



Univerzita Palackého v Olomouci  
Cyrilometodějská teologická fakulta  
Katedra křesťanské výchovy

**PREVENTIVNÍ PROGRAM LETNÍHO  
POBYTOVÉHO TÁBORA PRO DĚTI  
ZE SOCIÁLNĚ SLABÝCH RODIN**

**Bakalářský projekt**

Autor: Marie Trčková, DiS.

Vedoucí práce: doc. PhDr. & Mgr. Petra Potměšilová, Ph.D.

Olomouc 2016

Prohlašuji, že jsem bakalářský projekt vypracovala samostatně a vyznačila jsem veškeré použité prameny a literaturu.

V Olomouci 12. 4. 2016

.....

Marie Trčková

Děkuji doc. PhDr. & Mgr. Petře Potměšilové, Ph.D. za její pomoc a cenné rady při tvorbě mého bakalářského projektu. Také bych chtěla poděkovat organizaci Malá Antiochia za možnost zrealizovat dětský letní pobytový tábor a celé mé rodině za podporu při studiu.

## **OBSAH**

ÚVOD .....	3
1 ORGANIZACE MALÁ ANTIOCHIA .....	4
1.1 Charakteristika organizace .....	4
1.2 Lokalizace organizace .....	4
1.3 Historie organizace .....	5
1.4 Zkušenosti s podáváním projektů .....	6
1.5 Inovační potenciál.....	6
2 MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK .....	8
2.1 Obecná charakteristika .....	8
2.2 Tělesný pohybový vývoj .....	9
2.3 Vývoj poznávacích procesů.....	10
2.4 Proces socializace a vývoj osobnosti dítěte.....	10
2.5 Hra a její vliv na vývoj jedince.....	11
3 VOLNÝ ČAS .....	14
3.1 Funkce volného času .....	15
3.2 Volnočasové prostředí .....	17
3.3 Letní pobytový tábor .....	17
3.4 Prevence před sociálně patologickými jevy .....	18
4 CHARAKTERISTIKA PROJEKTU.....	20
4.1 Cílová skupina projektu.....	20
4.2 Cíl projektu .....	21
4.3 Měřitelné ukazatele.....	21
4.4 SWOT analýza.....	22
5 ORGANIZACE A ZAJIŠTĚNÍ PROJEKTU .....	26
5.1 Harmonogram projektu.....	26

5.2	Organizační zajištění projektu .....	27
5.3	Přehledný rozpočet projektu .....	31
5.4	Podrobný popis položek rozpočtu .....	32
6	PODROBNÝ PROGRAM PROJEKTU .....	35
6.1	Charakteristika současného stavu .....	35
6.2	Charakteristika nového plánovaného stavu .....	35
6.3	Detailní denní program .....	36
6.3.1	První den - „Vstup do světa Popoupo“ .....	37
6.3.2	Druhý den - „Pouštní nebezpečí“ .....	41
6.3.3	Třetí den - „Oáza“ .....	46
6.3.4	Čtvrtý den - „Cesta za drakem“ .....	50
6.3.5	Pátý den - „Velká bitva“ .....	55
6.3.6	Šestý den - „Podivuhodná věž“ .....	60
6.3.7	Sedmý den - „Za stříbrnou mlhou“ .....	64
6.3.8	Osmý den - „Návrat“ .....	68
6.4	Návaznost projektu na další aktivity .....	70
6.5	Návaznost dalších aktivit na projekt .....	70
6.6	Udržitelnost projektu .....	71
6.7	Etické aspekty projektu .....	71
7	EVALUACE PROJEKTU .....	72
8	CELKOVÉ SHRnutí PROJEKTU .....	73
	ZÁVĚR .....	75
	POUŽITÁ LITERATURA .....	76
	PŘÍLOHY .....	84

## ÚVOD

„Vše, co je v člověku krásné, je očima neviditelné.“

Antoine de Saint-Exupéry

Pro bakalářský projekt jsem si zvolila preventivní program letního pobytového tábora pro děti ze sociálně slabých rodin.

V projektu se budu zabývat problematikou primární nespécifické prevence rizikového chování v rámci volného času u dětí mladšího školního věku, které může nejčastěji vznikat vlivem špatného sociálního prostředí, nedostatečného zázemí rodiny, nefunkčním předáváním hodnot a nevhodným využitím volného času.

Hlavním cílem bakalářského projektu je vytvořit a zrealizovat vhodný preventivní program pro děti ze sociálně slabých rodin na dětském letním pobytovém táboře takovým způsobem, aby tyto děti získaly vhodné návyky pro eliminování možného rizikového chování v budoucnosti. Dílčí cíl bakalářského projektu je tvořen možnými návrhy a podněty pro aktivní trávení volného času dětí, které mohou využít po skončení tábora. Dalším dílčím cílem je definování základních informací a všech potřebných náležitostí, které je potřeba dodržet při pořádání dětských letních pobytových táborů.

Tento projekt bude sloužit jako program pro letní pobytový tábor, kterého se zúčastní děti v mladším školním věku z funkčních i disfunkčních rodin.

Přínos projektu je jeho aplikace v praxi, jelikož ho využije organizace Malá Antiochia v rámci své činnosti při pořádání letních akcí pro děti. V oblasti sociální pedagogiky bude tento bakalářský projekt přínosem v tom, že se snaží v praxi vytvořit preventivní program, který předává správné hodnoty a učí děti vzájemné toleranci a spolupráci. Přínos projektu pro společnost spočívá v tom, že ji chrání před nežádoucími a nebezpečnými sociálními patologickými jevy, které mohou způsobit rizikové jedinci.

# 1 ORGANIZACE MALÁ ANTIOCHIA

Projekt je určen pro organizaci Malá Antiochia, která pořádá letní křesťanské tábory pro děti mladšího školního věku a různorodé víkendové i jednodenní akce pro děti i mládež.<sup>1</sup>

## 1.1 Charakteristika organizace

Křesťanská organizace Malá Antiochia sdružuje dobrovolníky a ochotné lidi, kteří se chtějí podílet na práci s dětmi a mládeží prostřednictvím víkendových pobytů nebo letních pobytových táborů. Jejich cílem je rozvoj morálních, společenských a kulturních hodnot u dětí. Přestože jde o křesťanskou organizaci, není víra vnucována žádnému z účastníků akcí – na tábor nebo na víkendovou akci můžou jet i nevěřící děti bez jakýchkoliv předsudků.<sup>2</sup>

Důležitou činností organizace Malá Antiochia je pomoc při vytváření a organizaci společenství dětí a mládeže ve věku šesti až patnácti let. Pro tyto společenství zajišťuje tematické pobytové akce a rekreační pobyty zaměřené na jejich stmelení, seznámení a vzájemné sdílení. Významná je i spolupráce s mnoha farnostmi napříč celou Českou republikou.<sup>3</sup>

## 1.2 Lokalizace organizace

Organizace Malá Antiochia sídlí na faře v Rychnově na Moravě. Tato obec se nachází v Pardubickém kraji v okrese Svitavy.<sup>4</sup>

Ačkoliv jde o malou obec, co se počtu obyvatel týče, můžeme zde nalézt velké množství pozemků, které spadají do katastru obce. Fakt, že má obec délku přes šest kilometrů a obývá ji přibližně šest set obyvatel je způsoben tím, že obec tvořili převážně

---

<sup>1</sup> Srov. Informace o táborech. *Malá Antiochia o. s.* [online], [cit. 2015-12-20].

<sup>2</sup> Srov. Historie. *Malá Antiochia o. s.* [online], [cit. 2015-12-20].

<sup>3</sup> Srov. Informace o táborech. *Malá Antiochia o. s.* [online], [cit. 2015-12-20].

<sup>4</sup> Srov. Stanovy o. s. Malá Antiochia. *Malá Antiochia o. s.* [online], [cit. 2015-12-20].

obyvatelé německého původu. Sídlo Malé Antiochie leží v obci přímo na místní faře u římskokatolického kostela sv. Mikuláše.<sup>5</sup>

### 1.3 Historie organizace

Vznik organizace Malá Antiochia zapříčinila zkušenost z prázdninových setkání, kdy se mladí křesťané vydávali do příhraničních a křesťansky vlašných oblastí České republiky za účelem laických misí. Na těchto místech se snaží pomáhat místním obyvatelům s jejich běžnými činnostmi, přičemž na základě společných rozhovorů se snaží hovořit i o své víře a tím pádem hlásat evangelium. Tento typ činnosti však je vždy na jednom místě pouze jednou – z toho důvodu vznikl požadavek o jakési pokračování mládežnické činnosti, nicméně ne úplně stejným způsobem. Vhodnou variantou v pokračování činnosti mládeže se jevílo uspořádání letního pobytového tábora.

K realizaci myšlenky začít dělat táborové pobyty i pro děti došlo v roce 1993, kdy se uskutečnil první tábor. Postupem času začalo přibývat množství zájemců o letní pobytové akce, a proto se konání táborů rozmístilo na více míst po Moravě – např. Hanušovice, Lomnice u Rýmařova, Písařov, atd. Stoupající zájem vyvolal potřebu vytvořit organizaci, která by zaštiťovala a vytvářela organizační a ekonomické zázemí pro pořádání letních pobytových akcí.

Činnost formující se organizace (i když zatím bez oficiálních stanov a zázemí) začalo mapovat periodikum „Věstník Malé Antiochie“, přičemž jeho součástí bylo i přiblížení křesťanské víry pro všechno čtenáře a zájemce. Ve „Věstníku Malé Antiochie“ bylo možné nalézt aktuální informace o všech akcích a táborech, které Malá Antiochia plánovala uskutečnit. Věstník vycházel od roku 1996 až do roku 2007, kdy jej nahradilo elektronické vydání dostupné všem zájemcům k prohlížení na internetu online.

Na základě společných jednání a po vytvoření stanov a zásad organizace Malá Antiochia došlo dne 12. ledna 2005 k jejímu zapsání a k registraci jakožto občanského sdružení.

Zázemí Malé Antiochie již od počátku vytvářeli dobrovolníci a i nyní je její činnost založena na dobrovolnickém principu bez nároku odměn. Samozřejmostí je častá obměna

---

<sup>5</sup> Srov. Informace o obci. *Rychnov na Moravě* [online], [cit. 2015-12-20].



všech dobrovolníků a vedoucích, jelikož se mění s narůstajícím věkem a povinnosti ve škole nebo v zaměstnání jejich časové možnosti. Z toho důvodu je vítán každý ochotný jedinec, který chce svými schopnostmi a časem přispět při pořádání a průběhu aktivit, které Malá Antiochia provádí. Klíčové je však neustále vychovávat nové nástupce a náhradníky, kteří již znají veškeré náležitosti, které jsou nezbytné pro kvalitní a bezproblémový průběh letních pobytových akcí. Toto si klade organizace Malá Antiochia jako jeden ze svých důležitých pravidel po celou dobu její existence až do současné doby. Organizace Malá Antiochia má ve svém logu kříž, srdce a kotvu – symboly víry, lásky a naděje. V roce 2001 byl přidán i symbol slunce, který symbolizuje radost.<sup>6</sup>

## **1.4 Zkušenosti s podáváním projektů**

Organizace Malá Antiochia nemá žádné zkušenosti s podáváním projektů nebo žádostí o dotace, jelikož svoji činnost financuje pouze z dobrovolných příspěvků dárců a rodičovských příspěvků za ubytování a stravu dětí na táboře. Financování táborových pobytů (případně víkendových setkání) je realizováno tak, že příjmy pouze pokryjí výdaje – činnost všech vedoucích, kuchařek, hospodáře i ekonomů je bezplatná a čistě dobrovolná. Veškeré pomůcky pro táborové aktivity jsou v režii vedoucích, kteří si je buďto zapůjčí, nebo je zajistí z vlastních zdrojů.<sup>7</sup>

## **1.5 Inovační potenciál**

Inovační potenciál organizace Malá Antiochia ovlivňuje fakt, že se jedná o neziskovou organizaci založenou pouze na dobrovolnících. Z toho vyplývá, že inovační potenciál je přímo úměrný kvalitě a ochotě dobrovolníků se na inovacích podílet. Výhodou neziskové činnosti je fakt, že všichni animátoři a ostatní lidé zapojeni ve fungování organizace Malá Antiochia vykonávají svou činnost pouze na základě vlastního přesvědčení, tudíž nejsou vedeni k činnosti a stejně tak i k jakýmkoliv inovacím pomocí finanční, nebo jiné odměny. Z toho důvodu i revizní komise organizace Malá Antiochia

---

<sup>6</sup> Srov. Historie. *Malá Antiochia o. s.* [online], [cit. 2015-12-20].

<sup>7</sup> Srov. Výroční zpráva. *Malá Antiochia o. s.* [online], [cit. 2015-12-20].

vidí inovační potenciál ve zkvalitnění získávání dobrovolníků, přičemž doporučuje i zkvalitnit jejich proškolení a odbornost.

Organizace Malá Antiochia se snaží pomocí reflexe a hodnocení táborových pobytů či krátkodobých víkendových setkání o neustálé zkvalitňování své činnosti. Jedním z elementárních faktorů, kterými se organizace Malá Antiochia neustále zabývá, je zkvalitňování výběru míst, kde jsou ubytovány účastníci i vedoucí jednotlivých turnusů táborových pobytů.<sup>8</sup>

Ke konci roku 2015 organizace Malá Antiochia musí vyřešit otázku transformace spolku. Již v roce 2014 došlo automaticky ke změně z občanského sdružení na spolek, nicméně od 1. 1. 2016 musí dojít podle nového občanského zákoníku k úpravě názvů všech spolků – tedy i organizace Malá Antiochia. Dále zákon přikazuje i změnu stanov, přičemž k této změně je nezbytné přistoupit nejpozději do 1. 1. 2017.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Srov. Historie. *Malá Antiochia o. s.* [online], [cit. 2015-12-20].

<sup>9</sup> Srov. § 3045 zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník. *Beck-online (online právní informační systém)* [online], [cit. 2015-12-20].

## 2 MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK

Mladší školní věk je pro dítě přelomovým obdobím jeho zatím poklidného životního stylu a rytmu. Začíná mu do života vnášet řadu nových podnětů a také dochází k rozvoji a budování řádu a určitého systému. Na dítě začíná být kladena určitá zodpovědnost a dochází ke stoupající míře samostatnosti.

### 2.1 Obecná charakteristika

Definice a přesné věkové vymezení mladšího školního věku však není jednoznačné. Literatura se rozchází ve stanovení hranic, které oddělují mladší školní věk od dalších kategorií vývoje dítěte. Říčan tvrdí, že mladší školní věk začíná tím, že z dítěte se stane školou povinný žák. Z toho vyplývá, že dolní věková hranice vstupu dítěte do mladšího školního věku je podle Říčana nejčastěji šest let. Jako konec tohoto období uvádí autor dovršení jedenáctého věku jedince. Průběh mladšího školního věku je dle něj poklidný, a jestliže bychom jej srovnávali s ostatními vývojovými obdobími v životě člověka, můžeme hovořit o poměrně klidné a šťastné životní etapě. Velmi důležitým prostředníkem, který dítěti slouží k zapojení do chodu společnosti, je v této době školské zařízení.<sup>10</sup>

Další možný náhled na mladší školní věk přináší Matějček. Podle něj můžeme hovořit o mladším školním věku dítěte mezi jeho šestým až osmým rokem života. Autor totiž navrhuje rozdělit školní věk na tři části: na mladší školní věk (6-8 let), na střední školní věk (9-12 let) a na starší školní věk, který však již zasahuje do dalšího období – pubescence. Co se týká mladšího školního věku, Matějček poukazuje na zásadní přerod hravého předškolního dítěte na již objektivnější osobnost jedince. Dítě se začíná v mladším školním věku dotazovat a hledá odpovědi na nejrůznější otázky. Oproti tomu pro předškolní věk je typické neustálé snění, fantazie a „vlastní svět“.<sup>11</sup>

Vágnerová poukazuje na fakt, že s prvním školním dnem dochází u dítěte ke vstupu do fáze mladšího školního věku a dokonce nazývá tento mezník rituálem získání nové

---

<sup>10</sup> Srov. ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: vývojová psychologie*. 2006, s. 145.

<sup>11</sup> Srov. MATĚJČEK, Zdeněk, 1986 cit. Podle LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. 2006, s. 117 – 118.

životní role. Tímto aktem je odstartována v životě dítěte razantní sociální proměna, kterou mladý jedinec sám vnímá. Vágnerová uvádí, že nástup do školy lze chápat jako oficiální vstup dítěte do společnosti, kdy je nově vedeno k nutnosti plnit si své úkoly a povinnosti. Veškeré vývojové změny a získané dovednosti se v tomto čase mladšího školního věku podle autorky odrážejí od vztahu školáka s ostatními dětmi a se školským zařízením obecně. Z toho důvodu je pro dítě klíčové dokázat úspěch, být akceptováno a přijímáno jeho okolím.<sup>12</sup>

## 2.2 Tělesný pohybový vývoj

Tělesný pohybový vývoj v mladším školním věku není dle Langmeiera tak progresivní, jak v dalším období života - v dospívání, nicméně k určitým vývojovým změnám u dítěte dochází. Dítě začíná růst do výšky a přibírá na váze. Langmeier uvádí, že na počátku mladšího školního věku je i mozek v intenzivním vývoji, ale v průběhu desátého roku se jeho vývoj zpomaluje. Také u dětí dochází k obměně chrupu za druhý, který je již trvalý až do konce života.<sup>13</sup>

S mladším školním věkem souvisí podle Říčana i zvýšení zájmu dítěte o akční a pohybové hry nejrůznějšího charakteru, jelikož je dítě čím dál tělesněji schopnější se různorodých volnočasových aktivit a her zúčastnit. Říčan však upozorňuje na fakt, že v této oblasti může velmi jednoduše vzniknout znevýhodnění některých fyzicky slabších dětí a ty pak mohou čelit posměchu a odmítání ze strany ostatních dětí. Co se týká malých svalů a jejich motoriky, tak dle Říčana je zápěstí i prsty stále ještě nepřesné, jelikož se právě v čase mladšího školního věku dokončuje rozvíjení koordinace mezi jemnými pohyby prstů a zrakem. Z toho důvodu mohou mít některé děti dočasné komplikace s psaním, protože nemají zatím plně rozvinutou pohybovou motoriku u malých svalů.<sup>14</sup>

Vágnerová dává do souvislosti s mladším školním věkem a tělesným pohybovým vývojem také diferenciaci pohlavních znaků u mladých jedinců, přičemž začínají být

---

<sup>12</sup> Srov. VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I.: dětství a dospívání*. 2008, s. 236 – 237.

<sup>13</sup> Srov. LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. 2006, s. 120.

<sup>14</sup> Srov. ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: vývojová psychologie*. 2006, s. 146.

stále patrnější rozdíly mezi chlapci a dívkami vlivem rozdílné stavby kostry a také v odlišném rozvoji svalstva.<sup>15</sup>

### 2.3 Vývoj poznávacích procesů

Vágnerová se zmiňuje o vývojových změnách poznávacích procesů v souvislosti s 5. - 7. rokem, přičemž řadí tyto změny mezi elementární pro nástup do školy a úspěšné zvládnutí 1. třídy. Dítě se začíná zdokonalovat v rozlišování, dokáže si více spojovat věci a souvislosti kolem něj. Dochází také k vývoji rozeznávání nejrůznějších podnětů - např. výška tónu, odstín barvy, apod. Langmeier uvádí, že: *“Dítě je pozornější, vytrvalejší, všechno důkladně zkoumá, je pečlivé a ve svém vnímání méně závislé na svých okamžitých přáních a potřebách než mladší dítě.”*<sup>16</sup>

Vágnerová líčí rozvíjení zrakového vnímání prostředí u dítěte jako zásadní prvek pro jeho efektivní školní práci. Z výzkumů vyplývá, že předškolní děti mají potřebu zaostřovat na dálku, a proto mohou mít z počátku období mladšího školního věku problémy s pozorností při prohlížení např. malých obrázků. Postupem času se však schopnost ovládnutí oční čočky mění a dochází ke zlepšení. S nástupem do školy (přibližně mezi 6. - 7. rokem) začíná dítě rozlišovat horizontální diferenciaci tj. rozeznávání pravolevé polohy. Vertikální polohu (rozdíl nahoře-dole) začne rozpoznávat již zhruba o rok dříve, jelikož jde o jednodušší diferenciaci. Rozlišení pravé - levé strany je závislé na správné funkci a také na vývoji pravé mozkové hemisféry. S rozvojem zraku dochází také k vývoji **sluchového vnímání**. Vývojem prochází též funkce **fonologické diferenciaci** - děti zvládnou rozlišovat délku jednotlivých samohlásek.<sup>17</sup>

### 2.4 Proces socializace a vývoj osobnosti dítěte

**Proces socializace** (postup začleňování dítěte do společnosti) zastává v období mladšího školního věku zcela zásadní úlohu. Dochází k němu postupně a je přímo ovlivňován **sociálními skupinami**, které k němu patří. Každá sociální skupina na mladého

---

<sup>15</sup> Srov. VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I.: dětství a dospívání*. 2008, s. 237.

<sup>16</sup> LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. 2006, s. 120-121.

<sup>17</sup> Srov. VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I.: dětství a dospívání*. 2008, s. 238.

jedince určitým způsobem působí a ovlivňuje ho, příp. ho směřuje k rozvoji odlišných schopností.

Podle Vágnerové **škola** předkládá dítěti významné socializační požadavky, které dál rozvíjejí schopnosti dítěte a rozšiřují jeho obzory. Velmi silně je také v životě dítěte zastoupena potřeba seberealizace. Zhruba od devátého roku se dítě začíná zajímat o to, jak jej hodnotí jeho vrstevníci a ke konci mladšího školního věku začíná více kontrolovat své chování a osvojuje si morální hodnoty.<sup>18</sup> Jobánková popisuje vývoj dítěte v mladším školním věku takto: *“Nejde o fázi jednolitou. Na počátku školní docházky prochází dítě zvláštními vývojovými změnami v souvislosti se značnou fyzickou i psychickou zátěží, kterou první rok školní výuky představuje. Jde o závažnou změnu dosavadních životních stereotypů“*.<sup>19</sup>

**Vágnerová uvádí, že rodina** je elementární součástí osobnosti dítěte v době mladšího školního věku. Mladý jedinec považuje samozřejmostí být součástí rodiny a je pro něj prostředkem a zázemím pro uspokojení téměř všech jeho požadavků a potřeb. Dítě začíná vnímat výchovné způsoby a praktiky svých rodičů a již zvládne se v rodinných vztazích lépe zorientovat. Podle Vágnerové je vrstevnické prostředí pro dítě ve fázi mladšího školního věku zcela zásadní oblast jeho zájmu. Ve vrstevnické skupině je dítě součástí určité skupiny, proto musí přijímat specifická pravidla, která platí v této partě. Zároveň se ale dítě mezi vrstevníky projevuje svými charakteristickými vlastnostmi a rysy, které jsou definovány jeho vlastnostmi a osobností. Pravdou je, že mladý jedinec získává svým členstvím ve vrstevnické skupině specifické role, díky nimž se dítě učí schopnosti sebeovládání, spolupráce, specifickému způsobu komunikace, apod.<sup>20</sup>

## 2.5 Hra a její vliv na vývoj jedince

Definovat a blíže specifikovat pojem hra je dle odborné literatury obtížné. Obecně se hra chápe jako činnost, která je velmi důležitá pro přítomný okamžik i následný rozvoj dětí i dospělých. Hra musí patřit do života každého dítěte, jelikož mladému jedinci přináší

---

<sup>18</sup> Srov. VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I.: dětství a dospívání*. 2008, s. 267.

<sup>19</sup> JOBÁNKOVÁ, M. et al. *Kapitoly z psychologie pro zdravotnické pracovníky*. 2002, s. 26.

<sup>20</sup> Srov. VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I.: dětství a dospívání*. 2008, s. 268.

pocit neustálého objevování, přesunu do jiného světa – realita vs. fantazie a prohlubuje v dítěti smysl pro právo a zdravou soutěživost.<sup>21</sup>

Šimanovský uvádí, že hra byla součástí života společnosti všech národů, o kterých máme povědomí. Hra musí být svobodná (na základě dobrovolného rozhodnutí), spontánní a předpokládá maximální nasazení všech hráčů. Hra vytváří řád a vnáší do světa spravedlnost a dokonalost (i když jen na chvíli), spojuje a umožňuje vnímat a vyjádřit velké množství emocí člověka. Součástí každé hry musí být prvek napětí či dobrodružství, na základě kterých překonáváme sami sebe.<sup>22</sup>

Podle Doležalové je hra ideálním prostředkem pro budování a rozvoj širokého spektra lidských vlastností (např. odvaha, vytrvalost, houževnatost, apod.) a nejrůznějších stránek lidské osobnosti. Důležitým prvkem hry je fakt, že účastníci hry si většinou neuvědomují, že její aplikací dochází k osobnostnímu růstu.<sup>23</sup>

Hanuš upozorňuje, že je nezbytně nutné střídat různé druhy her, aby tak jejich druhové rozmístění (např. na letním táboře) bylo rovnoměrné a tím pádem aby u dětí docházelo k rozvoji všech složek lidské osobnosti.

Hanuš dělí hry do následujících kategorií:

- **Hry na rozvoj intelektu** – rozvíjí paměť, pozornost, vnímání, důvtip, logické myšlení, taktiku, atd.
- **Hry na rozvoj tvořivosti** - tyto hry rozvíjejí fantazii, představivost, atd.
- **Hry na rozvoj sociálních dovedností** - hry zlepšující improvizaci, komunikaci jedince s okolím, zodpovědnost, týmovou spolupráci, empatické schopnosti, atd.
- **Hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností** - tyto hry se zaměřují na fyzickou stránku jedince, zlepšují obratnost, sílu a vytrvalost.
- **Hry na rozvoj vůle** - tyto hry zdokonalují sebeovládání, rozvíjí trpělivost, odvahu, psychickou vytrvalost, atd.

---

<sup>21</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2000, s. 18-19.

<sup>22</sup> Srov. ŠIMANOVSKÝ, Z. *Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu*. 2002, s. 21.

<sup>23</sup> Srov. DOLEŽALOVÁ, Edita. *Hry na dětské tábory*. 2004, s. 7.

- **Hry na rozvoj sebepojetí** - hry rozvíjející samostatnost, poznání sebe sama, překonání sebe sama, sebedůvěru, odstraňují předsudky a psychické bariéry.
- **Hry kombinované** - u těchto her dochází k rozvoji více stránek člověka, nebo přímo celé osobnosti jedince.
- **Speciální hry** - tyto hry nesouží k rozvoji osobnosti jedince, ale používají se pro specifické účely, např. rozehtání před fyzicky náročnou hrou, motivační hry pro navození atmosféry, atd.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Srov. HRKAL, Jan (ed.) a Radek HANUŠ (ed.). *Zlatý fond her II: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. 2011, s. 30.



### 3 VOLNÝ ČAS

Termín volný čas nabízí celou řadu možných definic a přístupů, které jsou pasivního i aktivního charakteru. Pravdou však je, že ne každou aktivitu je možné zařadit jako volnočasovou. Pávková definuje pojem volný čas takto: „*Je to doba, kdy si své činnosti můžeme svobodně vybrat, děláme je dobrovolně a rádi, přinášejí nám pocit uspokojení a uvolnění.*“<sup>25</sup>

Volný čas je vhodný čas k vytváření životního směru a vlastního sebevzdělávání se. Také je potřeba si uvědomit, že volný čas je dán nejen k prospěchu jedinci, ale i k prospěchu celé společnosti.<sup>26</sup>

Do volného času řadíme činnosti jako např. rekreace, odpočinek, společensky prospěšné aktivity a další činnosti, které nás naplňují a baví. Nesmíme však zapomínat na fakt, že aktivity spojené s péčí o naše tělo (jídlo, spánek, naše zdraví, hygiena, apod.) do volného času nepatří. Z definice je zřejmé, že volný čas tvoří jenom část našich každodenních aktivit, jelikož ostatní činnosti spadají do sféry povinností. Ať už jde o vyučování a vzdělávání (platí hlavně pro mládež), či každodenní návštěvu zaměstnání. Velmi často však může být pro člověka činnost, která je běžně řazena do okruhu povinností koníčkem a může u ní dotyčný člověk relaxovat a prožívat z ní radost. Může jít například o řízení automobilu, nebo o přípravu nejrůznějších pokrmů.<sup>27</sup>

Existuje mnoho hledisek a pohledů, prostřednictvím kterých můžeme nahlížet na volný čas.

Pávková je rozděluje takto:<sup>28</sup>

- **Ekonomické hledisko** definuje analýza návratnosti investic a financí, které investujeme do volnočasových zařízení. Je možné nalézt velké množství

---

<sup>25</sup> PÁVKOVÁ, J. et al. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 2008, s. 13.

<sup>26</sup> Srov. VÁŽANSKÝ, Mojmir. *Základy pedagogiky volného času*. 2001, s. 32.

<sup>27</sup> Srov. PÁVKOVÁ, J. et al. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 2008, s. 14.

<sup>28</sup> Tamtéž, s. 39-41.

institucí, kde je nežádoucí, aby jedinci investovali svůj volný čas i finanční prostředky (např. herní automaty).

- **Politické hledisko** se zabývá přístupem státu k volnému času a také ke školské politice obyvatel. Je nezbytné, aby i přímo stát figuroval v problematice volného času s tím, že zaštituje jeho trávení v městech i obcích. To může být realizováno pomocí podpory vhodných volnočasových zařízení, přípravou dobrovolných i profesionálních volnočasových pedagogů.
- **Pedagogické a psychologické hledisko** zkoumá vliv a dopad trávení a náplně volného času na rozvoj člověka a jeho osobnosti, na vytváření vztahů mezi lidmi a na mezilidskou interakci. Jelikož má každý člověk individuální psychické a biologické potřeby, potřebuje je alespoň z části uspokojovat vhodnou náplní volného času.
- **Zdravotně-hygienické hledisko** zjišťuje, jak lze zlepšovat duševní a zdravotní stav člověka. Tento pohled na volný čas analyzuje denní harmonogram jedince i hygienu míst, ve kterých se daný člověk pohybuje. Vhodným trávením volného času se totiž vylepšuje zdravotní stav člověka (po fyzické i psychické stránce).

### 3.1 Funkce volného času

Kraus uvádí, že volný čas plní tři elementární funkce:

- **odpočinkovou** (kdy člověk relaxuje a regeneruje se),
- **zábavnou** (kompenzace určitých prožitků),
- **kultivační** (kdy dochází u jedince k rozvoji osobnosti).<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Srov. KRAUS, B. *Jak žije středoškolská mládež na počátku XXI. století*. 2004, s. 50.

Slepičková rozděluje funkce volného času do tří skupin:

- **instrumentální** (nástrojová) funkce,
- **humanizační** funkce,
- **zábavná** funkce.

**Instrumentální** funkce volného času dle Slepičkové vyplývá z faktu, že jestliže má člověk dosahovat uspokojivých pracovních výkonů, musí věnovat odpovídající čas odpočinku a načerpání nových sil. Dříve byl často využíván volný čas jako prostředek k plnění branné povinnosti.

**Humanizační** funkce volného času podle Slepičkové obsahuje všechny výchovné, socializační a vzdělávací varianty volného času.<sup>30</sup> Pávková dodává, že jestliže je tato funkce dostatečně naplňována (např. správným pedagogickým působením), slouží k rozvoji lidské osobnosti, tělesných a duševních stránek člověka a přináší pocit uspokojení, bezpečí a jistoty.<sup>31</sup>

**Zábavná** funkce volného času je dle Slepičkové jeho nejdůležitější funkcí, zahrnuje prostor pro osobní zájmy a záliby každého člověka a přináší možnost odreagování se od pracovních záležitostí a jiných starostí člověka.<sup>32</sup>

Pávková uvádí, že klíčovou funkcí v trávení volného času představuje správně fungující **rodina**, která je nezbytná pro vývoj dítěte v době dětství a dospívání. Rodina však nemůže pokrýt celé spektrum trávení volného času dítěte a mladého jedince, protože ji na to chybí dostatečná pedagogická kvalifikace a materiální zabezpečení. Faktem je, že mladý jedinec také v určité fázi svého vývoje začne vyhledávat spíše společnost svých vrstevníků, namísto členů rodiny.<sup>33</sup>

Podle Vážanského je rodina velmi významným protipólem vůči pracovním povinnostem a starostem, přičemž plní klíčovou roli v rámci socializace mladého jedince. Vážanský dále upozorňuje, že jakýkoliv konflikt a problém, který vznikne v rámci rodiny

---

<sup>30</sup> Srov. SLEPIČKOVÁ, I. *Sport a volný čas: vybrané kapitoly*. 2005, s. 21.

<sup>31</sup> Srov. PÁVKOVÁ, J. et al. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 2008, s. 40.

<sup>32</sup> Srov. SLEPIČKOVÁ, I. *Sport a volný čas: vybrané kapitoly*. 2005, s. 22.

<sup>33</sup> Srov. PÁVKOVÁ, J. et al. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 2008, s. 29-30.

(smrt, nevěra, žárlivost, apod.) zhoršuje předpoklad pro libovolnou volnočasovou aktivitu, které jakýkoliv člen rodiny provozuje. Vážanský v souvislosti s rodinou zmiňuje výzkumy využití volného času s tím, že na jejichž základě je nejvíc naplněný rok života v sedmnáctém věku mladého člověka.<sup>34</sup>

### 3.2 Volnočasové prostředí

Přadka uvádí, že volnočasové prostředí je takové prostředí, které nabízí příležitost k seberealizaci člověka pomocí nejrůznějších aktivit v rámci volného času, přičemž toto prostředí významně ovlivňuje jeho životní rytmus a styl.<sup>35</sup>

Z toho vyplývá, že má volba prostředí, ve kterém dítě tráví svůj volný čas, zcela zásadní vliv na kvalitu a pestrost trávení volného času. Pávková upozorňuje, že jestliže dítě tráví volný čas venku, je důležité nad ním mít alespoň občasnou kontrolu a dohled, jelikož pro dítě existuje riziko v podobě zapletení se se špatnou partou. Dítě se pak může snažit do party zapadnout, vyrovnat se starším dětem a má snazší cestu k nejrůznějším sociálně patologickým jevům a drogám.<sup>36</sup>

### 3.3 Letní pobytový tábor

Letní pobytový tábor je vítaným zpestřením trávení volného času dětí převážně o prázdninách. Při jeho pořádání a realizaci je nezbytné dodržet řadu zásad, které definuje zákon. Pojem letní pobytový tábor zákon přímo nezná, jelikož jej nahrazuje termínem „zotavovací akce“. Provozovatel tábora musí dodržet všechny náležitosti, které mu ukládá příslušný zákon. Pro tábory je zásadní vyhláška č. 106/2001 Sb., která se zabývá hygienickými požadavky na zotavovací akce pro děti. Tato vyhláška definuje požadavky a povinnosti, které je nezbytné na táboře dodržovat. Další vyhláška č. 258/2000 rozděluje tábory na dva typy, které charakterizuje několik pravidel. Zotavovací akce v pravém slova smyslu jsou takové akce, kde je po hromadě 30 a více dětí mladších 15 let a jsou

---

<sup>34</sup> Srov. VÁŽANSKÝ, Mojmir. *Základy pedagogiky volného času*. 2001, s. 41.

<sup>35</sup> Srov. PŘADKA, M., D. KNOTOVÁ a J. FALTÝSKOVÁ. *Kapitoly ze sociální pedagogiky*. 2004, s. 33.

<sup>36</sup> Srov. PÁVKOVÁ, J. et al. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 2008, s. 33.

ubytované déle než 5 dní. Na tento typ táborů platí zvýšené požadavky a hygienické nároky, které je provozovatel tábora povinen dodržovat.<sup>37</sup>

Tento bakalářský projekt však patří do druhé kategorie jiných zotavovacích akcí, na které nejsou kladeny tak přísné požadavky. Je třeba však dodržovat obecně platné zákony a vyhlášky (např. Ústava České republiky, Listina základních práv a svobod, apod.), a také specifické zákony, které se týkají hygieny a přírody (např. zákon č. 114/1992 Sb., o ochraně přírody a krajiny, a vyhláška MZ ČR č. 137/2004 Sb. o hygienických požadavcích na stravovací služby, atd.).<sup>38</sup>

### 3.4 Prevence před sociálně patologickými jevy

Negativní jevy, které člověk vykonává, můžeme označit jako sociálně patologické jevy. Podrobnější definici přináší Pokorný, přičemž definuje sociálně patologické jevy jako specifické projevy chování, které jsou charakteristické špatnou životosprávou, porušováním předpisů a zákonů, ničením majetku a ubližování na zdraví a obecně rozhodnutí postavit se normám zdravého životního stylu a stanoveným etickým hodnotám. Podle Pokorného je zřejmé, že sociálně patologické jevy nevznikají spontánně, ale mají své příčiny, určitý vývoj a vygradování.<sup>39</sup>

Sociálně patologické jevy nevznikají jenom tak spontánně, ale velmi často je to důsledek špatného vlivu na jedince. Obrazně lze říci, že jestliže je „nemocná“ část společnosti, i celá určitá společnost nefunguje normálně. To souvisí přímo se socializací jedince. Jestliže u něj socializace selže vlivem např. disfunkční rodiny nebo špatného výchovného prostředí, je jedinec velmi náchylný k rizikovému chování a může k němu častěji dojít k sociálně patologickým jevům, než u jedince, který prošel kvalitním socializačním vývojem.<sup>40</sup>

Prevenci sociálně patologickým jevů máme podle Koláře chápat jako proces, který je zařazen mezi elementární činnosti jakékoliv výchovně-vzdělávací instituce. Tato

---

<sup>37</sup> Srov. Příručka pro pořádání letních táborů. *Dorostová unie* [online], [cit. 2015-12-21].

<sup>38</sup> Srov. Právní aspekty pořádání dětských táborů. *Česká tábornická unie* [online], [cit. 2015-12-21].

<sup>39</sup> Srov. POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A. *Prevence sociálně patologických jevů: Manuál praxe*. 2003, s. 9.

<sup>40</sup> Srov. MOONEY, Linda A, David KNOX. *Understanding social problems*. 2013, p. 9.

prevence by měla být součástí jakéhokoliv výchovného působení a to nejlépe pomocí budování pevných hodnot a žebříčku mravních pravidel u dětí.<sup>41</sup>

Tento bakalářský projekt bude využívat program tábora s využitím **primární nespecifické prevence sociálně patologických jevů**. Jde o kategorii prevence, která zahrnuje všechny činnosti rozvíjející zdravý životní styl a vedoucí k osvojení kvalitního sociálního chování. K tomu využívá smysluplné trávení a vhodnou organizaci volného času naplněnou např. zájmovými, sportovními a volnočasovými aktivitami; ale i ostatními programy, které směřují k osobní odpovědnosti za své činy, ke zdravému rozvoji osobnosti a obecně k akceptaci a dodržování konkrétních společenských pravidel.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Srov. KOLÁŘ, Zdeněk. *Výkladový slovník z pedagogiky*. 2012, s. 106.

<sup>42</sup> Srov. Věstník MŠMT 11/2007. *Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy* [online], [cit. 2015-12-20].

## 4 CHARAKTERISTIKA PROJEKTU

Projekt se zabývá návrhem a vytvořením programu pro dětský letní pobytový tábor, přičemž se zaměří na primární nespécifickou prevenci před sociálně patologickými jevy, kterými může být ohroženo téměř každé dítě. S narůstajícím věkem se riziko sociálně patologických jevů zvyšuje, jestliže nemá dítě kvalitní náplň volného času. Dalšími rizikovými faktory je sociální prostředí a funkčnost rodiny, ze které dítě pochází. Letní pobytové tábory a víkendové akce, které pořádá organizace Malá Antiochia, předkládají především dětem srozumitelnou podobou evangelium a vedou je nenásilnou formou k Bohu. Tento bakalářský projekt se snaží nejprve vybudovat vhodným programem přátelské vztahy mezi všemi účastníky tábora a nabídnout jim vhodnou náplň pro kvalitní trávení volného času. Na základě přátelských vztahů a stmelení kolektivu vznikne prostor pro rozhovory o morálních hodnotách, o víře a o Bohu.

### 4.1 Cílová skupina projektu

Hlavním předmětem bakalářského projektu je účastník letního pobytového tábora. V rámci táborů, které pořádá organizace Malá Antiochia, jde o děti v mladším školním věku (6 až 11 let), přičemž průměrný věk účastníka je devět let a nejnižší věk účastníka je 7 let. Tato věková skupina dětí je pro tábor velmi vhodná, jelikož dítě si ještě v mladším školním věku rádo hraje, má rádo dobrodružné příběhy a lehce se dokáže vžít do děje tábora. Hra je totiž nezbytnou součástí života dítěte v mladším školním věku.<sup>43</sup>

Pokud bychom se ale zaměřili na sociálně vyloučené rodiny a děti z nepodnětného sociálního prostředí, zjistíme, že u nich je hra pouze minoritní záležitostí, jelikož je mladý jedinec považován za stejnou osobnost i se stejnými potřebami, jako je dospělý člověk. Pravdou však je, že dítěti je mnoho činností zakazováno, jelikož by jej nezvládlo, nebo při jejich plnění udělalo nějakou chybu. Z toho důvodu děti v sociálně nepodnětném prostředí často trpí pasivitou. Děti v sociálně vyloučených rodinách mají nedostatek

---

<sup>43</sup> Srov. ŠPAŇHELOVÁ, Ilona. *Průvodce dětským světem*. 2008, s. 122.

hraček. Vynahrazují si jej improvizovanými hračkami, které však nejsou často adekvátní k jejich věku.<sup>44</sup>

Předpokládaný počet účastníků letního pobytového tábora je 28 dětí (děvčat i kluků). Na tábor pojedou různorodá sestava účastníků - některé děti se mezi sebou znají, jelikož na tábor přes Malou Antiochii jezdí již několik let a jiné děti přijedou na tábor úplně poprvé. Většina dětí pochází z jedné farnosti, jsou žáky ZŠ a pocházejí z funkčních i disfunkčních rodin.

## 4.2 Cíl projektu

Hlavním cílem bakalářského projektu je navržení a realizace vhodného preventivního programu letního pobytového tábora pro děti. Program tábora se zaměřuje na prevenci rizikového chování pomocí primární nespecifické prevence. Součástí náplně tábora je důraz na odstranění bariér mezi dětmi, které mohou vzniknout vlivem odlišného postavení rodiny ve společnosti, disfunkčních rodin, atd. Obsah tábora je zacílen na vytvoření a upevnění přátelských vztahů mezi dětmi pomocí vybraných aktivit a her.

Vedlejší cíl tvoří motivace a inspirace dětí pro trávení volného času kvalitním způsobem i po skončení tábora. Cílem je tedy přenést získané zážitky, upevněné morální hodnoty i vybudované nové přátelské vztahy do běžného života v místě bydliště dítěte. Dalším cílem je sestavení všech potřebných náležitostí a organizačních pokynů pro realizaci a úspěšné zvládnutí letního pobytového tábora.

## 4.3 Měřitelné ukazatele

Úspěšné splnění všech stanovených cílů není možné ověřit ihned po skončení tábora, jelikož jejich naplnění vyžaduje delší dobu. Cíle, k jejichž realizaci došlo v průběhu tábora, ověříme závěrečný den tábora. Zábavnou formou pomocí diskuze a obrázkových „smajlíků“ ověříme u dětí jejich dojmy, oblíbenost her a všech táborových aktivit.

---

<sup>44</sup> Srov. KOUBKOVÁ, Helena a kol. *Analýza faktorů bránících úspěšnému vstupu sociálně vyloučených osob do vzdělávacího systému*. 2010, s. 65-69.



Průběh tábora, případně vzniklé komplikace v jeho realizaci a organizaci zhodnotíme prostřednictvím diskuse mezi vedoucími a pomocným personálem.

Hodnocení a připomínky z pohledu rodičů nejsou získávány organizovanou formou, ale jsou dobrovolné prostřednictvím elektronické komunikace. Zpětná reakce rodičů však nepřichází ihned po skončení tábora, ale až v řádu týdnů či měsíců.

#### 4.4 SWOT analýza

Pro analýzu a zmapování činnosti a působení organizace Malá Antiochia byl zvolen nástroj s názvem SWOT analýza. Jde o univerzální techniku, která je zacílena na hodnocení vnějších a vnitřních faktorů, mající vliv na úspěšnost organizace. Principem SWOT analýzy je určit slabé a silné stránky subjektu, stejně jako hrozby a příležitosti, které organizace má.<sup>45</sup>

##### SWOT tabulka

Tab. č. 1 *SWOT tabulka*

Vize organizace
<ul style="list-style-type: none"><li>- šířit evangelium nenásilnou a srozumitelnou formou dětem a mládeži</li><li>- pořádat letní pobytové tábory a víkendové akce pro děti</li><li>- snažit se vyhledávat nové místa pro pořádání letních pobytových táborů</li><li>- oslovovat širší okruh dětí a šířit povědomí o Malé Antiochii</li><li>- vzdělávat a formovat animátory a vedoucí táborů</li></ul>

---

<sup>45</sup>Srov. SWOT analýza. *ManagementMania*. [online], [cit. 2015-12-20].

Vnitřní původ	Silné stránky	Slabé stránky
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- aktivní trávení volného času u dětí a mládeže</li> <li>- nízká cena tábora</li> <li>- rozvíjení morálních zásad a životních hodnot</li> <li>- vznik nových přátelských vztahů</li> <li>- nenásilná forma evangelizace</li> <li>- svědectví o víře, vedoucí vzorem pro děti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- nevyužívání dotací</li> <li>- velká úspora financí</li> <li>- minimum finančních prostředků</li> <li>- některé z táborů jsou pořádány ve městě</li> <li>- pro nevěřící rodiny neatraktivní</li> <li>- nedostatečná propagace táborů</li> <li>- zastaralé webové stránky</li> </ul>
Vnější původ	Příležitosti	Hrozby
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- program primární nspecifické prevence před sociálně patologickými jevy</li> <li>- modernizace webových stránek</li> <li>- zlepšení propagace táborů</li> <li>- získání finančních příspěvků</li> <li>- setkávat se s dětmi (účastníky tábora) i během roku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- nezájem účastníků o tábory a víkendové akce</li> <li>- nedostatek finančních prostředků</li> <li>- nezájem dobrovolníků o pomoc na táboře</li> </ul>

### SWOT komentář

Vizi organizace a jejím posláním je šířit evangelium srozumitelnou a nenásilnou formou skrze pořádání letních pobytových táborů a víkendových akcí. V následujících letech se bude snažit organizace Malá Antiochia vyhledat nová místa pro pořádání svých akcí. Dalším záměrem je oslovovat větší okruh potenciálních zájemců a zlepšit formaci všech dobrovolníků, kteří se na volnočasových akcích podílejí.

Mezi silné stránky organizace Malá Antiochia patří nabízení kvalitního trávení volného času dětem, avšak se vždy snaží držet cenu za pořádané akce co nejnižší. Z toho důvodu může nabízet tábory i sociálně slabším nebo mnohočlenným rodinám. Všechny akce jsou s hlubším podtextem a snaží se předávat dětem morální zásady a dobré životní hodnoty. Na základě vybudovaných přátelských vztahů, o které se organizace vždy snaží, vzniká prostor pro nenásilnou formu evangelizace. Vedoucí mohou být pro děti vzorem a svým přístupem k životu jim mohou předávat svědectví o víře a o Bohu.

K slabým stránkám organizace řadíme neaktivní čerpání různých příspěvků a dotací pro volnočasové organizace a neziskový sektor. Z toho důvodu je organizace Malá Antiochia nucena k velké úspoře financí, které se někdy mohou promítnout do organizace a pořádání tábora. Z toho důvodu je i výběr míst konání táborů podřízen ceně ubytování a proto někdy může dojít k méně vhodnému místu pro tábor – např. ubytování v centru města. Malá Antiochia vlivem svého poslání je atraktivní pouze pro malý okruh rodin, přičemž pro nevěřící rodiny není lákavá. Problémem je také nedostatečná propagace táborů a všech volnočasových aktivit. S tím souvisí i zastaralá podoba webových stránek organizace.

Příležitost organizace Malá Antiochia je v konkrétnějším zacílení náplně táborů např. zařazením programu primární nespécifické prevence před sociálně patologickými jevy. Díky tomu může dojít k zatraktivnění táborů a k zlepšení trávení volného času i po skončení tábora. Dále by se organizace měla zaměřit na modernizaci webových stránek a celkově na zlepšení propagace všech akcí. Vlivem kvalitní propagace lze nejenom nalákat více zájemců, ale i sponzorů. Velký potenciál lze spatřovat i v pokračování kontaktu s dětmi i po táboře prostřednictvím víkendových i jednodenních akcí.

Největší hrozbou je pro organizaci Malá Antiochia nezájem účastníků o tábory a jiné akce. S tím je spojena i finanční situace organizace, jelikož by přišla o jediný zdroj příjmů a směřovala by ke svému zániku. Dalším pilířem organizace je pomoc dobrovolníků. Zde hrozí riziko nezájmu dobrovolníků a tím i neschopnost zorganizovat a zrealizovat tábor. Hrozba je nejpálčivější u pomocného personálu, mezi který lze zařadit kuchařky a zdravotníky.

### **SWOT cesta**

Možným směrem, kterým by se měla organizace Malá Antiochia vydat, je zlepšení finanční situace a efektivního získávání prostředků z projektů a dotací. Díky tomu by mohla výrazně zlepšit svoji propagaci, zkvalitnit táborové zázemí a místo pobytu tábora. V dnešní době je velmi důležitá kvalitní prezentace pomocí webových stránek a proto by měla organizace přiřadit jejich modernizaci velkou prioritu.

Další oblastí, které by se měla organizace intenzivněji věnovat, je zaměření na práci s bývalými účastníky táborů. Řada dětí by ráda v táborech ráda pokračovala, ale jejich věk jim to již nedovoluje. Zde je možné spatřit prostor pro víkendové akce, které by byly určeny právě pro starší děti. Došlo by tak k udržení kontaktu s nimi a také by bylo možné je nadále formovat, upevňovat v nich morální zásady a připravovat je pro budoucí úlohu táborových vedoucích.

Přínos tohoto projektu lze spatřovat ve vytvoření programu nespécifické primární prevence a jeho implementace do programu letního pobytového tábora. Pokud by se děti účastnily pouze nějaké preventivní akce, neovlivní je to takovým způsobem jako účast na letním pobytovém táboře. Projekt přinese pro organizaci Malá Antiochia teoretické východisko pro pořádání dalších táborů a vzorový program primární nespécifické prevence, z kterého můžou při pořádání dalších volnočasových akcí vycházet.

## 5 ORGANIZACE A ZAJIŠTĚNÍ PROJEKTU

Tato kapitola obsahuje veškeré potřebné informace, které jsou nezbytné k zorganizování a realizaci letního pobytového tábora. V úvodu kapitoly lze nalézt harmonogram, kterým se bude řídit bakalářský projekt. Dále je zde uvedeno veškeré potřebné zajištění letního pobytového tábora v týdenním turnusu, které je tvořeno personální a hmotnou částí.

### 5.1 Harmonogram projektu

**Harmonogram projektu** se skládá z komplexního souhrnu různorodých činností, které budou realizovány v jednotlivých dnech projektu. Jeho příprava probíhá již rok od jeho plánovaného uskutečnění. Rozdíl projektu oproti běžnému táborovému průběhu je ve využití primární nespécifické prevence v podobě různorodých aktivit, her a koncepce táborového programu. Práce na organizaci tábora by měly být tvořeny čtyřmi poradami všech vedoucích a kompletního pomocného personálu, ke kterým dojde v průběhu přípravného roku před realizací tábora.

**Úvodní setkání** je zaměřeno na bližší seznámení, stmelení kolektivu, na rozdělení základních organizačních funkcí (hlavní vedoucí, programový vedoucí, skupinový vedoucí, kuchař, hospodář a zdravotník) a na vymezení tématu tábora.

**Druhé setkání** slouží k rozvinutí vybraného tématu tábora a k jeho integraci do jednotlivých dnů programu. Programový vedoucí vytvoří legendu tábora včetně všech aktivit a her. Tato legenda provází účastníky po celý tábor a vytváří dějovou linii a dynamický průběh tábora.

**Na třetí schůzce** se rozdělí konkrétní aktivity, hry a všechny ostatní úkoly mezi vedoucí. Zodpovědný vedoucí za danou aktivitu a hru si připraví vše potřebné k její realizaci a zodpovídá za její hladký průběh.

**Termín čtvrtého a závěrečného setkání** je až jeden den před začátkem tábora přímo na místě jeho konání. Dojde ke kontrole všech povinností, úkolů a vybavení, které si pověřený vedoucí připraví. Pomocný personál zajišťuje ekonomické zázemí a stravování. Dojde k finální přípravě místa a jeho vyzdobení.

Denní program projektu se skládá z:

- **dopoledního (I., II.),**
- **odpoledního (I., II.)**
- **a večerního bloku** (výjimečně i z nočního bloku).

**Ráno** téměř každý den tábora je zahájen ranní rozcvičkou, která slouží k rozcvičení a probuzení dětí. Po ní je hygiena, ranní modlitba, snídaně, úklid.

**Dopoledne** následuje uvedení dětí do denního programu - legendy. Následuje kombinace fyzicky náročnějších a kreativních odpočinkových činností a her dle denního plánu. Během dopoledne je v programu zařazena také svačina.

**Dopolední a odpolední** část odděluje oběd a odpolední klid, v kterém je možné navštívit některý z workshopů. Oběd je téměř vždy v 12:00, což je čas, který dodržuje naprostá většina táborů.<sup>46</sup>

**V odpoledním programu** jsou vždy sestaveny náročnější a méně náročnější aktivity takovým způsobem, aby byl jejich výběr vyvážený a děti nebyly příliš unavené. V odpoledním bloku je také zahrnuta svačina a občerstvení dětí.

**Večerní blok** začíná po večeři a jeho náplní je zábavná, nebo dobrodružná složka programu. Závěr dne tvoří společný čas s dětmi a všemi vedoucími, kdy proběhne reflexe celého dne a večerní modlitba.

## 5.2 Organizační zajištění projektu

Zajištění projektu obsahuje vše potřebné pro kvalitní přípravu letního pobytového tábora. Uvedené informace slouží k eliminování rizik a chyb, ke kterým by mohlo dojít při plánování a samotném průběhu tábora. Jsou zde uvedeny také jednotlivé funkce táborových vedoucích a pomocného personálu.

---

<sup>46</sup> Srov. Argo Adventure Kids Camp Survival Guide. *University of West Florida* [online], [cit. 2016-02-28], s. 8.

### **Termín realizace projektu**

Termín pro realizaci projektu není vhodné vybrat náhodně, ale je třeba se řídit určitými zásadami. Výběr vhodného termínu je třeba provést co nejdříve, jelikož si všichni vedoucí a dobrovolníci můžou naplánovat a nehrozí pozdější kolize dalších prázdninových akcí s táborem. Z toho důvodu je termín tábora v rámci bakalářského projektu stanoven již na první – úvodní schůzce a již se nebude měnit. V rámci bakalářského projektu byl vybrán termín pro uskutečnění tábora od 18. 7. do 25. 7. 2015, což je osm dní.

### **Místo projektu**

Organizace Malá Antiochia využívá pro realizaci táborů řadu rozmanitých míst, přičemž jde ve většině případů o táborové ubytovny na Severní Moravě a v Čechách. Pro bakalářský projekt bylo vybráno místo realizace na faře ve Velkých Losinách.

Obec Velké Losiny leží v okrese Šumperk v Olomouckém kraji. Výsadní dominantou obce je lázeňské zázemí s řadou atrakcí a léčebných procedur. Okolí obce je velmi vhodné pro pořádání všech typů pobytových akcí, jelikož leží v podhůří Hrubého Jeseníku.<sup>47</sup>

### **Cena tábora**

Náklady na tábor jsou jediným zdrojem příjmu projektu a je z nich hrazena strava, ubytování a částečně pomůcky (velká část pomůcek je bezplatně zapůjčena z organizace Malá Antiochia). Cena tábora je stanovena na 1 300 Kč, přičemž je její placení rozděleno na zálohu 500 Kč (nutné zaplatit na účet Malé Antiochie do 30. 5. 2015) a na celkové doplacení při nástupu dítěte na tábor. Cena tábora i rozdělení její splatnosti je velkou výhodou pro sociálně slabší nebo mnohočlenné rodiny, jelikož minimalizuje jejich finanční zatížení. V ceně však není zahrnuta doprava účastníků na místo konání tábora, jelikož si ji hradí a zajišťují sami rodiče dětí.

Všichni vedoucí a ostatní pomocný personál nedostávají žádnou finanční odměnu, jelikož je jejich účast v projektu založena na dobrovolnické bázi. Je jim pouze hrazeno ubytování a strava po celý průběh tábora.

---

<sup>47</sup> Srov. O obci. *Velké Losiny* [online], [cit. 2015-12-20].

### **Propagace projektu**

Tábor je propagován pomocí webových stránek a propagačního plakátu (viz příloha č. 1: Propagační plakát tábora). Další významným prvkem je osobní propagace mezi vedoucími a potenciálními zájemci. Přihlášku (viz příloha č. 2: Přihláška na tábor) na tábor lze získat buď přímo u vedoucích, nebo i v elektronické podobě přímo na webových stránkách organizace Malá Antiochia. Vyplněnou přihlášku je nezbytné poslat hlavnímu vedoucímu do 15. května 2015. Po jejich zpracování zašle hlavní vedoucí všem rodičům informační list (viz příloha č. 3: Informační list).

### **Osobnost táborového vedoucího**

Základ pro úspěšný tábor tvoří dobře vybraní táboroví vedoucí. Společnými vlastnostmi a dovednostmi, které by měli splňovat všichni vedoucí, je kladný vztah k dětem a zájem o jejich rozvoj, přirozená autorita, organizační dovednosti, schopnost komunikace a vnitřní motivace se podílet na chodu tábora. Mezi další potřebné vlastnosti patří schopnost improvizace, umění vhodně chválit i citlivě kritizovat, důslednost a v neposlední řadě také dostatek humoru. Každý vedoucí by měl být pro děti velkým vzorem – proto je nezbytné, aby se podle toho po celý průběh tábora vhodně i slušně choval a dodržoval morální hodnoty. Další schopnosti vedoucích se liší podle jejich úkolů a činností.<sup>48</sup>

Proto je výběr vedoucích alfoou i omegou úspěšnosti celého projektu. Klíčovým prvkem pro úspěšnou realizaci projektu je dále vzájemná souhra všech vedoucích – proto při realizaci bakalářského projektu byla zvolena sestava vedoucích, kteří se znají z předchozích let a jejich spolupráce je na výborné úrovni. Vybraní vedoucí mají dlouhodobou zkušenost s vedením táborů v minulých letech a splňují vlastnosti, které jsou uvedeny výše. Většina z nich má i pedagogické vzdělání a kurz hlavního vedoucího letních pobytových táborů, který je akreditován MŠMT.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Srov. PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. 2008, s. 38-40.

<sup>49</sup> Srov. MŠMT. *Hlavní vedoucí dětských táborů* [online], [cit. 2015-12-20].



### **Složení týmu vedoucích**

Na realizaci projektu se podílí devět dobrovolníků, přičemž šest je vedoucích, dvě kuchařky a jeden zdravotník. Vzhledem k tomu, že jde o malý tábor, není nezbytně nutný hospodář a jeho funkce převezme pověřený vedoucí.

**Hlavní vedoucí č. 1** v rámci realizace bakalářského projektu je pověřen kompletním vedením rozpočtu i výběrem ostatních dobrovolníků. Hlavní vedoucí, který má na starosti tento tábor, má vysokoškolské vzdělání, absolvovaný kurz hlavního vedoucího a mnohaleté zkušenosti s pořádáním letních pobytových táborů. Hlavní vedoucí není přímo vázán na žádnou táborovou skupinu – spíše organizuje účastníky jako celek, ale i zastává různé táborové dějové postavy.

**Zástupce hlavního vedoucího č. 2** zaštituje kompletní program projektu, a když je potřeba, tak zastupuje hlavního vedoucího. Stejně jako hlavní vedoucí i jeho zástupce má absolvovaný kurz hlavního vedoucího a má vyšší odborné vzdělání, hraje na hudební nástroj – kytaru, zapisuje body za hry do tabulky, hlídá časy her a zastává různé táborové dějové postavy.

**Vedoucí č. 3** má na starosti technické záležitosti projektu – jde např. o rozdělování ohně, přípravování her v terénu, apod. Tento vedoucí má dokončené středoškolské vzdělání technického charakteru a stejně jako předchozí vedoucí má absolvovaný kurz hlavního vedoucího a mnohaleté zkušenosti s letními pobytovými tábory. Tento vedoucí vykonává funkci skupinového vedoucího pro skupinu č. 1 (červených).

**Vedoucí č. 4** je pověřen veškerými kreativními činnostmi a výzdobou na táboře. Má vystudovanou vysokou školu se zaměřením na učitelství češtiny a angličtiny. Tento vedoucí má svěřenou táborovou skupinku č. 2 (žlutí).

**Vedoucí č. 5** studuje střední školu - obor sociální výchovatelství. Je mu přiřazena skupinka č. 3 (oranžový).

**Vedoucí č. 6** studuje všeobecné gymnázium a na táboře má na starosti skupinku č. 4 (hnědé).

**Skupinkoví vedoucí č. 3, 4, 5 a 6** mají již přímo za úkol být součástí vždy jedné ze čtyř skupinek. Pomáhají dětem a snaží se je vždy namotivovat. Tito vedoucí mají jako ostatní vedoucí mnohaleté zkušenosti s tábory. Případné problémy a komplikace ve skupince konzultují s hlavním vedoucím.

### **Pomocný personál**

Zdravotník pracuje jako zdravotní sestra v nemocnici a má absolvovaný zdravotnický kurz. Kuchařky mají platný potravinářský list a povolení od lékaře.

### **Rozdělení účastníků tábora do skupinek**

Na základě **přihlášených účastníků se vytvoří skupinky** takovým způsobem, aby byla jejich sestava vyvážené věkem i pohlavím. Skupinky se budou lišit barvou, přičemž každá bude mít svého jednoho vedoucího. Projekt počítá se čtyřmi skupinkami – červení, oranžová, žlutá a hnědá. V rámci skupinky bude nejstarší dítě pověřeno úlohou kapitána, který pomáhá vedoucím skupinky a organizuje si skupinku. V našem případě s počtem 28 dětí - v každé skupince bude 7 dětí.

## **5.3 Přehledný rozpočet projektu**

Tabulky níže uvádí celkový souhrn všech příjmů a výdajů, které tvoří rozpočet projektu. Rozpočet je sestaven tak, aby hodnota příjmu odpovídala výdajům. Tento požadavek je nezbytné splnit, jelikož je projekt realizován neziskovou organizací. Rozpočet a přehled všech výdajů a příjmů si vede hlavní vedoucí, avšak organizace Malá Antiochia zajišťuje kompletní finanční operace a zpracování účetnictví projektu.

Tab. č. 2 *Příjmy*

<b>Příjmy</b>			
<b>Druh</b>	<b>Jedno dítě</b>	<b>Počet dětí</b>	<b>Celkem</b>
Poplatek za tábor	1 300 Kč	28	36 400 Kč

Tab. č. 3 *Výdaje*

<b>Výdaje</b>				
Druh	Počet	Jedno dítě/dospělý	Počet osob	Celkem
Ubytování	7 nocí	75/75 Kč	28/9	19 425 Kč
Lázeňský příplatek	7 nocí	-/15 Kč	-/6	630 Kč
Strava	8 dní	40/40 Kč	28/9	11 840 Kč
Výlety	1x	16/32 Kč	28/7	672 Kč
Projížďka na koních	1x	-	28/4	1 000 Kč
Pomůcky	-	-	-	1 520 Kč
Odměny (případná rezerva)	-	-	-	1 313 Kč
<b>Výdaje celkem</b>				<b>36 400 Kč</b>

Tab. č. 4 *Celková bilance*

<b>Celková bilance</b>	
Příjmy celkem	36 400 Kč
Výdaje celkem	36 400 Kč
Zůstatek	0 Kč

## **5.4 Podrobný popis položek rozpočtu**

### **Příjmy**

Jediným příjmem do táborového rozpočtu je poplatek každého účastníka ve výši 1 300 Kč. I když poplatek hradí pouze účastníci a nikoliv vedoucí a pomocný personál, jeho celková výše je dostatečná na pokrytí všech táborových výdajů. Příjmy jsou dostatečné i díky tomu, že rodiče sami dovezou velké množství trvanlivých potravin (např. brambory, těstoviny, konzervy, paštiky, marmelády, zelenina, atd.). Velká řada

pomůcek je také zapůjčena přímo od organizace Malá Antiochia, a proto není nutné pomůcky zvlášť kupovat.

### **Výdaje**

Jsou složeny z několika částí, které jsou nezbytné pro realizaci tábora a zajištění všech potřeb účastníků.

Nejvýznamnějším výdajem je poplatek za ubytování. Fara ve Velkých Losinách nerozlišuje cenu ubytování za dítě nebo dospělého, jelikož je splněna podmínka na ubytování více jak 26 osob. K ubytování je nezbytné připočítat lázeňský poplatek, jelikož jsou Velké Losiny lázeňským městem. Tento poplatek však hradí pouze vedoucí, kteří nestudují a jsou starší 26 let.<sup>50</sup>

Dalším z velkých výdajů je úhrada stravování. Účastníci mají na táboře k dispozici jídlo pětkrát denně (snídaně, svačina, oběd, svačina, večeře), přičemž pitný režim je zajištěn průběžně po celý den. Kvalitní sestavení jídelníčku je důležité nejenom z pohledu kvalitní a vyvážené stravy, ale i z finančních důvodů. Jídelníček i celý rozpočet na stravování je v kompletní režii kuchařek. Vzhledem k tomu, že se organizátoři snaží držet co nejnižší cenu tábora, jsou rodiče účastníků požádány o společný příspěvek do kuchyně (pouze trvanlivé a čerstvě zakoupené potraviny). Jelikož rodiče vždy přivezou velké množství potravin, lze cenu za jídlo (v přepočtu na osobu) držet velmi nízko.

Na táboře mimo běžné aktivity a hry je naplánován i větší výlet. V rámci bakalářského projektu je zvolena cesta k blízké vodní nádrži Krásné. Náklady na výlet spočívají v zaplacení cesty vlakem tam i zpět.

Další placenou aktivitou je projížďka na koních. Ta bude zrealizována skrze externí firmu, která zajistí převoz koní přímo k místu tábora. Tato aktivita není placena na počet osob, ale je hrazena za jednotný paušální poplatek 1 000 Kč.

Nezbytnou součástí rozpočtu je investice do pomůcek. Mezi pomůcky je řazeno veškeré potřebné vybavení pro realizaci a zajištění hladkého průběhu celého táborového programu. Seznam pomůcek má na starosti vedoucí č. 2, avšak řadu z nich si osobně

---

<sup>50</sup>Srov. Ceník. *Farnost Velké Losiny* [online], [cit. 2015-12-20].

zajišťují i ostatní vedoucí z vlastních zásob. Část pomůcek se využívá z minulých táborů, a proto se dokupuje jenom nezbytně nutná část.

Poslední položkou výdajů jsou odměny pro účastníky tábora. Do odměn jsou zařazeny jak sladkosti, tak i praktické ceny (např. školní potřeby). Speciální ceny v podobě stolních her jsou připraveny pro tři nejúspěšnější účastníky a také nejúspěšnější skupinka je zvláště oceněna.

### **Celková bilance**

Vzhledem k tomu, že je tábor pořádán přes neziskovou organizaci Malá Antiochia, musí být celková bilance příjmů a výdajů nulová. Rozpočet je sestaven tak, aby nehrozilo nebezpečí v podobě vyšších výdajů, než příjmů. Drobný přebytek finančních prostředků je vložen do nákupu odměn, jelikož se nakupují až v závěru tábora (po zaplacení všech výdajů). Z toho důvodu není potřeba zvlášť vytvářet finanční rezervu - na případné nečekané výdaje se využije požadovaná část financí připravených na odměny.

## **6 PODROBNÝ PROGRAM PROJEKTU**

V této kapitole lze nalézt podrobný popis a program bakalářského projektu, kterým je letní pobytový tábor pro děti mladšího školního věku s důrazem na primárně nespécifickou prevenci sociálně patologických jevů. Je zde rozepsán program tábora na konkrétní dny, aktivity a hry.

### **6.1 Charakteristika současného stavu**

V současné době probíhají letní pobytové tábory pod záštitou a zázemím organizace Malá Antiochia. Každou táborovou sezónu (což je období velkých školních prázdnin) je zrealizováno několik pobytových táborů s nejrůznější tematikou a zaměřením.

Co se týká prevence sociálně patologických jevů, není do doby přípravy a realizace bakalářského projektu nastaven žádný požadavek a cíl pro začlenění této problematiky do programu táborů. Děti jsou obecně na táborech Malé Antiochie vedeny ke kvalitním morálním hodnotám a k nalezení vhodné náplně jejich volného času pomocí her a aktivit. Skrze tábory je jim předáváno povědomí o víře a o základních křesťanských hodnotách.

### **6.2 Charakteristika nového plánovaného stavu**

Bakalářský projekt přinese konkrétnější zacílení nespécifické prevence sociálně patologických jevů do programu tábora, přičemž toto specifikum lze do budoucna aplikovat na kterýkoliv další letní pobytový tábor. Tím vznikne kvalitní základ pro vybudování letního pobytového tábora a trávení volného času, který lze využít pro jakékoliv téma i prostředí.

Vhodné složení jednotlivých dnů tábora bude inspirací pro začínající vedoucí a pořadatele táborů, jelikož jim může pomoci vyvarovat se chyb při realizaci i plánování dětského letního pobytového tábora.

### 6.3 Detailní denní program

Program tábora a celá jeho legenda (viz příloha č. 4: Etapová hra – mapa) je inspirována knihou Popoupo (aneb Podivuhodná pouť pouští), kterou napsala česká autorka Zuzana Holasová. Děj tábora se striktně nedrží všech kapitol knihy, avšak sleduje její dějovou linii. Vzhledem k tomu, že kniha je založena na křesťanských hodnotách, boji dobra se zlem a má dynamický i zajímavý průběh s bohatou fantazií, je velmi vhodná jako předloha táborového programu. Účastníci tábora jsou v roli pomocníků hlavních knižních postav a pomáhají jim najít pastýřovu studnu a tím zachránit zemi před věčným zapomněním a pouštním pískem. V průběhu tábora potkávají nejrůznější pohádkové bytosti, které jsou spjaté s táborovým dějem a motivují děti k plnění úkolů a k pokračování v programu tábora (viz příloha č. 5: Popis táborových postav).

Dalším druhem motivace jsou pro děti body, které mohou získat mnoha způsoby. V některých aktivitách a hrách se hodnotí rychlost, avšak mezi další kritéria patří i ochota pomoci ostatním, poslušnost, udržování pořádku, atd. (viz příloha č. 6: Bodování na táboře).

Každý den je denní program založený na společném základu, který udává harmonogram dne (viz příloha č. 7: Harmonogram dne). Tento harmonogram slouží k rychlé orientaci v denním programu a rozděluje každý den do specifických bloků. Účastníci i vedoucí se mohou pohledem na něj zorientovat v programu a budou se jím všichni řídit od příjezdu až do ukončení tábora.

V úvodu programu na každý den lze nalézt motivaci, která vždy uvede děti do děje, který bude probíhat daný den tábora. Motivace na den bude vždy přidána na táborovou informační nástěnku. Dále lze nalézt již kompletní denní program včetně přesného rozpisu všech aktivit a her. V závěru denního programu je možné nalézt komentář a odůvodnění výběru her a aktivit, které jsou zaměřeny na primární nespecifickou prevenci.

### **6.3.1 První den - „Vstup do světa Popoupo“**

#### **Sobota 18. 7. 2015**

*Motivace na den: Stalo se to z čista jasna. Nikdo to nečekal. Ani čtveřice dětí, které zrovna prohrabávaly starou půdu v jednom domě. Co našly, to je velmi překvapilo a změnilo to jejich životy. Zažily velké dobrodružství zvané Popoupo. Zajímá vás, co viděly?“*

Vedoucí se setkají na místě tábora již den před jeho zahájením, aby se domluvili na všech organizačních věcech a připravili vše potřebné pro bezproblémový chod tábora.

#### **Odpolední blok I.**

Zahajovací den tábora je od ostatních dní odlišný, jelikož je zahájen až odpolední částí - po příjezdu dětí na tábor. Jakmile rodiče přivezou všechny účastníky (příjezd je od 14:30 do 16:00), pověřený vedoucí si zkontroluje jejich seznam, vybere od nich zbytek poplatku za tábor, zkontrolují se všechny povinné dokumenty a děti se ubytují. Zdravotník vybere písemné prohlášení rodičů (viz příloha č. 8: Písemné prohlášení rodičů), stejně jako plnou moc k ošetření dítěte (viz příloha č. 9: Plná moc k ošetření dítěte).

Ostatní vedoucí se zaměřují na všechny děti, seznamují je s areálem táborové ubytovny a svolají je na svačinu, která je pod altánkem na zahradě táborové ubytovny v režii kuchařek.

#### **Odpolední blok II.**

Po svačině přijde za dětmi v kostýmu Pantáta (vedoucí č. 1) a oficiálně je přivítá: *„Milí táborníci; vítám vás zde v mé chalupě. Doufám, že zde zažijete mnoho dobrodružství. Mám totiž takové tušení, že se zde po celý týden určitě nebudete nudit. Kdo chce zde pobývat, musí pravidla dodržovat.“* Následně Pantáta seznámí děti s dalšími vedoucími, táborovým řádem (viz příloha č. 10: Táborový řád) a pravidly (viz příloha č. 11: Pravidla účastníků tábora).

Jakmile děti znají všechny zásady pobytu na táboře, Pantáta uvede seznamovací hry. *„Táborníci, nyní už znáte téměř vše potřebné, abychom se mohli vydat vstříc velkému dobrodružství zvané Popoupo. Jedna věc nám však ještě schází. Uhádnete ji?“* Vedoucí děti chvíli napíná a nechá je hádat. Potom řekne: *„Tak já vám to tedy prozradím. Proto, abychom mohli dál pokračovat a vzájemně si pomáhat, musíme se navzájem dobře poznat.“*



*Jenom tak můžeme společně táhnout za jeden provaz a nezbloudíme na cestách.*“ Nyní následují seznamovací hry: **Bludiště, Křížovanky a Změna směru** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). V okamžiku dokončení poslední ze seznamovacích her Pantáta řekne: *„Vidím, že se nenecháte zmást bludištěm, mnoha křížovankami ani změnou směru a již se lépe znáte navzájem. Můžeme se proto vydat na prohlídku širšího okolí mého obydlí.“*

Všichni se vydají s Pantátou na prohlídku okolí, přičemž po cestě narazí na Záhadnou stařenu (vedoucí č. 3), která bude sbírat do košíku rozsypané dřevo. Děti si všimnou stařeny a Pantáta řekne: *„Děti, nepomůžeme stařence posbírat dřevo? Zeptáme se jí, zda nepotřebuje pomoc?“* Děti budou namotivovány říci ano a vyberou si mezi sebou jednoho, který ji osloví. Stařena bude s nabízenou pomocí souhlasit: *„Děkuji moc, za vaši ochotu, ušetřili jste mi velkou robotu. Když jsem šla z lesa s dřívím, ruplo mi v zádech a pak už nic nevím. Nůše se mi rozsypala a velkou škodu zanechala. Sama jsem však příliš slabá, abych dříví posbírala. Ještě že jste takhle hodní, nebojte se, nebudete vůbec škodní. Dřevo není obyčejné, jak zdá se, důležitou zprávu totiž pro vás nese. Pustěte se tedy do sbírání, ať může pokračovat vaše putování.* Následuje aktivita **Sbírání dřeva** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Z této aktivity děti obdrží vzkaz, přečtou si jej a jedno dítě bude vzkaz hlídat. Stařena se pak dětmi rozloučí, odejde a Pantáta pozve děti na večeři.

### **Večerní blok**

Po večeři začne postupné plnění úkolů, které děti dostaly skrze vyluštěný vzkaz. Nejprve děti absolvují aktivitu s názvem **Pouštní obraz** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Následně se společně s vedoucím č. 2 naučí **hymnu tábora** (viz příloha č. 13: Táborová hymna), přičemž ostatní vedoucí paralelně připravují další hru s názvem **Etapová hra I. - Poušť na dosah** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her).

V okamžiku, kdy děti umí hymnu, vběhne za nimi vedoucí č. 4 v kostýmu pouštního tuláka a řekne: *„Vítám vás, zde na pomezí vašeho světa a pouště. Tam odkud pocházím, byla dříve nádherná krajina, kde bylo všeho dostatek. Ale pak, jednoho dne, začala v naší zemi vládnout samota, strach a najednou bylo všude kolem mnoho písku, až se celá země proměnila v poušť. Nikdo už si pořádně nepamatuje, jak se to všechno stalo. My, kteří jsme zůstali, jsme se stali tuláky a stále doufáme, že se někomu podaří slávu naší země obnovit a zahnat písek pryč. Na poušti nemáme pořádně co jíst, ani co pít.*

*Jsou to nyní opravdu náročné časy.*“ Skupinové vedoucí, kteří jsou s dětmi, namotivují děti, aby daly tulákovi nějaké jídlo.

Jakmile pouštní tulák dostane jídlo, tak za něj poděkuje, nají se a řekne: *“Děkuji vám, moji milí, je vidět, že máte dobré srdce. Vám by se mohlo podařit překonat nástrahy a nebezpečí a dokázat obnovit naši zničenou zemi. Pomůžete nám?”* Děti jsou vedeny ke vzájemné diskuzi a poradě, jestli pomůžou tulákům zachránit jejich zemi. Vedoucí vedou diskuzi a motivují děti k rozhodnutí pomoci. V okamžiku, kdy se děti rozhodnou pomoci, pouštní tulák řekne: *Děkuji vám, že jste se rozhodli nám pomoci. Pojdte za mnou, ukážu vám, jak se vydat na cestu.*“. Děti se vydají za tulákem a následují jej až k místu s loučí (u polní cesty, která vede k lesu). Nyní začne aktivita s názvem **Etapová hra I. - Poušť na dosah** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). V rámci etapové hry jsou děti uvedeny do děje tábora (do země Popoupo). Tulák (vedoucí č. 1) jim řekne za pomoci vzkazu od Laskavého pastýře informace k Etapové hře - mapě (viz příloha č. 4: Etapová hra - mapa). Děti najdou kousky mapy v písku i s figurkou a také představí vedoucí pod názvy příběhových postav. Děti se rozdělí do skupin. Pak se již všichni vrátí do táborové ubytovny, kde proběhne **Pouštní rada** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), která obsahuje reflexi prožitého dne a také večerní modlitbu s **táborovou hymnou** (viz příloha č. 13: Táborová hymna). Následuje **večerní hygiena** a děti jsou již uloženy ke spánku - začíná **večerka**. Pověření vedoucí ještě přečtou dětem příběh na dobrou noc a poté se vydají na společnou poradou vedoucích.

### **Komentář k využití primární nespecifické prevence v rámci sobotního denního programu**

Začátek tábora je pro všechny děti důležitý, jelikož si všichni během krátké doby vytvářejí na sebe navzájem úsudek a názor, který se již v průběhu tábora těžce mění. Proto je velmi důležité, aby se vybraní vedoucí věnovali dětem již před oficiálním zahájením tábora. Zde již můžou rozeznat první náznaky a projevy dětí, případně rozpoznat možné budoucí problémy – např. děti, které se vyčleňují z kolektivu, možné agresory, apod. Speciální pozornost je věnována dětem ze sociálně slabších rodin, kdy pověřený vedoucí si těchto dětí nenápadně všimá a v případě jakýchkoliv problémů jim pomůže ho překonat.

První den je program primární nespecifické prevence zaměřen na prvotní **seznámení táborového kolektivu**. Seznamovací hry jsou nezbytné pro začátek

pobytového tábora, jelikož se děti mezi sebou vůbec neznají a mají před sebou ostych. Jeden z velmi důležitých prvků, jak zbořit bariery, je sranda - proto je důležitá i krátká motivace (vtipné komentáře, kostýmy, různé vtipné pomůcky), před hrou a samotné legrační zpracování průběhu hry. Vedoucí by měli hrát hry s dětmi, aby i mezi dětmi a vedoucími opadalo nějaké napětí nebo ostych. V těchto seznamovacích hrách bychom neměly moc zvýrazňovat soutěživost mezi dětmi, ale spíše vést celý kolektiv, že hru skvěle zvládly. Po správně provedených seznamovacích hrách by mělo opadat prvotní napětí a atmosféra by měla být více uvolněná např. radostná. Tři seznamovací aktivity v projektu kombinují klidovou část seznamování s částí akčnější. Hra **Bludiště** je zvolena záměrně, jelikož jsou v ní nenáročné a jednoduché pravidla, jejichž cílem je vzájemné zapamatování jmen dětí a prvotní seznámení. Důležitým aspektem je, aby si děti i při seznamovacích hrách zapamatovaly křestní jména a neoslovovaly se hanlivými přezdívkami. Díky hře **Křížovatky** se dostanou děti do pohybu, což může vést k odstranění ostychu u dětí. Vzhledem k tomu, že jde o hru fyzicky dotykovou, může také dojít k prolomení osobních bariér u dětí a k vytvoření určitého vztahu vzájemné důvěry mezi nimi. V závěru seznamovacích her je zařazena aktivita **Změna směru**, která k dalšímu prohloubení seznámení přidává prvek humoru a srandy, což může navodit přátelskou atmosféru, ve které není potřeba se nějak přetvařovat.

Hra **Sbírání dřeva** není již primárně hrou seznamovací, ale jde o hru kolektivní. Vede děti ke vzájemné kolektivní spolupráci, bez soutěžení a rivality ve skupinkách. Cílem aktivity je prvotní společný úspěch, na základě společně odvedené práce a vykonaného dobrého skutku. Hra má vytvořit dojem, že vzájemná spolupráce vede k úspěchu.

**Etapová hra I. - Poušť na dosah** je první částí celotáborové hry. Slouží k tomu, že uvede děti do děje a vtáhne je do tématu tábora. Etapová hra má vyvolat u dětí zážitek a dát jim téma jejich osobní rozhovory. To může vést ke stmelení kolektivu a k další motivaci k plnění následujících aktivit v průběhu tábora. Etapová hra vytyčí dětem příběh tábora, jejich roli, cíl jejich putování, jejich spojence a jejich hlavního nepřítele. Táborový program touto činností dostává jasný směr, vytyčení pravidel a cíl, který vede k vítězství. Děti jsou zde také rozděleny do táborových skupinek, ve kterých již budou po zbytek tábora trávit společný čas.

Závěrečnou částí v rámci preventivního programu prvního dne je reflexe dne tedy **Pouštní rada**. Reflexí bude končit každý následující den táborového programu.

Každodenní zhodnocení dne vede k uvědomění si všech aktivit, které jsme ten den absolvovali, stejně jako všech situací, ke kterým došlo. Reflexe je založena na vlastním hodnocení dětí navzájem, což dává každému dítěti rovnocennou příležitost vyjádřit svůj názor a díky tomu se naučit zpětné vazbě a oceňování druhých. To může vést u dětí k uvědomění si, že každý jejich čin může mít následek, který ovlivní ostatní (v pozitivní i negativní rovině).

### **6.3.2 Druhý den - „Pouštní nebezpečí“**

#### **Neděle 19. 7. 2015**

*Motivace na den: Najednou se ocitli na poušti. Všude kolem jenom pusto, prázdko. Jedinou jejich jistotou bylo nyní rozhodnutí zachránit zpustošenou zemi. Neměli příliš mnoho informací, avšak rozhodli se, že cestu zvládnou. Musí se dobře připravit, aby nástrahy a nebezpečí pouště zvládli. Písek začíná pálit a dochází pouštníkům jídlo. Je čas vyjít na cestu vstříc velkému suchu a nebezpečí, které skrývá poušť.*

Dnes začíná celodenní táborový program, který je rozdělený do pěti bloků (dopoledne I., dopoledne II., odpoledne I., odpoledne II. a večer).

Každé táborové ráno je stejné - začíná budíčkem dětí a následuje rozcevička, hygiena, modlitba a snídaně. Jelikož je neděle a většina dětí je na táboře věřících, půjdou vedoucí společně s dětmi na mši svatou. Jakmile se vrátí, následuje úklid pokojů a jejich kontrola vedoucími.

#### **Dopolední blok I.**

Jelikož je mimořádně zařazena mše svatá, je začátek dopoledního bloku posunut na půl desáté. Dopolední blok začíná svoláním dětí zvonečkem do altánku, kde je etapová mapa a zazpívá se hymna tábora (viz příloha č. 13: Táborová hymna). Pak pokračuje hlavní tulák Hosan (vedoucí č. 1) takto: *“Milí pouštníci, včera jste se rozhodli pro velké dobrodružství – zachránit naši zemi od věčného písku. My, pouštní tuláci, se vám budeme snažit pomáhat. Vězte, že se nám nikdy nepodařilo zvládnout to, co čeká na vás. Jedna věc je však jistá; abyste zvládli tak náročný úkol a všechno nebezpečí, je důležité se dokonale znát navzájem. Nuže, pusťme se do toho.”* Nyní začíná hra s názvem **Pouštní seznamka** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her) a po ní je svačina.

## **Dopolední blok II.**

Po svačině se děti rozdělí do táborových skupin a vedoucí skupin si děti odvedou na různá místa, na kterých se předem spolu domluvili. Ve skupinkách se děti seznamují a vedoucí uvede hru **Přezdívky pouštníků** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her) a **Pouštní patroni** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Následně začne aktivita s názvem **Koláž pouštníků** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Jakmile se děti ve skupinkách ještě hlouběji seznámí, tak přejdou k vymýšlení **názvu, pokřiku** a k **výrobě vlajek** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her).

Když aktivita skončí, začíná oběd a odpolední klid. V rámci odpoledního klidu můžou děti navštívit nejrůznější **workshopy** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), nebo můžou jít odpočívat či si zajít do „pouštní čajovny“ (hezky vyzdobená společenská místnost, kde si děti mohou jít popovídat, objednat si u vedoucího čaj či si kreslit), kde hraje příjemná klidná hudba. Vedoucí děti v čajovně hlídá, popřípadě si s nimi povídá.

## **Odpolední blok I.**

První odpolední blok začíná **Etapovou hrou II. – Horké písky a velká žízeň** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Etapovou hru zahájí další z tuláků (vedoucí č. 4): *„Tak, milí pouštníci, nyní přicházíme do oblasti, kde se vyskytuje horké písky. Jsou známé tím, že se v nich musíme pohybovat velmi opatrně. Proto potřebujeme velmi kvalitní boty, které je dokážou překonat. Proto se nyní pustíme do vymýšlení a testování, abychom vynalezli co nejlepší pouštní botu. Dále je třeba myslet i na naši žízeň, aby nám nedošla voda.“* Jakmile další z tuláků domluví, dětem je vysvětlena část etapové hry s názvem Pouštní obuv a další část etapové hry Žíznivý pouštník. Když děti zvládnou etapovou hru, náhodně najdou vzkaz od Laskavého pastýře s dalšími kousky mapy a figurkou (viz příloha č. 4: Etapová hra - mapa). Následně na to jsou děti svolány ke svačině.

## **Odpolední blok II.**

Po svačině začíná druhý odpolední blok hrou **Směrovka** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Hru uvede pouštní tulák (vedoucí č. 1): *„Pouštníci, obdrželi jste další kousky mapy a další část cesty je tedy před námi. Avšak nevím, kudy se vydat dál. Je třeba najít směr putování. Možná právě odhalení tajemné zprávy by nám*

*mohlo ukázat kudy dál.*“ Děti zjistily, že existuje zkratka, která ukončí jejich pouštní putování rychleji, ale nevědí jak jí najít. Jsou vedeny ke společné diskuzi a přemýšlení, kde zjistit nějakou radu ohledně nalezení zkratky. Postupně se buď samy, nebo pomocí nenápadné nápovědy od vedoucích dostanou k odpovědi, že zkusí zavolat o pomoc pouštního tuláka (který mezitím zmizel) pomocí táborové hymny. Během hymny přijde tulák a řekne: *„Pouštníci, volali jste mě? Copak byste potřebovali“* Děti vysvětlí tulákovi situaci a ten řekne: *„Ano, už jsem o nějaké zkratce slyšel. Ovšem najít ji není nic jednoduchého. Traduje se, že ji objeví pouze ten, kdo je dobrého srdce a dělá dobré skutky. Víc o tom bohužel nevím. Běžte proto nyní do svých skupinek a poradte se o tom. Mějte se, ať se vám daří.“* Vedoucí ještě dětem zopakují podmínku – děti by se měly snažit dělat dobré skutky, aby zkratku objevily.

Následuje aktivita ve skupinkách, kdy vedoucí rozdají každému dítěti jeden táborový deníček. Děti si do nich zapisují své prožitky z tábora. Kdo chce, může se o svých prožitcích sdílet. Dále si děti mezi sebou řeknou, kdo komu dělal pouštního patrona (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), a rozdají si nové pouštní patrony. Dále vedoucí připomene důležitost dělání dobrých skutků a s dětmi se obecně pobaví o účelu konání dobra. Na závěr se děti ve skupince zhodnotí, co se jim podařilo, ale i co se jim jako skupince nepodařilo. Po skupinkách následuje večeře.

### **Večer**

Po večeři příběhne za dětmi jeden z tuláků (vedoucí č. 2) a řekne: *„Pouštníci, stalo se něco zvláštního. Venku se objevila velká směrovka, která někde ukazuje. Pojdte se společně podívat.“* Děti budou následovat tuláka, který je přivede k velké směrovce značící zkratku. U šipky je napsáno: *„Všude kolem pouštníků se rozléhá poušť a velké písečné duny. Avšak, co je to tam v dáli? Jde o halucinace, nebo je to opravdové? Zdá se, že v dáli se začíná mihotat cosi zeleného. Při bližším průzkumu je zřejmé, že jde o velice zvláštní věc.“*

Všichni půjdou společně ve směru šipky, až narazí na pomerančovník (vedoucí č. 4). Ten jim řekne: *„Milí pouštníci, dostali jste se na zkratku až na území pomerančů. Jsem moc rád, že se vám podařilo překonat všechna nebezpečí a objevit zkratku. Jen ten, kdo je dobré mysli a srdce, dokáže toto území objevit. Následujte mě prosím.“* Pomerančovník děti odvede na připravené místo a začne aktivita s názvem **Etapová hra III. - Pomerančový sad** (viz příloha č. 4: Etapová hra - mapa). Následuje **Bodování**

(viz příloha č. 6: Bodování na táboře), **Reflexe** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), večerní modlitba s **táborovou hymnou** (viz příloha č. 13: Táborová hymna) a hygiena.

Místo obvyklé večerky však přečte vedoucí dětem část mapy se vzkazem, který se našel i s figurkou. Ve vzkazu je informace, že na děti nyní čeká ještě další úkol, který se odehrává venku v nočním prostředí.

Děti jsou odvedeny na zahradu, kde začíná **Etapová hra IV. - Kritické území** (viz příloha č. 4: Etapová hra - mapa). Jakmile děti uspějí v etapové hře, získají jen prázdný papír. Proto vedoucí řekne: *„Nyní však nevíme, kde najdeme další dílky naší mapy. Vzkaz je totiž prázdný. Co budeme dělat?“* Nechá chvíli děti přemýšlet, poradit se a pak řekne: *„Na začátku našeho putování nám psal Laskavý pastýř, že jestliže nebudeme vědět kam dál, tak máme zavolat o pomoc pomocníka. Zavolejme tedy pomocníka!“* Děti přivolají pomocníka a přijde pomocník jménem Bratr Melodie. Ten řekne: *„Vítejte pouštníci, já jsem Bratr Melodie a jdu vám na pomoc. Co potřebujete?“* Děti pomocníkovi vysvětlí, že našly jenom prázdný vzkaz. Pomocník se na něj podívá a řekne: *„To je tajná šifra, která není pouhým okem vidět. Za chvíli ji však přečtete.“* Bratr Melodie pomocí UV svítilny papír nasvítí a vzkaz již půjde přečíst (je napsán UV inkoustem). Děti podle vzkazu objeví další dílky mapy a figurku a vrátí se zpět do táborové ubytovny – následuje hygiena a večerka.

### **Komentář k využití primární nespécifické prevence v rámci nedělního denního programu**

Tento druhý táborový den jsme se zaměřili především na **seznámení dětí v táborových skupinách** a na vybudování kamarádských vztahů mezi dětmi. Dalším prvkem preventivního nespécifického programu je vhodně zvolená motivace před aktivitami a hrami, která vtáhne všechny děti do děje tábora a motivuje je k plnění zadaných aktivit. To může být velkou pomocí obzvláště pro efektivní zapojení dětí ze sociálně slabších rodin, jelikož tyto děti nemusí být zvyklé se zapojovat do průběhu táborového programu a plnit zadané úkoly.

První seznamovací hra je zaměřena na prohloubení seznámení celého táborového kolektivu. Hra nese název **Pouštní seznamka**, kdy pomocí této hry děti uvedeme do pohybu a zábavnou pohybovou formou se mohou děti o sobě více dozvědět.

Další hry a aktivity jsou zaměřeny již na seznamování dětí v rámci jejich táborových skupinek. První aktivita ve skupince se jmenuje **Přezdívky pouštníků**, kdy zábavnou formou si můžou děti více zapamatovat své jména v rámci skupinky, což je velmi důležité pro následnou spolupráci ve skupinkách v průběhu celého tábora. Další aktivita, která trvá po celý den i v rámci dalších aktivit, se jmenuje **Pouštní patroni** a vede děti k pomáhání druhým dětem ze skupinky během celého dne. Také může vést k utužení vztahů ve skupině a sblížit celé družstvo navzájem. Další aktivita je tvořivého charakteru, kdy si děti mají vytvořit svoji **Koláž pouštníků** - tzn. děti se mají zamyslet nad sebou samými, co rádi dělají, jaké mají koníčky a pomocí kreativního zpracování to přenést do koláže pouštníka, kterou večer budou prezentovat. Další společná aktivita se jmenuje **Název, pokřik, výroba vlajek**, která vede děti ke komunikaci ve skupince a vzájemné týmové spolupráci a rozdělení úkolů. Tato aktivita směřuje děti k tomu, aby se uměly společně mezi sebou dohodnout a učit se mezi sebou týmově spolupracovat.

Další důležitou součástí tábora jsou odpolední dobrovolné **Workshopy**, které probíhají v rámci dopoledního klidu. Děti si mohou samy vybrat, zda chtějí pasivně odpočívat, či aktivně odpočívat - děti si můžou vybrat z pestrého programu činností pro aktivní odpočinek podle toho, co je nejvíce zajímá a co mají rádi. Každé dítě se může najít a vynikat v něčem jiném, což je smyslem Workshopů. Tato aktivita má vést děti i k využití dobrovolné nabídky aktivit, aby nemusely trávit svůj volný čas pouze pasivní formou odpočinku, ale aby se učily trávit volný čas aktivně. Díky workshopům se děti také můžou naučit některé z nových dovedností.

**Etapová hra II. - Horké písky a velká žízeň** je především zaměřena na zážitek, zábavu a pohyb. Tato hra se řadí mezi hry soutěživé a je vykonávána formou běžecké štafety, při které využíváme vtipný předmět (v našem případě botu, vodu, atd.). Můžeme využít i zábavný kostým, který děti pobaví. Tato soutěživá hra nám může pomoci ucelit jednotlivé skupinky, jelikož si jejich členové navzájem fandí a povzbuzují se. K další motivaci v rámci této aktivity je fakt, že na konci etapové hry děti dostanou vzkaz od Laskavého pastýře, který je pro ně představuje jejich nejsilnějšího spojence a ochránce.



Následující **Hra Směrovka** je sama o sobě motivací, jelikož díky této hře děti rozluští vzkaz, který je pro ně velmi důležitý pro další pokračování děje tábora. Hra je opět zaměřena na týmovou spolupráci dětí ve skupině a její stmelení.

Jako odpočinková a zároveň i reflexní činnost je zařazeno v programu jednou denně setkávání se při společné poradě **reflexi ve Skupinkách**, kde děti od vedoucího první den navíc obdrží svůj táborový deníček, do kterého si samy mohou zapsat různé prožitky z dnešního dne. Také si do něj můžou nakreslit obrázek, který vystihuje jejich největší zážitek z dnešního dne. Kdo by v rámci své skupinky chtěl, může svůj zážitek sdílet i ostatním. Dále si děti navzájem povyprávějí, kdo komu dnes dělal pouštního patrona, a rozdají si nové patrony na další den. V závěru skupinky se děti samy zhodnotí a zkusí říct, co se jim tento den jako skupině podařilo a co naopak se jim nepodařilo v oblasti jejich vzájemných vztahů a spolupráce. Tato aktivita je velmi důležitá, aby vedoucí věděl, co se mezi dětmi ve skupince odehrává a zároveň učí děti k sebehodnocení a zamyšlení se na nad uplynulým dnem v kontextu jejich skupinky. Tato aktivita je zapojena do každého dne tábora vždy stejnou formou.

Večerní aktivita **Etapová hra III. - Pomerančový sad** je především zaměřena na představení táborových skupinek a jejich členů celému táboru za pomoci zábavné formy aktivity a motivací před aktivitou.

Dále následuje reflexe tedy **Pouštní rada**, která je velmi důležitým prvkem celého dne, kdy dochází k hodnocení a reflexi dne a samotných dětí nyní již v rámci celého kolektivu (ne pouze v rámci skupinek).

Jelikož je druhý den tábora a je potřeba děti více zaujmout, je ještě pro děti výjimečně připravena noční **Etapová hra IV. - Kritické území**, která je zaměřena na zážitek (zážitkovou pedagogiku). Díky této hře mohou děti překonat svůj strach a pomoci celému táborovému kolektivu. Hra je však dobrovolná a není do ní nikdo nucen.

### **6.3.3 Třetí den - „Oáza“**

**Pondělí 20. 7. 2015**

*Motivace na den: Včerejší den byl jako na houpačce. Jednou vše vypadalo velmi poklidně, dokonce pouštníci našli i zkratku, která vedla až do Pomerančového sadu. Jak tam bylo dobře. A najednou, přišla velká změna v podobě Kritického pásma. Co nás čeká*

*dnes? Přemýšleli pouštníci. Avšak, Bratr Melodie, kterého si zavolali na pomoc, je dovedl do Zelené roklinky. To je přímo oáza na poušti. Je tu naprosto úžasně. Všude pokoj a mír.*

Třetí den je podle táborových i hygienických pravidel dnem odpočinku. Proto i dnešní volba aktivit bude zacílená na odpočinek a zábavu. Den začíná ráno jako obvykle budičkem dětí a následuje rozcvička, hygiena, modlitba, snídaně a úklid.

### **Dopolední blok I.**

První dopolední blok se zahajuje **hymnou tábora** (viz příloha č. 13: Táborová hymna), kdy děti stojí kolem mapy a na konci hymny k nim přichází Bratr Melodie a při příchodu k dětem si bude zpívat písničku: *„Dnes krásný den nás přivítal, kdy pouštníci, můžou jít hned dál. Ten zrádný čas, který večer byl, však nikoho z vás, příliš neskolil. Vstříc záchraně dnes půjdeme, se srdcem dobrým cíl najdeme.“* Poté jim řekne: *„Vítám vás, milí pouštníci. Jsem rád, že jste včerejší kritické území zvládli. Laskavý pastýř vás pozdravuje a moc vám děkuje za vaši snahu jít stále dál. Dnes nás čeká Zelená roklinka. Je to místo v poušti, kde naleznete klid a odpočinek. Jde o krásnou oázu se vším potřebným. Vše co si jen dokážete představit. Proto pojdte a nenechte se omezovat vaší fantazií. Zelená roklinka již na nás čeká. Zkuste se nejdříve zamyslet a nakreslit, co všechno by mělo být podle vás v Zelené rokline.“* Nyní následuje **Etapová hra V. - Zelená roklinka** (viz příloha č. 4: Etapová hra - mapa) s částí etapové hry s názvem *Obrazy Zelené roklinky*. Po ní Bratr Melodie řekne: *„Výborně, ještě potřebujeme nové pouštní oblečení, abychom se mohli vydat na cestu. Pustíme se do jejich výroby.“* Jakmile Bratr Melodie domluví, začne další část etapové hry s názvem *Výroba pouštních triček*. Když mají děti vyrobené pouštní trička, jsou odvedeny na svačinu.

### **Dopolední blok II.**

Po svačině Bratr Melodie děti opět přivede ven k altánku a řekne jim: *„Pouštníci, nyní je čas na zábavu. Já mám velmi rád vtipné příběhy. Proto bych vás nyní chtěl poprosit, abyste mě rozesmáli. Pustte se do díla.“* Vedoucí č. 2 vysvětlí dětem pravidla a poté začne další z částí etapové hry s názvem *Pouštní příběhy*. Poslední částí etapové hry před obědem je *Výroba pouštních masek*. Bratr Melodie k tomu řekne: *„Pouštníci, nyní si vyrobíme své osobní pouštní masky. Můžou se nám tady v poušti totiž velmi hodit. Nikdy nevíte, na co po cestě narazíte.“*

Když aktivita skončí, začíná oběd a chystání na výlet. Odpolední klid dnes z důvodu výletu není.

### **Odpolední blok I.**

Po přípravě na výlet Bratr Melodie svolá děti a řekne jim: *„Pouštníci, nyní nás čeká cesta Zelenou roklinkou až ke krásnému jezeru. Cestou tam je však důležité opatrovat jednu velmi důležitou věc. Tou je lahev živé vody ze studny od Laskavého pastýře. Musíte jí celou cestu opatrovat, aby se jí nic nestalo. To prokáže vaši trpělivost a odhodlání.“* Bratr Melodie předá dětem lahev a vydá se společně s dětmi i s dalšími vedoucími na výlet. Cíl cesty je v podobě blízké vodní nádrže Krásné. Děti pojedou kousek cesty vlakem a pak ještě chvíli půjdou pěšky. Po cestě pěšky hrají aktivity s názvem **Putování k jezírku** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Návrat z výletu je naplánován na pět hodin odpoledne, kdy skončí první odpolední blok. Svačinu děti mají po cestě z výletu.

### **Odpolední blok II.**

Po návratu z výletu jsou pro děti připraveny nejrůznější **workshopy** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), nebo můžou jít odpočívat. Následuje aktivita ve **skupinkách**, kdy vedoucí rozdají každému dítěti jeden táborový deník. Děti si do nich zapisují své prožitky z tábora. Kdo chce, může se o svých prožitcích sdílet. Děti si v týmu řeknou, kdo komu dělal pouštního patrona (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), a rozdají si nové pouštní patrony. Na závěr děti ve skupince zhodnotí, co se jim podařilo, ale i co se jim jako skupince nepodařilo. Dále vedoucí vede téma o významu oázy na poušti a děti mají prostor popřemýšlet o tom, co je jejich životním snem. Pověřený vedoucí zapíše po skupinkách bodování do bodovací tabulky na nástěnku a následuje večere.

### **Večer**

Večer zahajuje Bratr Melodie: *„Nyní nastává čas, milí pouštníci, abychom dokončili naše pouštní masky. Jsem moc rád, že se vám podařilo lahev uchovat. Ukázali jste, že se dokážete postarat o hodnotnou věc, což vám bude užitečné při dalším putování. Nyní se již ale pusťme do malování masek.“* Jakmile Bratr Melodie domluví, začíná aktivita s názvem **Malování pouštních masek** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Když skončí malování masek, Bratr Melodie řekne: *„Teď se moc těším na pouštní příběhy, které jste si dnes dopoledne připravili. Jdeme to na to!“* Následně

začne aktivita s názvem **Prezentace pouštních příběhů** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). V okamžiku, kdy tato aktivita skončí, řekne Bratr Melodie: „*Milí pouštníci, moc vám děkuji, že jsem s vámi mohl strávit dnešní den. Ukázali jste mi, že jsou vaše srdce dobrá a že můžete zvládnout záchranu pískem zničené země. Jako odměnu za vaši píli vám předám od Laskavého pastýře vzkaz, další části mapy a figurku, ale někde se mi ztratil - pomůžete mi ho najít? Ať můžete zítra pokračovat dál.* Děti jdou hledat vzkaz, kousky mapy a figurku. Až vše najdou, Bratr Melodie řekne: „*Děkuji vám mnohokrát, že jste ho našli. Mějte se, a ať vás Dobro provází.*“

Po úspěšném zvládnutí této etapové hry následuje **Bodování** (viz příloha č. 6: Bodování na táboře), **Reflexe** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), **večerní modlitba, táborová hymna** (viz příloha č. 13: Táborová hymna), hygiena a večerka.

### **Komentář k využití primární nespécifické prevence v rámci pondělního denního programu**

Součástí třetího dne je odpočinkový půlden, jelikož to předepisují hygienické požadavky. Pravdou však je, že i zakončení druhého dne bylo náročnější, a proto je důležité třetí den načerpat nové mentální i fyzické síly. První část dne je zaměřena na práci ve skupinkách a další půlden již **není kladen důraz na jednotlivé táborové skupinky, ale spíše na kolektiv jako takový – na všechny děti.** Třetí den je celkově směřován do roviny zábavy a uvolnění. To je důležité, jelikož se již můžou projevit rozdíly mezi jednotlivými skupinkami i dětmi. A pokud by byla jedna skupinka hodně pozadu, mohli by její členové začít bojkotovat tábor a už by se dál nemuseli snažit. Proto je třetí den zařazeno více kreativních aktivit a také vzájemná spolupráce na výletě i při společných hrách při cestě na výlet. Dále v tomto dnu si děti můžou více uvědomovat krásu přírody, v které se budeme velkou část dne pohybovat.

**Etapová hra V. - Zelená roklinka** je vytvořena z více částí. První část nese název **Obrazy zelené roklinky**, kdy jde o kreativní záležitost, o vzájemnou spolupráci ve skupince a o uvědomování si krásy přírody. Druhá část etapové hry se jmenuje **Výroba pouštních triček**, přičemž si při ní děti mohou vytvořit své vlastní tričko s originálním motivem. Hra vede děti k tomu, že i ony samy si dokážou vyrobit tričko, které pak mohou nosit. Třetí část etapové hry se jmenuje **Pouštní příběhy**. Při této aktivitě jde též o kreativní aktivitu, navíc s prvky vtipu a vzájemné spolupráci. Hra děti mimo jiné učí

zacházet částečně s elektronikou - především s fotoaparátem. Dále si děti mohou vyzkoušet pozici scénáristy, kdy si budou samy vymýšlet vtipné komentáře k fotografiím. Tato aktivita přináší dětem vstup do světa fotografie a může některé z dětí pro focení nadchnout. Čtvrtá část etapové hry **Výroba pouštních masek** je zaměřena opět na kreativitu, přičemž si děti mohou samy vyzkoušet vyrobit svému kamarádovi masku. Tato hra vede k prohloubení vztahu s druhou osobou a možnému vytvoření nových přátelských vztahů. Tato aktivita vede děti k vytvoření zcela originální masky, která jim zůstane. Výhodou je fakt, že není při výrobě nezbytný výtvarný talent či schopnosti, ale stačí pouze dodržovat správný postup výroby masky.

Pátá část etapové hry **Putování k jezírku** je realizována formou výletu, což je ideální prostředek pro ještě hlubší seznámení i s těmi dětmi, které se drží dál od zbytku účastníků. Nastává vhodný prostor pro delší dialogy a tím i pro lepší seznámení v „neformálním“ prostředí. Všichni vedoucí jsou při aktivitě rovnoměrně rozděleni mezi děti a snaží se s dětmi hovořit.

Dále následuje každodenní **reflexe ve skupinkách**. Ve skupinkách probíhá stejný program jako předešlý den a odlišuje se pouze tématem - pro tento den mají děti ve skupince význam oázy v poušti a sny či přání, které by děti chtěly někdy zažít. Šestá část etapové hry se nazývá **Malování pouštních masek**, kdy si děti pomalují masky své masky dle své fantazie, hra je spíše zaměřena na uvolnění a odpočnutí. Osmá část etapové hry jsou **Pouštní příběhy**. Tato aktivita je pojata zábavnou formou, kdy děti jako skupina musí rozdělit mezi sebe úkoly a společně odprezentovat své zábavné Pouštní příběhy, na kterých pracovaly dopoledne. Děti se tak učí veřejnému vystupování před celým táborovým kolektivem a taky se učí i zacházet s technikou. Hra je taky pojata zábavnou formou.

Význam celodenní reflexe tedy **Pouštní rada** je stále stejný jako předchozí dny (viz výše).

#### **6.3.4 Čtvrtý den - „Cesta za drakem“**

**Úterý 21. 7. 2015**

*Motivace na den: Oáza byla ta tam. Avšak poušť už nevypadala stejně, jako dříve. Pouštníci si všimli, že kolem nich se začaly objevovat mohutné skalní převisy. Báli se, že by*

*na ně mohl nějaký balvan spadnout. Byly to opravdu velké balvany. A to ještě nebylo všechno. Prý se malé uzounké cestičce, která se klikatila kdesi neznámo až kam mezi skalami a pouštním pískem, přezdívalo Dračí stezka. Opravdu tu někdy byl drak? Nebo je tu pořád? Tyto otázky vrtaly pouštníkům v hlavě. Začali se bát a najednou spadl jeden z menších balvanů kousek u nich. Bylo to velice záhadné místo, na pomezí pouště a skal.*

Den začíná ráno jako obvykle budíčkem dětí a následuje rozcvička, hygiena, snídaně a modlitba.

### **Dopolední blok I.**

První dopolední blok zahajuje **táborová hymna** (viz příloha č. 13: Táborová hymna) a zjištění, kde se právě tento den na etapové mapě nacházíme.

Za dětmi přijde vedoucí tuláků (vedoucí č. 1) a řekne: *„Pouštníci, dnes se dostáváme do velmi nebezpečné oblasti, které se přezdívá Dračí stezka. Hrozí nám tady několik nebezpečí. Ohrožují nás padající balvany, které se uvolňují při hluku srdce. Určitě si vzpomínáte, co nám včera poslal Laskavý pastýř za vzkaz. Dále nesmíme vyrušit draka, který zde podle legendy přebývá. Na střet s ním se musíme dobře připravit, a pokud bychom ho probudili dříve, zle bychom dopadli. Pojdme se nyní pustit do přípravy. Potřebujeme hodně věcí získat, abychom to zvládli. Dávejme si však pozor, aby nás někdo neokradl. Dračí stezka je opravdu nebezpečná.“* Jakmile vedoucí tulák domluví, začíná první část **Etapové hry VI. – Padající balvany** (viz příloha č. 4: Etapová hra - mapa) s názvem Trhy (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Jakmile aktivita skončí, jdou děti na svačinu. Při příchodu do táborové ubytovny však zjistí, že jim někdo udělal v táborové ubytovně nepořádek a rozházel jim všechny věci. Vedoucí dětem přečtou vzkaz od Stínu, který v táborové ubytovně ležel. Děti tak zjistí, že jim tam udělal nepořádek Stín. Děti vidí utíkat stín, ale nedohoní jej (je příliš daleko). Následně děti společně s vedoucími uklidí chatu a nasvačí se.

### **Dopolední blok II.**

Po svačině jdou děti ven, kde je čeká vedoucí tuláků (vedoucí č. 1). Ten jim řekne: *„Stín nám tady udělal opravdu pěkný nepořádek. Je vidět, že je opravdu zákeřný. Dokonce se zmocnil i řady našich věcí, které jsme pracně nasbírali na cestu za drakem. Budeme si je muset získat v okolí pouštní karavany. Víte, co je to pouštní karavana? To jsou dlouhé řady nomádů, kteří táhnou na velbloudech pouští a vezou nejrůznější věci a potraviny. Můžeme*

v okolí karavan získat řadu věcí, ale dejte si pozor, aby vás některý z nomádů nechytl. Jinak by se s vámi zle vedlo. Pustíme se tedy do toho!“ Jakmile vedoucí tuláků domluví, začíná druhá část etapové hry s názvem Pouštní karavana (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Jakmile skončí Pouštní karavana, vedoucí tuláků řekne „Nyní prosím přineste všechny vaše získané pouštní věci. Musím se přesvědčit, že jich máte dostatek.“ Chvilku děti napíná, přepočítává získané pouštní věci a pak řekne: „Výborně, nic vám nechybí. Zde je pro vás další vzkaz od Laskavého pastýře i další dílky do mapy a figurka.“ Poté přečte vzkaz a odvede děti do táborové ubytovny, kde si doplní etapovou mapu o získané dílky a figurku a následně začne oběd a odpolední klid. V rámci odpoledního klidu mohou děti navštívit nejruznější **Workshopy** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), nebo mohou jít odpočívat.

### **Odpolední blok I.**

Odpolední blok zahajuje další z tuláků (vedoucí č. 4). Řekne dětem: „*Pouštníci, nyní se dostáváme do nebezpečné oblasti. Jde o Pahorek štírů, lišek a včel. Musíme si dávat dobý pozor, aby nás nic nepřekvapilo. Zdejší pouštní zvířata mohou být opravdu divoká. Také je však možné, že budeme muset někomu pomoci. Bud'te bdělí!*“ Jakmile další z tuláků domluví, začíná **Etapová hra VII. – Pahorek štírů, lišek a včel** (viz příloha č. 4: Etapová hra - mapa). Postupně proběhnou její části s názvem Štíří, Lišky, Včely, Žízeň (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her) a následuje svačina.

### **Odpolední blok II.**

Když děti končí svačinu, přijde za nimi tulák (vedoucí č. 3) v kostýmu doktora a řekne: „*Pouštníci, rozšířila se nám tu podivná epidemie. Pravděpodobně od těch pouštních zvířat, kolem kterých jsme dnes šli. Musíme se co nejdříve vyléčit. Nejprve však potřebujeme zjistit, co je to za zákeřnou nemoc, která nás postihla. Zůstaňte prosím zde a já si budu jednoho po druhém volat. Nezapomínejte, že je potřeba být co nejvíce v klidu a míru, aby na nás nespadly balvany.*“ Vedoucí si zavolají každé dítě zvlášť a vysvětlí mu pravidla nadcházející aktivity s názvem Pouštní nemoc (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Následují jednotlivé části aktivity s názvem Průjem a Obrna. Jakmile obě části aktivity skončí, tulák – doktor řekne: „*Výborně, zdá se, že se nám podařilo nemoc zneškodnit. A že to byla opravdu zákeřná nemoc. Úspěšně jsme zvládli další nebezpečnou oblast. Odměnou vám budou další dílky, které nyní obdržíte a které vám ukážou cestu dále.*“

*Přesuňme se nyní k etapové mapě.* “ Děti se společně s vedoucími přesnou k etapové mapě, kde doplní získaná políčka a figurku.

Poté začíná aktivita ve skupinkách, kdy vedoucí rozdají každému dítěti jeden táborový deníček. Děti si do nich zapisují své prožitky z tábora. Dále se můžou sdílet o svých prožitcích. Děti si v týmu řeknou mezi sebou, kdo koho měl za pouštního patrona, a rozdají se noví pouštní patroni (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Na závěr se děti ve skupince vzájemně zhodnotí - co se jim podařilo, ale i co se jim jako skupince nepodařilo. Ve skupinkách proběhne krátká diskuze na téma neviditelný nepřítel – strach, obavy a vztek. Po skupinkách pověřený vedoucí zapíše bodování do bodovací tabulky na nástěnku a následuje večeře, která je dnes u táborového ohně.

### **Večer**

Večerní program zahajuje hlavní tulák (vedoucí č. 1): *“Pouštníci, dnes jsme si užili opravdu zajímavý den. Stín nám ukradl řadu věcí, které jsme pak museli získat zpět. Nyní nás však čeká trochu zábavy. Zkuste na určité pouštní výrobky vymyslet vlastní reklamu, jak byste je nabízeli pouštním obchodníkům. Pojdme na to!”*. Nyní proběhne aktivita s názvem **Pouštní reklamy** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Mezitím si dva z pověřených vedoucích připraví pro děti zábavnou aktivitu **Pouštní zprávy** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Jakmile skončí Pouštní zprávy, následuje **Bodování** (viz příloha č. 6: Bodování na táboře), **Reflexe** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), **večerní modlitba, táborová hymna** (viz příloha č. 13: Táborová hymna), hygiena a večerka.

### **Komentář k využití primární nespecifické prevence v rámci úterního denního programu**

Čtvrtý den jsou zvoleny již **fyzicky náročnější aktivity**, jelikož děti předchozí den odpočívaly. Děti si čtvrtý den také začínají opět více uvědomovat hrozící riziko. Ať už v podobě padajících balvanů, nebo možnou přítomnost draka.

Hned v úvodu začíná **Etapová hra VI. - Padající balvany**, která je rozdělena opět do více částí. První část etapové hry se jmenuje **Trhy** - tato hra se řadí do strategických her, kdy jde o to, zda děti společnými silami v týmu dokázaly vymyslet kolektivní strategii, aby společnými silami v týmu hru zvládly. Dále je hra zaměřena na pohyb, vytrvalost



a trpělivost. Hra je motivována i tím, že díky hře děti získají potřebné věci do další aktivity.

Čtvrtý den děti nepříjemně překvapí návrat ke svačině, jelikož budou mít na táborové ubytovně velký nepořádek. Tento prvek překvapení a nepříjemné blízkosti nepřítele má za úkol děti stmelit jako kolektiv a prohloubit v nich touhu porazit zlo – stín, který jim škodí. Následuje druhá část etapové hry **Pouštní karavana**, kde bude docházet k výměně cizích lístků za lístky daného družstva. Tento princip má ukázat dětem, že je nezbytné dodržovat dohodu a pravidla, jelikož potenciální podvodníci budou tvrdě trestáni a jejich domovský tým přijde o šanci vyhrát.

Další důležitou součástí tábora jsou odpolední dobrovolné **Workshopy**, jejich význam je již uveden výše.

V odpoledním bloku následují aktivity, které jsou zaměřeny na stmelení kolektivu. **Etapová hra VII. – Pahorek štírů, lišek a včel** se opět dělí do několika částí. V první části s názvem Pahorek štírů je stmelujícím prvkem společný nepřítel, který ohrožuje každého bez rozdílu. V oblasti lišek a včel mají děti pomoci zvířátkům - tedy hry vedou k vykonání dobrého skutku, což je prostředek pro vítězství a pokračování dál v ději tábora. Další aktivita s názvem Pouštníkova žízeň je spíše aktivita zaměřená na vytrvalost a též na uvolnění atmosféry mezi dětmi. Závěrečná část etapové hry s názvem **Pouštní nemoci** se děti opět snaží porazit nepřítele (jde o nemoci) společnými silami, i když je každý v jiném týmu. Tato hra je opět pojata zábavnou formou, která může děti lépe vtáhnout do děje i průběhu hry. Závěr této aktivity je zaměřen i na týmovou spolupráci. Děti totiž „dostanou“ určitý typ tělesného postižení a musí si navzájem pomoci tou částí těla, která je zdravá a překonat tak určitý úsek cesty, který by samy s „postižením“ nezvládly. To může vést nejenom ke stmelení kolektivu, ale i k uvědomění si různých postižení a handicapů, které významně omezují život postižených lidí.

Pravidelná každodenní **reflexe ve skupinkách** má opět stejný význam a charakter, jako předchozí dny (viz výše), přičemž tématem pro skupinku jsou nemoci – neviditelný nepřítel, který však každého ohrožuje. Téma neviditelného nepřítele se vztahuje i na strachy a vzteky každého z nás – na toto téma povedou vedoucí ve skupinkách společný rozhovor.

Večerní blok obsahují dvě zábavné aktivity a to **Pouštní reklamy**, při které děti rozvíjí a můžou i objevit své dramatické dovednosti. Opět se učí spolupráci ve skupině a kreativitě zpracování zadaného úkolu.

U aktivity **Zprávy z pouště** jde spíše o zábavnou relaxační záležitost, která je též vhodná pro ucelení kolektivu. Při této aktivitě jsou prezentovány vtipným způsobem fotky z tábora a děti v průběhu této aktivity prezentují i své scénky (pouštní reklamy). Aktivita je zaměřena na uvolnění atmosféry a na pobavení dětí, ale také při ní dojde k rekapitulaci událostí, které na táboře od začátku již proběhly. Význam celodenní reflexe **Pouštní rady** je stále stejný, jako předchozí dny (viz výše).

### 6.3.5 Pátý den - „Velká bitva“

**Středa 22. 7. 2015**

*Motivace na den: Pouštníci se dál prodírali Dračí stezkou, až narazili na podivné místo mezi skalami. Vypadalo to, že zde někdo přebývá. Je to drak? Napadlo je. Avšak když k místu přišli blíže, nikdo zde nebyl. Pouze vyhaslé ohniště a všude kolem byly povalené kusy velkých stromů. Pouštníci se toho místa báli, protože zde byl cítit strach ve vzduchu. Raději se stáhli, aby se dobře připravili na střetnutí s drakem. Jak ale tušili, byl už opravdu blízko.*

Den začíná ráno jako obvykle budíčkem dětí a následuje rozcvička, hygiena, snídaně a modlitba.

#### **Dopolední blok I.**

Ráno se děti sejdou před mapou a dopoledne zahájí **táborová hymna** (viz příloha č. 13: Táborová hymna) a po dozpívání hymny Pouštní tulák (vedoucí č. 2) a dětem řekne: „*Milí pouštníci, včera jsme pronikli až na Dračí stezku. Tato stezka je hodně nebezpečná protože nikdy nevíme, co nás na ní může potkat. Včera jste ukázali, že dokážete přemoci i zákeřnou nemoc nebo pomoci kdejakému pouštnímu zvířeti. Obávám se ale, že dnes nás čeká nepřítel ještě větší. Někde tady poblíž totiž žije velký zlý drak, kterého ovládá stín. Všichni se ho bojí a tím ještě více získává na síle. Pojdme se dnes dobře připravit a vytrénovat, ať se ho nemusíme bát a můžeme ho porazit. Pojdme na to.*“

Jakmile druhý tulák domluví, začíná aktivita s názvem **Oblékání pouštníka** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Po ní řekne druhý tulák: „*Výborně,*

*ukázali jste, že si dokážete velmi rychle poradit. Je však důležité umět společně spolupracovat jako jeden pouštník. Jeden za všechny a všichni za jednoho. To si nyní procvičíme v následující aktivitě.*“ Když druhý tulák domluví, následuje hra **Poušťbal** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). V okamžiku kdy hra skončí, jdou děti na svačinu.

### **Dopolední blok II.**

Po svačině si děti opět svolá druhý pouštní tulák a řekne jim: *„V tento čas, vás milí pouštníci čeká dost náročný trénink na střet s drakem. Procvičíte si jak vaši hbitost, smysly, tak i vaši moudrost a schopnost společné domluvy a taktiky. Jak již víme, spolupráce v týmu je velmi důležitá a to samé platí i pro cestu k drakovi a jeho porážku. Jestliže porazíme draka, už budeme velmi blízko celkovému vítězství. Proto, pusťme se do přípravy na velkou bitvu s drakem, která nás velmi brzy čeká.*“ Jakmile tulák domluví, začíná aktivita s názvem **Základny** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Tato aktivita obsahuje řadu stanovišť, přičemž některé z nich musí děti zvládnout samy, a zbylé pomocí spolupráce celého týmu. Když je aktivita dokončena, řekne tulák: *„Ukázali jste, milí pouštníci, že jste již připraveni na cestu za drakem. Obdržíte ode mě výbavu na cestu, která vám bude pomáhat. Tu si dobře hlídejte a chraňte ji.*“ Když tulák domluví, začne oběd a odpolední klid. V rámci odpoledního klidu můžou děti navštívit nejrůznější **Workshopy** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), nebo můžou jít odpočívat.

### **Odpolední blok I.**

Když skončí odpolední klid a workshopy, přijde za dětmi vedoucí pouštních tuláků (vedoucí č. 1) a řekne jim: *„Nyní nastává čas se vydat na cestu až k drakovi. Drak si svou noru dobře hlídá, a proto je možné, že narazíme ještě na další nepřátele, kteří drakovi pomáhají. Vezměte si sebou výbavu, kterou jste obdrželi před obědem a pojed'te za mnou.*“ Tulák odvede děti na vzdálenější louku, kde začíná **Etapová hra VIII. - Dračí stezka** (viz příloha č. 4: Etapová hra - mapa). První částí etapové hry je aktivita s názvem Pašeráci ze skalní propasti (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Pašeráci jsou již na louce připraveni a po příchodu jeden z nich řekne: *„Ale ale, koho to nevidíme, to jsou samotní pouštníci. Drak nám o vás vyprávěl. My jsme pašeráci ze skalní propasti. Na černo tady obchodujeme mezi pouští a skalami a občas i někoho přepadneme. Vy máte u sebe hodně věcí, které by se nám moc hodily. Vydejte nám je!*“ Když pašerák domluví, pověřený vedoucí vysvětlí dětem pravidla a hra začne. Vzhledem k tomu, že je tato hra

časově náročná, tak po jejím skončení se děti vrátí do táborové ubytovny, odpočinou si a nasvačí se. Za prokázání moudrosti děti dostanou malou lahev vody k obnovení pramene (s názvem Moudrost).

## **Odpolední blok II.**

Druhý odpolední blok zahájí další z části etapové hry s názvem Hlídky (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Tato hra se opět odehrává ve větší vzdálenosti od táborové ubytovny. Děti narazí opět na pašeráky a ti řeknou: „*Opět se pouštníci nacházíte na našem území, nemáte tu co dělat. Nenecháme vás přes toto území přejít.*“ Pouštníci vyjednávají. „*Tak dobrá, necháme vás přes toto území přejít jen pod podmínkou, že musíte nad námi vyhrát v tomto souboji s vlajkami. Budeme hrát do 10 bodů. Když nad námi prohrajete, musíte odejít, když vyhrajete, necháme vás projít.*“ Jakmile pašeráci domluví, začíná hra Hlídky. Když hra skončí, přiběhnou z blízkého lesa dva vedoucí v kostýmech přísluhovačů draka a řeknou: „*Tady jste, vy zákeřní pouštníci. Dostali jste se až příliš blízko k doupěti našeho pána draka. Jdeme vám říct, že se vás drak vůbec nebojí a už se na vás těší, až vás přemůže. Pak už vám nic nepomůže a skončíte stejně, jako všichni zde v této zemi, kde už jenom vládne poušť a ostré skály.*“ Poté začnou posluhovači utíkat a přitom ztratí vzkaz, který navede děti k dalším dílkům a figurce. Děti se po skončení etapové hry společně s vedoucími přesnou k etapové mapě, kde doplní získaná políčka a figurku. Následně začíná aktivita ve skupinkách, kdy vedoucí rozdají každému dítěti jeden táborový deníček. Děti si do nich zapisují své prožitky z tábora. Které dítě chce, může se se svými prožitky sdílet. Děti si mezi sebou řeknou pouštní patrony (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her) a rozdají si nové pouštní patrony. Ke konci se děti ve skupince zhodnotí, co se jim podařilo, ale i co se jim jako skupince nepodařilo. Na koci ve skupinkách proběhne krátká diskuze na téma: Co můžeme společně dokázat – vzájemná spolupráce mezi námi. Po skupinkách pověřený vedoucí zapíše bodování do bodovací tabulky na nástěnku a následuje večere.

## **Večer**

Večerní program zahajuje aktivita **Jablkový sad** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Poté pokračuje hlavní pouštní tulák: „*Pouštníci, dnes jsme zažili zajímavé věci. Jedno je však jisté. Jsme velmi blízko u dračího doupěte. Celý den jsme se na draka připravovali, a proto věřím, že úkol zvládneme. Nyní nás čeká ještě jedna soutěž. O nejlepšího bojovníka. Správný bojovník musí být ve všech směrech výborný. To, který*

*z nás je nejlepší, prokáže následující čas. Pojďme na to!*“ Jakmile tulák domluví, následuje hra **Nejlepší bojovník** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Když skončí Pouštní zprávy, následuje **Bodování** (viz příloha č. 6: Bodování na táboře), **Reflexe** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), večerní modlitba, **táborová hymna** (viz příloha č. 13: Táborová hymna) a hygiena.

### **Noc**

Než děti půjdou spát, čeká je dnes noční hra. Půjde o cestu do Dračího doupěte. Vedoucí svolají všechny děti, zkontrolují jejich oblečení a vyzvou je, aby si přinesly vyrobené masky. Hlavní tulák řekne: *„Pouštníci, nyní nastává čas, kdy se pokusíme dostat až k drakovi. Drak v noci spí, a proto bude snadnější ho porazit. Jsme dobře připraveni, ale i přesto si zkusíme zavolat pomoc. Zavoláme dalšího z pomocníků, které nám nabídl Laskavý pastýř.“* Děti zavolají pomocníka a na jejich zavolání přijde vedoucí č. 3 v kostýmu za Stříbrného rytíře. Rytíř řekne: *„Stateční bojovníci, srdečně vás zdravím od Laskavého pastýře. Jsem rád, že se můžu společně s vámi vydat porazit draka. Už dlouhou dobu zde terorizuje všechno kolem. Mé jméno je Stříbrný rytíř. Pojďme tedy a porazme draka.“* Když rytíř domluví, vede děti směrem ke drakovi a začíná **Etapová hra IX. – Dračí doupě** (viz příloha č. 4: Etapová hra – mapa). Jakmile etapová hra skončí, rytíř řekne: *“ Výborně, stateční pouštníci. Zvládli jste porazit draka, kterého se všichni obávali. Jste velmi stateční, ale také máte dobré srdce. Už vám nic nebrání porazit zlo v této zemi a dojít až ke studni Laskavého pastýře, kde je živá voda. Tady máte jako odměnu lahev vody s názvem Víra za odvahu k obnovení pramene živé vody, další dílky do vaší mapy, vzkaz a figurku. Pojďme nyní načerpat síly na zítřejší den.“* Děti se vrátí do táborové ubytovny a následuje večerka.

### **Komentář k využití primární nespecifické prevence v rámci středečního denního programu**

Středa je pátým dnem tábora. Pátý den je v rámci programu zařazena stezka odvahy a celkově je i program sestaven tak, aby tento den byl zaměřen na odvahu a strategii. Děti jsou od začátku dne připravovány na velkou bitvu se zásadním soubojem, který je večer čeká s nepřítelem.

Hra **Oblékání pouštníka** je zaměřena na rychlost, spolupráci a zábavu. Díky ní se děti mohou naučit být rychle pohotoví a hbití. Hra **Poušť bal** je pojata ve formě soutěže mezi družstvy. Hra je zaměřena na týmovou sehranost a také na postřeh. Děti u této hry velmi rychle zjistí, že je při ní nezbytná vzájemná spolupráce a domluva, stejně jako výběr jednoho z nich, který dává příkazy a ostatní jej musí bezpodmínečně poslouchat. Další hra **Základny** je zaměřena přímo na strategii, procvičení paměti, smyslů, logiky, postřeh, a komunikaci. Děti vede k zapamatování si cností, které má mít správný pouštní rytíř a které znamenají správný směr nejenom pro vítězství na táboře, ale i do jejich životů.

Další důležitou součástí tábora jsou odpolední dobrovolné **workshopy**, jejich význam je uveden výše.

**Etapová hra VIII.** - Dračí stezka se dělí do několika částí. První část má **název Pašeráci ze skalní oblasti** a vede děti k hbitosti, rychlosti, rozvoji vyjednávacích schopností, k odvaze dětí, ke strategickému myšlení a v neposlední řadě k ucelení táborového kolektivu (jelikož děti spolupracují a společně se utkají proti nepřátelům). Druhá část etapové hry se jmenuje **Hlídky** - vede děti k vymýšlení strategie. Tato aktivita je specifická i tím, že nabízí možnost vítězství a ovlivnění celé hry i těm menším dětem. Je jenom zcela na dětech, jestli budou spolupracovat, nebo zdali budou hrát tuto aktivitu každý sám za sebe, což přidává velmi významný strategický prvek do hry a hra je tak pro děti velmi zábavná i poučná.

Následný **program ve skupinkách** je stejný, jako předchozí dny s tím, že téma rozhovoru na konci skupinky je: *Co můžeme společně dokázat – vzájemná spolupráce mezi námi.*

Následující aktivita **Jablkový sad** je pojata formou soutěživé štafetové hry, kdy týmy zábavným způsobem a s vtipným předmětem (v našem případě s jablkem) mezi sebou soutěží. U této aktivity je opět nezbytná spolupráce a souhra nejenom v rámci štafety, ale každá část hry vyžaduje spolupráci dvou členů z týmu pro zdárné ukončení.

Hra **nejlepší bojovník** je zaměřena na zábavu a zároveň i soutěžení mezi týmy a procvičování dovedností z různých oblastí. U hry se postupně zapojí všichni členové týmu s tím, že jde vždycky o odlišnou aktivitu. Z toho důvodu se mohou zapojit všichni členové týmu bez obav, jelikož nepůjde pouze o sílu, ale i o další typy vlastností. Tato aktivita ukazuje na fakt, že jakýkoliv člen táborové skupinky je její důležitou součástí, a že každý může být dobrý a může vynikat v něčem jiném.

**Etapová hra IX. - Dračí doupě** je zaměřena především na posílení odvahy u dětí. Cílem této hry není děti vylekat, ale posílit u nich odvalu a statečnost. Hra je koncipována tak, aby děti nebyly vystaveny nějakému velkému strachu, ale spíše aby jako skupina dokázaly využít odvalu, statečnost a tím draka porazit.

Celodenní reflexe je opět vykonána v **Pouštní radě**, jejíž smysl je již popsán výše.

### 6.3.6 Šestý den - „Podivuhodná věž“

**Čtvrtek 23. 7. 2015**

*Motivace na den: včerejší den byl opravdu náročný. Pouštníci se připravovali na střet s drakem a opravdu ho potkali. Byl hrozivý a nebezpečný, ale díky jejich vzájemné spolupráci a dobrému srdci se jim ho podařilo porazit. Už jsou jenom krůček od nalezení studny Laskavého pastýře. Co je ještě čeká? Co na ně plánuje nepřátelský Stín? Určitě je mu jasné, že je ohrožena jeho vláda. Pouštníci se proto vydávají z Dračího doupěte dál na cestu, která opět vede pouští. Co to ale v dálce vidí? Vypadá to jako nějaká vysoká věž.*

Den začíná ráno jako obvykle budíčkem dětí a následuje rozcvička, hygiena, snídaně, hymna a modlitba.

#### **Dopolední blok I.**

Ráno zahajuje Pouštní tulák (vedoucí č. 2) a dětem řekne: „*Pouštníci, včera se nám podařilo téměř nemožné. Přemohli jsme nebezpečného draka, který vládl ve zdejších kraji. Ted' už nám nic nebrání v cestě k Laskavému pastýři. Vydejme se na cestu, ať se dostaneme z této oblasti.*“ Když tulák domluví, vyzve děti, aby jej následovali, a přivede je do blízkého lesa, kde začíná **Etapová hra X. - Hrad** (viz příloha č. 4: Etapová hra - mapa). V oblasti hradu děti přivítá paní: „*Vítejte, milí pouštníci, jsem moc ráda, že vás vidím. Mé jméno je Liliana, bydlím na zámku tady poblíž. Už se ke mně donesly zprávy, že jste porazili draka. Jste velmi udatní a šikovní.*“ Když paní Liliana domluví, začínají další části etapové hry s názvem Výroba erbů (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Poté, co děti dodělaly úkol - Liliana jim ukáže, kde sídlí a pozve je do jejího hradu po tak včerejším náročném dnu. Dětem řekne, že ji posílá Laskavý pastýř, aby se o děti dobře postarala a poskytla jim místo pro odpočinek. Poté nenápadně odejde a začne mluvit tulák, že je potřeba pro Paní Lilianu vyrobit obraz jako poděkování, že nás u ní v zámku pohostí. Následuje Malba obrazů pouštního hradu (viz příloha č. 12:

Podrobný popis táborových her). Jakmile tyto aktivity skončí, paní řekne: „*Pouštníci, nejenom, že jste odvážní, ale vytvořili jste zde nádherné obrazy mého panství. Běžte se nyní občerstvit a já potom ještě za vámi přijdu.*“ Poté jsou děti odvedeny na svačinu.

### **Dopolední blok II.**

V okamžiku, kdy se děti nasvačí, začíná druhý dopolední blok. Děti jsou přivedeny na zahradu, kde na ně již čeká paní Liliana. Ta jim řekne: „*Milí pouštníci, nacházíte se v nyní na pomezí pouště a úrodné země. Za věží a mým zámekem je již všude kolem pouze poušť – jde o území stínů, kde vládne stín – toho jistě znáte. Abyste se na cestu pouští dobře připravili, je třeba se trochu schladit.*“ Když paní Liliana domluví, začíná poslední část etapové hry s názvem Vodní příkop (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Když skončí poslední část etapové hry, tak paní Liliana řekne: „*Moc mě těšilo, milí pouštníci, že jsem mohla s vámi strávit společně část dnešního dne. Budu na vás myslet, jak půjdete dále s vaším cílem – zachránit zničenou zemi stínem a pískem. Pořád prosím myslíte na to, že pokud budete spolupracovat a navzájem si pomáhat, dokážete stín porazit. Pokud by mezi vámi ale vládl strach, nepokoj a hádky, stín vás určitě přemůže. Abyste věděli, kam jít dál, obdržíte ode mě další část vaší cesty do mapy celé země. Mějte se a ať vás dobro provází!*“ Když Liliana domluví, dá dětem další dílky mapy, vzkaz a figurku a děti jdou poté na ubytovnu, kde si doplní etapovou mapu o získané dílky a figurku, a následně začne oběd a odpolední klid. V rámci odpoledního klidu mohou děti navštívit nejrůznější **Workshopy** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), nebo mohou jít odpočívat.

### **Odpolední blok I.**

Když skončí odpolední klid, začíná první odpolední blok. Ten zahajuje **Etapová hra XI. – Oblast stínů** (viz příloha č. 4: Etapová hra - mapa). Etapovou hru uvede vedoucí tulák (vedoucí č. 1) takto: „*Pouštníci, podle mapy máme nyní navštívit území, kde vládnou stíny. Je to velmi zákeřná oblast, protože stíny nejdou často jenom tak vidět běžným pohledem. Je třeba, abychom si velmi důvěřovali. Jestli přejdeme oblast stínů tak závisí jenom na nás. Vydejme se tedy na cestu.*“ Děti následují tuláka, po příchodu na určené místo začínají aktivity v rámci etapové hry zaměřené na důvěru (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Když etapová hra skončí, děti najdou další kousky mapy, vzkaz a figurku. Za prokázání vzájemné spolupráce a přátelství děti dostanou malou lahev vody k obnovení pramene (s názvem Přátelství). Děti se společně s vedoucími přesnou



k etapové mapě, kde doplní získaná políčka a figurku. Poté následuje svačina a druhý odpolední blok.

### **Odpolední blok II.**

Druhý odpolední blok zahajuje aktivita, kdy děti pojedou na koních. Aktivita má název **Zkročení pouštních koní** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Aktivitu uvede pouštní tulák: *“Je vidět pouštníci, že si opravdu věřit. To je velmi důležité, abychom zdárně přešli přes oblast stínů. Nyní nás však čeká zkouška odvahy. Jaké to asi je, jet na pouštních koních? To si vyzkoušíme právě teď.”* Když tulák domluví, děti se postupně vystřídají v jízdě na koních. Když aktivita skončí, jsou děti odváděny do ubytovny.

Při cestě na ni je však vyruší řev a přiběhnou tři stíny (vedoucí v kostýmech) a řeknou: *“Nemyslete si, že jste nás dostali. Ještě jste nevyhráli. Brrr! Budeme se snažit vás porazit, zítra to máte spočítané. Nedovolíme vám, abyste se dostali až k Laskavému pastýři!”* Když stíny domluví, začnou utíkat a ztratí se v dále.

Poté začíná aktivita ve skupinkách, kdy vedoucí rozdají každému dítěti jeden táborový deníček. Děti si do nich zapisují své prožitky z tábora. Kdo chce, může se sdílet. Poté si děti řeknou své pouštní patrony (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her) a rozdají si nové pouštní patrony. Na závěr se děti ve skupince zhodnotí, co se jim podařilo, ale i co se jim jako skupince nepodařilo. Ve skupinkách proběhne krátká diskuze na téma: *Vzájemná důvěra mezi lidmi a následuje večere.* Pověřený vedoucí dopíše do bodovací tabulky bodování.

### **Večer**

Večerní program zahajuje hlavní pouštní tulák (vedoucí č. 1): *„Pouštníci, nyní nás čeká večer plný přemýšlení. Náš rozum a moudrost, to je také jedna z věcí, která nám dokáže přinést vítězství. Dobré srdce a čistá mysl, to je základ úspěchu, stejně jako dělat dobré skutky. Avšak nezbytné je také přemýšlet. Proto nastává čas pustit se do toho!”* Jakmile tulák domluví, následuje večer plný přemýšlení, který tvoří hry **Pouštní rádce** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her) a **Večerní hádanky** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Jakmile skončí večer plný přemýšlení, tulák řekne: *„Tak, milí pouštníci, nyní jste ukázali, že jste připraveni na finální cestu za Laskavým pastýřem. Pojďme nyní načerpat síly na zítřejší velký den. Nezapomínejte prosím, že láska ke druhým*

*lidem a tolerance je základ všeho úspěchu i vítězství.*“ Když tulák domluví, následuje **Bodování** (viz příloha č. 6: Bodování na táboře), **Reflexe** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), večerní modlitba, **táborová hymna** (viz příloha č. 13: Táborová hymna), hygiena a večerka.

### **Komentář k využití primární nespecifické prevence v rámci čtvrtého denního programu**

Tento den zahajují převážně klidnější a kreativnější aktivity, které odpoledne vystřídají hry zaměřené na důvěru.

**Etapová hra X. - Hrad** se skládá z více částí. První část etapové hry se jmenuje **Výroba erbů**, kdy si děti vyrobí obálku ve tvaru erbu zajímavou kreativní formou a po zbytek tábora si do něj mohou vzájemně psát hezké vzkazy, co spolu prožily. Tato aktivita je pro ucelení táborového kolektivu velmi důležitá, jelikož děti si mohou sobě napsat nějaký hezký vzkaz, který jim zůstane z tábora na památku a kdykoliv se k němu můžou vrátit. Druhá část etapové hry se jmenuje **Malba obrazů pouštního hradu**, kdy se děti díky této hře mohou naučit větší spolupráci a komunikaci mezi sebou, jelikož všichni společně musí jedním velkým štětcem nakreslit obraz. Třetí část etapové hry nese název **Vodní příkop**, přičemž tyto aktivity ve vodním příkopu mají sloužit především k zábavě, radosti a k dovádění dětí, což je velmi důležité, jelikož se děti uvolní a tím se můžou více otevřít.

Další důležitou součástí tábora jsou odpolední dobrovolné **workshopy**, jejich význam je uveden výše.

Další **Etapová hra XI. – Oblast stínů** je v rámci programu primární nespecifické prevence dost důležitá, jelikož děti díky této hře mohou mezi sebou více rozvíjet důvěru, spolupráci a komunikaci. Hry na důvěru jsou úmyslně zařazeny až na konec tábora, jelikož se předpokládá, že děti se již mezi sebou budou dostatečně znát. Hry na důvěru připravují jak skupinu, tak i jednotlivce na rizika neobvyklých způsobů chování či na nečekané situace. Hry na důvěru můžou být určitým rizikem, jelikož vyžadují i určitou dávku odvahy. Všechny děti nemusí vykonat veškeré úkoly na důvěru - záleží na jejich rozhodnutí, jestli úkol chtějí či nechtějí podstoupit. Tato hra dále rozvíjí u dětí

odpovědnost, rozhodnost i sebejistotu. Na každém stanovišti dané aktivity proběhne krátká reflexe a sdělení pocitů, zážitků a dojmů.

Aktivita s názvem **Zkročení pouštních koní** je věnována dětem jako dárek za splnění předchozí aktivity. Takto aktivita je zaměřená na překvapení, radost a zábavu.

**Skupinky** opět plní stejný účel, jako předchozí dny (viz výše). Tento den ve skupinkách proběhne krátká diskuse na téma: *Vzájemná důvěra mezi lidmi*.

Večer plný přemýšlení v sobě zahrnuje první aktivitu s názvem **Pouštní rádce**, kdy tato hra zábavnou formou u dětí rozvíjí vědomosti, které získaly o zemi Popoupo v průběhu celého tábora. Druhá aktivita se jmenuje **Večerní hádanky**, přičemž si děti díky této aktivitě procvičují své smysly (zrak, hmat, sluch, čich a chuť).

Reflexe v podobě **Pouštní rady** plní stejný účel, jako předchozí dny (viz výše).

### **6.3.7 Sedmý den - „Za stříbrnou mlhou“**

**Pátek 24. 7. 2015**

*Motivace na den: Konečně! Podle všeho se již pouštníci blíží k údolí, kde přebývá Laskavý pastýř a kde leží slavná studna s živou vodou, která oživuje poušť a začíná život. Ale co to? Ještě je čeká poslední a možná nejnáročnější překážka. Pouštní samota. Je to místo, kde přímo vládne temný Stín. Místo, kde se nechce nikdo moc dlouho zdržovat. O tom místě se vypráví legendy, že zde již hodně lidí zmizelo a ani zde téměř nic pořádně neroste. A pouštníci musí nyní toto místo překonat, aby se dostali na druhý břeh přes most až do Údolí Laskavého pastýře.*

Den začíná ráno jako obvykle budíčkem dětí a následuje rozcvička, hygiena, snídaně, **hymna** (viz příloha č. 13: Táborová hymna) a modlitba.

#### **Dopolední blok I.**

První dopolední blok začíná vedoucí tulák (vedoucí č. 1) takto: *„Milí pouštníci, dnes nás čeká velký den. Blížíme se totiž k Údolí Laskavého pastýře. Určitě si pamatujete, že zde leží už snad od pradávna studna, v které se nachází živá voda. Tato voda dokáže zachránit i tak zničenou zemi, jako je ta, z které pocházím. Není ale lehké dojít do Údolí Laskavo pastýře, jelikož k údolí má vést dřevěný most, který tam momentálně není. Tento most není jen tak ledajaký; takový most se staví jen společnou silou a tou, která nejde vidět*

*na venek, ale kterou nosíme v srdci – jmenuje se LÁSKA. Nyní musíme vydat všechno, abychom dokázali dojít až za Laskavým pastýřem. Čeká nás ale velmi zákeřná oblast. Je to místo, kde přebývá samotný Stín. Toto místo má název Pouštní samota. Nesmíte se zde pohybovat sami, aby vás písek nepohltil. Také nám hrozí, že se můžeme zde lehce ztratit. Pojd'me tedy na to!“*

Když vedoucí tulák domluví, začíná **Etapová hra XII.: Pouštní samota** (viz příloha č. 4: Etapová hra - mapa). Když skončí první dopolední část etapové hry s názvem Bludný kruh (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), tulák řekne: *„První část Pouštní samoty jsme zvládli, ještě ale nemáme vyhráno. Vypadá to totiž, že přijde velká pouštní bouře. Pojd'me proto načerpat potřebné síly.“* Když tulák domluví, následuje svačina.

### **Dopolední blok II.**

Druhý odpolední blok pokračuje etapová hra druhou částí s názvem Písečná bouře (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Hru okomentuje vedoucí tulák (vedoucí č. 1) v „pouštních“ brýlích: *„Pouštníci, nemýlil jsem se. Opravdu se blíží pouštní bouře. Vydejme se proto do akce, ať nás nedostihne.“* Když tulák domluví, pokračuje etapová hra dalšími aktivitami. Jakmile děti dokončí všechny aktivity etapové hry, tulák řekne: *„Výborně, dokázali jsme překonat velmi nebezpečnou oblast Pouštní samoty. Pouštníci, vydejte se a najděte další ze vzkazů, které nám posílá Laskavý pastýř. Mám takový pocit, že už jsme téměř u cíle našeho putování.“* Když tulák domluví, děti se vydají hledat vzkaz, další kousky mapy a figurku. Jakmile vzkaz a vše ostatní najdou, přečtou si ho, doplní políčka a figurku do mapy, jdou na oběd a poté následuje odpolední klid. V rámci odpoledního klidu mohou děti navštívit nejrůznější **Workshopy** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), nebo mohou jít odpočívat.

### **Odpolední blok I.**

Když skončí odpolední klid, začíná první odpolední blok. Jakmile skončí odpolední klid, začíná aktivita ve skupinkách, kdy vedoucí rozdají každému dítěti jeden táborový deníček. Děti si do nich zapisují své prožitky z tábora. Na závěr se děti ve skupince zhodnotí, co se jim podařilo, ale i co se jim jako skupince nepodařilo. Vzájemně si děti řeknou, kdo měl koho za pouštního patrona (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Ve skupinkách proběhne krátká diskuze na téma: *„Jak by mohl vypadat Laskavý pastýř a jaké má asi vlastnosti – jaký je.“* Po skupinkách pověřený vedoucí zapíše bodování

do bodovací tabulky na nástěnku a následuje hra **Most na dosah** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her) a **svačina**.

### **Odpolední blok II.**

Druhý odpolední blok zahájí vedoucí tuláků (vedoucí č. 1): *„Pouštníci, jak jsme se mohli dozvědět ve vzkazu od Laskavého pastýře, jsme téměř u cíle. Avšak most, který vede do jeho údolí, kde se nachází i pastýřova studna, byl zničen. Je proto nezbytné ho znovu vybudovat. Rychle se vydejme na záchranu mostu a tím i na cestu k našemu cíli.“* Když vedoucí tuláků domluví, následuje aktivita s názvem **Stavba mostu** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her). Když aktivita skončí, děti získají jednotlivé části mostu tvořené deskami. Vedoucí tulák řekne: *„Milí pouštníci, dokázali jste velkou věc. Získali jste jednotlivé části mostu, který byl už dávno zbořen. Tento most vede až do údolí, kde sídlí Laskavý pastýř a jeho studna. Vydejme se proto na cestu do jeho údolí. Nezapomeňte vzít se sebou všechny čtyři lahve, které jste v průběhu putování získali. Je možné, že je budeme potřebovat.“* Když tulák domluví, vede všechny děti do lesa k blízkému potoku. Společně pomocí desek (které děti získaly v aktivitě Stavba mostu) vybudují most přes potok a přejdou ho. Za prokázání vzájemné lásky při spolupráci na stavbě mostu děti dostanou malou lahev vody k obnovení pramene (s názvem Lásky). Když potok překonají, začíná večerní blok.

### **Večer**

Večerní blok zahajuje **Etapová hra XIII. - Za stříbrnou mlhou** (viz příloha č. 4: Etapová hra - mapa). Jakmile děti přijdou na připravené místo, objeví na zemi čtyři obrysy velkých lahví, které získaly v průběhu tábora. Vedoucí tulák řekne: *„Pouštníci, dostali jsme se až do údolí Laskavého pastýře, ale nikde není vidět studna. Co budeme dělat?“* Ostatní vedoucí vyčkávají, až děti napadne nápad vložit lahve do jejich obrysů na zemi. Pokud na to děti nepřijdou samy, jemně je navedou. Jak děti vloží lahve do obrysů, spustí se v dále hustá mlha (ovládá ji vedoucí č. 3 pomocí vojenské dýmovnice) a zároveň se v ní rozsvítí světlo. Skrze mlhu začne přicházet vedoucí č. 1. v kostýmu Laskavého pastýře. Laskavý pastýř přijde před děti a řekne: *„Milí pouštníci, velmi vás vítám zde v mém kraji. Je vidět, že jste velmi odvážní a také máte dobré srdce. Zatím se nikomu nepodařilo dostat se až tady k nám, jelikož nedokázal vybudovat most přes divokou řeku. Jenom ten, kdo chce nalézat a dělat dobro, dokáže porazit zákeřného stínu. Stín totiž je vládcem samoty, tmy a zla a nepřeje si nic jiného, než aby si podmanil a zpusťošil celý*

*svět. Vy však jste dokázali všechny obtíže překonat a dojít až sem, kde se nalézají prameny živé vody. Pojd'te nyní za mnou a já vás přivedu až ke studni, kde pramení život.*“ Jakmile Laskavý pastýř domluví, odvede děti ke studni a pokračuje **etapová hra**.

Když etapová hra skončí, Laskavý pastýř řekne: *„To co jste dokázali tady v zemi Popoupo, je třeba si sebou vzít i do vašeho světa. Možná nevidíte kolem sebe poušť, ale pravdou je, že Stín má i ve vašem světě velkou moc. Proto je nezbytné proti němu neustále bojovat zbraněmi radosti, víry, lásky a moudrosti. Nikdy prosím nezapomeňte, co jste zde dokázali. Jelikož je nyní čas vítězství, pojd'me to pořádně oslavit.*“ Když Laskavý pastýř domluví, odvede děti zpět do táborové ubytovny, kde je připravena slavnostní večeře, předání odměn, účastnických listů (viz příloha č. 14: Účastnický list), zhodnocení tábora a pasování na rytíře Laskavého pastýře. Když slavnostní večer skončí, následuje **Reflexe** (viz příloha č. 12: Podrobný popis táborových her), večerní modlitba, **hymna** (viz příloha č. 13: Táborová hymna), hygiena a večerka.

### **Komentář k využití primární nespécifické prevence v rámci pátečního denního programu**

Sedmý den jsme se zaměřili na uvědomování si **důležitých hodnot** (láska, víra, atd.)

**Etapová hra XII. - Pouštní samota** se skládá z více částí. První část se jmenuje **Bludný kruh**, kdy si děti procvičují trpělivost, vytrvalost i pevnou vůli, jelikož je hra založena na náhodě a štěstí jednotlivých hráčů. Druhá část etapové hry se jmenuje **Písečná bouře**, kdy si děti mají více uvědomovat hodnotu peněz a mají se opět naučit spolupráci ve skupině. Také hra rozvíjí i konstruktivní myšlení. Děti mají za úkol nasbírat ryby – za nasbírané ryby dostanou peníze a za peníze si koupí věci na postavení stanu (který potřebují na úkryt před písečnou bouří).

Další důležitou součástí tábora jsou odpolední dobrovolné **Workshopy**, jejich význam je uveden viz výše.

**Skupinky** mají opět stejnou náplň (viz. Výše) s tím, že se liší v probíraném tématu. Tento den bude diskuse o tom, jak by mohl vypadat Laskavý pastýř a jaké má asi vlastnosti – jaký je.

Aktivita **Most na dosah** u dětí rozvíjí pohyb a paměť a je zaměřena na získání vzkazu, který vyše děti na cestu. Ve hře se děti více seznámí s Braillovým písmem, které musí pro pokračování aktivity rozluštit.

**Stavba mostu** - tato hra rozvíjí u dětí fyzickou kondici a vede k intenzivní spolupráci ve skupinách. Na konci hry děti obdrží dřevo a nářadí, z kterého budou muset jednoduchým způsobem postavit most. Hra vede děti i k manuální zručnosti a kolektivní práci všech skupinek dohromady.

**Etapová hra XIII. - Za stříbrnou mlhou** je silně založena na zážitku (zážitkové pedagogice), kdy děti společnými silami donesou postavený most k malému potoku a přejdou přes něj do Údolí Laskavého pastýře. S sebou přinesou i 4 lahve vody, otevřou koryto řeky, která teče z pastýřovy studny, kde se nachází živá voda a pomohou tak zachránit zpusťšenou zemi od pouště. Hra poukazuje na fakt, že pomocí kvalitních hodnot (jakými je láska, přátelství, víra a moudrost) je možné zvítězit a porazit tak nepřítele. Hodnoty jsou reprezentovány 4 lahvemi, které odemknou koryto živé vody. Následující pasování dětí na rytíře přináší prvek důstojnosti a slávy pro každé dítě, jelikož každému účastníkovi zdůrazní, že i díky němu jsme došli až ke zdárnému cíli a k celkovému vítězství. Závěrečná reflexe dne - tedy **Pouštní rada** má stejný význam i průběh jako v předchozích dnech.

### **6.3.8 Osmý den - „Návrat“**

**Sobota 25. 7. 2015**

*„Každé dobrodružství jednou končí a je třeba se vrátit zpět ze země Popoupo. Vítězství je naše, avšak každý správný pouštník žije i ve svém světě to, co se v zemi Popoupo naučil.“*

Osmý den tábora již neprobíhá žádný program a děj tábora, ale pouze závěrečné, organizační a technické činnosti na ukončení tábora.

Po snídani začne závěrečná dopolední část tábora, kdy je vymezený prostor pro dopsání vzkazů, rozdání táborových deníků dětem a promítání táborových fotografií.

Po fotografiích nastane **Evaluaace celého tábora** (viz níže), která je vytvořena z deseti otázek zahrnujících dramaturgii her (viz příloha č. 15: Dramaturgie her) a dynamiku tábora (viz příloha č. 16: Křivka dynamiky tábora).

Jakmile skončí evaluace, následuje oficiální rozloučení vedoucích s dětmi. Pokračuje již pouze společný úklid a děti postupně odjíždějí do svých domovů – odjezd je v režii jejich rodičů.

Brána dvorku, přes kterou děti prochází od táborové ubytovny, je hezky ozdobená květinami a gázami a vedle ní je vzkaz od Laskavého pastýře: „ *Děkuji vám za záchranu naší země. Přeji vám šťastnou cestu domů a nezapomeňte, co jste se tu všechno naučili. Nikdy prosím nezapomeňte na konání dobra ve vašem okolí. S láskou váš Laskavý pastýř.* “ Tato brána slouží jako jakýsi přechod do reálného světa, neboli výstup ze země Popoupo. Má také u dětí zanechat závěrečnou vzpomínku a touhu po konání dobra ve svém okolí. Po odjezdu dětí vedoucí zkontrolují táborovou ubytovnu, a také se vydají na cestu domů.

### **Komentář k využití primární nespecifické prevence v rámci sobotního denního programu**

Poslední táborový den je již zaměřen pouze na zrekapitulování tábora jako celku, kdy je prostor pro psaní vzkazů, deníků, prohlížení fotografií z tábora, připomenutí si všech zážitků a evaluace. Důležité je symbolické opuštění země Popoupo, ve které se účastníci po celý průběh tábora pohybovali, formou nazdobené brány a závěrečným vzkazem od Laskavého pastýře. Každý den preventivního programu primární nespecifické prevence byl zaměřený na určitou oblast, kterou se u dětí snažil rozvinout:

1. den byl zaměřen na úvodní seznámení dětí mezi sebou v rámci celého kolektivu, 2. den rozvíjel seznámení účastníku v jejich táborových skupinkách, 3. den měl za cíl více stmelit celý kolektiv, 4. den obsahoval fyzicky náročnější aktivity, které vedly k týmové spolupráci, 5. den vede děti k odvaze a nebojácnosti, 6. den byl založený na důvěře mezi dětmi, 7. den vede děti k důležitosti lásky, přátelství, víry a moudrosti, a 8. den je evaluace a zhodnocení tábora.

Hry a aktivity byly do programu naplánovány a zařazeny tak, aby u dětí ze začátku programu rozvíjely hlubší seznámení nejenom táborového kolektivu, ale i skupinového kolektivu. Fyzicky náročné aktivity se v programu střídají s méně náročnými aktivitami, aby měl tábor vyváženou náročnost. V programu jsou zařazeny hry různého charakteru - ať už seznamovací, zahřívací, kontaktní, soutěživé, zábavné a hry na rozvoj důvěry, nebo



i iniciativní a týmové hry, komunikační a spolupracující, cvičení v přírodě, ranní modlitba, práce ve skupinkách, večerní reflexe a večerní modlitba.

Hry jsou především zaměřeny na nspecifickou primární prevenci pro děti jak z dobře situovaných rodin, tak i pro děti ze sociálně slabých rodin. Hry směřují děti k rozvoji osobnosti, k posilování systému kvalitních hodnot, ke zdravému životnímu stylu a ke smysluplnému trávení volného času.

## **6.4 Návaznost projektu na další aktivity**

Tento bakalářský projekt navazuje na řadu aktivit. Na prvním místě jde o předchozí tábory, které byly realizovány pod záštitou stejné organizace, jakou je Malá Antiochia. Tyto tábory však neměly vypracovanou koncepci a program s přihlédnutím k primární nspecifické prevenci sociálně patologických jevů, nicméně sloužili jako základ a zdroj zkušeností pro vytvoření tohoto bakalářského projektu.

Dalšími aktivitami jsou lokální a krátkodobé pobyty pro děti, které již děti sdružují, vytvářejí mezi nimi přátelské vztahy a připravují je na letní pobytový tábor. Jde o pobyty, jež jsou realizovány na některé z far a probíhají obvykle v rámci jednoho víkendu (od pátku do soboty).

## **6.5 Návaznost dalších aktivit na projekt**

Bakalářský projekt je koncipován jako jednorázový s tím, že lze jeho program použít i na další realizace táborů s menšími či většími změnami. Nevýhodu v podobě věkového omezení pro účastníky tábora odstraňují plánované aktivity, které navazují na program tábora.

Tyto aktivity budou realizovány ve více termínech v průběhu celého roku a počítají s účastí starších dětí, které již třeba další rok na tábor jet nemůžou. Byla by škoda, aby děti nemohly být dále vedeny a formovány, když už se nemůžou účastnit dalšího letního pobytového tábora. Z toho důvodu pod záštitou organizace Malá Antiochia bude zrealizováno několik víkendových akcí, které budou vždy zaměřeny na určité téma.

## **6.6 Udržitelnost projektu**

Bakalářský projekt v jeho konkrétním zadání, přípravě a realizace proběhne pouze jednou, avšak existuje potenciál jej využívat pro přípravu podobných projektů i v dalších letech. Přestože byl projekt realizován pouze jednou, při jeho přípravě i realizaci se počítalo i s dalšími nástupci, kteří jej zrealizují i v dalších letech v mírně či více odlišné podobě. V rámci tábora jsou připravováni mladší vedoucí, aby získali potřebné zkušenosti a praxi pro pořádání podobných letních pobytových táborů.

## **6.7 Etické aspekty projektu**

Jelikož je projekt neziskový a ani nevyužívá autorská díla chráněná nejrůznějšími licencemi pro financování svého průběhu, jsou dodržovány veškeré etické pravidla při využívání jiných autorských děl, jak to nařizuje Autorský zákon - č. 121/2000 Sb. V rámci průběhu tábora jsou využívány náměty a pravidla nejrůznějších her a aktivit. Děj tábora je sice inspirován knihou Popoupo (aneb Podivuhodná pouť pouští), kterou napsala česká autorka Zuzana Holasová, ale nedrží se jí striktně (dějová linka je oproti knižnímu příběhu odlišná). U každé z her nebo aktivit je uveden autor, na jehož motiv byla hra či aktivita vymyšlena.

## 7 EVALUACE PROJEKTU

Pro závěrečné vyhodnocení průběhu tábora byla zvolena hra s názvem „Výraz obličeje“, které se účastní všechny děti (tzn. 28 dětí).<sup>51</sup> Forma hry pro závěrečné zhodnocení je vhodným způsobem evaluace pro děti v mladším školním věku, jelikož je pro děti nenáročná. Hra využívá pět obrázků s výrazy obličeje - „smajlíky“, které jsou označeny číselným hodnocením od 1 (nejlepší hodnocení) do 5 (nejhorší hodnocení). Pro lepší pochopení vedoucí dětem sdělí, že půjde o hodnocení jako ve škole.

Děti se posadí do kruhu, vedoucí rozdají každému dítěti pět „smajlíků“, poté jim vedoucí pokládá postupně 10 otázek (viz příloha č. 17: Evaluace), na které děti reagují příslušným „smajlíkem“ podle toho, jak je daná aktivita zaujala. Dítě si nejdříve obrázek připraví a až na povel vedoucího je všichni najednou ukážou. Pověřený vedoucí si po každé otázce zapíše na papír k příslušné odpovědi počet všech „smajlíků“. Jakmile se vyčerpají všechny otázky, evaluace končí a následuje rozloučení s vedoucími.

---

<sup>51</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2014, s. 319.

## 8 CELKOVÉ SHRNU TÍ PROJEKTU

K realizaci projektu došlo v termínu od 18. 7. 2015 do 25. 7. 2015 na faře ve Velkých Losinách. Projektu se zúčastnil plánovaný počet 28 účastníků (děti), 6 vedoucích, dvě kuchařky a zdravotník. Vzhledem k tomu, že bylo počasí po celý týden slunečné, nebylo nutné výrazně měnit program tábora. Drobné komplikace však přinesly vysoké teploty, které po celý týden v oblasti tábora panovaly. Z toho důvodu zdravotník více kontroloval děti, aby nebyly dehydratované a nedostaly úpal. Zvýšená opatrnost byla nezbytná i v případě zakládání táborového ohně, aby od něj nehrozilo nebezpečí pro okolní vyschlé louky a lesy.

První den tábora začínal rozpačitěji, jelikož se děti vzájemně neznaly a řada z nich neznala ani táborové vedoucí. Postupem času a vlivem seznamovacích her však došlo k prolomení bariér a „ledů“ a děti již začaly více spolupracovat. Vyvrcholením prvního dne byl vstup do světa Popoupo, který byl laděn ve slavnostním stylu a děti tak vhodně namotivoval pokračovat dál v táborovém programu.

Druhý den pokračovalo seznamování dětí ve skupinkách, což ještě více odstranilo ostych a odstup. Zásadní částí druhého dne byla noční část etapové hry, kdy musely děti prvně zvládnout hru v noci a překonat ji. Zde byla nezbytná pomoc vedoucích menším dětem, které to samy nezvládaly, nebo se bály.

Třetí den byl dnem odpočinkovým, což děti po náročné noční hře uvítaly. Velmi se jim líbila návštěva vodní nádrže Krásno, kde by nejraději strávily celý den.

Čtvrtý den se opět po dni klidu vrátil táborový program k cestě za poražením nepřítele. Děti se připravovaly na boj s nepřítelem, což je ještě více spojilo a stmelilo. Také děti čekalo množství fyzicky obtížnějších her a aktivit, což je více unavilo.

Pátý den byl specifický tím, že zahrnoval noční hru. Děti se na další noční hru těšily již od začátku tábora, avšak těsně před jejím začátkem dostala řada z nich strach. Proto vedoucí pomáhali menším dětem, aby noční hru zvládly a zbytečně se nestresovaly. Děti měly v závěru radost, že noční hru zvládly a ještě to více upevnilo jejich přátelské vztahy.

Šestý den byl zaměřen opět na odpočinek, ale také na důvěru. Většina dětí neměla s hrami na důvěru problém, nicméně starší děti se u některých stanovišť (např. u pádu

důvěry) hodně rozmýšlely, zdali hru absolvují. Nakonec však všichni hry na důvěru absolvovali.

Sedmý den tábora byl vyvrcholením celého programu. Program děti vedl skrze hry k uvědomění si důležitých hodnot, které vedou k vítězství nejenom v pohádkové zemi, ale i v běžném životě. Děti porazily svého nepřítele a dokázaly zachránit zemi Popoupo. Děti moc nadchlo slavnostní zakončení tábora, kdy byly pasovány do stavu rytířského a obdržely řadu odměn a ocenění. Osmý den proběhly všechny nezbytné organizační náležitosti a evaluace tábora. Důležitým prvkem byl výstup ze země Popoupo, kdy se děti jakoby vrátily zpět do našeho světa s tím, že mají dál žít hodnoty, ke kterým je vedl tábor.

## ZÁVĚR

Hlavním cílem bakalářského projektu bylo sestavit a zrealizovat letní pobytový tábor s využitím preventivního programu primární nespecifické prevence pro děti mladšího školního věku ze sociálně slabých rodin. Program byl sestaven takovým způsobem, aby v něm byla začleněna kvalitní náplň trávení volného času, stmelení kolektivu a vytvoření kvalitních přátelských vztahů, což vede k eliminaci sociálně patologických jevů mladistvých ve společnosti.

Jako dílčí cíl projektu bylo stanoveno předání podnětů a návrhů dětem pro aktivní trávení volného času, které mohou děti využít i po skončení letního pobytového tábora. Na základě zájmu dětí o aktivity je zřejmé, že si děti řadu z nich zapamatovaly a mohou se k ní vrátit kdykoliv v rámci jejich lokálních setkání třeba i s některým z táborových vedoucích.

Dalším dílčím cílem bylo stanovení a vyprofilování elementárních informací a programového zázemí, které je nezbytné pro kvalitní naplánování i realizaci letního pobytového tábora. Tento bakalářský projekt tvoří základ i do budoucna pro další z letních pobytových táborů. Mladí vedoucí, kteří začínají pořádat tábory pod záštitou organizace Malá Antiochia, jej mohou využít jako šablonu i pro svůj tábor.

Přínos projektu v rámci sociální pedagogiky je v tom, že se snaží díky vhodně zvoleným hrám i aktivitám předcházet sociálně patologickým jevům, které mohou u dětí v pozdějším věku nastat a také se snaží děti více stmelit jako kolektiv. Toho lze efektivně využít ve farních společenstvích, kde děti mohou i po skončení tábora docházet v rámci své farnosti.

Na základně kladné zpětné vazby od rodičů i od dětí bude projekt realizován i v tomto roce, avšak dojde ke změně tématu i dalších aktivit a her. Pro starší děti, které se již nemůžou tábora zúčastnit, bude nabídnut víkendový pobyt s odlišným programem a formací.

## POUŽITÁ LITERATURA

### Monografie, sborníky, periodika

HRKAL, Jan a Radek HANUŠ (eds.). *Zlatý fond her II: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 5. Praha: Portál. 2011. 165 s. ISBN 978-80-7367-923-1.

JOBÁNKOVÁ, M. et al. *Kapitoly z psychologie pro zdravotnické pracovníky*. 2. přeprac. vyd. Brno: Institut pro další vzdělávání pracovníků ve zdravotnictví. 2002. 225 s. ISBN 80-7013-365-1.

KLUSÁK, Miroslav a Miloš KUČERA. *Dětské hry: Games*. Vyd. 1. Praha: Karolinum. 2010. 576 s. ISBN 978-80-246-1758-9.

KOLÁŘ, Zdeněk. *Výkladový slovník z pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Grada. 2012. 192 s. ISBN 978-80-247-3710-2.

LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. 2. vyd. Příbram: Grada Publishing. 2006. 368 s. ISBN 978-80-247-1284-0.

MATĚJČEK, Zdeněk. *Praxe dětského psychologického poradenství*. 2. aktual. a upr. vyd. Praha: Portál. 2011. 344 s. ISBN 978-80-262-0000-0.

MOONEY, Linda A, David KNOX a Caroline SCHACHT. *Understanding social problems*. 8th ed. Belmont, CA: Wadsworth Cengage Learning. 2013. 63 p. ISBN 9781111837730.

NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Vyd. 7. Praha: Portál. 2014. 328 s. ISBN 978-80-262-0628-6.

PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Vyd. 1. Praha: Portál. 2008. 208 s. ISBN 978-80-7367-353-6.

POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A.. *Prevence sociálně patologických jevů: Manuál praxe*. Vyd. 1. Brno : Ústav psychologického poradenství a diagnostiky r.s., 2003. 186 s. ISBN 80-86568-04-0.

ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: vývojová psychologie*. 2. vyd. Praha: Portál. 2006. 392 s. ISBN 80-7367-124-7.

ŠPAŇHELOVÁ, Ilona. *Průvodce dětským světem*. Vyd. 1. Praha: Grada. 2008. 192 s. ISBN 978-80-247-1907-8.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I.: dětství a dospívání*. Vyd. 1. Praha: Karolinum. 2008. 436 s. ISBN 978-80-246-0956-0.

ZOUNKOVÁ, Daniela (ed.). *Zlatý fond her III: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 2. Praha: Portál. 2007. 149 s. ISBN 978-80-262-0394-0.

## **Elektronické zdroje**

Argo Adventure Kids Camp Survival Guide. *University of West Florida* [online]. 2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné z: <http://uwf.edu/media/university-of-west-florida/offices/student-affairs/recreation/documents/Camp-Survival-Guide-2016.pdf>.

*Beck-online (online právní informační systém)*. Nakladatelství C. H. Beck [cit. 21. 12. 2015]. Dostupné z: <http://business.center.cz>.

Běh důvěry. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-24]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra40>.

Bezpečnost při koupání. *Hnutí Brontosaurus* [online]. 2009 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <http://vzdelavani.brontosaurus.cz/pro-organizatory/bezpecnost/78-bezpenost-pi-koupani.html>.

Bezruká štafeta. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra902>.

Bitva o vlajku. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra3912>.

Ceník. *Farnost Velké Losiny* [online]. 2015 [cit. 2015-12-20]. Dostupné online z: <http://www.farnostlosiny.cz>.

Co máme společného. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-22]. Dostupné online z: <http://www.hranostaj.cz/hra1287>.

Česká dáma. *Klub přátel deskových her* [online]. 2009 [cit. 2015-12-22]. Dostupné online z: <http://www.deskovehry.info/pravidla/ceska-dama.htm>.



DVD - Animované příběhy. *Maranatha* [online]. 2009 [cit. 2015-12-22]. Dostupné online z: <http://www.maranatha.cz/aktuality/7-sada-abp/>.

Efezským. *Biblenet.cz* [online]. 2016 [cit. 2015-12-28]. Dostupné online z: <http://www.biblenet.cz/app/b?book=Eph&no=6>.

Fotoromán. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra3883>.

Historie. *Malá Antiochia o. s.* [online]. 2015 [cit. 2015-12-20]. Dostupné online z: <http://mala.antiochia.cz/>.

Hra pexeso. *Pexexo.net* [online]. 2010 [cit. 2015-12-30]. Dostupné online z: <http://www.pexeso.net/pexeso-info>.

Hra: Ruce nahoru. *Taboreni.cz* [online]. 2011 [cit. 2015-12-30]. Dostupné online z: <http://www.taboreni.cz/hra/186/Ruce-nahoru.html>.

Hry na pláži. *Naseinfo.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <http://www.naseinfo.cz/hry-na-plazi-zabava-pro-deti-i-rodice>.

Informace o obci. *Rychnov na Moravě* [online]. 2015 [cit. 2015-12-20]. Dostupné online z: <http://www.rychnovnm.cz>.

Informace o táborech. *Malá Antiochia o. s.* [online]. 2015 [cit. 2015-12-20]. Dostupné online z: <http://mala.antiochia.cz/>.

*Interaktivní rozvoj klíčových kompetencí – školy* [online]. 2008 [cit. 2015-12-23]. s. 91. Dostupné online z: <http://www.skoly.disod.cz/files/2015/04/2008-Kniha-Interaktivni-rozvoj-klucovych-kompetenci.pdf>.

Jistota ruky i oka. *Hry s míčem* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <http://drobek.mysteria.cz/deti/hry/mic.html>.

Jízda na koních pro začátečníky. *Danči koně* [online]. 2010 [cit. 2015-12-30]. Dostupné online z: <http://danci-kone.blog.cz/1012/jizda-na-koni-pro-zacatecniky>.

Kelímky a kulička. *Vasehry.cz* [online]. 2009 [cit. 2015-12-30]. Dostupné online z: <http://www.vasehry.cz/online-hry/kelimky-a-kulicka>.

Kimova hra. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-24]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra16>.

Klasický návod Jana Tleskače. *Ježci v kleci* [online]. 2016 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <http://www.jezcivkleci.cz/navod.htm>.

Klasika aneb vyvazovaná batika. *Batikovat.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-22]. Dostupné online z: <http://www.batikovat.cz/vyvazovana-batika-navod.php>.

Klíč od pevnosti BOYARD. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-22]. Dostupné online z: <http://www.hranostaj.cz/hra1287>.

Klíště. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra938>.

Kominík. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-22]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra3588>.

Kopírka po paměti. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-25]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra52>.

Kostky. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-24]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra333>.

KOUBKOVÁ, Helena a kol. *Analýza faktorů bránících úspěšnému vstupu sociálně vyloučených osob do vzdělávacího systému*. Plzeň: Západočeská univerzita. 2010. 127 s. Dostupné online z: <http://www.cerop.cz/docs/02-cerop-zprava-ka-c-2-final.pdf>.

Latrína. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra156>.

Lištičky. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra1458>.

Lodě. *Lada Chytráčková* [online]. 2004 [cit. 2015-12-28]. Dostupné online z: <http://lada.chytrackova.sweb.cz/hry/lode.htm>.

Lovecké safari. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra1204>.

Malomocní. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra1284>.

Malování na látky. *Výtvarné potřeby Market Art* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <http://www.marketart.cz/hobby-technika/Malovani-na-latky-%7C1765>.

Malování obrázků pískem. *I-creative.cz* [online]. 2011 [cit. 2015-12-22]. Dostupné online z: <http://www.i-creative.cz/2015/06/30/malovani-obrazku-piskem/>.

MŠMT. *Hlavní vedoucí dětských táborů* [online]. 2004. Dostupné online z: <http://www.msmt.cz/mladez/hlavni-vedouci-detskych-taboru>.

Návod na stavbu stanu. *Jurek.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-24]. Dostupné online z: <http://www.jurek.cz/navody/186-navody-na-stavby-stand>.

O obci. *Velké Losiny* [online]. 2015 [cit. 2015-12-20]. Dostupné online z: <http://www.losiny.cz>.

Oplatky se pečou. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-24]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra146>.

*Orientační dny – střední školy* [online]. 2011 [cit. 2015-12-23]. 200 s. Dostupné online z: <http://skoly.disod.cz/files/2015/04/2012-Kniha-Rozvoj-hodnotové-orientace-žáků-SŠ.pdf>

Pašeráci. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra26>.

Pavučina. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra3931>.

Pět smyslů - test. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-24]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra661>.

Piráti. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra740>.

Portrét. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra1248>.

Právní aspekty pořádání dětských táborů. *Česká tábornická unie* [online]. 2014 [cit. 2015-12-21]. Dostupné z: <http://www.ctujm.cz/velkaplacka/velkaplacka2014lektori/2014pravo.pdf>.

Přehazovaná s dekou. *Učení hry hrou podruhé a drobné hry ve volejbale* [online]. 2013 [cit. 2015-12-28]. Dostupné online z: <http://www.metodika.cvf.cz/uceni-a-trenink/uceni-hry-hrou-podruhe-a-drobne-hry-ve-volejbale>.

Překážková dráha. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-24]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra1343>.

Převodník Morseovky. *Morseovka* [online]. 2015 [cit. 2015-12-22]. Dostupné online z: <http://www.morseovka.pitevna.cz/prevodnik/>.

Příklady a hry na rozvoj sluchové percepce. *Metodický portál* [online]. 2010 [cit. 2015-12-24]. Dostupné online z:

[http://wiki.rvp.cz/Sborovna/5Pripravy\\_na\\_vyuku/1.Predskolni\\_vzdelavani/Priklady\\_a\\_hry\\_na\\_rozvoj\\_sluchove\\_percepce](http://wiki.rvp.cz/Sborovna/5Pripravy_na_vyuku/1.Predskolni_vzdelavani/Priklady_a_hry_na_rozvoj_sluchove_percepce).

Příručka pro pořádání letních táborů. *Dorostová unie* [online]. 2014 [cit. 2015-12-21]. Dostupné z: <http://www.dorostovaunie.cz/soubory/Priručka-pro-pořádání-letních-táborů.doc?fid=1320830105>.

Přívěsky ze smršťovací fólie. *Decomania.cz* [online]. 2014 [cit. 2015-12-22]. Dostupné online z: <http://www.decomania.cz/napady/tvoreni-s-detmi/privesky-ze-smrstovaci-folie>.

Rekvizity. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra3572>.

Sádrové obličejové masky. *Celostátní vzájemná výměna zkušeností* [online]. 2005 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: [http://old.cvvz.cz/2005/dokumenty/002001/d31\\_sadrove\\_oblicejove\\_masky.doc](http://old.cvvz.cz/2005/dokumenty/002001/d31_sadrove_oblicejove_masky.doc).

Saluto. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra1029>.

Sestavování obrázků z přírodnin. *I-creative.cz* [online]. 2014 [cit. 2015-12-22]. Dostupné online z: <http://www.i-creative.cz/2014/09/23/sestavovani-obrazku-z-prirodnin/>.

Seznamovačky III. *Teepek.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-22]. Dostupné online z: <http://www.starej.teepek.cz/pro-radce/hry/2160-seznamovacky-i/>.

Sibiř. *Hry s dětmi* [online]. 2013 [cit. 2015-12-28]. Dostupné online z: <http://www.hrysdetmi.euweb.cz/show.php?navez=Sibi%F8&PHPSESSID=0eb8f8cf5e9270750bb7bc668708889b>.

Sít'. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-22]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra254>.

Skládání sirek do krabičky. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra172>.

Skřítkci / Anděl strážný. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra70>.

Slovní fotbal. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra15>.

Správná cesta. *Hry na rozvoj důvěry a spolupráce* [online]. 2010 [cit. 2015-12-24]. Dostupné online z: [http://prachen.skauting.cz/napadnicek/hry/hry\\_duvera.html](http://prachen.skauting.cz/napadnicek/hry/hry_duvera.html).

Stanovy o. s. Malá Antiochia. *Malá Antiochia o. s.* [online]. 2015 [cit. 2015-12-20]. Dostupné online z: <http://mala.antiochia.cz/>.

Stavění věže. *LPT Šteflova skála* [online]. 2005 [cit. 2015-12-29]. Dostupné online z: <http://2005.letni-tabor.eu/hry.php?hra=14>.

Světový rybolov. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-24]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra1366>.

SWOT analýza. *ManagementMania* [online]. 2015 [cit. 2015-12-20]. Dostupné online z: <https://managementmania.com>.

Štafetové hry. *Salesiánky* [online]. 2015 [cit. 2015-12-21]. Dostupné online z: <http://www.fma.cz/truhla/hry/stafetove-hry>.

Táborové trhy. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-24]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra97>.

Technika střelby. *Tradiční lukostřelba* [online]. 2012 [cit. 2015-12-22]. Dostupné online z: <http://luky.grafikajinak.cz/strelba.htm>.

Televizní noviny. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra3658>.

Tvoření s dětmi 12 ? poušť. *Vše o zdravém životním stylu* [online]. 2015 [cit. 2015-12-22]. Dostupné online z: <http://www.zivotni-styl.wz.cz/?clanek=tvoreni-s-detmi-12-poust>.

Uhodni číslo. *Misak.webz.cz* [online]. 2016 [cit. 2015-12-24]. Dostupné online z: <http://www.misak.webz.cz/php/cislo/cislo.php>.

Utíkej a nenech se polít. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-24]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra1370>.

Věstník MŠMT 11/2007. *Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy* [online]. 2015 [cit. 2015-12-20]. Dostupné online z: <http://www.msmt.cz>.

Vodní skluzavky. *Jech.net* [online]. 2016 [cit. 2015-12-24]. Dostupné online z: <http://jech.net/vodni-skluzavky/>.

Výroční zpráva. *Malá Antiochia o. s.* [online]. 2015 [cit. 2015-12-20]. Dostupné online z: <http://mala.antiochia.cz/>.

Vzájemné krmení. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-24]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra155>.

Zakázaná slova. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra139>.

Žízlivý indián. *Hranostaj.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-12-23]. Dostupné online z: <https://www.hranostaj.cz/hra1338>.

## **PŘÍLOHY**

Přílohy:

**Příloha č. 1:** Propagační plakát tábora

**Příloha č. 2:** Přihláška na tábor

**Příloha č. 3:** Informační list

**Příloha č. 4:** Etapová hra – mapa

**Příloha č. 5:** Popis táborových postav

**Příloha č. 6:** Bodování na táboře

**Příloha č. 7:** Harmonogram dne

**Příloha č. 8:** Písemné prohlášení rodičů

**Příloha č. 9:** Plná moc k ošetření dítěte

**Příloha č. 10:** Táborový řád

**Příloha č. 11:** Pravidla účastníků tábora

**Příloha č. 12:** Podrobný popis táborových her

**Příloha č. 13:** Táborová hymna

**Příloha č. 14:** Účastnický list

**Příloha č. 15:** Dramaturgie her

**Příloha č. 16:** Křivka dynamiky tábora

**Příloha č. 17:** Evaluace

**Příloha č. 18:** CD-ROM s fotografiemi

**Příloha č. 1:** Propagační plakát tábora

Letní pobytový tábor

# POPOUPO

(PODIVUHODNÉ PUTOVÁNÍ POUŠTÍ)

Pořádá: Malá Antiochia, z. s. [www.mala.antiochia.cz](http://www.mala.antiochia.cz)  
Místo: Velké Losiny (okr. Šumperk) na místní faře  
Termín: 18. 7. – 25. 7. 2015  
Cena: 1 300 Kč  
Věková kategorie: děti od 6 let do 12 let

Hlavní vedoucí:  
Marek Janda (31 let)  
tel. číslo: 737 600 344  
e-mail: [jan756@centrum.cz](mailto:jan756@centrum.cz)  
Marie Trčková (24 let)  
tel. číslo: 736 723 023  
e-mail: [majatrckova@seznam.cz](mailto:majatrckova@seznam.cz)



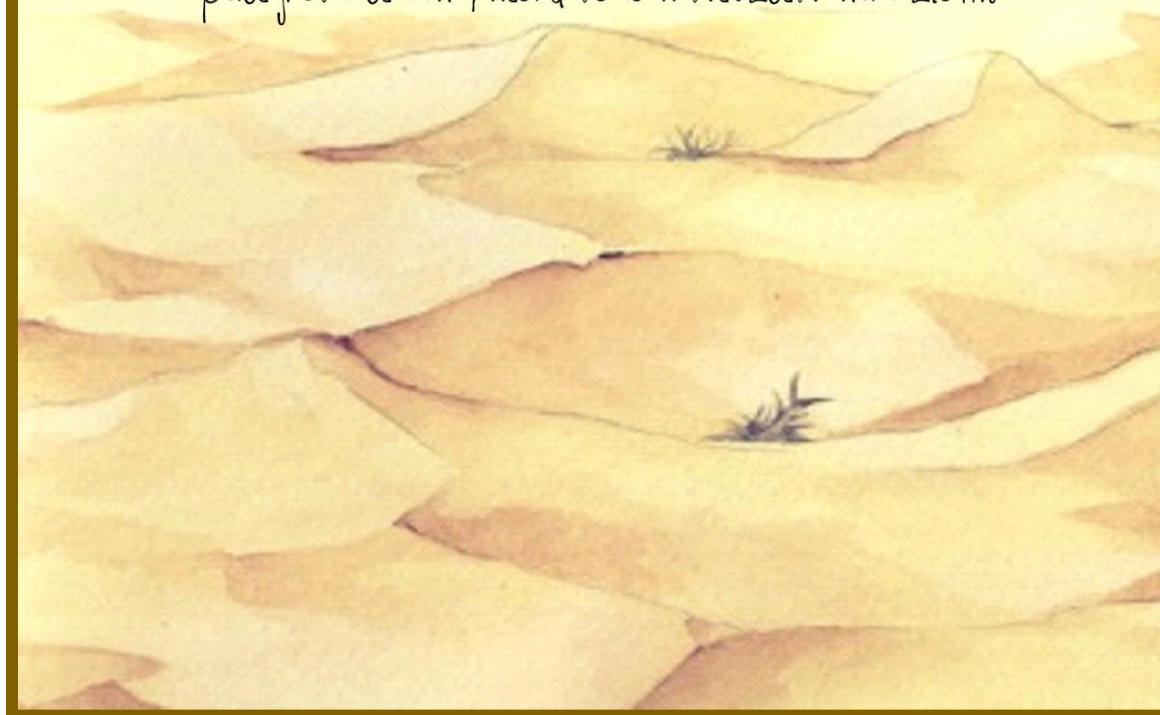
Podrobnější informace (přihlášky pro zájemce) vám rádi poskytnou hlavní vedoucí.

Obr. 1 Propagační plakát tábora



Dokážete si představit, že by se sny staly skutečností?  
Že to není možné? Na čtyři děti při úklidu jedné prastaré  
chalupy čekalo velké překvapení, které můžete poznat i vy.  
Vydejte se s námi na velkou cestu za neuvěřitelným  
dobrodružstvím a pomozte čtyřem malým hrdinům zvítězit  
nad nástrahami zákeřné pouště, na které číhá nejedno  
nebezpečí.

Pomůžete dětem se zachránit a najít záhadnou  
pastýřovu studnu, která vede k vítězství nad zlem?



Obr. 2 Propagační plakát tábora

**Příloha č. 2: Přihláška na tábor**

**ZÁVAZNÁ PŘIHLÁŠKA NA LETNÍ TÁBOR MALÁ ANTIOCHIA 2015**

Termín:	Věková kategorie:	Místo:
---------	-------------------	--------

ORGANIZACE MALÁ ANTIOCHIA, 569 34 RYCHNOV NA MOR. 53; IČ: 269 86 543

**Údaje o dítěti:**

Jméno a příjmení: ..... Třída / věk: ..... / .....

Přesná adresa: ..... PSČ: .....

Datum narození: ..... Telefon (pev.lin.domů) / Mobil (dítěte): ..... / .....

Zdravotní pojišťovna: ..... Rod. číslo: .....

*Dobrovolné údaje:*

Email účastníka: ..... Skype/facebook: ..... / .....

---

**Kontakt na rodiče /zák. zást./:**

Otec - Jméno, telefon, email: .....

Matka - Jméno, telefon, email: .....

---

**Důležité informace o zdravotním stavu účastníka:**

Léky: nebere / bere - jaké a kdy?		
Alergie: ne / ano - na co?		
Plavání: plave dobře - kolik?..... / slabší plavec / neplavec		
Sport: může / nemůže - jaký nemůže?		
Jiné závažnější problémy:		Brýle: má / nemá
		Rovnátko: má / nemá

**Členství v organizaci Malá Antiochia:** Účastník: je / není Matka: je / není Otec: je / není Souhlasíme, aby osobní údaje účastníka byly použity pro potřeby tábora při zachování zák. 101/2000 sb. Souhlasíme, aby fotografie, na nichž bude naše dítě zachyceno, mohly být zveřejněny na webu o.s.: ano - ne

**V** ..... dne ..... **podpis rodičů:** .....

**Baví mě - sport:** \_\_\_\_\_

**hry:** \_\_\_\_\_

**ruční práce:** \_\_\_\_\_  
*(vyřezávání, batikování, pletení z bavlněk, ...)*

**Další schopnosti a dovednosti:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Od tábora očekávám:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

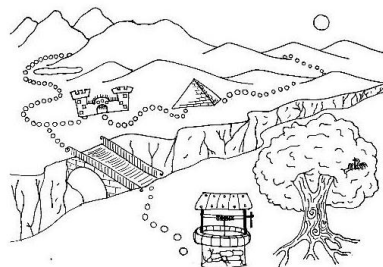
\_\_\_\_\_

Obr. 3 Přihláška na letní tábor

## Příloha č. 3: Informační list

### INFORMAČNÍ LIST PRO RODIČE A DĚTI

Letní pobytový tábor organizace Malá Antiochia  
Milí táborníci (a rodiče), čeká na nás letní pobytový tábor  
s názvem „POPOUPO (PODIVUHODNĚ PUTOVÁNÍ POUŠTÍ)“  
Místo: Velké Losiny (okr. Šumperk) na místní faře  
Termín: 18. 7. – 25. 7. 2015  
Cena: 1 300 Kč  
Odpovědnými vedoucími jsou: Marek Janda a Marie Trčková



**Cesta bude náročná, je třeba se na ni dobře připravit!**

Věci, které se mohou při putování hodit:

- oblečení do každého počasí - přiměřeně na 8 dnů (ponožky, spodní prádlo, tričko, kraťasy, kalhoty, mikinu, atd.)
- dále: pláštěnku, pyžamo, pokrývku hlavy, sluneční brýle, plavky (na hry), nějakou pohodlnou sportovní obuv (tenisky), také obuv do rezervy (sandály), přezůvky a rovněž nezapomeňte na oblečení pro slavnostnější chvíle
- dále si se sebou vezměte spacák, příp. karimatku (k dispozici budou postele)
- něco navíc: vezměte si nějaký plášť – bude se vám hodit, dále prosím vezměte si svou fotku obličeje (cca 5cm) - budeme ji potřebovat ke hře, dále bavlněné tričko k batikování (bílé, světlé).

Tu a tam budeme přes den mimo ubytovnu, a proto:

- hodit se může láhev na pití, baterka, rovněž malý batoh na výlety a pláštěnka

Čas od času musíme sloupnout špinu z těla, k čemuž je třeba:

- mýdlo, šampon, kartáček na zuby a pastu, ručník, apod.

Nové prostředí - nová nebezpečí: abychom odolali, šťastně docestovali a vyvázli bez újm, je třeba:

- repelent, krém na opalování,
- kartičku zdravotní pojišťovny,
- potvrzení o bezinfekčnosti (ze dne odjezdu na tábor, potvrzují rodiče) – povinné!!!
- potvrzení o způsobilosti potvrzené lékařem - jen na základě vlastního uvážení (toto povinné není)
- rovněž nezapomeňte přibalit léky, které dítě bere

Určitě bude žádoucí podávat o našem „pohybu“ zprávy, čili:

- je důležité nezapomenout ani na takové „maličkosti“, jako jsou psací potřeby, blok (adresář), nůžky, případně i pastelky, nebo další pomůcky na kreslení

Do kuchyně můžete dovést:

- brambory, cibuli, česnek, mrkve, papriky, jablka... cokoliv ze zahrádky - uvítáme i buchty

I korunky jsou při cestování dobrá věc, a proto:

- nemusíte, ale můžete si vzít i kapesné (doporučuje se kolem 100 Kč)

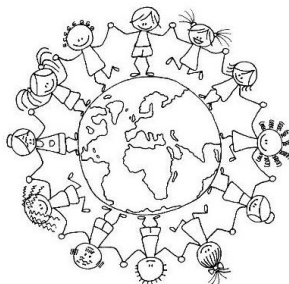
Abychom neopomněli jednu praktickou „maličkost“, je třeba také říct, že:

- dítě můžete přivést v neděli 18. 7. 2015 (odpoledne v 14:30)  
a vyzvednout si jej můžete v sobotu 25. 7. 2015 (dopoledne v 11:00)
- mobil, tablet, elektroniku a šperky nechejte doma, při našem putování je nebudeme potřebovat a zbytečně kazí dítěti zážitek z tábora!

**V případě dotazů kontaktujte:**

Marka Jandu - mobil: 737 600 344 a e-mail: JAN756@centrum.cz

S pozdravem jménem celého týmu vedoucích Marek a Maruška.



Obr. 4 Informační list

#### **Příloha č. 4:** Etapová hra - mapa

Etapová hra je rozdělena do 13 částí etapových her - viz níže. Nosnou částí etapové hry je etapová mapa. Na konci jedné etapové hry děti dostanou určitý počet obrázkových dílků etapové mapy, figurku a vzkaz od Laskavého pastýře.

Jako etapová mapa byla zvolena **obrázková mapa (s figurkou a vzkazem od Laskavého pastýře)**, která bude ukazovat dětem směr cesty do Údolí Laskavého pastýře. Cílem etapové hry je najít všechny kousky etapové mapy tedy obrázkových dílků mapy (s figurkami a vzkazy), které dovedou děti k Laskavému pastýři, a u něj děti mohou otevřít koryto pramene živé vody, aby se mohl rozlévat do zpustošené země a znovu ji přivést k životu.

Děti budou většinu času překonávat nástrahy pouště, aby dokázaly překonat všechny překážky, znovu vybudovat most přes řeku, přinést čtyři nádoby vody a díky tomu otevřít koryto, kterým poté může proudit živá voda z pastýřovy studny do suché země.

Etapovou mapu, která dětem bude ukazovat cestu, obdrží při vstupu do pouště. Etapová mapa je však prázdná a děti musí splněním jednotlivých etap celotáborové hry **obrázkové dílky** získat. Děti po nalezení obrázkových dílků je musí správně umístit do etapové mapy, aby na sebe obrázkové dílky navazovaly. Na některých obrázkových dílcích bude napsán (z druhé strany) komentář k místu (pro lepší vtažení se do děje), kde se právě děti nacházejí.

K nalezeným obrázkovým dílkům obdrží děti vždy i **figurku**, která vyznačuje jejich aktuální pozici na mapě. Na obrázkové etapové mapě je vytvořena trasa pomocí herních políček, po kterých se budou figurky posunovat. Každá etapa celotáborové hry zahrnuje jednu figurku – je to z toho důvodu, aby bylo zřejmé, kolik etap již máme za sebou. Pozice figurky, na které bude stát po skončení etapové hry, je dán posledním nalezeným dílkem (poslední barevné políčko na dílku).

Děti ještě k obrázkovým dílkům a figurce naleznou **vzkaz od Laskavého pastýře** (bude vždy vyvěšen na informační tabuli vedle etapové mapy), který děti bude provázet dějem etapové hry, etapové mapy a bude děti informovat o tom, co mají dělat.





Obr. 5 *Etapová hra - mapa*

## **Příloha č. 5:** Popis táborových postav

**Laskavý pastýř** je kladná postava staršího věku. Charakterizuje jej dlouhý bílý plášť a v ruce hůl. Působí vznešeně a důstojně. V příběhu zastává roli ochránce a vladaře, který bdí a pečuje o celou zemi Popoupo. Dokud ho lidé poslouchali, dařilo se jim dobře a žili v míru. V posledních časech ho však lidé přestali poslouchat a předali vládu stínům. Z toho důvodu zemi začal naplňovat strach, obavy a všudypřítomný pouštní písek. Jedinou možností k obnovení dřívějšího pořádku a celé země Popoupo je najít jeho studnu a otevřít koryto s živou vodou.

**Pomocníci** jsou služebníci Laskavého pastýře. Laskavý pastýř je posílá všem těm, kteří potřebují pomoc a poprosí o ni. Jde o postavy nejrůznějších charakterů, které pomáhají vždy v určité konkrétní věci. První z pomocníků je **Bratr Melodie**. Jde o pestrobarevně zbarveného pomocníka, který má rád radost a hudbu, avšak působí velmi důstojně. Bratr melodie pomůže dětem rozluštit tajnou zprávu druhý den tábora a provází děti i následující den. Druhý z pomocníků je **Stříbrný rytíř**. Je symbolem odvahy, nebojácnosti a důstojnosti a charakterizuje jej rytířské vybavení (brnění, helma, meč). Dětem pomůže při cestě k doupěti draka. V pořadí třetím z pomocníků je **Paní Liliana**. Jde o hodnou paní, která poskytne dětem zázemí v jejím sídle – Pouštním hradu. Bude trávit s dětmi jedno dopoledne. Paní Liliana je velmi pohostinná, vznešená, přátelská a milá hradní paní. Posledním z pomocníků je **Pomocník Emanuel**. Pomocníka Emanuela si děti zavolají, až v závěru celého tábora, kdy jim ukáže cestu k Laskavému pastýři. Pomocník Emanuel je vznešeně oblečen v kostýmu bojovníka. Je nebojácný a důstojný a má výborný smysl. Dětem také poradí jak cestu úspěšně zvládnout a vyhnout se stínům.

**Stíny** jsou záporné postavy celého děje. Charakterizuje jej strach, nejistota a samota, kterou se snaží kolem sebe šířit. Málokdo je viděl na živo, avšak děti je několikrát zahlédnou. Stíny jsou vždy celí v černém (mají černý plášť, oblečení i pusu s rukama). Když lidé přestali poslouchat Laskavého pastýře, začali se šířit do celé země. S nimi začal zemi naplňovat písek, až se země začala měnit v poušť.

**Pouštní tuláci** jsou dřívější obyvatelé země Popoupo. Charakterizuje je dlouhý pouštní plášť v pískové barvě a vysoké boty. Tuláci se pohybují po poušti, jelikož jejich rodnou zemi zachvátil písek. Již řadu let čekají na odvážné zachránce, kteří dokážou porazit stíny a znovuobnovit jejich zemi. **Tulák Hosan a Tulačka Elena** jsou hlavní vedoucí tuláků. **Tulák Metod, Tulačka Jošéba, Tulačka Sária a Tulačka Ráchab** jsou

tuláci, kteří mají na starosti jednotlivé táborové skupinky dětí. Tuláci doprovázejí děti po celý průběh tábora a podle potřeby uvádějí jednotlivé hry a aktivity.

**Pouštníci** jsou všechny děti, jakmile jsou povoláni do záchrany země Popoupo. Význam slova pouštník je pouštní poutník, což charakterizuje hlavní činnost dětí v průběhu celého tábora. Pouštníci v průběhu tábora obdrží pouštní plášť a pouštní trika, jakožto nezbytné vybavení do pouště. Úkolem pouštníků je zachránit zemi Popoupo a otevřít koryto živé vody, aby zavlažila vyschlou zemi. Aby to zvládli, musí mezi sebou rozvíjet přátelství, lásku, víru a moudrost.

## **Příloha č. 6: Bodování na táboře**

**Bodování skupinek** - pouštníci získávají za odměnu **kapky živé vody**. Kapka vody bude cca 1 cm velká a bude vyrobená z tvrdého modrého papíru. Každá skupinka bude mít svůj pytlík, ve kterém budou kapky uchovávat. Zároveň se budou kapky zakreslovat i do bodovací tabule, která bude vyvěšena vedle informační nástěnky a etapové mapy. Družstvo, které v dané hře zvítězí, obdrží čtyři kapky. Druhé družstvo získá tři, třetí dostane dvě a poslední družstvo obdrží jednu kapku.

**Bodování jednotlivců** - děti jsou hodnoceny i jako jednotlivci v podobě pouštních lišek - fenků. Fenky obdrží děti vždy za konkrétní úkol: např. fenek odvahy - za prokázání odvahy, fenek rychlosti, fenek kreativity, fenek logiky, fenek lukostřelby, fenek duchovna, atd. Děti si budou fenky lepit do pouštních deníků. Mimo hodnocení pomocí fenků mají všichni vedoucí právo přidělovat dětem i bonusové fenky (body) za nepovinné individuální aktivity (např. nezištná pomoc).

Hodnocení her je zaměřeno jak na vnitřní, tak i na vnější motivaci. Není však pravidlem, že každá hra je bodovaná – motivace u některých her je jinou formou, než pouze za účelem zisku bodů.

V závěru tábora proběhne celkové vyhodnocení a vyhlášení vítězných týmů i jednotlivců.



## Příloha č. 7: Harmonogram dne

Tab. č. 5 Harmonogram dne

<b>HARMONOGRAM DNE</b>		
<b>BLOK</b>	<b>ČAS</b>	<b>ČINNOST</b>
<b>RÁNO</b>	7:00	Budíček pro vedoucí, porada vedoucích
	7:15	Budíček pro děti, Rozcvička
	7:30	Ranní hygiena, Modlitba
	8:00	Snídaně
	8:30	Úklid pokojů, Kontrola pořádku, Příprava program
<b>DOPOLEDNE</b>	9:00	Dopolední blok I.
	10:00	Svačina
	10:30	Dopolední blok II.
<b>POLEDNE</b>	12:00	Oběd, porada vedoucích
	12:30	Odpolední klid (nabídka workshopů)
<b>ODPOLEDNE</b>	14:30	Odpolední blok I.
	16:00	Svačina
	16:30	Odpolední blok II.
<b>VEČER</b>	18:30	Večeře
	19:00	Večerní blok
	21:00	Pouštní rada - reflexe
	21:30	Večerní hygiena
	22:00	Večerka pro děti a vedoucí čtou příběhy
	22:20	Porada vedoucích
	23:00	Večerka pro vedoucí

## Příloha č. 8: Písemné prohlášení rodičů

<p style="text-align: center;"><b>Písemné prohlášení rodičů (zástupců dítěte)</b></p> <p>Prohlašuji, že ošetřující lékař nenařídil dítěti ..... narozenému ..... bytem .....</p> <p>změnu režimu, dítě nejeví známky akutního onemocnění (průjem, teplota apod.) a okresní (příslušný) hygienik ani ošetřující lékař mu nenařídil karanténní opatření. Není mi též známo, že v posledních dvou týdnech přišlo toto dítě do styku s osobami, které onemocněly přenosnou nemocí.</p> <p>Dítě je schopno zúčastnit se letního tábora od ..... do .....</p> <p>Jsem si vědom(a) právních následků, které by mě postihly, kdyby toto mé prohlášení nebylo pravdivé.</p> <p>V ..... dne .....20..... <b>(datum ze dne odjezdu dítěte na tábor)</b></p> <p style="text-align: right;">podpis zákonných zástupců</p>
--

Obr. 6 Písemné prohlášení rodičů

**Příloha č. 9: Plná moc k ošetření dítěte**

<h2>Plná moc k ošetření dítěte</h2>	
<b>My, níže podepsaní</b> zákonní zástupci nezletilého dítěte:	
jméno a příjmení nezletilého dítěte:	.....
datum narození:	.....
bytem:	.....
<b>tímto zplnomocňujeme:</b>	
pana/paní/slečnu:	.....
datum narození:	.....
bytem:	.....
číslo OP:	.....
<b>k doprovodu výše uvedeného dítěte do zdravotnického zařízení ke všem zdravotním úkonům dle zákona č. 372/2011 Sb., o zdravotních službách a souhlasíme s jeho ošetřením a získáním informací za účelem ošetření uvedené nezletilé osoby.</b>	
Zákonní zástupci nezletilého dítěte:	
Jméno a příjmení: .....	Jméno a příjmení: .....
Datum narození: .....	Datum narození: .....
Bytem: .....	Bytem: .....
Číslo OP: .....	Číslo OP: .....
<b>Tato plná moc platí po dobu omezenou - od ..... do .....</b>	
.....	.....
podpisy zákonných zástupců	
V.....dne.....	

Obr. 7 Plná moc k ošetření dítěte

## Příloha č. 10: Táborový řád

# Táborový řád

- Bez dovolení vedoucích neodchází žádný pouštník mimo táborovou ubytovnu.
- Každý pouštník má za povinnost poslouchat všech pokynů kteréhokoliv z vedoucích.
- Nikdo nesmí narušovat průběh denního programu. Na všechny aktivity a hry přicházejí pouštníci vždy v daný čas.
- Je důležité, aby pouštník ve svém okolí, včetně místa kde spí, udržoval pořádek.
- Je zakázáno u sebe přechovávat potraviny a sladkosti (pouštníci je odevzdávají vedoucímu při zahájení tábora).
- Pouštníci si hlídají svůj i táborový majetek před zničením. Jestliže dojde k poškození majetku, pouštník to nahlásí některému z vedoucích.
- Je důležité respektovat časy budiček a večerek.
- Pouštníci svědomitě dodržují svoj hygienu a čistotu. Je nezbytné si řádně umýt ruce před jídlem, po příchodu z venku i po použití toalet.
- Je zakázáno jakkoliv manipulovat s ohněm bez dovolení od vedoucího.
- Povinností pouštníka je nahlásit vedoucímu jakékoliv zranění sebe, nebo kamaráda.
- Po příjezdu na tábor odevzdá každý pouštník veškerou elektroniku a jiné nebezpečné předměty (jako jsou kapesní nože, apod.).
- Je přísně zakázáno kouření, alkoholické nápoje a drogy.
- Chování pouštníka má být čestné, spravedlivé a kamarádké. Je třeba, aby vždy pouštník dbal na slušné vystupování a tím dobře reprezentoval svůj tým.
- Tomu, kdo poruší tento táborový řád, hrozí napomenutí a řešení přestupku. Vážné porušení táborového řádu může vést až k odjezdu z tábora.

Obr. 8 Táborový řád

Každý správný pouštník je:

- poslušný
- ochotný
- nevybíravý
- spravedlivý
- plný naděje
- přátelský
- odvážný
- slušný
- čistotný
- laskavý
- moudrý
- čestný

## Příloha č. 12: Podrobný popis táborových her

### Vysvětlivky k aktivitám:

**Cíl** – zde lze nalézt, k čemu hra vede a co u hráčů rozvíjí.

**Fyzická zátěž** – definuje fyzickou náročnost hry

(1 - žádná, 2 - malá, 3 - střední, 4 - velká, 5 - vyčerpávající).

**Psychická zátěž** – definuje psychickou náročnost hry

(1 - žádná, 2 - malá, 3 - střední, 4 - velká, 5 - vyčerpávající).

**Čas na přípravu** – určuje čas, který je nezbytný pro přípravu hry.

**Čas na hru** – stanovuje dobu, která uplyne od začátku hry až po její konec.

**Instruktorů na přípravu** – definuje počet vedoucích, kteří jsou nezbytní pro přípravu hry.

**Instruktorů na hru** - určuje počet vedoucích, kteří jsou nezbytní pro hladký průběh hry.

**Prostředí** – místo, které je ideální pro realizaci hry.

**Materiál** – pomůcky, které jsou potřebné pro přípravu a průběh hry.

**Motivace** – určuje způsob, jakým vedoucí uvedou hráče do děje a pravidel hry.

**Popis** – samotný návod a pravidla hry.

**Mokrý varianta** – nabízí alternativní přístup ke hře, jestliže není vhodné počasí.

**Lektorské poznámky** – obsahují doporučení, na které by si měli dát vedoucí při realizaci hry pozor.

**Bodování** - zde je uvedeno, jakým způsobem je hra obodována a hodnocena (kolektivní – lahve vody, skupinové – kapky, jednotlivé – pouštní fenci, žádné – neboduje se)

**Etapová mapa** – v závěru každé etapové hry najdou účastníci políčka z mapy - některá políčka jsou z druhé strany popsáné, přičemž popisek děti posune dál v ději tábora a ukáže jim, co je bude čekat.

**Vzkaz** – se vyskytuje za každou částí etapové hry a provází hráče dějem tábora.

SOBOTA:

### BLUDIŠTĚ

**Cíl:** Seznámení se, postřeh. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** Žádný. **Čas na hru:** 15 min. **Instruktorů na přípravu:** 1. **Instruktorů na hru:** 1. **Prostředí:** Louka. **Materiál:** Velké klubko. **Motivace:** Pověřený vedoucí tábora v kostýmu Pantáty řekne: „*Táborníci, je třeba dobře znát nejenom sebe, ale i směr našeho putování. Pojdme tedy na začátek překonat bludiště, které nás tu čeká a při tom se i více seznámit. Jenom ten, kdo dokáže rozplést toto bludiště, je hodný další cesty.*“ **Popis:** Sedneme si do kruhu. Uděláme jedno seznamovací kolo, kdy si řekneme svoje jméno, odkud pocházíme a co rádi děláme. Poté vezmeme klubko. Vedoucí si chytne konec provázku klubka (ten pevně drží) a hodí klubko libovolnému dítěti (na které se zaměří pohledem) a při tom říká vedoucí své křestní jméno. Dítě pozorně poslouchá a chytá klubko. Jakmile dítě klubko chytí, pevně chytne povázek z klubka a hází dalšímu dítěti klubko a říká při tom své křestní jméno. A tak to jde dál, až všechny děti budou držet provázek z klubka.

Vznikne z toho pavučina. Poté následuje rozmotávání pavučiny tím způsobem - u koho klubko zůstalo jako poslední, hází klubko tomu, od koho jej dostal a při tom opakuje jeho křestní jméno. Dotyčný klubko chytí, namotá na něj provázek a hází dalšímu dítěti klubko. Hra končí tím, že se pavučina rozmotá. Hra se může hrát v mnoha různých obměnách - např. místo křestního jména se říká oblíbené jídlo, činnost, atd. **Mokrý varianta:** Hra se dá hrát i ve společenské místnosti. **Lektorské poznámky:** Důležité je dávat pozor na vysvětlení pravidel, je taky dobré hru názorně ukázat nebo si dát zkušební kolo. Hra se dá opakovat vícekrát za sebou. Hra by se měla hrát svižně, **Bodování:** Žádné.<sup>52</sup>

## KŘÍŽOVATKY

**Cíl:** Fyzická kondice, spolupráce. **Fyzická zátěž:** 2. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** Žádný. **Čas na hru:** 15 min. **Instruktorů na přípravu:** 1. **Instruktorů na hru:** 1. **Prostředí:** Louka. **Materiál:** Žádný. **Motivace:** Vedoucí v roli Pantáty řekne: „*Hbitost a znalost směru je základním úspěchem každého táborníka. Pojďme i my nyní ukázat, že dokážeme zvítězit a najít ten správný cíl. Teď si prověříme, jestli jsme toho schopni.*“ **Popis:** Vedoucí rozdělí děti do čtyř týmů. Děti si vyberou jednoho člověka jako vůdce jejich týmu. Čtyři vůdci udělají kolečko a jejich týmy se za něj rovně zařadí. Vznikne pomyslný tvar čtyř směrové křížovanky. Následně všechny děti roztáhnou nohy. První z řady tj. vůdce podlézá všem dětem z týmu pod nohama, a jakmile podleze, obíhá celé kolečko po směru hodinových ručiček. Jak doběhne, zařadí se na konec své řady a vybíhá další z týmu – zepředu. Současně toto dělají i další týmy. Vyhrává ten tým, kde všechny děti běžely a vedoucí se ocitl zase na začátku řady. **Mokrý varianta:** Hra se dá hrát i ve společenské místnosti. **Lektorské poznámky:** Vedoucí musí pečlivě vysvětlit pravidla a musí si dávat pozor, aby se děti při běhu nesrazily. **Bodování:** Žádné.<sup>53</sup>

## ZMĚNA SMĚRU

**Cíl:** Procvičení pozornosti, zábavy. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** žádný. **Čas na hru:** 15 min. **Instruktorů na přípravu:** 1. **Instruktorů na hru:** 1. **Prostředí:** Louka. **Materiál:** Žádný. **Motivace:** Pantáta dětem oznámí: „*Již brzy se vydáte na velké putování za dobrodružstvím. Je však třeba, abyste byli dobře připravení. Nebezpečí, na které můžete narazit, může přijít naprosto nečekaně. Je možné, že budeme potřebovat často změnit směr. Proto, dejme se do práce, ať vás nic nemůže zaskočit.*“ **Popis:** Děti si sednou do kruhu. Doprostřed kruhu si stoupne vedoucí a ukáže na nějaké dítě. Když vedoucí ukáže a při tom řekne „cik“, musí dítě říct jméno souseda po pravé ruce a když řekne vedoucí „cak“ dítě řekne jméno souseda po levé ruce a pokud je dítěti řečeno „cickak“ musí si vyměnit místa oba jeho sousedé. Pokud někdo z dětí udělá chybu, tak střídá vedoucího v kruhu a jde za něj ukazovat. **Mokrý varianta:** Hra se dá hrát i ve společenské místnosti. **Lektorské poznámky:** Nejlepší je udělat první kolo zkušební, zda

---

<sup>52</sup> Srov. Sít'. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-22].

<sup>53</sup> Srov. Kominík. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-22].

všichni chápou pravidla. Pokud jsou na táboře příliš malé děti a plete se jim levá a pravá strana, je možné před hrou jim rozdat dva barevné krepové papíry na ruce, aby se jim lépe pamatovaly strany. Čím rychleji vedoucí ukazuje na sedící děti, tím je to pro děti náročnější. **Bodování:** Žádné.<sup>54</sup>

## SBÍRÁNÍ DŘEVA

**Cíl:** Procvičení paměti, fyzické kondice. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 45 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 2. **Prostředí:** Louka, les. **Materiál:** velký proutěný koš, dřevo, 1 krabička rýsováček, hřebíky, kladivo, vzkaz je napsaný v morseovce a rozdělený do 23 očíslovaných částí, nápověda - Morseova abeceda (na jedné A5 vytisknutý znak morseovky včetně interpunkcí a pod znakem české písmenko či interpunkce), 1 tužka, 1x papír A5 (s ohořelými rohy). **Motivace:** Děti si všimnou stařeny a pantáta řekne: „*Děti, nepomůžeme stařence posbírat dřevo? Zeptáme se jí, zda nepotřebuje pomoc?*“ Děti budou namotivovány říci ano a vyberou si mezi sebou jednoho, který ji osloví. Stařena bude s nabízenou pomocí souhlasit: „*Děkuji moc, za vaši ochotu, ušetřili jste mi velkou robotu. Když jsem šla z lesa s dřívím, ruplo mi v zádech a pak už nic nevím. Nůše se mi rozsykala a velkou škodu zanechala. Sama jsem však příliš slabá, abych dříví posbírala. Ještě že jste takhle hodní, nebojte se, nebudete vůbec škodní. Dřevo není obyčejné, jak zdá se, důležitou zprávu totiž pro vás nese. Pusťte se tedy do sbírání, ať může pokračovat vaše putování.*“ **Popis:** Děti jdou pomoci stařeně posbírat dřevo. Dřevo je kolem košíku, ale taky i dál ve vzdálenosti cca 100 m od košíku (děti si toho musí samy všimnout). Při sbírání děti zjistí, že na některých kouscích dřeva je vzkaz - ale je napsaný v morseovce. Děti zjistí, že každá část papíru je očíslovaná. Poté, co najdou děti všechny kousky dřeva, vznikne jim vzkaz v morseovce. Je čas jej rozluštit. Jelikož vedoucí počítají s tím, že ne všechny děti znají Morseovu abecedu, tak je pro ně připravená nápověda na stromech. Děti si mohou během hry všimnout nápovědy - pokud si ji všimnou, tím líp pro ně. Pokud si ji nevšimnou, jdou za stařenou, aby dětem poradila. Na kmenech stromů (ve vzdálenosti 50m od košíku) jsou rozmístěné písmenka Morseovy abecedy a pod každým písmenem je klasické písmenko abecedy. Je na dětech, aby se samy rozdělily, kdo bude vzkaz přepisovat na papír a kdo bude běhat pro písmenka ke stromu. Jelikož děti dostanou pouze jeden papír a jednu tužku, není možné si písmeno u stromu napsat na ruku nebo druhý papír. Děti si musí zapamatovat znak Morseovy abecedy, najít ho na stromu, zapamatovat si pod ním příslušné písmeno a přijít s písmenkem k zapisovači vzkazu. Poté, co děti vzkaz rozluštily /, „*Táborníci vydáváte se na velké putování do neznámého kraje. Nejdříve však potřebujete znát táborovou hymnu a také to, co můžete nalézt na poušti. Pusťte se do toho. Laskavý pastýř.*“ /, stařena jim poděkuje a jdou na večeři. **Mokrý varianta:** Hra by se hrála v hlavní budově. **Lektorské poznámky:** Jelikož jde o hru, kterou hrají všichni účastníci najednou, je důležité si všimnout, aby každé dítě bylo do hry zapojeno. **Bodování:** Žádné.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Srov. Seznamovačky III. Teepek.cz [online], [cit. 2015-12-22].

<sup>55</sup> Srov. PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. 2008, s. 188.



**Šifra:**

1. TÁBORNÍCI

- / • - / -••• / --- / ••• / -• / •• / -••• / •• /

2. VYDÁVÁTE

••• - / -•• - / -•• / •• - / •••• - / •• - / - / • /

3. SE NA

••• / • / / -• / • - /

4. VELKÉ

••• - / • / •••• / -•• - / • /

5. PUTOVÁNÍ

•••• / ••• - / - / --- / •••• - / •• - / -• / •• /

6. DO

-•• / --- /

7. NEZNÁMÉHO

-• / • / -••• / -• / •• - / - / • / •••• / --- /

8. KRAJE.

-•• - / ••• / •• - / •••• - / • / / / /

9. NEJDŘÍVE

-• / • / •••• - / -•• / ••• / •• / •••• - / • /

10. VŠAK

•••• - / •••• / •• - / -•• - /

11. POTŘEBUJETE

•••• / --- / - / ••• / • / -•••• / ••• - / •••• - / • / - / • /

12. ZNÁT

-••• / -• / •• - / - /

13. TÁBOROVOU

- / • - / -••• / --- / ••• / --- / •••• - / --- / ••• - /

14. HYMNU

•••• / -••• - / - / -• / ••• - /

15. A TAKÉ TO,

•• - / - / •• - / -•• - / • / / / - / --- / -•••• - /

16. CO MŮŽETE

-••• / --- / / - / ••• - / -•••• / • / - / • /

17. NALÉZT

-• / •• - / •••• / • / -•••• / - /

18. NA

-• / •• - /

19. POUŠŤI.

•••• / --- / ••• - / •••• / - / •••• / / /

## 20. PUSŤTE

••• / ••- / ••• / - / - / • /

## 21. SE DO

••• / • / / -•• / --- /

## 22. TOHO.

- / --- / ••• / --- / / /

## 23. LASKAVÝ PASTÝŘ

••• / •- / ••• / -•- / •- / •••- / -••- / / •••- / •- / ••• / - / -••- / ••• / <sup>56</sup>

## POUŠTNÍ OBRAZ

**Cíl:** Rozvoj fantazie, kreativity. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 30 min. **Čas na hru:** 30 min. **Instruktorů na přípravu:** 1. **Instruktorů na hru:** 1. **Prostředí:** Venkovní altánek. **Materiál:** 28x zažloutlý ohořelý papír A4, pastelky, 28x tužky. **Motivace:** Vedoucí v kostýmu Pantáty si jej jemně doplní šálou a čepicí, aby připomínal malíře. Poté přijde k dětem a řekne: „*Vždycky jsem toužil být malířem. Umět zakreslit nádherné krajiny i obrovské jezera. Vy ale máte tu možnost se malíři stát. Ve vzkazu stálo, že je nezbytné nakreslit obraz pouště a vše, co na ní můžeme vidět a potkat. Chopte se tedy svých malířských potřeb!*“ **Popis:** Děti sedí v kruhu (uprostřed kruhu jsou svíčky) v altánku a hraje pomalá klidná hudba připomínající prostředí pouště. Každé dítě dostane papír a pastelky. Dále je dítě vyzváno, že si může v altánku kamkoliv sednout tak, aby se cítilo pohodlně. Nejprve jsou děti vyzváni k tomu, že si mají představit, jak asi taková opravdová poušť může vypadat, na co by se na poušti mohly těšit a čeho by se na poušti mohly obávat. Poté jsou děti vyzvány, aby se pustily do svého uměleckého díla a nakreslily poušť se vším všudy - i s radostmi i obavami. Pět minut před koncem vedoucí řekne dětem, že mají pomalinku dokončovat díla. Jakmile čas vyprší, vedoucí trochu ztlumí hudbu a vyzve děti, aby se usadily do kruhu a daly obrázky doprostřed kruhu. Poté vedoucí řekne dětem, že kdo chce, může sdělit, co na obrázek nakreslilo. Poté poděkuje dětem za jejich krásné výtvořky a ostatní vedoucí nenápadně obrázky posbírají a vezmou. **Mokrý varianta:** hra může probíhat v místnosti. **Lektorské poznámky:** Je dobré, když každé dítě se vyjádří ke svému výtvořku, ale pokud nechce, nesmíme jej do toho nutit. **Bodování:** Žádné.<sup>57</sup>

## ETAPOVÁ HRA I. - POUŠŤ NA DOSAH

**Cíl:** Vstoupit do světa Popoupo, rozdělení do skupinek, etapová mapa a její pravidla. **Fyzická zátěž:** 2. **Psychická zátěž:** 4. **Čas na přípravu:** 90 minut. **Čas na hru:** 90 minut. **Instruktorů na přípravu:** 3. **Instruktorů na hru:** 6. **Prostředí:** Louka a les. **Materiál:** Čajové svíčky ve sklenicích, žlutá gáza, provázek, pouštní brána oblepená obrázky dětí, dlouhý černý igelit, křemičitý písek, etapová mapa, vzkaz, figurka, flyšové růže se sichrhajskami (ze spod napsané

---

<sup>56</sup> Srov. Převodník Morseovky. *Morseovka* [online], [cit. 2015-12-22].

<sup>57</sup> Tvoření s dětmi 12 ? poušť. *Vše o zdravém životním stylu* [online], [cit. 2015-12-22].

jméno jednoho dítěte). **Motivace:** V okamžiku, kdy děti umí hymnu, vběhne za nimi vedoucí č. 4 v kostýmu pouštního tuláka a řekne: „*Vítám vás, zde na pomezí vašeho světa a pouště. Tam odkud pocházím, byla dříve nádherná krajina, kde bylo všeho dostatek. Ale pak, jednoho dne, začala v naší zemi vládnout samota, strach a najednou bylo všude kolem mnoho písku, až se celá země proměnila v poušť. Nikdo už si pořádně nepamatuje, jak se to všechno stalo. My, kteří jsme zůstali, jsme se stali tuláky a stále doufáme, že se někomu podaří slávu naší země obnovit a zahnat písek pryč. Na poušti nemáme pořádně co jíst, ani co pít. Jsou to nyní opravdu náročné časy.*“ Skupinová vedoucí, kteří jsou s dětmi, namotivují děti, aby daly tulákovi nějaké jídlo. Jakmile pouštní tulák dostane jídlo, tak za něj poděkuje, nají se a řekne: „*Děkuji vám, moji milí, je vidět, že máte dobré srdce. Vám by se mohlo podařit překonat nástrahy a nebezpečí a dokázat obnovit naši zničenou zemi. Pomůžete nám?*“ Děti jsou vedeny ke vzájemné diskuzi a poradě, jestli pomůžou tulákům zachránit jejich zemi. Vedoucí vedou diskuzi a motivují děti k rozhodnutí pomoci. V okamžiku, kdy se děti rozhodnou pomoci, pouštní tulák řekne: „*Děkuji vám, že jste se rozhodli nám pomoci. Pojdte za mnou, ukážu vám, jak se vydat na cestu.*“ **Popis:** Děti jsou dovedeny tulákem (vedoucí č. 4) pod kopec louky. Tulák děti rozdělí do pětic. Poté půjdou jednotlivé pětičky po svíčkách až k připravené bráně. Brána je vybudována s pomocí dvou stromů, mezi kterými bude natažena žlutá gáza. Na gáze budou přidělané obrazy, které děti nakreslily již dříve (aktivita Pouštní obraz). Gáza bude uprostřed nastřížena, aby jí šlo projít skrz. Z každé strany brány bude jedna louče a u brány stojí jeden tulák (vedoucí č. 5). Děti budou po pěti přistupovat k bráně - zde se jich další z tuláků zeptá: „*Vítejte, nacházíte se před branou do světa Popoupo, pokud vstoupíte, čeká vás velké dobrodružství a bez vaší pomoci se neobejdeme. Vydáte se společně s námi na cestu záchrany naší bývalé země? Děti jsou vedeny ke kladné odpovědi a tulák (vedoucí č. 5) následně řekne: Nuže, vydejme se na cestu. Cesta však není jednoduchá a proto se na ni musíme pořádně připravit. Nejdříve si ochráníme zrak, abychom z cesty neoslepli. Poté vám nasadíme plášť, který vás chrání před velkým sluncem. Také o své boty přijdete, tak přesun do pouště lépe zvládnete. Po přechodu brány buďte prosím zticha, odpočiňte si a poslouchajte hudbu.* Tulák (vedoucí č. 5) nyní zaváže dětem oči, nasadí jim předem připravené pláště a vyzuje jim boty. Následně jsou děti převedeny skrze bránu do místa, kde je na igelitové folii rovnoměrně rozmístěn křemičitý písek - děti jsou posazeny a poslouchají hudbu. Po třech minutách pošle vedoucí další pětičky. Až všichni projdou branou a budou sedět, zazní gong (triangl), poté vyzve tulák (vedoucí č. 1) děti, aby si sundaly šátky a obuly boty. A čte **vzkaz** od Laskavého pastýře:

*Zdravím vás, milí hrdinové. Ten kdo překročil bránu, stal se pouštníkem – to znamená pouštní poutník. Děkuji vám, že jste se vydali na cestu záchrany jedné prastaré země, která byla dříve velmi krásná a nádherná. Bylo v ní vše potřebné, co jste si jen dokázali představit. Zemi vládli dva vládci, kteří se o vládu dělili spravedlivým dílem. Avšak najednou přišel do země Stín. Nikdo přesně neví, odkud přišel a kde se vzal. Avšak jedno je jisté. Se stínem přišla poušť, beznaděj a strach. Den ode dne začal zemi plnit písek a postupně se proměnila v poušť. Kde přišel Stín, tam odcházela život. Původní obyvatelé se dlouho pokoušeli stínu vzdorovat, ale nepodařilo se jim to. Většina z nich uprchla, ale pár jich do teď přežívá na poušti a hledá odvážné a hodné zachránce, kteří dokážou zemi znovu obnovit. Stín se začal stále více rozvíjet,*

protože lidé uvěřili jeho lžím a nepravdám. Namluvil lidem, že když ho budou uctívat, tak se jim bude dobře dařit. Opak byl ale pravdou. Jedinou nadějí pro zničenou a zpustošenou zemi je obnovit ji pomocí živé vody, která pochází z mé studny. Mé jméno je Laskavý pastýř. Království, z kterého pocházím a kde přebývám, není z této země, nachází se až velmi daleko za mohutným mostem. Tento most byl však s narůstající mocí stínu přerušen. Je proto na vás, abyste se pokusili moc Stínu překonat. To půjde jedine tehdy, jestli budete spolupracovat ve vašich skupinkách. V týmu totiž jde všechno líp, jelikož si můžete vzájemně pomáhat. Dobré skutky, pokoj a přátelské vztahy – tímto můžete znovu vybudovat most a objevit studnu, jejíž voda dává život. Cesta nebude jednoduchá. Můžete narazit na různá úskalí a nebezpečí, které přináší poušť. Zvládnete je pouze tehdy, pokud budete spolupracovat. Pokud vám bude hrozit nebezpečí, nebo nebudete vědět kam dál, pošlu vám na pomoc pomocníky. Jako dar ode mě dostanete mapu, která leží před vámi a bude vám ukazovat cestu. Naneštěstí však písek odvál všechny její dílky. Mapa je sice prázdná, ale můžete postupně doplňovat její dílky vítězstvím nad nástrahami pouště. Stín totiž dílky v písku dobře ukryl, ale dobrými skutky moc stínu slábne a můžete je znovu objevit. K dílkům také obdržíte figurku, která vám ukazuje, kde se zrovna nacházíte. Abyste mohli začít putování, je třeba ještě jedna věc. Za vámi v písku leží pouštní růže pro každého z vás. Každý dostane jednu růži ode mě jako dar. Růže jsou ve čtyřech barvách a každá nese jedno z vašich jmen pod květem. I tuláci obdrží pouštní růži a budou vám nápomocni. Vůdce všech tuláků je Hosan (vedoucí č. 1), jeho zástupce Elena (vedoucí č. 2) a další z tuláků, kteří vám ve skupinkách budou nápomoci, jsou tulák Metod (vedoucí č. 3), Joséba, (vedoucí č. 4) Sária (vedoucí č. 5), Ráchab (vedoucí č. 6). Najdete si proto vaši růži a podle její barvy jste zařazeni do jedné ze čtyř pouštních skupinek. Přejí vám mnoho úspěchů a hodně sil do zvládnutí této náročné cesty za záchranou. Váš Laskavý pastýř

Poté, co děti vyslechly vzkaz, objeví v písku mapu a její dílky i s figurkou, najdou si svoji růži (na spodu růže bude nalepené jejich jméno) a připnou si ji na oblečení. Podle barev růží se i s vedoucími seřadí do skupin. Vedoucí č. 1 a 2. dostanou bílou růži, jelikož jim není přiřazena žádná skupina. Hlavní tulák (vedoucí číslo 1.) řekne: „Nyní jste rozděleni do skupin, ve kterých budete spolupracovat až do konce tábora. Zapamatujte si, s kým jste v pouštní skupině. Mapu s kousky i figurkou vezmeme sebou na bezpečné místo. Ujmou se toho nejmladší z nás. Je čas se vrátit a načerpat síly na zítřejší den.“ **Mokrý varianta:** Hra by se realizovala v areálu hlavní budovy, či nadstřešním venkovním přístřešku. **Lektorské poznámky:** Je důležité hru dobře připravit, aby děti byly vtaženy do děje. Důležité je pětici dětí namíchat tak, aby v petici byly starší i mladší děti (z důvodu, aby se mladší děti tolik nebály). Dále je důležité si všimnout, jak reagují děti, když se dozví, s kým jsou ve skupině. Po cestě nazpět do hlavní budovy je dobré si ještě s dětmi povídat o tom, co prožily a ověřovat si pomocí otázek zda všechno z děje etapové hry pochopily. **Bodování:** Žádné.<sup>58</sup> **Etapová mapa:** Děti najdou **Políčko vstup do pouště:** „Kde je na zemi rozdíl mezi zelenou krajinou a pouští? To lze snadno říci. Avšak zde v zemi Popoupo začíná poušť pohlcovat všechnu krajinu. Podle všeho to není obyčejná poušť, ale je to dílo stínu. Ke všemu se hned na začátku pouště začínají objevovat nebezpečné Horké písky, kde hrozí velké nebezpečí. Dávej si pozor, milý pouštníku, až přes ně půjdeš, ať tě

---

<sup>58</sup> Srov. PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. 2008, s. 18-24.

nespálí.“ Děti najdou **Políčko oblast velké žízně**: „Z problémů do problémů. Čeká vás nyní čas velké žízně i horka. Horké písky totiž způsobily, že každý má velkou žízeň a touhu po vodě. Nikomu se zde nepůjde dobře, protože kdo má žízeň, nedokáže dlouho kráčet. Toto obzvláště platí, když kráčíte po poušti. Proto si v této oblasti dejte velký pozor, abyste nepadli.“

## POUŠTNÍ RADA

**Cíl:** Reflexe dne. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 30 min. **Čas na hru:** 30 min. **Instruktorů na přípravu:** 1. **Instruktorů na hru:** 9 (včetně kuchařek i zdravotníka). **Prostředí:** Společenská místnost, altánek. **Materiál:** Mapa, svíčky, počítač s bedýnkami, 37 pytlíčků (s vyšitými jmény), miska s levandulí a cedulkou „děkuji“, miska s mateřídouškou a cedulkou „omluva“, miska s těstovinou (mašličkou) a cedulkou „nové přátelství“, miska s mátou peprnou a cedulka „chyba“, kytara. **Motivace:** Vedoucí přijdou v obleku tuláků. A přivítají děti na pouštní radě a tulák (vedoucí č. 1) řekne vážným hlasem: „Vítáme vás na pouštní radě, kde zhodnotíme celý náš dnešní den. Je důležité vědět, jestli se nám podařilo dělat dobré skutky a vzájemně si pomáhat. Podařilo se nám to?“ **Popis:** Děti si sednou do kruhu na podložky, uprostřed kruhu bude etapová mapa, svíčky, pytlíčky, misky s kořením - hraje klidná hudba. Přijde pouštní rada (všichni vedoucí, kuchařky a zdravotník) a sednou si na předem připravené místo mezi děti. Hlavní tulák (vedoucí č. 1) vyzve děti, aby si každý našel a vzal pytlíček se svým jménem. Dále uprostřed kruhu leží čtyři papíry a na každém papíru bude položena miska s bylinou či těstovinou. V první misce je bylina levandule a pod miskou leží papír „děkuji“, v druhé misce je bylina mateřídouška a pod miskou leží papír „omluva“, v třetí misce je těstovina („motýlek“) a pod miskou leží papír „nové přátelství“, ve čtvrté misce je bylina máta a pod miskou leží papír „chyba“. Tulák (vedoucí č. 1): „Pouštníci, nyní se zamysleme nad tím, co už jsme dneska všechno prožili (vedoucí vyjmenuje všechny aktivity a hry ze dne a poté nechá chvíli pauzu k zamýšlení). Všichni jste obdržely pytlíčky a na zemi jsou čtyři misky s různým obsahem. Každá miska obsahuje nějakou bylinku nebo těstovinu. V první misce je levandule, což symbolizuje poděkování. Nyní můžete po jednom a pouze jedenkrát dát levanduli někomu do pytlíčku, komu chcete za něco poděkovat. Je nezbytné říct nahlas, za co druhému člověku děkujete.“ Následuje prostor pro vládání levandule do pytlíků. Poté tulák řekne: „Teď budeme předávat mateřídoušku, která je v druhé misce. Mateřídoušku můžeme dát k tomu, komu se chceme omluvit. Omluvu můžeme říci buď nahlas, nebo ji můžeme dotyčným pošeptat do ucha.“ Následuje prostor pro předávání mateřídoušky. Dále tulák řekne: „Nyní je na řadě miska třetí, která obsahuje motýlky. Motýlka můžete dát tomu, s kým jste se dnes lépe seznámili, a vzniklo mezi vámi nové přátelství. Opět je důležité to říci nahlas.“ Tulák nechá čas na dokončení rozdávání motýlků. Tulák řekne: „Jako poslední je miska čtvrtá, která obsahuje mátu peprnou. Mátu můžete dát tomu, kdo vás dnes našel, nebo napálil. Opět prosíme, abyste to řekli nahlas.“ Následuje čas pro rozdání máty. Po této činnosti tulák reflexi ukončí, následuje modlitba vlastními slovy (kdo chce, může říci díky, prosbu nebo chválu Bohu) a na závěr se zazpívá táborová hymna. **Mokrý varianta:** Hra se může hrát v místnosti. **Lektorské poznámky:** Tato aktivita bude probíhat každý večer tábora. První den

může být pro děti obtížná, jelikož jde o dobrovolnou činnost a citlivé věci, ale když vedoucí aktivitu začnou i děti se začnou připojovat. Vždy je potřeba zdůraznit pravidla, že pouze z každé misky můžeme dát jednomu dítěti jednu bylinku. Děti musí pořádně zvážit, komu ji dají. Vedoucí si musí taky dávat pozor, aby se aktivita v posledních dnech moc neprotahovala, jelikož už ji děti budou znát a budou si rádi přidělovat bylinky do kořenek. Voňavé pytlíčky dětem zůstanou i po skončení tábora na památku. **Bodování:** Žádné.<sup>59</sup>

NEDĚLE:

### POUŠTNÍ SEZNAMKA

**Cíl:** Komunikace, fyzická kondice. **Fyzická zátěž:** 4. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 15 min. **Čas na hru:** 25 min. **Instruktorů na přípravu:** 1. **Instruktorů na hru:** 1. **Prostředí:** Louka. **Materiál:** 28 bílých papírů A5 s otázkami, 28 propisek, 1 kulisa papírové palmy. **Motivace:** Před děti přijdou dva vedoucí a baví se spolu pouze v otázkách. Chvilku se jakoby hádají a pak řekne hlavní tulák Hosan (vedoucí č. 1) takto: *“Milí pouštníci, včera jste se rozhodli pro velké dobrodružství – zachránit naši zemi od věčného písku. My, pouštní tuláci, se vám budeme snažit pomáhat. Vězte, že se nám nikdy nepodařilo zvládnout to, co čeká na vás. Jedna věc je však jistá; abyste zvládli tak náročný úkol a všechno nebezpečí, je důležité se dokonale znát navzájem. Nuže, pusťme se do toho. A dejte si pozor na otázky, můžou být opravdu zákeřné.”* **Popis:** Každé dítě dostane jeden papírek s otázkami a jednu propisku. Děti se seřadí na start a jejich úkolem je co nejrychleji si přečíst v libovolném pořadí nějakou z otázek a běžet za některým z dětí a zeptat se na jednu otázku. Když mu dítě odpoví kladně na otázku, chytanou se obě děti za ruce a musí spolu oběhnout palmu (která je od startu asi 50 metrů). A poté se může dítě podepsat do kolonky k otázce (na důkaz). Pokud dítě odpoví záporně na otázku, musí najít jiné dítě, co mu na otázku odpoví kladně. Pozor, na jednom papíře může mít dítě pouze podpis od jednoho z dětí, stejné podpisy se nesmí na papíře opakovat u dalších otázek. Na jednu otázku je potřeba sehnat podpisy od dvou dětí, které na ni odpoví kladně.

Tab. č. 6 *Pouštní seznamka*

Pouštní seznamka			
Otázka	Podpis 1	Podpis 2	
1. Kdo má alespoň jednoho bratra?			
2. Kdo byl někdy u moře?			
3. Kdo letěl letadlem nebo plul na lodi?			
4. Kdo má alespoň dvě setry?			
5. Kdo má rád rajskou omáčku?			
6. Kdo umí udělat stojku?			

<sup>59</sup> Srov. ZOUNKOVÁ, Daniela (ed.). *Zlatý fond her III: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. 2007, s. 149.

**Mokrý varianta:** Hra se dá hrát i v areálu budovy. **Lektorské poznámky:** Musíme si dávat pozor, aby děti nepodváděly. Každý vedoucí si kontroluje určitý počet dětí. Na konci si můžeme třeba náhodně odpovědi ověřit tím, že řekneme někomu, ať udělá stojku atd. **Bodování:** Jednotlivé - POUŠTNÍ FENEK RYCHLOSTI (dle pořadí dokončení úkolu).<sup>60</sup>

### PŘEZDÍVKY POUŠTNÍKŮ

**Cíl:** Zapamatovat si jména dětí ze skupinky. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** Žádný. **Čas na hru:** 10 min. **Instruktorů na přípravu:** 1. **Instruktorů na hru:** 1. **Prostředí:** Louka, altánek, zahrada, společenská místnost. **Materiál:** Žádný. **Motivace:** „Pouštníci, již jsme se rozdělili do skupinek, ve kterých půjdeme vstříc velkému dobrodružství. Avšak stejně jako já, i každý z vás by měl mít nějakou svoji přezdívku. Pusťme se do vymýšlení!“ **Popis:** Děti ve skupinkách po osmi sedí v kruhu. Vedoucí řekne dětem, ať si vymyslí přezdívku nebo něco co je charakterizuje (přídavné jméno), které bude začínat na stejné písmeno, jako jejich křestní jméno - např. „Odvážný Ondřej“, „Milá Milena“, atd. Poté vedoucí začne hru a řekne svoji přezdívku a křestní jméno „Mladý Marek“, následně je na řadě dítě po jeho levé ruce - zopakuje, co řekl vedoucí „Mladý Marek“ a řekne svoji přezdívku a jméno, a poté následuje další dítě po jeho levé ruce, kdy zopakuje všechny předchozí přezdívky se jmény a na konec řekne tu svoji. **Mokrý varianta:** Hra se dá hrát v místnosti. **Lektorské poznámky:** Pokud nějaké dítě si nemůže vzpomenout, společnými silami mu pomůžeme, aby se necítilo blbě. **Bodování:** Žádné.<sup>61</sup>

### POUŠTNÍ PATRONI

**Cíl:** Vzájemná pomoc. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 15 min. **Čas na hru:** 1 den. **Instruktorů na přípravu:** 1. **Instruktorů na hru:** 1. **Prostředí:** Všude. **Materiál:** 28 papírku se jmény účastníků. **Motivace:** Vedoucí přiběhne a předvádí máváním rukou „andělíčka“. Dětem řekne: „*Že neuhodnete, kdo jsem?*“ vedoucí nechá chvíli děti hádat a poté řekne: „*Jsem andělíček... No tak dobře, nejsem andělíček, ale chtěl bych jim být. Mít třeba někoho na starosti, někoho hlídat a dělat mu radost - to by bylo super. I když – nyní můžeme být všichni andělíčky.*“ **Popis:** Děti jsou rozděleny do čtyř skupinek po osmi lidech. V každé skupince vedoucí skupinky napíše jména všech dětí ze skupinky na papír (včetně svého), rozstříhne ho tak, aby na jednom kousku papíru bylo jedno jméno. Jména dá do pouštního klobouku a děti si po slepu vylosují jméno jednoho a tomu dotyčného ze skupinky dělají jeden den „pouštního patrona“ - snaží se pro něj udělat aspoň jeden dobrý skutek. Kdyby si dítě vytáhlo své jméno, hodí ho zpět a losuje po druhé. **Mokrý varianta:** Hra se dá hrát kdekoliv. Důležité je, aby si dítě papírek nechalo u sebe a nikomu ho neukazovalo a ani neříkalo, koho si vylosovalo. Pak na večer děti budou hádat, kdo si myslí, že mu dělal „pouštního patrona“ a pak se dozví, kdo ho opravdu měl „na starosti“. **Lektorské poznámky:** Je potřeba přes den dětem „pouštního patrona“ připomínat, aby na to

---

<sup>60</sup> Srov. Co máme společného. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-22].

<sup>61</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2000, s. 52.

nezapomněly. Také je důležité zdůraznit, že nikomu nesmějí říkat, koho si vylosovaly. **Bodování:** Žádné.<sup>62</sup>

### KOLÁŽ POUŠTNÍKŮ

**Cíl:** Sebepojetí, rozvoj kreativity. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 15 min. **Čas na hru:** 15 min. **Instruktorů na přípravu:** 1. **Instruktorů na hru:** 4. **Prostředí:** louka, altánek, zahrada, společenská místnost. **Materiál:** 28x na bílém tvrdém papíře vystřižený pouštník (velikost A5), 28 tužek, 10 balíčků pastelky, 12 lepidel, staré časopisy, noviny a letáky, malou osobní fotku (cca 5 cm), počítač s bedničkami. **Motivace:** Pověřený vedoucí přijde před děti s jednoduchým obrázkem sebe sama a kolem a řekne: „*Děti, toto je moje vrcholné umělecké dílo. To jsem já, kdybyste to náhodou nepoznali. Já strašně rád jezdím na kole. Co děláte rádi vy?*“ **Popis:** Vedoucí vyzve děti, aby si donesly svou fotku z domu. V prostředí, kde se skupina sešla, hraje klidná hudba a vedoucí již s připravenými pomůckami uprostřed kruhu čekají na děti. Poté vedoucí vyzve dítě, aby si vzalo papírového pouštníka a řekne dítěti, že má do hlavičky pouštníka nalepit svoji fotku, kterou si dovezl z domu a pak někde na pouštníka napsat čitelně své křestní jméno. Dále mu řekne, že jeho úkolem je najít si v časopise nějaký obrázek, slova a písmena, které by jej charakterizovali: např. obrázek, písmena, které by vystihovaly, co má rád, co rád dělá ve volném čase, jeho záliby, koníčky, ale také mohou tam nalepit i své sny, atd. Poté obrázek či písmena může z časopisu vystřihnout a nalepit do své postavičky pouštníka (kromě hlavičky). Pokud obrázek v časopise nenajde, může si ho sám nakreslit. Když svého pouštníka dítě dotvoří, dá jej doprostřed kruhu - ostatní se mohou na něj podívat a poté si je vedoucí od dětí vysbírání (bude je potřebovat do večerní aktivity). **Mokrý varianta:** Aktivita se dá realizovat i v místnosti. **Lektorské poznámky:** Pokud dítě si neví rady, co má rádo, či co má za koníčky, snažíme se mu pomoci. Taky pokud si dítě zapomnělo fotografii, můžeme mu říci, že si obličej může dokreslit. **Bodování:** Žádné.<sup>63</sup>

### NÁZEV, POKŘÍK, VÝROBA VLAJEK

**Cíl:** Rozvoj fantazie, kreativity dětí a týmové spolupráce. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 15 min. **Čas na hru:** 60 min. **Instruktorů na přípravu:** 1. **Instruktorů na hru:** 6. **Prostředí:** Louka, altánek, zahrada, společenská místnost. **Materiál:** 4x A4 bílého měkkého papíru, 4x A3 bílého tvrdého papíru, 4x velké plátna bílého prostěradla (obdélníkový stříh 1m x 0,5m), 4x bambusová tyč, 4x černý lihový fix, 4x temperové barvy, 4x balení barevných fixek na textil, 28x štětce a 4 kelímky. **Motivace:** Mezi děti přiběhnou vedoucí s velkými prapory, mávají s nimi a vykřikují různé věty. Poté dětem řeknou: „*Pouštníci, prapory to je základ úspěchu. Také pokřik a název vašich skupinek. Když půjdete pouští, je třeba kráčet hrdě a s vlajkou, ať všichni vědí, s kým mají tu čest. Nyní nastává čas si své vlajky, pokřiky a název skupinek vyrobit*“

---

<sup>62</sup> Skřítky / Anděl strážný. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-22].

<sup>63</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2000, s. 67.



a vymyslet.“ **Popis:** Každá skupina má přichystané potřebné materiály k vytvoření vlajky svého družstva, pokřiku a názvu. Vedoucí skupinky zadá dětem kolektivní práci. A to, aby společně ve skupince vymysleli pouštní název skupiny (dle fantazie dětí) a motivační pokřik (stačí 4 řádky), kterým se budou povzbuzovat při soutěžích skupinky - k tomu jim bude sloužit jeden náčrtový bílý papír, kde mohou nanečisto napsat pokřik. K tomu jim ještě vedoucí dá jeden velký papír A3, kde děti mohou pokřik z náčrtového papíru hezky přepsat. Dále jim vedoucí předá bílý kus plátna (obdélníkový stříh 1 m x 0,5 m), kde děti mají výtvarně znázornit symbol či znak svého týmu s názvem. Nakonec děti připevní látku k bambusové tyči (za pomoci jehly a nitě) Poté, co tým práci dokončí, nechají to na předem stanoveném místě uschnout a bude jim řečeno, že to ještě budou jako tým potřebovat. **Mokrý varianta:** Aktivita se dá vykonávat i v rámci táborové budovy. **Lektorské poznámky:** Vedoucí je po celou dobu aktivity s dětmi, motivuje je, doplňuje barvy a pozoruje skupinu, zda jako kolektiv se umí domluvit a rozdělit si úkoly, popřípadě jim radí. **Bodování:** Žádné.<sup>64</sup>

## WORKSHOPY

**Cíl:** Relaxace, tvořivost, rozvoj kreativity, učení se dovednostem, aktivní trávení volného času.  
**Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 30 min. **Čas na hru:** 60 - 90 min.  
**Instruktorů na přípravu:** 6. **Instruktorů na hru:** 6. **Prostředí:** Místnosti v areálu budovy + zahrada. **Materiál:** Pouštní fenek odvahy – šátek na oči, kbelík, želatinové kuličky napuštěné ve vodě, klíč, klec, plyšová liška, zámek; pouštní fenek kreativity – smršťovací fólie, tenké lihové fixy, pastelky; pouštní fenek komunikace – bílé tvrdé papíry A4, tužky, lepidlo, barevný písek, poštovní známky, obálky; pouštní fenek logiky – stolní a karetní hry; pouštní fenek lukostřelby – luk, šíp, terč, 6x měkký papír A4 ptáka, pouštní fenek duchovna – dataprojektor, DVD, reproduktory, prodlužovačku. **Motivace:** Motivace formou reklamy: Chcete se naučit střílet jako opravdový pouštník? Nebojíte se výzvy přelstít vedoucího? Chcete si něco pěkného vyrobit? Toto a mnohem více vám nabídnou naše úžasné pouštní workshopy. Ale to není všechno. Pokud se zúčastníte, můžete obdržet speciální pouštní ocenění – pouštní lišku zvanou fenek, která vám velmi pomůže k vítězství. **Popis:** Každé odpoledne probíhají po obědě činnosti, které dětem pomáhají aktivně strávit odpolední pauzu po obědě a rozvíjet pouštní dovednosti. Tyhle činnosti se nazývají „pouštní fenci“, které děti dostávají za splněný určitý úkol. Děti si mohou vybrat z 6 aktivit, na které se musí předem přihlásit do tabulky (která je vyvěšená na hlavní informační nástěnce). Každé dítě může za tábor navštívit pouze jednou jednu aktivitu. Děti se do tabulky poprvé zapisují v neděli po obědě a můžou se již zapsat na všechny následující dny. Aktivity jsou omezeny počtem, aby vznikly komornější skupinky a děti se mohly na aktivitách prostrídat. **POUŠTNÍ FENEK ODVAHY** – zkouška odvahy, kdy dítěti se zaváží oči a musí jít vysvobodit z klese pouštní lišku, kterou zajal pouštní stín. Dítě musí jít po slepu za doprovodu vedoucího do sklepa pro klíč, který je v kbelíku plných „slimáku“ (kbelík napuštěný vodou a slizkými kuličkami) a poté musí klíčem

---

<sup>64</sup> Srov. Malování na látce. *Výtvarné potřeby Market Art* [online], [cit. 2015-12-23].

po slepu odemknout malou klec, kde je ukrytá plyšová pouštní liška, kterou vysvobodí na svobodu a dostává za odvalu do svého pouštního deníku obrázek pouštního fenka odvahy. A nesmí o tomto tajném úkolu nikomu říkat, jinak by o fenka přišel.<sup>65</sup> **POUŠTNÍ FENEK KREATIVITY** – děti si v kreativní dílničce mohou vyrobit náušnice, přívěšky na krk za pomoci vedoucích a smršťovací folie, lihových fixů a pastelek. Za splněnou aktivitu mohou děti dostat pouštního fenka kreativity do svého pouštního deníku.<sup>66</sup> **POUŠTNÍ FENEK KOMUNIKACE** - dítě si za pomoci vedoucího může samo vyrobit pohlednici. Na zadní stranu pohlednice se píše vzkaz mamince či tatínkovi, napíše adresu a na přední stranu pohlednice si nakreslí tužkou obrázek - např. pouště a poté se obrázek potře lepidlem a dítě si jej vysypává barevným pískem. Za splněnou aktivitu dítě dostává do pouštního deníku obrázek pouštního fenka komunikace.<sup>67</sup> **POUŠTNÍ FENEK LOGIKY** – vedoucí má spoustu společenských her, ať už karetních či deskových a vedoucí dle skupiny dětí zvolí hru, kterou většina dětí chce hrát nejvíce (např. dáma, šachy, mlýny, piškvorky, dostihy atd.), za úspěch ve hře dostávají děti pouštního fenka logiky.<sup>68</sup> **POUŠTNÍ FENEK LUKOSTŘELBY** – vedoucí má přichystaný luk, šíp, terč (na terči uprostřed má velký obraz ptáka. Úkolem dětí je naučit se s lukem manipulovat, správně ho uchopit a střelit ptáka šípem. Za střeleného ptáka šípem dostává do svého pouštního deníku pouštního fenka lukostřelby.<sup>69</sup> **POUŠTNÍ FENEK DUCHOVNA** – vedoucí má připravenou biblickou pohádku (narození Ježíše Krista) na DVD a po zhlédnutí biblického příběhu, je prostor pro dotazy a rozvinutí diskuse o biblickém příběhu. Vedoucí může pokládat vědomostní otázky z příběhu, které děti právě shlédly. Za účast na této aktivitě můžou děti získat pouštního fenka duchovna.<sup>70</sup> **Mokrý varianta:** Místo střelby z luku by se dělala náhradní alternativa v místnosti obdobné činnosti ve společenské místnosti. **Lektorské poznámky:** U první aktivity odvahy je potřeba si dávat pozor na to, jak je na tom dítě psychicky, abychom ho aktivitou nevylekali, ale spíše s odvahou jako takovou pracovali. U druhé aktivity - kreativity je potřeba menším dětem pomoci. U třetí aktivity komunikace je potřeba menším dětem pomoci s napsáním vzkazu pro rodiče, či nalezení jejich adresy pokud ji neznají nazpaměť. U čtvrté aktivity logiky je potřeba, aby děti hrály hru přiměřenou jejich věku a schopnostem. U lukostřelby je potřeba dětem řádně vysvětlit bezpečnostní opatření a správně je naučit uchopovat luk a natrénovat střelení na terč a mít v zásobě více obrázku ptáka, kdyby se obrázek protrhl. U duchovní aktivity je třeba si dát pozor, abychom byli citliví na otázky dětí a odpovídali jim adekvátně, či vedli diskusi správným směrem a taky brali ohled na děti, co třeba příběh neznají nebo nejsou věřící (abychom je do ničeho netlačili, ale spíše je seznámili s příběhem). **Bodování:** Jednotlivé - POUŠTNÍ FENEK dle druhu úkolu.

---

<sup>65</sup> Srov. Klíč od pevnosti BOYARD. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-22].

<sup>66</sup> Srov. Přívěsky ze smršťovací fólie. *Decomania.cz* [online], [cit. 2015-12-22].

<sup>67</sup> Srov. Malování obrázků pískem. *I-creative.cz* [online], [cit. 2015-12-22].

<sup>68</sup> Srov. Česká dáma. *Klub přátel deskových her* [online], [cit. 2015-12-22].

<sup>69</sup> Srov. Technika střelby. *Tradiční lukostřelba* [online], [cit. 2015-12-22].

<sup>70</sup> Srov. DVD - Animované příběhy. *Maranatha* [online], [cit. 2015-12-22].

## ETAPOVÁ HRA II. – HORKÉ PÍSKY A VELKÁ ŽÍZEŇ

**Cíl:** Spolupráce v týmech, kreativita, fyzická kondice. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 90 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 6.

**Prostředí:** Louka, les. **Materiál:** Cca 32 ruliček od toaletního papíru, 4 balíky novin, papíry, 4 izolepy, 4x lýkové klubko, 4x nůžky, 16 polínek dřeva na slalom, 4 lavory plné vody, 4 prázdné lavory, balík brček, 4 kelímky, křemičitý písek, kousky mapy, vzkaz, figurka. **Motivace:** Etapovou hru zahájí další z tuláků (vedoucí č. 2): *„Tak, milí pouštníci, nyní přicházíme do oblasti, kde se vyskytuje horké písky. Jsou známé tím, že se v nich musíme pohybovat velmi opatrně. Proto potřebujeme velmi kvalitní boty, které je dokážou překonat. Proto se nyní pustíme do vymýšlení a testování, abychom vynalezli co nejlepší pouštní botu. Dále je třeba myslet i na naši žízeň, aby nám nedošla voda.“* **Popis:** Děti se rozdělí do 4 skupin. Úkolem dětí je sestavit v družstvu dvě pevné boty, co vydrží i horké písky. Děti do skupinky dostanou ruličky od toaletního papíru, staré noviny, papíry, izolepu, nůžky a musí si sestavit dvě boty v družstvu, které budou univerzální a půjdou obout všem členům z družstva. Boty musí být pevné a nesmí se rozpadnout. Musí toho hodně vydržet. K vyrobění bot děti mohou využít vše potřebné, co obdržely od vedoucích, nebo i přírodní materiál (např. listy k okrášení boty, či tenké větvičky na zpevnění boty ...), který by se jim k výrobě bot hodil. Poté, co děti vyrobí boty, jdeme testovat kvalitu jejich boty pomocí štafetových her. Čtyři skupiny se seřadí za sebe do řady a vedoucí tuláků Hosan řekne: *„Právě se nacházíme před horkými písky, je potřeba si pořádně vyzkoušet naši obuv zda obstojí i v pásmu horkých písků a jestli tím pádem písky máme šanci zdolat.“* Máme 4 skupinky za sebou nachystané v řadách (jedná se o štafetové soutěžení). **Prvním úkolem** skupinek je: Nazout si co nejrychleji obuv na bosou nohu a proběhnout tím předem připravený slalom (cca 50 m), poté utíká zpět ke skupince, rychle si vyzuje obuv a předá ji dalšímu dítěti a další dítě běží po slalomu. Vyhrává ten tým, kde se vystřídá všech sedm dětí, seřadí se krásně do řady a rychle si sednou na zem. Pokud se někomu bota rozpadne, je potřeba dát prostor cca 1 min na zpevnění obuvi. Hosan řekne: *„Jsem mile překvapen, že vaše obuv je pevná, proto se můžeme vydat na putování přes horké písky, ale není to tak jednoduché. V pásmu horké písky je velké sucho a je potřeba si uchovat velké zásoby vody na zlé časy, proto je potřeba přenést vodu z horkých písků až do dalšího pásma, kde se nám bude velmi hodit k osvěžení. Proto je vaším úkolem přejít co nejrychleji přes horké písky ve vašich pevných botách a přenést i přes tuto suchou oblast vodu a uchovat ji k osvěžení po tak náročné cestě.“* Začíná **druhý úkol**, kdy děti musí v botách, co nejrychleji přenést vodu z plného lavoru vody do prázdného lavoru vody na druhé strany louky (cca 50 m). Hra ve skupinách je opět na štafety, kdy první si musí rychle nazout boty a vybíhá se slámkou, kdy si z lavoru nabere pitnou vodu a v puse ji musí přenést co nejrychleji na konec louky do svého prázdného lavoru. Poté se vrací do skupinky, vyzouvá si boty a předává je dalšímu dítěti a tak hra pokračuje dál, dokud vodu skupina nepřenese do druhého lavoru na konci louky. Vyhrává to družstvo, které nejrychleji přenese vodu do druhého lavoru a bude seřazené na začátku startu a bude sedět na zemi. Hosan řekne: *„Jde vidět, že jste byli velmi šetrní s vodou a dost jste ji za pomoci společných her a snažení uchovaly pro zlé časy na poušti. Za vaši odvalu, statečnost a trpělivost vám pastýř posílá vzkaz, kam dál se máte vydat. Vzkaz byl, ale pouštím horkem velmi poškozen a proto je potřeba jej*

*sesbírat dohromady. Není to ovšem tak lehké jelikož je tu na poušti velký žár a písečná bouře.“*

**Třetím štafetovým úkolem** družstva je, že družstvo dostane prázdný kelímek a šátek, kterým si zaváže oči a musí se dostat na druhou stranu louky a nabrat po hmatu a po slepu zafoliované kousky vzkazu od Laskavého pastýře (kousky se nachází v písku, který je rozsypaný na igelitu). Družstvo, které uloví co nejdříve osm kousků, seřadí se a sedne si na zem. Poté, co každé družstvo dokončilo úkol, děti zjistí, že na papírcích je vzkaz, ale každé družstvo má kousek a proto se společnými silami budou snažit vzkaz poskládat dohromady. Po cestě na svačinu děti najdou i kousky mapy a figurku. **Mokrý varianta:** Hra by se obměnila a hrála by se v areálu táborové ubytovny. **Lektorské poznámky:** Při výrobě botou na děti dohlížíme, popřípadě jim radíme. Je dobré když dítě si zespod udělá boty měkčí, aby jej příliš netlačily. Pokud se družstvu při soutěžích roztrhne bota, utíkají bosky, nebo v ponožkách. Při druhé aktivitě se snažíme děti povzbuzovat, jelikož tato aktivita z těch tří zabere nejvíce času a trpělivosti. V třetí aktivitě dohlížíme na to, zda děti nepodvádí a opravdu mají zavázané oči a dáváme pozor, aby se v zápalu hry se zavázanýma očima neposrážely. Taky motivujeme děti, aby povzbuzovaly své děti z družstva při aktivitách. **Bodování:** Skupinové (rychlost družstev + kvalita boty po dvou štafetách). **Etapová mapa:** Děti najdou **Políčko pomerančový sad:** „*Po čase trápení, které přinesly Horké písky, i Velká žízeň se zdá, že je vyhráno. Legenda praví, že zde velmi blízko je něco jako takový malý pouštní ráj. Říká se mu Pomerančový sad, protože tady roste velmi mnoho pomerančů. Což o to, představa je pro pouštníky velmi lákavá, ale má to samozřejmě jeden háček. Pomerančový sad je před očima zvědavců ukryt a lze ho nalézt jedině skrze děláni dobrých skutků. Podaří se to?“*

**Vzkaz:** *Milí pouštníci, překonali jste velmi obtížné území. Je vidět, že jste hodni pokračování dál na této cestě putování za velkým dobrodružstvím. Již mnoho let jsem čekal na podobné hrdiny, jakými jste vy. Pevně věřím, že dokážete cestu zvládnout až do cíle. Abyste mohli pokračovat dál, potřebujete znát cestu. Proto hledejte zde v okolí další část mapy, aby vám mohla ukázat, kudy se vydat. Váš Laskavý pastýř*

## SMĚROVKA

**Cíl:** Skupinová spolupráce, paměť, rychlost, orientace v neznámém prostředí. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 60 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 6. **Prostředí:** Louka, les. **Materiál:** 5 dřevěných cedulí obalené alobalem a na tom připevněná věta, 4 tužky a 4 papíry. **Motivace:** Děti se ocitly v území, kde se musí chovat velmi tiše, jelikož se tu všechno dost rozléhá. A proto se tu musí vzkazy posílat jen velmi tajně, aby je stín nezaslechl, kudy se mají vydat ... A kudy se to vlastně mají vydat? Je třeba najít jasný směr cesty a to hlavně co nejvíce potichu, aby se neprozradili. **Popis:** Děti se musí seřadit do skupinek. Ve skupinkách je 7 dětí. Vedoucí rozmístí 7 dětí po trase od louky do lesa dlouhé cca 400m (každé dítě má na starost určitý úsek dráhy, v kterém se pohybuje - tzn. cca 50m). První dítě se skupinky čte vzkaz (buď po kouscích věty, nebo si zapamatuje celou větu), který je v lese na malých cedulkách vyrobených ze dřeva připevněn po větě (každá věta je očíslovaná). Když první dítě větu najde a zapamatuje si buď celou větu, nebo její část, letí k druhému dítěti a potichu

mu ji musí pošeptat a dítě si ji musí zapamatovat. Druhé dítě letí ke třetímu dítěti to pošeptat, třetí dítě letí čtvrtému, čtvrtý k pátému, pátý k šestému, šestý k sedmému, který musí přepsat na papír číslo věty a větu, která se k němu dostala. Vyhrává to družstvo, které si co nejrychleji přeпошеle vzkaz. Hodnotí se rychlost, ale i přesnost vzkazu.

#### **Směrovka text**

1. „I přes to, že měli kvalitní obutí, začala poušť čím dál více pouštníkům vadit.
2. Pomalu ale jistě jim docházela voda a poušť ne a ne skončit.
3. Kdyby si tak mohli cestu pouští zkrátit.
4. Přemýšleli, jak by to dokázali, ale mapa jim zatím nedávala žádnou odpověď.
5. Tak kdyby existovala nějaká zkratka. Jenomže kudy vede a kde ji najít?
6. Legenda říká, že opravdu existuje zkratka.
7. Najde ji ten, který dodrží jedno pravidlo:
8. pouštník, který chce najít zkratku přes nehostinnou poušť
9. musí se snažit šířit dobro
10. také je nezbytné dělat dobré skutky všem okolo
11. pak existuje naděje, že zkratku objeví.

**Mokrý varianta:** Hra by se hrála v areálu táborové budovy. **Lektorské poznámky:** Je dobré místa odkud pokud může dítě ve svém úseku běhat vyznačit konec a začátek barevným krepovým papírem a přichytnout ho kamenem. Či jakkoliv jinak označit území odkud pokud se může dítě ve svém území pohybovat. **Bodování:** Skupinové.<sup>71</sup>

#### **ETAPOVÁ HRA III. – POMERANČOVÝ SAD**

**Cíl:** Zábava, sebe prezentace, představení, sebezpojetí. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 120 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 6. **Prostředí:** Společenská místnost. **Materiál:** Větve s listy, oranžová barva na tělo, pomeranče, oranžové oblečení, 4 vlajky družstev, 4 pokřiky s názvem družstev, 28 postaviček pouštníku, PC, dataprojektor, bedničky, kousky mapy, vzkaz, figurka. **Motivace:** Zdravotník v kostýmu za Pomerančovníka dovede děti do předem připravené velké místnosti, kde už na děti čekají ostatní vedoucí také v převleku pomerančovníků (všechno oblečení oranžové, i oranžově natřená pusa, a zapáchnuté větvičky stromu v oblečení či ve vlasech), po stolech na talířcích nakrájený pomeranč. **Popis:** Děti jsou vybídnuty, aby při příchodu do společenské místnosti si sebou nezapomněly donést své vlajky a pokřiky. Poté se děti pohodlně usadí na svá místa a předstoupí pomerančovník (vedoucí č. 2) a vysvětlí dětem, jak to dnes večer bude probíhat. „Děti nacházíte se v pomerančovém háji, kde na vás čeká v tuto chvíli odpočinek, proto neváhejte a nabídněte si náš pomeranč na osvěžení po zdolání tak náročné cesty k nám do pomerančového sadu. Teď když nemusíme bojovat a můžeme si odpočinout, bylo by vhodné, kdybychom se lépe poznali. Dostali jsme od Laskavého pastýře vaše vizitky, které si teď promítneme při představení členů vašich družstev“. Pomerančovník proto poprosí červenou skupinku, aby si před děti nastoupila a představila jim svůj název, pokřik a vlajku.

---

<sup>71</sup> Srov. KLUSÁK, Miroslav a Miloš KUČERA. *Dětské hry - games*. 2010. s. 416.

Následně po představení názvu a pokřiku a vlajky jeden z pomerančovníků přes dataprojektor promítne oskenovanou postavičku pouštníka (toho, co si vyráběly děti ráno) a dítě samo řekne, jak se jmenuje, odkud pochází a jaké jsou jeho koníčky, záliby, co má rádo dle svého promítnutého pouštníka. Až se představí tímto způsobem všechny děti ze skupinky, následuje na řadu skupinka žlutých, oranžových a hnědých. Na závěr zástupce pomerančovníku (vedoucí č. 2) dětem moc poděkuje, a řekne jim, že je rád, že takto silná skupina se snaží obnovit jejich zemi a vyhlásí pořadí vítězů (skupinek i jednotlivců) v jednotlivých hrách nebo aktivitách, které se hrály přes den a přidělí skupinám i dětem body do dobové tabulky, které získaly tento den za hry, ať už jako skupiny či jednotlivci a rozloučí se s dětmi. **Mokrý varianta:** Hra se koná v místnosti. **Lektorské poznámky:** Z organizačních důvodů je lepší, když děti stojí před ostatními dětmi jako skupina (dítě není tolik ve stresu, když musí mluvit před tolika lidmi o sobě a o svých koníčcích a může cítit podporu ze své skupiny). Pokud dítě by nechtělo svoji koláž pouštníka prezentovat, nenutíme jej do toho, ale nabídneme někomu jinému z družstva, aby ho představil či vedoucího skupinky. Děti po skončení etapové hry najdou vzkaz od Laskavého pastýře, políčko do mapy i figurku. **Bodování:** Skupiny (nejnápaditější název, pokřik, vlajka) a Jednotlivci - POUŠTNÍ FENEK SEBEPOJETÍ (za vytvoření koláže pouštníka).<sup>72</sup> **Etapová mapa:** Děti najdou **Políčko Kritické území:** „*Jak krásně bylo mezi pomeranči. Úleva přišla na všechny pouštníky. Konečně trochu odpočinku a klidu. V tu chvíli jim nic nechybělo. Avšak nic netrvá věčně, a proto se znovu museli vydat na cestu. Tentokrát pod rouškou noci. Ale co to? Zdá se, že nás čeká velmi obtížný úsek cesty. Tento úsek se jmenuje Kritické území a opravdu je to velmi kritické. Je třeba si dávat pozor na každý krok, nebo....*“

**Vzkaz:** *Pouštníci, nyní jste zažili trochu odpočinku. Jsem rád, že jste Pomerančový háj našli. Najde ho totiž jenom ten, kdo dělá dobré skutky. Doufám, že jste načerpali mnoho sil, protože vás čeká velmi náročný úsek dalšího pouštního putování. Nezapomínejte, že jsem v myslí stále s vámi. Váš Laskavý pastýř*

#### ETAPOVÁ HRA IV. – KRITICKÉ ÚZEMÍ

**Cíl:** Odvaha. **Fyzická zátěž:** 2. **Psychická zátěž:** 4. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 60 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 4. **Prostředí:** Sklep nebo půda. **Materiál:** UV lampa, fosforové provázky, kostým pavouka (vedoucí oblečený v černém a obmotaný svítícími provázky), hřebíky, kladivo, UV fix, vzkaz napsaný na bílých papírcích UV fixou, kousky mapy, vzkaz, figurka. **Motivace:** Vedoucí řeknou všem dětem, že se nachází v kritickém pásmu, kde území hlídá velký zlý pavouk a vítr rozfoukal pastýřův vzkaz a on uvízl v pavučině od pavouka. Pavouk teď v noci spí - budí se jenom tehdy, když se něco v jeho pavučině pohne či se jí někdo dotkne. **Popis:** Děti stojí poblíž místnosti, kde je pavouk. Děti jsou postupně odváděny po slepu do místnosti, kde se nachází pavouk. Hrací plocha je v místnosti kde je úplná tma (tzn. sklep či půda). V místnosti jsou natažené UV provázky, které ve tmě svítí a tvoří tak svítící pavučinu. Na konci místnosti za pavučinou se nachází pavouk (černá postava, která je zamaskována za pavouka a na ruce a nohy má též svítící provázky a chodí po čtyřech (rukách i nohách). Po celou dobu pavouk spí. Reaguje jen, když se dítě dotkne pavučiny a to tím, že se přibližuje k danému dítěti, které se

---

<sup>72</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2000, s. 67.

pavučiny dotklo. Pokud se dítě nehýbá, pavouk jde opět spát, pokud dítě couvá nazpět, pavouk se k němu přibližuje. Pavouk nesmí dál, než kde je jeho pavučina končí. Úkolem dětí je, aby co nejrychleji a nejopatrněji (bez doteku pavučiny) prošly pavučinou a dostaly se až ke vzkazům (bílým papírkům), které leží před pavoukem. Přes pavučinu může lézt pouze 1 až 2 dítě najednou. Pokud se děti pavučiny dotknou, pavouk se probouzí a plíží se k pavučině, úkolem dětí se je nehýbat. Když se nebudou hýbat, pavouk si jich nevšimne a jde si znovu lehnout. Pokud se dotknou a začnou se hýbat nebo utíkat na zpět za dětmi, pavouk se k nim přibližuje čím dál víc a víc - až úplně ticho ho znovu přinutí spát. Úkolem dětí je tedy na konci pavučiny na zemi u spícího pavouka posbírat 28 lístků bílých - na pohled „prázdných“ lístků se vzkazem od Laskavého pastýře. Není povinné, aby všechny děti šly k lístkům. Jelikož je hra psychicky náročná, můžou si ty děti, které nechtějí jít pro lístek, vyslat někoho vícekrát (některé dítě se za něj obětuje). Každé dítě může brát po jednom překonání pavučiny jen jeden papírek. Hra je dokončena poté, co děti mají 28 papírků a jdou pryč. Děti po skončení etapové hry najdou vzkaz od Laskavého pastýře, políčko do mapy i figurku.<sup>73</sup> **Mokrý varianta:** Hra se hraje v místnosti. **Lektorské poznámky:** U této hry je velmi důležitá motivace, aby děti byly hodně namotivovány a nestala se ze hry fraška. Hra musí být vážně podaná a vážná. Taky by se děti měly samy rozhodnout, zda hru chtějí podstoupit, či ne a raději si za sebe najdou náhradníka, který půjde 2x. Důležité je, aby vedoucí, který hraje pavouka, viděl pořádně na pavučinu a sledoval, které dítě se jí dotklo. **Bodování:** Jednotlivec - POUŠTNÍ FENEK ODVAHY. **Etapová mapa:** Děti najdou **Políčko Zelená roklinka:** „Už bylo načase! Kritické pásmo přišlo z čista jasna a bylo opravdu náročné. Ještě že pouštníkům Laskavý pastýř poslal pomocníka. Zdá se, že již přijdou opět klidnější časy. Pouštníci, čeká nás Zelená roklinka. Místo, kde se dá načerpat mnoho sil na další putování. Je to nejkrásnější oáza v celé poušti.“

**Vzkaz:** *Odvážní pouštníci! Jsem velmi rád, že se vám podařilo zvládnout tuto kritickou oblast. Je to místo, kde končí řada odvážlivců, protože jej nedokážou překonat. Vidím, že vám nechybí láska, dobro, ale ani pořádný kus odvahy. Proto vydejte se na zasloužený odpočinek nejen v tuto noc, ale i zítra do Zelené roklinky. Váš Laskavý pastýř*

PONDĚLÍ:

## ETAPOVÁ HRA V. – ZELENÁ ROKLINKA

### 1. ČÁST OBRAZY ZELENÉ ROKLINKY

**Cíl:** Kreativita, tvořivost, kontakt s přírodou, spolupráce, komunikace, role ve skupině, výtvarná dovednost a rozvoj fantazie. Společnými silami vytvořit z přírodních materiálů obraz roklinky. Uvědomění si krásy přírody. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 10 min. **Čas na hru:** 30 min. **Instruktorů na přípravu:** 1. **Instruktorů na hru:** 4. **Prostředí:** Les. **Materiál:** kytara, přírodniny, které děti v lese najdou. **Motivace:** *Tulák Elena (vedoucí č. 2) přečte příběh o roklince: „Nyní vám budu vypravovat jeden dávný příběh o krásném místě zvaném Zelená roklinka, Je to místo v poušti, kde naleznete klid a odpočinek. Jde o krásnou oázu se vším potřebným. Vše co si jen dokážete představit. V Zelené roklince je nádherné jezírko, do kterého*

---

<sup>73</sup> Srov. Pavučina. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

*přitéká obrovský vodopád. Všude kolem je zelená tráva, i když jste v poušti. Jezírko lemují košaté ovocné stromy, na kterých je nejrůznější ovoce rozmanitých chutí i vůní. U jezírka se nachází malá jeskyň, která vede neznámo kam. Proto pojdte a nenechte se omezovat vaší fantazií. Zelená roklinka již na nás čeká!“* **Popis:** Děti se pohodlně na louce u lesa usadí, zavřou oči a pozorně poslouchají příběh o Zelené roklince. Do příběhu se vybrnkává na kytaru hezká melodie na podbarvení. Po přečtení příběhu se děti rozdělí do skupinek a mají za úkol vytvořit přírodní obraz na vyjádření vděčnosti Bratru melodii za to, že jim včera pomohl. Děti mají na obraz ztvárnit, jak si představují dle své fantazie Zelenou roklinku. Obraz není omezený velikostí - je zcela na dětech, jak využijí svou fantazii a kreativní schopnosti. Důležité je, aby si z příběhu zapamatovaly důležité věci (jeskyňku, jezírko, vodopád, zelená tráva a ovocné stromy), které se v roklince vyskytovaly. Poté se pustí do svého uměleckého díla, kdy vytváří obraz pomocí přírodnin, které najdou v lese (šišky, větvičky, barevné listy, kamínky, květiny, atd.) **Mokrý varianta:** Aktivita by se nahradila jinou, nebo by se hrála v areálu ubytovny. **Lektorské poznámky:** Je důležité dát mezi dětmi velký rozestup, kde budou tvořit obraz, aby děti nekopírovaly nápady z jiných družstev, ale zcela sami jako skupinka vyrobily si svůj vlastní obraz dle své fantazie. **Body:** Skupinky (kontroluje se, zda děti mají podstatné věci z příběhu obsáhlé v obraze).<sup>74</sup>

## 2. ČÁST VÝROBA POUŠTNÍCH TRIČEK

**Cíl:** Tvořivost, rozvoj kreativity, výtvarné dovednosti. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 30 min. **Čas na hru:** 30 min. **Instruktorů na přípravu:** 1. **Instruktorů na hru:** 4. **Prostředí:** altánek. **Materiál:** bílé bavlněné trička, 4 barvy na textil (červená, žlutá, oranžová, hnědá), barevné fixy na textil, provázky, gumičky, vodu, hrnec, sporák. **Motivace:** Dva pověření vedoucí příběhnou oblečení v různých částech oblečení nesmyslným způsobem (ponožky na rukách, kalhoty kolem krku, tričko omotané kolem nohy) a vzájemně se popichují a přetahují o jedno tričko, které chce pro sebe každý získat. Potom se přestanou přetahovat, podají si ruce a jeden si tričko vezme. A druhý řekne všem: „*Pouštníci, chcete mít také tričko, které nikdo jiný nemá? Pojdte za mnou a společně si takové originální trička vyrobíme.*“ **Popis:** Děti si donesou bílé bavlněné tričko, které si měly dovést z domu. Jdou s ním do altánku, kde jsou pro ně připravené pomůcky k batikování. Děti si nejprve na přední stranu trika napíší „tábor Popoupo 2015“ a mohou si i na přední stranu nakreslit obraz pouště. Poté si mohou na zadní stranu nechat od ostatních napsat podpisy. Následně se může různými technikami obvazovat tričko provázkem, či gumičkami - dle toho, co děti chtějí mít za ornamenty či symboly na triku. Je důležité, aby provázky a gumičky byly velmi pevně svázány k triku, aby se pod ně nedostala barva. Poté, co jsou trička různě svázána, děti je hodí do předem připravených hrnců (červení do červeného, modří do modrého, žlutí do žlutého, hnědí do hnědého). Jeden z vedoucích pak trička vezme a jde je batikovat za pomoci vody, barvy a sporáku. Jakmile se trička nabarví, dají se opláchnout

---

<sup>74</sup> Srov. Sestavování obrázků z přírodnin. *I-creative.cz* [online], [cit. 2015-12-22].



a uschnout na sušák. **Mokrý varianta:** Aktivita se dá dělat i v místnosti. **Lektorské poznámky:** Některým malým dětem pomáháme s provázky, gumičkami, - je potřeba, aby byly pevně utaženy. **Body:** Žádné.<sup>75</sup>

### 3. ČÁST POUŠTNÍ PŘÍBEHY

**Cíl:** Tvořivost, rozvoj kreativity, výtvarné dovednosti. **Fyzická zátěž:** 2. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 45 min. **Instruktorů na přípravu:** 1. **Instruktorů na hru:** 4. **Prostředí:** Louka, les, ubytovna. **Materiál:** převleky (různé klobouky, košile, paruky, šaty, líčidla), 4 digitální fotoaparáty, PC, dataprojektor, 8 bílých papírů A4, 4 propisky. **Motivace:** Za dětmi přijde tulák a naláká je na tuto aktivitu tak, že jim řekne: „Pouštníci, nyní přichází čas rozesmát co nejvíce Bratra Melodii. Dokážete to?“ **Popis:** Děti si mají vymyslet z obyčejné pohádky vtipnou pouštní pohádku se šťastným koncem. Pohádky jsou zadané: Perníková chaloupka, Sněhurka, Popelka a Šíleně smutná princezna. Kapitáni družstev si jednu z pohádek vylosují. Úkolem dětí je vymyslet scénář - tzn. předělat pohádku do pouštní verze a vymyslet na ni 10 pantomim: „nepohyblivých živých obrazů z nich samotných“ - tedy lidi v pozici „štronza“, které budou znázorňovat vždy hlavní děj nitky příběhu neboli pohádky. Děti k tomu mohou využít různé kostýmy, které si samy někde najdou či vytvoří. Poté, co nacvičí 15 obrazů, se vyfotí digitálním fotoaparátem všech 15 nepohyblivých obrazů. Následně musí děti k těm 15 obrazům vymyslet komentáře (vyprávění), co ten obraz znázorňuje (tak aby to dohromady dávalo vtipný příběh), ale nesmí prozradit, o jakou pohádku jde. Dětem bude oznámeno, že to nesmí zapomenout a že to večer budou prezentovat před Bratrem melodií. Fotograf poté vyjme fotky z fotoaparátu a vloží je do počítače a připraví je k večernímu promítání. **Mokrý varianta:** Hra se dá hrát i v místnosti ubytovny. **Lektorské poznámky:** Důležité je, aby v průběhu aktivity vedoucí byl s dětmi, jelikož se děti mohou kdekoliv pohybovat při vytváření atraktivních snímků - také by měl vedoucí děti kontrolovat, zda děti v týmech jsou všichni zapojeni, zda se na obrazech střídají a zda obraz nevytváří pořád jedni a ti samí lidi a zda mají úkoly ve skupině pevně rozdělené. **Body:** Skupinové (hodnotí se vtipnost, nejlepší modely a zpracování k daným fotografiím).<sup>76</sup>

### 4. ČÁST VÝROBA POUŠTNÍCH MASEK

**Cíl:** Kreativita, jemná motorika. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 30 min. **Čas na hru:** 45 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 5. **Prostředí:** Společenská místnost. **Materiál:** 12 sádrových ob vazů (rozstříhaných na malé proužky do 14 misek), 14 misek s vodou, 28 čistících tamponku na obličej, 1 velký kelímek vazelíny, 14 karimatek, balík pinetek. **Motivace:** Bratr Píseň uvede výrobu masek: „Milí pouštníci, abychom zvládli překonat a přemoci draka, který tady někde poblíž má své doupě, je nezbytné si vyrobit ochranné masky, které nás ochrání před jeho spalujícím ohněm. Pokud budete mít masky u sebe, nehrozí vám tak velké

---

<sup>75</sup> Srov. Klasika aneb vyvazovaná batika. *Batikovat.cz* [online], [cit. 2015-12-22].

<sup>76</sup> Srov. Fotoromán. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

*nebezpečí. Proto pusťme se do výroby.“* **Popis:** Tulák Elena poprosí děti, aby se rozdělily do dvojic a každá dvojice si sedla na předem připravenou karimatku s pomůckami k aktivitě. Poté vyzve tulák Elena tuláka Hosana, aby jí dělal dobrovolníka. Názorně ukážou dětem, jak se aktivita dělá. Nejprve si Hosan pohodlně lehne na matraci, sepne si oční pinetku, a další vlasy, co mu zasahují do obličeje. Elena si vezme vazelínu a důsledně namaže Hosanovi obličej - nejvíce vazelíny dá na ochlupené části obličeje (řasy, obočí, začátky vlasů). Na oči se mohou přiložit i vatové tampony. Poté si Elena nachystá co nejbliže k sobě dvě misky - jednu s nastříhanými sádrovými obvazy a druhou misku s vodou. Poté Elena začne s výrobou masky. Nejprve si Elena vezme kousek obvazu z misky a namočí ho do druhé misky s vodou. Ještě ho jednou přehne a začne ho pokládat na nos a konci prstů ho bude uhlazovat dle rysů nosu. Takto postupuje a pokládá obvazy na celý obličej svisle i vodorovně. Nosní dírky se nezasádovávají - ty se nechávají volné, aby člověk mohl dýchat. Oči se mohou též zasádovat, či je nechat nezasádrované (záleží na dítěti, jak si to přeje). Ústa se dělají jako poslední, jelikož člověk má tendenci s nimi hýbat. Elena upozorní Hosana, že má oči i pusku nechat zavřenou - hlavně ji neotvírat. Až pokryje Elena všechny místa obličeje, ještě jednou udělá to samé (jako druhou vrstvu). Poté necháváme hotovou masku na obličeji uschnout 10-15 minut - maska začne teplot. Následně masku opatrně podebereme z boku obličeje prstem a sundáváme ji a Hosan si jde umýt obličej. Poté mohou děti aktivitu vykonávat ve svých dvojicích. Všichni vedoucí bedlivě pozorují děti a popřípadě jim pomáhají a radí. Hotové masky děti mohou pokládat na radiátor nebo na parapet u okna. Večer po nich ještě budou kreslit temperami. Děti si po této aktivitě musí důkladně umýt obličej, vlasy i ruce. **Mokrý varianta:** Hra se hraje v místnosti. **Lektorské poznámky:** Je velmi nezbytné, aby vedoucí zdůraznil a upozornil děti na to, že než budou masku vyrábět, je velká potřeba obličeje opravdu důkladně potřít vazelínou a nejvíce ochlupené části obličeje. Taky je dobré zdůraznit dětem, jak masku sundají, ať ji položí na okno a upozorní dítě, ať ještě neotevřít oči a že jej se zavřenými očima doprovodí za ruku dítě do koupelny - tam si oči opláchnou, a až teprve otevře, aby nedošlo k podráždění očí. **Body:** Žádné.<sup>77</sup>

## 5. ČÁST PUTOVÁNÍ K JEZÍRKU

**Cíl:** Uvolnění, stmelení kolektivu, poznávací, kontakt s přírodou, hlubší seznámení, vytrvalost, mrštnost, hbitost. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 240 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 6. **Prostředí:** Louka, les, vodní nádrž. **Materiál:** Pití, svačiny, lano, peníze. **Motivace:** Bratr Melodie řekne: „Čeká nás cesta do zelené roklinky. Tady mám jednu lahev živé vody ze studny Laskavého pastýře. Je nezbytné ji dobře chránit a pečovat o ni, jak půjdeme do Zelené roklinky. Nemůže tady zůstat, protože by mohla vyschnout. Nevyschne, když je v její blízkosti odvaha, dobrota a láska. Proto ji vezmeme sebou a budeme se v jejím nesení střídát.“ **1. aktivita – Pouštní jazyky:** Tulák Hosan řekne: „Děti, právě se nacházíme v místě Zelené roklinky, kde je typický pouštní jazyk. Musíme se ho tedy také naučit.“

---

<sup>77</sup> Sádrové obličejové masky. *Celostátní vzájemná výměna zkušeností* [online], [cit. 2015-12-23].

**2. aktivita – Pouto jednoty I.:** Tulák Hosan řekne: „*Děti, je velmi důležité, aby se vaše vztahy ještě více prohloubily, aby vaše lahev nevyschla - proto vám k tomu může pomoci POUŠTNÍ POUTO JEDNOTY, díky kterému se může ještě více seznámit. Chcete ho vyzkoušet?*“ **3. aktivita – Koupání:** Bratr melodie řekne: „*Děti, je čas na pořádný odpočinek a zábavu, dívejte, co jsem pro vás v Zelené roklince připravil. Prosím, přijměte dar od Laskavého pastýře.*“ **4. aktivita – Plážová vybíjená, volejbal, průlezký:** Bratr melodie řekne: „*Abyste si mohli užít spoustu legrace, vedle jezírka se nachází i spousta zábavy.*“ **5. aktivita (při cestě od vodní nádrže) – Pouto jednoty II.:** Tulák Hosan řekne: „*Děti opět je nezbytné, abychom udržovaly lahev vody, aby nám cestou nevyschla, proto by bylo dobré, kdybychom pomocí Pouta jednoty, se snažily zabavit a utužit naše kamarádké vztahy.*“ **6. aktivita (při cestě vlakem a na ubytovnu) – Pouštní klíště:** Tulák Hosan řekne: „*V Zeleném údolí je spousta pouštních klíšťat a zrovna jsem tu mezi vámi nějaké zahlédl (ukáže na barevné kolíky), ...*“ **Popis:** Děti pojedou vlakem a kousek půjdou pěšky. Trasa, kterou půjdou děti pěšky tam i zpět, je dlouhá asi 4,5 Km. **1. aktivita (do vlaku) – Pouštní jazyk:** Hra se hraje od odchodu z ubytovny, až po vystoupení z vlaku. Každé dítě obdrží od vedoucího 6 barevných špejli (tzn. 6 životů). Tulák Elena (vedoucí č. 2) řekne slova, které se v této oblasti nesmí vyslovovat - např. NE, JO, ANO, JÁ, TY, ON, ONA, ONO, BYL, JE, JSOU, JSME, JSEM. Pokud vedoucí či dítě tyto zakázané slova při rozhovoru vysloví, dává špejli tomu dítěti nebo vedoucím, které jej nachytalo. Pokud vedoucí či dítě již přišli o všechny špejle, nic se neděje, ze hry nevypadávají, ale snaží se dále při rozhovoru někoho nachytat a tím získat špejli (život). Vyhrává ten, kdo má na konci hry nejvíce špejli.<sup>78</sup> **2. aktivita (při cestě k vodní nádrži) – Pouto jednoty I.:** Hra se hraje za chůze. Po vystoupení z vlaku při cestě k jezírku (vodní nádrži) děti dostanou pouštní pouto jednoty (lano, které je dlouhé 30m) a během cesty dostávají úkoly. Děti se chytanou lana jednou rukou (v rozestupech půl metru a na střídačku jeden z pravé strany druhý za ním z levé strany). Tulák Hosan (vedoucí č. 1) jde jako první v řadě a tulák Elena (vedoucí č. 2) jde jako poslední v řadě - ostatní vedoucí se rozprostřou mezi děti. Úkolem dětí je se celou dobu držet lana (pustit se ho mohou jen ve vážných případech za svolení vedoucího). Kdo by se pustil bez svolení, musela by se celá výprava zastavit a dotyčný by musel udělat 6 dřepů. Taky úkolem dětí je nést lahev vody od Bratra Melodie (střídat se v nesení). Cca za 5 minut dostanou další úkol - děti si musí u lana vyměnit pořadí, ale tak, aby se vždy držely lana alespoň jednou rukou. Jak jsou děti opět v řadě, tak si vytvoří dvojice a povídají si na daná témata: *nejprve se musí seznámit, pokud se neznají nebo to zapoměly, poté si povídají kdo je pro ně v životě vzorem a proč.* Cca za dalších 5 minut se děti opět vymění a to tak, že se zase jednou rukou musí držet lana (tzn., ručkují), opět vytvoří dvojice a baví se na téma: *co je tvůj životní sen, kam by ses chtěl jednou podívat, něco zažít či něco udělat, atd.* Cca za dalších 5 minut se děti prohodí, úplně stejně jako v předchozích aktivitách, musí se vždy držet lana jednou rukou a posílá se tichá pošta. Tulák Hosan pošle větu a děti si ji pošlou postupně a poslední v řadě ji nahlas řekne. A tak může poslat

---

<sup>78</sup> Srov. Zakázaná slova. [Hranostaj.cz](http://Hranostaj.cz) [online], [cit. 2015-12-23].

třeba 5 vět. Poté jsou děti už skoro u jezírka (vodní nádrže). Bratr melodie je přivítá.<sup>79</sup> **3. aktivita – Koupání:** Děti se mohou koupat pouze po táborových skupinkách (na stanovenou dobu), dva vedoucí po celou dobu na ně vyhlíží z břehu a neustále je kontrolují a přepočítávají. Vedoucí jsou taky oblečení v plavkách, a pokud by bylo třeba, jsou připravení vletět do vody. Ostatní skupinky jsou na břehu a mohou si vybrat z řady aktivit: např. plážová vybíjená, volejbal, průlezky, bufet, karetní hry na dece. Tato činnost vyžaduje opravdu velkou bezpečnost. Děti smí do vody jen po určitý úsek od břehu. Děti nesmí chodit do vody, kam nedosáhnou nohama o zem. Malé děti jsou pouze na kraji vody.<sup>80</sup> **4. aktivita – Plážová vybíjená, volejbal, průlezky, bufet, karty na dece**<sup>81</sup> **5. aktivita (při cestě od vodní nádrže) – Pouto jednoty II.:** Děti opět přechází stejným územím, jako při příchodu k jezírku a jdou zpět na vlak. Děti se seřadí opět do řady na lano (jeden z levé strany, druhý z pravé strany na střídačku). Hra se hraje za pochodu. Jeden vedoucí jde na začátku, druhý na konci a ostatní jsou mezi dětmi. Po celou dobu se opět děti musí držet lana. První úkol dětí je, že když vedoucí vykřikne (neboli dá signál) *saluto plocho*, všechny děti musí mít jednu ruku (tu co mají volnou) ve stejné vodorovné úrovni. Když vedoucí vykřikne *saluto duto*, všechny děti musí zvednout pravou ruku, když vedoucí vykřikne *saluto gocho* - všechny děti musí zvednout levou ruku, a když vedoucí vykřikne *saluto saluto* - všechny děti musí začít utíkat.<sup>82</sup> Za pět minut následuje druhý úkol, že děti se opět prohodí (nesmí se pustit lana, musí se jej držet aspoň jednou rukou) a úkolem pro děti je, že vedoucí vymyslí slovo - např. jezírko a druhé dítě za ním musí vymyslet slovo na poslední písmenko slova, co řekl vedoucí a tak to jde dál, až na konec řady. Pokud si někdo nemůže vzpomenout na slovo, jde na konec řady.<sup>83</sup> Za pět minut následuje třetí úkol, že děti se prohodí (tak jako v předchozích úkolech musí se držet lana aspoň jednou rukou) - vedoucí vysvětlí dětem signály s balonkem. Když vedoucí vezme balonek a popláca balonkem dítě jednou na rameno, tak dítě balonek vezme a plácne dítě za sebou balonkem jednou na rameno - a tak to jde dál. Pokud dítě dvakrát balonkem bouchne na rameno, dítě balonek vezme, ale pošle ho ne za sebe, ale před sebe (tzn., mění směr). Další čtvrtý úkol je, že se děti opět prohodí na laně (musí se ale držet zase opět alespoň jednou rukou lana). Děti dojdou na louku před nádraží - stále se drží lana a mají za úkol si vytáhnout z batohu (jednou rukou) svačinu a nakrmit tím souseda. Poté jdou na vlak a jedou na táborovou ubytovnu. **6. aktivita (při cestě vlakem a na ubytovnu) - Pouštní klíště:** Hra se hraje ve vlaku až po příchodu do ubytovny. Vedoucí má 6 kolíků (klíšťata) na prádlo v různých barvách. Vedoucí je připevní někomu na triko, kalhoty nebo na batoh. Jakmile děti zjistí, že kolík (klíště) se nachází u nich, musí kolík sundat a nenápadně ho dát někomu jinému na oblečení, kalhoty či batoh. A počítá čas cca po 5 minutách, vždy hru přerušuje, a zkontroluje, u kterého dítěte kolíky zůstaly - na ruku černou barvou mu udělá trestný bod. Po dobu všech aktivit

---

<sup>79</sup> Srov. KLUSÁK, Miroslav a Miloš KUČERA. *Dětské hry - games*. 2010. s. 416.

<sup>80</sup> Srov. Bezpečnost při koupání. *Hnutí Brontosaurus* [online], [cit. 2015-12-23].

<sup>81</sup> Srov. Hry na pláži. *Naseinfo.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

<sup>82</sup> Srov. Saluto. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

<sup>83</sup> Srov. Slovní fotbal. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

je třeba hlídat lahev vody.<sup>84</sup> **Mokrý varianta:** Pokud bude nevhodné počasí, koupání se přesune na jiný den. **Lektorské poznámky:** **1. aktivita (do vlaku) – Pouštní jazyk:** Vedoucí si musí dávat pozor, aby děti příliš nerušily ostatní cestující ve vlaku. **2. aktivita - Pouto jednoty I.:** důležité je, aby vedoucí šel přiměřeným tempem, aby mu všechny děti stíhaly a bylo to pro ně pohodlné (vycházkové tempo). Tato aktivita je vhodná i z toho důvodu že děti když půjdou kousek po silnici, se nám nerozutečou a nebudou se roztahovat po cestě. **3. aktivita – Koupání:** důležité je správně vše zorganizovat a i časově rozvrhnout a dbát na bezpečnost dětí. **4. aktivita – Plážová vybíjená, volejbal, průlezk, bufet, karty na dece:** Vedoucí musí děti hlídat, aby se minimalizovalo nebezpečí úrazu. **5. aktivita – Pouto jednoty II.:** Důležité je, aby vedoucí udržoval přirozené tempo a hlídal čas. **4. aktivita – Pouštní klíště:** Důležité je, aby se děti při tom nepožd'uchovaly, ale aby to opravdu dělaly nenápadně. **Body:** Skupinové.

## 6. ČÁST MALOVÁNÍ POUŠTNÍCH MASEK

**Cíl:** Výtvarné dovednosti, rozvoj fantazie, kontakt s přírodou, sebevyjádření, smysl pro detail a krásu, rozvoj kreativity. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 15 min. **Čas na hru:** 45 min. **Instruktorů na přípravu:** 1. **Instruktorů na hru:** 4. **Prostředí:** Altánek. **Materiál:** 28 tenkých štětců, 14 kelímků, temperové barvy, klobouková guma, šidlo. **Motivace:** Aktivitu zahajuje Bratr Melodie: „Nyní nastává čas, milí pouštníci, abychom dokončili naše pouštní masky. Jsem moc rád, že se vám podařilo lahev uchovat. Ukázali jste, že se dokážete postarat o hodnotnou věc, což vám bude užitečné při dalším putování. Nyní se již ale pusťme do malování masek.“ **Popis:** Děti přijdou do místnosti, kde bude hrát klidná hudba a uprostřed budou rozprostřeny jejich masky. Nejprve dětem vedoucí udělají šidlem po stranách 2 dírky, kterými děti provlečou kloboukovou gumu, připevní si ji tak, aby jim maska držela na obličej, a udělají si otvor dírky i do očí, aby přes masku viděly. Bratr melodie vysvětlí dětem zadání. Každý z nás se nějak cítí, má rád nějaké barvy, zkuste masku pomalovat nejružnějšími barvami, které máte rádi a dle fantazie je pokreslit, aby vás vystihovaly. Poté, co děti masku dokreslí, odloží ji opět doprostřed, aby maska mohla uschnout. **Mokrý varianta:** Aktivita se dá dělat i v místnosti. **Lektorské poznámky:** Vedoucí zdůrazní dětem, ať moc neředí barvy, aby se jim barva nezačala roztékat po masce. Z důvodů bezpečnosti šidlo využívají pouze dospělí vedoucí. **Body:** Žádné.<sup>85</sup>

## 7. ČÁST POUŠTNÍ PŘÍBEHY

**Cíl:** Přednes, sebeprezentace skupinky, rozvoj kreativity, spolupráce, rozvoj fantazie, dramatické dovednosti, smysl pro detail a krásu. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 75 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 6. **Prostředí:** Společenská místnost. **Materiál:** Gázy na výzdobu, ovoce na stůl, fotografie, příběh, notebook, bedničky, dataprojektor, kousky mapy, vzkaz, figurka. **Motivace:** *Vybrání vedoucí – moderátoři budou převlečeni za žáby ze Zelené roklinky (celí*

---

<sup>84</sup> Srov. Klíště. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

<sup>85</sup> Srov. Sádrové obličejové masky. *Celostátní vzájemná výměna zkušeností* [online], [cit. 2015-12-23].

v zeleném, pomalovaný obličej na zeleno). Budou se vzájemně fotit v různých polohách a situacích. Potom společně vyfotí děti a vyzvou je, aby ukázaly, co si připravily za pouštní příběhy. **Popis:** Vedoucí připraví místnost, vyzdobí ji zelenými gázami (netkanou textilií), na stůl nachystají zelené ovoce (jablka, kiwi), zapojí počítač a dataprojektor na promítání fotek, uspořádají židle a připraví podium. Moderátoři přijdou a vysvětlí dětem pravidla hry. Táborová skupinka má vždy odprezentovat příběh, který vytvořili odpoledne. Děti si ve skupince taky musí rozdělit funkce - jeden posunuje fotky na počítači a zbytek dětí si rozdělí část příběhu, který budou povídat k určité fotografii. Děti mají 5 minut na to, aby se rozmyslely, jak si funkce rozdělí. Moderátoři poté vyzvou děti, aby se znovu pohodlně usadily, a začnou postupně zvat a uvádět jednotlivé týmy k odprezentování příběhu. Po příběhu děti hádají, na který motiv pohádky to bylo vymyšleno (např. Perníková chaloupka, Sněhurka, Popelka, Šíleně smutná princezna). Poté, co se všechny skupiny prostřídají v odprezentování své pouštní pohádky a děti uhodnou její původní název, nastává hodnocení, na kterém se podílejí jak vedoucí, tak i děti. Vedoucí na velký papír napíše jména pouštních pohádek a v prvním kole se hodnotí co nejuvitnější příběh. V druhém kole se hodnotí nejlepší kostýmy a ve třetím kole se hodnotí nejlepší prostředí. Hodnocení probíhá u všech kol stejně a to, že děti i vedoucí se hlásí vždy jen k jednomu družstvu (je to za jeden bod). Děti i vedoucí ze svého družstva nemohou hodnotit sebe - pouze druhé skupinky. Děti naleznou po skončení etapové hry vzkaz od Laskavého pastýře, políčky do mapy i figurku. **Mokrý varianta:** Hra se hraje v místnosti. **Lektorské poznámky:** Pokud by se skupinka nemohla domluvit na tom, kdo co bude prezentovat, vedoucí jim pomůže. Dále je záměrně udělané takto, aby se do něj mohly zapojit i děti a nemuseli rozhodovat jen vedoucí. **Body:** Skupinové (vítězí neoriginálnější skupina).<sup>86</sup> **Etapová mapa:** Děti najdou **Políčko padající balvany:** „Oáza pomalu končila a pouštníci se opět vydali na cestu. Za oázou opět začínala poušť, avšak již nebyla stejná. Všude nebyl jenom žlutý pouštní písek, ale začaly se objevovat i šedé kameny. Jak pouštní postupovali dále, drobné kamínky se proměnily až v mohutná skaliska. Avšak nešlo jenom o běžné balvany. Byly to balvany, které se uvolňovaly, když byl kolem nich hluk. Nejde však o běžný hluk a křik, ale o hluk srdce. Balvany začnou padat, pokud mezi lidmi vládne zlost, smutek a pýcha. Dávejte si veliký pozor, až do této oblasti budete vstupovat.“

**Vzkaz:** *Milí pouštníci. Jsem moc rád, že se vám podařilo dnes prokázat, že jste dobré mysli i plni odvahy. To vše budete potřebovat na další cestě, která nyní povede přes nebezpečné padající balvany. Tyto balvany vás můžou velmi ohrozit, a proto je důležité si na to dávat velký pozor. Balvany však nepadají jenom tak. Začnou padat, jakmile je kolem hluk srdce. Ne běžný hluk, ale hádky, nepochopení a spory způsobují pád kamení. Dávejte si proto velký pozor na tento hluk. Dalším nebezpečím je drak, na kterého můžete narazit. Dávejte si velký pozor, aby vás nedostihl. Abyste věděli, kam dál, posílám vám další dílky vaší mapy a figurku. Váš Laskavý pastýř*

---

<sup>86</sup> Srov. Fotoromán. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

ÚTERÝ:

## ETAPOVÁ HRA VI. – PADAJÍCÍ BALVANY

### 1. ČÁST TRHY

**Cíl:** Spolupráce, komunikace, stmelení kolektivu, vytrvalost a fyzická kondice, strategické myšlení, logické myšlení, trénink paměti, cvičení vůle, trpělivost. Získat potřebné věci na cestu. **Fyzická zátěž:** 4. **Psychická zátěž:** 3. **Čas na přípravu:** 30 min. **Čas na hru:** 60 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 9. **Prostředí:** Louka, areál táborové ubytovny. **Materiál:** Krepový papír (červený, žlutý, oranžový, hnědý). **Trh č. 1 „Baťuškářství“** - 7 lístků červených, 7 lístků oranžových, 7 lístků žlutých, 7 lístků hnědých s názvem na lísku batoh, barevné křídly, papír s herním plánem, propiska, baťoh. **Trh č. 2 „Oděvnictví“** - 7 lístků červených, 7 lístků oranžových, 7 lístků žlutých, 7 lístků hnědých s názvem na lísku oblečení, 7 šátků, 7 bund. **Trh č. 3 „Potravinářství“** - 7 lístků červených, 7 lístků oranžových, 7 lístků žlutých, 7 lístků hnědých s názvem na lísku jídlo, plechovka kukuřice. **Trh č. 4 „Sodovkářství“** - 7 lístků červených, 7 lístků oranžových, 7 lístků žlutých, 7 lístků hnědých s názvem na lísku pití, látka (1,5x1,5m), kelímeček s vodou, kbelík s vodou, **Trh č. 5 „Banka“** - 7 lístků červených, 7 lístků oranžových, 7 lístků žlutých, 7 lístků hnědých s názvem na lísku, 1 kelímeček, 7 ping-pong míčků, 7 pár papírových bankovek. **Trh č. 6 „Černý trh“** – černé lístky s názvy batoh (28 lístků), bunda (28 lístků), jídlo (28 lístků), pití (28 lístků), peníze (28 lístků). **Motivace:** *Motivaci zajišťuje správce tržiště, kterým bude pověřený vedoucí. Správce tržiště bude v kostýmu obchodníka a bude přepočítávat peníze, když k němu děti přijdou. Správce řekne: „Vítejte pouštníci, už jsem si říkal, kdy se ukážete. Mé jméno je Odin a jsem zde správcem tržitiště. Jde o místo, kde nakoupíte vše potřebné pro vaši cestu. Jsou to zásadní věci, bez kterých se žádný pouštník neobejde. Pusťte se do nakupování!“* **Popis:** Hra se hraje po družstvech. Úkolem dětí je najít šest trhů (stanovišť), na kterých mohou získat potřebné věci k výpravě na náročnou nebezpečnou cestu, která je čeká. Na trhu (stanovišti) děti dostanou danou věc (papírek v barvě družstva a na něm napsaná daná věc) jen tehdy, když splní úkol. Mezi trhy létají ovšem zloději, pokud zloděj chytí družstvo nebo jednoho z hráčů z družstva, musí mu všechny děti z družstva odevzdat tu věc z trhu, kterou získaly (pokud mají děti více věcí z jiných trhů u sebe, musí mu vždy dát jednu, na které se domluví - každý stejnou). Také existuje takzvaný černý trh, kde děti za určitý úkol (který je fyzicky těžší, než všechny ty ostatní), mohou získat věc, kterou jim zloděj vzal či se jim nepodařilo udělat u daného trhu úkol (černý papírek s názvem). Samozřejmě černý trh není legální a je na dětech, zda ho využijí. Pokud zloděj chytí děti a budou mít lístek s černým trhem, bere jim všechny získané věci a děti musí udělat 10 dřepů. Když zloděj chytne děti a oni nic nemají, též musí udělat 10 dřepů. Proto je velmi důležité, aby družstvo při přecházení z jednoho trhu na druhý se schovávalo a dávalo si pozor před zloději. Děti po trzích (stanovištích) nemusí chodit postupně, jdou na ten trh, který najdou jako první (pokud je na něm volno) a není tam jiná skupinka. **Trh č. 1 „Baťuškářství“** Batohy (7 lístků s cedulkou batoh): Na tomto stanovišti mají děti za úkol najít cestu v bludišti a dostat se k batohu. Máme nakreslené na zemi na betonu křídou pouštní pole s minami - tzn. 7x7 políček ve tvaru čtverce (jedno políčko má 30x30cm). Vedoucí má na papíře překreslený pláněk a zaznačenou správnou cestu kudy se bezpečně dá dojít k batohu. Všude jinde mimo cestu

na ostatních políčkách jsou miny. Úkolem dětí je najít správnou cestu k batohu a nešlápnout na minu. Děti mohou chodit dopředu, do boku, dozadu musí chodit postupně a nesmí chodit po úhlopříčkách. Děti se seřadí a rozhodnou, kdo půjde jako první. První dítě musí šlápnout na nějaké políčko, a pokud šlápně na políčko, kde není mina, může pokračovat dál. Pokud šlápně na políčko, kde je mina, nesmí pokračovat dál a musí vyjít z hracího pole. Poté následuje další dítě v řadě - musí jít zase od začátku a tak se vždy po stoupnutí na minu děti střídají, až najdou správnou cestu. Děti sobě navzájem nemohou slovně radit. Pouze se mohou dívat, kde předchozí dítě chodí a zapamatovat si správnou cestu. Na hru mají 7 min. Po splnění aktivity – nalezení správné cesty k batohu aspoň jedním z hráčů, obdrží každý v družství papírek dle barvy svého družstva s názvem batoh.<sup>87</sup> **Trh č. 2 „Oděvnictví“** Oblečení (7 lístků s cedulkou oblečení): Děti mají za úkol na tomto stanovišti si zavázat oči, obléci si po slepu bundu a vybrat si jedno dítě z týmu, který je seřadí po slepu od největšího po nejmenšího. Děti nesmí při tom mluvit. Mají na to 5 minut. Za správně splněný úkol obdrží každý v družství papírek dle barvy svého družstva s názvem oblečení.<sup>88</sup> **Trh č. 3 „Potravinářství“** Jídlo (7 lístků s cedulkou jídlo): Děti mají za úkol společně jako tým přenést plechovku z bodu A do bodu B (cca 30m). Plechovku mohou držet pouze jedním ukazováčkem od jedné ruky - druhou ruku musí mít za zády. Mají na to 5 minut. Za splněný úkol děti obdrží papírek dle barvy svého družstva s názvem jídlo.<sup>89</sup> **Trh č. 4 „Sodovkářství“** Pití (7 lístků s cedulkou pití): Děti mají za úkol nabrat si kelímek vody a stoupnout si na deku (1,5x1,5m). A jejich úkolem je jej obrátit pod nimi, ale tak, aby stále všichni stáli na dece a nedotkli se nohou trávy a také, aby se jim nerozlilo pití. Mají na to 7 minut. Při úspěšném splnění aktivity všechny děti obdrží papírek dle barvy svého družstva s názvem pití.<sup>90</sup> **Trh č. 5 „Banka“** Peníze (7 lístků s cedulkou peníze): Děti se musí do jednoho kelímku s penězi trefit pingpongovým míčkem 8x ve vzdálenosti 3m. Děti stojí v řadě a střídají se. Mají na to čas 5 minut. Po splnění úkolu děti obdrží každý v družství papírek dle barvy svého družstva s názvem peníze.<sup>91</sup> **Trh č. 6 „Černý trh“:** Černý trh je nelegální, a pokud tam některé družstvo vkročí a chce po obchodníkovi tu věc, která mu chybí, musí celé družstvo udělat 70 dřepů (družstvo tu může být pouze 7 minut), a poté na černém papírku obdrží tu věc, kterou potřebovalo. Poté, co děti mají všechny potřebné věci na cestu, musí utíkat do předem připraveného kruhu z krepového papíru a vletět do něj i se všemi věcmi a čekat na ostatní. Každé družstvo má připravený kruh své barvy.<sup>92</sup> **Mokrý varianta:** Hra by byla nahrazena náhradním programem. **Lektorské poznámky: Trh č. 1 „Baťuškářství“** – U této hry je důležité, aby děti bedlivě dávaly pozor a zapamatovaly si správnou cestu. **Trh č. 2 „Oděvnictví“** – U této hry má výhodu ten, kdo je nejvyšší z družstva - lépe si může ohmatat hlavy

---

<sup>87</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2014, s. 206-207.

<sup>88</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2014, s. 74-75.

<sup>89</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2014, s. 82.

<sup>90</sup> Srov. *Interaktivní rozvoj klíčových kompetencí – školy* [online], [cit. 2015-12-23], s. 91.

<sup>91</sup> Srov. Jistota ruky i oka. *Hry s míčem* [online], [cit. 2015-12-23].

<sup>92</sup> Srov. Světový rybolov. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].



děti. Obtížně se to bude dělat nejmenšímu člověku z družstva, který by musel celý tým seřadit dle velikosti. **Trh č. 3 „Potravinářství“** – Vedoucí si musí dávat pozor, aby opravdu děti nesly plechovku jedním prstem. **Trh č. 4 „Sodovkářství“** – Vedoucí musí dávat pozor na bezpečnost dětí, jelikož děti si nejspíše budou sobě sedat za krk, aby deku obrátily. Je dobré tuto aktivitu dělat na trávě. **Trh č. 5 „Banka“** – Důležité si je dát pozor, abychom tuto aktivitu nedělali na nějakém větrném místě, jelikož by nám balonek mohl odfoukávat vítr. **Trh č. 6 „Černý trh“** – Pokud děti jsou už vyčerpané a nemůžou dělat dřepy, necháme je chvíli vydechnout. Musíme si dávat pozor, jestli děti hru pochopily. Nejprve jim musíme ještě pořádně zdůraznit pravidla. Také musíme dávat pozor, zda děti nepodvádějí, jelikož si mohou lístky s černým trhem schovat, když je chytne zloděj. Proto je důležité, aby si vedoucí co jsou na stanovištích včetně vedoucího, co je na černém trhu zapisovali, které družstvo tam kolikrát bylo. **Body:** Skupinové.

## 2. ČÁST POUŠTNÍ KARAVANA

**Cíl:** Trpělivost, vytrvalost, fyzická kondice, strategické myšlení, vyjednávací dovednosti. **Fyzická zátěž:** 4. **Psychická zátěž:** 3. **Čas na přípravu:** 15 min. **Čas na hru:** 90 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 6. **Prostředí:** Louka. **Materiál:** Získané věci z předchozí hry, kousky mapy, vzkaz, figurka. **Motivace:** Vedoucí řekne: „*Stín nám tady udělal opravdu pěkný nepořádek. Je vidět, že je opravdu zákeřný. Dokonce se zmocnil i řady našich věcí, které jsme pracně nasbírali na cestu za drakem. Budeme si je muset získat v okolí pouštní karavany. Víte, co je to pouštní karavana? To jsou dlouhé řady nomádů, kteří táhnou na velbloudech pouští a vezou nejrůznější věci a potraviny. Můžeme v okolí karavan získat řadu věcí, ale dejte si pozor, aby vás některý z nomádů nechytl. Jinak by se s vámi zle vedlo. Pusťme se tedy do toho!*“ **Popis:** Každá skupinka má svůj barevně vyznačený kruh z krepového papíru - již z předchozí hry. Červená skupinka má červený kruh, žlutá skupinka má žlutý kruh, oranžová skupinka oranžový kruh a hnědá skupinka hnědý kruh. Kruh má průměr cca průměr 2m. Rozestupy mezi kruhy skupinek jsou 100m. Každá skupinka by měla mít ve svém kruhu získané věci z předchozí hry (papírky s nápisy věcí dle barvy týmu a z druhé strany papírku hodnotu věcí v ceně). Každá skupinka jde do svého kruhu a zjistí, že uvnitř svého kruhu nemají ty věci z předchozí hry, které získaly - jelikož stín jak utíkal, tak je rozházel. V kruhu jsou děti v bezpečí - mezi kruhy putují potulní nomádi a hodně kradou. Úkolem dětí je získat zpět do svého kruhu své věci (lístky se svou barvou). Každý lístek nese hodnotu: batoh 10 000 Kč, oblečení 8 000 Kč, jídlo 6 000 Kč, pití 4 000 Kč, peníze 2 000 Kč. Na konci hry by děti v jedné skupince měly mít ideálně ve své barvě papírků 7 batohů (70 000 Kč), 7 oblečení (56 000 Kč), 7 jídel (42 000 Kč), 7 pití (28 000 Kč), 7 peněz (14 000 Kč) - tzn. 35 lístku ve své barvě družstva v hodnotě 210 000 Kč. Děti své lístky do svého kruhu mohou získat tím způsobem, že si jeden lístek ze svého kruhu vezmou, který patří jinému týmu a letí do toho týmu či do jiného týmu lístek vyměnit (jestli dítě vymění lístek jen dle barvy batoh za jídlo, nebo zda bude hledět i na hodnotu batoh za batoh je zcela na domluvě dětí). Děti mohou mezi sebou vždy přenášet jen jeden lístek. Mezi kruhy ale létají potulní nomádi - když děti chytí, musí jim dítě odevzdat všechno, co přenáší a udělat 5 dřepů. Vždycky v kruhu musí někdo sedět a hlídat věci (většinou je to člověk, který obchoduje s ostatními). Kdyby tam nikdo nebyl, může tam taky vletět

nomád a vše ukrást. V kruhu můžou sedět maximálně 3 děti – musí se střídat. Jakýkoliv kruh je jejich úkryt před nomády - tam je chytat nemohou. Hra končí tím, že děti již nemají co vyměňovat nebo taky tím, že družstva již všechno vymění a mají vše zase všechny věci zpět, co získaly v předchozí hře. Je potřeba po skončení hry spočítat v družstvu lístečky a jejich hodnoty - dle toho se určí vítěz ve hře. Děti v rámci této etapové hry objeví vzkaz od Stínu, od Laskavého pastýře, další políčka do etapové mapy i figurku. **Mokrý varianta:** Hra by byla nahrazena náhradním programem. **Lektorské poznámky:** Je důležité, aby vedoucí hlídali děti, aby se nevzdalovaly z hrací plochy. Taky je důležité si dávat pozor, zda děti hrají férovou hru a opravdu vždy utíkaly jen s jedním lístečkem - popř. aby si druhý někam neschovaly. Taky je důležité, aby starší děti pomáhaly těm menším - např. řekly jim, kam mají letět s lístečkem a za co ho vyměnit. **Body:** Skupiny.<sup>93</sup> **Etapová hra:** Děti najdou **Políčko Pahorek Štírů, lišek a včel:** „Cesta za drakem, který přebývá někde tady poblíž, se začíná dále komplikovat. Pouštníci se dostávají do oblasti, kde se pohybují pouštní zvířata. Je třeba si na ně dát pozor a vyhnout se jim. Za touto oblastí již někde leží sídlo obávaného draka, proto je důležité pouštní zvířata překonat.“ Děti najdou **Políčko Oblast pouštních nemocí:** „První pouštník, druhý pouštník. Co se to děje? Mezi námi se šíří nějaká podivná nemoc. Nikomu není příliš do smíchu. Podaří se najít lék?“

**Vzkaz:** *Zdravím vás, pouštníci. Nemyslete si, že vás neznám. Jste ti, kteří chcete překazit mé velkolepé dílo. Dílo strachu, zapomenutí a věčné pouště. Dalo mi hodně práce si tuto zem získat, a proto se jí tak jednoduše nevzdám. Toto je pro vaši výstrahu, ať se nesnažíte jít dále v mých stopách. Stín*

## ETAPOVÁ HRA VII. – PAHOREK ŠTÍRŮ, LIŠEK A VČEL

### 1. ČÁST - ŠTÍŘI, LIŠKY, VČELY, ŽÍZEŇ

**Cíl:** Zábava, spolupráce, postřeh, pohyb. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 90 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 6. **Prostředí:** Louka. **Materiál:** Štíři - 1x krepový černý papír (vytvoří se z něj kruh 40m průměr), 70x červené lístečky ve tvaru malého bochníku chleba, 70x oranžové lístečky ve tvaru malého bochníku chleba, 70x žluté lístečky ve tvaru malého bochníku chleba, 70x hnědé lístečky ve tvaru malého bochníku chleba, 2 x kostým štíra. **Lišky** – 1 oranžový krepový papír na ohraničení hrací plochy (100x30m), 29x oranžová tlustá stuha (dlouhá 1m). **Včely** - 4x včelí brýle (jedny brýle jsou vyrobené ze dvou ruliček od toaletního papíru, které jsou dané na gumičku - děti si je mohou nasadit na oči, vidí pouze před sebe - nevidí do boku), 28 brček, 30 červených papírových čtverců (2x2cm), 30 oranžových papírových čtverců (2x2cm), 30 žlutých papírových čtverců (2x2cm), 30 hnědých papírových čtverců (2x2cm), med se lžičkou. **Pouštníkova žízeň** – 28 sklenic s vodou. **Motivace:** **Štíři:** Dva štíři dětem vzali potravu, je potřeba ji získat zpět. **Liška a liščátko říká:** „Milí poutníci, potřebovala bych od vás pomoc, mám malé liščátko - potřebovala bych mu jít sehnat potravu a taky bych ho potřebovala zabavit, pomohly byste mně?“ **Včelička říká:** „Právě se nacházíme v údolí

---

<sup>93</sup> Srov. Piráti. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

včeliček. Zůstala jsem tu sama a potřebuji pomoci se sbíráním pilu, abychom s ostatními včeličkami mohli vyrobit med. Moc vás potřebuji, abyste mi pomohli se sbíráním pilu. Sama to opravdu nezvládnou.“ **Tulák Hosan říká:** „Po zdolání pahorku a pomoci zvířatům - je potřeba se pořádně občerstvit. A proto vyhláší velkou soutěž.“ **Popis:** Hra by byla hrána v areálu táborové ubytovny. **Štíři** - Vytvoří se kruh velikostí 4m (průměr), jsou v něm dva štíři, kteří mají kolem sebe rozházenou potravu - „jídlo“ (lístičky 70x červený, 70x žlutý, 70x oranžový, 70x hnědý), které je vystříhnuté ve tvaru malinkých chlebků. Úkolem dětí je seřadit se do družstev a po jednom vždy chodit pro svou potravu (pro svoji barvu lístku), ale tak, aby je štír nechytl. Pokud někoho štír chytne, musí pustit potravu a obletět kolem stromu (který je vzdálený asi 40m) a vrátit se zpátky do družstva bez potravy. Pokud ho štír chytne, i když nebude mít ještě žádnou potravu, musí též oběhnout strom a vrátit se znovu do družstva. Vyhrává to družstvo, které nejdříve vysbírá svoji potravu.<sup>94</sup> **Lišky** – Každé dítě dostane liščí ocásek (oranžovou širokou stuhu), který si dá za kalhoty tak, aby mu konec ocásku se táhl po zemi. Poté děti půjdou do vymezeného obdélníkového území (100x30m), kde děti si budou hrát s liščátkem a to tak, že si s ním zahrají liščí „hoňku“. Úkolem dětí je chytit druhému dítěti ocásek a svůj ocásek si hlídat tak, aby mu ho nikdo nechytil (děti na svůj ocásek nesmí šahat rukama). Vyhrává to dítě, které si jako poslední uhlídalo svůj ocásek. Taky se pak ještě může spočítat kolik, kdo ocásku chytil. Hra se může opakovat.<sup>95</sup> **Včely** – Děti vytvoří družstva a seřadí se za sebe a budou běhat štafetu. Právě se nachází v údolí včeliček, které potřebují pomoci se sbíráním pilu, aby mohli vyrobit med. Je potřeba dětí, aby jim v tom pomohly. Jednotlivé družstvo dostane jedny včelí oči (ruličky toaletního papíru) a 7 brček. Děti poběží z bodu A do bodu B (40m). Přes celou trasu je igelitový pás, na kterém jsou nastříhané barevné malé lístičky (pyl) ve tvaru čtverce. Dítě, které poletí, musí slámkou nasát jeden barevný čtvereček (svoji barvu družstva) a bez spadnutí ho přenést do bodu B a dát ho do příslušné misky dle barvy. Pokud lístiček spadne na zem, dají ho děti na igelit a jdou se zařadit a vybíhá další. Např. oranžoví sbírají oranžové lístičky do oranžové misky, červení do červené, žlutí do žluté a hnědí do hnědé. Hra končí tím, že pomůžou včeličkám vysbírat všechn pil na med. Za odměnu dostanou děti od včeliček i lžičku medu.<sup>96</sup> **Pouštníkova žízeň:** Každé dítě obdrží pohárek s vodou. Děti se mají napít a nepolknout vodu. Vedoucí chodí a rozesmívá děti (srandovními obličejí či vtipy). Vyhrává to dítě, které vydrží mít vodu v ústech co nejdéle, nepolkne ji a nesměje se.<sup>97</sup> **Mokrý varianta:** Hra by byla hrána v areálu táborové ubytovny. **Lektorské poznámky:** Štíři – Je důležité, aby ostatní vedoucí hlídali, jestli některé děti nepodvádí a opravdu obíhají strom, protože byly chyceny štírem. Lišky – Vedoucí by měli kontrolovat, zda děti si na svůj ocásek nešahají či nebrání rukama. Včely – Je důležité - pokud možno, aby se hra hrála v místnosti. Pokud hru hrajeme venku, je nezbytné připravit velký kus černé folie, na který lístičky vysypeme, aby děti opravdu slámkou sosaly

---

<sup>94</sup> Srov. Lovecké safari. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

<sup>95</sup> Srov. Lištičky. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

<sup>96</sup> Srov. *Orientální dny – střední školy* [online], [cit. 2015-12-23], s. 55.

<sup>97</sup> Srov. Žíznivý indián. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

lístečky - a ne traviny či hmyz. Pouštníkova žízeň – Je důležité sledovat všechny děti, aby jim voda nezaskočila. **Body:** Skupinové.

## 2. ČÁST POUŠTNÍ NEMOCI

**Cíl:** Zábava, fyzická náročnost, spolupráce, komunikace. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 30 min. **Čas na hru:** 90 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 8. **Prostředí:** louka, les. **Materiál: Nemoc průjem** - miska s 200 bílými malými lístečky, vyrobený záchod z kartonu (kulisa), razítko, kostým „WC báby“, 6 A4 (cedulky s průjmy - řídký, zelený, hnědý, hustý, nekonečný, slabý), 1 A4 (cedulka zácpa), 6 velkých toalet papírů. **Nemoc obrna** - 1 černou barvu na tělo, 12 šátků, 4 pruhy izolep (bílých látkových - těch, co tolik nelepí), kousky mapy, vzkaz, figurka. **Motivace:** Vedoucí bude v roli a kostýmu doktora. **Průjem** - Doktor řekne: „Děti, je to špatné. Řadí tu velká infekce průjmového charakteru. Je třeba mít u sebe stále toaletní papír, kdyby někoho nakazila.“ **Obrna** - Doktor řekne: „Děti, rozmohl se nám tu další velmi zákeřný vir, který přináší nemoc obrnu. Víte, co je to obrna? Když vás tento vir postihne, nemůžete hýbat určitou částí těla.“ **Popis: Nemoc průjem:** V herním území je někde ukrytá „latrína“ (WC vyrobený z papíru) v ní jsou ukryté lístečky pouze s nápisem „latrína“. Děti mají za úkol najít „latrínu“, která je na okraji lesa a vzít si z ní jeden lísteček a najít bábu, která sedí na druhém okraji hracího území a která jim lísteček orazí. Děti potom mohou letět pro další lísteček, atd. Děti musí získat co nejvíce oražených lístečků. Hra je ztížena tím, že v území pobíhá „6 průjmů“, kteří mají na zádech připevněná svá jména (řídký, zelený, hnědý, hustý, nekonečný a slabý) a mohou chytout děti. Děti obdrží na začátku hry 3 kousky toaletního papíru (tzn. tři životy). Průjem, když chytne dítě, musí mu vzít jeden kousek toaletního papíru. Pokud dítě už nemá žádný toaletní papír a chytne ho průjem, nevypadne ze hry, ale jde si sednout na 10 minut na okraj hracího pole (tím ztrácí čas). Dalším rolí hraje ve hře ještě zácpa (cedulka na zádech zácpa), která se schovává v průběhu hry, ale sem tam vykoukne a objeví se, když ji dítě chytne, dá mu život navíc (1 kousek toaletního papíru). Vyhrává ten, co má nejvíce oražených lístečků.<sup>98</sup> **Nemoc obrna** – Děti jsou v území, kde řadí vir obrny. Pět vedoucích jsou „viry“, ostatní děti jsou zdravé. Každý vir napadá něco jiného - jeden vir napadne 8 dětí, co jim postihuje nohy (vedoucí sváže nohy dvou dětí k sobě), druhý vir napadne 8 dětí, co jim postihne ruce (vedoucí sváže ruce dvou dětí šátkem k sobě), třetí vir napadne 4 děti, co jim postihne oči (vedoucí zaváže napadenému dítěti oči), čtvrtý vir napadne 4 děti, co jim postihne ústa (vedoucí zalepí postihnutým dětem ústa), pátý vir napadne 4 děti, co jim postihne celého člověka (vedoucí toto dítě označí červenou hvězdičkou na čelo). Poté, co jsou všechny děti napadeny viry, musí si sednout na zem a přijde doktor a prohlédne je a řekne jim, že toto je velmi zákeřná nemoc a proto si děti mezi sebou musí najít skupinku sedmi, kde 2 lidi k sobě budou přivázání nohama, 2 lidi budou k sobě přivázání rukama, 1 člověk bude slepý, 1 člověk bude němý, 1 člověk bude celý ochrnutý, a když si sobě navzájem pomohou se dopravit na ubytovnu, zlý vir je může opustit. Děti si najdou skupinky a snaží se se svými handicap společnými silami dopravit na táborovou ubytovnu. Musí si ve skupině dobře rozvrhnout úkoly, aby i celého ochrnutého člověka mohli bez problému dopravit na ubytovnu. Děti na prahu ubytovny najdou

---

<sup>98</sup> Srov. Latrína. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

vzkaz od Laskavého pastýře a další políčka z mapy s figurkou.<sup>99</sup> **Mokrý varianta:** Hra by byla nahrazena náhradním programem. **Lektorské poznámky:** **1. nemoc průjem:** Vedoucí si musí dávat pozor, aby děti nosily opravdu jen jeden lístek a ne třeba pět někde schovaných. Dáváme si pozor, aby děti, které přišly o životy, opravdu 10 minut seděly na daném místě a poté se vrátily do hrací plochy. **2. nemoc obrna:** U této hry je velmi důležité mít předem stanoveno, komu dáme co za vir, aby byly děti schopné se opravdu ze své vlastní pomoci v sedmičlenné skupině dopravit na ubytovnu. Základní pravidlo je, že vir, který napadne celého člověka, nohy a ruce, dáváme těm nejmenším členům tábora, které snadno dokážeme unést. **Body:** Jednotlivé - POUŠTNÍ FENEK ODOLNOSTI. **Etapová mapa:** Děti najdou **Políčko Dračí stezka:** „Za pouštníky je již velký kus cesty a začíná přituhovat. Blíží se totiž k místu, které je označováno jako Dračí stezka. Někde tady sídlí obávaný drak, který terorizuje své okolí. Není to ale jenom drak, který zde přebývá. Dávejte si velký pozor, stíny jsou čím dál blíže.“

**Vzkaz:** „Milí pouštníci, jsem rád, že jste si dohádžali poradit se všemi pouštními zvířaty. Obzvláště stíři jsou opravdu nebezpeční. Jejich jed může velmi zneprůjemnit další putování. Velmi proto oceňuji, že jste si se zvířaty i s pouštními nemocemi dohádžali poradit. Nyní už se blížíte k oblasti, kde přebývá drak. Dávejte si na něj pozor, ať vás nepřekvapí. Našlapujte tiše a klidně. Váš Laskavý pastýř“

## POUŠTNÍ REKLAMY

**Cíl:** Zábava, spolupráce, komunikace, dramatické dovednosti. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 10 min. **Čas na hru:** 60 min. **Instruktorů na přípravu:** 1. **Instruktorů na hru:** 1. **Prostředí:** Areál táborové ubytovny. **Materiál:** 4 lístečky s tématem reklam na pouštní výrobky (na pouštní opalovací krém, pouštní čaj, pouštní sprchový gel, pouštní prací prášek), opalovací krém, čaj, sprchový gel, prášek na praní. **Motivace:** Vedoucí si vytvoří kostýmy prodavačů známých z teleshoppingu a uvedou vtipně večer pomocí reklamy na nic v krabici. Připraví si scénku s reklamou na nic, které je uzavřené v krabici. Vzájemným dialogem a vtipnými hláškami vytvoří motivaci pro děti a jejich scénky. **Popis:** V pouštním klobouku se nachází 4 témata na pouštní reklamy. První je reklama na pouštní opalovací krém a ve scénce musí zaznít alespoň 5 slov, které jsou uvedeny na opalovacím krému. Druhá reklama je na pouštní čaj a ve scénce musí též zaznít aspoň 5 slov z krabičky na čaj. Třetí reklama je na pouštní sprchový gel, v reklamě musí zaznít aspoň 5 slov s lahvičky od sprchového gelu. Čtvrtá reklama je na pouštní prací prášek, kdy děti musí do scénky zakomponovat 5 slov z jeho krabice. Kapitán ze skupinky jde vylosovat téma, které mají jako skupinka (na max. 10 minut) reklamu vtipně a dramaticky ztvárnit. Téma reklamy i výrobek dostanou děti se sebou na nácvik. Poté si mohou najít nějakou z místností na ubytovně a domluvit se jak reklamu ztvární. Poté, co si děti reklamu vymyslí a připraví, vedoucí ji nahraje na digitální fotoaparát a rychle jej zanesou do společenské místnosti přepírat do počítače. Mezi tím se děti hezky oblečou a přichystají na večerní kulturní program. **Mokrý varianta:** Hra se hraje v místnosti. **Lektorské poznámky:** Vedoucí skupinky by

---

<sup>99</sup> Srov. Malomocní. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

měl dohlížet na děti, jak se kdo zapojuje a zda plní svůj úkol. Popřípadě jim může nějak pomoci - např. najít kostýmy, stopovat čas, atd. **Body:** Žádné.<sup>100</sup>

### ZPRÁVY Z POUŠTĚ

**Cíl:** Zábava, relaxace, dramatické dovednosti, od prezentování část událostí z tábora. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 60 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 2. **Prostředí:** společenská místnost. **Materiál:** dataprojektor, počítač, foťák, kostýmy moderátorů, 2 papíry, 2 tužky. **Motivace:** „*Motivací pro děti je připravený stůl jako v televizních novinách, písničky z pohádek a zhasnutá místnost. Po nějaké chvíli následuje večerníček, po něm zazní znělka z televizních novin a dva moderátoři pouštních zpráv.*“ **Popis:** Děti přijdou na večerní program před společenskou místnost. Tam obdrží vstupenky na večerní představení - u vstupu musí vstupenky předložit vedoucímu, ten jim je odtrhne a děti mohou jít do zhasnuté místnosti, kde budou hrát písničky z pohádek a děti se pohodlně usadí. Poté, co jsou děti pohodlně usazené, zazní znělka večerníčku, následuje večerníček Bob a Bobek a poté následuje znělka televizních novin a přijdou na řadu moderátoři, kteří sedí pod promítacím plátnem za stolem otočení čelem k divákům a moderují zprávy z pouště. Jeden z moderátorů uvádí první zprávu, na obrazovku od dataprojektoru se objeví fotka dětí z tábora z nějaké činnosti a vedoucí ji vtipně, ale vážně komentuje jako ve zprávách, atd. Tak se vystřídá 5 zpráv a následuje první reklama (video skupinky červených), dále pak pokračuje 5 zpráv a poté následuje druhá reklama (video skupinky oranžových), poté následuje další 5 zpráv z pouště a třetí reklama (video skupinky žlutých), dále následuje dalších 5 zpráv a čtvrtá reklama (video skupinky hnědých) jako bonus ještě jsou 4 vtipné zprávy s fotkou o počasí a jako bonus 2 vtipné video se zvířátkem na konec. Moderátoři se s dětmi rozloučí a popřejí jim pěknou a dobrou noc. **Mokrý varianta:** Aktivita se koná v místnosti. **Lektorské poznámky:** Tato hra je vyloženě založená na pobavení dětí a vtipné zrekapitulování, co všechno jsme zatím na táboře spolu hezkého prožili. Je důležité si předem připravit vtipné komentování k fotkám a vybrat vtipné moderátory, kteří to moderují. **Body:** Skupiny.<sup>101</sup>

STŘEDA:

### OBLÉKÁNÍ POUŠTNÍKA

**Cíl:** Zábava, spolupráce, komunikace, rozvoj kreativity, fantazie. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 30 min. **Čas na hru:** 30 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 4. **Prostředí:** Areál táborové ubytovny. **Materiál:** 4 x 20 lístečků (7cm x 7cm) v barvách družstev. Lísteček má z jedné strany číslo a z druhé strany popis rytířovi věci (1. šedé triko, 2. šedé kalhoty s levou nohavicí vyhrnutou ke kolenu, 3. na levé noze bílou ponožku, 4. na pravé noze červenou ponožku, 5. šedé boty s bílými tkaničkami, 6. přilba s pírkem na hlavě,

---

<sup>100</sup> Srov. Rekvizity. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

<sup>101</sup> Srov. Televizní noviny. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

7. sluneční brýle, 8. pihy na nose, 9. fousy na bradě, 10. kolem krku šedý šátek proti pouštní bouři, 11. na hrudi šedé brnění s šedou rytířskou sukýnkou, 12. v pasu šedý opasek, 13. za opaskem meč, 14. na rukou má šedé rytířské rukavice, 15. v pravé ruce drží knihu - Bibli, 16. v levé ruce drží štít, 17. Na levé ruce má náramek, 18. v ústech piškot, 19. jeden kůň, 20. hnědé sedlo na koně), papír, stopky, propiska. **Motivace:** Mezi děti přijde vedoucí, který je úplně kompletně navlečený v několika vrstvách oblečení až tak, že nic nevidí. Řekne dětem: „*Pouštníci, jako základ úspěchu je kvalitně zvolené oblečení. V poušti se mění podmínky během dne z extrému do extrému. Proto je třeba extrémní oblečení. Avšak vy potřebujete sehnat speciální oblečení. Pojdte na to!*“ **Popis:** Děti se postaví do skupinek. Úkolem dětí je vybrat si jedno dítě, které bude představovat figurínu rytíře a úkolem ostatních dětí z družstva je, že po jednom musí postupně vybíhat z družstva (štafeta) a letět na dané místo, kde jsou rozházeny barevné papírky s čísly a odtud si mají jeden papírek vzít, otočit ho a letět pro zadanou věc z papírku do táborové ubytovny a odtud vzít jednu danou věc dle popisu na lístečku. Poté, co dítě kdekoliv na ubytovně danou věc najde, letí zpět do družstva a dává věc na připravené a vybrané dítě. Poté, co danou věc na dítě obleče či připevní, vybíhá další dítě pro další lístek a pak pro danou věc. A tak to jde, než všech 20 věcí najdou a na příslušného člověka napasují. Když nemohou najít stejnou věc z popisu, najdou aspoň podobnou. Poté, co mají obstarané všechny věci a figurína rytíře je hotová, rychle si děti sednou a čekají na další družstva. Vedoucí si zapíše jejich pořadí a poté jde zkontrolovat přesnost figuríny rytíře dle návodu, na kolik je dítě podobné popisu věci pro rytíře, které měly děti obstarat. Takže se hodnotí čas i přesnost. **Mokrý varianta:** Hra by se hrála v místnosti. **Lektorské poznámky:** Musíme si dát při hře pozor na to, aby děti opravdu vždy donesly jen jednu věc a ne více najednou. Taky si musíme dávat pozor, aby z jednoho družstva na dráze bylo opravdu jedno dítě a ne více. **Body:** Skupinové (vyhrává nejrychlejší a taky nejpřesnější skupina).<sup>102</sup>

## POUŠŤBAL

Cíl: Zábava, spolupráce, postřeh. **Fyzická zátěž:** 2. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 15 min. **Čas na hru:** 30 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 5. **Prostředí:** louka. **Materiál:** 4 deky (3m x 3m), jedna dlouhá volejbalová síť, kůly na síť, 2 volejbalové balony. **Motivace:** Přijdou čtyři vedoucí ve sportovním kostýmu a názorně ukazují hru. *Jeden vedoucí řekne: „Děti je potřeba si natrénovat postřeh, ať můžeme zdolat draka. Je velmi důležité být hbitý, mít postřeh a umět vzájemně ve skupině spolupracovat. Pusťme se do toho!“* **Popis:** Přes půlku hrací plochy se natáhne dlouhá volejbalová síť - pokud není síť, může to být provázek. Aby všechny děti mohly hrát, nastoupí si u sítě dvě a dvě družstva naproti sobě. Každé družstvo má svoji deku. Každé družstvo hraje proti sobě zápas tím způsobem, že na dvě družstva je jeden volejbalový balon. Princip je stejný jako u volejbalu - jedno družstvo stojí na levé straně za sítí a druhé družstvo stojí na pravé straně za sítí. Úkolem dětí je chytnout míč na deku, kterou společně celé družstvo drží a odpálit míč zpět k soupeřovi do pole. Bod získávají ti, komu se podaří balon

---

<sup>102</sup> Srov. Sibiř. *Hry s dětmi* [online], [cit. 2015-12-28].

hodit soupeřovi do pole a soupeř jej nechytne do deky a balon tím pádem padá na zem spoluhráčova pole. Hraje se na 5 bodů. Výherní týmy jdou pak proti sobě - i ty týmy, co prohrály, jdou proti sobě a poté se určí pořadí 1. 2. 3. 4. Pravidla jsou taková, že všechny děti z družstva se vždy musí držet deky a nesmí si balon ohmatávat rukama, ale pouze dekou. Také děti v družstvu musí přijít na princip, jak společně mají balon vyhodit do vzduchu a ještě přehodit síť. **Mokrý varianta:** Hra by byla nahrazena jinou aktivitou. **Lektorské poznámky:** Před touto hrou je dobré dát jedno kolo zkušební a poté hrát naostro. S výherním družstvem pak si může zahrát tým vedoucích zápas. **Body:** Skupinové.<sup>103</sup>

## ZÁKLADNY

**Cíl:** Skupinová spolupráce, komunikace, postřeh, logické myšlení, trénink paměti, smyslů, moudrosti, hledání taktiky. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 90 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 8. **Prostředí:** louka, les. **Materiál:** makety z tvrdého papíru - vyrobené věci: 4x kartičky s různým pořadím stanovišť, 4x rytířská přilba, 4x rytířský pancíř, 4x meč, 4x opasek, 4x páry vysokých bot, 4x štít, 6x na A4 názvy stanovišť (naděje, spravedlnost, Slovo Boží, pravda, radost a pokoj, víra). **1. stanoviště NADĚJE:** 7 latorů s vodou, 7 kolíku (s nápisem na něm „vidlička“), 28 nafukovacích balonků. **2. stanoviště SPRAVEDLNOST:** 8x A4 papír se šachovnicí (7 sloupců - označeny písmeny a 8 řádků - označeny čísly), 2 propisky, 2 špejle (jednu kratší, druhou delší). **3. stanoviště SLOVO BOŽÍ:** text v celku (Bible, List Efezským, Kapitola 6, Verš 14-17), rozstříhaný text po slovech (Bible, List Efezským, Kapitola 6, Verš 14-17), nápověda lístek s touto indicí - Bible, List efezským, Kapitola 6, Verš 14-17. **4. stanoviště PRAVDA:** svíčky, reflektor, hudba notebook s bedničkami, prstové barvy, 7 kelímků s vodou, 7 tužek, 4 velké kusy balicího papíru (3m x 3m). **5. stanoviště POKOJ A RADOST:** 1 pásek izolepy (dlouhý 10 cm), 10 neuvařených špaget, 1 „máršmeloun“, 1 nůžky, metr, papír s vtipy. **6. stanoviště víra:** lano dlouhé 10 m, 7 šátků na oči. **Motivace:** Před děti přijde tulák a řekne: „*V tento čas, vás milí pouštníci čeká dost náročný trénink na střet s drakem. Procvičíte si jak vaši hbitost, smysly, tak i vaši moudrost a schopnost společné domluvy a taktiky. Jak již víme, spolupráce v týmu je velmi důležitá a to samé platí i pro cestu k drakovi a jeho porážku. Jestliže porazíme draka, už budeme velmi blízko celkovému vítězství. Proto, pusťme se do přípravy na velkou bitvu s drakem, která nás velmi brzy čeká.*“ **Popis:** Kapitáni z družstva si vylosují kartičky (na kartičkách je napsané, v jakém pořadí družstvo navštěvuje které stanoviště, aby se např. tři družstva nestřetly na jenom stanovišti). Každý kartička má vypsané stanoviště v jiném pořadí a kolonku za splněné stanoviště, kde vedoucí dá za splněný úkol razítko. Každé ze stanovišť je označeno jednou z vlastností pouštníka, který se cvičí na pouštního rytíře, aby přemohl draka. Na každém stanovišti je jeden z tuláků oblečený v rytířském - u kterého se „cvičí“ (vykonávají skupinovou zkoušku) v dané vlastnosti pomocí zábavných aktivit. Na každém stanovišti mohou být děti - max. cca 15 minut. **1. stanoviště**

---

<sup>103</sup> Srov. Přehazovaná s dekou. *Učení hry hrou podruhé a drobné hry ve volejbale* [online], [cit. 2015-12-28].



**NADĚJE** – sedm dětí má na tomto stanovišti za úkol ze sedmi lavorů vody vytáhnout za pomoci pusu (bez rukou) kolík (na sobě má název indicie vidlička) z lavoru vody. Poté, co děti vytáhnou kolík z vody, jdou za vedoucím - ten jim dá šátky na oči a vidličku do ruky. Úkolem dětí je v čopu se pomalinku pohybovat a nahmatat nafukovací balonek, který mají vidličkou propíchnout. Následně, co všechny děti úkol splní, jdou za vedoucím a ten jim řekne: „*Milí pouštníci, jde vidět, že jste se krásně cvičili ve zkoušce naděje a díky naději jste společnými silami splnili zkoušku. Proto vám za odměnu do vaší kartičky dám razítko jako důkaz za splnění zkoušky a dále ode mne obdržíte lístek s názvem NADĚJE, který bedlivě strážte.*“<sup>104</sup>

**2. stanoviště SPRAVEDLNOST** – Děti jako skupina budou hrát proti vedoucímu loď. Děti mají za úkol být při této hře spravedlivé a nepodvádět. Vedoucí má jeden kus papíru, na kterém má nakreslenou šachovnici, která má 7 sloupců a 8 řádků. Každé políčko šachovnice má tedy svou jedinečnou polohu, která je daná písmenem a číslem. Ten samý papír, jako má vedoucí, obdrží i skupina dětí. Po začátku hry si děti i vedoucí do svého papíru na základě svého uvážení vyberou rozmístění lodí, které tvoří tři políčka vedle sebe. Loď je celkem 3 a vyznačí je zakřížkováním políček. Jakmile vedoucí i děti mají loď zaznačené, začíná se hrát. Děti si vytáhnou jednu ze dvou špejlí, a pokud si vytáhly tu delší, začínají se oni ptát jako první, pokud ne, začíná vedoucí. Když je družstvo na řadě (tahu), tak se ptá soupeře (vedoucího) na souřadnice, jestli na onom místě se nevyskytuje jeho loď. Soupeř mu odpoví záporně nebo kladně, a poté se ptá on. Pokud hráč zasáhne tři políčka vedle sebe, tím je loď potopena. Když má jeden z hráčů všechny své lodě potopeny, hra končí a dotyčný prohrává. Tuto hru děti nemusí vyhrát, stačí, když ji budou hrát spravedlivě a zapojí se do hry všechny. „*Milí pouštníci, jde vidět, že jste hráli férově a spravedlivě a tím jste společnými silami zkoušku splnili. Proto vám za odměnu do vaší kartičky dám razítko jako důkaz za splnění zkoušky a dále ode mě obdržíte lístek s názvem SPRAVEDLNOST, který bedlivě strážte.*“<sup>105</sup>

**3. stanoviště SLOVO BOŽÍ** - děti dostanou text (který obdrží na 5 minut a musí si ho zapamatovat): „*Stůjte tedy ,opásání kolem beder pravdou, obrnění pancířem spravedlnosti, obuti k pohotové službě evangeliu pokoje a vždycky se štítem víry, jímž byste uhasili všechny ohnivé střely toho Zlého. Přijměte také ,přilbu spasení a ,meč Ducha, jímž je slovo Boží. (Ef 6, 14-17)*“ Poté jim vedoucí text vezme a dá jim rozstříhaný text (text bude rozstříhaný po slovech). Úkolem dětí je text poskládat správně jak jde za sebou. A poslední úkolem je, že děti dostanou Bibli a mají v něm najít text, jako náповědu jim jsou souřadnice, dle kterých to v Bibli mohou najít - papírek se souřadnicí (Efezským kapitola 6, verše 14-17) se skrývá ve vzdálenosti 6m v okolí od vedoucího na větvi od stromu. Po splnění úkolu jim vedoucí řekne: „*Milí pouštníci, jde vidět, že již z části znáte Slovo Boží a společnými silami jste si dokonce i zapamatovali část jeho textu a dokonce jste ji vyhledali v samotné knize, a proto jste zkoušku splnili. Za odměnu do vaší kartičky vám dám razítko jako důkaz za splnění zkoušky a dále ode mě obdržíte lístek s názvem SLOVO BOŽÍ, který bedlivě strážte.*“<sup>106</sup>

---

<sup>104</sup> Srov. *Orientační dny – střední školy* [online], [cit. 2015-12-23], s. 25.

<sup>105</sup> Srov. *Lodě. Lada Chytráčková* [online], [cit. 2015-12-28].

<sup>106</sup> Srov. *Efezským. Biblenet.cz* [online], [cit. 2015-12-28].

**4. stanoviště PRAVDA** – toto stanoviště se nachází v tmavé místnosti, kde svítí svíčky a zároveň tam září i jedno světlo (reflektor). Místnost je kreativní dílnička s příjemnou hudbou. Uprostřed místnosti jsou rozprostřené výtvarné potřeby - jako jsou prstové barvy, voda, tužky a jeden velký balicí papír, atd. Úkolem dětí je nakreslit společně do velkého balicího papíru prstovými barvami svůj osobní portrét (portrét klidně může být i abstraktně vybarven, záleží na fantazii dětí), pod portrét napsat jméno a kolem portrétu napsat, co toho daného člověka vystihuje - ať už kladné či záporné - záleží na dítěti (povahové rysy, př. radost, smích, mírnost, pohodářství, cílevědomost, atd.). Poté, co děti úkol splnily, vedoucí jim řekne: „*Milí pouštníci, jde vidět, že jste velmi kreativní, nápadití a snažili jste se i popravdě o sobě napsat, jací jste, a proto jste společnými silami zkoušku splnili. Proto vám za odměnu do vaší kartičky dám razítko jako důkaz za splnění zkoušky a dále ode mě obdržíte lístek s názvem PRAVDA, který bedlivě strážte.*“<sup>107</sup>

**5. stanoviště POKOJ, RADOST** – děti na tomto stanovišti mají za úkol společnými silami postavit co největší věž, která musí sama stát alespoň 30 sekund. Ke stavbě věže dostanou tyto ingredience: 1 pásek izolopy (10 cm dlouhý) a 10 neuvařených špaget a 1 „maršmeloun“ (který musí být na špičce věže) a 1 nůžky. Děti mají 10 minut na to, aby se nějak domluvily a společnými silami postavily věž z těchto pomůcek. Poté, co se dohodnou, řeknou stop a věž musí sama stát a vedoucí metrem změří, jak je věž vysoká. Děti se nesmí u stavby věže hádat, vše musí probíhat v poklidu a pokoji. Poté mají děti za úkol se usadit do kruhu a lehnout si sousedovi po pravé ruce hlavou na břicho a vedoucí jim při tom čte vtipy. Poté, co děti oba úkoly absolvují, vedoucí řekne: „*Milí pouštníci, jde vidět, že jste hru splnili bez sebemenší hádky a zachovali jste mezi sebou pokoj. Také při vtipech jste se dost nasmáli a čišela z vás radost, a proto jste společně zvládli zkoušku a splnili ji. Proto vám za odměnu do vaší kartičky dám razítko jako důkaz za splnění zkoušky a dále ode mě obdržíte lístek s názvem POKOJ A RADOST, který bedlivě strážte.*“<sup>108</sup>

**6. stanoviště VÍRA** – děti dostanou lano (délka 10 metrů). Lano je natáhnuté rovně na louce. Vedoucí zaváže dětem oči, dá jim pokyn, ať se třikrát zatočí. Vedoucí poté rozprostře děti po laně v rozestupech od sebe cca 1m. Úkolem dětí je vytvořit z lana čtverec aniž by se mezi sebou přehazovaly - po laně rukama mohou různě klouzat, ale musí se stále držet lana. Po splnění zkoušky vedoucí dětem řekne: „*Milí pouštníci, jde vidět, že jste úkol díky víře, že to společně dokážete, zvládli - proto vám za odměnu do vaší kartičky dám razítko jako důkaz za splnění zkoušky a dále ode mě obdržíte lístek s názvem VÍRA, který bedlivě strážte.*“<sup>109</sup>

**7. stanoviště RYTÍŘ** – vymění dětem daný papírek za předměty. Papírek naděje – děti za něj obdrží přilbu, za papírek spravedlnost - děti za něj obdrží pancíř, za papírek Slovo Boží - děti z něj obdrží meč, za papírek pravdu - děti z něj obdrží opasek, za papírek radost, pokoj – děti obdrží boty, za stanoviště víru – děti obdrží štít, a poté děti musí z předmětů na zemi poskládat rytíře a z hlavy jako tým říct, co která věc symbolicky znamená.<sup>110</sup>

---

<sup>107</sup> Srov. Portrét. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

<sup>108</sup> Srov. Stavění věže. *LPT Šteflová skála* [online], [cit. 2015-12-29].

<sup>109</sup> Srov. *Interaktivní rozvoj klíčových kompetencí – školy* [online], [cit. 2015-12-23]. s. 93.

<sup>110</sup> Srov. Efezským. *Biblenet.cz* [online], [cit. 2015-12-28].

**Mokrý varianta:** Hra by byla nahrazena jinou aktivitou. **Lektorské poznámky:** 1. stanoviště naděje: U tohoto stanoviště je nezbytné, aby vedoucí upozornil děti, ať nepolknou vodu při vytahování umělohmotného kolíku, a poté při propichování balonku aby byli velmi opatrní a pohybovali se pomalu. 2. stanoviště spravedlnost: Vedoucí dává pozor, zda si děti hezky hrají a nepodvádějí, a zda se všechny děti zapojují do hry. 3. stanoviště Slovo Boží: Vedoucí se dívá, jak si děti mezi sebou rozdělují úkoly a kontroluje je, zda se do hry zapojují všichni. 4. stanoviště pravda: Vedoucí kontroluje, zda děti pochopily zadání, popřípadě jim ho vysvětlí znovu. 5. stanoviště pokoj a radost: Vedoucí sleduje spolupráci dětí a dává si pozor, aby děti opravdu nějak věž postavily, i kdyby byla malá. 6. stanoviště víra: Vedoucí musí pořádně vysvětlit pravidla. **Body:** Skupinové.

## ETAPOVÁ HRA VIII. – DRAČÍ STEZKA

### 1. ČÁST PAŠERÁCI ZE SKALNÍ OBLASTI

**Cíl:** Komunikace, vytrvalost a fyzická kondice, strategické myšlení, vyjednávací dovednosti. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 3. **Čas na přípravu:** 30 min. **Čas na hru:** 90 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 6. **Prostředí:** Les. **Materiál:** 4x rytířská přilba, 4x rytířský pancíř, 4x meč, 4x opasek, 4x páry vysokých bot, 4x štít, 28 000 Kč (28 papírků s tisícovkou 15cm x 6cm), 28 kelímků s vodou, 5 batohů, 28 kousků různého oblečení, 28 piškotů, 28 krabiček sirek, 5 polštářů, 5 spacáků, 28 propisek, polínka, sekyrka, jedno velké poleno. **Motivace:** Pašeráci jsou již na louce připraveni a po příchodu dětí jeden z nich řekne: „*Ale ale, koho to nevidíme, to jsou samotní pouštníci. Drak nám o vás vyprávěl. My jsme pašeráci ze skalní propasti. Na černo tady obchodujeme mezi pouští a skalami a občas i někoho přepadneme. Vy máte u sebe hodně věcí, které by se nám moc hodily. Vydejte nám je!*.“ Když pašerák domluví, pověřený vedoucí vysvětlí dětem pravidla a hra začne. **Popis:** Hra se hraje v lese, kde je rovný terén. Uprostřed herního pole je obdélníkový pás (20m x 4m) ve kterém jsou 4 pašeráci ze skalní oblasti a mají za úkol v tomto pásu děti chytat. Na pravé straně herní plochy je jeden z tuláků (bod A), který má u sebe věci, které je potřeba opatrně přenést přes hranici, kde sídlí zlí pašeráci a bezpečně věc přenést na druhou stranu herní plochy (bod B) k dalšímu tulákovi. Úkolem dětí je přenést věci z bodu A do bodu B tak, aby je na hranici pašeráci ze skalní oblasti nechytili. Pašeráci mohou chytat pouze děti v tom vymezeném pásu hranice. Pokud pašerák dítě chytne, musí mu položit tři otázky, kde má pašovanou věc schovanou. Pokud se netrefí, dítě může běžet dál, pokud se trefí, dítě mu musí danou věc odevzdat a udělat 20 dřepů nebo 10 kliků. Pokud pašeráci ze skalní oblasti zjistí, že nic přes hranici nenese a přesto ho pašerák chytil, též musí udělat 20 dřepů nebo 10 kliků. Úkolem dětí je přenést všechny věci přes hranici, aby ani jedna věc nezůstala v ruce pašeráků, kteří by ji poté prodali jinam. Proto děti mohou s pašeráky vyjednávat a získat tak své věci na zpět a to tím, že je označených 5 nejstarších dětí modrým krepovým papírem a ty děti mohou jít vyjednávat za pašeráky. Po vyjednávání jim tedy jeden z pašeráků řekne, že jim věc vymění za to, když mu jedno poleno nasekají na 3 kousky (třísky). Polena se sekyrkou se nacházejí mimo herní území na poli a děti tam musejí dojít, kde již je nachystaný vedoucí s polenem a sekyrkou a pod přísným dohledem nejstarší děti mohou zkusit nasekat dříví na 3 třísky a donést je pašerákům, kteří jim

za to vymění předmět. Děti můžou proti pašerákům vymýšlet různé strategie. Hra končí tím, že děti pronesou všechny věci na druhou polovinu a tím si je uchovají na horší časy a pašeráci posbírají dřevo a utíkají pryč z lesa. **Mokrý varianta:** Hra by byla nahrazena jinou aktivitou. **Lektorské poznámky:** Vedoucí si musí dávat pozor, aby děti v lese o něco nezakoply, ať už o pařez, či o cokoli jiného. Taky si vedoucí velmi musí dávat pozor, aby děti, které budou sekát dříví, již byly na to dost vyspělé a uměly to - pokud to neumí, musí je to naučit. **Body:** Kolektivní - za prokázání moudrosti děti dostanou malou lahev vody k obnovení pramene (s názvem MOUDROST).<sup>111</sup>

## 2. ČÁST HLÍDKY

**Cíl:** Vytrvalost a fyzická kondice, strategické myšlení, komunikace, vyjednávací dovednosti. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 3. **Čas na přípravu:** 15 min. **Čas na hru:** 60 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 6. **Prostředí:** Louka. **Materiál:** 2 vlajky (dva libovolné kusy látky 17 cm x 17 cm), půlící čára hřiště (lano), 2x provázek 2m, kousky mapy, vzkaz, figurka. **Motivace:** Pašeráci říkají: „*Opět se pouštníci nacházíte na našem území, nemáte tu co dělat. Nenecháme vás přes toto území přejít.*“ *Pouštníci vyjednávají.* Pašeráci říkají: „*Tak dobrá, necháme vás přes toto území přejít jen pod podmínkou, že musíte nad námi vyhrát v tomto souboji s vlajkami. Budeme hrát do 10 bodů. Když nad námi prohrajete, musíte odejít, když vyhrajete, necháme vás projít.*“ **Popis:** Vedoucí natáhnou uprostřed louky lano, které bude půlit hrací plochu na dvě poloviny. Od lana cca 40m se udělá z provázku kruh a do kruhu se dá vlajka. To samé se udělá i na druhé straně. Kruh je ochranný prostor, ve kterém je hráč již v bezpečí. Děti tuto hru hrají proti 6 pašerákům (vedoucím). Hra se hraje tak, že je důležité se dostat na soupeřovu stranu, proběhnout mezi nepřáteli a dotknout se vlajky a nesmí při tom být dotčený hráč chycený protivníkem. Pokud se protivník na svém území dotkne hráče a hráč si sedá na zem a čeká, až jej někdo z jeho týmu dojde vysvobodit (tím, že k němu jeho člen z týmu doběhne a plácne ho). Hráči startují vždycky na své straně, a když překročí lano na stranu druhou, nachází se v nepřátelské straně, kde mohou být chyceni. Hra končí chycením vlajky a přičítají se body chycenému týmu. Když hra skončí, přiběhnou z blízkého lesa dva vedoucí v kostýmech přísluhovačů draka a řeknou: „*Tady jste, vy zákeřní pouštníci. Dostali jste se až příliš blízko k doupěti našeho pána draka. Jdeme vám říct, že se váš drak vůbec nebojí a už se na vás těší, až vás přemůže. Pak už vám nic nepomůže a skončíte stejně, jako všichni zde v této zemi, kde už jenom vládne poušť a ostré skály.*“ Poté začnou posluhovači utíkat a přitom ztratí vzkaz, který navede děti k dalším dílkům a figurce.<sup>112</sup> **Mokrý varianta:** Za deštivého počasí se hra nehraje a je nahrazena jiným programem. **Lektorské poznámky:** Při této hře musíme dávat velmi bedlivý pozor, abychom se v zápalu hry s někým nesrazili a je dobré u této hry mít rozhodčí, který hru bedlivě pozoruje. **Body:** Kolektivní – za prokázání odvahy děti dostanou malou lahev vody k obnovení pramene (s názvem VÍRA). **Etapová mapa:** Děti najdou **Políčko Dračí doupě:** „*Pouštníci pátrali po drakovi, ale drak nikde nebyl. Avšak všude kolem bylo zřejmé, že je drak někde poblíž. Když se pouštníci blížili stále hlouběji do hor, které zde lemovaly poušť, narazili po čase na Dračí doupě. Jenom pozor, ať draka nevyplaší.*“

---

<sup>111</sup> Srov. Pašeráci. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

<sup>112</sup> Srov. Bitva o vlajku. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

**Vzkaz:** *Pouštníci! Dokázali jste nyní přelstít posluhovače draha. To znamená, že jste již velmi blízko jeho doupěte. Rychle poskládejte další díly do vaší mapy, ať se vydáte porazit draha. Spěchejte, neboť času je již málo. Váš Laskavý pastýř*

## **JABLKOVÝ SAD**

**Cíl:** Zábava, spolupráce, fyzická kondice. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 15 min. **Čas na hru:** 40 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 4. **Prostředí:** Louka. **Materiál:** 4 velká jablka, 4 škrabky. **Motivace:** Děti se ocitnou v jablkovém sadu. Čekají na ně vedoucí v kostýmech zelených stromů (celí jsou v zeleném), přičemž bude mít jeden z nich na sobě ceduli jablkový háj. Následně je uvedou do hry. **Popis:** Děti se cvičí ve svých dovednostech, aby mohly přemoci zlého draha. Děti se rozdělí do svých skupin, přičemž každá skupinka dostane jedno velké zelené jablko. Úkolem dětí je běžet štafety (z bodu A do bodu B) po dvojicích z družstva. **Prvním úkolem je:** 2 děti si dají mezi sebe na čelo jablko, ruce za záda a musí s jablkem obletět kolem košíku a zpátky se vrátit do družstva, a poté vybíhává další dvojice z družstva. Když jim jablko spadne, zvednou si ho a začínají od toho úseku, kde jim jablko spadlo. Poté, co doletí děti štafetu, ti, co byli nejrychlejší, se rychle posadí. **Druhým úkolem je:** děti půjdou „po čtyřech“ a jablko musí přenést za krkem či na zádech. Když jim jablko spadne, nasadí si ho zpět a pokračují v cestě - musí obejít košík a vrátit se zpět do družstva a jde další dítě. Poté, co doletí děti štafetu, ti, co byli nejrychlejší, se opět rychle posadí. **Třetím úkolem je:** že si dítě dá jablko mezi kolena a snožmo musí přeskákat trasu a na konci trasy oběhnout kolem košíku a vrátit se zpět do družstva, a poté vybíhá další dítě z týmu. Poté, co doletí děti štafetu, ti, co byli nejrychlejší, se rychle posadí. **Čtvrtým úkolem je:** že si dítě dá jablko na hlavu a musí ho co nejrychleji přenést kolem koše a vrátit se zpět do družstva a běží další. Pokud jablko spadne, musí opět vybíhat z toho samého místa, kde mu jablko spadlo. Poté, co doletí všechny děti štafetu, si opět sednou na zem. **Pátým úkolem je:** dítě si dá jablko na dva prsty a ostatní prsty schová a druhou ruku si dá za záda a letí kolem koše a zpět do družstva - pak vybíhá další. Poté, co doletí všechny děti štafetu, si opět sednou na zem. **Šestým úkolem je:** dvojice z týmu si dají jablko mezi záda a musí co nejrychleji obletět košíky a vrátit se do družstva, a poté vybíhá další dvojice z týmu. Pokud jablko spadne, znovu si jej nasadí a jdou od toho místa, kde jablko spadlo. Poté, co doletí všechny děti štafetu, si opět sednou na zem. **Sedmým úkolem je:** že si děti udělají mezi sebou rozestupy 1m a seřadí se do řady a posílají si zepředu dozadu jablko pod nohama - poslední ho chytne a utíká s ním dopředu, a pošle ho dál. Jak jablko doputuje opět k prvnímu dítěti, které hru začínalo, děti si rychle sednou a tím hru ukončí. **Osmým úkolem je:** že děti dostanou škrabku a musí si co nejrychleji oškrábat jablko od slupky a společně co nejrychleji jablko sníst. **Mokrý varianta:** Hra by se hrála ve společenské místnosti. **Lektorské poznámky:** Pokud mají děti moc dotlučené či zničené jablko, je třeba jim ho vyměnit. **Body:** Skupinové.<sup>113</sup>

---

<sup>113</sup> Srov. Bezruká štafeta. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

Srov. Štafetové hry. *Salesiánky* [online], [cit. 2015-12-21].

## NEJLEPŠÍ BOJOVNÍK

**Cíl:** Zábava, fyzická kondice, logické myšlení, znalosti. **Fyzická zátěž:** 2. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 30 min. **Čas na hru:** 80 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 6. **Prostředí:** společenská místnost. **Materiál:** balonky, krepové papíry, hodnotící tabule (papír velikosti A2), 2 černé lihové fixy. **1. úkol na manuální zručnost:** 4 sklenice písku (1kg), jeden provázek (dlouhý cca 5m). **2. úkol na fyzickou sílu:** 4 malé krabičky sirek i se sirkami. **3. logické myšlení:** 4 kovové hlavolamy. **4. úkol na hudební znalost:** kytara, akordy k 6 písničkám (Na tom pražským mostě, Já do lesa nepojedu, Když jsem já sloužil, Šla Nanyňka do zelí, Pec nám spadla, Já mám koně vraný koně). **5. úkol na postřeh:** stůl, 22 pouštních předmětů (kompas, batoh, mapa, lahev s vodou, pomeranč, jablko, balíček bonbonů, jeden pár tenisek, šátek, spacák, karimatka, stan, nůž, lžička, kastrůlek, sirky, sluneční brýle, klobouk, bavlněná košile, bavlněné kalhoty, opalovací krém, bunda. **6. úkol na sehranost dvou členů ve skupině:** 4x šátek, 4x bryndák, 4x ovesná kaše v kelímku, 4x malá lžička, 4x malá lahev s vodou (do půlky naplněná). **Motivace:** Hlavní pouštní tulák: „*Pouštníci, dnes jsme zažili zajímavé věci. Jedno je však jisté. Jsme velmi blízko u dračího doupěte. Celý den jsme se na draka připravovali, a proto věřím, že úkol zvládneme. Nyní nás čeká ještě jedna soutěž. O nejlepšího bojovníka. Správný bojovník musí být ve všech směrech výborný. To, který z nás je nejlepší, prokáže následující čas. Pojdme na to!*“ Následně pokračují moderátoři večera a uvedou děti do děje a pravidel. **1. úkol na manuální zručnost:** „*V této disciplíně se ukáže, kdo z vás je nejschopnějším v oblasti zručnosti. Jak si umíte poradit.*“ **2. úkol na fyzickou sílu:** „*Silný pouštník je ten, který umí pracovat se silou. Síla je důležitá, avšak není všechno. Ukažte, kdo jste nejsilnější.*“ **3. logické myšlení:** „*Nyní se ukáže, komu z vás to nejvíce myslí. Ukažte, jak dokážete přemýšlet a jak jste moudří.*“ **4. úkol na hudební znalost:** „*Hudba, to je základ spokojeného života. V tento čas je třeba prokázat, jak jste hudebně nadaní a jaké máte znalosti o hudbě.*“ **5. úkol na postřeh:** „*Postřeh je základ úspěchu. Každý pouštník musí být hbitý. Ukažte, jak to dokážete.*“ **6. úkol na sehranost dvou členů ve skupině:** „*Všechny vlastnosti jsou důležité. Ale jestliže nedokážete vzájemně spolupracovat, nic vám nejsou platné. Pojdte a předved'te, jak dokážete vzájemně spolupracovat.*“ **Popis:** Začíná zábavný večer, kdy společenská místnost je vyzdobena barevnými krepovými papíry a balonky. Do místnosti přijdou dva moderátoři večera, kteří mají připravených pár vtipných komentářů a řeknou dětem, že se nachází v pouštní soutěži (mají před sebou tabulku s názvem soutěží a políčka nachystaná k bodování). A poté jim sdělí, že si můžeme ověřit, které družstvo opravdu poctivě trénovalo. Po celou dobu jako na podmáznutí atmosféry hraje veselá hudba a při soutěžích se dává víc nahlas. **1. úkol fyzická síla:** Děti se musí domluvit a musí si vybrat člověka ze svého družstva, který je nejvíce fyzicky silný a kdy při této disciplíně bude jako družstvo zastupovat. Poté nastoupí 4 lidi z každého týmu na podium a dostanou za úkol, aby jednu ruku dali za záda a druhou ruku natáhli před sebe a do ruky dostanou sklenici naplněnou pískem. Pod jejich rukami ve výšce jejich ramenou dva vedoucí drží natažený provázek. Úkolem pouštníků je, aby co nejdéle drželi sklenici s pískem nad provázkem s pořádně nataženou rukou, kterou nesmí pokrčit. Prohrává ten, kdo ruku

povolí a dotkne se provázku. Vyhrává ten, co nejdéle vydržel držet sklínku s pískem. Děti svého člena skupinky povzbuzují.<sup>114</sup> **2. úkol na manuální zručnost:** Opět si každá skupinka vybere jedno dítě (nesmí to být dítě, které se již účastnilo předchozího úkolu), o kterém si myslí, že je manuálně nejzručnější. Poté, co každá ze skupinek vybere jedno dítě, jdou děti na podium a mají za úkol jedno rukou co nejrychleji dát rozsypané sirky do krabičky tak, aby měli hlavičku na jedné straně, a poté musí sirky zavřít do krabičky. Opět děti povzbuzují hráče ze svého týmu. Vyhrává ten, kdo je nejrychlejší.<sup>115</sup> **3. logické myšlení:** Opět si každá skupinka vybere jedno dítě (nesmí to být to, které již soutěžilo) o kterém si myslí, že má logické myšlení. Následně jde jedno dítě ze skupinky na pódium, vedoucí dá každému dítěti jeden hlavolam a úkolem dětí je co nejrychleji hlavolam vyřešit. Vyhrává ten, kdo je nejrychlejší.<sup>116</sup> **4. úkol na hudební znalost:** Zase si každá skupinka vybere jednoho hráče (které ještě nebylo soutěžít), který má hudební sluch a zná dost písniček. Poté každé vybrané dítě ze skupinky si nastoupí na podium, od vedoucích každé dítě obdrží papír a tužku a vedoucí vybrnká 6 písniček (Na tom pražském mostě, Já do lesa nepojedu, Když jsem já sloužil, Šla Nanynka do zelí, Pec nám spadla, Já mám koně vraný koně) na kytaru a děti postupně do sloupce musí napsat, o jaké písničky šlo. Poté vedoucí papíry vysbírání, zkontroluje a dle správnosti určí vítěze.<sup>117</sup> **5. úkol na postřeh:** Opět si děti vyberou jedno dítě z týmu (které ještě nesoutěžilo) a je dobré na postřeh. Vedoucí pozve děti na pódium a připraví před ně 22 pouštních předmětů, které si musí zapamatovat (kompas, batoh, mapa, lahev s vodou, pomeranč, jablko, balíček bonbonů, jeden pár tenisek, šátek, spacák, karimatka, stan, nůž, lžička, kastrůlek, sirky, sluneční brýle, klobouk, bavlněná košile, bavlněné kalhoty, opalovací krém a bunda). Vedoucí názorně dětem jeden předmět po druhém ukáže a představí, a poté jej dá na určitou dobu na stůl. Děti si je musí rychle zapamatovat a poté jim vedoucí věci schová a další vedoucí dětem rozdává papír s tužkou a děti musí během stanovené doby co nejrychleji napsat vše, co si pamatují. Vedoucí je upozorní, že tam bylo 22 předmětů. Poté se papíry vysbírání a vedoucí zkontroluje správné odpovědi. A dle správných odpovědí se určí vítěz.<sup>118</sup> **6. úkol na sebranost dvou členů ve skupině:** Děti si vyberou dvě děti (tedy poslední dvě děti, které ještě nesoutěžily) a měly by být sebrané. Dvě děti z každého družstva jdou na podium a sednou si naproti sobě. Jednomu z dvojice se zavážou oči a doprostřed nich k nohám se dá jedna lžice, jeden bryndák, jedna pouštní ovesná kaše v malém kelímku a malá lahev do půlky nalitá vodou. Úkolem dětí je vůbec nemluvit a slepý hráč musí nakrmit němého a na konec mu dát napít vodu - tzn.: slepý hráč si musí nahmatat bryndák a připevnit ho dotyčným, poté nahmatat lžici, kaši, která je v kelímku a nakrmit tím němého, který musí mít ruce za zády. Poté, co kaši celou sní, je potřeba, aby mu dal ještě napít vody. Vyhrává

---

<sup>114</sup> Srov. Hra: Ruce nahoru. *Taboreni.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

<sup>115</sup> Srov. Skládání sirek do krabičky. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-23].

<sup>116</sup> Srov. Klasický návod Jana Tleskače. *Ježci v kleci* [online], [cit. 2015-12-23].

<sup>117</sup> Srov. Příklady a hry na rozvoj sluchové percepce. *Metodický portál* [online], [cit. 2015-12-24].

<sup>118</sup> Srov. Kimova hra. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-24].

ta dvojice, která nejrychleji sní kaši a vypije pití.<sup>119</sup> **Mokrý varianta:** Hra se hraje uvnitř místnosti. **Lektorské poznámky:** Děti, které soutěží na pódiu, by měly být vždy čelem k divákům i při soutěžích, aby na ně šlo vidět. Je potřeba si jako vedoucí správně rozdělit role. Dva moderátoři, dva asistenti, jeden vedoucí co kontroluje, zda děti při hrách nepodvádí a jeden z vedoucích, co zapisuje body do tabulky. **1. úkol na manuální zručnost:** vedoucí si musí dát pozor, aby dítě vykonávalo aktivitu pouze jednou rukou. **2. úkol na fyzickou sílu:** vedoucí si musí dávat pozor, aby opravdu všechny děti měly stejné podmínky na hru a měly nepokrčenou ruku při aktivitě. **3. logické myšlení:** vedoucí si musí dávat pozor, aby se děti k sobě nekoukaly a hleděly si svého hlavolamu. **4. úkol na hudební znalost:** vedoucí musí písničky vybrnkávat, aby bylo jednodušší pro děti písničku poznat. **5. úkol na postřeh:** vedoucí musí předměty pořádně hráčům ukázat a pak je uklidit, nemůže je zakrýt jen dekou, jelikož dle obrysů by deka prozradila předměty. **6. úkol na sebranost dvou členů ve skupině:** vedoucí musí dávat pozor, aby jedno dítě netrefilo druhé dítě lžičkou do oka. **Body:** Skupinové.

#### ETAPOVÁ HRA IX. – DRAČÍ DOUPĚ

**Cíl:** Odvaha, fyzická zdatnost, porazit draka. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 4. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 90 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 8. **Prostředí:** louka a okraj lesa. **Materiál:** 2 louče, 10 svítících baterií, 20 reflexních žlutých značek, 28 oranžových reflexních vest pro děti, 8 reflexních vest žlutých pro vedoucí, 28 masek, 30 m dlouhé lano, 28 dřevěných mečů, 28 nafukovacích bílých balónků (dračí vejce asi 5 metrů před ohněm), 4 zlaté koruny, jeden velký oheň, maketa draka s ocasem - vycpané zelené igelitové sáčky do koše s obrysy draka (drak je v dáli za ohněm na kopci z větví - děti jej vidí matně), kousky mapy, vzkaz, figurka. **Motivace:** Vedoucí svolají všechny děti, zkontrolují jejich oblečené a vyzvou je, aby si přinesly vyrobené masky. Hlavní tulák řekne: „*Pouštníci, nyní nastává čas, kdy se pokusíme dostat až k drakovi. Drak v noci spí, a proto bude snadnější ho porazit. Jsme dobře připraveni, ale i přesto si zkusíme zavolat pomoc. Zavoláme dalšího z pomocníků, které nám nabídl Laskavý pastýř.*“ Děti zavolají pomocníka a na jejich zavolání přijde vedoucí č. 3 v kostýmu za stříbrného rytíře. Rytíř řekne: „*Stateční bojovníci, srdečně vás zdravím od Laskavého pastýře. Jsem rád, že se můžu společně s vámi vydat porazit draka. Už dlouhou dobu zde terorizuje všechno kolem. Mé jméno je Stříbrný rytíř. Pojďme tedy a porazme draka.*“ **Popis:** Tuláci (vedoucí) svolají děti a řeknou, že po společné poradě se shodli na tom, že bychom měli jít porazit draka v noci, jelikož když spí, je nejslabší. Jenže tuláci netuší, kde se drak nachází a jak k němu dojít, proto poradí dětem, aby si zavolali na pomoc dalšího pomocníka Laskavého pastýře, a navedou děti, aby jej přivolaly. Poté, co děti zavolají pomocníka, objeví se ve tmě louče a přichází Stříbrný rytíř, který se dětem představí a řekne jim, v které oblasti se drak nachází a jak se k němu vydat. Také jim sdělí, že on sám draka přemoci nemůže, že je pouze pomocník Laskavého pastýře. On sám jim může jen pomoci draka objevit, či dát rady, jak draka přemoci. Dále jim Stříbrný rytíř dá pokyny,

---

<sup>119</sup> Srov. Vzájemné krmení. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-24].



že již nechal označit cestu k drakovi žlutými odrazky. Jen je třeba, aby se děti po cestě vydaly. Avšak nepůjdou samy, ale všichni dohromady. Porazit draka totiž nejde samostatně; musí to zvládnout děti společnými silami. Jako ochranu před drakem jim rytíř daruje rytířské pouštní vesty (reflexní vesty) a také jim doporučují, aby si děti vzaly masky, které vyrobily, aby je drak nepoznal. Dále je rytíř upozorní, že nesmí po cestě křičet - jinak by se drak mohl zbudit dřív, než bychom ho stihli přemoci - je nutné jít po tichu a sledovat žluté značky. Poté, co jsou děti pořádně oblečeny a mají na sobě reflexní vesty, rytíř dětem dá lano a děti se chytanou lana (seřadí se jeden zprava a jeden zleva). Rytíř jde jako první s loučí ve předu - ostatní tuláci (vedoucí) jdou při konci s menšími dětmi a poslední tulák též nese louč. Jeden z vedoucích má baterku a míří kolem do kola ve tmě a děti musí hledat žluté značky a jít dle nich. Najednou se děti ocitnou na okraji lesa (pod dračím doupětem) - odtud děti uvidí v dáli (cca 50 m od místa, kde stojí) oheň. Stříbrný rytíř řekne dětem: „*Laskavý pastýř vám posílá každému meč za vaši dnešní píli a vytrvalost při přípravě na přemožení draka, abyste dnes mohli draka opravdu porazit. Každou snahu Laskavý pastýř velmi cenní. Proto přijmete od něj každý z vás jeden meč. Dál už s vámi nemůžu jít, je to na vás. S odvahou a statečností to jistě zvládnete. Drak v této chvíli spí a má kolem sebe dračí vejce, které je potřeba zlikvidovat a to můžete jedině tak, že budete mít odvalu. Když budete mít odvalu, drakova moc slábně. Odvalu prokážete tak, že každý z vás se teď po jednom musí přiblížit do dračího doupěte, a jak uvidíte bílé dračí vejce (balonek), mečem jej praskněte a vraťte se za námi zpět. Když půjdete potichoučku a bez jediného slova, drak se nezbudí, jelikož díky vaší odvaze jeho moc slábně a upadá do stále hlubšího spánku. Poté, když budete mít odvalu a všech jeho 28 vajec zlikvidujete, objeví se u draka poblíž jeho hnízda 4 koruny (životy). Je potřeba se rozdělit do vašich táborových družstev a jako družstvo dostanete jednu baterku a chytete se za ruce a velmi tiše bez mluvení musíte jednu z korun najít. Poté, co ji najdete, musíte ji hodit do ohně, který poblíž draka hoří a rychle se vrátit nazpět za mnou.*“ Poté, co všechny týmy koruny najdou a hodí do ohně, vrátí se k Stříbrnému rytíři a zdáli uslyší řev, což znamená, že drak byl poražen. Vedoucí by měli navodit radostnou atmosféru a Stříbrný rytíř dá dětem další vzkaz od Laskavého pastýře a kousky mapy + lahev vody s nápisem „VÍRA“ a děti s vedoucími se vrátí do táborové ubytovny. **Mokrý varianta:** Hra by se konala v areálu ubytovny. **Lektorské poznámky:** Tato hra se musí velmi dobře naplánovat. Je potřeba, aby se malé děti moc nebály - pokud by se bály, nenutíme je něco dělat na sílu, ale snažíme se jim jako vedoucí pomoci a to tím, že na dračí vejce např. půjdou po třech, nebo s jedním z vedoucích, atd. Dále vedoucí musí při této hře dbát na velmi zvýšenou bezpečnost a to tím, že s dětmi jdou za doprovodu lana. Každé dítě má reflexní vestu a po ozáření světlem jde jasně vidět. Dále pokud jde dítě nebo skupinka krátkou trasu, tak mají svoji baterku - takže vždy na ně vidíme (hra je udělaná tak, že děti úplně samy v lese nejsou - vždy na ně vedoucí z dáli vidí a pokud by se vyskytl nečekaný problém, je hned u dítěte). **Body:** Kolektivní - za prokázání víry, že draka porazí a odvahu děti dostanou malou lahev vody k obnovení pramene (s názvem VÍRY).<sup>120</sup> **Etapová mapa:** Děti najdou **Políčko Hrad:** „*Dračí*

---

<sup>120</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2014, s. 136.

*doupě je již za zády pouštníků, ale další výzvy jsou před nimi. Bylo to opravdu náročné, porazit draka, ale odvážní pouštníci to dokázali. Nyní čeká pouštníky návštěva místa, kde podle legend leží pouštní hrad. Kdo v něm přebývá?“*

**Vzkaz:** *Radujte se pouštníci! Dokázali jste porazit draka, kterého se zde lidé báli už velmi dlouho. Drak řadu let vyvolával hrůzu ve všech zdejších obyvatelích a panoval zde pouze strach a bída. Nyní začíná pro zdejší lidi nový život – život ve svobodě. Jen tak dál, milí pouštníci, již se blížíte ke svému cíli putování. Zůstávejte stále v pozoru. Důležité také je mezi vámi udržovat dobré a kamarádské vztahy, protože pak na vás stín nemůže. Myslím na vás. Váš Laskavý pastýř*

ČTVRTEK:

## ETAPOVÁ HRA X. – HRAD

### 1. ČÁST VÝROBA ERBŮ

**Cíl:** Rozvoj kreativity, tvořivost, rozvoj fantazie, výtvarné dovednosti. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 15 min. **Čas na hru:** 30 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 5. **Prostředí:** Les. **Materiál:** 15 dek, 24 A4 papírů, 8 balení fixů, barevný písek, 28 tekutých lepidel, 37 tužek, 37 nůžek, 37 podložek, 37 lepicích pásek. **Motivace:** Děti jsou přivedeny k lesu, kde je čeká paní Liliana. Ta jim řekne: „*Vítejte, milí pouštníci, jsem moc ráda, že vás vidím. Mé jméno je Liliana, bydlím na zámku tady poblíž. Už se ke mně donesly zprávy, že jste porazili draka. Jste velmi udatní a šikovní. Když paní Liliana domluví, začínají další části etapové hry s názvem Výroba erbů. Poté, co děti dodělaly úkol - Liliana jim ukáže, kde sídlí a pozve je do jejího hradu po tak včerejším náročném dnu. Dětem řekne, že ji posílá Laskavý pastýř, aby se o děti dobře postarala a poskytla jim místo pro odpočinek. Poté nenápadně odejde a začne mluvit tulák, že je potřeba pro Paní Lilianu vyrobit obraz jako poděkování, že nás u ní v zámku pohostí. Následuje Malba obrazů pouštního hradu. Jakmile tyto aktivity skončí, paní řekne: „*Pouštníci, nejenom, že jste odvážní, ale vytvořili jste zde nádherné obrazy mého panství. Běžte se nyní občerstvit a já potom ještě za vámi přijdu.*“ **Popis:** U lesa na louce jsou připraveny deky v kruhu a hraje tam příjemná kytarová hudba a uprostřed kruhu jsou nachystané výtvarné potřeby. Děti si sednou do kruhu. Paní Liliana řekne dětem, že tu pro ně připravila výtvarné potřeby, že brzy již skončí jejich putování, a aby nezapomněly, co spolu všechno hezkého během tohoto putování děti zažily - je potřeba si vyrobit své erby, které pak budou vyvěšeny v její hradní věži a děti mohou do nich psát druhým dětem, co spolu během putování hezkého prožily (vzkazy). Erby jsou tajné, je možné do nich nahlédnout, ale až po skončení putování. Do jakýchkoliv erbů poté můžou děti vhazovat vzkazy. Děti jsou vyzvány, aby si vzaly dva tvrdé papíry (A4) - na jeden z nich nakreslily přes celý papír erb, vystříhly jej, a obkreslily na druhý papír, a poté jej též vystříhly. Následně si mohou vzít fixy a doprostřed erbu napsat svoje jméno s příjmením, a pod jméno napsat tábor Popoupo 2015. Mohou si své erby dle fantazie pokreslit (např. nakreslit na něj poušť s pískem) a nechat volné místa, na které děti mohou nanést tekuté lepidlo a vysypat plochu barevným pískem. Poté, co děti dodělaly úkol, Liliana jim ukáže, kde sídlí a že je zve do jejího hradu po tak včerejším náročném dnu. Že ji posílá Laskavý pastýř, aby se o děti dobře postarala*

a poskytla jim místo zábavného odpočinku u ní na hradu. **Mokrý varianta:** Aktivita by probíhala v místnosti. **Lektorské poznámky:** Důležité je, aby byl dobře nachystaný venkovní terén k výrobě erbů, tak, aby se děti cítily pohodlně. **Body:** Žádné.<sup>121</sup>

## 2. ČÁST MALBA OBRAZŮ POUŠTNÍHO HRADU

**Cíl:** Skupinová spolupráce, rozvoj kreativity, tvořivost, rozvoj fantazie, výtvarné dovednosti. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 15 min. **Čas na hru:** 30 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 5. **Prostředí:** Louka, les. **Materiál:** 4 balíky temperových barev, 4 velké prodloužené štětce, 1 vzkaz (rozstříhaný na kousky). **Motivace:** Tulák řekne dětem, že je potřeba nakreslit pro Paní Lilianu obraz, který by ji mohl potěšit a mohli bychom ji dát při loučení ze zámku jako památku od nás na vyjádření vděčnosti. Tulák zjistí, jaký má Paní Liliana vkus a co by se jí nejvíce líbilo. Ale tulák někde zapomněl tyto informace v lese. Je potřeba, aby je děti našly. **Popis:** Děti přijdou k tulákovi a tulák ukáže na čtyři připevněné prázdné obrazy (balící papíry) na stromu. Pod každým stromem je připravený velký štětec (velký plochý štětec nalepený na dlouhý klacek a na paletě temperové barvy a voda). Úkolem dětí je jít do lesa a všichni mají za úkol najít tulákovy ztracené poznámky (10 kousků vzkazu). Poté, co děti kousky poznámek najdou, poskládají je a dají na viditelné místo, takovým způsobem, aby všechny děti se na něj mohly chodit dívat. V poznámkách je napsané: 1. velký hrad s věžičkami, 2. hrad se čtyřmi okny s květinami, 3. velká květinová brána do hradu, 4. u brány dvě vlajky, 5. padací most 6. po pravé straně hradu vodní příkop s vodní nádrží 7. po levé straně hradu hradní věž, 8. na věži dalekohled, 9. za hradem les, 10. na obloze rozlévající se slunce. Úkolem dětí si je stoupnout do skupinek a vzít si velký štětec a společně jedním velkým štětcem jako skupina dle poznámek nakreslit obraz pro paní Lilianu. První z družstva vždy běží k poznámkám, přečte první úkol, co mají jako družstvo nakreslit, a poté co to družstvu řekne a domluví se, jak to nakreslí - družstvo uchopí štětec a pouštějí se do společného obrazu. Poté si vymění pořadí - první jde na konec štětce a ten co byl druhý, je první a jde pro úkol z poznámek, atd. Tak aktivita probíhá, než nakreslí celý obraz. Důležité je, aby se všechny děti štětce držely, když společně kreslí.<sup>122</sup> **Mokrý varianta:** Hra by se hrála v místnosti. **Lektorské poznámky:** Děti by se měly v pořadí držení štětce střídat, jelikož hodně dětí chce být vepředu u začátku štětce, a proto je velmi důležité, aby po každém bodu se děti v pořadí u štětce prostrídaly. U této aktivity je velmi důležitá komunikace ve skupině. **Body:** Jednotlivé - POUŠTNÍ FENEK POSTŘEHU (dle nalezení papírku).

## 3. ČÁST VODNÍ PŘÍKOP

**Cíl:** Zábava, odvaha, spolupráce, fyzická kondice. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 3. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 90 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 6. **Prostředí:** louka.

---

<sup>121</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2014, s. 67.

<sup>122</sup> Srov. ZOUNKOVÁ, Daniela (ed.). *Zlatý fond her III: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. 2007, s. 104-105.

**Materiál:** **První úkol:** 28 šátků, 10 kbelíků s vodou, brána. **Druhý úkol:** 2 tenisové míčky, 2 kulaté mísy s vodou, hadice s vodou či velká nádoba - např. vana, v které bude uchována voda na doplnění. **Třetí úkol:** jeden velký černý igelit 15x5m, 2 vany nebo 2 bečky s vodou, 2 kbelíky, **Čtvrtý úkol:** 4 obrazy z předchozí hry, krabička rýsováček. Kousky mapy, vzkaz a figurka. **Motivace:** Pověřený vedoucí v kostýmu tuláka dětem řekne: „*Pouštníci, zde se nachází vodní příkop, který je třeba překonat. Dobře se prosím připravte, ať příkop překonáme.*“ **Popis: První úkol:** Vedoucí řekne dětem, že je potřeba si obléct oblečení do vodního příkopu, tedy plavky, nebo krátké tílko s kraťasy a hlavně si nesmějí zapomenout igelitovou pláštěnku a ručník. Děti jdou do vodního příkopu se zavázanýma očima, jelikož je v něm hodně vody a musí projít vodní bránou a tu neprojdou jinak než se zavázanýma očima tak, aby voda jim neprošla do očí. Další jejím úkolem je, že nemůžou říct ani slovo - musí jít velmi tiše přes vodní bránu do vodního příkopu. U vodní brány jsou nachystáni čtyři vedoucí, které děti polejí vlažnou vodou z kbelíku - děti nesmí nijak vykřiknout. Poté, co všechny děti projdou bránou, mohou si šátky sundat a vedoucí děti pochválí za splněný úkol.<sup>123</sup> **Druhý úkol:** Děti se rozdělí do skupinek tak, aby dvě skupinky byly naproti sobě. Uprostřed herního pole je mísa s vodou a tenisový míček. Děti se v družstvech musí seřadit od největšího po nejmenšího. Vždycky dva z družstva naproti sobě vyběhají ke středu herního pole (cca 30 metrů) a kdo první doběhne, jako první vezme tenisový míček a utíká s ním zpět do družstva – když doletí ke středu druhý, má za úkol vzít vodu a polít toho, kdo mu vzal míček. Pokud ho stihne polít, musí mu spoluhráč míček vrátit. Pokud spoluhráč nestihne polít a spoluhráč s míčkem nepolítý doběhne do svého družstva, to družstvo získává bod. Poté vyběhají další dva hráči. Dvě vítězná družstva hrají proti sobě a dvě družstva co prohrály - též pak hrají proti sobě. Poté se určí místa vítězů. A za účast a odvahu děti dostanou vstupenky na vodní atrakci od paní Liliány.<sup>124</sup> **Třetí úkol:** Na kopci je postavená skluzavka (z igelitu) - igelit je dlouhý na délku 15m a na šířku 5m. Dva vedoucí polévají igelit vodou z vrchu kopce, dva vedoucí stojí na konci skluzavky a jeden vedoucí stojí z pravého boku skluzavky a druhý vedoucí z levého boku skluzavky. Atrakce je dobrovolná, děti se sami mohou rozmyslet, zda na ni chtějí jít, či se jen budou dívat. Poté se děti seřadí do řady, které chtějí vodní atrakci využít a jsou seznámeny s bezpečnostními pokyny: musí mít na sobě plavky a tenkou igelitovou pláštěnku, musí mít zavřenou pusu a snažit se jet na skluzavce rovně. Dále musí jet po zadku (nikdy ne po břichu), holky musí mít svázané vlasy do culíku, jezdí se po jednom a vedoucí vždy musí dát pokyn dítěti, že může jet - bez pokynu dítě jet nesmí. Poté může akce začít.<sup>125</sup> **Čtvrtý úkol:** Děti jako poděkování Paní Lilianě a za zábavné vodní hry a její pohostění na hradě předají obrazy, které pro ni nakreslily. Paní Liliana je vyvěsí do altánku a děti na vernisáži obrazů mohou obrazy od 1 do 5 bodů obodovat (5 bodu je nejvíce, 1 bod je nejméně), svůj obraz děti nemohou bodovat. Děti hodnotí, zda se druhým týmům podařilo nakreslit vše, co tam mělo být a jak to na ně esteticky působí. Poté vedoucí sečte skóre a ohodnotí obrazy body. Děti naleznou vzkaz od Laskavého pastýře, políčka s mapou a figurku.<sup>126</sup> **Mokrý varianta:** Hra by

---

<sup>123</sup> Srov. Oplatky se pečou. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-24].

<sup>124</sup> Srov. Utíkej a nenech se polít. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-24].

<sup>125</sup> Srov. Vodní skluzavky. *Jech.net* [online], [cit. 2015-12-24].

<sup>126</sup> Srov. ZOUNKOVÁ, Daniela (ed.). *Zlatý fond her III: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. 2007, s. 104-105.

byla nahrazena jinou aktivitou. **Lektorské poznámky:** Hra se hraje za letního horkého počasí. U Prvního úkolu si musíme zjistit, zda jsou všechny děti zdravé a jestli netrpí nějakými záchvaty. Vedoucí pomalinku opatrně polévají děti, ne tak, aby se úplně vyplašily. U druhého úkolu si vedoucí musí pohlídat, aby proti sobě běžely děti přiměřeně fyzicky zdatné a staré. U třetího úkolu je nezbytné si dávat pozor, aby dítě nevyletělo ze skluzavky, ale pokud bude skluzavka dost široká, nemělo by se to stát. Jako ochrana před poškrábáním slouží hodně vody na skluzavce a igelitová pláštěnka. **Body:** Skupinové. **Etapová mapa:** Děti najdou **Políčko Oblast stínů:** „Jak bylo u hradu dobře. Pouštníci musí však dál pokračovat na své cestě za záchranou země plné pouště. A začíná přituhovat. Mapa ukazuje na Oblast stínů, kde určitě nebude veselo. Proto je třeba se dobře připravit a opevnit se vírou, láskou a radostí.“

**Vzkaz:** *Milí pouštníci, právě jste navštívili hradní paní Lillianu. Je to má velká pomocnice, která rozdává radost všude tam, kam přijde. Proto i vy odcházejte od ní plni radosti, protože vás čeká oblast stínů. Jelikož se blížíte již do konce svého putování, je třeba být velmi ostražitý. Stíny totiž nyní budou za každým rohem a budou se vás snažit svést z cesty. Nedejte se a plni odvahy, víry a lásky pokračujte dál. Váš Laskavý pastýř*

#### **ETAPOVÁ HRA XI - OBLAST STÍNŮ**

**Cíl:** Posílit důvěru u dětí ve skupinkách, spolupráci, komunikaci, stmelení kolektivu. **Fyzická zátěž:** 2. **Psychická zátěž:** 4. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 90 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 8. **Prostředí:** areál ubytovny. **Materiál:** 6 A4 s názvy stanovišť (1. ulička důvěry, 2. žebřík, 3. pád důvěry, 4. podivuhodná cesta, 5. kolo důvěry), 4 kartičky s různým pořadím stanovišť pro družstva, 28 papírových obdélníkových vstupenek na koně (17 cm x 5 cm). **První stanoviště ulička důvěry:** 28x oranžový papírový náramek s nápisem ulička důvěry. **Druhé stanoviště žebřík:** 1 velký žebřík, 28x zelený papírový náramek s nápisem žebřík, 1 přilba. **Třetí stanoviště pád důvěry:** zídka cca 160 cm, 28x červený papírový náramek s nápisem pád důvěry. **Čtvrté stanoviště podivuhodná cesta:** 4 šátky, 28x žlutý papírový náramek s nápisem podivuhodná cesta, lavice, lávka, 10 kuželů či polínek dřeva, 4 žluté plastelíny a 4 kelímky vody. **Páté stanoviště kolo důvěry:** 4 šátky, 28x fialový papírový náramek s nápisem kolo důvěry. **Šesté stanoviště vláčci:** 24 šátků, polínka, strom. Kousky mapy, vzkaz a figurka. **Motivace:** Etapovou hru uvede vedoucí tulák takto: *“Pouštníci, podle mapy máme nyní navštívit území, kde vládou stíny. Je to velmi zákeřná oblast, protože stíny nejdou často jenom tak vidět běžným pohledem. Je třeba, abychom si velmi důvěřovali. Jestli přejdeme oblast stínů tak závisí jenom na nás. Vydejme se tedy na cestu.“* **Popis:** Děti jako skupinky musí projít šesti zkouškami v oblasti stínů, aby úspěšně nad údolím stínů vyhrály a přešly bezpečně toto pásmo. Vedoucí z družstva dostane kartičku s pořadím stanovišť, na které se mají vydat jako skupina (každé družstvo má jiné pořadí stanovišť, aby se u stanovišť různě skupiny prostřídaly a nemuseli dlouho čekat). Na každém stanovišti dostanou děti za splněný úkol barevný náramek na ruku. Poslední šesté stanoviště je společné, kde se všechny družstva setkají a vyplní společně úkol. Po stanovištích musí chodit všechny děti ve skupinkách, ale je jen na nich, zda aktivitu splní, nebo ne - všechny aktivity na stanovištích jsou pro děti dobrovolné. Jedna skupina na stanovišti může

být maximálně 15 minut. Stanoviště jsou označena papírovými cedulkami. **První stanoviště ulička důvěry:** Vedoucí řekne dětem, aby vytvořily dvě řady po 3 lidech stojících naproti sobě v rozestupu mezi nimi tak cca 70 cm. Tím vznikne ulička důvěry. Vedoucí vyzve jednoho dobrovolníka, který si stoupne 16 m před dvojice a má za úkol proběhnout uličkou důvěry ve stejné rychlosti jako běžel před uličkou důvěry těch pár metrů. Hra je obtížná v tom, že všichni, kteří tvoří uličku, jsou předpažení a tím je ulička uzavřená. Ulička se otevírá připážením nebo vzpažením až těsně před člověkem, který v ní běží. Před tím, než běžec vystartuje, se zeptá skupiny, zda jsou připravení - skupina odpovídá: „Ano, můžeš, jsme připravení.“ Člověk, který běží, se rozběhne, a když se dostane do těsné blízkosti uličky, zvednou se paže jedné dvojčky, a pak druhé, třetí a čtvrté. Jakmile běžec doběhne, zhodnotí, jak se cítil a zda se nikoho nedotkl a zda v uličce nezpomalil. Lepší je když si děti nejprve uličku projdou rychlou chůzí, aby si děti osvojili v uličce vzpažovat – otevírat průchod uličky. Děti se mohou prošťídat, kdo s dětmi úkol splnil, dostává jako odměnu oranžový papírový náramek s nápisem ulička důvěry.<sup>127</sup> **Druhé stanoviště žebřík:** Dva vedoucí stojí s jedním žebříkem. Každý z vedoucích chytne žebřík na jedné straně a ostatní děti z družstva jim pomohou. Úkolem dětí je nasadit si přilbu na hlavu a po jednom přelézt žebřík (vylézt na horu na žebřík, tam se otočit a po druhé straně ho slézt dolů). Každé dítě, které leze, musí mít velkou důvěru, že vedoucí žebřík drží a ostatní děti též. Kdo z dětí úkol splnil, dostává papírový zelený náramek s nápisem žebřík.<sup>128</sup> **Třetí stanoviště pád důvěry:** Čtyři vedoucí stojí u zídky - cca 160 cm pod zídkou stojí děti. Děti si stoupnou do dvou řad po 5 (i s vedoucími) otočení čelem k sobě vzdálené na předpažení. Hráči, kteří stojí vedle sebe v řadě, se dotýkají rameny, předpaží před sebe ruce a dlaně dají vzhůru a ruce mezi sebe naskládají zipovitým způsobem (tzn., že mezi pažemi jednoho se nachází paže druhého v protilehlé řadě). Každý v řadě stojí jednou nohou zakročenou a hlavou mírně zakloněnou – z důvodů bezpečného chytání dětí. Z paží se tady vytvoří záchranná plošina, která musí být delší než dítě, které padá. První dobrovolník vyleze na zídku a postaví se zády ke skupině tak, aby dopadal právě doprostřed řad. Dítě se poté zeptá skupiny: „Jste všichni připravení?“ Skupina odpoví: „Ano, jsme připravení, můžeš padat!“ Vedoucí řekne: „Tak pozor padá!“ Jakmile jsou všichni upozorněni, osoba padá se zpevněným tělem a připáženými rukama. Stále je potřeba připomínat: „Zůstaň jako prkno, zpevní hýžďové svaly. Důležitá je výška, z které dítě padá - neměla by být více než o 10 cm vyšší, než je vzdálenost předpažených paží průměrně vysokého člena skupiny od země (tzn. obvykle cca 160 cm nad zemí). Je dobré družstvo uspořádat tak, aby menší děti chytaly nohy a ti větší trup a hlavu. Při tomto úkolu by měli být minimálně dva vedoucí - my jsme pro větší bezpečnost zvolili čtyři. Jeden vedoucí celou aktivitu vede a zdůrazňuje pravidla a poté se zapojí i s ostatními vedoucími do chytání v oblasti dopadu místa hlavy a trupu. Děti po splnění úkolu dostanou červený náramek s nápisem pád důvěry.<sup>129</sup> **Čtvrté stanoviště podivuhodná cesta:** Děti se rozestaví do dvojic.

---

<sup>127</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2000, s. 150.

<sup>128</sup> Srov. Běh důvěry. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-24].

<sup>129</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2000, s. 155.

S jedním dítětem je vedoucí. Vedoucí rozdává 4 šátky do dvojice a úkolem dvojice je přejít překážkovou dráhu (přes lavici, lávku, kolem kuželů, vymodelovat z plastelíny slunce a napít se vody). Vedoucí vede bez mluvení děti různými překážkami. Jeden z dětí má zavázané oči a druhé dítě ho vede jen slovní komunikací - nesmí se ho nijak dotýkat. Úkolem dvojic je bezpečně projít přes překážky jen pomocí verbální (slovní) komunikace. Poté se dvojice vymění. Jakmile děti splní úkol, získají žlutý papírový opasek s nápisem podivuhodná cesta.<sup>130</sup> **Páté stanoviště kolo důvěry:** Vedoucí sdělí dětem informace, že mají vytvořit kruh, ve kterém budou stát velmi těsně vedle sebe. Děti se sebe dotýkají rameny a jsou otočeni čelem do kruhu. První dobrovolník si stoupne doprostřed kruhu, narovná se, zpevní celé tělo a zkříží paže na prsou (vhodné pro dívky). Dítě se zeptá skupiny: „Jste připraveni?“ Poté, co skupina odpoví: „Ano, jsme.“, zavře dítě oči a řekne: „Pozor, padám“ a nechá zpevněné tělo spadnout do rukou dětí stojících v kruhu, které ho jemně dlaněmi posouvají po obvodu kruhu. Nikdo z kruhu nesmí nechat dobrovolníka spadnout. Pokud je dítě v kruhu těžké, je potřeba se rozkročit a pevně se zapřít. Poté, co dítě projede kolem dvakrát, může se vyměnit s dalším dítětem, které půjde místo něj do kruhu. Za splněný úkol děti dostávají fialový náramek s nápisem „kolo důvěry“.<sup>131</sup> **Šesté stanoviště vláčci:** Na tomto stanovišti se sejdou všichni vedoucí a všechny děti po absolvování všech stanovišť. Každá skupinka se seřadí do řady za sebe, chytne za ramena dítě před sebou a každá skupinka dostane 6 šátků. Všechny děti dostanou šátek na oči kromě posledního v řadě, tedy strojvedoucího. První člověk v řadě bude mít před sebou natažené ruce, aby se chránil při neplánovaném nárazu. Úkolem dětí je nebavit se a pomocí fyzických náznaků na ramenou od strojvedouce se jako vlak pohybovat ať už rovně, doleva, či doprava, nebo stát. Vedoucí řádně hru vysvětlí, odstartuje a zapne zábavnou hudbu. Čtyři vlaky se pohybují v herním poli a nesmí stát na místě - pořád se musí hýbat, když hraje hudba. V herním poli jsou i různé překážky (polínka, strom), které musí vláčci objet. Poté, co hudba dohraje, děti si vymění pozice tak, aby se prostřídaly všechny. Po skončení aktivity vedoucí může říct dětem, že si mohou sami uvědomit, kde se cítily dobře. Po splnění úkolu děti dostanou na ruku hnědý pásek s nápisem vláček. Poté přijde vedoucí tulák a řekne dětem, že již prokázali, že si vzájemně věří a důvěřují a díky tomu mohou pokračovat dál ve svém putování. Od Laskavého pastýře obdrží poukaz jako odměnu za zvládnuté úkoly - projížďku na koních. Dále najdou děti vzkaz, kousky mapy a figurku.<sup>132</sup> **Mokrý varianta:** Hra by byla nahrazena jinou aktivitou. **Lektorské poznámky:** Hry na důvěru jsou záměrně dány v posledních dnech tábora, aby se již skupina dětí mezi sebou znala a už si trochu vzájemně důvěřovala, a aby to skupinu ještě více stmelilo. **První stanoviště ulička důvěry:** Vedoucí musí upozornit děti, aby se plně soustředily a zavčasu zvedaly ruce. **Druhé stanoviště žebřík:** vedoucí musí žebřík opravdu pevně držet, aby se dítě nekývalo, když leze nahoru. **Třetí stanoviště pád důvěry:** Vedoucí nejdříve, než tuto hru budou hrát s dětmi, by si sami měli zkusit, aby věděli všechny úskalí hry a byli na vše připraveni. Při této aktivitě vedoucí

---

<sup>130</sup> Srov. Správná cesta. *Hry na rozvoj důvěry a spolupráce* [online], [cit. 2015-12-24].

<sup>131</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2000, s. 1548.

<sup>132</sup> Srov. Správná cesta. *Hry na rozvoj důvěry a spolupráce* [online], [cit. 2015-12-24].

musí dbát na zvýšenou bezpečnost. Musí si dávat pozor, aby děti byly opravdu zpevněné a neprohýbaly se při pádu. **Čtvrté stanoviště podivuhodná cesta:** Děti ve dvojicích si musí dát pozor, aby opravdu dobře vysvětlovali druhému dítěti, kam má jít. **Páté stanoviště kolo důvěry:** Při hře by měl být zachován klid. **Šesté stanoviště vláčci:** Vedoucí musí hlídat bezpečnost dětí, aby v rychlosti nenarazily do nějaké překážky - např. stromu. **Body:** Kolektivní - za prokázání vzájemné spolupráce a přátelství děti dostanou malou lahev vody k obnově pramene (s názvem PŘÁTELSTVÍ). **Etapová mapa:** Děti najdou **Políčko Pouštní samota:** „Z nebezpečí do nebezpečí. Nyní se cesta na mapě pomalu ale jistě stáčí až k místu, které se jmenuje Pouštní samota. Je to oblast, kterou by si nikdo dobrovolně nevybral. Proto i pouštníci si musí zde dávat velký pozor, jelikož je tato oblast pod vládou stínu.“

**Vzkaz:** *Milí pouštníci, jsem moc rád, že jste ještě upevnili mezi vámi vzájemnou důvěru. Jenom tehdy, pokud budete společně táhnout za jeden provaz a nebudete se hádat, můžete úspěšně dokončit vaše putování. Jsem rád, že jste Oblast stínů úspěšně překonali. Zítřka vás však bude čekat pouštní samota. Dávejte si pozor, ať vás zde poušť, strach ani stín nepřemůže. Dobře si dnes odpočítejte, ať jste zítřka plni sil. Váš Laskavý pastýř*

## ZKROCENÍ POUŠTNÍCH KONÍ

**Cíl:** Zábava. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 1. **Čas na přípravu:** 15 min. **Čas na hru:** 60 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 4. **Prostředí:** Louka. **Materiál:** Žádný. **Motivace:** Pověřený vedoucí aktivitu uvede: „Pouštníci, ukázali jste, že vám důvěra mezi vámi není cizí. Jako odměnu jste dostali projížďku na pouštních koních. Vydejme se tedy za nimi!“ **Popis:** Do tábořiště přijedou dva koně s lektorkami. A děti mají z předchozí hry vstupenky na koně (tzn., že mají nárok na 2 projížďky na koních). Lektorky od koní dětem vysvětlí bezpečnostní pokyny, jak správně na koně nasedat a jak se mají při jízdě na koni chovat. Poté se lektorky starají o koně a vedoucí tábora pomáhají dětem nasedat na koně. Následně začíná jízda dětí na koni – lektorky jdou vedle koně a děti se pevně drží. **Mokrý varianta:** Aktivita by se přesunula na jiný den a byla by nahrazena jinou aktivitou. **Lektorské poznámky:** Vedoucí musí pomáhat dětem při nasedání na koně, jelikož děti jsou ještě malé a samy bez pomoci by na koně nevylezly. **Body:** Žádné.<sup>133</sup>

## POUŠTNÍ RÁDCE

**Cíl:** Fyzická zdatnost, procvičení vědomostí. **Fyzická zátěž:** 4. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 30 min. **Čas na hru:** 75 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 6. **Prostředí:** Zahrada. **Materiál:** 4 kolečka červené, oranžové, žluté, hnědé (průměr velikosti 15 cm), 4 kartičky velikosti A4 (tabulka s dvaceti řádky a 2 sloupci, v prvním sloupci jsou po sobě jdoucí čísla v druhém sloupci prázdné kolonky), 4 hnědé pláště s kapucí, 1 bílý plášť s kapucí, 1 stříbrný plášť s kapucí a papírkem „Oslov mě, potřebuji pomoci.“, 1x A4 otázky z odpověďmi

---

<sup>133</sup> Srov. Jízda na koních pro začátečníky. *Danči koně* [online], [cit. 2015-12-30].



(pro pouštního rádce), 1x A5 pět otázek s odpověďmi (pro pouštního strážce 1), 1x A5 pět otázek s odpověďmi (pro pouštního strážce 2), 1x A5 pět otázek s odpověďmi (pro pouštního strážce 3), 1x A5 pět otázek s odpověďmi (pro pouštního strážce 4), 4 malé kousky na pergamentu s indicíi přísloví 4,7-27 (10 cm x 5 cm), 4 ptačí pera se špičkou, 4 tuže, 4x A2 velký pergamen z balicího papíru. **Motivace:** Večerní program zahajují 4 vedoucí v kostýmech s loučemi a hlavní pouštní tulák řekne: „Pouštníci, nyní nás čeká večer plný přemýšlení. Náš rozum a moudrost, to je také jedna z věcí, která nám dokáže přinést vítězství. Dobré srdce a čistá mysl, to je základ úspěchu, stejně jako dělat dobré skutky. Avšak nezbytné je také přemýšlet. Proto nastává čas pustit se do toho!“ **Popis:** Vedoucí řekne dětem, aby se jako družstva postavily na své barevné značky (to jsou barevná kartonová kolečka, která jsou nachystána ve stejné linii v rozestupech 10 metrů). Pod kolečkem je také připravená kartička (tabulka, která má dvacet řádků a dva sloupce - v prvním sloupci je číslo a ve druhém sloupci je prázdné okýnko) a ptačí pero sestřižené do špičky s inkoustem, velký pergamen (balicí papír velikosti A2) a kniha (Bible). Na zahradě jsou rozmístěni 4 vedoucí, kteří různě po okraji velké zahrady chodí převlečeni ve hnědých hábitech se špičatou kapucí (strážci pouště). Také na zahradě se vyskytuje vedoucí, který je převlečený v bílém hábitu s bílou kapucí (rádce pouště). Úkolem družstev je, aby vždy vyběhlo z družstva jedno dítě, a rozběhne se co nejrychleji k jednomu ze strážců pouště. Každý strážce pouště má u sebe pět otázek, na které dítě musí odpovědět. Když dítě přiběhne ke strážci, musí mu říct, které číslo otázky chce (dítě nemusí jít od jedničky, ale libovolně), pokud pouštní strážce u sebe číslo nemá, musí dítě letět k dalšímu strážci, které by to číslo otázky mohlo mít. Dítě se vždy jednoho strážce může ptát na otázku pouze jedenkrát. Poté, co se dítě trefí do otázky, pouštní strážce mu řekne otázku a dítě na něj musí správně odpovědět. Pokud dítě správně odpoví, pouštní rádce mu dá razítko do patřičné kolonky v jeho kartičce. Pokud dítě otázku neví, musí najít pouštního rádce a ten mu odpověď na otázku může poradit, pokud splní u něho úkol, který si mohou vybrat (10 dřepů nebo 5 kliků, nebo 10x oběhne kolem stromu). Po splněním úkolu děti mohou z lavoru vody doplnit rádcí do jeho studánky vodu a on jim za to řekne odpověď na otázku. Děti od pouštního rádce nemohou běžet hned k pouštnímu strážci, ale musí se zpět zařadit do družstva na konec a vybíhá další dítě k pouštnímu strážci a vybírá další otázku (může se ptát na tu samou, co jeho kamarád z družstva nevěděl a už znají jako družstvo odpověď, nebo se může ptát úplně na novou otázku) – záleží, jak se děti v družstvě domluví. Ve hře je ještě další postava, která má stříbrný plášť s kapucí a chodí sem a tam a drží svítky pergamentu je nemá a na zádech má napsané na malé cedulce „Oslov mě, potřebuji pomoci.“, děti by si jí měly všimnout a samy od sebe ji oslovit. Pokud osobu osloví, osoba jim dá kousky pergamentu s indicíi přísloví 4,7-27 (dle které najdou v Bibli text) a vzkazem „*Je potřeba tento text najít ve vaší knize a přinést ho na konci této hry celý přepsaný pouštním perem i inkoustem pouštním strážcům*“. Ten děti přinesou do družstva, budou se snažit dle indicie najít text v knize, a během hry mají ten text ve skupince přepisovat inkoustovým perem (po tu dobu, co děti jdou ve skupince). Otázky pouštních rádců jsou: 1. Kolik vládců dříve vládlo poušti? (Dva), 2. Jaký je pastýř? (Laskavý), 3. Jak se jmenovala hradní paní? (Liliana), 4. Co je ve studně u pastýře? (Živá voda), 5. Jakou barvu má roklinka, kde jsme byli? (Zelená), 6. Co znamená pouštník? (Pouštní poutník), 7. Jakého pomocníka jsme potkali nejdříve?

(Bratr Melodie), 8. Co nám hrozilo v kritickém území? (Pavučiny, pavouk), 9. Jaké ovoce rostlo v háji, který jsme navštívili? (Pomeranče), 10. Odkud byli pašeráci, které jsme potkali? (Pašeráci ze skal), 11. Narazili jsme na padající balvany. Co způsobovalo jejich pád? (Hluk srdce), 12. Které pouštní zvířata jsme museli zkrotit? (Pouštní koně), 13. Které pouštní nemoci jsme museli překonat? (Průjem a obrnu), 14. Který sport jsme hráli s míčem? (Poušťbal), 15. Jaký rytíř nám pomáhal v porážení draka? (Stříbrný rytíř), 16. Jaký jsme dali hradní paní dárek? (Obrazy pouštního hradu), 17. Kdo je náš nepřítel a brání nám zvítězit? (Stín), 18. Komu jsme hned první den našeho putování pomáhali? (Záhadné stařeně), 19. Jaké písky jsme museli překonat na začátku našeho putování (Horké písky), 20. Jak se jmenuje pouštní liška? (Fenek). Jakmile družstvo otázky splní a mají i dopsaný text, sednou si na zem a zvednou ruku na znamení. A čeká se na další vítěze. Poté, co hra úplně skončí, za dětmi přijde tulák a velmi je pochválí za jejich snahu a vědomosti, které mají o poušti, ale řekne jim, že pouštní strážci je ještě nepustí dál, že potřebují si je více proklepnout, a proto pouštní rádce mají najít ve svých pouštních doupatech. **Mokrý varianta:** Hra by se hrála v areálu ubytovny. **Lektorské poznámky:** Je potřeba dávat pozor, zda děti od pouštního rádce opravdu běží do skupinky nebo zpět k pouštnímu strážci. Taky je potřeba si hlídat, aby se děti ve skupinkách opravdu štafetově střídaly a neběželo třeba jedno dítě dvakrát, či třikrát po sobě, jelikož třeba ví odpovědi a ostatní je neví. **Body:** Skupinové.

## VEČERNÍ HÁDANKY

**Cíl:** Procvičování smyslů. **Fyzická zátěž:** 1. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 30 min. **Čas na hru:** 45 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 6. **Prostředí:** Budova. **Materiál:** Kartičky z předchozí hry - z druhé strany mají napsané (1. chuť, 2. čich, 3. hmat, 4. zrak, 5. sluch), 4 lepidla, 28 pouštních drinků (džus s ovocem). **První doupě pouštního strážce (chuť):** 7 šátků, 7 hrnků (mléka, kakaa, kávy, citronového čaje, mátového čaje, pomerančového džusu, jahodového džusu), konev s čistou vodou a sklínkou, 4 malinké obrázky pusy. **Druhé doupě pouštního strážce (čich):** 7 šátků, 7 misek (sůl, levandule, máta, celá vanilka, kopretiny, celá skořice, kuličky pepře, kmín), 4 malinké obrázky nose. **Třetí doupě pouštního strážce (hmat):** 7 šátků, 7 věcí v tašce (kniha, ptačí pírko, malý míček, kladívko na maso, brýle, baterka, pláštěnka), 4 malinké obrázky rukou. **Čtvrté doupě pouštního strážce (zrak):** 7 věcí (plášť s kapucí, náramek, prstýnek, modrou ponožku, boty, pěšinku ve vlasech, náušnice), 4 malinké obrázky očí. **Páté doupě pouštního rádce (sluch):** 7 šátků, hudební nástroj dřívka, 4 malinké obrázky uší. **Motivace:** Pověřený vedoucí v kostýmu tuláka dětem řekne: „Milí pouštníci, první část jste úspěšně zvládli. Nyní vás však čekají zákeřné hádanky, na kterých ukážete, jak si dokážete poradit. Pojd'me na to!“ **Popis:** Pouštní strážci mají v budově čtyři komůrky, které každé družstvo v libovolném pořadí musí navštívit a splnit zkoušku, která je zaměřena na jejich smysly - zda jsou schopné rozpoznat krásy pouště. Každý pouštní strážce sedí v místnosti, kde je tma a svítí tam jen svíčky. Děti mají u sebe ještě kartičky z předchozí hry a mají obejít čtyři komůrky pouštního strážce a jednu komůrku pouštního rádce. Za splnění stanoviště děti dostanou do kartičky obrázek. **První doupě pouštního strážce (chuť):** Děti na tomto stanovišti mají za úkol poznat chuť sedmi nápojů. Každé dítě dostane jeden hrníček a poslepu se zavázanýma očima se napije (mléko, kakao,

káva, citronový čaj, mátový čaj, pomerančová džus, jahodový džus). Pokud někdo z dětí neví, můžou si jako tým navzájem pomáhat. Každé dítě má tři pokusy na uhodnutí. Děti dostanou za splněný úkol do jejich společné kartičky obrázků pusy. **Druhé doupě pouštního strážce (čich):** Děti na tomto stanovišti mají za úkol po slepu se zavázanýma očima poznat podle čichu sedm věcí. Každí dítě má jednu misku s příslušnou věcí (sůl, levandule, máta, celá vanilka, kopretiny, celá skořice, kuličky pepře, kmín). Pokud někdo z dětí neví, můžou si jako tým navzájem pomáhat. Každé dítě má tři pokusy na uhodnutí. Děti dostanou za splněný úkol do jejich společné kartičky obrázků nosu. **Třetí doupě pouštního strážce (hmat):** Děti mají na stanovišti po hmatu a po slepu se zavázanýma očima poznat sedm věcí, které jsou ukryty v tašce. Děti se zavázanýma očima si mají předmět (kniha, ptačí pírko, malý míček, kladívko na maso, brýle, baterka, pláštěnka) z tašky vytáhnout a dát si jej za záda a pořádně si jej ohmatat a pak hádat, co to je. Pokud někdo z dětí neví, můžou si jako tým navzájem pomáhat. Každé dítě má tři pokusy na uhodnutí. Děti dostanou za splněný úkol do jejich společné kartičky obrázků rukou. **Čtvrté doupě pouštního strážce (zrak):** Děti mají za úkol si pozorně všimnout, co má pouštní strážce na sobě oblečeného a přesně na jakém místě na těle to má oblečené. Děti na to mají minutu, aby si to zapamatovaly. Pak jde pouštní strážce za dveře a vymění si sedm věcí (obleče si naopak plášť kapucí dopředu, náramek z pravé ruky si dá na levou, prstýnek z levé ruky si dá na pravou ruku, modrou ponožku z levé nohy si dá na pravou a druhou nohu nechá bosou, obuje si naopak boty, pěšinku ve vlasech si přehodí na druhou levou stranu, náušnici z levého ucha si dá do pravého a to druhé ucho nechá volné). Poté, co strážce přijde, musí děti uhádnout, kterých sedm věcí má naopak a přehodit mu je tam, kam patří (kde byly původně). Bylo by dobré, kdyby každé dítě řeklo jednu věc, ale klidně se mohou jako tým domlouvat. Jako tým mají tři pokusy na nápravu, pokud se spletou. Děti dostanou za splněný úkol do jejich společné kartičky obrázků očí. **Páté doupě pouštního rádce (sluch):** Děti si stoupnou do řady, zavážou si oči šátkem, chytanou se za ruce a pouštní rádce bude na začátku řady s dřívky. Děti musí jít potichu za zvuku dřívky za ním. Pouštní rádce dá dětem signály, když bude bouchat normálně v tempu - tzn. děti normálně jdou po zvuku dřívky, když zrychlí intenzitu bouchání, děti zrychlí tempo chůze - půjdou rychleji po zvuku dřívky. Když bude ťukat velmi pomalu, děti velmi zpomalí tempo chůze, když přestane ťukat, děti musí stát. Úkolem dětí je tedy jít po zvuku dřívky pouštního rádce přes překážky a dojít do určitého cíle, kde trasa končí (děti chodí po ubytovně). Děti dostanou za splněný úkol do jejich společné kartičky obrázků ucha. Na konci hry všechny děti za splněné stanoviště dostávají drink od pouštních strážců a rádce za to, že splnily obě zkoušky a již znají dobře pouštní krásu, která je ukrytá v malých oázách, které ještě zůstaly jako pozůstatek z úrodné země. **Mokrý varianta:** Aktivita probíhá v místnosti. **Lektorské poznámky:** **První doupě pouštního strážce (chuť):** Vedoucí měl mít u sebe sklenici vody, ať dítě může zapít chuť, která mu třeba nechutnala. **Druhé doupě pouštního strážce (čich):** Vedoucí si musí zjistit, zda není nějaké dítě na něco alergické, popřípadě když bude čichat např. ke koření, ať si to nedává moc blízko nosu, aby nehrozilo vdechnutí malých částíček. **Třetí doupě pouštního strážce (hmat):** Při této aktivitě je potřeba mít dobře zavázané oči. **Čtvrté doupě pouštního strážce (zrak):** Důležité je, aby vedoucí dětem dobře ukázal, kde jakou věc má. **Páté doupě pouštního rádce (sluch):** Děti musí být plně soustředěny, aby si zapamatovaly signály. Vedoucí by

se měl několikrát ujistit, zda si všichni potřebné signály ťukání dřivek zapamatovali. **Body:** Žádné.<sup>134</sup>

PÁTEK:

## ETAPOVÁ HRA XII. – POUŠTNÍ SAMOTA

### 1. ČÁST BLUDNÝ KRUH<sup>135</sup>

**Cíl:** Trpělivost, vytrvalost, fyzická kondice, cvičení pevné vůle. **Fyzická zátěž:** 2. **Psychická zátěž:** 3. **Čas na přípravu:** 30 min. **Čas na hru:** 60 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 7. **Prostředí:** Areál ubytovny, zahrada. **Materiál:** 7 kartónových balvanů (velikosti A4), 196 sichrhajsek. **První balvan:** 28 hracích kostek, 28 malinkých balvanů z tvrdého papíru a na něm je napsáno číslo 1 (velikosti kolečka - průměru 3 cm). **Druhý balvan:** 1 malá kostka, 3 pohárky, 28 malinkých balvanů z tvrdého papíru a na něm napsáno číslo 2 (velikosti kolečka - průměru 3 cm). **Třetí balvan:** 28 malinkých balvanů z tvrdého papíru a na něm napsáno číslo 3 (velikosti kolečka - průměru 3 cm). **Čtvrtý balvan:** 4 kartičky pexesa (dva a dva stejné obrázky - např. pouště), 28 malinkých balvanů z tvrdého papíru a na něm napsáno číslo 4 (velikosti kolečka - průměru 3 cm). **Pátý balvan:** pastelky (žlutá, světle modrá, červená, tmavě zelená, růžová, hnědá, černá, tmavě modrá, světle zelená, oranžová), šátek, 28 malinkých balvanů z tvrdého papíru a na něm napsáno číslo 4 (velikosti kolečka - průměru 3 cm). **Šestý balvan:** papír a tužka, 28 malinkých balvanů z tvrdého papíru a na něm napsáno číslo 6 (velikosti kolečka - průměru 3 cm). **Sedmý balvan:** 2 velké džbány s nápojem 28 kelímků, 28 malinkých balvanů z tvrdého papíru a na něm napsáno číslo 7 (velikosti kolečka - průměru 3 cm). **Motivace:** Aktivitu začíná vedoucí tulák takto: „Milí pouštníci, dnes nás čeká velký den. Bližme se totiž k Údolí Laskavého pastýře. Určitě si pamatujete, že zde leží už snad od pradávna studna, v které se nachází živá voda. Tato voda dokáže zachránit i tak zničenou zemi, jako je ta, z které pocházím. Není, ale lehké dojít do Údolí Laskavo pastýře jelikož k údolí vede dřevěný most, který tam momentálně není. Most není jen ledajaký, takový most se staví jen společnou silou a tou, která nejde vidět na venek, ale kterou nosíme v srdci - LÁSKA. Nyní musíme vydat všechno, abychom dokázali dojít až za Laskavým pastýřem. Čeká nás ale velmi zákeřná oblast. Je to místo, kde přebývá samotný Stín. Toto místo má název Pouštní samota. Nesmíte se zde pohybovat sami, aby vás písek nepohltil. Také nám hrozí, že se můžeme zde lehce ztratit. Pojďme tedy na to!“. **Popis:** dítě si musí obléci svůj pouštní plášť a dostane na plášť sedm prázdných sichrhajsek, vždy za splněný úkol u kamene na sichrhajsku dostane kolečko (balvan) s číslem stanoviště. Úkolem dětí je najít sedm balvanů (stanovišť), u kterých musí splnit úkol, aby nezabloudily. Sedm balvanů (stanovišť) i se skalníky (vedoucíma) budou rozmístěny různě po budově i po zahradě. Děti tentokrát musí jít postupně po stanovištích 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Úkolem dětí je co nejdříve projít bludným kruhem (všemi stanovišti) a moc nebloudit. První balvan hledají všechny děti společně. **První balvan**

---

<sup>134</sup> Srov. Pět smyslů - test. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-24].

<sup>135</sup> Srov. Překážková dráha. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-24].

(stanoviště) se nachází ve společenské místnosti. Úkolem děti je hodit na hrací kostce šestku - kdo hodí šestku, jde za vedoucím a vedoucí mu dá na jednu sichrhajsku značku prvního balvanu (stanoviště) a dotyčný muže letět hledat druhý balvan (stanoviště).<sup>136</sup> **Druhý balvan** (stanoviště) se nachází na zahradě pod stromem - dítě musí uhodnout, pod kterým pohárkem je kostka. Vedoucí má malý stoleček, na něm je kostka a tři umělohmotné kelímky otočené vzhůru. Vedoucí dá pod jeden kelímek kuličku a promíchá pořadí kelímků cca 10 hody. Dítě se po celou dobu dívá a musí poté po promíchání kelímku uhodnout, pod kterým kelímkem kostka je. Pokud dítě neuhodne, pod kterým kelímkem se kostka nachází, vedoucí mu vezme i balvan číslo jedna ze sichrhajsky na plášti a dítě musí znovu letět na předchozí balvan (stanoviště) a znovu splnit daný úkol. Když uhodne, pod kterým kelímkem kostka je, tak vedoucí mu připevní papírek balvan s druhým stanovištěm na sichrhajsku. Poté dítě letí hledat třetí balvan (stanoviště).<sup>137</sup> **Třetí balvan** (stanoviště) se nachází v koupelně. Úkolem dítěte je nad vedoucím na první pokus vyhrát „kámen - nůžky-papír-řed“. Pokud prohraje, dítě přijde o balvan z předchozího stanoviště a musí se na stanoviště vrátit a splnit úkol znovu. Pokud vyhraje, dítěti je přidělen balvan na sichrhajsku s tímto třetím stanovištěm a může pokračovat dál hledat čtvrtý balvan (stanoviště).<sup>138</sup> **Čtvrtý balvan** (stanoviště) se nachází u kostela - vedoucí má 4 kartičky pexesa (dvě a dvě dvojice stejných obrázků). Pexeso se otočí vždy obrázkem ke stolu a úkolem dítěte je, aby na první pokus uhádlo dva stejné obrázky (jednu dvojici). Pokud dítě dvojici neuhodne, přichází o balvan z předchozího stanoviště a musí na něj znovu běžet a splnit úkol. Pokud vyhraje, dítěti je přidělen balvan na sichrhajsku s tímto čtvrtým stanovištěm a může pokračovat dál hledat pátý balvan (stanoviště).<sup>139</sup> **Pátý balvan** (stanoviště) se nachází v altánku - úkolem dítěte je se na jednu minutu podívat na seřazené pastelky: žlutá, světle modrá, červená, tmavě zelená, růžová, hnědá, černá, tmavě modrá, světle zelená, oranžová. Poté vedoucí pastelky zakryje a promíchá. Dítě musí pastelky seřadit znovu tak, jak šly barevně po sobě. Pokud prohraje, dítě přijde o balvan z předchozího stanoviště a musí se na stanoviště vrátit a splnit úkol znovu. Pokud vyhraje, dítěti je přidělen balvan na sichrhajsku s tímto pátým stanovištěm a může pokračovat dál hledat šestý balvan (stanoviště).<sup>140</sup> **Šestý balvan** (stanoviště) je více ukryté stanoviště a nachází se za táborovou ubytovnou, kde na děti čeká vedoucí. Dítě k němu dojde a musí uhodnout číslo, které si myslí vedoucí od 1 do 10. Vedoucí si vždy myslí číslo (napíše ho na papír a schová papír). Dítě poté hádá číslo. Pokud prohraje, dítě přijde o balvan z předchozího stanoviště a musí se na stanoviště vrátit a splnit úkol znovu. Pokud vyhraje, dítěti je přidělen balvan na sichrhajsku s tímto šestým stanovištěm a může pokračovat dál hledat šestý balvan (stanoviště).<sup>141</sup> **Sedmý balvan** (stanoviště)

---

<sup>136</sup> Srov. Kostky. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-24].

<sup>137</sup> Srov. Kelímky a kulička. *Vasehry.cz* [online], [cit. 2015-12-30].

<sup>138</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2000, s. 120-121.

<sup>139</sup> Srov. Hra pexeso. *Pexexo.net* [online], [cit. 2015-12-30].

<sup>140</sup> Srov. Kimova hra. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-24].

<sup>141</sup> Srov. Uhodni číslo. *Misak.webz.cz* [online], [cit. 2015-12-24].

se nachází uprostřed zahrady. Dítě na něj přijde, občerství se vodou a dozví se, že musí čekat na ostatní kamarády, že už je na konci bludného kruhu, ale z něj se dostane jen tehdy, když se všemi kamarády splní úkol. Pokud se poslední tři děti u některého stanoviště zaseknou a nějak nemůžou postupovat dál, mohou mu děti společně ze sedmého stanoviště jít pomoci. Poté, co se všichni potkají na sedmém stanovišti, musí všechny děti udělat kolečko a chytout se za ruce. Poté vedoucí v jedné části kruh rozpojí a určí prvního a posledního. První zůstane stát pevně na místě a řada, která je vedena posledním, začne kolem prvního obíhat. Poloměr obíhání se pomalinku zmenšuje. Nakonec vznikne útvar, který můžeme nazvat závinem. Poté mají jako jedna skupina v závinu za úkol opatrně obejít sedmý balvan dokola a zase stejným způsobem se ze závinu rozmotat a to tak, že poslední dítě ze závinu se začíná odmotávat a obíhat kolem závinu, až nakonec se celý závin rozmotá. Děti se během této aktivity musí pevně držet za ruce kamarádů. Po dokončení skupinového úkolu je dítěti přidělen balvan na sichrhajsku s tímto sedmým stanovištěm a přijde za dětmi hlavní z tuláků a řekne jim, že v této obtížné cestě samotou uspěli a společnými silami se z ní dostali.<sup>142</sup> **Mokrý varianta:** Hra by se konala v táborové budově. **Lektorské poznámky:** Je důležité při této hře děti povzbuzovat a motivovat je. **Body:** Žádné.

## 2. ČÁST PÍŠEČNÁ BOUŘE

**Cíl:** Uvědomění si hodnoty peněz, fyzická kondice, strategické myšlení, spolupráce ve skupině. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 90 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 8. **Prostředí:** louka, areál táborové ubytovny. **Materiál:** klubko modrého provázku (na vytyčení herní plochy), 4 velké lavory, 1x červené ryby s magnetkou v těchto velikostech (ryba 5cm , ryba 6cm , ryba 7cm, ryba 8 cm, ryba 9 cm, ryba 10 cm, ryba 11cm, ryba 12cm, ryba 13cm, ryba 14cm, ryba 15 cm, ryba 16 cm, ryba 17 cm, ryba 18 cm, ryba 19 cm, ryba 20 cm), 1x oranžové ryby s magnetkou v těchto velikostech (ryba 5cm, ryba 6cm , ryba 7cm, ryba 8 cm, ryba 9 cm, ryba 10 cm, ryba 11cm, ryba 12cm, ryba 13cm, ryba 14cm, ryba 15 cm, ryba 16 cm, ryba 17 cm, ryba 18 cm, ryba 19 cm, ryba 20 cm), 1x žluté ryby s magnetkou v těchto velikostech (ryba 5cm , ryba 6cm , ryba 7cm, ryba 8 cm, ryba 9 cm, ryba 10 cm, ryba 11cm, ryba 12cm, ryba 13cm, ryba 14cm, ryba 15 cm, ryba 16 cm, ryba 17 cm, ryba 18 cm, ryba 19 cm, ryba 20 cm), 1x hnědé ryby s magnetkou v těchto velikostech (ryba 5cm , ryba 6cm , ryba 7cm, ryba 8 cm, ryba 9 cm, ryba 10 cm, ryba 11cm, ryba 12cm, ryba 13cm, ryba 14cm, ryba 15 cm, ryba 16 cm, ryba 17 cm, ryba 18 cm, ryba 19 cm, ryba 20 cm), 4 rybářské pruty s magnetkou, 4 proutěné košíky, 4 krepové papíry, z kterých se vytvoří kruh o průměru 2m (červený, žlutý, oranžový, hnědý), jeden modrý krepový papír, červený krepový papír, kulisa papírové váhy a pravítko, černá barva na pusu (3 vlci), deka (do nemocnice), lístečky a lepicí gumy a tužky (na psaní váhy ryb), červené bankovky (500 Kč, 1 000 Kč, 300 Kč, 200 Kč), oranžové bankovky (500 Kč, 1 000 Kč, 300 Kč, 200 Kč), žluté bankovky (500 Kč, 1 000 Kč, 300 Kč, 200 Kč), hnědé bankovky (500 Kč, 1 000 Kč, 300 Kč, 200 Kč), žluté oblečení (pouštní tornádo), 1 pytel písku, 4 malé kbelíky, 2 černé kostýmy (stín), 4 stany (od nich tyče, plachta, kolíky, kladivo. Kousky mapy, vzkaz a figurka. **Motivace:** Tulák řekne: „Řítí se k nám velká písečná bouře, je potřeba postavit stany

---

<sup>142</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2000, s. 90.

před písečnou bouří, avšak budeme na stavbu potřebovat spoustu materiálu. Naštěstí vím, kde je můžeme získat. Znáám v tomto pouštním pásmu jednoho člověka, který se věnuje stavbě pouštních stanů. Problém ovšem je, že to nebude vůbec zadarmo - bude potřeba naší společné síly, abychom mu pomohli stany postavit.“ Tulák dovede děti za pouštním stavitelem stanů: „Milí pouštníci, rád vás tady vidím, co potřebujete?“ Děti jsou namotivovány, aby odpověděly, že chtějí pomoci se stavbou stanů, než je překvapí pouštní bouře. A on dětem řekne: „Rád vám pomohu se stavbou stanů, ale je vás hodně - potřebujete alespoň 4 stany, abyste se ukryli před písečnou bouří, a tolik materiálu nemám. Naštěstí ale vím, kde je můžete sehnat. Tam na kopci mám známého obchodníka, který prodává tyče ke stavbě stanů, které potřebujeme. Ještě ale potřebujeme plachtu a tu můžete sehnat u dalšího obchodníka obchodníka, který bydlí támhle u kostela. A málem bych zapomněl - ještě je třeba pořádných kolíků na přichycení plachty k zemi, aby ji pouštní vítr neodvál, a ty nabízí obchodník, který bydlí támhle u lesa. A Na závěr potřebujeme dobré kladivo, abychom kůly mohli připevnit pořádně k zemi - to prodává obchodník támhle od vedle (bydlí v kůlničce). Obchodníci vám však potřebný materiál nedají jen tak – budou za něj chtít dobře zaplatit. Mám však pro vás návrh. Když mi pomůžete, zaplatím vám, a poté si můžete potřebný materiál zakoupit. Jak už víte, tady na poušti vládne velká samota je pro mě velmi těžké si obstarat obživu. Pokud mi nachystáte ryby, abych se mohl konečně pořádně najíst, rád vám za to zaplatím. Děti zvažují odpověď a nakonec jsou namotivováni říci ano. Tulák poté řekne dětem pravidla hry jak nachytat ryby pro stavitele stanů. **Popis:** Tulák odvede děti na velkou louku (obdélníkové herní pole). Děti se dozví, že ryby nachytat není lehké, jelikož široko daleko tu je sucho. Z toho je nezbytné vědět, kde se tu nachází oáza se 4 jezírky (na 4 rozích obdélníkové hrací plochy). V jezírkách jsou různé ryby (ryba 5cm - 50Kč, ryba 6cm – 60 Kč, ryba 7cm – 70 Kč, ryba 8 cm – 80Kč, ryba 9 cm – 90 Kč, ryba 10 cm – 100Kč, ryba 11cm – 110 Kč, ryba 12cm – 120Kč, ryba 13cm – 130 Kč, ryba 14cm - 140 Kč, ryba 15 cm – 150 Kč, ryba 16 cm – 160 Kč, ryba 17 cm – 170 Kč, ryba 18 cm – 180 Kč, ryba 19 cm – 190 Kč, ryba 20 cm – 200Kč), děti musí sbírat rybářským proutkem (na konci má magnetku) ryby (mají na sobě též připevněnou magnetku), ale jen pouze v jejich barvách družstva. Ryby jsou v různých barvách a velikostech a v různých jezírcích. Děti v jednom družstvu musí vysbírat ryby v hodnotě 2 000 Kč. Vedoucí řekne dětem, ať si sednou do družstev - pro družstva jsou uvnitř hrací plochy nachystané 4 kruhy z krepových papírů jejich domečky a uprostřed kruhu mají děti proutěný košík. Vedoucí řekne dětem, že jejich úkolem je jako družstvo co nejrychleji nasbírat ryby ze 4 oázových jezírek, ale že to není jen tak - každá ryba totiž nese jinou peněžní hodnotu. Ryba se chytá tak, že u každého jezírka je jeden rybářský prut. Úkolem dětí je strčit rybářský prut do jezírka a vytáhnout vždy jen jednu rybku z jezírka a letět s ní na váhu (20 m od herního pole), kde proběhne vážení ryby a zjistí se její hodnota (děti hodnotu dostanou napsanou na papírku a lepicí gumou ji přilepí k rybě. Poté je důležité utíkat rychle do družstva a donést rybu do proutěného košíku. Hra je ztížena tím, že v oblasti oázy se pohybují tři pouštní vlci, kteří mají také hlad a také si chtějí sehnat potravu - a proto když děti vlk chytne, dítě musí zůstat sedět na zemi, vlk mu dá červený krepový papír kolem nohy a dítě musí vlkovi odevzdat rybu. Dítě mohou zachránit jen děti z jeho družstva a to tím, že dvě děti (určené před hrou, mají modré krepové papíry na ruce) přiletí k „poraněnému“ dítěti, které sedí na zemi a nemůže se hýbat a děti jej musí nějakým způsobem přenést do nemocnice (stanoviště vedle váhy ryb 20 m od herního pole). Dítě musí být v nemocnici 2 minuty a pak zdravé může jít k sobě do domečku a opět začít chytat ryby. Vlci nesmí být u jezírka - tzn. mohou se pohybovat min. 10m od jezírka. Také vlci nesmí jít do domečků dětí - jen pokud domeček je prázdný a žádné dítě nehlídá košík,

také vlci nesmí chytat záchranáře, kteří vezou děti do nemocnice. Vlk nenápadně chycené ryby dává vedoucímu a on je vrací zpět do jezírka. Poté, co děti nasbírají ryby v hodnotě 2 000 Kč, sednou si všichni do svého kruhu a čekají, až ostatní děti též nasbírají potřebné ryby. Poté, co všechny děti ryby nasbírají, vlci se rozprchnou. A děti společně vezmou košíky s rybami a jdou za stavitelem pouštních stanů. Ten jim velmi poděkuje a dá každému družstvu za košík ryb 2 000 Kč (ve 4 bankovkách 500 Kč, 1 000 Kč, 300 Kč, 200 Kč). Děti potom po družstvech musí najít 4 trhy s obchodníky - pokud si děti pamatují, co stavitel stanů říkal na začátku, tak o to to mají jednodušší s hledáním obchodů (stanovišť). Děti si ale musí dávat pozor, aby je nechytilo během cesty začínající písečné tornádo (vedoucí oblečený v žlutém a s pískem v ruce, který sype na hlavu dětem). Pokud by je chytilo písečné tornádo, musí děti zastavit a 20x se dokola zatočit. V herním poli pobíhají 2 tornáda. Obchodník na kopci – prodává tyče za 500 Kč, Obchodník u kostela – prodává plachtu za 1 000 Kč, Obchodník u lesa – prodává kolíky za 300 Kč, Obchodník u kůlničky – prodává kladivo za 200 Kč. Poté, co děti najdou 4 trhy a koupí si z nich 4 důležité věci ke stavbě stanů, rychle běží ke stavitelovi stanů a snaží se postavit co nejrychleji stan. Vyhrává to družstvo, které co nejrychleji bez pomoci stavitele postaví stan. Děti si pak do něj musí vlézt. Poté, co jsou děti ve stanu i se svými vedoucími, přiblíží se k nim pouštní stíny, kteří jim budou házet písek po stanech (jako pouštní bouře). Jakmile bouře skončí, děti vylezou ze stanů. A najdou vzkaz, poslední dílky do mapy i poslední figurku. **Mokrý varianta:** Hra by byla nahrazena jinou aktivitou. **Lektorské poznámky:** Je potřeba vícekrát říci pravidla, aby je děti nezapomněly. **Body:** Skupinové (za chytání ryb a za postavení stanů).<sup>143</sup> **Etapová hra:** Děti najdou **Políčko** **Za stříbrnou mlhou:** „Poslední kousky mapy jsou již kompletní. Mapa již ukazuje vše, co ukazovat může. Posledním místem na mapě je údolí Laskavého pastýře, kde leží zázračná studna. Jenom ta dokáže oživit pouštní a stínem zničenou zemi. Jen je třeba toto údolí Laskavého pastýře najít.“

**Vzkaz:** *Pouštníci. Bližíte se již do konce vašeho putování. Již není potřeba zbytečných slov, nyní je nezbytné pouze jedno - dostat se až k mé studni, v které je živá voda. Vydejte se proto na cestu za mnou, již vás očekávám! Váš Laskavý pastýř*

## **MOST NA DOSAH**

**Cíl:** Fyzická kondice, spolupráce ve skupince, logické myšlení. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 2. **Čas na přípravu:** 30 min. **Čas na hru:** 60 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 5. **Prostředí:** Zahrada. **Materiál:** 4 tabulky A4 (obdélník 10 x 6 políček), 1 tabulka A3 (obdélník 10 x 6 políček), 30 kousků černého igelitu, 4x barevné obálky od pomocníka (červená, žlutá, oranžová, hnědá), 4x vzkazy (A5 papír), 4x rozluštění šifry (A4 papír). **Motivace:** Tulák řekne: *Právě jsme přežili dopolední pouštní bouři a je potřeba se vydat na cestu, ale kudy dál? Jak se dostat na druhý břeh do Údolí Laskavého pastýře za stříbrnou mlhou? Pomocník od dobrého pastýře za sebou zanechal podivuhodné stopy, když zaháněl za sebou stín. Je třeba stopy přepsat na papír a nějak vzkaz rozluštit.* **Popis:** Vedoucí řekne dětem, ať se seřadí do skupinky. Každé

---

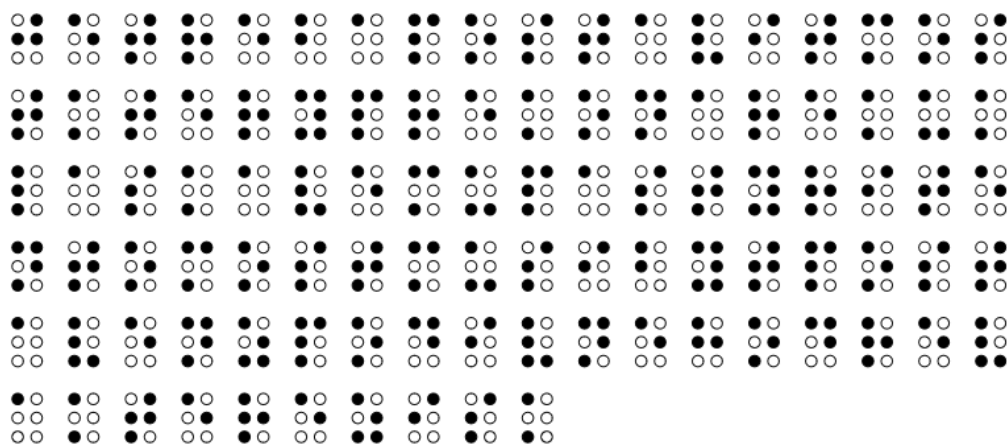
<sup>143</sup> Srov. Táborové trhy. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-24].

Srov. Světový rybolov. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-24].

Srov. Návod na stavbu stanu. *Jurek.cz* [online], [cit. 2015-12-24].



skupince rozdá papír formátu A4 s tabulkou ve tvaru obdélníku 10 x 6 políček (políčka jsou prázdná) a dále jim dá ještě jeden černý fix. Děti se postaví do řady a úkolem dítěte, které ze skupinky vybíhá, je vletět do nebezpečného pásma, kde se mohou vyskytovat ještě pozůstatky stínu a rychle najít podivuhodnou stopu od pomocníka (tj. ta samá tabulka, co dostaly děti do každé skupinky s tím, že tady v této tabulce v každém okýnku je nějaký symbol – tabulka je velikosti A3 a políčka má ve tvaru obdélníku 10 x 6 čtverečků). Dítě si musí libovolný symbol zapamatovat, a také si musí zapamatovat i jeho polohu (tzn.: v kterém řádku a sloupci se nachází) a rychle musí běžet do skupinky a překreslit jej do jejich tabulky do správného políčka. Poté, co dítě zakreslí symbol, vybíhá další dítě v pořadí ze skupinky a musí udělat to samé. Trasa z bodu A (družstva) do bodu B (tabulka) je cca 30 metru. Trasa je ztížena tím, že na zemi jsou černé potrhané gázy (pozůstatky stínu), a pokud dítě na jednu z nich nechtěně šlápne v zápalu hry, musí udělat 10 dřepů nebo 5 kliků. Poté, co děti přepsaly podivuhodný vzkaz od pomocníka do tabulky, zjistí, že bez jeho pomoci ho nedokážou rozluštit. Proto vedoucí se snaží navést děti, ať zavolají pomocníka. Děti začnou volat o pomoc pomocníka, ten ale nedojde, ale místo toho se objeví na zemi 4 obálky barevně označené (červená, hnědá, žlutá, oranžová) - vedoucí je tam nenápadně podstrčí. V obálkách je napsáno „Milí pouštníci, již za vámi nemůžu přijít osobně, ale jako pomoc Vám tu nechávám symboliku písmen – pro vás tak neznámého jazyka. Pozorně ji nastudujte a bezpečně uchovejte, aby vzkaz neviděl pouštní stín - vzkaz před ním bedlivě strážte.“ **Šifra:**



**Rozluštění šifry:** „Je třeba postavit most který překona reku k laskavému pastyři Tento most musí být postaven z podivného dřeva které získají jenom ti kteří budou plni radosti lasky a viry.“ **Mokrý varianta:** Hra by se konala na táborové ubytovně. **Lektorské poznámky:** Je důležité si hlídat, zda děti nosí opravdu jeden symbol a ne více. Také je důležité hlídat, zda děti, když šlápnu na „pozůstatek stínu“, řádně dělají dřepy či kliky. **Body:** Skupinové. (hodnotí se rychlost přepsání symbolů a také přesnost a nejrychlejší rozluštění šifry).<sup>144</sup>

<sup>144</sup> Srov. Kopírka po paměti. *Hranostaj.cz* [online], [cit. 2015-12-25].

## STAVBA MOSTU

**Cíl:** Spolupráce ve skupině, stmelení kolektivu, fyzická kondice. **Fyzická zátěž:** 4. **Psychická zátěž:** 4. **Čas na přípravu:** 60 min. **Čas na hru:** 90 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 7. **Prostředí:** Louka, les. **Materiál:** 4 malé vozíky, modré fáborky, 2x silné lano dlouhé (cca 7m), gumový provázek (celé klubko), dřevěná tyč vysoká 3,5 m, pneumatika od kola (bez špice), lano dlouhé 6 m, 6 desek (3 m), 6 desek (1,08 m), krabici velkých hřebíků, 6 kladiv. **Motivace:** Děti čekají před ubytovnou, jak bylo ve vzkazu napsáno. Tulák odvede děti na louku a řekne jim: „*Ted' vás čeká ten nejnáročnější úsek pouštní výpravy, jen když budete držet jako skupina pospolu, budete si navzájem pomáhat, budete pro druhé ve skupině oporou a budete mít lásku mezi sebou, naději a víru, že to dokážete - jedině tak určitě tento náročný úsek společnými silami zvládnete.*“ Tulák vysvětluje dětem, že je potřeba získat dřevo na stavbu mostu a to můžou získat jen díky tomu, když se u nich ve skupině ověří, zda si umí navzájem pomáhat a chovat se k sobě hezky i v náročných situacích. Dále jim sdělí, že právě se opět dostali do bludného pásma - jedině společnými silami odtud vyvážneme. **Popis:** Děti jsou ve svých táborových skupinách. Úkolem dětí je jako skupina oběhnout co nejrychleji 3 x cca 800 m okruh, při kterém mají různé překážky. Po celou dobu, co jako skupina poběží, musí se sebou vést malý vozík, ve kterém musí sedět vždy jeden z týmu - např. ten, co si chce na chvíli odpočinout. Pravidlo je takové, že každý člověk se může vést jen jednou po dobu max. 10 minut. Po 200 m jsou na herním okruhu rozmístěny stanoviště, kde je třeba splnit úkol, aby mohly děti pokračovat dál (pokud se potkají děti na stejném stanovišti, má přednost to družstvo, které doběhlo dříve, ostatní musí počkat). Herní okruh je označen barevnými fáborkami. Hra začíná z místa **Start**, kde všechny děti vyběhnou najednou a každé družstvo si veze vozík a v něm jednoho člena z družstva. Všichni členové z družstva se musí kárky držet a pomáhat ji tlačit. Děti běží dle fáborek, které jim ukazují cestu, kam jít. **První stanoviště:** Tulák na tomto stanovišti řekne dětem, že si musí odložit kárku bokem a musí přelézt přes pouštní pavoučí síť - dvě silné lana, které jsou natažena na dva stromy (cca 5m od sebe). Dolní lano je asi 40 cm nad zemí a vrchní lano 170 cm nad zemí. Poté jsou tyto lana obmotány gumovými provázky - musí mít aspoň 15 ok, přes které by se protáhl i dospělý člověk. Oka jsou různě velká a mají též rozdílný tvar. Ve spodní části sítě uděláme aspoň dvě velká oka, přes která může prolézt dítě i bez pomoci. Důležité je mít pod sítí měkký terén bez kamenů. Děti nesmí síť obejít, přelézat a podlézat. Děti se nesmí dotýkat stromů, na kterých síť visí. Každé dítě musí prolézt jiným okem (nesmí být stejné). Dítě se při prolézání nesmí dotknout oka. Děti si mohou navzájem v týmu pomáhat. První leze nejstarší dítě spodním okem, aby mohlo z druhé strany dětem pomáhat. Když se někdo dotkne pavučiny, musí lézt znovu. Poté, co děti prolezou pavučinou, berou vozík a utíkají dál dle fáborek<sup>145</sup>. **Druhý úkol:** Tulák řekne dětem, že je potřeba společnými silami dát na hladkou dřevěnou tyč (vysokou cca 3 m) zabudovanou do země pneumatiku od kola. Děti musí vymyslet strategii, jak úkol provedou. Poté, co se to dětem povede,

---

<sup>145</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2000, s. 179.

berou vozík a pokračují rychle dál po fáborkách.<sup>146</sup> **Třetí úkol:** Tulák řekne dětem, že je potřeba se přes tuto oblast dostat jedině pomocí lana, aby nešláply mezi pouštní štíry. Pro děti je nachystané lano (které visí na dvou stromech cca ve vzdálenosti 4m a výšce nad zemí 2m). Úkolem dětí je přeručkovat lano. Až všechny děti lano přeručkují, vezmou vozík a utíkají po fáborkách dál.<sup>147</sup> **Čtvrtý úkol:** Tulák vysvětlí dětem, že mají po louce z kopce válet sudy. Děti si lehnou na zem, dají ruce podél těla a mají válet sudy až na konec kopce. Tulák jim tam zatím doveze vozík. Děti běží po fáborkách s kárkou dál, až doběhnou na **původní start**, kde na ně čeká další tulák - děti se tam můžou rychle napít. Dojde za nimi Pomocník od Laskavého pastýře, pochválí je a předá jim jedno dřevo na most, které si můžou nechat na startu u něj a dá jim místo dřeva prozatím papírek Dřevo 1, který děti nesmí ztratit. Děti pak běží dál stejným herním okruhem. Když oběhnou 3 kola herního okruhu, tak získají 3 dřeva do družstva od Pomocníka - poté vydechnou a čekají na všechny družstva, až též doběhnou. Jakmile jsou všichni dost odpočatí, vedoucí jim nyní za odměnu přinesou večeři na louku a všichni tento večer večeři na louce na dekách. Když jsou děti po večeři a jsou dostatečně v rámci možností odpočaté, Pomocník od Laskavého pastýře jim řekne, že je třeba postavit most a dá jim k tomu návod. Návod: *Milé děti, je třeba z vašich 12 desek postavit most. Most postavíte tak, že 6 desek (3 metrových x 18 cm) poskládáte na zem vedle sebe a pod tyto desky naskládáte menších 6 desek (108 cm x 18 cm), aby se vám desky spojily a nerozjžděly se. Poté, co to naskládáte dohromady, je potřeba hřebíky desky (horní a spodní) stlouci k sobě - každou vrchní desku ke spodní zvlášť. A tak se musí stlouci všechny vrchní desky se spodními. Nakonec vám z toho vznikne krásný most, který ještě otočte opačně, a pokud by nějaký hřebík čouhal, je potřeba jej zakřivit, aby se o něj nikdo nepíchl. Poté zase můžete otočit most tak, jak má být.* Když děti doskládají most, tak vyzkouší, jestli opravdu celý drží a nerozpadá se. Je dobré, aby se všechny děti do stavby mostu zapojily. **Mokrý varianta:** Hra by byla upravena dle počasí. **Lektorské poznámky:** Vedoucí by měl s dětmi projít okruh nanečisto před hrou a jasně jim při cestě říkat, co mají dělat a vysvětlovat pravidla hry. **Body:** Skupinové (nejrychlejší) a Kolektivní za prokázání vzájemné lásky při spolupráci na stavbě mostu děti dostanou malou lahev vody k obnovení pramene (s názvem LÁSKA).

### ETAPOVÁ HRA XIII. – ZA STŘÍBRNOU MLHOU

**Cíl:** Fyzická kondice, zážitek. **Fyzická zátěž:** 3. **Psychická zátěž:** 3. **Čas na přípravu:** 30 min. **Čas na hru:** 120 min. **Instruktorů na přípravu:** 2. **Instruktorů na hru:** 8. **Prostředí:** Louka, les. **Materiál:** Most, 20 žlutých hvězdiček (vystřižených z odrazek), 4 velké lahve, 2 kostýmy stínů, 2 kbelíky písku, vojenská dýmovnice, kostým Laskavého pastýře s holí, 4 velké svíčky ve sklenici, 4 velké obrysy kapek (vyhrabané v hlíně), světlo, notebook s bedničkami, studna (ve studni kbelík vody), hostina s jídlem, meč s pasováním na rytíře Laskavého pastýře (s 28 přívěšky na krk), 28 diplomů, ceny pro děti. **Motivace:** Vedoucí tulák řekne: „Milí pouštníci, dokázali jste velkou

---

<sup>146</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2000, s. 182.

<sup>147</sup> Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 2000, s. 196-197.

věc. Získali jste jednotlivé části mostu, který byl už dávno zbořen. Tento most vede až do údolí, kde sídlí Laskavý pastýř a jeho studna. Vydejte se proto na cestu do jeho údolí. Nezapomeňte vzít se sebou všechny čtyři lahve, které jste v průběhu putování získali. Je možné, že je budete potřebovat.“ Když se děti připraví na cestu, tulák řekne: „Máme ale jeden problém. Nevíme, kudy se dostat do údolí Laskavého pastýře. Potřebujeme poradit. Co budeme dělat?“ Vedoucí nechají děti přemýšlet a případně jim poradí, aby zavolali dalšího pomocníka. Jakmile na pomocníka zavolají, přijde vedoucí v kostýmu pomocníka Emanuela. Ten řekne: „Milí pouštníci, jste již na konci vašeho putování. Cíl je již na dosah. Jenom je třeba najít cestu za Laskavým pastýřem. Pojďte za mnou, ukážu vám ji.“ Když pomocník domluví, vede všechny děti do lesa k blízkému potoku. **Popis:** Děti jsou namotivováni tuláky, ať se zeptají pomocníka Emanuela, kudy mají jít do údolí Laskavého pastýře, aby pomohly zemi a mohly ji zase obnovit. Pomocník jim před překonání řeky řekne, že se musí s nimi rozloučit, že dál s nimi už nemůže jít, a že jejich cesta je támhle ta - a ukáže na velkou žlutou hvězdu, která se nachází na stromě. Pomocník vyzve děti, ať se vydají po hvězdách dál, že ty je dovedou k pastýři - také je důležité, aby si sebou vzaly lahve, které získaly během putování jako důkaz, že se snažily mezi sebou vytvářet hezké vztahy. Pomocník od Laskavého pastýře ještě děti varuje před stíny, jelikož je jich hodně v pásmu pouště, kde půjdou. Pomocník řekne: „Jedinou zbraní proti stínům jsou kousky mostu - každý se ho bude kousek držet a jediné tak nad vámi stíny nemají žádnou moc. Jelikož láska, s kterou nesete most a chcete zachránit zemi, je silnější než moc stínů. Kdybyste se moc báli stínů, můžete si začít zpívat vaši hymnu.“ Poté se děti rozmístí kolem mostu - každý chytne kousek, kdy nejmladší z družstev nesou každý jednu velkou papírovou lahev. Děti jdou s mostem po hvězdičkách a jeden tulák jde s nimi. Další dva vedoucí jsou převlečeni za stíny (celý v černém – mají i černou pusou) a sem tam na děti vykuknou z poza stromu a hodí na ně dost písku z kbelíku. Děti si začnou zpívat hymnu a stíny zase odejdou. Když děti dojdou k malinkému potoku, tulák řekne dětem, že je čas dát přes potok most a přejít přes něj. Poté, co děti dají přes potok most a přejdou přes něj, uvidí na zemi svíčky ve sklenici a před svíčkami v hlíně vydlobané 4 obrysy velikých kapek. Tulák řekne: „Pouštníci, dostali jsme se až do údolí Laskavého pastýře, ale nikde není vidět studna. Co budeme dělat?“ Vedoucí vyčkává, až děti napadne nápad vložit lahve do jejich obrysů na zemi. Pokud na to děti nepřijdou samy, jemně je vedoucí navede. Jak děti vloží lahve do obrysů, spustí se v dále hustá mlha (ovládá ji vedoucí č. 3 pomocí vojenské dýmovnice) a zároveň se v ní rozsvítí světlo a začne hrát příjemná hudba. Skrze mlhu začne přicházet vedoucí číslo 1. v kostýmu Laskavého pastýře (bude celý zahalený v bílém s pastýřskou holí, půjdou mu vidět oči, děti jej nesmí poznat). Laskavý pastýř přijde před děti a řekne: „Milí pouštníci, velmi vás vítám zde v mém kraji. Je vidět, že jste velmi odvážní a také máte dobré srdce. Zatím se nikomu nepodařilo dostat se až tady k nám, jelikož nedokázal vybudovat most přes divokou řeku. Jenom ten, kdo chce nalézat a dělat dobro, dokáže porazit zlo zákeřného stínu. Stín totiž je vládcem samoty, tmy a zla a nepřeje si nic jiného, než aby si podmanil a zpusťoval celý svět. Vy však jste dokázali všechny obtíže překonat a dojít až sem, kde se nalézají prameny živé vody. Děkuji, že jste mi pomohli zachránit poušť, díky vaší pomoci jste znovu otevřeli koryto vody z mého údolí a teď se živá voda znovu může rozlévat do pouště a zavlažovat ji a vytvořit z ní úrodnou půdu a zemi jako bývala před tím. Pojďte nyní za mnou a já

*vás přivedu až ke studni, kde pramení život.*“ Jakmile Laskavý pastýř domluví, odvede děti ke studni. Děti chodí jednotlivě ke studni a můžou si ji hezky obhlédnout a ze studny na ně vystříkne voda (vedoucí bude schovaný ve studni, bude celý v černém a bude mít sebou kbelík vody. Namočí si do něj ruku a vyprskne na naklánějící se dítě vodu). Poté, co všechny děti projdou kolem studny, Laskavý pastýř řekne: „*To co jste dokázali tady v zemi Popoupo, je třeba si sebou vzít i do vašeho světa. Možná nevidíte kolem sebe poušť, ale pravdou je, že stín má i ve vašem světě velkou moc. Proto je nezbytné proti němu neustále bojovat zbraněmi radosti, přátelství, naděje, víry, lásky a moudrosti. Nikdy prosím nezapomeňte, co jste zde dokázali. Jelikož je nyní čas vítězství, pojďme to pořádně oslavit.*“ Když Laskavý pastýř domluví, odvede děti zpět do táborové ubytovny, kde je připravena slavnostní hostina, zhodnocení tábora tuláky, kdy poděkují dětem za záchranu jejich země, pasování Laskavým pastýřem na rytíře Laskavého pastýře, předání památečních přívěšků, vyhlášení skupinových vítězů - předání odměn, pokračování hostiny, zábava a rozloučení se s pastýřem. **Mokrý varianta:** *Hra by byla nahrazena alternativním řešením v místě ubytovny.* **Lektorské poznámky:** Je velmi důležité, aby děti nesly most dohromady a jeden z družstva nesl jednu lahev na symboliku, že všechny děti společnými silami dokázaly otevřít prameny vod ve studni, která nese živou vodu, která se opět znovu může rozlévat do celé pouště a zavlažit ji. **Body:** Žádné.<sup>148</sup>

---

<sup>148</sup> PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. 2008, s. 18-24.

## Hymna POPUPO 2015

**G C Emi D**  
Ref: Právě nám velká cesta začíná.

**G C Emi D**  
Dobrý Pastýř je záchrana jediná.

**F G**  
Co nás čeká, nikdo z nás netuší.

**Dmi G**  
Porazit zlo každý ale hned běží.

**C G**  
1. Jedině mapa nás provede stezkou zrádnou.

**Emi D**  
Dobrymi skutky strachy jistě padnou.

**C G**  
Zrádné písky, kde se nohy propadají.

**Emi D**  
Zvládneme spolu, i když sílu mají.

**C G**  
2. Podivné nástrahy musíme stále překonávat.

**Emi D**  
Podaří se to, když si budeme pomáhat.

**C G**  
J v největší temnotě víme jistě.

**Emi D**  
Že Pastýř dovede nás k cíli v naší cestě.

## Milý pouštníku,

Jsem velmi rád, že se Ti podařilo zachránit zemi Popoupa,

kteřá již řadu let byla plná strachu, nejistoty a smutku.

Nikdo už si přesně nepamätuje, kdy se to stalo,

ale jednoho dne se tato země proměnila v poušť.

Proto jsem velmi rád, že ses podílel na nalezení mé studny

a otevření koryta živé vody, která znovu přivedla do této země život.

Díky Tobě si lidé uvědomili svoji chybu a znovu mě začali poslouchat.

V zemi tak zavládl mír, pokoj a opět se celá začala zelenat.

Nikdy prosím nezapomeň na to, co Ti pomohlo zemi zachránit.

Byla to láska, přátelství, víra a moudrost.

Prej Ti ve Tvém dalším putování životem

hodně úspěchu a mnoho dobra.

Tvůj Laskavý pastýř

## Příloha č. 15: Dramaturgie her

Tab. č. 7 Dramaturgie her

Datum	Dopoledne I.	Dopoledne II.	Odpoledne I.	Odpoledne II.	Večer	Noc
	9:00 - 10:00	10:30 - 12:00	14:30 - 16:00	16:30 - 18:30	19:00 - 21:00	22:00 - 23:30
17. 7. 2015 Pátek	-		Příprava táborové ubytovny			
18. 7. 2015 Sobota „Vstup do světa Popoupo“	Příprava táborové ubytovny		Příjezd dětí	Bludiště Křížovatky Změna směru Sbírání dřeva	<u>Pouštní obraz</u> <u>Etapová hra I. -</u> Poušť na dosah Bodování	-
19. 7. 2015 Neděle „Pouštní nebezpečí“	Mše sv. Pouštní seznamka	Přezdívky pouštníků Pouštní patroni Koláž pouštníku Název, pokřik, výroba vlajek	<u>Etapová hra II. - Horké písky a velká žízeň</u>	Směrovka Skupinky	<u>Etapová hra III. - Pomerančový sad</u> Bodování	<u>Etapová hra IV. - Kritické území</u>
20. 7. 2015 Pondělí „Oáza“	<u>Etapová hra V. - Zelená roklinka</u> Obrazy zelené roklinky Výroba pouštních triček	Pouštní příběhy Výroba pouštních masek	Putování k jezírku	Odpočinek Skupinky	Malování pouštních masek Pouštní příběhy Bodování	-
21. 7. 2015 Úterý „Cesta za drakem“	<u>Etapová hra VI. – Padající balvany</u> Trhy	Pouštní karavana	<u>Etapová hra VII. – Pahorek štírů, lišek a včel</u> Štíři, lišky, včely, žízeň	Pouštní nemoci Skupinky	Pouštní reklamy Zprávy z pouště	-
22. 7. 2016 Středa „Velká bitva“	Oblékání pouštníka Poušť bal	Základny	<u>Etapová hra VIII. – Dračí stezka</u> Pašeráci ze skalní oblasti	Hlídky Skupinky	Jablkový sad Nejlepší bojovník	<u>Etapová hra IX. - Dračí doupě</u>
23. 7. 2016 Čtvrtek „Podivuhodná věž“	<u>Etapová hra X. - Hrad</u> Výroba erbů Malba obrazů pouštního hradu	Vodní příkop	<u>Etapová hra XI. – Oblast stínů</u>	Zkrocení pouštních koní Skupinky	Pouštní rádce Večerní hádanky	-
24. 7. 2016 Pátek „Za stříbrnou mlhou“	<u>Etapová hra XII. – Pouštní samota</u> Bludný kruh	Písečná bouře	Skupinky Most na dosah	Stavba mostu Bodování	<u>Etapová hra XIII. - Za stříbrnou mlhou</u>	-
25. 7. 2016 Sobota „Návrat“	Obálky, Evaluae, Fotky, Deníky, Úklid,		Odjezd dětí	Odjezd vedoucích	-	-



**Vysvětlivky:**

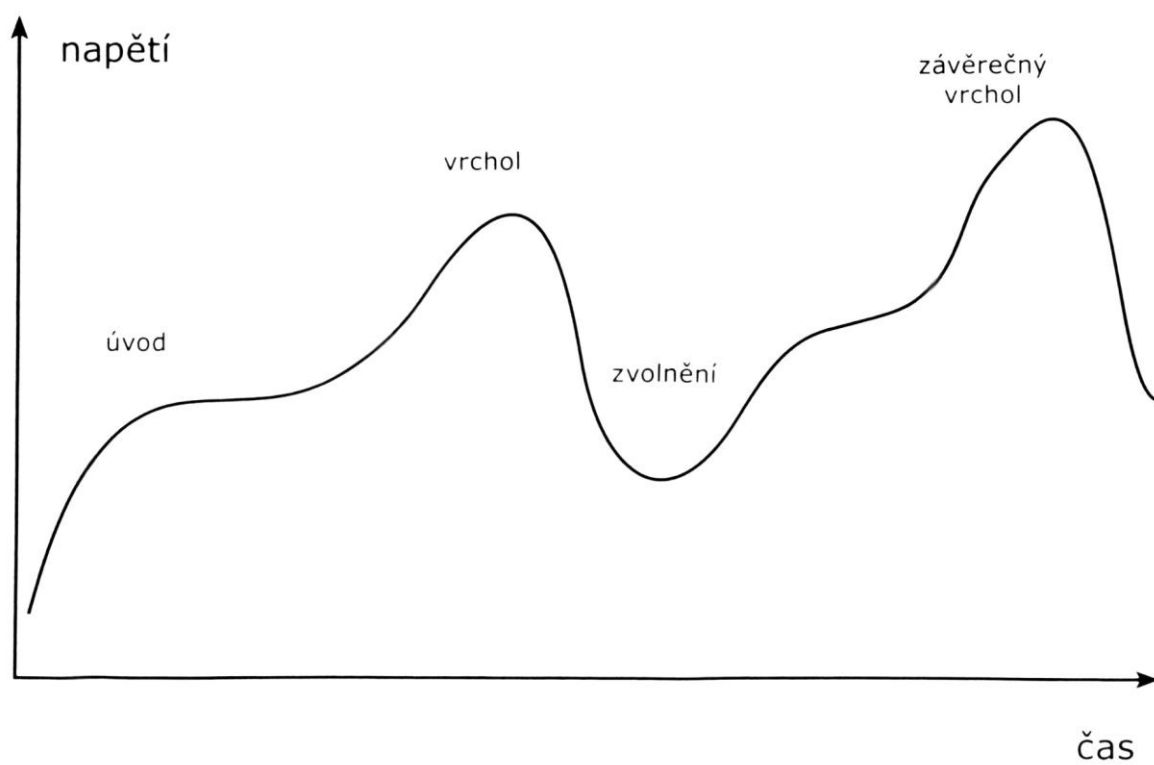
Žlutá barva – hry, které nevyžadují mnoho pohybu (klidové hry).

Světle zelená – hry různého charakteru, které jsou průměrně náročné.

Tmavě zelená – aktivity a hry, které jsou fyzicky náročnější.

Červená – hra, jejichž hlavní složkou je zážitek (zážitkové hry).

**Příloha č. 16:** Křivka dynamiky tábora



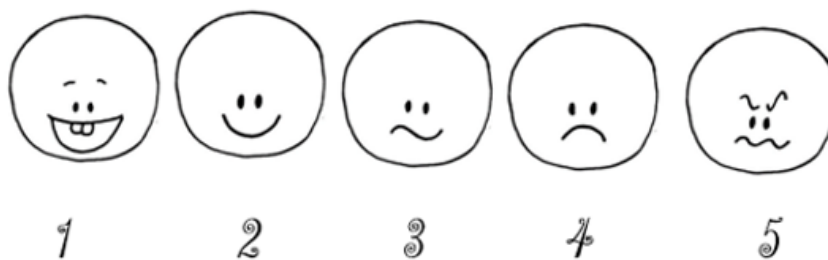
Obr. 12 *Křivka dramaturgie akce*<sup>149</sup>

---

<sup>149</sup> PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. 2008, s. 71.

# Otázky

1. Jakou známku bys dal táborovému příběhu Popoupo?
2. Jak moc jsi byl spokojený se svým vedoucím ve své táborové skupince?
3. Oznámkuj, jak ses cítil ve své táborové skupince?
4. Jakou známku bys dal stravě na táboře?
5. Jak bys oznámkoval délku táborového klidu?
6. Jak bys oznámkoval fyzickou náročnost tábora?
7. Jakou známku bys dal výtvarným aktivitám na táboře?
8. Jak bys oznámkoval množství dovedností, které ses naučil na táboře?
9. Jak bys oznámkoval zábavu na táboře?
10. Jak bys celkově oznámkoval tábor?



Obr. 13 Evaluace