterých má možnost tvořivý inkoust získat zpátky, vypátrat jej. Jenže to nezvládne sám, bude potřebovat pomoc dětí, pro které tak rád pohádky tvoří. Ukáže dětem herní desku a přečte nahlas vzkaz, na kterém stojí: „Vítejte na cestě Z pohádky do pohádky. Každý den ode mě dostanete dopis, ve kterém budou vždy tři úkoly, které musíte všichni splnit. Za každou hru dostanete body, které se sečtou a ten, kdo za den získá nejvyšší počet bodů, postoupí o šest políček dopředu na herní desce. Ostatní se řadí za něj, dle zisku bodů. Pokud bude stát více družin na konci na jednom políčku, rozhodne o vítězi poslední hra. Ten, kdo z ní vyjde jako vítěz, dostane mapu, která jej dovede k tvořivému inkoustu a pohádkovému pokladu. Ostatní dostanou indicie a mohou se těšit na překvapení.“

Cílem v celotáborové hře je tedy čelit a překonávat nástrahy Zloděje tvořivého inkoustu při cestě „Z pohádky do pohádky“ a plnit úkoly, které si na děti Zloděj inkoustu připravil.

2.5. Herní desatero

Po celou dobu realizace se sportovní vedoucí, ale i ostatní pracovníci tábora, budou řídit herním desaterem, které je pro tábor bezesporu důležité. Pokud by se totiž neřídili jednotlivými body herního desatera, tábor by mohl být neúspěšný. Dodržování tohoto herního desatera nám tedy slouží především k zajištění bezproblémového průběhu her ale i tábora samotného.

²⁹ Viz. Příloha E

Herní desatero:

1. „Zajistěte při hrách bezpečnost.
2. Promyslete dobře organizaci hry.
3. Vysvětlíte srozumitelně pravidla, při nejasnostech ihned reagujte na dotazy.
4. Zapojte do hry co nejvíce dětí vhodnou motivací.
5. Sestavte družstva přibližně stejně zdatná.
6. Kromě plánovaného času mějte vždy časovou rezervu pro případ nečekané změny.
7. Zapojte děti do přípravy hry i úklidu po skončení hry.
8. Ved'te děti ke sportovnímu chování podle zásady „fair play.“
9. Pochvalte úspěšné hráče, povzbud'te méně úspěšné.
10. Respektujte věkové odlišnosti dětí. Vhodným způsobem zapojte do her děti s handicapem.³⁰

K bodu č. 10: pokud by se nám na tábor přihlásilo dítě s fyzickým handicapem, je vhodné prodiskutovat jeho handicap se specialistou a rodiči. Budeme otevření integraci dítěte, ale jen v případě, kde je to možné. Musíme brát v potaz to, zda jsou ostatní děti schopny přijmout dítě s handicapem a taky to, zda dítě je schopno přijmout je a adaptovat se na prostředí.

2.6. Hodnocení her

O herní vyžití se nám bude starat převážně sportovní vedoucí a hlavní vedoucí, ale jakékoliv náměty jsou vítány i z řad vedoucích, stejně tak jako pomoc při dohledu bezpečnosti, hlídání dodržování pravidel a vyhodnocování výsledků her.

Samotné hodnocení je na principu deskové hry. Družiny plní každý den, kromě celodenního výletu, jednotlivé úkoly (hry), za které dostanou určitý počet bodů. Maximálně jich mohou za vítězství v jedné hře získat 6. Body se denně sčítají a podle bodového zisku pak družiny postupují na herní desce. Čili sečtou se body, které jednotlivé družiny získaly v dopolední a odpolední hře I. a II. Ten, kdo jich v průběhu dne získá

³⁰ DOLEŽALOVÁ, Edita. *Hry na dětské tábory*. 2004, s. 9.

nejvíce, postoupí na herní desce o 6 políček dopředu. Ostatní se řadí za něj, dle bodového zisku.

Výjimku tvoří poslední den, kdy je možné zamíchat pořadím tak, že vítězství obodujeme dvojnásobným počtem bodů. Družiny se neposunou na herní desce o 6, ale rovnou o 12 políček dopředu.

Hru vyhrává ta družina, která se umístí nejdále na herní desce, která nemá naznačený konec. To proto, že postup jednotlivých družin nelze přesně vypočítat. Pokud budeme mít dvě anebo více družin, které se nám umístí v pátek nejdále na herní desce, utkají se v závěrečné hře, kterou máme v záloze pro tyto případy.

Za porušení pravidel anebo podvádění následuje trestný hod kostkou. Když družina bude podvádět, tak se sama vytrestá. Hodí si na kostce číslo, o které se posune dozadu.

Děti budou mít možnost sledovat průběžné výsledky her, protože herní deska bude umístěna ve společenské místnosti.

2.7. Vzpomínkové CD

Jelikož psát kroniku pro každého účastníka tábora tak, aby si jej mohl vzít domů a schovat na památku, je takřka nemožné, zvolili jsme alternativu v podobě vzpomínkového CD. Práci s natáčením a následným zhotovením pomocí počítače a techniky k tomu potřebné, bude mít na starosti hlavní vedoucí a sportovní vedoucí. Dopomoc při natáčení zajistí oddílový vedoucí. Toto CD bude vznikat po celou dobu tábora a děti jej dostanou před odjezdem domů, aby se na něj mohly doma s rodiči podívat. CD je tedy také součástí udržitelnosti projektu, které se budeme věnovat ve třetí kapitole.

2.8. Organizace tábora

Nejrozšířenější zotavovací akcí pro děti a mládež je tábor. „Zotavovací akcí rozumí společný pobyt 20 a více dětí nebo mladistvých po dobu delší než čtyři dny, jehož smyslem je péče zdravotně i morálně posilující osobnost dítěte.“³¹ Tato myšlenka je základem pro navrhovaný letní tábor.

³¹ BEROUŠEK, Petr. *Rádce provozovatele a vedoucího dětského tábora*. 1999, s. 20.

2.8.1. První kroky

Pro přípravu a uskutečňování letního dětského tábora je stěžejní zvolení data a místa, kde se bude tábor konat. Jako každý letní tábor, bude i tento realizován v období letních prázdnin. Tedy v čase, kdy je potřeba vyplnit smysluplně volný čas dětí, protože jejich rodiče nemají prázdniny a musí chodit do práce. Často nastává situace, že nemají pro své děti zajištěné hlídání a tak je pro ně právě tábor ideální řešení.

Termín konání tábora bude stanoven na 12. – 19. července 2014. Dějištěm celého tábora bude areál Letního dětského tábora Sobotín.³²

2.8.2. Místo pobytu

Po pečlivém uvážení byl k pobytu vybrán areál LDT Sobotín. LDT Sobotín byl vybrán pro svoji polohu a okolí. Táborové hry a aktivity se bude odehrávat převážně v areálu, tedy ve společenské místnosti a prostorách, jako je hřiště a přilehlá louka. Samozřejmě je využít lesů, luk a nedalekých míst mimo ohraničené místo LDT Sobotín.

2.8.3. Obec Sobotín

Obec Sobotín se nachází nedaleko města Šumperk a skládá se ze tří částí- Sobotín, Klepáčov a Rudoltice. Rozloha obce je 12 kilometrů a v současnosti, v roce 2013, čítá 1246 obyvatel. Starostkou obce je Iveta Fojtíková. Historické písemnosti sahají až do roku 1351 a jsou spjaty s těžbou železné rudy. Sobotín je znám také díky kostelu Sv. Vavřince ze 17. století, který se stal součástí proslulých čarodějnických procesů.³³ K dalším turisticky zajímavým místům patří dříve hojně navštěvovaný zámek Sobotín a jeho rozlehlá zámecká zahrada, která dnes slouží turistům jako místo k procházkám a odpočinku. Nám rozloha této zámecké zahrady poslouží k realizaci části etapové hry.³⁴

³² Dále jen LDT Sobotín

³³ Srov. Historie obce. *Oficiální stránky Obce Sobotín* [online]. 2013 [cit. 2013-04-02]. Dostupné z: <http://www.sobotin.cz/informace-o-obci/historie/>

³⁴ Srov. Zámek Sobotín. *Informační centrum Šumpersko* [online]. 2000 [cit. 2013-04-02]. Dostupné z: <http://www.infosumperk.cz/dr-cs/zamky/sumpersko/zamek-sobotin.html>

2.8.4. Popis ubytování a okolí

Místo ubytování bylo vyhledáno na základě autorových zkušeností a dobrých referencí od pořadatelů akcí pro děti, kteří zde mají letité zkušenosti. Areál LDT Sobotín patří Železárnám Prostějov, které ho pronajímají.

Tábor se nachází v těsné blízkosti hotelu Dolte, který je pro náš tábor nepostradatelný. Připravuje se zde totiž veškeré jídlo a pití pro děti. Při příchodu do oploceného areálu tábora nás zaujme strážná věž, která je v bezprostřední blízkosti boční brány do tábora, kde se střídá denní a noční hlídka, sestavená z dětí oddílu, který má službu dne. Za strážnou věží je malá budova, kde je po dobu konání tábora ubytován hlavní vedoucí. Tomuto jeho dočasnému bydlišti se říká hlavní stan. Hlavní stan a hlavní budovu od sebe dělí velká pergola. Pod pergolou jsou dva pingpongové stoly, které mohou děti využít v osobním volnu. Stoly se dají přemístit tak, aby se mohl tento volný prostor pod pergolou využít jako alternativa za nepříznivého počasí.

U hlavního stanu je umístěno velké betonové hřiště, které je dějištěm ranních, poledních a večerních nástupů. Po obvodu hřiště jsou umístěny houpačky, dva basketbalové koše a mobilní volejbalová síť. Dominantou celého areálu je již zmíněná prostorná hlavní budova, která slouží jako jídelna a společenská místnost. Ta nám stejně jako pergola pomáhá řešit otázku nepříznivého počasí. U pravého zadního vchodu hlavní budovy jsou toalety a sprchy, které jsou rozděleny na chlapecké a dívčí. V těsné blízkosti hlavní budovy stojí speciální stan určený pro zdravotníka, kde po celý turnus mohou být umístěny děti, které utrpí na táboře nějaké lehčí zranění, popřípadě onemocní. Od tohoto zdravotního stanu až po strážnou věž je rozlehlá louka, kde jsou rozmístěny chatky, v nichž bydlí děti a oddílový vedoucí s praktikanty. Když projdeme louku kolem chatek, dostaneme se k velkému ohništi, kde se dělají táboráky a soutěže, jako je například Hrnečku, vař! V místě táboráku se nachází i zadní brána tábora, která je uzamčena a otevírána jen dle potřeb. Hlavní příjezdová brána je otevřená přes celý den a to skrz dovoz jídla a pití.

Dalším důvodem, proč bylo zvoleno právě toto místo, je okolí. Tedy zejména okolní horská říčka Merta a přilehlý les. Jak říčka, tak i les jsou pro nás inspirací a místem, kde se budou odehrávat hry.

2.8.5. Personální zajištění

„Chod táborového života je výsledkem souhry celého týmu. Důležitou součástí tohoto procesu je výběr spolupracovníků. Jakékoliv pnutí, nesváry a dusno ničí pohodu i hru samotnou.“³⁵

Do funkčního týmu, který realizuje letní dětský tábor, patří hlavní vedoucí, oddílový vedoucí, praktikanti, sportovní vedoucí a zdravotník. Nesmíme opomenout ani ty, kteří se starají o pitný režim, stravu dětí, čistotu areálu a hygienické podmínky tábora. Do této skupiny personálu patří kuchaři, uklízečky a pomocný personál.

Organizátorem celého tábora je hlavní vedoucí. Hlavní vedoucí také odpovídá za všechny účastníky tábora a za vše, co se na táboře odehrává. To znamená, že má odpovědnost za děti, přípravu, organizaci a průběh celého tábora. Hlavní vedoucí dále zodpovídá za plnění všech hygienických a bezpečnostních předpisů, za provoz jídelny, tzv. „marodky“ a celkového hospodaření v průběhu tábora. Dále musí proškolit všechny pracovníky tábora o bezpečnosti a hygieně při práci s dětmi a mládeží. Toto prohlášení a jiné nutné písemnosti, jako je potvrzení pracovníků tábora o jejich zdravotní způsobilosti, jsou po celou dobu konání tábora uloženy právě u hlavního vedoucího. Nejen administrativní, ale i výchovnou a vzdělávací funkci má hlavní vedoucí na táboře. Musí umět vést tým lidí a spolupracovat s nimi. Musí jim být rádcem, pomocníkem a kolegou.³⁶ Podmínkou pro výkon hlavního vedoucího je jeho způsobilost. Ta spočívá v pedagogickém vzdělání, absolvování základního vzdělávacího kurzu a dlouholeté praxi v činnosti na táborech. Minimální věk hlavního táborového vedoucího je 26 let.

Dalšími, kdo se podílí na bezproblémovém chodu celého tábora a stará se o děti na táboře jsou oddílový vedoucí, kterých bude při naplnění předpokládaného počtu dětí na táboře 6. Požadavkem na oddílového vedoucího je minimální věk 18 let a praxe v činnosti na táborech. Funkce oddílového vedoucího bude přednostně nabídnuta studentům pedagogických oborů Univerzity Palackého v Olomouci, jako jedna z možností splnění své praxe při studiu na vysoké škole.

Jelikož při naplnění tábora předpokládaným počtem dětí připadá na jednoho oddílového vedoucího 10 dětí, je zapotřebí, aby oddílovému vedoucímu, který bude mít na starosti mladší děti, pomáhal i praktikant. Praktikantem se může stát ten, kdo je starší 15 let

³⁵ CHOUR, Jiří. *Receptář her : náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. 2000, s.35.

³⁶ Srov. HARMACH, Jaromír. a kol. *Tábory a jiné zotavovací akce*. 2004, s.16.

a na oddílového vedoucího se připravuje, tzn., že sbírá zkušenosti a praxi pod vedením starších a zkušenějších pracovníků.

Ten, kdo se stará o sportovní a herní vyžití dětí je sportovní vedoucí. Sportovní vedoucí se drží známého hesla: „Kdo si hraje, nezlobí“. Spolupracuje s hlavním vedoucím na přípravě a tvorbě etapové táborové hry. V průběhu tábora připravuje pomůcky, prostor a realizuje hru samotnou. Sportovním vedoucím může být osoba, která má vysokoškolské vzdělání v oblasti tělesné výchovy.

Na táboře nesmí chybět ani zdravotník. „Může jím být lékař, střední zdravotnický pracovník oboru všeobecná sestra, dětská sestra, porodní asistentka nebo student lékařské fakulty, který ukončil třetí ročník. Zdravotníkem může být i ten, kdo předloží doklad o absolvování první pomoci se zaměřením na zdravotnickou činnost při zotavovacích akcích u Červeného kříže nebo jiné (akreditované) organizace.“³⁷ Zdravotník při odjezdu přebírá od rodičů prohlášení o zdravotním stavu a bezinfekčnosti dětí spolu s kartičkami pojištěnce. Dále probere s rodiči dětí, jež mají nějaké zdravotní problémy anebo užívají trvale léky, případná omezení anebo dávkování léků. Po celou dobu tábora má všechny léky u sebe pod dohledem a kontroluje jejich podávání. „Jeden zdravotník se může starat maximálně o 80 dětí.“³⁸

Všechny pracovníky tábora spojuje chuť, energie a vnitřní přesvědčení o tom, že je zapotřebí v období letních prázdnin dětem vyplnit smysluplně čas. Každý z pracovníků je pro děti vzorem svým chováním. Předává jim kladné životní hodnoty a postoje. Je jim rovnocenným partnerem a hlavně kamarádem, kterému mohou důvěřovat. Počet táborových pracovníků je stanoven na 13 osob, což odpovídá předpokládanému počtu přihlášených dětí.

2.8.6. Materiálně technické zajištění

Jak již bylo zmíněno, tábor se bude odehrávat v areálu LDT Sobotín. Dějištěm celotáborové etapové hry bude tábor, přilehlý les a říčka Merta. Využít můžeme i samotnou obec Sobotín anebo rozlehlý park místního zámku. Pitný a stravovací režim bude zajištěn z hotelu Dolte, který je v těsné blízkosti areálu tábora. Strava pak bude dovážena z hotelu a podávána v hlavní budově tábora. Pomůcky, které využijeme pro realizaci her, budou zajištěny přímo ze ZŠ. Výtvarné, hudební a sportovní pomůcky,

³⁷ HARMACH, Jaromír. a kol. *Tábory a jiné zotavovací akce*. 2004, s. 21.

³⁸ Tamtéž, s. 21.

materiály a náčiní budou půjčeny z kroužků, které jsou na škole uskutečňovány. Případný spotřební materiál, pomůcky a diplomy, budou dokoupeny před táborem.

2.8.7. Finanční zajištění

Cenu tábora ovlivňuje několik faktorů. Do nákladů musíme započítat dopravu autobusy do Sobotína, ubytování, stravu s pitným režimem, výdaje na celodenní výlet, dokoupení potřebného materiálu, vzpomínkového CD a ohňostroje. Musíme také myslet na tzv. zadní vrátka a nechat si určitou rezervu.

Projekt bude financován z plateb účastníků. Všichni zaměstnanci tábora budou pracovat bez nároku na finanční odměnu. Doprava, ubytování a strava zaměstnanců bude hrazena z finančních prostředků občanského sdružení Škola plná pohybu o.s. Všechny ceny dále jsou uváděny včetně DPH.

- **Doprava**

Doprava bude zajištěna dopravní společností FTL a.s. Ceny jsou uváděny dle cen dopravce. Organizátor má právo na změnu přepravce.³⁹

Celková cena 5 402,- Kč v tabulce je cenou, kterou zaplatíme za dopravu z Prostějova do Sobotína, tam i zpět. Doprava vychází na jedno dítě po zaokrouhlení na 90,- Kč.

Tabulka č. 1 – Doprava

Cesta Prostějov-Sobotín (tam i zpět)	178 km
Cena za 1 km	29,- Kč
Cena celkem za km	5 162,- Kč
Cena za čekání / hod	120,- Kč
Doba čekání	2 hod
Cena za čekání	240,- Kč
Cena celkem za autobus	5 402,- Kč

³⁹ Srov. Zájezdová doprava. *Ftl, a.s.* [online]. 2013 [cit. 2013-04-08]. Dostupné z: <http://www.ftl.cz/bus/index.htm>

- **Ubytování**

Ubytování se stravou a pitným režimem stojí 290,- Kč /osobu /den. Za 60 dětí na týden zaplatíme tedy 121 800,- Kč. Pronájem areálu vychází na 84 000,- Kč a strava na 37 800,- Kč. Pobyt jednoho dítěte na týden vychází 2030,- Kč.⁴⁰

- **Strava + pitný režim**

Strava a pitný režim bude zajištěn z hotelu Dolte. V den příjezdu budeme začínat obědem a v den odjezdu budeme končit svačinou.⁴¹

Tabulka č. 2 – Strava+ pitný režim

	Snídaně	Svačina	Oběd	Svačina	Večeře	Cena za den
Sobota	-	-	30,-	10,-	25,-	65,-
Neděle	15,-	10,-	30,-	10,-	25,-	90,-
Pondělí	15,-	10,-	30,-	10,-	25,-	90,-
Úterý	15,-	10,-	30,-	10,-	25,-	90,-
Středa	15,-	Balíček s sebou - 50,-			25,-	90,-
Čtvrtek	15,-	10,-	30,-	10,-	25,-	90,-
Pátek	15,-	10,-	30,-	10,-	25,-	90,-
Sobota	15,-	10,-	-	-	-	25,-
Celková cena za týden pro jedno dítě						630,-
Celková cena pro 60 dětí						37 800,-

⁴⁰ Kontakt. *Hotel Dolte* [online]. 2010 [cit. 2013-04-09]. Dostupné z: <http://www.hoteldolte.cz/kontakt.html>

⁴¹ Tamtéž

- **Celodenní výlet (doprava + vstupné)**

Účastníci tábora se zúčastní celodenního výletu, kdy navštíví zámek Velké Losiny a také Muzeum papíru. Doprava bude zajištěna pomocí vlakového spojení.

Tabulka č. 3 - Doprava vlakem

Sobotín - Petrov n. Desnou - Velké Losiny (tam i zpět) ⁴²	Cena za osobu	Počet dětí	Cena celkem
	18,- Kč	60	1 080,- Kč

Tabulka č. 4 - Vstupné

Vstupné	Cena za osobu	Počet dětí	Cena celkem
Zámek Velké Losiny ⁴³	30,- Kč	60	1 800,- Kč
Muzeum papíru ⁴⁴	70,- Kč	60	4 200,- Kč
Cena celkem			6 000,- Kč

- **Materiál, CD, Ohňostroj**

Diplomy, papíry, pastelky, křídly a jiné potřeby na rukodělnou činnost, vzpomínkové CD, ohňostroj a drobné odměny pro děti se promítnou do ceny tábora. Částka za materiál bude činit 6000,- Kč, to je na dítě 100,- Kč. Při nevyčerpání této částky se zbytek rozpočítá na osobu a vrátí zpět účastníkům.

- **Rezerva**

Rezerva bude činit 6000,- Kč. Pokud nevyužijeme rezervu, rozpočítáme ji a vrátíme účastníkům tábora. Pokud by se rezerva vracela, činila by vrácená částka na dítě 100,- Kč.

⁴² Jizdnirady.iDNES.cz. *IDOS- Vlaky - Vyhledávání spojení* [online]. 2013 [cit. 2013-04-09]. Dostupné z: <http://jizdnirady.idnes.cz/vlaky/spojeni/>

⁴³ Vstupné. *Oficiální stránky zámku Velké Losiny* [online]. 2013 [cit. 2013-04-09]. Dostupné z: <http://www.zamek-losiny.cz/hlavni-menu/vstupne/>

⁴⁴ Otevírací doba/ provozní doba. *Ruční papírna Velké Losiny* [online]. 2013 [cit. 2013-04-09]. Dostupné z: <http://www.muzeumpapiru.cz/cz/muzeum-papiru/oteviraci-doba-ceny-vstupneho/>

Tabulka výdajů

Položka	Celkem
Doprava autobusy tam i zpět	5 402,- Kč
Ubytování se stravou a pitným režimem	121 800,- Kč
Celodenní výlet (doprava + vstupy)	7 080,- Kč
Materiál	6 000,- Kč
Rezerva	6 000,- Kč
Výdaje celkem	146 282,- Kč

Tabulka příjmů

Položka	Celkem
Platby účastníků (zaokrouhleno)	2 440/ Dítě
Příjmy celkem	146 400,- Kč

2.9. Propagace tábora

Vzhledem k opravdu velké konkurenci pořádaných táborů ve městě, je namístě včasná a efektivní propagace tábora. Ta spočívá v tisku informačních letáčků ve formátu A4⁴⁵, které vystavíme již v únoru nejprve na ZŠ, protože je tento projekt pro ni navrhován. Důležitá je propagace pomocí internetových stránek školy, kde se rodiče dozví všechny potřebné informace, na které odkazuje i informační letáček.

Samozřejmě můžeme doplnit kapacitu dětmi z ostatních škol. V případě, že nastane potřeba doplnění kapacity, budeme v měsíci dubnu informovat rodiče a děti vystavením informačního letáčku na ostatních školách v Prostějově a také pomoci novin. Nabídka tábora může být zveřejněna hned v několika novinách, jako jsou Radniční listy, Prostějovský týden a Prostějovský Večerník.

⁴⁵ Viz Příloha A

2.10. Přihláška na tábor a rozdělení dětí do oddílů

S výběrem tábora souvisí i podání přihlášek. Přihlášky⁴⁶ pro rodiče dětí, kteří se rozhodli pro náš tábor, budou k dispozici na internetových stránkách školy Dr. Horáka a přímo ve škole. Vyplněné přihlášky rodiče zašlou buď e-mailem anebo přímo odevzdají ve škole. Posléze se jim e-mailem, nebo přímo do rukou dostanou informace o odjezdu a seznamu věcí⁴⁷, které si mají děti vzít s sebou. Dále se rodičům předá k vyplnění nezbytné písemné prohlášení o zdravotním stavu a bezinfekčnosti dítěte⁴⁸, které odevzdávají až při odjezdu přímo zdravotnici.

Nejzazší termín pro odevzdání přihlášek je konec měsíce května. Toto datum je pro organizátory tábora stěžejní, jelikož budou vědět přesný počet dětí a jejich věk. Na základě těchto informací, rozděluje hlavní vedoucí děti předběžně do oddílů a přiřazuje k nim oddílové vedoucí a praktikanty. Rozdělení dětí a jména oddílových vedoucí a praktikantů spolu s kontakty na ně posléze vyvěšuje na internetové stránky školy. Rodiče tak dopředu budou vědět s kým a pod jakým vedením bude jejich dítě v průběhu celého tábora. Samozřejmostí je to, že se děti mohou hned první den, na základě toho, že jsou to například: sourozenci anebo nerozluční kamarádi, vyměnit v oddílech.

V případě, že je kapacita plná ještě před termínem odevzdání přihlášek, hlavní vedoucí o tom informuje na stránkách školy.

⁴⁶ Viz Příloha B

⁴⁷ Viz Příloha C

⁴⁸ Viz Příloha D

2.11. Program dne pro děti

- 7.⁰⁰ budíček
- 7.¹⁵ rozcvička + ranní hygiena
- 7.⁴⁵ nástup + vztyčení vlajky
- 8.⁰⁰ snídane
- 8.³⁰ úklid chatek
- 9.⁰⁰ dopolední program + svačina
- 12.²⁰ nástup + informace
- 12.³⁰ oběd
- 13.⁰⁰ polední klid + rekreační činnost
- 14.³⁰ odpolední program I. svačina
- 16.³⁰ odpolední program II.
- 18.²⁰ nástup + svěšení vlajky
- 18.³⁰ večere
- 19.⁰⁰ večerní program
- 21.³⁰ večerní hygiena + příprava na večerku
- 22.⁰⁰ večerka + noční klid

Kromě příjezdového dne, nám každý jiný bude začínat budíčkem, který provádí vedoucí dne spolu se svým oddílem. Obejdou všechny chatky a vyzvou ostatní táborníky k tomu, aby se připravili a přišli na rozcvičku, která se bude konat na louce za chatkami. Po rozcvičce následuje ranní hygiena. Jednotlivé oddíly se postupně pod dohledem svého oddílového vedoucího prostřídají v umývárně. Na ranním nástupu se seřadí celý tábor, včetně hlavního vedoucího, zdravotnice a oddíl, co má službu, vyvěsí za znění táborové hymny táborovou vlajku. Poté hlavní vedoucí předává informace, co se bude ten den dít. Děti se tedy dozví, co je čeká za aktivity, hry anebo co si mají také obléci a vzít s sebou. Následuje snídane. Po snídani si jdou děti uklízet chatky, protože bude chodit zdravotnice a bude bodovat čistotu a úklid chatek. Po úklidu dětem zbývá čas na převlečení se a na nachystání si věcí s sebou. Pokud se na dopolední program odchází mimo areál tábora, berou si děti do batůžku pití, svačinu a dle počasí i pláštěnky. Na dopolední program je největší časová dotace. Děti jsou po ránu tzv. svěží, proto je namístě zvolit náročnější hru.

Z dopoledního programu se vždy vracíme kolem 12. hodiny tak, aby se stihnul polední nástup. Ten také slouží k předání informací, vyhodnocení dopolední hry a také k tomu, že hlavní vedoucí vyhlásí, jakým způsobem se mají děti dostavit na večeři. Hlavní vedoucí může například vyhlásit, že si všichni namalují knírek anebo že si dají sluneční brýle. Po následujícím obědě mají jak děti, tak i vedoucí polední klid, při kterém musí dbát a respektovat to, že mnozí „dobíjí baterky“ spánkem. Hlavně pro vedoucí představuje polední klid čas, kdy si mohou odpočinout, relaxovat a zregenerovat se fyzicky i psychicky. Jelikož si děti rády hrají, někteří mají i tendence zlobit, je pro ně v jídelně nachystaná rekreační činnost, při které jsou pod dohledem vedoucího dne. Děti mají možnost si malovat, vystříhovat, navlékat korálky, vyrábět masky a jiné výrobky. Mohou se mezi sebou domluvit a zahrát si nějakou deskovou nebo karetní hru. Můžeme s dětmi vyrobit i ozdoby na večerní program. Po odpočinku je na programu odpolední program I., který není již tak dlouhý, ale stejně svižný, většinou se vychází mimo areál. Po svačině navazuje odpolední program II., který je náročnější, ale vždy musíme brát v potaz aktuální stav dětí.

Na řadě je po odpoledním programu nástup. Na večerním nástupu služba dne svěsí zpátky vlajku a předá službu dalšímu oddílu. Slova se ujme hlavní vedoucí, který zhodnotí průběh dne a průběžné výsledky etapové hry. Než předá slovo zdravotnici, tak ještě tzv. vydraží za dřepy případné zapomenuté věci, předá poštu anebo pográtuluje tomu, kdo slaví svátek či narozeniny. Nakonec oznámí večerní program. Slova se ujme zdravotnice a předá vlajky čistoty a nepořádku. Ti, co měli nejvyšší počet bodů za úklid, dostanou vlajku s obrázkem sluníčka. Opačná strana dostane za svůj nepořádek vlajku s obrázkem prasátka. Tyto vlajky musí mít připnuty na dveřích chatky. Body se průběžně počítají a na konci se vyhodnotí nejlepší a nejhorší chatka. Výherci s nejvyšším počtem bodů dostanou na konci tábora upomínkové předměty, diplomy a něco sladkého za odměnu. Ti, co měli nejméně bodů za trest uklidí poslední den celý tábor od případných odpadků. Po zdravotnici přednesou své připomínky anebo postřehy oddílových vedoucí. Posledním jídlem dne je večeře. Po ní se jdou všichni účastníci tábora chystat na večerní program. Ten pobíhá v jídelně, kterou služba dne připraví. Večerní program budou nejrůznější zábavné, logické a odpočinkové hry jako jsou např. Sobotín hledá talent, Sobotínská Superstar anebo diskotéka. Večerní program není brán, jako etapová hra a děti jsou v něm hodnoceni jako jednotlivci. Za výhru anebo i účast dostanou diplomy, ceny pro první až třetí místo a ceny útěchy.

Po ukončení večerního programu mají oddíly večerní hygienu. Děti jsou tímto nachystané na večerku. Vedoucí obchází chatky a kontrolují si děti ve svém oddílu. Protože v rámci evaluace nemůžeme dát malým dětem dotazník, aby nám jej vyplnily, budou se vedoucí při obcházení chatek dětí ptát každý večer na to, jak se jim den líbil, která hra je bavila nejvíce, jaké si odnášejí zážitky ze dne. Znovu dětem připomenou, že mohou přijít kdykoli a s jakýmkoli problémem. Po krátkém rozhovoru s dětmi popřejí vedoucí dobrou noc a půjdou na poradu do hlavní budovy. Tímto začíná pro děti noční klid a pro vedoucí další plánování dne. Na poradě zaznívají zásadní okamžiky dne a její velkou část věnují vedoucí právě zpětné vazbě od dětí. Mají tak možnost v průběhu tábora sledovat spokojenost dětí, mohou ohodnotit sami sebe a celkovou atmosféru tábora.

Denní program můžeme po domluvě a odsouhlasení hlavního vedoucího změnit. Jedná se například o posunutí budíčku po celodenním výletu anebo prodloužení večerního programu.

2.12. Řešení nepříznivého počasí

Z důvodu možné nepřízně počasí, je potřeba mít i tzv. mokrý plán. Tedy varianty her, které se dají hrát ve společenské místnosti. Jelikož jsme si vybrali téma tábora „Z pohádky do pohádky“, je zde možnost harmonogram her různě přesouvat anebo měnit právě v závislosti na počasí. Stejně tomu je i v případě celodenního výletu, který můžeme uskutečnit i v jiný den.

3. Průběh letního pobytového tábora pro žáky 1. stupně ZŠ Prostějov v Sobotíně

3.1. Sobota: Den příjezdu do Sobotína

3.1.1. Odjezd z Prostějova

Ve stanovený čas se rodiče s dětmi dostaví na sraz před školu Dr. Horáka, kde na ně čekají pracovníci tábora. Jelikož rodiče dopředu ví, v jakém oddíle bude jejich dítě, oddílový vedoucí tak čekají nachystáni s číslem oddílu v ruce, než se k nim přiřadí jejich svěřené děti.

Jak bylo popsáno již výše, je možnost, aby se děti v oddílech vyměnily. Tyto výměny se domluví mezi odd. vedoucími a posléze se provedou. Vedoucí si jen poopraví seznam dětí, který dostali od hl. vedoucího a na jeho základě si děti zkontrolují.

Rodiče tímto předají děti odd. vedoucím a postupně chodí ke zdravotnici, která vybírá kartičky zdravotního pojištěnce, písemné prohlášení rodičů o zdravotním stavu a bezinfekčnosti dítěte a léky s doplňujícími informacemi.

Následuje rozloučení rodičů s dětmi, spořádaný nástup do autobusu a cesta do Sobotína.

3.1.2. Ubytování, základní informace, seznamovací hry

Po příjezdu do areálu tábora se děti za doprovodu svých vedoucích ubytují do chatek, vybalí si své věci a mají čas na to, aby se seznámili s ostatními v oddíle. Vedoucí si zvolí jednoduchou hru na seznámení a zapamatování jmen dětí v oddíle.

„Zipp – Zapp“

Cíl: Procvičujeme u dětí paměť, pozornost a komunikační schopnosti.

Místo: Areál tábora.

Čas: 30 minut.

Pomůcky: Žádné.

Motivace: Milé děti, jelikož jsme na táboře a ne ve škole, kde se všichni většinou znáte, je potřeba se blíže seznámit. Nebudeme na sebe přece volat: „Hej ty v tom modrém tričku“! Budeme celý týden spolu kamarádit a kamarádi si říkají jménem. Ten, kdo zde má spolužáka anebo kamaráda, má malinkou výhodu, ale pozor! To neznamená, že se nemůže splést.

Samotná činnost: Děti se posadí na zem do kruhu a zjistí si jméno souseda po pravé i levé ruce. Vedoucí stojí uprostřed a snaží se získat místo k sezení. Přistoupí přitom k sedícímu a řekne mu „Zipp“, „Zapp“ anebo „Zipp- Zapp“. Děti musí říct při vyslovení „Zipp“ jméno souseda po levici, na „Zapp“ musí říct jméno po pravici a na „Zipp- Zapp“ si všichni vymění místa. Toto je možnost pro vedoucího vzít někomu místo, stejně tak přitom, když děti řeknou při „Zipp“ anebo „Zapp“ jméno špatně. Hru ukončí vedoucí, jak uzná za vhodné, že děti si pamatují jména ostatních v oddílu.⁴⁹

Hodnocení: Hra není počítána do celotáborové hry, takže se nijak nehodnotí. Vedoucí děti pochválí, jak byly šikovné.

Po seznamovací hře je první nástup. Oddílový vedoucí dětem vysvětlí kde a jak budou vždy při nástupu stát. Na prvním nástupu se představí všichni pracovníci tábora, tj. hlavní vedoucí, sportovní vedoucí, zdravotnice a jednotlivý oddílový vedoucí s praktikanty. Slova se ujme hlavní vedoucí, přivítá děti a zároveň je seznámí s tím, že i letní tábor má svá pravidla, která se musí dodržovat. Seznámí je s denním programem a průběhem tábora. Poté všichni odchází na oběd, po kterém následuje odpolední klid. Jak bylo uvedeno výše, po odpoledním klidu bude následovat překvapení v podobě pana spisovatele, tedy uvedení a motivace do hry. Následuje první hra, která je volena za účelem rozdělení dětí do družin.

3.1.3. Odpolední hra I.: Hra na rozdělení do družin s hledáním patrona

Cíl: Sluchovým vjemem trénujeme orientaci v prostoru.

Místo: Areál tábora a přilehlý les.

Čas: 60 minut.

Pomůcky: Šátky a barevné lístečky.

⁴⁹ Srov. Zipp - Zapp. *Triolinguale Zipp- Zapp* [online]. 2011 [cit. 2013-04-07]. Dostupné z: <http://www.triolinguale.eu/sekce/hry/zahrivaci-hra/zipp-zapp>

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Každý z vás dostane barevný lístek a bílý šátek na hlavu. Budete vycházet od hlavního stanu do lesa a po celou dobu budete křičet svoji barvu na lístečku. Až uslyšíte ozvěnu, půjdete za ní.“

Samotná činnost: Děti se dozví, s kým a za kterou družinu budou bojovat v etapové hře. Dále budou vědět, kdo z patronů (jednotlivých oddílových vedoucích) jim bude pomáhat v cestě za získáním mapy k tvořivému inkoustu a pohádkovým pokladem. Hlavní vedoucí se sportovním vedoucím seřadí oddíly od nejstaršího po nejmladší. Rozdají jim předem připravené a rozpočítané barevné lístečky. Barvy jdou vždy v pořadí: modrá, červená, zelená, žlutá, fialová a oranžová. Vedoucí posílá děti po 30 vteřinách po sobě. Děti volají barvu, co mají na lístečku, přičemž ozvěnu jim dělá jejich patron, tedy někdo z oddílových vedoucích, který je schovaný v lese. Až se úspěšně dovolají všechny děti, patroni je odvedou zpátky do tábora a při cestě se s nimi seznámí.

Hodnocení: Tato hra je zatím bez bodového zisku, protože družiny se teprve tvoří.

3.1.4. Odpolední hra II.: Název družiny, vytvoření pokřiku, vlajky a šátků

Cíl: U dětí zlepšujeme manuální zručnost, vynalézavost, originalitu a fantazii.

Místo: Areál tábora.

Čas: 90 minut.

Pomůcky: Papíry, barevné papíry, krepové papíry, prostěradla, šátky, nůžky, šitíčko, lepidla, fixy, vodové barvy, tempery, knoflíky, nášivky, flitry a větve vhodné na upevnění vlajky.

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Děti, ráno jste se rozdělily do družin a máte svého patrona. Teď vám dám ještě čas na to, abyste si vymyslely název družiny, bojový pokřik, vlajku a také abyste si nabarvily šátky barvou vaší družiny.“

Samotná činnost: Po první hře se nám děti rozdělily do družin a získaly svého patrona. Nyní se potřebují od sebe nějak odlišit, proto je cílem vymyslet název družiny a bojového pokřiku. Dále je potřeba se rozeznat při etapových hrách a k tomu nám slouží vlajky a barevné šátky, které si také děti samy vyrobí.

Družiny se domluví mezi sebou a uchýlí se na místo, kde budou vymýšlet název svoji družiny, pokřik a vlajku. Patron pouze dohlíží, děti si musí samy namalovat vlajku a nabarvit šátky, dle toho, jakou měly barvu lístečků.

Hodnocení: Družiny své výtvary předvedou na večerním nástupu. Každá družina dostane stejný počet bodů, postoupí tedy na hrací desce o šest políček dopředu.

3.1.5. Večerní program: Seznamovací hry

Začněte s kuličky

Cíl: Zlepšujeme motoriku rukou, schopnost koordinovat pohyb a postřeh.

Místo: Jídelna.

Čas: 30 minut.

Pomůcky: 240 dřevěných kuliček a píšťalka.

Motivace: Hlavní vedoucí motivuje děti: „Děti, abychom se na tento večer rozešli, zahrajeme si teď hru s kuličky. Bude to legrace, protože vaším úkolem bude vzít ostatním kuličky, které mají připnuté na tričku. Ale pozor, ostatní je budou brát i vám!“

Samotná činnost: Každé dítě dostane 4 kuličky a ty si připne na tričko anebo mikinu. Po odpískání časového limitu musí děti běžat a snažit se brát ostatním kuličky. Nesmí přitom zastavit a obrát stejného hráče 2x po sobě. Dále nesmí zastavit jednoho hráče více hráčů a vzít mu všechny kuličky najednou. Ulovené kuličky si děti musí připínat na oděv. Alternativou je připínání kuliček na kalhoty.

Hodnocení: Vyhrávají ti hráči, kteří mají nejvíce kuliček. Pro vítěze je odměnou to, že si mohou kuličky nechat.⁵⁰

Lidské bingo

Cíl: Učíme děti logickému, taktickému uvažování a rychlému rozhodování. Zlepšujeme vyjadřování.

Místo: Jídelna.

Čas: 30 minut.

Pomůcky: Herní tikety.

Motivace: Motivuje sportovní vedoucí: „Děti, znáte hru bingo? My se teď takové bingo zahrajeme a pořádně se u toho pobavíme.“

Samotná činnost: Každé dítě dostane herní tiket, ve kterém je 16 políček. V políčkách mohou být vlastnosti, jméno, barva očí a jiné vlastnosti či znaky. V políčkách je např.:

⁵⁰ Srov. Fangen mit Wäscheklammern. *Fangen mit Wäscheklammern, Fangspiele* [online]. 2007 [cit. 2013-04-07]. Dostupné z: http://www.spielekiste.de/archiv/bewegung/fangen/fangen_031.shtml#beschreibung

„Má hnědé oči“, „Má doma kočku“, „Má na sobě modré šortky“, „Byl někdy v Chorvatsku“, „Má dlouhé blond vlasy“, „Její jméno začíná na A, končí na A“, „Nosí boty velikosti 36“ a jiné. Důležité je, aby hráč našel spoluhráče, který by kritériu v políčku odpovídal a ten mu příslušné políčko podepíše. Podpis však může dát jen jeden, i když odpovídá více kritériím.⁵¹

Hodnocení: Vyhrává ten hráč, který bude mít jako první správně vyplněný tiket. Všichni dostanou malou sladkou odměnu.

První večerní program bude ukončen dříve, aby měly děti čas dokončit vybalování svých věcí a zabydlet se v chatce. Po prvním dnu děti ví, do jakého patří oddílu a družiny. Měly možnost navázat první kamarádství. Plni nových zážitků a překvapení jdou spát, netušíc, jaké úkoly si pro ně Zloděj tvořivého inkoustu připravil.

3.2. Neděle

3.2.1. Dopolední hra.: Perníková chaloupka

Cíl: Zlepšujeme vzájemnou komunikaci, spolupráci dětí a jejich manuální zručnost. Učíme je pracovat s přírodním materiálem a zároveň rozvíjet svoji fantazii.

Místo: Les.

Čas: 120 minut.

Pomůcky: Vystřížené kusy tvrdého kartonu ve tvaru perníků. Pro každou družinu jich musí být 17 a na každém z nich je jednotlivé písmeno z názvu hry. Perníky s písmeny jsou nabarveny pro každou družinu jejich barvou.

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Dnes byla v okolí Sobotína spatřena Ježibaba. Tábor se jí zalíbil tak, že se zde chce usídlit. Její chaloupka už nevyhovuje nárokům moderního bydlení a tak zamýšlí, že si celý tábor zabere pro sebe. Pokud nechcete, aby vám Ježibaba zabrala váš tábor, tak každá družina bude v lese hledat poházené perníky a postaví ji novou chaloupku.“

Samotná činnost: Družiny pod vedením patronů odchází na předem připravené místo. Hrací plocha je ohraničena bílými fáborky. V tomto ohraničeném prostoru jsou rozházené barevné perníčky. Družiny se seřadí na startovací čáru a po písknutí píšťalky vyběhají vždy

⁵¹ Srov. Lidské bingo. *Lidské bingo- HRANOSTAJ.cz* [online]. 2006 [cit. 2013-04-07]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/hra171>

jeden a hledá první perníček ve své barvě. Perníčky musí být sbírány podle abecedy, takže první hledá písmeno P, druhý E, třetí R, atd., do té doby, než se děti v družině prostřídají tak, že složí z perníčků slovo: PERNÍKOVÁ CHALOUPKA. Nasbírané perníčky pak použijí na stavbu samotné perníkové chaloupky. Ten, kdo našel nejrychleji perníčky, může jít stavět chaloupku. Časový limit je pro každého stejný. Záleží jen na rychlosti družin, kdo najde dřív perníčky a o to déle se může věnovat stavbě chaloupky. Děti stavějí jen z přírodního materiálu, který je k dispozici, to znamená, že používají popadané dřevo, listí anebo šišky. Nic v žádném případě netrhají.

Hodnocení: Zaznamenává se průběh sbírání perníčku, jestli děti nepodváděly a neradily si. Hodnocení chaloupek je na patronech a sportovním vedoucím. Musí se hodnotit celková snaha družiny, estetická stránka a také pevnost chaloupky. Pokud není hodnocení jednoznačné, přihlíží se na rychlost při hledání perníčků. Bodový zisk je od 1- 6 bodů. Ten, kdo získá 6 bodů, vyhrál tuto hru.⁵²

3.2.2. Odpolední hra I.: Jak dědeček měnil, až vyměnil

Cíl: Rozvíjíme komunikaci, spolupráci a taktizování.

Místo: Obec Sobotín.

Čas: 100 minut.

Pomůcky: 6 jehel.

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Jistě znáte pohádku o dědečkovi, který měnil, až vyměnil. Vy uděláte přesně to samé, ale naopak. Budete mít za úkol vyměnit šicí jehlu. Ten, kdo přinese nejoriginálnější předmět, vyhrává.“

Samotná činnost: Každá družina dostane jednu šicí jehlu, kterou má za úkol vyměnit. Družiny chodí pod vedením patrona obcí a kolemjdoucích se ptají, zda by s nimi jehlu anebo už jiný získaný předmět vyměnily. Mohou i zvonit na domy anebo se jít zeptat do tamního obchodu, zda by tam něco nevyměnily. Vyměněné předměty mohou lidé na ten den zapůjčit, patron se večer postará o jejich řádné vrácení. Družiny mají dodržet následující podmínku. Každá družina musí jehlu vyměnit nejprve v pořadí: špetku soli, krajíc chleba, vajíčko a jablko. Další měněné věci jsou už v jejich režii, musí však směnit nejméně 10x. V žádném případě se nesmí podvádět tak, že by se v obchodě něco zakoupilo anebo někde něco našlo. Všechny měněné předměty musí být zapůjčeny anebo darovány se souhlasem jeho majitele.

⁵² Srov. FOGLOVÁ, Majka. *Táborové etapové hry*. 2006, s. 27.

Hodnocení: Patron musí dohlížet na to, aby byly věci směněny v pořadí a nejméně 10x. Družiny mají stejný časový limit. Vyhrává ta, která přinese v časovém limitu ten nejoriginálnější předmět, který zhodnotí porota, ve které jsou všichni táboroví pracovníci.

3.2.3. Odpolední hra II.: Obrův prsten

Cíl: Děti naučíme společně řešit problém, zvolit nejlepší taktiku a důvěřovat si navzájem.

Místo: Louka v areálu tábora (rovná plocha s měkkým doskokem).

Čas: 90 minut.

Pomůcky: Pneumatiky z osobního auta a dlouhé tyče (cca. 250 cm).

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Na louce za vámi se po dobrém obědě natáhl obr Koloděj. Spí tvrdě už celé čtyři hodiny. Každá družina má za úkol, vyměnit mu jeden prsten z jeho velkých prstů tak, abyste ho neprobudily. Prsten poté položíte na zem a navléknete mu starou bezcennou pneumatiku.“

Samotná činnost: Sportovní vedoucí připraví na louce šest tyčí, které jsou upevněny v zemi a dvanáct pneumatik. Každá družina potřebuje jednu tyč a dvě pneumatiky. První pneumatika slouží jako prsten a tyč zabudovaná v zemi jí prochází. Družina má za úkol ji vyměnit za druhou pneumatiku tak, že se při sundávání nesmí dotknout tyče. Družiny tak musí vymyslet co nejlepší způsob, jak dostat prsten z obrova prstu. Mohou se přitom různě navzájem držet anebo udělat pyramidu. Mají povoleno se při sundávání a navlékání pneumatiky přidržovat tyče. Jakmile se dotkne pneumatika tyče, družiny musí začít znovu.

Hodnocení: Vyhrává ta družina, která obrovi vymění prsten za nejkratší dobu. Po celou dobu hry na děti dohlíží patroni se sportovním vedoucím, kteří i v průběhu hry kontrolují pevnost tyče tak, aby nedošlo k případnému zranění. Praktikanti dělají případnou záchranu při stavění pyramid.⁵³

3.2.4. Večerní program: Večer plný zábavy

Jelikož budou děti na táboře teprve druhý den, je na místě zařadit do večerního programu co nejvíce her, jako možností se ještě více poznat, protože za dva dny se lépe pozná oddíl a ne celý tábor.

Kompot

Cíl: Cvičíme rychlou reakci, pohotovost, orientovanost a koordinaci v prostoru.

⁵³ Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 1998, s. 182.

Místo: Jídelna.

Čas: 30 minut (hru můžeme dle aktivity dětí prodloužit anebo zkrátit).

Pomůcky: Židle uspořádané do kruhu.

Motivace: „Ovoce je nejen bohaté na některé vitamíny, ale našťástí je i chutné. Jistě si každý z nás vybere z nabídky různých druhů ovoce takové, kterým zpestří svůj jídelníček. Pokuste se vyjmenovat a spočítat, kolik druhů ovoce znáte.“⁵⁴

Samotná činnost: Děti sedí na židlích uspořádaných do kruhu. Pro lepší zapojení dětí hrají i vedoucí a praktikanti. Jeden z vedoucích stojí uprostřed a rozdává dětem názvy ovoce. Protože hraje přes 60 lidí, je zapotřebí rozdat více názvů ovoce, oproti původní variantě hry. Rozdávají názvy: hrušky, jablka, třešně a švestky. Každý si musí pamatovat, jakým druhem ovocem je. Když vedoucí v kruhu vyhlásí hrušky, musí si vyměnit místo všechny děti, které jsou označeny jako hrušky. Tak to funguje u všech druhů ovoce. Hráč uprostřed se snaží vzít místo tomu druhu ovoce, co se právě mění a zároveň může vyhlásit několik druhů anebo vyhlásit kompot a to znamená, že si všichni musí vyměnit místo. Hra pokračuje, dokud jsou hráči aktivní. Pokud aktivita dětí kolísá, je na čase hru vyměnit za jinou.⁵⁵

Hodnocení: Zde jde o zábavu a ta je odměnou pro každého.

Molekuly

Cíl: Děti naučíme zrychlit rozhodování a postřeh.

Místo: Jídelna.

Čas: 20 minut.

Pomůcky: Žádné, odklidíme jen židle, aby nám vznikl prázdný prostor.

Motivace: „Všude kolem nás se nachází hmota. Ta je bez ohledu na velikost a tvar tvořena nejmenšími částicemi, molekulami. Každá molekula pak je tvořena atomy. Atomy se pohybují po různých drahách, případně různou rychlostí.“⁵⁶

Samotná činnost: Děti se promění v atomy, které se pohybují po jídelně. Je možné pustit dětem doprovodnou hudbu. Sportovní vedoucí pak po chvíli zvolá nějaké číslo, např. 5. Děti tak musí utvořit skupinku po pěti atomech. Jelikož máme opravdu velkou skupinu hráčů, vyvolává sportovní vedoucí i větší číslo, jako je např. č. 12, 15, 20, 30. Nejdříve vyvolává ty čísla, kterými lze dělit celkový počet dětí. Poté začne vyvolávat i čísla, kdy

⁵⁴ DOLEŽALOVÁ, Edita. *Hry na dětské tábor*. 2004, s. 177.

⁵⁵ Srov. Tamtéž s. 177.

⁵⁶ NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 1998, s. 96.

vychází určitý zbytek. Tím je myšleno to, že některé děti nebudou moct utvořit požadovanou skupinku atomů a tak vypadávají ze hry. Tak sportovní vedoucí pokračuje, až zbudou dva nejlepší hráči. Děti, neboli atomy, které postupně vypadávají, povzbuzují ty, kteří zbývají.⁵⁷

Hodnocení: Vyhrávají dva poslední atomy, které zbudou. Výherci dostanou malou sladkou odměnu.

Na mrkanou

Cíl: Zlepšujeme oční kontakt, postřeh a obratnost.

Místo: Jídelna.

Čas: 30 minut.

Pomůcky: Žádné.

Motivace: Hlavní vedoucí motivuje: „Děti, nyní si zahrajeme oblíbenou hru, kterou asi všichni známe a kdo ne, tak se ji s námi naučí. Teď si všichni stoupneme a uděláme velký kruh. Začněte všichni mrkat. Zkusíme levé oko, teď pravé a teď mrkejte na souseda vlevo a teď zase vpravo. Takže mrkat umíme všichni, to znamená, že tady tu hru také všichni zvládneme.“

Samotná činnost: „Polovina hráčů udělá velký kruh a sedne si na zem. Za každým z nich stojí další hráč. Jedno místo v kruhu je prázdné a za ním stojí taktéž jeden hráč. Stojící hráči mají ruce za zády a sledují pouze záda hráče před sebou. Sedící hráči naopak sledují hráče stojícího nad prázdným místem. Ten si vybere jednoho ze sedících a posléze na něj mrkne. Jeho úkolem je co nejrychleji uvolnit své místo tak, aby se ho hlídající hráč za jeho zády nestihl rukou dotknout. Dotkne-li se ho, vymění si sedící hráč se stojícím místo a situace se opakuje. Nedotkne-li se ho, pak v dalším kole mrká ten, kterému sedící hráč utekl.“⁵⁸

Hodnocení: Jelikož tato hra zakončuje celý den, tak malou odměnu dostanou všechny děti.

⁵⁷ Srov. Tamtéž s. 96.

⁵⁸ Mrkaná. *HRANOSTAJ.cz* [online]. 2006 [cit. 2013-04-09]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/hra79?komentare=>

3.3. Pondělí

3.3.1. Dopolední hra: Loupežníkovo zlato

Cíl: Rozvíjíme tímto postřeh, spolupráci, soustředěnost a výdrž.

Místo: Areál tábora.

Čas: 120 minut.

Pomůcky: Kamínky různých velikosti nastříkané zlatou barvou, jutové pytlíky na sbírání, digitální váha na zjištění výsledků.

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „V noci byl v areálu tábora spatřen loupežník Sarka Farka. Na ramenu měl veliký pytel plný ukradeného zlata. Jenže si nevšimnul, že má v pytli díru a tak část svého lupu rozsypal po táboře. Družina, která nasbírá nejvíce zlata, vyhraje a dostane nejvyšší počet bodů.“

Samotná činnost: Děti se snaží v družinách nasbírat co největší množství zlatých kamínků. Každá družina dostane jeden jutový pytlík, který má na starosti patron družiny. Děti chodí a hledají kamínky zlaté barvy, které jsou rozházeny jen po táboře. Nasbírané kamínky dávají patronovi do jutového pytlíku. Pokud by děti byly příliš rychlé se sbíráním, tak sportovní vedoucí vezme připravené kamínky navíc a nenápadně je rozhází po areálu tábora. Prodlouží se tím případně délka hry.

Hodnocení: Po ukončení hry si nastoupí všechny družiny a patroni půjdou zvážít pytlíky se zlatem. Vyhrává ta družina, která bude mít pytlík nejtěžší. Vítěz dostává 6 bodů, ostatní se bodově řadí za něj.

3.3.2. Odpolední hra I.: Závod Koloběžky první

Cíl: Zdokonalujeme kondici, obratnost a zdravou soupeřivost. Rozvíjíme u dětí tvořivost a fantazii.

Místo: Areál tábora.

Čas: 90 minut.

Pomůcky: Šest koloběžek, barevné kužely, kruhy, malé proutěné košíky, stopky na měření času.

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Znáte pohádku o Koloběžce první? To byla princezna, která měla za úkol přijet - nepřijet ke králi. Měla být ustrojená - neustrojená, obutá - neobutá, učesaná - neučesaná a měla přinést dar - nedar. Vy teď máte 30 minut na

to, abyste se oblékli - neoblékli, učesali - neučesali, obuli - neobuli a čeká vás závod Koloběžky první, ve kterém pojedete - nepojedete a dar - nedar si vysloužíte. Se vším vám může pomoci váš patron.“

Samotná činnost: Děti v družinách závodí na koloběžkách o první až šesté místo. Jsou ustrojeni - neustrojeni, učesáni - neučesáni, obutí - neobutí, jedou - nejedou a na konci si musí vysloužit dar - nedar. Po přečtení instrukcí se družiny se svými patrony uchýlí na místo, kde nebudou rušeni ostatními. Domluví se, jak se mají obléct, obout, učesat. To vše musí splnit v časovém limitu 30 minut. Z hlediska bezpečnosti patron dětem vysvětlí, že nemohou jet bez boty, takže si mají dát každou jinou. Například jednu pravou tenisku a levou plátěnou tenisku. Zkrátka tak, aby neměli stejné. Poté si všechny družiny nastoupí k dráze, která je označena jejich barvou. Dráhy jsou připravené tak, aby se na nich dalo projet koloběžkou a pro každou družinu je dráha stejná. Patroni se vymění, aby nebyli u své družiny, a stopují dětem jejich výkony. Za každé porušení pravidel se přičítá čas.

Hodnocení: Ta družina, která bude mít nejkratší čas, vyhrává 6 bodů. Ostatní se řadí dle zisku bodů za ni. Na konci závodu dostane každá z družin proutěný košík a v něm bude dar - nedar v podobě malého sladkého překvapení.

3.3.3. Odpolední hra II.: Hrnečku, vař!

Cíl: Zlepšujeme komunikaci, tvořivost, manuální zručnost, spolupráci s ostatními a slušné chování.

Místo: Obce Sobotín a louka v areálu tábora.

Čas: 120 minut.

Pomůcky: Kotlíky, trojnožky, vařečky, stoly, misky, talíře, prkénka, nože, příbor, pitná voda, dřevo, noviny, sirky.

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Děti, nyní máte za úkol uvařit mi něco dobrého na jídlo. Nebude to však jednoduché. Suroviny na přípravu jakéhokoliv jídla si musíte slušně vyprosít od lidí, co zde žijí. Upozorňuji, že mám velice rád i polévky! V jídelně má každá družina připraven stůl, kotlík, pomůcky na vaření a proutěný košík, do kterého budete dávat suroviny, které si vyprosíte.“

Samotná činnost: Družiny mají za úkol uvařit v kotlíku jídlo z toho, co si vyprosí od obyvatel Sobotína. Každá družina si s patronem odnese připravený stůl, kotlík a ostatní pomůcky na louku za chatkami. Nejprve se dohodnou, jaké budou připravovat jídlo. Musí to být jídlo, na které lze vyprosít suroviny. Tedy například bramborový guláš anebo

bramborová polévka. Poté se rozdělí na dvě skupiny. Jedna skupina půjde s patronem vyprosit suroviny a druhá půjde na okraj lesa pro dřevo a nachystá zatím ohniště. V druhé skupině musí být nejstarší chlapec z družiny, aby pomáhal nosit dřevo a zároveň, aby dohlédl na ostatní. V lese hlídá děti sportovní vedoucí s hlavním vedoucím. Na louce jsou praktikanti a ti dohlíží na to, aby děti pouze nachystaly ohniště, proto mají sirky u sebe a odevzdají je až patronovi, který se vrátí s první skupinou. První skupina chodí po Sobotíně a slušně žádá lidi o suroviny. Například může požádat o sůl, pepř, trochu brambor anebo zeleninu, kterou mají lidé v letních měsících na zahrádkách. V žádném případě nikde nic neberou bez dovolení. Družiny mají dovoleno se jít zeptat i do hotelu Dolte, kde se pro ně každý den připravuje jídlo. Až si družiny vyprosí suroviny, vrátí se na louku a mohou začít vařit na ohništi, které jim připravila druhá skupina. Rozdělávání ohně má na starosti patron. Ten také dopomáhá při krájení a ochucování jídla, ale nevaří za děti. Jelikož se v iniciativě meze nekladou, tak děti mohou připravit pro porotu, která je složena z hlavního vedoucího, sportovního vedoucího a zdravotnice, i prostření stolu. Mohou nasbírat květiny, které jsou na louce. Mohou si vypůjčit ubrus z jídelny. Dále by děti měly porotu překvapit i tím, jak umí po sobě uklidit. To znamená umýt kotlíky, uhasit oheň a ohniště poté zakopat. Zkrátka dát vše do původního stavu.

Hodnocení: Jídlo musí být uvařeno v časovém limitu. Hodnotí se náročnost přípravy a chuť jídla. Porota se dále zaměřuje na úklid ohniště a body přidává i za prostírání. Družina s největším počtem bodů, se řadí na první místo a získává 6 bodů. Ostatní se řadí za ni. Porota může udělit i stejné bodování a umístění. Není tedy vyloučeno, že bude více prvních a jiných míst.

3.3.4. Večerní program: Sobotínská Superstar

Den předem, na večerním nástupu, vyhlásí hlavní vedoucí, že kdo z dětí bude chtít, tak se může přihlásit do pěvecké soutěže s názvem Sobotínská Superstar. Děti se mohou přihlásit, tedy zapsat na velký ozdobený papír, který bude viset v jídelně. Soutěž se vyhlašuje den předem proto, aby měli soutěžící možnost si své vystoupení nacvičit třeba v odpoledním klidu.

Soutěž bude moderovat hlavní vedoucí se sportovním vedoucím a oddíloví vedoucí budou jako odborná porota. Všichni výše jmenovaní se předem domluví a převlečou se do nějakého kostýmu, ve kterém budou po dobu soutěže Sobotínská Superstar vystupovat.

Cíl: Zvyšujeme u dětí zdravou sebedůvěru a odvalu. Snažíme se odbourat trému a posílit samostatnost.

Místo: Jídelna.

Čas: 150 minut.

Pomůcky: Hudební aparatura, mikrofony, stoly, židle, papíry, psací potřeby, výzdoba jídelny.

Motivace: Hlavní vedoucí děti motivuje na večerním nástupu den předem. „Děti, vy jistě znáte a viděli jste doma v televizi pěveckou soutěž Superstar?! Máme letos takové štěstí, že k nám na tábor dorazí odborná porota, která bude mezi vámi hledat právě novou Sobotínskou Superstar. Bude to velkolepé, budeme se všichni dobře bavit a fandit soutěžícím. Takže kdo se chce utkat o titul Sobotínská Superstar, ten se zapíše na přihlašovací listinu, která už teď visí v jídelně.“

Samotná činnost: Porota zvolí jedno z přihlášených dětí za Sobotínskou Superstar. Děti se svolají na večerní program do jídelny. Tam na ně už budou čekat moderátoři večera, kteří uvedou za doprovodu hudby odbornou porotu, která se představí a vyzve prvního soutěžícího. Po vystoupení dítěte jej slovně ohodnotí porota a přidělené body si každý z porotců píše k sobě na papír. Každý z účinkujících si může nechat zahrát melodii anebo ztlumenou píseň v originále, jako doprovod. Moderátoři se po celý večer snaží, tak jako v reálném pořadu, o vtipné uvedení a zábavu, jak účinkujících, tak i poroty a publika.

Hodnocení: Po vystoupení posledního soutěžícího se porota poradí, sečte body a rozhodne o prvním až třetím místě. Výherci dostanou diplomy a ceny, jako je například osuška, plyšová hračka, pastelky a jiné drobné dárky. Zúčastněným patří cena útěchy v podobě malé sladkosti a diplomu za jejich odvalu se přihlásit a vystoupit.

3.4. Úterý

3.4.1. Dopolední hra: Pašeráci a četníci v zemi pohádek

Cíl: Podporujeme zlepšení tělesné zdatnosti, strategické a taktické myšlení, rozhodnost a reakci na proměnlivé podněty.

Místo: Les.

Čas: 120 minut.

Pomůcky: Barevné fáborky na ohraničení hrací plochy (hranici pohádkové země) a označení četníků, píšťalku na odpískání začátku a konce, lístečky s pašovaným zbožím, klobouk a šest žetonů dvou barev, které poslouží k rozdělení na pašeráky a četníky.

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Děti, musíte pro mě propašovat přes hranice pohádkové země cenné zboží. Cesta není jednoduchá, protože na území pohádkové země budou čekat četníci, kteří vědí o mém záměru dostat co nejvíce zboží přes hranice. Proto budete muset toto cenné zboží dobře schovat a propašovat přes četníky.“

Samotná činnost: Družiny mají za úkol v roli pašeráků propašovat od „šéfa“ co nejvíce cenného zboží přes hranice pohádkové země. Ostatní družiny v roli četníků mají pochytnat a zabavit co nejvíce pašovaného zboží pašerákům. Patroni vylosují z klobouku žeton a podle jeho barvy se dozví, zda jejich družiny budou četníci anebo zloději. Družiny se nám tedy rozdělí na tři pašerácké a tři četnické. Ti, kteří budou pašeráky, dostanou červený fáborek a musí ho mít přivázaný na paži, aby bylo poznat, že jsou pašeráky. Ti, kteří budou, četníci dostanou modrý fáborek kolem paže. Navíc má každé dítě na hlavě šátek, aby bylo poznat, z jaké je družiny. Děti se seskupí kolem hlavního vedoucího a ten jim řekne pravidla. Děti se mohou pohybovat jen v ohraničeném prostoru fáborky. Pašeráci si od „šéfa“ (sportovního vedoucího), který sedí na začátku herního prostoru, berou jednotlivé lístky, kde je napsáno, co budou pašovat. Začínají od méně cenného zboží, jako jsou věštecké karty a různé elixíry až po kouzelnou kouli, hůlku a velkou knihu kouzel. Každá věc má svoji číselnou hodnotu. Pašeráci mají tedy úkol pronést toto zboží přes hranice kupci (svému patronovi). Lístečky si musí schovat tak, aby je u nich četníci, kteří se je snaží chytit, po cestě nenašli. Když četník dohoní třeba i utíkajícího pašeráka a dotkne se ho, tak se musí pašerák zastavit a nechat se prohledat. Lístečky nesmí být schované v tělesných otvorech, v botách, za spodním prádlem anebo v papírových kapesnicích. Jinak si je pašeráci mohou dát například pod čepici, do kapes anebo za gumičku do vlasů. Četník pak pašerákovi může říct: „Ukaž mi kapsy“ anebo: „Zvedni si kšiltovku“. Četník nesmí pašeráka držet dlouho, pokud nic nenajde, musí pašeráka pustit a ten pokračuje v cestě dál. V opačném případě nalezený lísteček zabaví a pašerák se musí vrátit k „šéfovy“ a zkusit cestu přejít znovu. Po hodině se zapíská a družiny se musí vyměnit. Ti, co byli pašeráky, se stávají četníky a naopak. Ti, co byli četníci, odevzdají lístečky, které sebrali pašerákům svému patronovi a ten je schová do pytlíku. Hra pokračuje úplně stejně, ale v obrácených rolích.

Hodnocení: Patroni sečtou hodnoty na všech lístcích od své družiny (jak z role pašeráků, tak z role četníků). Vyhrává družina, která propašovala a zároveň zadržela nejvíce (měla

nejvyšší součet lístků) pašovaného zboží. Výherce dostává 6 bodů, ostatní se řadí za něj v bodovém hodnocení.

3.4.2. Odpolední hra I.: Provaz na draka

Cíl: Podporujeme tým u dětí fantazii a tvořivost.

Místo: Louka v areálu.

Čas: 60 minut.

Pomůcky: Oblečení v barvě družiny, svinovací měřicí pásmo, píšťalka a stopky.

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Děti, včera večer byl v nedalekém okolí Sobotína spatřen šestihlavý drak. Jelikož hrozí nebezpečí, že by drak mohl přiletět až k vám, tak každá družina má za úkol udělat jeden provaz. Nebude to jen tak obyčejný provaz. Do provazu musíte dát něco ze sebe, jen tak bude pevný a dokáže draka v případě nebezpečí udržet.“

Samotná činnost: Družiny mají udělat co nejdelší provaz z oblečení v barvě svojí družiny. Patroni dětem vysvětlí, že provaz se má udělat z jejich oblečení. Takže až se odpíská časový limit, musí děti utíkat do chatek a obléct si na sebe co nejvíce oblečení v barvě své družiny. Nesmí to oblečení nést v rukách, musí si jej na sebe navrstvit. Pokud má někdo více kusu oblečení v barvě, může ho půjčit kamarádovi v družině. Pokud je oblečení vícebarevné anebo s nápisy, musí jejich barva převažovat, jinak se neuznává. Až si na sebe děti navrství veškeré oblečení, utíkají na louku za chatkami a tam oblečení svlečou a dělají z něj provaz. Podmínkou je, že si na sobě musí nechat spodní prádlo anebo plavky. Kdo z dětí by se styděl anebo by mu to bylo nepříjemné, nechá si na sobě např. tričko a kraťasy. V případě, že by byla nějaká družina výrazně znevýhodněna barvou, mohou do provazu zamotat i tenisky a například ručníky ve své barvě. Tyto výhody uděluje sportovní vedoucí, který se snaží být, jako u každé hry, maximálně objektivní.

Hodnocení: Družiny musí splnit časový limit a provaz musí být jen v jejich barvě. Sportovní vedoucí změří délku jednotlivých provazů a vyhlásí výsledky. Nejdelší provaz vyhrává a družina získává 6 bodů, ostatní se řadí za ní.

3.4.3. Odpolední hra II.: Pohádkový kviz

Cíl: Cvičíme tělesnou kondici, spolupráci dětí, komunikaci, paměť a rozhodování.

Místo: Les.

Čas: 150 minut.

Pomůcky: cedulky s azimuty, 6 buzol, písťalku, stopky, 6 hracích karet, kostýmy víl a skřítků, kartičky s hádankami, psací potřeby a fáborcky.

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Děti, právě teď máte možnost mi znovu dokázat, jak bystré, chytré a šikovné jste hlavičky. Hledejte v pohádkovém lese víly a skřítky, kteří vám budou dávat hádanky.“

Samotná činnost: Družiny hledají pomocí buzoly pohádková stanoviště a odpovídají lesním vílám a skřítkům na otázky. Děti byly během odpoledního klidu proškoleny v zacházení s buzolou. Buzolu dostane na starost nejstarší chlapec a dívka v družině. Družiny se seřadí na nástupu, kde se jim rozdají buzoly a hrací karty. Hlavní vedoucí vysvětlí pravidla soutěže a její průběh. Mezitím vedoucí a praktikanti v převlecích odchází na svá stanoviště. Hlavní vedoucí rozepíše družinám na hrací karty jednotlivé starty a řekne jim, kde na ně čeká první víla. Družiny vybíhají po deseti minutách po sobě a je jim stopován celkový čas. Zastaví se u první víly, ta jim dá hádanku např.: „Za koho se provdala Arabela?“ Pokud děti správně odpoví, dostanou k nahlédnutí kartičku s azimutem a počtem kroků, které je dovedou k další víle anebo skřítkovi. Pokud by děti neodpověděly dobře anebo odpověď neznaly, tak jim víla připíše na hrací kartu trestnou minutu navíc, která se jim připočítá k celkovému času. Stejně tak to probíhá u všech dvanácti stanovišť. Družiny doběhnout do cíle, zapíše se jim do hrací karty čas, kdy doběhly. Hrací karty se vyberou a spočítají se výsledky.

Hodnocení: Výsledky hry ovlivňuje celkový čas, ale i trestné minuty navíc. Vyhrává ta družina, která má nejkratší čas. Ostatní se řadí v zisku bodů za ni.

3.4.4. Večerní program: Táborák

Cíl: Odbouráváme dětskou stydlivost. Podporujeme smyslové vnímání hudby.

Místo: Louka.

Čas: 120 minut.

Pomůcky: Kytara, zpěvníky, lavečky a deky.

Motivace: Hlavní vedoucí na večerním nástupu vyhlásí, že bude jen lehčí večere, jelikož je pro děti po tak náročném dnu připraven táborák, opékání špekáčku a spousta pěkných písniček.

Samotná činnost: Po náročném dnu si celý tábor odpočine a uvolní se u táborového ohně. Celý tábor se sejde na louce, kde jsou připraveny lavečky a deky na sezení. Rozdají se zpěvníky a začnou se zpívat písničky. Pro všechny jsou nachystány špekáčky, které se

během večera opékají. Pokud děti zpívání přestane během večera bavit, mohou se vyprávět různé vtipy, historiky anebo předvádět nějaké vtipné scénky.

Hodnocení: Děti si mohou za odměnu vybrat omalovánku.

3.5. Středa

3.5.1. Celodenní výlet

Celodenní výlet se pořádá tradičně v polovině tábora. Rozcvička odpadá a děti si po snídani zabalí do batůžku věci s sebou na celý den. Od vedoucích dostanou balíčky s jídlem. Na nástupu se děti dozví, že pojedou vlakem do Velkých Losin, kde navštíví Muzeum ručně vyráběného papíru a proslulý zámek Velké Losiny. V 9.³⁰ odejdeme spořádaně na vlak do Velkých Losin, který odjíždí v 10.¹³.

Na 12.⁰⁰ se zúčastníme předem domluveného výkladu v Muzeu papíru. V 13.³⁰ se na náměstí společně naobědváme. Po obědě dostanou děti hodinový rozchod na náměstí. Mohou si zajít do cukrárny, poslat pohled anebo si nakoupit v obchodě. Sraz po rozchodu bude v 14.³⁰ opět na náměstí. Poté následuje společný odchod na zamluvenou hodinovou prohlídku zámku na 15.⁰⁰ Po prohlídce zámku odcházíme zpět na vlak, který jede v 16.⁵¹. V 18.⁰⁰ se vrátíme do tábora a děti budou mít půl hodiny na to, aby si vybalily své věci a připravily se na nástup a večeri.

3.5.2. Večerní program: Diskotéka s nácvikem táborového tance

Cíl: Zlepšujeme u dětí koordinaci pohybu, vnímání hudby a jejího rytmu.

Místo: Jídelna.

Čas: 120 minut.

Pomůcky: Hudební aparatura, mikrofony, stoly, židle, papíry, psací potřeby, výzdoba jídelny.

Motivace: Hlavní vedoucí motivuje děti na večerním nástupu: „Milé děti, máme za sebou pěkný celodenní výlet. Dozvěděli, viděli a naučili jsme se spoustu nových věcí. Já doufám, že se vám tento den líbil. Protože jste byly opravdu vzorné a hodné, tak jsme vám s vedoucími připravili na dnešní večer diskotéku a malé překvapení.“

Samotná činnost: Po celodenním výletu se děti uvolní, užijí si zábavu na diskotéce a naučí se táborový tanec, který je pro ně překvapením. Protože by se děti mohly za začátku stydět,

tak nastoupí převlečení táboroví vedoucí a předtančí dětem jednoduchý tanec na píseň: „Příběh nekončí“.⁵⁹ Postupně děti vyzývají, aby se k nim přidaly. Tento tanec se stane symbolickým pro tento tábor a děti společně s vedoucími ho zatančí rodičům při příjezdu. Po pár zkouškách tance se volně přejde na diskotékovou zábavu.

Hodnocení: Každé dítě dostane svítící kroužek a malou sladkou odměnu.

3.6. Čtvrtek

3.6.1. Dopolední hra: Skřetí pexeso

Cíl: Cvičíme paměť, postřeh a tělesnou kondici.

Místo: Les.

Čas: 90 minut.

Pomůcky: Obrázkové pexeso s čísly, fáborky, písťalka, papíry a psací potřeby.

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Děti, dneska večer v lese řádili skřeti. Připravili si pro vás pexeso. Najděte dvojice čísel, která se skrývají pod stejnými obrázky. Kdo jich nasbírá nejvíce, vyhrává a vyžene tím skřety z lesa ven.“

Samotná činnost: Děti musí nasbírat co nejvíce dvojic pexesa. V ohraničeném prostoru lesa jsou na stromech a pařezech přišpendleny jednotlivé kartičky s obrázky. Na kartičce pod obrázkem je číslo. Děti mají za úkol najít vždy stejnou dvojici např. Macha a Šebestovou a pamatovat si čísla, která byla pod obrázky. Patronovi pak hlásí např. 31 (Mach) a 68 (Šebestová). Družiny hledají kartičky do konce časového limitu. Patroni pak podle vzoru zkontrolují správnost číselných dvojic.

Hodnocení: Družina, která nasbírá největší počet správných dvojic, vyhrává a získává 6 bodů. Ostatní se dle zisku řadí za ni.

3.6.2. Odpolední hra I.: Začarované bludiště

Cíl: Rozvíjíme taktické myšlení, spolupráci, komunikaci, důvěru a schopnost řešit problém.

Místo: Louka.

Čas: 100 minut.

Pomůcky: 220 metrů bílé tenké šňůry, 88 větších hřebíků, 6 plánů bludiště a písťalka.

⁵⁹ Superstar 2009 Příběh Nekončí HD (1.finále). *Superstar 2009 Příběh Nekončí* [online]. 2009 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=TxFpv-ZsYdU>

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Dnes jsem si pro vás připravil další zkoušku vaší šikovnosti. Na louce jsou dvě začarovaná bludiště, kterými musí projít každá družina pod vedením svého kapitána. Dávejte dobrý pozor, čekají tam na vás nástrahy.“

Samotná činnost: Za pomoci šňůry a kolíků se na louce udělají dvě bludiště ve tvaru obdélníku. V každém z nich je osnova 12 x 10 čtverců o velikosti 40 x 40 cm. Tyto bludiště se pomocí počítače překreslí na papír a udělá se 6 kopií. Každý z patronů dostane jeden papír s bludištěm a na něm si vyznačí 30 černých políček, která když na ně hráč stoupne, tak družina ztratí jeden z 5 životů. Tyto papírová bludiště si pak kapitáni mezi sebou rozlosují. Družiny musí podle tohoto papírového návodu projít bludiště na louce v časovém limitu 30 minut. Hráči si nastoupí podél delší strany obdélníku a po odstartování je kapitán začíná navigovat kudy jít. Černá políčka vyznačená na papírovém plánu bludiště nesmí hráči přeskakovat, ale kapitán je musí vést tak, že je obejdou. Nesmí se stát, že by se setkali dva hráči v jednom čtverci.

Hodnocení: Patroni hodnotí dodržení časového limitu a počet životů, který družině zůstal. Za každý ztracený život se přičítají trestné minuty. Pokud družina neprojde bludištěm za 30 minut, automaticky je bez bodového zisku, jinak se dle výsledků řadí na 1- 6 místo.⁶⁰

3.6.3. Odpolední hra II.: Tři oříšky pro Popelku.

Cíl: Procvičujeme u dětí obratnost, kondici, postřeh a komunikaci. Vzájemnou spolupráci je učíme řešit problém.

Místo: Les.

Čas: 90 minut.

Pomůcky: Luštěniny, suchá tráva na výrobu hnízd, krepový papír na označení cesty, hadrové koule, 18 plastových schránek od Kinder vajíček, papírky s úkoly, propisky a píšťalka.

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Všichni jistě znáte pohádku Tři oříšky pro Popelku. Vy teď budete mít za úkol najít oříšky a splnit úkoly, které se v nich skrývají.“

Samotná činnost: Děti najdou tři oříšky a splní úkoly, které se v nich skrývají. Družiny s patrony si nastoupí u boční brány do lesa a po odpískání startu běží každá po fáborech své barvy. Jakmile doběhnou k cíli, čeká je tam shazování hnízda, kde jsou ukryty tři oříšky. Hnízdo shazují hadrovými koulemi. V hnízdu najdou tři plastové schránky od Kinder vajíčka označené čísly 1, 2 a 3. Otvírají je postupně a plní úkoly. První úkol je

⁶⁰ Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2007, s. 206.

přebrat hrách a čočku, které najdou ukryté nedaleko shozeného hnízda. Druhý úkol je vyřešit hádanky v oříšku. Např.: „Jak se jmenoval Popelčin kůň?“, „Kdo byla Rozárka?“ aj. Třetím úkolem je dostat se co nejrychleji zpátky do tábora a odevzdat přebraný hrách, čočku a vyřešené hádanky.⁶¹

Hodnocení: Do bodování se započítávají výsledky všech úkolů. Družiny tedy musí donést přebranou čočku s hrachem a vyřešené hádanky. Družinám je měřen celkový čas. Po započítání a zhodnocení výsledků se boduje stejně jako při jiných hrách. Nejlepší družina získává 6 bodů a ostatní se řadí dle zisku bodů za něj.

3.6.4. Večerní program: Sobotín hledá talent

Cíl: Posilujeme u dětí schopnost čelit trémě a odbouráváme jejich stydlivost. Učíme je projevu a vystupování před publikem.

Místo: Jídelna.

Čas: 120 minut.

Pomůcky: Hudební aparatura, mikrofony, výzdoba jídelny, papíry, psací potřeby.

Motivace: Hlavní vedoucí motivuje děti den předem na večerní diskotéce, aby se mohly na tuto soutěž dostatečně připravit. K dětem může promluvit následovně: „Milé děti, dneska, tak jako jiný den, se tu velmi dobře bavíme, užíváme si legraci, tančíme a zítra tomu nebude jinak. Máme pro vás připravenou velkolepou soutěž, kterou jistě znáte?! Budeme tu v Sobotíně hledat talenty mezi vámi. Můžete nám zatančit, zazpívat, udělat nějaký trik, říct vtipy, předvést vtipné scénky, prostě cokoliv, co bude hezké, milé, zábavné a slušné. Kdo bude mít zájem, ten se zapíše na přihlašovací listinu, která bude viset již zítra ráno na nástěnce.“

Samotná činnost: Děti spolu s vedoucími zvolí talenty Sobotína. Všichni se sejdou v jídelně a sportovní vedoucí v roli moderátora slavnostně zahájí večer. Představí sebe a porotu, která je složená z vedoucích. Poté začne postupně vyzývat soutěžící. S každým z nich udělá krátký rozhovor, po kterém bude následovat vystoupení soutěžícího. Ostatní děti jsou v roli publika a povzbuzují soutěžící. Na závěr dostane publikum papírky (každé dítě jeden), kde napíše jméno toho, kdo se mu nejvíce líbil.

Hodnocení: Porota boduje jednotlivé soutěžící a přihlíží na výsledky z vybraných papírků se jmény od publika. Pro objektivitu soutěže se mohou stanovit věkové kategorie a v nich

⁶¹ Srov. FOGLOVÁ, Majka. *Táborové etapové hry*. 2006, s. 33.

vyhlásit vždy první až třetí místo. Výherci dostanou diplomy, sladkost a např. plyšovou hračku. Každý pak dostane za účast sladkost a např. propisku anebo svítilku kroužek.

3.7. Pátek

3.7.1. Dopolední hra: Mravenečci a Zlatovlásčiny korále

Tři dnešní celotáborové hry budou na téma Zlatovláska a družiny mají poslední možnost zamíchat celkovým pořadím. Na ranním nástupu se vyhlásí večerní program a tím je karnevalová diskotéka. Děti si vyrobí kostým během odpoledního klidu a ve volném čase si balí své věci a připravují se k odjezdu.

Cíl: Posilujeme kondici, postřeh, soustředěnost, vytrvalost a manuální zručnost - cvičíme jemnou motoriku rukou.

Místo: Les.

Čas: 90 minut.

Pomůcky: Barevné fáborčky, jehly a nitě, mraveniště (vše po 6 kusech), papíroví mravenci a korálky v šesti barvách (600 kusů).

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Dnes jsem si pro vás připravil obzvlášť těžké úkoly. Vzpomeňte si na pohádku Zlatovláska. Ta nás bude provázet celý den a vy máte poslední šance na to, zamíchat pořadím na herní desce. Pamatujte, dnešní vítězství má obrovskou hodnotu. Neposunete se o 6 políček, ale rovnou o 12 dopředu. Bojujte až do konce, ve hře o mapu k tvořivému inkoustu není jistý vítěz.“

Samotná činnost: Družiny musí najít své mraveniště a sesbírat co největší množství korálků. Vedoucí brzo ráno připraví trasy označené barevnými fáborčky, kde na jejich konci čeká na každou družinu mraveniště, které je vyrobeno z hlíny, větviček a různého přírodního materiálu. Je označeno velkými papírovými mravenci. Na mraveništi a v jeho blízkém okolí je rozházeno přesně 100 kusů korálků v barvě družiny. Děti se seřadí u boční brány do lesa a po odstartování běží spolu s patronem hledat své mraveniště. Kapitán v rukou nese jehlu a nit, kterou smí navléct teprve, až se dotkne papírových mravenců umístěných na mraveništi. Po nachystání jehly a nitě začnou děti sbírat a navlékat korálky na nit. Patron hlídá dětem čas tak, aby se stihly vrátit zpět do tábora v časovém limitu.

Hodnocení: Spočítají se korálky navlečené na niti a za každý korálek, který družině chybí, se přidá 5 vteřin k celkovému času. Vyhrává ta družina, která má nejkratší čas. Získává 6 bodů a ostatní se řadí za ni.⁶²

3.7.2. Odpolední hra I.: Zlatovlásčín prstýnek a živá a mrtvá voda

Cíl: Děti učíme spolupracovat při řešení problému. Cvičíme tělesnou kondici, postřeh a vytrvalost.

Čas: 100 minut.

Místo: Les (potok), zámecký park.

Pomůcky: Papírové ryby (12 kusů v 6 - ti barvách), 6 prstýnků nabarvených do zlata, 12 lahvíček na živou a mrtvou vodu, stopky, píšťalka, papíry a psací potřeby.

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Děti, nyní máte před sebou poslední dva úkoly. Musíte najít Zlatovlásčín prstýnek, který ztratila v potoce a dále v zámeckém parku najít a přinést živou a mrtvou vodu.“

Samotná činnost: Děti musí najít prsten a přinést živou a mrtvou vodu. Družiny si nastoupí k boční bráně a po startu běží po bílých fáborkách, které je dovedou k potoku. Vždy dvě ryby v barvách družiny rozdělují jednotlivé úseky potoku. Tak děti poznají, kde mají hledat Zlatovlásčín prstýnek. Každá družina hledá jeden prsten, který je schován v úseku označeném pouze jejich barvou. Na bezpečnost dětí po celou dobu dohlíží patroni s praktikanty. Jakmile družiny objeví prstýnek, běží do zámeckého parku, kde musí najít živou a mrtvou vodu. Živá voda je ve fontáně s andílkem a děti ji mají přinést v bílé lahvičce, kterou najdou schovanou poblíž fontány. Pro mrtvou vodu si běží k zámeckému rybníku, kde na ně čeká cedule s nápisem: „Kdo chce mrtvou vodu do černé lahvičky nalít, musí si ji v pískovišti najít.“ Družina tedy běží k pískovišti a hledá v něm černou láhev. Poté běží zpátky k rybníku, naplní ji mrtvou vodou, a co nejrychleji se vrací zpět do tábora.

Hodnocení: Vyhrává a získává 6 bodů ta družina, která donesla v nejkratším čase prstýnek a živou a mrtvou vodu. Ostatní se řadí za ni.

Děti se půjdou převléci do suchého oblečení a vedoucí tak mají půl hodiny na to, aby vyhodnotili konečné výsledky. Pokud by bylo zřejmé, která družina se umístila na prvním místě, přejdeme ihned k vyhlášení výsledků a předávání mapy k tvořivému

⁶² Srov. FOGLOVÁ, Majka. *Táborové etapové hry*. 2006, s. 65.

inkoustu vítězovi a indiciím ostatním družinám. To si popíšeme v Odpolední hře II.: Plán A. Jelikož ta družina, která získá za tento den nejvyšší počet bodů (6 bodů za první hru a 6 bodů za druhou hru) a na herní desce se tak neposune o 6, ale rovnou o 12 políček dopředu, nám může zamíchat celkovým pořadím a na prvním místě se mohou umístit dvě a více družin. Pro tyto případy máme v záloze rozhodující hru, pod názvem Odpolední hra II.: Plán B.

3.7.3. Odpolední hra II.: Plán A

Předávání cen

Cíl: Učíme děti zvládat napětí, nedočkavost a přijímat vítězství anebo prohru.

Místo: Tábor a les.

Čas: 90 minut.

Pomůcky: Tvořivý inkoust (namalován na papíře formátu A5), mapa k tvořivému inkoustu, buzoly, kartičky s azimuty, závěrečný dopis od zloděje inkoustů, hudební aparatura a mikrofon.

Motivace: Družiny se seřadí na nástupu a hlavní vedoucí k nim za doprovodu slavnostní hudby pronese řeč: „Milé děti, celý týden jste překonávaly nástrahy a plnily úkoly od Zloděje inkoustu. Nyní nastal čas vám sdělit výsledky naší celotáborové hry a předat výherci mapu k tvořivému inkoustu a ostatním družinám indicie k překvapení.“

Samotná činnost: Děti se dozví, v jakém pořadí se umístily jejich družiny a kdo dostane mapu k tvořivému inkoustu a kdo indicie vedoucí k překvapení. Vítězná družina dostane kreslenou mapu, která ji dovede k tvořivému inkoustu. Mapa děti vede následovně: „Od brány udělejte 100 kroků vpravo a u vysokého smrku se dejte cestičkou nahoru“ apod. Děti mapa dovede na velkou mechovou louku, kde ve vykotlaném pařezu najdou obálky s číslem 1 – 3 od Zloděje tvořivého inkoustu. Patron otevře první obálku a přečte ji dětem nahlas: „Gratuluji, našli jste místo, kde se vám dostane pokladu. Sedněte si prosím a počkejte na překvapení.“ Patron dopředu ví, že překvapením jsou ostatní družiny, které k nim dovedou různé cesty z indicií, které dostaly (družiny jdou s buzolami po azimutech a různými cestami se dostanou do stejného bodu). Po příchodu všech ostatních dětí otevře patron druhou obálku, kde je napsáno: „O pořádné překvapení jsem se postaral, co říkáte? Podívejte se teď prosím kolem sebe, vidíte ten poklad? Já ano. Vidím totiž spoustu malých šikovných hlaviček, ze kterých se tu na táboře stali kamarádi. Nejen v pohádkách, ale i v životě je velkým pokladem mít opravdové přátele. Cílem nás všech bylo vám ukázat,

jak je nesmírně důležité táhnout za jeden provaz, podat pomocnou ruku a taky, že vítězství je krásné, ale důležitá je čestná účast, zkušenosti a nádherné vzpomínky. Nyní prosím otevřete poslední obálku.“ V tomto posledním dopise je napsáno: „Pod tímto starým pařezem je schován tvořivý inkoust. Družina, která vyhrála, ho smí donést zpět Panu spisovateli. Ten vás všechny odmění za vaši snahu a pílí na tomto táboře. Nebojte se děti, každý z vás dostane něco sladkého a něco hezkého.“ Družiny se seřadí a odchází si pro odměny.

Hodnocení: Děti si nastoupí na nástup po družinách a dostanou dle umístění sladkosti, bonbóny, upomínkové předměty a různé drobné dárky. Každé dítě dostane i diplom za účast a skvělé výkony na táboře.

3.7.4. Odpolední hra II.: Plán B

Sedmero krkavců

Cíl: Učíme děti zvládat napětí, nedočkavost a neztrácet naději a bojovat až do konce. Posilujeme zdravou soupeřivost, tělesnou kondici, postřeh a soustředěnost.

Místo: Tábor.

Čas: 30 minut.

Pomůcky: Papírový krkavci s písmeny, papíry, psací potřeby, stopky a písťalka.

Motivace: Z dopisu od Zloděje inkoustu: „Děti, stalo se to, že jste se umístily na stejném místě na herní desce. Splníte tedy váš poslední úkol.“ V realitě bude přesně známo, které to jsou družiny a bude to v dopise napsáno. Ti, kterých se to týká, si nastoupí ke konci betonového hřiště a vyčkají, až jim hlavní vedoucí přečte pravidla.

Samotná činnost: Rozhodne se umístění družin. Družiny, které se utkají o první místo, si nastoupí na okraj hřiště. Budou mít za úkol najít všech 7 krkavců, kteří jsou zavěšení na chatkách. Na každém z nich je jedno písmeno a číslo. Číslo je tam proto, aby děti musely ke krkavci doběhnout, najít písmeno, a ne si ho domýšlet.⁶³

Hodnocení: Družina, která první najde všech 7 písmen a čísel, jenž dává dohromady slovo Sobotín, vyhrává a získává mapu k tvořivému inkoustu. Ostatní dostanou indicie. Po této krátké rozhodující hře by následoval plán A - předávání cen.

⁶³ Srov. FOGLOVÁ, Majka. *Táborové etapové hry*. 2006, s. 65.

Tímto byla ukončena celotáborová etapová hra. Dětem se předaly diplomy a ceny. Večeře bude nachystána až na 19.00. Po ní bude následovat slíbená karnevalová diskotéka s překvapením. Večerka bude dle uvážení hlavního vedoucího prodloužena.

3.7.5. Večerní program: Karnevalová diskotéka

Cíl: Rozvíjíme u dětí taneční schopnosti, vnímání rytmu a hudby. Při soutěžích koordinujeme u dětí pohyb, postřeh a rozhodnost.

Místo: Jídelna.

Čas: Uváží hlavní vedoucí, večerka bude posunuta.

Pomůcky: Masky, výzdoba jídelny, hudební aparatura, mikrofony, balonky s provázky, židličky a tenisové míčky.

Motivace: „Děti, prožili jsme tu všichni krásný týden plný legrace a zážitků. Celý týden jsme hráli hry a večer jsme se bavili. Bylo to prostě skvělé, co říkáte? Abychom se bavili i dnes, tak jsme si pro vás připravili taneční soutěže a v 21.⁰⁰ máme pro vás velké překvapení. Já si myslím, že nejlepší bude, když tu dnešní diskotéku zahájíme našim táborovým tancem.“

Samotná činnost: Společně s dětmi si užít poslední táborový večer a legraci při tanečních soutěžích. V maskách si s dětmi na úvod zatančíme táborový tanec, poté postupně zařadíme taneční soutěže, jako jsou například židličky. V párech si děti zasoutěží o to, kdo vydrží nejdéle tančit s tenisovým míčkem např. mezi čely. Další oblíbenou soutěží je šlapání balónků, kdy vyhrává ten pár, který si uchrání svůj balónek před ostatními.

Ve 20.⁴⁵ vyzve hlavní vedoucí děti, aby si nastoupily na normální nástup ven, ale otočily se k němu zády. Vysvětlí jim, že nikdo neopustí betonové hřiště, že se nemusí bát, protože to překvapení uvidí každý. Na louce se totiž pro ně chystá ohňostroj, který má na starosti sportovní vedoucí. Děti mu spolu s ostatními odpočítají nahlas čas do spuštění ohňostroje. Po překvapení se všichni vrátí do jídelny, kde začne karnevalová diskotéka.

Hodnocení: Každé dítě dostane sladkost, nafukovací balonky a bublifuk.

3.8. Sobota: Odjezd ze Sobotína

Budíček je posunut až na 8. hodinu a rozevičku vynecháme. Děti se půjdou umýt a nasnídat. Po snídani si dobalí veškeré věci a nanosí je pod pergolu. V 10.⁰⁰ si naposledy všichni nastoupí, svěsí táborovou vlajku a následuje poděkování personálu a poslední

společné focení. V 11.⁰⁰ si děti spořádaně nastoupí do autobusu. Po celou dobu dbají pokynů vedoucích. U školy je už čekají rodiče a netuší, jaké je čeká překvapení. Jak již bylo zmíněno výše, děti spolu s vedoucími zatančí rodičům předem nacvičený táborový tanec. Hudební aparaturu jim zapojí a dá ven předem domluvený pracovník školy. Po této kulturní a veselé vložce rozdáme všem památeční CD a rozloučíme se s dětmi, popřejeme jim krásný zbytek prázdnin a poděkujeme, že s námi na táboře byly. Zároveň děti ujistíme, že příští tábor bude stejně dobrý, jako ten letošní.

3.9. Udržitelnost projektu

Tento projekt bude udržitelný za předpokladu dostatečně velkého zájmu ze strany dětí a rodičů. Za velkou výhodu považujeme to, že se jedná o tábor školy, která nemá v nabídce pro děti jinou prázdninovou aktivitu. Tímto můžeme vyloučit konkurenci jiných projektů ve stejné organizaci. CD s fotkami a videi, které bude vznikat po celou dobu tábora a dětem bude na konci věnováno, slouží také jako podpora tábora. Rodiče budou mít možnost vidět, jak se s dětmi pracovalo a jak tábor vlastně probíhal. Při sledování CD můžou děti rodičům vyprávět zážitky. Stejně tak obliba táborového tance umožní rodičům vidět a ocenit práci zaměstnanců tábora s dětmi. Předpokládáme tedy, že rodiče budou spokojeni a budou tak rozhodnutí své děti na tábor poslat i příští rok. Příznivé může být pro rodiče i to, že pokud dítě na tábor pojedě opakovaně, mohou dostat např. slevu. Dále je možné uvažovat o tom, že by byla určitá sleva, pokud by jeli sourozenci. Materiální zajištění je neustále k dispozici přímo ze školy. Samozřejmostí do budoucna je také snaha o navázání spolupráce s novými sponzory.

Nemůžeme počítat s tím, že děti bude bavit jezdit několik let na stejný tábor, kde se nic nového neděje, proto je potřeba obnovy dějové linie tábora. Název může být stejný pro další léta, ale je nutné vymyslet nové postavy, které budou děti provázet dějem a motivovat je. Dále bude potřeba zasadit i jiné hry, kterých je nepřehledné množství. Závěr, v který tábor vyústí, je potřeba taktéž obměnit. Z toho nám vyplývá, že udržitelnost tohoto projektu je postavena také z velké části na fantazii, tvořivosti a také zkušenosti s prací s dětmi. Vymýšlet nové věci a dát je do projektu bude do budoucna jistě nelehké, ale jsme přesvědčeni o tom, že je to smyslné a přínosné hlavně pro děti a školu. Každým rokem fungování projektu se tak budou nabízet nové zkušenosti pro stávající anebo obměněný tým pracovníků tábora.

Závěr

Cílem tohoto bakalářského projektu bylo navrhnout letní pobytový tábor na 7 dní pro žáky I. stupně Základní školy města Prostějov, ul. Dr. Horáka 24, který v nabídce školy postrádáme. Dalším cílem bylo, aby se děti prostřednictvím pobytu na táboře více osamostatnily a naučily řešit a zvládat různé situace bez rodičů, dále dětem byly předány nové vědomosti, zkušenosti a dovednosti. Pobyt na tomto táboře ukázal dětem možnosti, jak aktivně využívat a trávit svůj volný čas.

Projekt je členěn do tří kapitol. V první kapitole jsme se seznámili se školou, pro kterou byl projekt navrhnut. Charakterizovali jsme si tuto školu a její okolí. Zabývali jsme se nabídkou akcí, které škola každoročně pořádá a také kroužky, které svým žákům nabízí. Poznali jsme projekty, na kterých škola spolupracuje a také občanské sdružení, které založila. V závěru této kapitoly jsme se věnovaly výhledům na školní rok 2012/2013.

V druhé kapitole jsme se zajímali o tzv. první kroky. Nejdůležitějšími částmi této kapitoly jsou cíle tábora a zvolený námět etapové hry a to „Z pohádky do pohádky“. Pozornost jsme věnovali i samotnému významu hry pro děti. Zabývali jsme se stránkou organizační, tedy datem a místem konání tábora. Představili jsme si táborové zaměstnance. Rozpracovali jsme i nezbytné materiálně technické řešení spolu s finanční stránkou projektu. Aby byly rodiče s dětmi o táboře informováni včas, nezapomněli jsme ani na propagaci tábora. V práci má své místo i program dne.

Ve třetí kapitole předkládáme podrobně zpracovaný návrh letního pobytového tábora. Tábor je rozepsán den po dni do etap. Všemi etapami děti provází dvě postavy: Pan spisovatel a Zloděj tvořivého inkoustu. Tyto dvě postavy nám pomáhají zvyšovat motivaci dětí a zájem o hru. Zvolené hry mají za úkol plnit námi vytyčené cíle. Hry jsou sestaveny tak, aby se děti naučily spolupracovat, věřit si a pomáhat si navzájem. Také, aby se naučily zásadu „fair play“. Konec etapové hry je záměrně vytvořen tak, aby se všechny družiny potkaly na jednom místě a viděly, v čem je skutečná výhra a bohatství v životě. Věříme, že vše výše uvedené nám pomůže docílit toho, že tábor povede k dobrému a přátelskému klimatu na škole.

Seznam použité literatury

Odborná literatura

BEROUŠEK, Petr. *Rádce provozovatele a vedoucího dětského tábora*. Praha: Sondy, 1999, 64 s.

BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: NLN - Nakladatelství Lidové noviny v edici 21, 2000, 336 s. ISBN 80-7106-290-1.

ČEŇKOVÁ, Jana et al. *Vývoj literatury pro mládež a její žánrové struktury*. 1. vyd. Praha: Portál, 2006, 171 s. ISBN 80-7367-095-X.

DOLEŽALOVÁ, Edita. *Hry na dětské tábory*. 1. vyd. Praha: Grada, 2004, 303 s. ISBN 80-247-0702-0.

FOGLOVÁ, Majka. *Táborové etapové hry*. 1. vyd. Praha: Portál, 2006, 207 s. ISBN 80-7367-128-X.

HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogika volného času*. Praha: Univerzita Karlova v Praze- Pedagogická fakulta, 2003, 105 s. ISBN 80-7290-128-1.

HARMACH, Jaromír. *Tábory a jiné zotavovací akce : průvodce jejich přípravou*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT ČR, 2004, 136 s. ISBN 80-86033-93-7.

CHOUR, Jiří. *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. 1. vyd. Praha: Portál, 2000, 167 s. ISBN 80-7178-388-9.

LINDON, Jennie. *Understanding children's play*. Cheltenham: Nelson Thomes, 2001, 194 s. ISBN 0-7587-3970-X.

MAZAL, Ferdinand. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. 1. vyd. Olomouc: Hanex, 2007, 394 s. ISBN 978-80-85783-77-3.

NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 1. vyd. Praha: Portál, 1998, 325 s. ISBN 80-7178-218-1.

POLÁČEK, Petr et al. *Hlavní vedoucí dětských táborů*. Praha: ČASPV, 2007, 34 s. ISBN 80-86586-19-7.

ZAPLETAL, Miloš. *Encyklopedie her : 1000 her v tělocvičně, na hřišti, na louce, ve městě, v terénu, v místnosti*. Praha: Olympia, 1973, 242 s.

Internetové zdroje

Fangen mit Wäscheklammern. *Fangen mit Wäscheklammern, Fangspiele* [online]. 2007 [cit. 2013-04-07]. Dostupné z:
http://www.spielekiste.de/archiv/bewegung/fangen/fangen_031.shtml#beschreibung

Ftl, a.s. *Zájezdová doprava*. [online]. 2013 [cit. 2013-04-08]. Dostupné z:
<http://www.ftl.cz/bus/index.htm>

Hotel Dolte. *Kontakt*. [online]. 2010 [cit. 2013-04-09]. Dostupné z:
<http://www.hoteldolte.cz/kontakt.html>

Hranostaj.cz. *Lidské bingo* [online]. 2006 [cit. 2013-04-07]. Dostupné z:
<http://www.hranostaj.cz/hra171>

Hranostaj.cz. *Mrkaná* [online]. 2006 [cit. 2013-04-09]. Dostupné z:
<http://www.hranostaj.cz/hra79?komentare=>

Informační centrum Šumpersko. *Zámek Sobotín*. [online]. 2000 [cit. 2013-04-02].
Dostupné z: <http://www.infosumperk.cz/dr-cs/zamky/sumpersko/zamek-sobotin.html>

Jizdnirady.iDNES.cz. *IDOS- Vlaky - Vyhledávání spojení* [online]. 2013 [cit. 2013-04-09].
Dostupné z: <http://jizdnirady.idnes.cz/vlaky/spojeni/>

Oficiální stránky Obce Sobotín. *Historie obce*. [online]. 2013 [cit. 2013-04-02]. Dostupné z: <http://www.sobotin.cz/informace-o-obci/historie/>

Oficiální stránky zámku Velké Losiny. *Vstupné*. [online]. 2013 [cit. 2013-04-09]. Dostupné z: <http://www.zamek-losiny.cz/hlavni-menu/vstupne/>

Ruční papírna Velké Losiny. *Otevírací doba/ provozní doba*. [online]. 2013 [cit. 2013-04-09]. Dostupné z: <http://www.muzeumpapiru.cz/cz/muzeum-papiru/oteviraci-doba-ceny-vstupneho/>

Škola Dr. Horáka, Prostějov. *Akce školy ve školním roce 2011 - 2012* [online]. 2011 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

Škola Dr. Horáka, Prostějov. *Bazén* [online]. 2007 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

Škola Dr. Horáka, Prostějov. *Občanské sdružení* [online]. 2008 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

Škola Dr. Horáka, Prostějov. *Pažout*. [online]. 2012 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: http://zshor.pvskoly.cz/skola/Pazout/PAZOUT_R17_C43.pdf

Škola Dr. Horáka, Prostějov. *Plán práce školy*. [online]. 2012 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/dokumenty/plan%20prace%20skoly%20%201213.pdf>

Škola Dr. Horáka, Prostějov. *Pracovníci školy ve školním roce 2012 / 2013* [online]. 2012 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

Škola Dr. Horáka, Prostějov. *Projekty* [online]. 2007 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

Škola Dr. Horáka, Prostějov. *Přehled kroužků ve školním roce 2012- 2013* [online]. 2012 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/>

Škola Dr. Horáka, Prostějov. *Stanovy sdružení*. [online]. 2008 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/skola/rada/stanovy.pdf>

Škola Dr. Horáka, Prostějov. *Školní vzdělávací program*. [online]. 2007 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/dokumenty/program.pdf>

Škola Dr. Horáka, Prostějov. *Vlastní hodnocení školy*. [online]. 2007 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://zshor.pvskoly.cz/dokumenty/vlastnihodnoceniskoly.pdf>

Triolinguale Zipp- Zapp. *Zipp - Zapp*. [online]. 2011 [cit. 2013-04-07]. Dostupné z: <http://www.triolinguale.eu/sekce/hry/zahrivaci-hra/zipp-zapp>

Youtube.com. *Superstar 2009 Příběh Nekončí* [online]. 2009 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=TxFpv-ZsYdU>

Seznam příloh

Příloha A - Informační letáček

Příloha B - Závazná přihláška

Příloha C - Informace pro rodiče + seznam věcí s sebou

Příloha D - Potvrzení o bezinfekčnosti

Příloha E - Herní deska

Příloha A

Informační letáček

☺ DĚTSKÝ LETNÍ TÁBOR V SOBOTÍNĚ ☺

„ŽAŽIJTE S NÁMI KOUZELNOU CESTU Z POHÁDKY DO POHÁDKY“.

ORGANIZÁTOR: Základní škola Prostějov, ul. Dr. Horáka 24

TERMÍN: 12. – 19. 7. 2014

PRO: Určeno přednostně pro žáky 1. stupně Základní školy Prostějov, ul. Dr. Horáka s možností účasti žáků z jiných základních škol města Prostějov.

MÍSTO POBYTU: Obec Sobotín, areál letního dětského tábora Sobotín.

UBYTOVÁNÍ: V dřevěných chatkách s využitím společenské místnosti v areálu, zde i stravování.

ZAMĚŘENÍ: Umožníme Vaším dětem smysluplné využití volného času v období velkých letních prázdnin. Dětem se dostane možnosti co největšího sportovního, kulturního a společenského vyžití v podobě celotáborové etapové hry, výletu, vycházek nebo zábavných večerů.

Děti budou pod zkušeným dohledem našich pedagogických pracovníků a zdravotníka.

CENA: 2 440,-Kč (přihlášku nutno podat do konce měsíce května)

KONTAKT: Vedoucí tábora:; tel:; email:

Na jakékoliv dotazy Vám rádi odpovíme, více informací naleznete na internetových stránkách školy <http://zshor.pvskoly.cz/> , **kde nejdete i přihlášku na tábor ke stažení.**

Příloha B

Závazná přihláška

☺ DĚTSKÝ LETNÍ TÁBOR V SOBOTÍNĚ ☺

„ŽAŽIJTE S NÁMI KOUZELNOU CESTU Z POHÁDKY DO POHÁDKY“.

Pořádaný Základní školou Prostějov, ul. Dr. Horáka 24.

Jméno a příjmení dítěte:

Datum narození: Rodné číslo:

Adresa bydliště:

Zdravotní pojišťovna: Kód ZP:

Rodiče nebo zákonní zástupci:

Jméno matky/ zákonný zástupce: e-mail:

Telefon:

Adresa bydliště:

Jméno otce/ zástupce: e-mail:

Telefon:

Adresa bydliště:

Řádně vyplněnou přihlášku odevzdejte prosím nejpozději do konce měsíce května.

Po odevzdání řádně vyplněné přihlášky e-mailem nebo osobně na sekretariátu školy Dr. Horáka, Vám budou zaslány anebo dány do rukou potřebné informace o odjezdu, seznamu věcí s sebou, prohlášení rodičů a prohlášení o bezinfekčnosti dítěte.

Platbu prosím proveďte nejpozději do konce měsíce června následujícím způsobem:

Částku 2440,- Kč posílejte na účet č.:

Jako variabilní symbol: zadejte rodné číslo svého dítěte.

Do zprávy pro příjemce uveďte: jméno a příjmení dítěte

V dne

Podpis rodičů (zákonných zástupců)

Příloha C

Informace pro rodiče + seznam věcí s sebou

Podrobné informace o táboře:

1. MÍSTO: Tábor proběhne v areálu letního tábora v obci Sobotín.

Adresa je: Letní dětský tábor, Sobotín 27, Sobotín 788 16

Děti budou ubytovány v dřevěných chatkách. Jídelna, toalety s umývárnou a sprchami jsou v kamenné budově v areálu. K dispozici máme betonové hřiště na přehazovanou a basketbal. Za chatkami je rozlehlá louka, kde se bude konat např. táborák.

2. VEDOUCÍ: O chod celého tábora se bude starat hlavní vedoucí. Sportovní vyžití má na starosti sportovní vedoucí. Případné bolístky pofouká paní zdravotnice. O vaše děti se budou starat oddíloví vedoucí spolu s praktikanty.

3. TÉMA: Tématem celotáborové etapové hry bude „Z pohádky do pohádky“. Děti se mohou těšit na dobrodružné výpravy z jedné pohádky do druhé. Čeká nás krásný týden plný zábavy, soutěží, her a pohody. Náš tým táborových pracovníků se již teď na děti moc těší.

4. SRAZ: Bude v sobotu 12. 7. 2014 u školy Dr. Horáka v 9.⁰⁰. Před školou na vás budou čekat vedoucí s čísly oddílů. Seznam dětí a jejich rozdělení do oddílů je k nahlédnutí na stránkách školy. Kartičku pojištěnce a případné léky odevzdáte zdravotnici, která bude čekat u vchodu do školy. Cestovní tašky, krosny či kufry dáte panu řidiči k uložení do autobusu. Odjezd autobusu je v 9.³⁰.

5. NÁVRAT: Bude v sobotu 19. 7. 2014 kolem 13. hodiny ke škole.

6. TELEFONY: **Prosíme rodiče o to, aby dětem nedávali mobilní telefony, notebooky, tablety, fotoaparáty a jiné!!! NA TÁBOŘE JE VAŠE DÍTĚ POTŘEBOVAT NEBUDE!!!**

Pokud budete mít zájem dítě kontaktovat, vyžádejte si prosím telefon na jeho odd.vedoucího.

7. DOPISY: Můžete posílat na výše uvedenou adresu tábora.

8. KAPESNÉ: Dejte dítěti dle vlastního uvážení. Z našich zkušeností víme, že stačí částka 400,-Kč. Peníze můžete předat odd. vedoucímu.

Seznam věcí s sebou:

Dětem prosím nabalte běžné oblečení na 8 dní. I v létě nás může zaskočit chladné anebo deštivé počasí, nezapomeňte proto nabalit i teplé oblečení.

Z našich zkušeností víme, že děti většinou potřebují (spotřebují):

- 5x tričko s krátkým rukávem + 2x s dlouhým rukávem
- 4x šortky, kraťasy nebo ¾ kalhoty + 2x tepláky
- 1x teplé kalhoty, které nepromoknou a neprofouknou
- 1x teplou bundu- nepromokavou
- 3x mikinu
- 1x pyžamo
- 8x spodní prádlo + 8x ponožky (dejte prosím dítěti jak kotníkové, tak teplé)
- 2x pevné sportovní boty (tenisky) – pokud máte možnost, dejte dítěti troje
- holínky, přezůvky (nejlépe gumové, aby si je vaše dítě mohlo vzít i na koupání- je to lepší z bezpečnostních a hygienických důvodů)
- ručník velký + malý na obličej a ruce
- hygienické potřeby (kartáček a pastu na zuby, sprchový gel, šampon na vlasy, hřeben atd.)
- papírové kapesníčky, opalovací krém s UV filtrem, repelent
- sluneční brýle, kšiltovku, šátek anebo jinou pokrývku hlavy
- pláštěnku, baterku, zápisník, pastelky... nemusíte dětem balit karty a jiné hry, ty budou mít možnost si v poledním klidu půjčit od vedoucích
- batoh (aby se do něj vlezla pláštěnka, svačina a pití)

První den začínáme obědem, proto dejte dítěti jen svačinu a pití. Pokud bývá dítěti špatně, dejte mu před cestou Kinedril a upozorněte na to paní zdravotnici.

Nezapomeňte dítěti nabalit účinný repelent. V lese se vyskytují komáři a klíšťata.

Jak již bylo uvedeno výše, nedávejte dětem prosím mobilní telefony, fotoaparáty, tablety a jiné...

Po celou dobu budeme děti fotit a natáčet. Jako dárek od nás dostanete CD s dokumentací celého tábora. V půlce týdne nás čeká výlet. Pojedeme vlakem do Velkých Losiny, kde navštívíme Muzeum papíru a také Zámek Velké Losiny. CD a vstupné na výletě jsou zahrnuty v ceně tábora.

Cukrovinky a jiné potraviny dejte dětem prosím s rozumem. Berte v potaz to, že se nám děti pak přejídají těchto věcí a nejí obědy a večeře.

Celý náš tým se na vaše děti už moc těší!

UŽIJEME SE KOUZELNOU CESTU Z POHÁDKY DO POHÁDKY!!!

Příloha D

Potvrzení o bezinfekčnosti

Písemné prohlášení rodičů nebo zákonných zástupců o zdravotním stavu a bezinfekčnosti dítěte

Příjmení, jméno, dítěte:.....
Datum narození:.....
Adresa bydliště:.....
Upozorňuji u svého dítěte na:.....
Zdravotní problémy:.....
Alergie:.....
Jiné zvláštnosti:.....
Léky: (musejí být popsány: jméno, jak užívat a kdy, na co léky užívá)
.....
.....
.....
.....

Prohlašuji, že dítě je úplně zdravé, v rodině ani v místě, z něhož nastupuje na prázdninový pobyt, není žádná infekční choroba a okresní hygienik ani ošetřující lékař nenařídil karanténní opatření, zvýšený zdravotnický nebo lékařský dohled.

Jsem si vědom-a právních a finančních důsledků, které by pro mne vyplynuly, kdyby z nepravdivých údajů v tomto prohlášení vzniklo zdravotní ohrožení dětského kolektivu.

V dne.....

Podpis.....

Prohlášení nesmí být starší než jeden den před zahájením prázdninového pobytu!

Řádně vyplněné prohlášení s kartičkou pojištěnce dítěte odevzdávejte v den odjezdu přímo do rukou zdravotnice (léky, omezení atd. proberete ještě znovu na místě).

Jakékoliv informace Vám rádi zodpovíme na tel:..... anebo na e-mailu:.....

Příloha E

Herní deska ⁶⁴



⁶⁴ Cert-a-babicka.jpg. *Omalovankyonline.cz* [online]. 2013 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: <http://www.omalovankyonline.cz/wp-content/gallery/Pohadkove/cert-a-babicka.jpg>
Princezna. *Omalovankyonline.cz* [online]. 2013 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: <http://www.omalovankyonline.cz/wp-content/gallery/Pohadkove/princezna.gif>
Dětské a zvířátka. *Omalovankyonline.cz* [online]. 2007 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: <http://forme025.blog.cz/0704/detske-ii>
Klasické bludiště. *Dětský blog* [online]. 2006 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: <http://detsky.blog.cz/0608/klasicke-bludiste-nezabloudite>
Omalovánky Okřídleného draka s jazykem ven. *Onlineomalovanky* [online]. 2011 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: http://www.onlineomalovanky.cz/omalovánka-okřídleného-draka-s-jazykem-ven_695.html
Zloděj prchající policii. *Onlineomalovanky* [online]. 2011 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: http://www.onlineomalovanky.cz/omalovánka-zloděj-prchající-policii-pytel-peněz_6183.html
Zloděj se snaží uniknout s kořistí. *Onlineomalovanky* [online]. 2011 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: http://www.onlineomalovanky.cz/omalovánka-zloděj-se-snaží-uniknout-s-kořistí_4026.html
Policista nebo strážník zastavil provoz s píšťalkou v ústech. *Onlineomalovanky* [online]. 2011 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: http://www.onlineomalovanky.cz/omalovánka-policista-nebo-strážník-zastavil-provoz-s-píšťalkou-v-ústech_715.html
Policejní důstojník s taktovkou v ruce. *Onlineomalovanky* [online]. 2011 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: http://www.onlineomalovanky.cz/Omalovánky-policie_2.html
Zlobr Norbert. *Onlineomalovanky* [online]. 2011 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: http://www.onlineomalovanky.cz/omalovánka-zlobr-norbert-z-muddle-earth_8148.html
Omalovánka Muddle Earth. *Onlineomalovanky* [online]. 2011 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: http://www.onlineomalovanky.cz/omalovánka-muddle-earth-legrační-postava-dům-skřítek_8147.html
Hrnečku vař!. *Pohádkář.cz* [online]. 2013 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: http://www.pohadkar.cz/public/media/Hrnecku_var/Omalovanky/omalovanky-hrnecku-var-1.JPG