



Univerzita Palackého v Olomouci

Cyrlometodějská teologická fakulta

Katedra křesťanské výchovy

**Cesta kolem světa – letní tábor pro Salesiánské
středisko mládeže – dům dětí a mládeže Brno-Líšeň**

Bakalářský projekt

Autor: Tereza Kovářová

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

Olomouc 2022

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářský projekt vypracovala samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury pod vedením Mgr. Heleny Pospíšilové, Ph. D.

.....

Tereza Kovářová

Poděkování:

Ráda bych poděkovala Mgr. Heleně Pospíšilové, Ph. D za odborné vedení mého bakalářského projektu, za poskytnutí cenných rad, trpělivost a ochotu.

Obsah

Úvod.....	1
1 Charakteristika Salesiánského střediska mládeže – dům dětí a mládeže, Brno – Líšeň	2
1.1 Zakotvení v regionu.....	2
1.2 Život Dona Boska a jeho preventivní systém.....	2
1.3 Historie střediska Brno – Líšeň	3
1.4 Činnosti Salesiánského střediska.....	3
1.5 Ekonomická situace Salesiánského střediska.....	4
1.6 Zkušenosti s projekty a inovační potenciál	4
2 Cesta kolem světa – letní tábor pro Salesiánské středisko mládeže – dům dětí a mládeže Brno-Líšeň.....	6
2.1 Předmět projektu	6
2.2 Cíle tábora	6
2.3 Potřebnost projektu.....	7
2.4 Udržitelnost a návaznost projektu na další aktivity.....	9
2.5 Námět tábora a uvedení do celodenní táborové hry	9
2.6 Místo pobytu.....	10
2.7 Personální zajištění tábora.....	11
2.8 Finanční zajištění tábora.....	12
2.8.1 Příjmy a výdaje	12
2.9 Materiální a technické zajištění tábora	15
2.10 Propagace tábora a přihláška	15
2.11 Program dne	16
2.12 Řešení nepříznivého počasí	17
3 Průběh letního tábora „Cesta kolem světa“ pro Salesiánské středisko mládeže.....	18
3.1 1. Den: neděle – příjezdový den.....	18
3.1.1 Seznamovací hra: Andělská anděla.....	18
3.1.2 Bang!	19
3.1.3 Klubíčko.....	19
3.2 2. Den: pondělí – Afrika.....	20
3.2.1 Dopoledne: Pantomima – Safari	20
3.2.2 Africká honička.....	20
3.2.3 Sběrači a léčitelé	21
3.2.4 Mumie	21
3.2.5 Odpoledne: Tajemství písma.....	22
3.2.6 Archeologové	22
3.2.7 Labyrint.....	23
3.2.8 Výroba masek	23

3.2.9	Večerní program: Zkouška afrických bojovníků.....	24
3.2.10	Večerní reflexe: Klubíčko	24
3.3	3. Den: úterý – Amerika	25
3.3.1	Dopoledne: Utajený náčelník.....	25
3.3.2	Smyslová dráha	25
3.3.3	Lukostřelba.....	26
3.3.4	Tajemství Inků.....	27
3.3.5	Odpoledne: Výroba totemů	27
3.3.6	Boj o totem.....	28
3.3.7	Baseball.....	28
3.3.8	Indiánská hra s kostmi.....	29
3.3.9	Večerní program: Oblast 51	29
3.3.10	Večerní reflexe: Malování obrázků	30
3.4	4. Den: středa – Asie	31
3.4.1	Dopoledne: Výroba čínské keramiky.....	31
3.4.2	Trojhlavý drak.....	31
3.4.3	Pád Šógunátu.....	32
3.4.4	Lovení mincí	32
3.4.5	Odpoledne: Tajemství vlaku Šinkansen	33
3.4.6	Origami	33
3.4.7	Deset bran	34
3.4.8	Večerní program: Návštěva z Číny	35
3.4.9	Večerní reflexe: Barevné kartičky.....	35
3.5	5. Den: čtvrtek – Austrálie a Nový Zéland.....	36
3.5.1	Dopoledne: Klokani závody.....	36
3.5.2	Australská stíhací jízda	36
3.5.3	Australská ZOO	37
3.5.4	Pozemní hokej.....	37
3.5.5	Odpoledne: Procházka v přírodě.....	38
3.5.6	Bodypainting.....	38
3.5.7	Příprava domorodého tance	39
3.5.8	Večerní reflexe: Smajlíci.....	40
3.5.9	Večerní program: Stezka odvahy	40
3.6	6. Den: pátek – Celodenní táborová hra – Pusté ostrovy a honba za pokladem	41
3.6.1	Dopoledne: Tvorba bojového pokřiku a výroba vlajky	41
3.6.2	Věci na opuštěný ostrov	41
3.6.3	Trosečníci na voru.....	42
3.6.4	Ostrovy v moři	42

3.6.5	Společenství vlajek	43
3.6.6	Odpoledne: Klíč	44
3.6.7	Tvorba legendy	44
3.6.8	Lanová dráha.....	45
3.6.9	Večerní program: Hledání pokladu	45
3.6.10	Večerní reflexe: Barevná škála.....	46
3.7	7. Den: sobota – Evropa	47
3.7.1	Dopoledne: Poznávání Evropských zemí	47
3.7.2	Výroba hacky sack a žonglování	47
3.7.3	Fotbalový zápas.....	48
3.7.4	Odpoledne: Antické Olympijské hry.....	48
3.7.5	Městečko Palermo.....	49
3.7.6	Pozdrav Robina Hooda	49
3.7.7	Turnaj v pexesu	50
3.7.8	Večerní program: Táborák.....	50
3.8	8. Den: neděle – den odjezdu	51
3.8.1	Závěrečná reflexe: Společné malování obrazu	51
3.8.2	Rozloučení: Barevné bavlnky	51
3.8.3	Odjezd z kempu Baldovec	52
	Závěr	53
	Seznam použité literatury.....	54
	Seznam příloh	56

Úvod

Táborovou činností rozumíme organizovanou činnost s dětmi a mládeží, zpravidla provozovanou v době dlouhodobého volna např. o prázdninách, a to mimo sídlo střediska volného času.¹

Právě v tomto období, kdy mají děti přemíru volného času, pro ně může být obtížné hodnotně trávit svůj volný čas. Letní pobytový tábor představuje aktivní a smysluplné využití volného času zábavnou formou. Slouží k rozvoji vlastností, dovedností a návyků dětí. Také podporuje osobní rozvoj jedince. Umožňuje dětem nalézt nová přátelství, utvořit si vzpomínky a zážitky.

Tento bakalářský projekt je návrhem projektu pro Salesiánské středisko mládeže – dům dětí a mládeže v Brně Líšni. Středisko má dlouhou historii a jeho činnosti jsou zaměřeny zejména na práci s dětmi a mládeží. Jelikož žijeme v době, kdy spousta dětí tráví svůj volný čas pasivně u televizních a počítačových obrazovek, napadla mě myšlenka navrhnout projekt letního pobytového tábora. Tábor napomůže dětem k aktivnímu a smysluplnému trávení volného času právě ve spojení se Salesiánským střediskem, které se především snaží o aktivizaci dětí a mládeže.

Cílem projektu je tedy vytvoření návrhu týdenního letního pobytového tábora pro děti druhého stupně základních škol v Líšni a okolí. Tábor je určen pro všechny děti, tedy i pro ty, které středisko nikdy navštěvovaly a nevyužívaly jeho služby, a které se také budou účastnit realizace tábora v navrženém termínu.

Bakalářský projekt je rozdělen do tří hlavních kapitol. První kapitola se věnuje charakteristice Salesiánského střediska, jeho zakotvením v regionu, historií, činnostem pro děti a mládež, ekonomické situaci a v neposlední řadě zkušenostem s projekty, které realizuje a do kterých se zapojuje, inovačním potenciálem.

Ve druhé kapitole se již obeznámíme s charakteristikou projektu s názvem „Cesta kolem světa“ letní tábor pro Salesiánské středisko mládeže - dům dětí a mládeže Brno-Líšeň. Společně se seznámíme s cíli, předmětem i námětem tohoto tábora. Do této kapitoly spadá i potřebnost projektu a zpracovaná SWOT analýza s následnou udržitelností projektu. V dalších podkapitolách se zaměříme na místo konání, na personální, materiální a finanční zajištění tábora. Mezi poslední důležité body druhé kapitoly patří propagace tábora včetně informací o přihlášce a také program dne s časovými údaji společně s řešením v případě nepříznivého počasí.

Třetí kapitola se zabývá již samotným programem tábora, kde spolu s dětmi procestujeme kontinenty světa. Je zde uvedený průběh každého dne s dopodrobna rozepsanými aktivitami a hrami.

¹ HÁJEK Bedřich a kol. *Pedagogické ovlivňování volného času*. 2008, s. 142

1 Charakteristika Salesiánského střediska mládeže – dům dětí a mládeže, Brno – Líšeň

Salesiánské středisko mládeže je církevní nezisková organizace. Jejím posláním je doprovázet děti a mládež na jejich cestě k dospělosti. Přispívá také k jejich fyzickému, duševnímu i duchovnímu rozvoji. Salesiánské středisko mládeže realizuje svoji činnost podle MŠMT vyhláška č. 74/2005 Sb. o zájmovém vzdělávání.

V této kapitole se zaměříme na zakotvení střediska v regionu, jeho historii, činnosti, ekonomickou situaci a také na zkušenosti s projekty a inovační potenciál.

1.1 Zakotvení v regionu

Salesiánské středisko mládeže² se nachází v městské části Líšeň na severovýchodním okraji statutárního města Brna. Líšeň byla původně samostatným městysem a v roce 1944 se připojila k Brnu. Na severu sousedí s obcí Ochoz u Brna; na východě s obcí Mokrá – Horákov; na jihu s městskou částí Brno – Slatina; na západě s městskými částmi Brno – Vinohrady a Brno – Židenice.

Území čtvrti Líšeň je možné rozdělit na starou Líšeň, kde se nachází původní zástavba zejména vesnického charakteru a na novou Líšeň, která je tvořena sídlištěm. Katastrální území Líšeň má celkovou rozlohu 15,71 km². V její severní části jsou lesy, do kterých zasahuje jižní část chráněné krajinné oblasti Moravský kras. Ve východní části Líšeň se nachází Mariánské údolí, kterým protéká potok Říčka, a jsou zde vybudovány 3 údolní nádrže.

1.2 Život Dona Boska a jeho preventivní systém

Jan Bosko se narodil dne 16. srpna 1815 v Itálii. V devíti letech se Boskovi zdál sen, který mu ukázal jeho budoucí poslání, kterým bylo pomoci mladým chlapcům. V roce 1841 byl vysvěcen na diecézního kněze a stal se Donem Boskem. Poté se začal věnovat chlapcům, které potkával opuštěné v turínských ulicích. Ti u něj nalézali domov, vzdělání, zábavu i víru. Tak vznikla oratoř a Don Bosko se obklopil stejně smýšlejícími kněžími, kteří mu pomáhali s jeho posláním. V roce 1859 založil Společnost svatého Františka Saleského, která je dnes známá jako Kongregace Salesiánů Dona Boska. Salesiáni se začali rozšiřovat i do dalších zemí jako Francie či Jižní Amerika. Don Bosko zemřel v Turíně roku 1888 a v roce 1934 byl svatořečen.³

²Pozn. dále také Středisko

³ BOSCO, Teresio. *Život Dona Boska*. 1. Praha: Portál, 2014

Salesiánské středisko mládeže je střediskem volného času, které staví na preventivním pedagogickém systému Dona Boska. Tento systém věří, že v každém člověku je dobro, které je zapotřebí rozvíjet. Staví na 3 základních pilířích, mezi které patří rozum, to znamená mít rozumné požadavky a usilovat o rozvoj osobnosti. Dále laskavost, kdy by měli mladí lidé cítit, že jsou milováni a víra neboli náboženství, kdy bychom měli cítit, že nás v našem lidském životě něco přesahuje.⁴

1.3 Historie střediska Brno – Líšeň

V roce 1990 přišli salesiáni na faru v Líšni, kde aktivně pomáhali s její opravou. Líšeňská fara se tak stala prvním zázemím střediska a zároveň zde vznikla oratoř. V roce 1992 se s pomocí Nadace pro radost sbíraly finance k tomu, aby se mohlo postavit samostatné středisko. Díky pomoci Nadace 1. září roku 1995 vzniklo samostatné sídlo střediska a komunity salesiánů. Poté probíhalo postupné rozšiřování střediska, kdy v první etapě v roce 1998–1999 byla postavena tělocvična. Druhá etapa byla v roce 2003–2004, kdy byla postavena prostřední část střediska tzv. Likusák a oratoř. Ve třetí etapě byly v roce 2010 dostavěny klubovny, hřiště a kaple. Poslední částí areálu bude stavba kostela Ducha Svatého s farním zázemím.⁵

1.4 Činnosti Salesiánského střediska

Salesiánské středisko nabízí smysluplné trávení volného času nejen pro děti a mládež ale i pro dospělé. Středisko nabízí pestrou nabídku činností, které jsou poskytované během celého roku.

V průběhu školního roku jsou v nabídce činností kroužky hudební, výtvarné, jazykové, sportovní či umělecké. Také zde funguje Klub rodičů, který je určen pro předškolní děti a jejich rodiče s nabídkou hudebních, výtvarných a sportovních aktivit. Pro děti má středisko založeno i Otevřený klub neboli „Oratoř“, která je k dispozici 3 dny v týdnu. Probíhají v ní rozmanité aktivity pro děti a také doučování, kde mají děti možnost osobních rozhovorů s pedagogy. Středisko nabízí i křesťanské programy.

Salesiánské středisko poskytuje i program pro základní školy. Jedná se o aktivaci kolektivu třídy interaktivní formou. Program je realizován týmem pedagogů a nabízí témata jako komunikace, vykročení ze školy anebo různé programy na míru. Cílem programu je rozvoj spolupráce mezi spolužáky, komunikace, vzájemná důvěra a také spolupráce střediska se školou na realizaci Minimálního preventivního programu.

⁴ O Salesku. *Salesko.cz* [online], [cit. 2021-10-1]

⁵ Informace poskytl Petr Matula, ředitel střediska, Líšeň 30.7.2021

Salesiánské středisko organizuje celoroční nabídku aktivit, mezi které patří horolezecká stěna, ping – pong pro veřejnost a cvičení Pilates. V letním období organizuje příměstské i pobytové tábory pro děti a mládež a v zimním období provozuje kluziště.⁶

1.5 Ekonomická situace Salesiánského střediska

Salesiánské středisko je financováno z provozních dotací od orgánů státní správy a samosprávy. Nejvíce financí dostává od Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy České republiky, dále pak od statutárního města Brna a od městské části Brno – Líšeň. Dotace od těchto orgánů jsou vždy využívány účelově. Dalšími zdroji financování jsou vlastní zdroje z hlavní činnosti, kterými jsou účastnické poplatky a také zdroje z hospodářské činnosti například tržby z pronájmů. Dále pak různé sponzorské dary a nadační příspěvky.⁷

1.6 Zkušenosti s projekty a inovační potenciál

V této části si uvedeme projekty, které v Salesiánském středisku probíhají každoročně s letitou tradicí a také inovační potenciál neboli vize střediska.

Ve spolupráci se školami je každoročně střediskem realizována akce běh pro školy, která probíhá od roku 2006. Je to tradice, která je podporována i radnicí. Do akce bývají zapojeny ZŠ Novolíšeňská, Masarova, Holzova a Horníková. Školy vyberou čtyřčlenné týmy podle věkových skupin, které reprezentují svoji třídu. Běžecský okruh je vytyčený kolem střediska a podle věku se běží jedno až tři kola. Je to úspěšná akce, která zakončuje školní rok ve středisku.

Dalším projektem, který je realizován ve spolupráci se školami je program AKTIF, do kterého se opět zapojují ZŠ v Líšni. Jde o program pro školy na míru, např. když potřebují stmelit kolektiv či více poznat své spolužáky. Před pandemií to byl školami vyhledávaný program, které středisko nabízelo. Kvůli omezením nebylo možné v minulém školním roce program AKTIF realizovat.

Salesiánské středisko také organizuje příměstské a pobytové tábory v období letních prázdnin, které jsou u dětí oblíbené a těší se velkému úspěchu. V minulém roce středisko zrealizovalo příměstské tábory po menších skupinách dětí. Středisko vytvořilo 3 vstupní koridory, takže každý tábor měl svůj vchod a zázemí, aby se děti z různých táborů nepotkávali a omezilo se tak případnému rozšíření nemoci. Pandemie ovlivnila organizování zejména pobytových táborů, na 20 příměstských táborů byly jen 3 pobytové.⁸

⁶ Aktivity. *Salesko.cz* [online], [cit. 2021-10-1]

⁷ Informace poskytl Petr Matula, ředitel střediska 30.7. 2021

⁸ Informace poskytla Marie Plevová, sekretářka střediska 30.8.2021

Inovačním potenciálem Salesiánského střediska je především zachovávat kontinuitu úspěšných programů a programy dále rozšiřovat. Také chce středisko efektivně využívat rozšířený areál pro děti a mládež a usilovat o vícezdrojové financování.⁹

⁹ KOPŘIVA, Petr. Základní dokumenty: Školní vzdělávací program 2019

2 Cesta kolem světa – letní tábor pro Salesiánské středisko mládeže – dům dětí a mládeže Brno-Líšeň

V této kapitole se seznámíme s předmětem a hlavními cíli letního tábora pro Salesiánské středisko, potřebností tohoto projektu a jeho návazností na další aktivity. Dále také s námětem tábora, místem konání a zajištění personálních, finančních a materiálních podmínek.

Také zde naleznete propagaci a přihlášku, harmonogram dne a řešení v případě nepříznivého počasí.

2.1 Předmět projektu

Předmětem projektu je vytvořit týdenní pobytový tábor pro děti, věkem odpovídající 2. stupni základní školy, které již mohou či nemusí navštěvovat Salesiánské středisko mládeže v Brně – Líšni. Tábor se uskuteční ve dnech od 10. do 17. července 2022 v rekreačním středisku Baldovec a je připraven pro 20 dětí ve věku od 12 do 15 let.

Tábor proběhne v době letních prázdnin, kdy mají děti přebytek volna a potřebují smysluplně a aktivně využít svůj volný čas.

2.2 Cíle tábora

Hlavními cíli tábora je poznání nových kamarádů, stmelení kolektivu, přizpůsobení se novému prostředí, komunikace, rozvoj osobnosti jedince, tvoření a získávání zážitků, rozvoj dovedností pohybových, logických a strategických, rozvoj paměti, fantazie a kreativity, postřeh, podpora fyzické zdatnosti, porozumění, podpora a pomoc druhým, zvýšení sebevědomí, sdílení svých pocitů a emocí, umět ocenit druhé, odpočívat a aktivně využívat svůj volný čas.

Mezi hlavní cíle tohoto tábora řadíme právě to, aby děti získaly a utvořily si zážitky, díky kterým si odnesou z tábora nové zkušenosti, dovednosti a napomohou tím tak ke svému osobnostnímu růstu. Zážitek pracuje s emocemi, a proto je důležité provádět každý den reflexe, které umožní onen zážitek zobecnit a transformovat ho do podoby zkušenosti. Zážitky slouží jako motivace a přispívají k překonávání překážek ve vztahu k osobnostnímu rozvoji.¹⁰

Vzhledem k tomu, že je v průběhu tábora kladen důraz na kvalitní prožívání aktivit je důležité zmínit i pojem flow, který charakterizujeme jako optimální prožívání. Je to stav, ve kterém jsou lidé tak ponořeni do určité činnosti, že nic jiného se jim nezdá důležité.¹¹

¹⁰ KIRCHNER Jiří. *Psychologie prožitku a dobrodružství: pro pedagogiku a psychoterapii*. 2009, s. 94-95

¹¹ CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow, the psychology of optimal experience*. 1990, s. 12

Od toho se odvíjí další významný cíl, kterým je umožnit dětem prožít takové zaujetí hrou do které se plně ponoří, změní se jejich subjektivní vnímání času, emocí, jednání a budou mít prostor pro kvalitní prožitek.

Do kategorie cílů ve vztahu k Salesiánskému středisku řadíme i nábor dětí, které doposud nevyužily služeb, které nabízí středisko a díky zážitkům z tábora a novým kamarádům se budou chtít účastnit aktivit a kroužků i v průběhu školního roku. Díky tomu budou moci děti využívat svůj volný čas smysluplně po celý rok.

2.3 Potřebnost projektu

V této části projektu si popíšeme potřebnost projektu včetně silných a slabých stránek Salesiánského střediska a také se podíváme na příležitosti a možné potencionální hrozby.

Silné stránky	Slabé stránky
<ul style="list-style-type: none"> • Historie a tradice • Poloha střediska • Spolupráce se základními školami • Podpora Líšeňské radnice • Provázanost střediska s Líšeňskou farou 	<ul style="list-style-type: none"> • Malé množství pobytových táborů • Nedostatečná iniciativa k náboru nových účastníků

Příležitosti	Hrozby
<ul style="list-style-type: none"> • Návštěva ve školách • Rozšíření povědomí o středisku (propagace) • Nové projekty/spolupráce 	<ul style="list-style-type: none"> • Upadající zájem dětí o volnočasové aktivity a tábory • Opětovné uzavření střediska kvůli pandemické situaci • Větší atraktivita jiných volnočasových středisek

Mezi silné stránky patří historie a tradice Salesiánského střediska. Jedná se o historii sahající k Donu Boskovi a jeho preventivnímu systému. Díky snaze Salesiánů od doby, kdy v roce 1990 přišli na faru v Líšni, se vybudovalo středisko pro děti a mládež. Je zde patrná provázanost střediska s Líšeňskou farou, což můžeme vnímat také jako jednu ze silných stránek, jelikož se s farou vzájemně podporují. Postupně začali vznikat letité tradice, jako např. ukončení školního roku ve středisku s akcí běh pro školy. Tím navazujeme na další silnou stránku střediska a tou je spolupráce se základními školami v Líšni a okolí. Středisko pomáhá základním školám s preventivním programem pomocí programu AKTIF, který nabízí. Jako další silnou stránku můžeme považovat podporu radnice, která se účastní některých akcí organizovaných střediskem. Nesmíme opomenout také polohu střediska, jelikož se nachází v hustě obydleném sídlišti, tudíž má dobrou dostupnost pro své okolí.

Mezi slabé stránky patří malá či nedostatečná iniciativa k náboru nových účastníků pro volnočasové programy, kroužky a aktivity, které středisko nabízí. Zejména je to dáno tím, jakou má středisko tradici a polohu, zároveň jsou, ale v okolí i jiná volnočasová střediska, která nabízejí zajímavé trávení volného času. Tudíž to můžeme považovat jako jednu ze slabých stránek střediska, kdy stagnují při propagaci, udržení a získání nových uživatelů jejich služeb. Jako další můžeme uvést nabídku trávení volného času střediska v průběhu letních prázdnin, kdy bývá malé množství pobytových táborů pro děti a mládež. V nabídce střediska totiž převažují ve velkém měřítku příměstské tábory před pobytovými. Právě proto se návrh mého projektu zaměřuje na pobytový tábor pro děti.

Do příležitostí Salesiánského střediska můžeme zařadit rozšíření povědomí o středisku neboli propagaci střediska, např. pomocí vyvěšování letáčků s nabídkou kroužků, různých volnočasových aktivit, akcí či letních táborů. Do propagace můžeme zařadit návštěvy ve školách, při kterých je možné zaujmout žáky pro zajímavé aktivity, které středisko nabízí. Mezi další příležitosti střediska patří nové projekty a spolupráce, např. účast na osvětových akcích, spolupráce s ostatními středisky volného času v Líšni a okolí, zapojení se do projektů, které nabízí Brno či Jihomoravský kraj.

Mezi potenciální hrozby patří např. opětovné uzavření Salesiánského střediska kvůli pandemické situaci, kdy nebudou moci poskytovat své služby. To může zapříčinit oslabení chodu celého střediska, a především úbytek uživatelů jejich služeb. Díky tomu se může objevit i upadající zájem dětí a mládeže o volnočasové aktivity, akce a tábory, které středisko nabízí. Jako další možnou hrozbu můžeme brát i větší atraktivitu jiných volnočasových středisek v Líšni a okolí. Jedním z důvodů této hrozby může být případná stagnace střediska, jelikož je momentálně uživateli vcelku oblíbené, a tak středisko nevyvíjí snahu o rozšiřování a propagaci.

2.4 Udržitelnost a návaznost projektu na další aktivity

Při realizaci tohoto projektu musíme předpokládat, že bude veřejnost dostatečně informována o nabídce pobytového letního tábora Salesiánského střediska prostřednictvím letáčků či webových stránek a také, že bude nabídka odpovídat zájmům dětí a souhlasem rodičů.

Projekt má Salesiánskému středisku pomoci k propagaci a rozšíření nabídky letních pobytových táborů pro děti a mládež v období školních prázdnin. Také má u nových účastníků vyvolat zájem nejen o pobytové tábory, ale i o volnočasové aktivity, kroužky, akce, které středisko nabízí během celého roku. Projekt má tedy za úkol nábor nových uživatelů, kteří budou využívat služby střediska. Přibyték nových účastníků bude mít vliv na volnočasové aktivity a služby poskytované střediskem. V tom směru můžeme spatřit návaznost projektu na další aktivity Salesiánského střediska.

Udržitelnost projektu bude zajištěna zájmem dětí, které budou chtít znovu absolvovat letní pobytový tábor, kde je opět bude čekat příjemná atmosféra, navazování nových přátelských vztahů a tvoření zážitků. Jako upomínkový předmět děti dostanou na závěr tábora připínací odznáčky s motivem „cesty kolem světa“, aby si jeho prostřednictvím mohli kdykoliv zavzpomínat na hezké chvíle. Dále bude udržitelnost zajištěna pomocí pozitivního hodnocení dětí svým rodičům, např. sdělováním svých zážitků, zavzpomínáním a prohlížením fotek z tábora na webových stránkách střediska. Nadšení dětí zajistí větší ochotu rodičů či zákonných zástupců své děti i v příštích letech na tábor poslat. V neposlední řadě udržitelnost projektu souvisí i se schopnostmi, dovednostmi a nadšením všech, kteří se na pobytovém táboru podílejí, od vedoucích po organizátory.

2.5 Námět tábora a uvedení do celodenní táborové hry

Inspirací pro námět tábora bylo poznávání kontinentů naší planety. Motivace pro každý den bude taková, že s dětmi přicestujeme do jiného kontinentu a budeme poznávat kulturu, sport, legendy, zajímavosti a zvyklosti pro ně charakteristické. Rituál k přesouvání do jednotlivých kontinentů bude každé ráno formou rozcviček, při kterých budou mít vedoucí na sobě kostýmy typické pro daný kontinent. Podle nich budou děti hádat, do kterého kontinentu tento den přicestovaly. Konkrétně navštívíme Afriku, Ameriku, Asii, Austrálii a Nový Zéland, Evropu.

Děti mají na táboře tvořit jednu celistvou skupinu neohledně na jejich věk, pohlaví, národnost, dosavadní zkušenosti, chování a jednání. Zkrátka tak, jak budeme poznávat kontinenty, tak se budou účastníci tábora poznávat navzájem. Jelikož jedním z cílů je poznat nové kamarády a stmelit kolektiv budou děti při aktivitách spojeni vždy do různých skupin. Prostřednictvím různorodého složení

skupin neboli týmů při hrách si děti uvědomí, jak důležitá je soudržnost, jednota, vzájemná podpora, pomoc a tolerance k druhým napříč celým světem. Hlavní námět tábora tedy zní: Cesta kolem světa.

Na páteční den jsem vytvořila celodenní táborovou hru. Při tvorbě plánu celodenní hry byl zvolen námět všeobecně známý, zajímavý a proveditelný.¹² Celodenní táborová hra je zaměřena na pusté ostrovy a honbu za pokladem. Tento námět jsem zvolila z toho důvodu, že pusté ostrovy a vodní plochy jako jsou oceány, jsou také součástí naší planety, i když je neřadíme mezi kontinenty. Motivace k celodenní hře proběhne ráno před úvodní aktivitou tohoto dne. Děti budou rozděleny do týmů, které si samy určí. Jejich motivací bude bojový pokřik a vlajka, kterou s sebou budou nosit celý den. Při hrách budou mezi sebou týmy soutěžit, sbírat indicie a pomůcky. Budou muset projít cestou pustých ostrovů až k vytouženému pokladu, kterému bude věnována večerní páteční aktivita.

Hodnocení dnů, aktivit, her a jednotlivých účastníků proběhne vždy při večerní reflexi v klubovně. Děti i vedoucí budou mít možnost zhodnotit celý den, aktivity, hry a zážitky. Účastníci budou mít možnost sdílet své emoce a vyjádřit své pocity v bezpečném prostředí, ve kterém mohou zhodnotit i své chování vůči ostatním a naopak. Večerní reflexe bude sloužit nejen, jako zpětná vazba pro tým vedoucích, ale i k sdílení zážitků a poděkování či omluvě mezi dětmi.

V programu tábora jsou uvedeny různorodé aktivity, které odpovídají námětu a zároveň splňují cíle tábora. Některé aktivity již znám z dřívějších let a sama jsem je absolvovala, z toho důvodu u některých her nejsou uvedeny zdroje. Ostatní hry jsem čerpala z odborné literatury a je samozřejmostí dodržování etických pravidel při využívání autorských děl.

2.6 Místo pobytu

Baldovec se nachází v Olomouckém kraji v okrese Prostějov, konkrétněji tvoří část obce Roztání. Baldovec je umístěn v přírodě obklopen lesy a protéká jím potok Bílá voda. Také se zde nachází rybník, zatopený lom a turistický kemp.

Rekreační středisko, kde budeme ubytováni, se nachází na území Moravského krasu, kousek od propasti Macocha a je situováno v údolí Bílé vody. V blízkosti areálu se nachází rybník, potok, zatopený lom a lesy. V rozlehlém areálu střediska Baldovec se nachází dostatek volného prostranství na týmové hry. V areálu je také k dispozici lanové centrum, horolezecká stěna, lanovka, paintball, lukostřelba, multifunkční kurty a kurty na plážové aktivity.¹³ Přimo v areálu i jeho okolí je vše potřebné k uskutečnění plnohodnotného programu letního pobytového tábora.

¹² BEZCHLEBA Bohumír. *Hlavní vedoucí dětského tábora*. 2012, s. 49

¹³ *Baldovec*, Baldovec.cz [online], [cit. 2021-10-19]

V areálu rekreačního střediska se nachází chatky a ubytovací prostory, restaurace, jídelna a sociální zařízení. Budeme ubytováni v 4lůžkových chatkách Finlandia s vlastním sociálním zařízením, elektrickým proudem a malou kuchyňkou. V chatkách budou ubytováni všichni účastníci tábora včetně vedoucích.

2.7 Personální zajištění tábora

Proto, aby tábor správně a bezproblémově fungoval je zapotřebí sestavit tým lidí, kteří budou tábor realizovat. Do takového týmu spadá hlavní vedoucí, pomocní vedoucí, skupinový vedoucí a zdravotník.

Hlavní vedoucí nese plnou odpovědnost za všechno a musí být starší 18 let. Především by měl mít zkušenosti s prací s dětmi a mládeží. Řídí a kontroluje práci a proškolení všech pracovníků na táboře a rodičům zodpovídá za jejich děti. Hlavní vedoucí také nese zodpovědnost za spokojenost dětí, za plnění hygienických a bezpečnostních předpisů a jsou u něj uloženy všechny potřebné písemnosti, jako např. potvrzení pracovníků o zdravotní způsobilosti. Je hlavním organizátorem a vede celý výchovný proces.¹⁴ Hlavní vedoucí by měl disponovat přirozenou autoritou, zdravým sebevědomím, uměním zvládat stres a zachovat si chladnou hlavu, kladným vztahem k práci s dětmi a smyslem pro zodpovědnost, ale také pro humor.¹⁵

Na táboře budou přítomni dva pomocní vedoucí, kteří jsou přímo podřízeni hlavnímu vedoucímu. V průběhu tábora pomáhají se všemi potřebnými úkony, jako je dohled nad dětmi, pomoc s chystáním her i jejich následná realizace. Jejich dalším úkolem je tvorba alternativního programu v případě nevhodného počasí.

Jelikož budou chlapci a dívky do chatek rozdělení zvlášť budou mít každý svého vedoucího. Skupinový vedoucí budou tedy na táboře dva, jeden pro chlapce a jeden pro dívky. Mají na starosti ranní budíčky, rozcvičky, kontrolu úklidu chatek, hygieny a večerky. Dále pomáhají dětem při hrách a jsou jim oporou. V případě, že se vyskytnou ve skupinkách problémy, řeší je s pomocnými vedoucími, popřípadě s hlavním vedoucí.

Na každém táboře musí být přítomen zdravotník, u nás zastane funkci zdravotníka jeden z pomocných vedoucích. Zdravotník je osoba, která po celou dobu konání tábora zajišťuje účastníkům základní péči o jejich zdraví a provádí kontrolu dodržování hygienických požadavků. „Zdravotníkem může být lékař, osoba, která má alespoň úplné střední odborné vzdělání v oborech všeobecné zdravotní sestra, dětská sestra nebo porodní asistentka nebo alespoň osoba, která

¹⁴ HARMACH, Jaromír, et al. *Tábory a jiné zotavovací akce: Průvodce jejich přípravou*. 2004, s. 15-16

¹⁵ BEZCHLEBA Bohumír. *Hlavní vedoucí dětského tábora*. 2012, s. 6-7

absolvovala kurs první pomoci se zaměřením na zdravotnickou činnost na táboře nebo student lékařství po ukončení třetího ročníku.¹⁶

Tým vedoucích spolu neustále komunikuje a jsou plně nasazeni po celou dobu konání tábora. Tým spojuje především radost z práce a starost o děti. Měli by být pro děti vzorem, kamarádem a oporou.

2.8 Finanční zajištění tábora

Při přípravě tábora je potřebné zpracovat rozpočet. Do rozpočtu zahrneme veškeré náklady na přípravu a průběh tábora.¹⁷ Do celkové ceny tábora je zahrnuto ubytování v chatkách, doprava, stravování s pitným režimem, táborákem se špekáčky a také výdaje za materiál, který bude potřeba při aktivitách. Cena tábora se odvíjí zejména podle data příjezdu účastníků, jelikož kemp Baldovec poskytuje 50% slevu při pobytu z neděle na pondělí na ubytování a stravu. Dále se cena odvíjí podle dopravy, délky tábora, potřebných pomůcek s ohledem na přichystané aktivity a dalších případných výdajů. Tábor bude financován platbami účastníků. Z hlediska financí je ale zapotřebí počítat s možnými výdaji navíc, a proto je důležité mít finanční rezervu, která když se nevyužije, bude zpětně navracena účastníkům po ukončení tábora.

Budeme předpokládat, že tábor naplní kapacitu 20 účastníků. Také přihlédneme k 50% slevě na ubytování a stravování. Tím pádem můžeme konkrétně stanovit výši příjmu za jednoho účastníka. V této podkapitole si uvedeme modelový příklad řešení financí. Všechny položky jsou uvedeny včetně DPH.

Děti budou mít možnost si v areálu zakoupit i drobné občerstvení. Zákonní zástupci o tom budou předem informováni a budou moci dát svým dětem kapesné podle vlastního uvážení.

2.8.1 Příjmy a výdaje

Příjem za účastníka se slevou:

Položka:	Celkem:
Doprava	78 Kč
Ubytování + strava s pitným režimem	3 185 Kč
Špekáčky	45 Kč
Materiál	430 Kč
Rezerva	100 Kč
Příjem celkem:	3 838 Kč

¹⁶ POLÁŠEK, Petr, et al. *Hlavní vedoucí dětských táborů*. 2007, s. 11

¹⁷ POLÁŠEK, Petr, et al. *Hlavní vedoucí dětských táborů*. 2007, s. 8

Výdaje za 20 účastníků:

Položka:	Celkem:
Doprava	1 560 Kč
Ubytování + strava s pitným režimem	63 700 Kč
Špekáčky	900 Kč
Materiál	8 600 Kč
Rezerva	2 000 Kč
Výdaje celkem:	76 760 Kč

Doprava

Doprava bude zajištěna dopravními společnostmi Arriva Morava a.s. a integrovaným dopravním systémem Olomouckého kraje. Konkrétně se bude jednat o dálkové autobusy s úložným prostorem pro zavazadla. V ceně je zahrnuta přeprava účastníků i vedoucích tam i zpět společně s přepravou zavazadel.

Ubytování se stravou a pitným režimem + špekáčky

V ceně ubytování a stravy je zahrnuta sleva z neděle na pondělí. Za balíček: 1 noc + stravování s pitným režimem/1 osoba je cena 490 Kč. V Případě slevy se jedná o cenu 245 Kč za 1noc + stravování/1 osoba. Za 20 účastníků na 7 nocí zaplatíme 63 700 Kč.

Stravování bude formou plné penze, která bude dětem každý den zajišťovat snídaní, oběd, svačinu a večeři. Na vybraný večer bude zajištěn táborák i se špekáčky. V den příjezdu začínáme večeří a v den odjezdu se bude končit připravenou svačinou na cestu.

Materiál

Zde je zahrnut všechen materiál, který je potřebný pro realizaci tábora. Cena za materiál celkově činí 8 600 Kč. To vychází na 430 Kč/ 1 účastník.

Seznam materiálu, který bude zapůjčený ze střediska je následující: fotbalový míč, florbalové hokejky a míčky, CD přehrávač, buben, lucerna, metr, švihadlo, stopky, baseballová pálka, rukavice a míčky, pišťalka, kužely, obruče, 5 kilová koule, plátěné pytle, kolíky, lepící lístečky, křída, pexeso, kostýmy, masky, šátky, látkový pytlík, klíče a truhla, umělá ptačí pera, deky, papíry, psací potřeby, nůžky, bavlnky, provázky, nožíky, štetce, korálky, pastelky.

Před začátkem tábora vedoucí vyrobí obálky, diplomy a keramické kosti s využitím materiálu ze střediska a také zajistí obvazy s prošlou expirační lhůtou od červeného kříže.

Materiál, který je potřeba zakoupit před začátkem tábora:

Materiál:	Cena:
5x balící papír	150 Kč
Barvy na tělo	1 000 Kč
Samotvrdnoucí hmota	920 Kč
Potravinářská fólie	20 Kč
Brčka	30 Kč
Krepový papír	60 Kč
Mouka, čočka, rýže	350 Kč
Látky	500 Kč
Nafukovací balónky	30 Kč
Sladkosti	1 000 Kč
Hůlky	40 Kč
Sliz	350 Kč
Uhel	77 Kč
Nitě, jehly	85 Kč
Dřevěné pláty	2 000 Kč
Pláty měkké hlíny	299 Kč
Tužka na obočí	60 Kč
Výtvarný materiál	929 Kč
Upomínkové odznaky	700 Kč
Celková částka:	8 600 Kč

Rezerva

Nutná rezerva bude celkem činit 2 000 Kč. Vychází to tedy na 100 Kč za jednoho účastníka. Pokud rezerva nebude využita, bude po ukončení tábora navrácena.

2.9 Materiální a technické zajištění tábora

Tábor se bude realizovat v kempu Baldovec a jeho okolí. V průběhu tábora budeme využívat rozsáhlé prostranství kempu, klubovnu s funkčním data projektorem, multifunkční hřiště, ale také okolní lesy a louky.

Stravování a pitný režim bude přímo zajišťovat kemp Baldovec v jejich jídelně, kde budeme mít pro náš tábor vyhrazeny stoly a čas ve který budeme jídelnu navštěvovat. Všechny potřebné materiály a pomůcky, které budou v průběhu tábora potřeba, budou zakoupeny již před začátkem tábora. Patří sem zejména výtvarný materiál, odměny, odznaky. Některé pomůcky budou zapůjčeny ze Salesiánského střediska jako např. herní materiál, sportovní vybavení, míče či švihadla. V případě jakéhokoliv technického problému se budeme obracet na odpovědnou osobu z kempu Baldovec.

2.10 Propagace tábora a přihláška

Propagace letního tábora začne v lednu 2022 a bude ve formě poutavých letáčků¹⁸, které budou vyvěšeny v líšeňských základních školách a v Salesiánském středisku. Nabídka na tábor bude i na webových stránkách střediska. Společně s letáčky budou zavěšeny i přihlášky¹⁹ na tábor. Po odevzdání přihlášek dostanou děti a jejich rodiče pozvánku²⁰ s konkrétními údaji a informacemi. Pro zvýšení rozsahu povědomí o táboře můžeme využít i Líšeňské noviny.

V případě, že by nebyla naplněna kapacita do termínu odevzdání přihlášek, tak by se přistoupilo k osobnímu náboru dětí na tábor. Vedoucí by přišli osobně do třídy a představili dětem námět tábora, co můžou na táboře zažít a další aktivity nabízené Salesiánským střediskem. V případě, že budou chodit přihlášky, i když bude kapacita tábora naplněná, organizátoři kontaktují zákonné zástupce těchto dětí a nabídnou jim jiné aktivity realizované Salesiánským střediskem v období letních prázdnin.

Přihláška je podstatnou součástí pro organizátory a kvalitní přípravu s následnou realizací tábora. Dále také pro účastníky a jejich rodiče, kteří prostřednictvím přihlášky získají základní údaje a informace. Pro rodiče či zákonné zástupce je důležité odevzdat přihlášku co nejdříve. Buď prostřednictvím online přihlášky a zasláním na příslušnou e-mailovou adresu či osobním odevzdáním vytištěné přihlášky na recepci Salesiánského střediska. Přihlášky se budou moci odevzdat nejpozději do 1. května. Následně dostanou elektronickou formou zasláné pozvánky s podrobnými informacemi.

¹⁸ Příloha č. 1

¹⁹ Příloha č. 2

²⁰ Příloha č. 5

2.11 Program dne

7⁰⁰ Budíček

7¹⁵ Rozcvička

7⁴⁵ Ranní hygiena + úklid pokojů

8¹⁵ Snídaně

9⁰⁰ Dopolodní program

12⁰⁰ Oběd

13³⁰ Odpolední klid

14⁰⁰ Odpolední program + svačina

18⁰⁰ Večeře

19⁰⁰ Večerní program + reflexe celého dne a jednotlivých aktivit

21⁰⁰ Večerní hygiena

22⁰⁰ Večerka

Každý den (kromě příjezdového dne) bude začínat budíčkem. Rozcvičku bude vést vedoucí, který bude motivovat děti k tématu každého dne pomocí kostýmu, který při ní bude mít, např. ke dni Amerika bude mít kostým indiána. Poté bude následovat ranní hygiena, úklid chatek, snídaně a kontrola úklidu, kterou budou provádět skupinové vedoucí.

Po kontrole úklidu se všichni sejdeme v klubovně, kde dětem řekneme, co je dnes čeká a zda uhádnou, jakému kontinentu se dnes budeme věnovat. Popřípadě vedoucí řekne dětem, co si mají obléct a nachystat a proběhne dopolední program. Před obědem proběhne hygiena a po obědě odpolední klid. Ve 14⁰⁰ se opět sejdeme v klubovně a začne odpolední program, ve kterém je zahrnuta i půl hodinová pauza na svačinu.

Před večeří opět proběhne hygiena a po večeři bude následovat večerní program, jehož součástí bude každý večer společná reflexe celého dne a jednotlivých aktivit, které se budou účastnit i všichni vedoucí. Poté následuje večerní klid a večerka.

2.12 Řešení nepříznivého počasí

Počasí hraje podstatnou roli na každém táboře, a proto vytvořený program musí být variabilní, aby mohl reagovat na aktuální podmínky a náhlou nepříznivou změnu počasí.²¹

Podle počasí se program může měnit a jednotlivé dny se mohou mezi sebou přehodit podle potřeby. Pomocní vedoucí jsou seznámeni s tématy a mají na starosti tvorbu a realizaci alternativního programu. Alternativní program spočívá především v úpravě her a v tvorbě takových aktivit, které je možné realizovat v případě nepříznivého počasí např. v klubovně či jiných vnitřních prostorech kempu.

²¹ HARMACH, Jaromír, et al. *Tábory a jiné zotavovací akce: Průvodce jejich přípravou*. 2004, s. 39

3 Průběh letního tábora „Cesta kolem světa“ pro Salesiánské středisko mládeže

3.1 1. Den: neděle – příjezdový den

V předem domluvený čas se děti s jejich rodiči dostaví na autobusovou zastávku v Brně, ulice Benešova tř. hotel Grand. Následně vedoucí vybere kartičky zdravotní pojišťovny, písemné prohlášení rodičů o zdravotní způsobilosti²² a bezinfekčnosti²³ dětí. Z Brna pojedeme dálkovým autobusem přes Prostějov, kde na autobusovém nádraží přestoupíme na další dálkový spoj, který nás doveze na zastávku Roztání, Baldovec, lom. Jelikož ze zastávky se pešky přesuneme do kempu budou, rodiče předem upozornění, aby dětem sbalili věci do krosny, která se jejich dětem lépe ponese na zádech.

Po příchodu do kempu, budou mít děti čas, aby se zabydleli ve svých chatkách. Následně si s dětmi sedneme v klubovně do kroužku, kde si řekneme organizační záležitosti, např. to, co se týče průběhu dnů, úklidu pokojů a pravidel. Seznámíme děti s prostředím kempu a na to navážeme námětem tábora, uvedením do her a motivováním dětí. Proběhne úvodní seznamovací aktivita, po které se přesuneme na večeri. Poté budou následovat ještě dvě aktivity na bližší seznámení se, po kterých proběhne večerní hygiena a večerka.

3.1.1 Seznamovací hra: Andělská anděla

Název hry: Andělská anděla

Cíl hry: děti si zapamatují jména ostatních účastníků tábora

Motivace: první krok k přátelství je příjemné seznámení, proto si zahrajeme hru, při které si zapamatujete jména svých kamarádů.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost hry: 40 minut

Počet účastníků hry: 25

Pomůcky, materiál ke hře: /

Pravidla hry: všichni se posadíme do kruhu na koberci. Jako první začne vedoucí, řekne své jméno s přívlastkem, které ho vystihuje a zároveň začíná na stejné písmeno, jako jeho jméno (např. trhlá Terka). Další hráči zopakují předešlá jména i s přívlastky a připojí své. Postupovat se bude podle hodinových ručiček. Až opět dojde na řadu vedoucí, zopakuje všechna jména s jejich přívlastky. Další kolo bude proti směru hodinových ručiček.

²² Příloha č. 3

²³ Příloha č. 4

Poznámka, zkušenost: po skončení této aktivity je velký předpoklad pro úspěšné zapamatování si většiny jmen.

3.1.2 Bang!

Název hry: Bang²⁴

Cíl hry: děti si navzájem procvičí svá jména zábavnou formou.

Motivace: nyní si procvičíme zábavnou a velmi napínavou formou vaše jména.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost hry: 30 minut

Počet účastníků hry: 25

Pomůcky, materiál ke hře: /

Pravidla hry: všichni vytvoříme kruh. Jeden z účastníků se postaví doprostřed tohoto kruhu a bude mířit pistolí z prstů na ostatní. Někoho vybere, namíří na něj a řekne Bang! Ten účastník si musí co nejrychleji dřepnout a hráči po jeho pravici i levici namíří na sebe navzájem a musí co nejrychleji říct jméno toho druhého. Kdo to udělá později, jde si stoupnout do kruhu a účastník z kruhu zaujme jeho místo.

Poznámka, zkušenost: tato aktivita zábavnou formou dopomůže k dobrému procvičení jmen.

3.1.3 Klubíčko

Název hry: Klubíčko

Cíl hry: děti se o sobě dozví více zajímavých informací a společně vytvoří „klubíčko bezpečí“.

Motivace: společnými silami si vytvoříme klubíčko/bambuli, která bude představovat bezpečné prostředí pro společné sdílení, a dozvíme se o sobě navzájem zajímavé informace.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost hry: 45 minut

Počet účastníků hry: 25

Pomůcky, materiál ke hře: kousek kartonu, nůžky, bavlny různých barev, provázek

Pravidla hry: posadíme se do kruhu na koberci. Vedoucí bude mít připraven z kartonu obdélník, na který se bude namotávat bavlna. Děti budou mít za úkol si vybrat barvu bavlny, která jim je nejbližší a nůžky. Každý o sobě řekne bližší informace, např. jaké jsou jeho koníčky, co ho baví, oblíbené jídlo atd. V průběhu vykládání bude namotávat bavlnu na kousek kartonu. Všichni se prostrídají. Na závěr pomocí nitky svážou bavlnu a rozstříhnou namotané okraje. Tím vznikne „klubíčko bezpečí“.

Poznámka, zkušenost: klubíčko budeme používat při večerních reflexích.

²⁴ Bang! Hranostaj.cz: Sbirka nejen skautských her [online], [cit. 2021-12-21]

3.2 2. Den: pondělí – Afrika

3.2.1 Dopoledne: Pantomima – Safari

Název hry: Pantomima alá safari

Cíl hry: děti rozvíjí kreativitu, představivost a hrubou motoriku.

Motivace: v Africe žije mnoho rozmanitých zvířat. Pojdme si je společně představit pomocí pantomimy.

Prostředí hry: venkovní areál kempu

Časová náročnost: 25–30 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: látkový pytlík, kartičky se zvířaty

Pravidla hry: hráči se rozdělí do dvou skupin po deseti. Hráč si vylosuje z pytlíku kartičku, na které bude zvíře, které bude mít za úkol pomocí pantomimy představit ostatním. Ostatní hráči budou hádat, o které zvíře se jedná. Postupně se všichni prostřídají.

Poznámka, zkušenost: každý hráč bude mít 1-2 minuty na předvedení, při kterých budou ostatní potichu sledovat a až poté hádat.

3.2.2 Africká honička

Název hry: Africká honička²⁵

Cíl hry: děti si zlepšují koordinaci pohybu, obratnost a smyslové vnímání.

Motivace: africké ženy nosí na hlavě nádoby s vodou. Musí přitom chodit vzpřímeně a zároveň kontrolovat své pohyby. My si nyní zkusíme, jak obtížné to je.

Prostředí hry: klubovna/venkovní hřiště (podle počasí)

Časová náročnost hry: 30 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: listy tvrdého papíru

Pravidla hry: každý hráč si položí na hlavu rovný list tvrdého papíru, který nemohou nijak překládat. Jeden z hráčů má babu a honí ostatní. Hráči si navzájem předávají babu. Komu list spadne z hlavy 3x, je ze hry vyřazen.

Poznámka, zkušenost: děti si brzo uvědomí, že nesmí dělat prudké, rychlé pohyby a že se musí pohybovat více koordinovaně a opatrně.

²⁵ DOLEŽALOVÁ, Edita. *Hry na dětské tábory*. 2004, s.195.

3.2.3 Sběrači a léčitelé

Název hry: Sběrači a léčitelé

Cíl hry: děti rozvíjí rychlost, obratnost a starostlivost o druhé.

Motivace: pokud v africkém kmeni někdo onemocní, jsou vysláni sběrači, aby nasbírali léčivé byliny. Ty pak předají léčitelům, kteří pomocí výtažků z bylin léčí nemocného. Pojdme si společně vyzkoušet kolik péče je zapotřebí k vyléčení člověka.

Prostředí hry: les, louka

Časová náročnost: 45-50 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: přírodní materiál, deka, návod a ingredience na papíru, miska s hmoždířem.

Pravidla hry: děti rozdělíme do dvou skupin po 10 hráčích. V týmu bude 1 nemocný, 5 sběračů a 4 léčitelé. Nemocný si lehne na deku. Jeden z léčitelů bude vyslán k najetí seznamu potřebných ingrediencí. Jakmile přinese seznam, bude sběrače postupně vysílat pro dané ingredience. Poté bude vyslán léčitel, aby našel návod na přípravu léku. Další léčitel bude mít za úkol donést hmoždíř a misku k přípravě. Teprve až budou mít vše potřebné, mohou léčitelé začít připravovat lék pro záchranu nemocného, který mu poté podají.

Poznámka, zkušenost: nemocného může vždy opustit pouze jeden hráč. Léčitelé musí rozluštit hádanku, která je odkáže na místo, kde naleznou návod, postup, misku s hmoždířem.

3.2.4 Mumie

Název hry: Mumie²⁶

Cíl hry: děti rozvíjí vůli, osobní nasazení a povzbuzování se navzájem.

Motivace: někteří z vás se promění ve starou mumii, která musí projít skrze překážky až do své starobylé hrobky.

Prostředí hry: les

Časová náročnost: 30 minut na mumifikování a závěrečné vyhlášení, 40 minut hra.

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: obvazy s prošlou expirační lhůtou, toaletní papír, PET láhev, tužka a papír, provázek, nafukovací balónky.

Pravidla hry: děti rozdělíme do čtyř týmů po 5 hráčích. Z týmu se pomocí ob vazů a toaletního papíru mumifikují dva hráči. Mumie se vydá na cestu, na které ji bude doprovázet jeden vodič (hráč z týmu) a vedoucí, který bude měřit čas a zapisovat body.

²⁶ CHOUR, Jiří. *Receptář her: Náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. 2000, s. 86

Mumie po cestě musí překonat překážky: napít se ze zavěšené PET láhve, napsat tužkou v ústech na papír své jméno, překonat laserové paprsky, propíchnout tužkou zlaté vejce (balónek s vodou).

Poznámka, zkušenost: za splnění disciplíny má mumie bod. V případě, že budou mít týmy stejný počet bodů, rozhodne čas, za který zvládli překonat překážky.

3.2.5 Odpoledne: Tajemství písma

Název hry: Tajemství písma²⁷

Cíl hry: děti rozvíjí týmovou práci a spolupráci.

Motivace: egyptský bůh Amon chce pozemšťanům prozradit tajemství starých egyptských hieroglyfů. Bude to náročná a dlouhá cesta až do vzdálených končin, kde na vás bude čekat nesrozumitelný text, který budete muset rozluštit. Nebojte, bůh Amon vám s tím pomůže.

Prostředí hry: členitý terén, les

Časová náročnost: 50 minut hra, 10 minut na umytí zad.

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: uhel, plát měkké hlíny, tužka na obočí, papír

Pravidla hry: děti rozdělíme do dvou týmů po 10 hráčích. Týmy poběží do lesa, kde najdou stanoviště s nesrozumitelným textem. Jejich úkolem bude do přineseného plátu měkké hlíny vyrýt podle předlohy hieroglyfy a dopravit ji zpět do tábora. Poté budou muset hráči projít členitým terénem k bohu Amonovi, který je obdaruje jednotlivými znaky, které jim napíše na záda. Při cestě zpět se hráči musí vyhnout rozhněvaným bohům. Hráči, kteří budou chyceni, musí bohovi splnit jedno přání a budou potrestáni smazáním písmene. Následuje výměna písmen. V týmu si členové navzájem opíší znaky a písmena. Další pak vyměňují s druhým týmem a tabulka se postupně stává čitelná.

Poznámka, zkušenost: týmy získávají pořadí podle toho, jak rychle rozluští význam hieroglyfů.

3.2.6 Archeologové

Název hry: Archeologové

Cíl hry: rozvinout u dětí tvořivost a kreativní myšlení.

Motivace: archeologové hledají starověké předměty, kostry zvířat a po nalezení bádají, o co se zřejmě jedná, jaký to má původ, kdy to vzniklo a tak dále. My si nyní taky zahrajeme na archeology.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 30 minut

Počet účastníků hry: 20

²⁷ CHOUR, Jiří. *Receptář her: Náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. 2000, s. 77

Pomůcky, materiál ke hře: výtvarný materiál, papíry, nůžky, bavlny

Pravidla hry: děti rozdělíme do dvojic. Každá dvojice pomocí výtvarného materiálu vytvoří něco, co objevili, např. starověká mísa, zvíře atd. Po dokončení předají výtvar vedlejší skupině. Dvojice budou mít chvíli čas na to, aby to prozkoumali a určili historii předmětu, zvířete s rozmanitými detaily. Poté je na řadě krátká prezentace jejich výzkumu.

Poznámka, zkušenost: děti při jejich tvorbě nijak neomezujeme a necháváme je přirozeně tvořit.

3.2.7 Labyrint

Název hry: Labyrint (obměna Labyrint²⁸)

Cíl hry: rozvinout u dětí orientaci v prostoru, soustředění, rychlé reagování.

Motivace: hlavní vedoucí doběhne za dětmi, že se jeden z vedoucích ztratil v labyrintu. Pro případ, že by se ztratil, zanechal vedoucí po cestě otázky, které ho pomohou najít.

Prostředí hry: kemp a jeho blízké okolí

Časová náročnost: 80 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: nakreslená mapa, otázky

Pravidla hry: děti se rozdělí do čtyř týmů po 5 hráčích. Dá se jim nakreslená mapa kempu a jeho okolí. Po kempu bude rozmístěno 10 stanovišť. Na každém bude otázka s několika možnými odpověďmi. Správná odpověď tým povede k dalšímu stanovišti. Po cestě značí do mapy místa/stanoviště, které v hledání prošli. Úkolem je nalézt vedoucího co nejdříve a vyvést ho z labyrintu. Tým, který dovede vedoucího zpět, vyhrává.

Poznámka, zkušenost: týmy na konci odevzdají mapy vedoucímu ke kontrole, že opravdu všechny místa prošli. Také je nutné nakreslit mapu tak, aby byla co nejvíce přesná a děti nebloudily.

3.2.8 Výroba masek

Název hry: Maska

Cíl hry: rozvinout u dětí tvořivost, kreativitu, jemnou motoriku a originalitu.

Motivace: příběh o afrických domorodcích, kteří při rituálech nosí masky.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 40 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: tvrdé papíry, výtvarné potřeby, třpytky, korálky nůžky, gumičky

²⁸ Srov. GOTTHARD, Petr. *Velká kniha her*. 2001, s. 69

Pravidla hry: děti budou mít za úkol si vyrobit masku, která je určitým způsobem vystihuje, např. použitím oblíbených barev, výstižných ornamentů a podobně.

Poznámka, zkušenost: na závěr proběhne prezentace vyrobených masek.

3.2.9 Večerní program: Zkouška afrických bojovníků

Název hry: Zkouška afrických bojovníků²⁹

Cíl hry: rozvinout u dětí strategické myšlení a orientaci v prostoru.

Motivace: v některých afrických kmenech skládají dospívající bojovníci zkoušku. Na určitou dobu odejdou do džungle a musí se o sebe postarat. Před odchodem ho nabarví bílou hlínou, aby se musel pořádně skrývat. Pokud ho spatří dospělý bojovník, může ho zabít.

Prostředí hry: les

Časová náročnost: 60 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: mouka, barevné provázky

Pravidla hry: 10 hráčům se vymezí kus lesa, kam se mohou schovat. Ti si moukou zabílí své obličej, aby je bylo za soumraku dobře vidět, a odejdou do lesa. Dalších 10 hráčů se je po deseti minutách vydá hledat. Když někoho najdou, uvážou dotyčnému barevný provázek na ruku a musí jít s nimi. Koho do půl hodiny nenajdou, ve zkoušce obstál.

Poznámka, zkušenost: tuto aktivitu je dobré hrát za soumraku v pološeru. V případě, že by se někdo bál, budou se děti moci schovat či hledat po dvojicích.

3.2.10 Večerní reflexe: Klubíčko

Název hry: Bezpečné klubíčko

Cíl hry: děti rozvíjí svoji emocionalitu, komunikaci a vyjádření svých pocitů.

Motivace: dnešní den jsme toho společně tolik zažili. Máme nové zážitky, vzpomínky a přátelství. Určitě máme v sobě mnoho pocitů, které se potřebují dostat ven. Pojdme si popovídat o tom, jaký byl dnešní den v prostředí „bezpečného klubíčka“.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 40 minut

Počet účastníků hry: 25

Pomůcky, materiál ke hře: klubíčko, polštáře, svíčky

²⁹ GOTTHARD, Petr. *Velká kniha her*. 2001, s. 71

Pravidla hry: vedoucí přichystají klubovnu. Rozloží do kruhu polštáře a uprostřed rozsvítí svíčky. Děti se pohodlně usadí či lehnou na polštáře do kruhu. Vedoucí zhasnou světla a usadí se. Jeden z vedoucích dá dětem příklad, jak by takové sdílení mohlo vypadat. Vezme si do rukou klubíčko bezpečí a začne mluvit o svých pocitech z průběhu dne, co se mu líbilo či nelíbilo, co mu dnešní den přinesl nového či jaké zážitky mu zůstanou v paměti. Klubíčko se bude předávat podle hodinových ručiček, až se všichni prostřídají. Vedoucí pak mohou začít další kola již s konkrétní otázkou.

Poznámka, zkušenost: při vytvoření příjemného bezpečného prostředí se děti uvolní a budou otevřenější ke společnému sdílení.

3.3 3. Den: úterý – Amerika

3.3.1 Dopoledne: Utajený náčelník

Název hry: Utajený náčelník³⁰

Cíl hry: rozvinout u dětí postřeh, bystrost a schopnost imitovat.

Motivace: když přijde do indiánské vesnice cizinec, tak se náčelník snaží zůstat v utajení a nenápadně pozorovat chování onoho cizince. Pojďme si společně vyzkoušet, kdo z nás by obstál v roli utajeného náčelníka.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 35 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: /

Pravidla hry: cizinec neboli hádající hráč odejde za dveře. Ostatní se posadí do kruhu a zvolí si svého náčelníka. Jeho úkolem je dělat gesta a pohyby. Skupina ho pak věrně napodobuje tak, aby hádající hráč nepoznal, kdo je náčelníkem. Poté je přivolán hádající hráč. Jeho úlohou je zjistit, kdo je náčelníkem v utajení. Až cizinec uhodne, kdo je náčelníkem sedne si do kruhu místo něj a z náčelníka se stává cizinec.

Poznámka, zkušenost: náčelník by neměl dělat prudké a rychlé pohyby, aby ho ostatní mohli nenápadně pozorovat a včas ho imitovat.

3.3.2 Smyslová dráha

Název hry: Smyslová dráha

Cíl hry: rozvinout u dětí smyslové vnímání a orientaci v prostoru bez použití zraku.

³⁰ GATO, Martin. *150 nejlepších her pro děti i dospělé*. 2009, s. 50

Motivace: pro americké domorodce je důležité trénovat všechny smysly. Proto absolvují stezku se zavázanýma očima, kde posilují ostatní smysly.

Prostředí hry: les

Časová náročnost: 30 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: provázek, šátek, píšťalka

Pravidla hry: v lese je pomocí provázku, který je omotán kolem stromů vytvořena dráha. Úkolem každého hráče je projít dráhou se zavázanýma očima, pouze pomocí hmatu. V cíli bude umístěna píšťalka, na kterou hráč zapíská, jako signál, že dráhu úspěšně zvládnul a může vyrazit další hráč.

Poznámka, zkušenost: je nutné vybrat takovou cestu dráhy, u které nebude hrozit zranění např. píchnutí větví či zakopnutí o kořen stromu. Po celou trasu dráhy bude nenápadně přítomen jeden z vedoucích, aby mohl poskytnout případnou pomoc.

3.3.3 Lukostřelba

Název hry: lukostřelba

Cíl hry: rozvinout u dětí přesnost, trpělivost, zdravou soutěživost a radost ze hry.

Motivace: v indiánských kmenech se dospívající jedinci učí, jak zacházet s lukem a šípem. Pojdme si vyzkoušet, s jakou přesností to zvládneme my.

Prostředí hry: střelecká dráha s terčí v areálu kempu

Časová náročnost: 60 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: luk, šípy (zapůjčeno v areálu)

Pravidla hry: nejdříve dětem předvedeme správnou manipulaci s lukem. První kolo bude rozehřívací. Od druhého kola se budou dětem započítávat body podle jejich výkonu. S přibývajícím koly se bude zvětšovat také vzdálenost, ze které budou děti střílet šípy do terče. Na konci se vyhlásí tři nejlepší střelci.

Poznámka, zkušenost: při této aktivitě je velmi důležité dbát na zvýšenou opatrnost (děti nebudou moci jít za dělicí čáru, tedy na území mezi střelcem a terčem) a předejít riziku úrazu jako např. zranění při manipulaci s lukem.

3.3.4 Tajemství Inků

Název hry: Tajemství Inků³¹

Cíl hry: rozvinout u dětí jejich fyzickou zdatnost, obratnost a hbitost.

Motivace: na inckém území se nachází část zprávy, které nám prozradí název naší večerní hry. Každopádně buďte opatrní, stráží ji totiž Inkové.

Prostředí hry: louka, les, křoví

Časová náročnost: 55 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: obálka, listy papíru s písmenem.

Pravidla hry: děti rozdělíme na dva týmy po 10 hráčích – badatelé, Inkové. Na území se vyskytují tajné zprávy, které chtějí badatelé získat. Inkové se jim v tom snaží zabránit. V případě, že je badatel Inkem dopadnut musí zprávu odevzdat a stává se z něj Ink. Na jedno vstoupení do inckého území může badatel vzít pouze jednu obálku. Jakmile budou mít badatelé všechny obálky, začne se s luštěním.

Poznámka, zkušenost: zpráva bude obsahovat název večerní hry – Oblast 51.

3.3.5 Odpoledne: Výroba totemů

Název hry: Táborový totem

Cíl hry: rozvinout u dětí zručnost, praktické dovednosti a tvořivost.

Motivace: totemy se dodnes vyskytují u domorodých kmenů zejména v Severní Americe. Totemy označují určitou kmenovou skupinu. Vytvořme si totemy, které jsou charakteristické pro náš tábor.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 50 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: dřevěné pláty, malé nožičky, výtvarné potřeby.

Pravidla hry: každý dostane dřevěný plát a nožičku. Na dřevěný plát děti vyryjí ornamenty, obličej, zvířata atd. Následně totem nabarví a vymalují. Na závěr proběhne diskuse o tom, co jejich totem představuje a čím je charakteristický.

Poznámka, zkušenost: při této aktivitě je potřeba dbát na opatrnost a předejít riziku úrazu při manipulaci s nožičkou, např. říznutí do prstu či do jiné části těla.

³¹ GOTTHARD, Petr. *Velká kniha her*. 2001, s. 23

3.3.6 Boj o totem

Název hry: Boj o totem³²

Cíl hry: rozvinout u dětí fyzickou zdatnost, spolupráci, obratnost a strategické myšlení.

Motivace: obránci musí ochránit svůj totem před útočníky stůj co stůj. Útočníci se jej snaží získat, aby jim byla vyplacena sladká odměna.

Prostředí hry: louka

Časová náročnost: 60 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: totem, značka – meta, odměna – sladkosti

Pravidla hry: děti rozdělíme do dvou týmů po 10 hráčích na obránce a útočníky. Na louce je vyznačen kruh, kolem kterého budou rozestaveni obránci. Ve středu bude umístěn totem. Cca 20-30 metrů od kruhu se bude nacházet meta na oživování lapených útočníků. Útočník, který bude vyřazen dotykem obránce, poběží k oživovací metě a tam vyčká, dokud nepřiběhne další lapený útočník. Hra končí odnesením totemu z kruhu, které je ztíženo proniknutím útočníka i s totemem mezi obránci ven z kruhu. Po ukončení první hry se týmy prostřídají.

Poznámka, zkušenost: obránci mohou za útočníky vybíhat max. 2 metry do vnějšího prostoru.

3.3.7 Baseball

Název hry: Baseball

Cíl hry: rozvinout u dětí týmovou práci, vzájemnou podporu a fyzickou zdatnost.

Motivace: baseball je v USA národním sportem. Je velmi oblíbený a rozšířil se do mnoha jiných zemí. My si nyní zahrajeme na úspěšné baseballové sportovce.

Prostředí hry: hřiště

Časová náročnost: 60 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: baseballová pálka, míčky, rukavice.

Pravidla hry: děti rozdělíme do dvou týmů po 10 hráčích – tým útoku, tým obránců. Vedoucí jim vysvětlí pravidla tohoto sportu. Tým útoku si stoupne na domácí metu. Tým obránců se rozmístí v prostoru mezi metami. Pálkař se snaží odpálit míč, který nadhodil nadhazovač z týmu obránců. Po odpálení se pálkař snaží oběhnout všechny čtyři mety až k metě domácí. Pokud nestihne oběhnout všechny čtyři mety, zůstává na metě, kam doběhl a vybíhá, až jeho spoluhráč odpálí. Pokud se mu to podaří bez vyautování jeho týmu je udělen bod. Tým obránců se snaží běžícího vyautovat tím, že chytí míč a dotkne se mety dřív, než na ni běžec doběhne. Týmy se prostřídají.

³² GOTTHARD, Petr. *Velká kniha her*. 2001, s. 8

Poznámka, zkušenost: pokud bude po prvním prostřídání výsledek nerozhodný, bude se hrát znovu.

3.3.8 Indiánská hra s kostmi

Název hry: Indiánská hra s kostmi³³

Cíl hry: rozvinout u dětí intuici, odhad a všímavost.

Motivace: tato hra pochází od severoamerických indiánů, pro které byla tréninkem v šamanských dovednostech. Šamani mají velmi mocnou mysl, jen se na vás pohlédnou a hned přečtou, kde je kost ukryta. Pojďme si společně vyzkoušet, zda bychom obstáli jako šamani.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 40 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: provaz, umělá ptačí pera, keramické kosti, nit.

Pravidla hry: děti rozdělíme do dvou týmů po 10 hráčích. Každý tým o samotě rozhodne, o co se bude hrát, jaká bude výhra a prohra. Vedoucí týmům podává návrhy a protinávhrhy druhého týmu, dokud nedojde k dohodě. Týmy si následně určí, kdo bude jejich zřec, ukazovač, schovávač a jejich náhradníci. Soupeři si stoupnou do dvou řad naproti sobě. Mezi ně vedoucí položí provaz neboli půlící čáru, přes kterou týmy nemohou přejít. V případě porušení se přičte bod soupeřům. Schovávač bude mít dvě kosti, z toho jedna bude omotána kouskem černé niti. Schovávač si přehazuje kosti v rukách tak, aby soupeřům znemožnil zjištění, v jaké ruce má kost s omotávkou. Nakonec schovávač napřáhne ruce směrem k soupeřům a jeho tým se snaží soupeře zmást výkřiky a pohyby. Když zřec ukáže na jednu se soupeřových pěstí, vedoucí dá pokyn k otevření pěsti. Pokud zřec na první pokus uhádne ruku, ve které je kost s omotávkou jeho tým získává bod. Pokud neuspěje, je na řadě s hádáním soupeř. V případě, že je tým úspěšný ve svém hádání, pokračuje dál bez přerušení. Body jsou ptačí pera položená na podlahu k půlící čáře. Cílem hry je vyhrát všechny body soupeřovi a následně i své.

Poznámka, zkušenost: při utkání je zakázáno mluvit, proto je důležité, aby si v týmu prodiskutovali taktiku předem.

3.3.9 Večerní program: Oblast 51

Název hry: Oblast 51

Cíl hry: rozvinout u dětí orientaci v prostoru, postřeh, logické myšlení a radost ze hry.

³³ GATO, Martin. *150 nejlepších her pro děti i dospělé*. 2009, s. 106

Motivace: oblast 51 je opletena spoustou záhad a tajemství, které jsou v ní ukryty. Mnoho lidí se již pokoušelo nepozorovaně dostat dovnitř a získat tajné informace o průzkumech vědců. Dnes v oblasti zavládne chaos, který nám poskytne jedinečnou příležitost se dostat dovnitř.

Prostředí hry: les, louka

Časová náročnost: 60 minut

Počet účastníků hry: 25

Pomůcky, materiál ke hře: baterky, obálky s informacemi, sliz, mimozemské masky, kusy plastu.

Pravidla hry: děti budou lovci záhad a vedoucí budou mít roli hlídačů v oblasti. V ohraničeném území „tajném sektoru oblasti 51“ (les, louka), budou ukryty obálky s informacemi a předměty, které budou mít za úkol lovci záhad najít a nepozorovaně je pronést ven z oblasti. V případě, že bude lovec záhad dopaden hlídačem, bude vyveden ven a dostane trest formou kliků, dřepů. Poté se bude moci nepozorovaně vrátit zpět k hledání. Po vynesení předmětů a obálek ven z oblasti začnou lovci záhad zkoumat, co našli. Začnou tím tak rozplétat záhady, tajemství a experimenty, které se v oblasti 51 zkoumají.

Poznámka, zkušenost: obálky a předměty musí být ukryty tak, aby nebyly z dálky vidět a zároveň, aby je neměly děti problém najít. Děti mohou klidně hledat po dvojicích či skupinkách.

3.3.10 Večerní reflexe: Malování obrázků

Název hry: Malování obrázků³⁴

Cíl hry: rozvinout u dětí vyjádření pocitů pomocí tvořivé aktivity, komunikaci a společné sdílení.

Motivace: dnes máme za sebou další krásný den, který byl plný příjemných aktivit. Z dnešního dne si odnášíme mnoho nových zážitků, pocitů a dojmů, které nyní vyjádříme pomocí malování obrázků.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 50 minut

Počet účastníků hry: 25

Pomůcky, materiál ke hře: klubíčko, papíry, pastelky, fixy, vodové barvy, štětce.

Pravidla hry: děti včetně vedoucích mají za úkol namalovat obrázek, který se bude vztahovat k celému prožitému dni či k jednotlivým aktivitám. Namalovaný obrázek by měl vyjádřit jejich pocity, dojmy a to, jak vnímali dnešní den, popřípadě také jejich spokojenost s dosaženými výsledky v průběhu her. Po dokončení obrázků se děti posadí do kruhu na koberec a navzájem si ukážou své obrázky. Vedoucí pošle klubíčko bezpečí a proběhne společné sdílení o tom, co jejich obrázky představují a popíšu je včetně jejich pocitů a zážitků.

Poznámka, zkušenost: je důležité dát dětem dostatečný prostor pro jejich tvorbu.

³⁴ srov. REITMAYEROVÁ, Eva. *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. 2007, s. 140

3.4 4. Den: středa – Asie

3.4.1 Dopoledne: Výroba čínské keramiky

Název hry: Výroba čínské keramiky

Cíl hry: rozvinout u dětí tvořivost, kreativitu a kladný vztah k ručním pracím.

Motivace: porcelán a keramiku vynalezli v Číně. Postupem času se rozšířila do všech koutů světa. S rozvojem přibývali i různé tvary a motivy keramiky. I v České republice zaujímá keramika své místo.

Prostředí hry: vnitřní prostor

Časová náročnost: 1 část, dopoledne: výroba mísy – 50 minut, 2 část, večerní program: zdobení mísy – 35 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: samotvrdnoucí hmota, výtvarné potřeby, misky, brčka, potravinářská fólie

Pravidla hry: děti dostanou k dispozici samotvrdnoucí hmotu ze které si budou moci vyrobit mísu či jakýkoliv jiný tvar keramiky. Také jim vedoucí sdělí, jak manipulovat se samotvrdnoucí hmotou a vysvětlí postup při výrobě mísy. V případě výroby mísy děti dostanou také potravinářskou fólii, mísu a brčko. Mísu otočí dnem vzhůru a přetáhnou fólií. Navlhčenými dlaněmi samotvrdnoucí hmotu pořádně propracují a vyválčí na 0,5 mm tenké plátky, které následně pokládají na mísu a pomocí brčka pečlivě spojují a zároveň zdobí. Hmota se poté nechá pořádně proschnout. Později téhož dne mísu sejmem a odstraníme fólii. Na závěr děti mísu nabarví a ozdobí pomocí výtvarného materiálu.

Poznámka, zkušenost: je vhodné, aby děti měli s sebou zástěru či staré triko.

3.4.2 Trojhlavý drak

Název hry: Trojhlavý drak³⁵

Cíl hry: rozvinout u dětí spolupráci, koordinaci pohybu a obratnost.

Motivace: k Číně neodmyslitelně patří drak. Drak je rychlý, bystrý a pohotový. Nebojí se žádné překážky a létá plynule. Ovšem pokud má drak tři hlavy jeho přemísťování je horší a složitější. Pojdme se vžít do tříhlavého draka.

Prostředí hry: louka

Časová náročnost: 35 minut

Počet účastníků hry: 21

Pomůcky, materiál ke hře: šátky, kužely, obruče

³⁵ GATO, Martin. *150 nejlepších her pro děti i dospělé*. 2009, s. 69

Pravidla hry: děti se rozdělí do trojic. Stoupnou si do řady a prostřední z nich se otočí čelem vzad. Krajiní hráči si svoji vnitřní nohu přiváží šátkem k noze prostředního hráče. Úkolem je co nejrychleji proběhnout trať, která obsahuje i různé překážky a slalomy. Vedoucí bude stopovat čas, za který jednotlivé trojice trať překonají. Nejrychlejší trojice vyhrává.

Poznámka, zkušenost: kvůli sudému počtu bude k vytvoření jedné trojice potřeba vedoucí.

3.4.3 Pád Šógunátu

Název hry: Pád Šógunátu³⁶

Cíl hry: rozvinout u dětí spolupráci, sounáležitost, rychlost a zápal pro hru.

Motivace: legenda praví, že Japonsko bylo donuceno k tomu, aby nechalo ukotvit americké lodě v jejich přístavu. Tento krok se ukázal, jako osudný, jelikož zapříčinil pád japonské vlády Šógunátu.

Prostředí hry: louka

Časová náročnost: 55 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: deky, šišky, provazy, klacky

Pravidla hry: děti se rozdělí do dvou skupin po 10 hráčích na americké námořníky a japonské samuraje. Námořníci nasbírají šišky, které dají do svých loděk (deky), kde se následně usadí. Zvolí si jednoho lékaře a kormidelníka – kapitána, který bude nesmrtelný, ale nemůže bojovat. Samurajové si taky nasbírají šišky jako municí a vyberou svého šóguna, který bude po čas hry v provazy ohraničeném poli. Také se určí chrám, kde se budou moci samurajové vyléčit ze zranění či znovu obživnout. Cílem námořníků je zabít šóguna. Musí se probít přes samuraje k šógunovi a ubrat mu všech 10 životů. Pokud je samuraj či námořník vybit šiškou nesmí držet žádnou municí či sloužit, jako živý štít, ale co nejrychleji běžet k léčiteli či do chrámu.

Poznámka, zkušenost: v okamžiku, kdy šógun přišel o poslední život, končí první kolo a následuje výměna stran.

3.4.4 Lovení mincí

Název hry: Lovení mincí³⁷

Cíl hry: rozvinout u dětí jemnou motoriku a trpělivost.

Motivace: pro Čínu jsou charakteristické hůlky, které používají při jídle. Hůlky vyžadují obratnost prstů, a proto představují pro většinu cizinců něco velmi náročného.

Prostředí hry: klubovna

³⁶ Pád Šógunátu. Hranostaj.cz: Sběrka nejen skautských her [online], [cit. 2021-01-07]

³⁷ DOLEŽALOVÁ, Edita. *Hry na dětské tábory*. 2004, s. 71

Časová náročnost: 35 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: sklenice, mince, hůlky/špejle

Pravidla hry: děti se rozdělí do dvojic. V každé dvojici budou mít dvě sklenice se stejným množstvím vody a s mincí. Úkolem je vylovit minci ze sklenice pouze pomocí hůlek. Vyhraje ten, kdo vyloví minci jako první.

Poznámka, zkušenost: ten kdo ve dvojici vyhraje, postupuje dál a spáruje se s dalším hráčem, který vyhrál. Takhle se postupuje, dokud nezůstane poslední hráč, který vyhrává.

3.4.5 Odpoledne: Tajemství vlaku Šinkansen

Název hry: Tajemství vlaku Šinkansen

Cíl hry: rozvinout u dětí týmovou práci, paměť a orientaci v prostoru.

Motivace: Šinkansen je japonský vysokorychlostní vlak, který dosáhne rychlosti až 320 km/h. Když dnes vlak projížděl kolem našeho kempu, vypadli z něj indicie, které nám pomůžou odhalit tajemství, koho dneska vlak převážel.

Prostředí hry: příroda v okolí kempu

Časová náročnost: 100 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: lístky s indiciemi, fáborky, papír, tužka

Pravidla hry: děti se rozdělí do dvou týmů po 10 hráčích. Trať vlaku, kde vypadli indicie, je dlouhá 2-3 km. Vedoucí týmům poskytne pomocnou mapu s místy dopadu. Míst je 10 a jsou viditelně označeny fáborky. Nejdříve vyjde první tým, který bude mít na svoji cestu za hledáním indicií cca 45 minut. Jejich úkolem bude projít trať a zapamatovat si co nejvíce indicií. Poté se vrátí zpět do kempu, kde sepíší všechny indicie, které si zapamatovali a začnou luštit, jakou osobu vlak převážel. Jakmile se první tým vrátí do kempu, vyrazí tým druhý.

Poznámka, zkušenost: osoba, kterou vlak převážel je gejša. U týmů se bude hodnotit, kolik si zapamatovali indicií a zda přišli na správnou odpověď. V případě nerozhodnosti bude výhra stanovena časem, za který úkol zvládli splnit.

3.4.6 Origami

Název hry: Origami

Cíl hry: rozvinout u dětí přesnost, jemnou motoriku a soustředění.

Motivace: origami je japonské umění skládání různých motivů z papíru. Japonci jsou ve skládání velicí přeborníci. Pojdme rozvinout naši zručnost pomocí origami.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 50 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: papíry, fixy, návody na různé motivy

Pravidla hry: děti dostanou papíry různých barev. Podle náročnosti si budou moci vybrat návod k zhotovení motivu a podle něj poskládají krok po kroku origami. Doporučíme začít od nejjednoduššího motivu v nabídce např. psí či kočičí hlava. Následně si budou moci děti vybírat z těžších motivů, jako například drak či jestřáb. Pokud budou děti chtít, mohou na origami znázornit pomocí fixy obličej.

Poznámka, zkušenost: vedoucí bude po celou dobu přítomen a v případě potřeby dětem pomůže.

3.4.7 Deset bran

Název hry: Deset bran³⁸

Cíl hry: rozvinout u dětí odhad a poctivost.

Motivace: po světě cestuje spousta poutníků, kteří musí činit rozhodnutí a nikdy neví, kam je cesta zavede. Vciťme se do role poutníků a pojďme si projít cestu deseti bran.

Prostředí hry: les

Časová náročnost: 60 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: krepový papír, kartičky se znaky, čtverce kartonu, papírový náhrdelník s čísly, píšťalka.

Pravidla hry: děti/poutníci si vylosují pořadí, ve kterém absolvují trasu deseti bran. Cesta bude dlouhá cca 600 m. Dostanou papírový náhrdelník s číslem pro jejich lepší identifikaci.

Také dostanou 3 kartičky se znaky: červené kolečko, modrý čtverec a žolík. V lese budou visle zavázány o stromy krepové papíry, které budou znázorňovat brány. Nad každou bránou bude karton, který bude mít na sobě buď červené kolečko, nebo modrý čtverec tak, aby jej poutník uviděl, až bránou projde. Aby poutník prošel bránou, musí uhodnout, jaký symbol je znázorněn na kartonu. Vybere kartičku, dá ji nad hlavu a bránou projde, poté se podívá, zda symbol odpovídá. Pokud zvolil stejný symbol, který je znázorněn na kartonu smí pokračovat dál. Pokud poutník symbol neuhádl, může využít kartu žolíka a pokračovat v cestě. Žolík lze použít pouze 2x. Jakmile má poutník vyčerpánu kartu žolíka, a neuhodne symbol, opustí trasu a vedlejší cestou dojde k cíli. Jakmile dojde poutník k cíli, zapíská na píšťalku a vyrazí další poutník.

³⁸ CHOUR, Jiří. *Receptář her: Náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. 2000, s. 96

Za každou s úspěchem projitou bránu se přičítá 5 bodů. Za nepřiznanou chybu je mínus 10 bodů. Výsledek je tvořen součtem bodových zisků všech poutníků.

Poznámka, zkušenost: na trase jsou schováni vedoucí, kteří dohlíží na průběh cesty a přičítají body, vedou si evidenci, kam se jednotlivý poutníci dostali a zda nešvindlovali. To je hlavním cílem hry.

3.4.8 Večerní program: Návštěva z Číny

Název hry: Návštěva z Číny³⁹

Cíl hry: rozvinout u dětí sluchovou analýzu a syntézu, slovní zásobu a paměť.

Motivace: kolik vlastně existuje na světě jazyků? Některé se učíme již od základní školy, jiné jsou nám blízké, jako například slovenština a bez problému se dorozumíme. Jiné jsou nám ovšem vzdálené a mohou nám přijít zvláštní. Dorozuměli byste se například v Číně?

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 30 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: /

Pravidla hry: děti se posadí do kruhu na koberec. Jsou to Číňané, kteří přijeli do Čech na návštěvu a dovezli hostiteli dárek. Jeden hráč se pošle za dveře a bude v roli hostitele. Číňané se společně domluví na slovu a rozdělí si jeho slabiky. Zavolají hostitele, který přivítá návštěvu a zeptá se, co mu přivezli, jako dárek. V ten okamžik začnou hráči opakovat slabiky z domluveného slova. Hostitel musí pečlivě poslouchat a sestavit ze slabik název dárku. Až se mu to podaří, vystřídá si roli hostitele s dalším hráčem.

Poznámka, zkušenost: pokud má hostitel potíže uhodnout slovo, sdělí se mu začínající slabika slova.

3.4.9 Večerní reflexe: Barevné kartičky

Název hry: Barevné kartičky⁴⁰

Cíl hry: rozvinout u dětí komunikaci a vyjádření svých emocí.

Motivace: dnešní den a jednotlivé aktivity zhodnotíme pomocí barevných kartiček. Díky nim vyjádříme své pocity ohledně konkrétních her či situací.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 45 minut

Počet účastníků hry: 25

Pomůcky, materiál ke hře: barevné kartičky (zelená, oranžová, červená), klubičko

³⁹ DOLEŽALOVÁ, Edita. *Hry na dětské tábory*. 2004, s. 203

⁴⁰ stroj. REITMAYEROVÁ, Eva. *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. 2007, s. 120

Pravidla hry: děti spolu s vedoucími si sednou do kruhu na koberec a vezmou si barevné kartičky. Zelená značí pozitivní hodnocení – jedinec se cítí dobře. Oranžová znamená neutrální postoj a červená vyjadřuje negativní hodnocení – jedinec se cítí špatně. Vedoucí vždy položí konkrétní otázku, na kterou děti zvednou kartičku na základě jejich emocí. Poté vedoucí pošle klubičko a každý bude mít možnost se k dané otázce blíže vyjádřit.

Poznámka, zkušenost: pokud se někdo bude chtít vyjadřovat pouze pomocí kartiček, vedoucí to budou respektovat.

3.5 5. Den: čtvrtek – Austrálie a Nový Zéland

3.5.1 Dopoledne: Klokaní závody

Název hry: Klokaní závody

Cíl hry: rozvinout u dětí fyzickou zdatnost a radost ze hry.

Motivace: když se řekne Austrálie tak, jako typické zvíře se většinou vybaví klokan. Klokan skáče po zadních nohách a dokáže se pohybovat rychlostí až 60 km/h. Nyní nás čekají klokaní závody, kde se budeme snažit využít naše dolní končetiny k tomu, abychom co nejdříve doskákali do cíle.

Prostředí hry: louka

Časová náročnost: 30 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: plátěné pytle, provazy

Pravidla hry: děti se rozdělí do pěti skupinek po 5 hráčích. Vymezí se rovná část louky, která bude na začátku a na konci dráhy ohraničená provazy. Děti si do půl těla navlečou plátěný pytel a jejich úkolem bude doskákat do cílové čáry jako první. Děti se budou moci v průběhu hry ve skupinkách libovolně střídat.

Poznámka, zkušenost: u této aktivity je důležité dbát na opatrnost při zakopnutí a případném pádu.

3.5.2 Australská stíhací jízda

Název hry: Australská stíhací jízda⁴¹

Cíl hry: rozvinout u dětí koordinaci pohybu, hbitost a obratnost.

Motivace: v Austrálii má velkou tradici právě automobilový sport, tzv. Formule 1. My se teď vžijeme do role automobilových sportovců, kteří se chystají odjet svoji životní jízdu na australské stíhací jízdě.

Prostředí hry: louka

Časová náročnost: 45 minut

⁴¹ GOTTHARD, Petr. *Velká kniha her*. 2001, s. 7

Počet účastníků: 20

Pomůcky, materiál ke hře: provazy, kameny, kolíky

Pravidla hry: na rovné ploše vyznačí vedoucí čtverec 4-6 m a do vrcholů umístí kameny a kolíky. Nad středem každé strany čtverce se ve výši kolen natáhne provaz, který se přiváže na kolíky. Děti rozdělíme do pěti týmů po 4 hráčích. Hráči jednoho týmu se rozestaví do čtverce, každý do jednoho rohu. Hra začíná tím, že se hráči 3x otočí na místě v hlubokém předklonu. Poté přeběhnou po vyznačené straně čtverce, a přitom musí podlézt napnutý provaz. Pak se opět 3x otočí na místě. Tímto způsobem stále pokračují dál. Když dostihnou jezdce před sebou, vyřadí ho dotykem ze hry. Vyhrává ten, kdo ve čtverci zůstane, jako poslední. Postupně se prostřídají všechny týmy.

Poznámka, zkušenost: jednou během hry je možné změnit směr jízdy.

3.5.3 Australská ZOO

Název hry: Australská ZOO

Cíl hry: rozvinout u dětí logické myšlení, slovní zásobu a zábavu.

Motivace: v australské ZOO se nachází spousta zvířat. Některé jsou známé, jiné zase typické pro tento kontinent. Uvidíme, jak se vám bude dařit uhádnoutí zvířete pouze na základě jeho popisu.

Prostředí: klubovna

Časová náročnost: 35 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: lepící lístečky

Pravidla hry: děti utvoří skupinky po 5 hráčích. Sednou si na koberec do kroužku a vedoucí každému z nich nalepí na čelo lísteček, na kterém bude název zvířete např. krokodýl, klokan, koala, pavouk, had a další typická zvířata pro ZOO. Úkolem je zjistit, jaké zvíře mají nalepené na čele.

Děti budou klást otázky, na které jejich spoluhráči mohou odpovídat pouze ano či ne. Hra končí, až poslední z nich uhodne své zvíře. Následně se mohou ve skupinkách přehazovat dle libosti.

Poznámka, zkušenost: kolo od kola budou na lístečku zvířata, která nejsou tak obvyklá a je těžší je uhodnout.

3.5.4 Pozemní hokej

Název hry: Pozemní hokej

Cíl hry: rozvinout u dětí týmovou spolupráci a strategické myšlení.

Motivace: pozemní hokej je v Austrálii považován za národní sport. Australské reprezentace v pozemním hokeji vynikají na mezinárodní úrovni a my se nyní zúčastníme turnaje pozemního hokeje, kde si zahrajeme o sladkou odměnu.

Prostředí hry: hřiště

Časová náročnost: 70 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: florbalový míček a hokejka, provazy, sladkosti, pískalka

Pravidla hry: děti rozdělíme do dvou týmů po 10 hráčích. Provazy použijeme k naznačení branek. 1 hráč z každého týmu půjde do branky. Ostatní se rozmístí po hřišti a vedoucí dá doprostřed míček. Na písknutí začíná první hra, která bude trvat 25 minut. Cílem hry je dopravit pomocí hokejky do protivníkovi branky míček. Vedoucí bude započítávat body – co gól to bod. Po první hře bude 15minutová pauza po, které bude následovat hra druhá, která bude opět trvat 25 minut. Po ukončení druhé hry se sečte skóre a tým s větším počtem bodů vyhrává.

Poznámka, zkušenost: v případě, že bude skóre nerozhodné, tak budou mít oba týmy možnost 3x vystřelit míček na protivníkovu branku. Tým, který zde získá větší počet bodů, vyhrává.

3.5.5 Odpoledne: Procházka v přírodě

Cíl činnosti: rozvinout u dětí fyzickou zdatnost, estetické vnímání a ocenění přírody.

Motivace činnosti: Nový Zéland je charakteristický krásnou a rozmanitou přírodou. Ti, kdo viděli film Pána prstenů, tak si určitě pamatují záběry na krajinu. Ano, film Pán prstenů se natáčel na Novém Zélandu. V průběhu procházky společně prozkoumáme krásy přírody. Budeme si všímat stromů, rostlin a zvířat, které budou součástí naší cesty.

Prostředí činnosti: okolí Baldovce

Časová náročnost: 2 hodiny

Pomůcky: vhodná obuv

Počet účastníků procházky: 20 dětí, 3 vedoucí

Pravidla činnosti: děti si budou v průběhu cesty všímat stromů, rostlin a zvířat, přičemž se budou snažit si jich co nejvíce zapamatovat. Jakmile se dojde zpět do kempu, vedoucí se zeptá, co všechno při procházce spatřili. Děti budou jmenovat a vedoucí zapisovat. Na závěr se spočítá, kolik si toho děti zapamatovaly.

Poznámka, zkušenost: /

3.5.6 Bodypainting

Název hry: Bodypainting

Cíl hry: rozvinout u dětí tvořivost, důvěru a prohloubit přátelství.

Motivace: v Austrálii i na Novém Zélandu se domorodci při svých oslavách či rituálech zkrášlují pomocí malování na tělo různými barvami. Kdysi dávno to dodávalo lidem odvahu před bojem. My si nyní zábavnou formou pomalujeme obličej, ruce či nohy, abychom si dodali odvahu do dalších aktivit.

Prostředí hry: venkovní areál kempu

Časová náročnost: 30 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: barvy na tělo, štětec, namokřený hadřík

Pravidla hry: děti se rozdělí do dvojic, ve kterých se navzájem pomalují podle svých představ, např. na obličej, ruce, nohy či břicho různými kresbami. Do dvojice dostanou barvy na tělo, štětec a namokřený hadřík pro případ, že by se nějaká kresba nezdařila. Po dokončení proběhne krátká diskuze o tom, jaké mají na sobě kresby a proč.

Poznámka, zkušenost: děti budou předem upozorněny na to, že si mají obléct starší kraťase a tričko s krátkým rukávem. Děti smyjí barvu na tělo až po poslední aktivitě večerního programu.

3.5.7 Příprava domorodého tance

Název hry: Domorodý tanec

Cíl hry: rozvinout u dětí rytmické vnímání, pohyb, vzájemnou podporu a tvořivé myšlení.

Motivace: na Novém Zélandu či v Austrálii mají kmeny svůj vlastní tanec ať už bojový na odrazení nepřátel, rituální či k oslavám. Kmenový tanec a to, že mají něco společného, je sbližuje a upevňuje jejich vztah. Pojdme vytvořit tanec, který nás sblíží.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 35-40 minut – natrénování a příprava tance, 20 minut – prezentace

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: hudba

Pravidla hry: nejdříve bude dětem puštěna ukázka domorodého tance z Nového Zélandu. Děti se rozdělí do skupin po 5 tanečnicích a budou mít dostatek času k natrénování jejich tance. Při tvorbě tance si mohou nahrát podklad do telefonů a jít trénovat mimo klubovnu anebo mohou zůstat v klubovně, kde bude vedoucí puštět podklad hudby pro všechny. Po natrénování tance se všechny skupinky sejdou v klubovně, kde si navzájem odprezentují své tance formou představení.

Poznámka, zkušenost: zde je důležitá vzájemná podpora při prezentování tanců.

3.5.8 Večerní reflexe: Smajlíci

Název hry: Smajlíci⁴²

Cíl hry: rozvinout u dětí vzájemnou komunikaci, respekt a empatii k druhým.

Motivace: opět jsme se tu dnes sešli, abychom si popovídali o zážitcích z dnešního dne. Tentokrát to bude pomocí smajlíků, kteří nám umožní lépe vyjádřit své pocity.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 45 minut

Počet účastníků hry: 25

Pomůcky, materiál ke hře: kartičky se smajlíky, klubičko

Pravidla hry: děti se spolu s vedoucími posadí do kruhu. Každý bude mít 3 kartičky smajlíků (usměvavý – pozitivní, s rovnými ústy – neutrální, zamračený – negativní). Vedoucí bude pokládat otázky od obecnějších týkajících se pocitů z celého dne až ke konkrétním aktivitám, např. Jak se ti líbil dnešní den? Cítil/a jsi se komfortně? Líbila se ti odpolední procházka v přírodě? Všichni, co sedí v kruhu, na otázky zvedají příslušného smajlíka podle jejich pocitů. V případě, že někdo bude chtít k dané otázce sdělit více, vedoucí mu hodí klubičko, které si pak mohou předávat dál.

Poznámka, zkušenost: vedoucí budou podporovat ke společnému sdílení i pomocí klubička, pokud někdo nebude chtít, budou to ostatní respektovat.

3.5.9 Večerní program: Stezka odvahy

Název hry: Stezka odvahy

Cíl hry: rozvinout u dětí jejich sebepoznání, samostatnost a odvalu.

Motivace: australští původní obyvatelé Aboridžinci se vydávali na cestu odvahy, aby ostatním dokázali, že se jen tak něčeho nezaleknou. My jsme se navzájem pomalovali a zatančili si tanec, což nám dodalo odvalu k absolvování této stezky.

Prostředí hry: les

Časová náročnost: 60 minut

Počet účastníků hry: 25

Pomůcky, materiál ke hře: svíčky, buben, CD přehrávač, lucerna

Pravidla hry: vedoucí naplánují cestu, rozestaví po ní zapálené svíčky a budou předem připraveni na svých místech podél stezky. Jeden z vedoucích zapne CD přehrávač se zvuky vlků a sov. Druhý bude bubnovat a třetí bude převlečen za poutníka s lucernou na konci stezky. Děti budou postupně vysílání na stezku do lesa, kde je budou vedoucí strašit a zároveň na ně dohlížet.

⁴² HANUŠ Milan, HANUŠ Radek a kol. *Instruktorský slabikář*. 2016, s. 170

Poznámka, zkušenost: děti budeme povzbuzovat ke splnění úkolu. Pokud se někdo bude bát, bude moct jít ve dvojici.

3.6 6. Den: pátek – Celodenní táborová hra – Pusté ostrovy a honba za pokladem

3.6.1 Dopoledne: Tvorba bojového pokřiku a výroba vlajky

Název hry: Bojový pokřik a vlajka

Cíl hry: rozvinout u dětí komunikační schopnosti, asertivní jednání a tvořivost.

Motivace: dnes náš čeká celodenní táborová hra honba za pokladem, při které navštívíme opuštěné ostrovy. Naším úkolem je se rozdělit do týmů, které budou při dnešní honbě za pokladem mezi sebou soutěžit. Proto je potřeba mít bojový pokřik a vlajku.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 40 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: tvrdé papíry, výtvarné potřeby, propisky

Pravidla hry: děti podle svého uvážení vytvoří pět týmů po 5 hráčích. Svému týmu dají jméno např. námořníci, piráti atd. Následně společnými silami vytvoří vlajku, která je charakterizuje a poté i bojový pokřik, který bude sloužit k motivaci při společných úkolech.

Poznámka, zkušenost: na závěr se týmy navzájem představí svým názvem, pokřikem a vlajkou. Pokřikem se týmy budou povzbuzovat u každé aktivity, pokud budou chtít, mohou sebou nosit i vlajku.

3.6.2 Věci na opuštěný ostrov

Název hry: Věci na opuštěný ostrov⁴³

Cíl hry: rozvinout u dětí logické a kombinační myšlení, bystrost a představivost.

Motivace: jelikož jsou dnešním tématem i opuštěné ostrovy, zahrajeme si hru, ve které bude hlavním tématem, jaké věci bychom si vzali na opuštěný ostrov. Pozor věci jsou určeny podle tajného kritéria.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 30 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: /

⁴³ GATO, Martin. *150 nejlepších her pro děti i dospělé*. 2009, s. 15

Pravidla hry: týmy se posadí do kruhu. Vedoucí položí otázku „Co by sis vzal na opuštěný ostrov?“ Jeden z hráčů řekne dvě věci, které vybral podle určitého klíče např. podle začátečních písmen jména a příjmení. Např. Simona Lišková řekne „Já si na opuštěný ostrov беру sirky a lano, co si bereš ty?“ Druhý hráč jménem Barbora Kovářová uvažuje, o jaké kritérium se jedná a řekne „Já si na ostrov беру baterku a vodu.“ Na to jí Simona řekne, že jí baterku uznává, ale vodu ne a dodá důvod proč. Barbora absolvuje další kolo, jakmile řekne věc, která začíná na K, jako její příjmení Simona jí to již uzná. Tímto způsobem se pokračuje i u dalších hráčů. Každý z nich bude jednou začínat a sám si zvolí kritérium výběru věcí na opuštěný ostrov.

Poznámka, zkušenost: /

3.6.3 Trosečníci na voru

Název hry: Trosečníci na voru⁴⁴

Cíl hry: rozvinout u dětí spolupráci, pomoc, sounáležitost a komunikaci.

Motivace: při honbě za pokladem si musíte v týmu důvěřovat a navzájem si pomáhat. Nesmíte hrát pouze sami za sebe, ale jako tým, který spolupracuje. Plavíte se na lodi k pustým ostrovům. Náhle vás zasáhla bouře, při které jste ztroskotali. Máte k dispozici vor, na kterém se mohou trosečníci zachránit a doplout k ostrovům. Kolik z vás se v pořádku dopraví až na břeh?

Prostředí hry: louka/hřiště

Časová náročnost: 25 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: 5 kusů balícího papíru

Pravidla hry: vedoucí položí na zem balící papíry a zavolá „loď ztroskotala“. Na voru se musí hráči každého týmu udržet 1 minutu, aniž by se dotýkali země mimo balící papír. Poté se hráči rozejdou a vedoucí přeloží balící papír, tím zmenší plochu voru, na kterém se trosečníci musí udržet. Hra tímto způsobem pokračuje až do chvíle, kdy zbývá minimální prostor pro trosečníky. Trosečníci, kteří se nevejdou na vor, zahynou.

Poznámka, zkušenost: aby se mohli utopení trosečníci opět přidat do týmu, musí splnit úkol, na kterém se týmy společně domluví např. dřepy, kliky atd.

3.6.4 Ostrovy v moři

Název aktivity: Ostrovy v moři⁴⁵

Cíl hry: rozvinout u dětí bojovnost, rychlost a fyzický kontakt.

⁴⁴ DOLEŽALOVÁ, Edita. *Hry na dětské tábory*. 2004, s. 202

⁴⁵ DOLEŽALOVÁ, Edita. *Hry na dětské tábory*. 2004, s. 212

Motivace: na bájných opuštěných ostrovech je ukryt poklad. Abychom ho ale mohli najít, musíme nejdříve obsadit co nejvíce ostrovů, abychom měli dostatečně velké zázemí. Jakému týmu se to podaří?

Prostředí hry: hřiště

Časová náročnost: 25 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: křída, píšťalka

Pravidla hry: na hřišti vyznačíme křídou různě velké ostrovy. Týmy se připraví a na povel vedoucího se snaží každý hráč dostat na některý z ostrůvků, udržet se na něm, přičemž se snaží vytlačit z něj protihráče z cizích týmů. Po 3 minutách vedoucí ukončí bitvu zapískáním na píšťalku. Spočítá, kolik hráčů z každého týmu zůstalo na ostrovech. Vítězí ten tým, který měl na konci bitvy na ostrovech více hráčů.

Poznámka, zkušenost: /

3.6.5 Společenství vlajek

Název hry: Společenství vlajek

Cíl hry: rozvinout u dětí spolupráci, strategické myšlení a fyzickou zdatnost.

Motivace: představte si, že k tomu, abyste našli poklad, překonali náročnou cestu, a porazili nepřítele, musíte vytvořit jeden silný tým, který bude mít pouze jediného velitele. Který tým bude ve vedení a které týmy se mu podřídí?

Prostředí hry: louka

Časová náročnost: 55 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: vyrobené vlajky, 5 barev látkových praporek, obálka s kouskem mapy

Pravidla hry: na velkém prostranství louky se utvoří pomyslný pětiúhelník. Do každého rohu se zapíchnou vlajka daného týmu.

Podle převažující barvy na vlajce dostanou jednotlivé týmy barevné praporky pro každého hráče. Praporky si zastrčí za kalhoty tak, aby šli dostatečně vidět. Každý tým si zvolí svého vůdce, kterému dají korunu (praporek uvázaný kolem hlavy). Vedoucí zahájí hru zvukovým signálem. Úkolem týmů je bránit svého vůdce a zároveň útočit na ostatní týmy, oslabit je a sesadit jejich vůdce tím, že mu sundají korunu. V ten moment se všichni z týmu sesazeného vůdce přidávají na stranu týmu, který ho sesadil. Kdokoliv z hráčů, který přijde o svůj praporek si odchází sednout mimo hřiště a vrací se až je jeho tým ve společenství s vedoucím týmem. Vyhrává tým, který má pod sebou všechny čtyři týmy.

Poznámka, zkušenost: děti si při této aktivitě uvědomí, že i když jsou dnes rozděleni v týmech, stále jsou jedna soudržná skupina. Za to si každý tým vyslouží první část mapy ukrytou v zapečetěné obálce, kterou budou moci otevřít až při večerním programu.

3.6.6 Odpoledne: Klíč

Název hry: Klíč

Cíl hry: rozvinout u dětí bojovnost, starost o druhé a rychlé reagování.

Motivace: k otevření truhlice s pokladem je zapotřebí klíč. Tento klíč ale hlídá starý a mrzutý pirát, který je lstivý a dokáže kde koho přechytračit, dejte si na něj pozor.

Prostředí hry: venkovní areál kempu, okolní les

Časová náročnost: 60 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: klíč, kostým piráta, obálka s dopisem, šifra, obálka s kouskem mapy

Pravidla hry: vedoucí dá týmům šifru, kterou když rozluští, zjistí, kde se nachází pirát s klíči od pokladu. Tým, který příběhne k pirátovi jako první, dostane obálku s dopisem, který budou moci otevřít až zpět v táboře. Také dostane klíč výměnou za jednoho jejich hráče, stejně tak i ostatní týmy. Po návratu do tábora otevře tým dopis, ve kterém se dozví, kam pirát unesl jejich kamarády. Úkolem každého týmu bude bezpečně zachránit svého člena a přivést jej nazpět do tábora. Vydají se tedy na záchranou misi. Jakmile dorazí na místo, budou muset piráta napálit vymyšlenou lstí či ho přechytračit prostřednictvím hádanky. Poté si budou moct svého člena týmu vzít nazpět a jako odměnu dostanou od piráta v zapečetěné obálce další část mapy.

Poznámka, zkušenost: po dokončení hry budou mít týmy klíč k odemčení truhlice s pokladem a druhou část mapy.

3.6.7 Tvorba legendy

Název hry: Tvorba legendy

Cíl hry: rozvinout u dětí tvořivé myšlení, představivost a kreativitu.

Motivace: každý poklad má svoji historii, příběh, svoji legendu. Ta je opředená tajemstvími a životními příběhy lidí, kteří se pokusili poklad získat. Vytvořme legendu k pokladu, který na nás dnes čeká.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 30 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: papír, psací potřeby, obálka s kouskem mapy

Pravidla hry: týmy budou mít za úkol vytvořit příběh či legendu k pokladu, který dnes hledají. Popíší jeho cestu, kam putoval, komu patřil, kdo se ho snažil získat. Po dokončení příběhu se všichni pohodlně posadíme. Každý tým zvolí jednoho vypravěče, který ostatním přečte vymyšlený příběh. Na závěr týmy vyhodnotí, který příběh se jim líbil nejvíce a proč.

Poznámka, zkušenost: tuto aktivitu řadíme mezi oddechové, při které děti načerpají energii k dalším hrám. Za splnění úkolu a vytvoření kreativního příběhu týmy dostanou třetí část mapy v zapečetěné obálce.

3.6.8 Lanová dráha

Název hry: Lanová dráha

Cíl hry: rozvinout u dětí koordinaci těla, vzájemnou podporu, odvahu a poctivost.

Motivace: k nalezení a otevření pokladu jsou potřebné především dvě věci klíč, ten již máme a mapa. Za předešlé úkoly jste si již vysloužili 3 obálky s kousky mapy. Mapa se ale skládá z pěti kusů. Za tento těžký úkol, který na vás čeká, si zasloužíte zbylé dvě obálky, ale jen v tom případě, že ukážete odvahu a úspěšně, jako tým překonáte lanovou dráhu.

Prostředí hry: lanové centrum v areálu kempu

Časová náročnost: 2 hodiny

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: dvě papírové obálky s kousky mapy

Pravidla hry: týmy se na lanové dráze postupně prostřídají. Budou mít za úkol po jednom vysílat své členy na lanovou dráhu, kterou musí úspěšně absolvovat a po cestě budou svého člena podporovat bojovým pokřikem. Za úspěšně zvládnutou dráhu dostane každý tým poslední dvě obálky potřebné k seskládání mapy při večerním programu.

Poznámka, zkušenost: pokud by měl některý člen týmu strach z výšek, a nechtěl by absolvovat lanovou dráhu, budeme se jej snažit podpořit k překonání dráhy, popř. se za něj najde náhradník z řad jeho vlastního týmu.

3.6.9 Večerní program: Hledání pokladu

Název hry: Hledání pokladu

Cíl hry: rozvinout u dětí orientaci v prostoru, logické myšlení a zdravou soutěživost.

Motivace: konečně se blížíme k vytouženému cíli. Zdá se, že poklad je za rohem, ale ještě na nás čeká strastiplná výprava při honbě za ním. Připravte se!

Prostředí hry: louka a okolní les

Časová náročnost: 55 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: klíč, truhla, mapa, baterka, odměna – čokoládové zlaté mince, diplomy

Pravidla hry: týmy si otevřou obálky a zjistí, že dva kusy mapy jsou prázdné. Budou muset využít znalosti terénu a snažit se poskládat mapu co nejpřesněji. Poté, se vydají hledat truhlici s pokladem, s sebou budou mít k dispozici baterku, klíč a poskládanou mapu. Pro případnou pomoc budou moct týmy v lese vyhledat vědmu, která jim napoví, kde by mohl být poklad ukrytý. Tým, který nalezne poklad jako první, vyhrává a náleží mu poklad.

Poznámka, zkušenost: poklad bude ve formě sladkostí a diplomů.

3.6.10 Večerní reflexe: Barevná škála

Název hry: Barevná škála⁴⁶

Cíl hry: rozvinout u dětí sdílení pozitivních a negativních zkušeností, pocitů a dojmů.

Motivace: dnešní den byl pro většinu z nás náročný a napínavý. Proto bychom měli vyjádřit své pocity, emoce ohledně dnešního dne, ať už budou jakékoliv. Použijeme proto metodu barevné škály, která nám pomůže lépe vystihnout naše myšlenky.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 45 minut

Počet účastníků hry: 25

Pomůcky, materiál ke hře: pastelky, papíry, klubíčko

Pravidla hry: děti i vedoucí si vezmou papír, pastelky a pohodlně se usadí na koberci do kroužku. Vedoucí začne jmenovat aktivity, které dnešní den proběhly. Úkolem ostatních bude nakreslit barevnou škálu podle toho, jak se při dané aktivitě cítili. Poté se vedoucí přesune k otázkám typu, jak se děti cítily v týmech, zda vnímají sebe, jako přínos pro skupinu a také, jak komplexně hodnotí dnešní den včetně celodenní táborové hry. Poté vedoucí řekne název 1. otázky a pošle po směru hodinových ručiček klubíčko. Každý řekne, jak označil na škále tuto aktivitu a proč. Tímto způsobem se bude pokračovat u všech položených otázek.

Poznámka, zkušenost: každý bude mít možnost se vyjádřit v takovém rozsahu, aby mu to bylo příjemné.

⁴⁶ HANUŠ Milan, HANUŠ Radek a kol. *Instruktorský slabikář*. 2016, s. 170

3.7 7. Den: sobota – Evropa

3.7.1 Dopoledne: Poznávání Evropských zemí

Název hry: Poznávání Evropských zemí

Cíl hry: rozvoj vědomostí, paměti, získání nových znalostí.

Motivace: Evropa je rozsáhlým kontinentem, na jehož území se nachází 46 států. Známe všechny? Dokázali bychom je vyjmenovat a víme o nich nějaké zajímavosti?

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 45 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: obrázky vlajek, lístky s názvy států a hlavních měst, projektor.

Pravidla hry: děti se rozdělí do dvou skupin. Nejdříve budou mít za úkol přiřadit lístky s názvy států k obrázkům vlajek. Poté k nim přiřadí i hlavní města a společně s vedoucím si to překontrolují. Děti řeknou, které státy je nejvíce zajímají a o kterých by se chtěli dozvědět něco více. Vedoucí prostřednictvím data projektoru odprezentuje dětem zajímavosti ke státům, o které projevíly zájem.

Poznámka, zkušenost: pokud děti byli v nějakém evropském státě, mohou sdílet své zážitky z něj.

3.7.2 Výroba hacky sack a žonglování

Název hry: Výroba hacky sack a žonglování

Cíl hry: rozvinout u dětí zručnost při manuální práci, koordinaci těla a zábavu.

Motivace: žonglováním se zabývali už staří Řekové a Římané. Od té doby se rozšířilo tak moc, že existuje Evropská žonglérská asociace, která pořádá každý rok setkání. A za chvíli zavítá i sem k nám.

Prostředí hry: klubovna, venkovní prostor areálu

Časová náročnost: 45 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: rýže, čočka, látky, nitě a jehly.

Pravidla hry: nejdříve si děti vyrobí hacky sack neboli kopací pytlík. Budou mít k dispozici látku, ze které si ušijí podle předlohy pytlík, ve kterém nechají otvor. Do otvoru nasypou rýži nebo čočku a poté ho zašijí. Děti si mohou vyrobit i více kopacích pytlíků a různě je kombinovat. Následně si děti začnou zkoušet žonglování rukama i nohama. Mohou překonávat své rekordy v přehazování míčků z nártu na nárt a podobně.

Poznámka, zkušenost: tato aktivita je rozehrátím na následující fotbalový zápas.

3.7.3 Fotbalový zápas

Název hry: Fotbalový zápas

Cíl hry: rozvinout u dětí fyzickou zdatnost, spolupráci a radost ze hry.

Motivace: fotbal je charakteristickým sportem pro spoustu zemí Evropy a je známý po celém světě.

V některých zemích je dokonce považován za národní sport.

Prostředí hry: hřiště

Časová náročnost: 90 minut

Počet účastníků hry: 21

Pomůcky, materiál ke hře: fotbalový míč, píšťalka

Pravidla hry: vedoucí bude v roli rozhodčího. Děti se rozdělí do dvou týmů po 10 hráčích. Jeden hráč z týmu půjde do branky a ostatní se rozmístí po hřišti. Úkolem je kopáním dopravit míč do protivníkovi branky. Co trefa míčem do brány to gól. Tým, který bude mít více bodů, vyhrává.

Poznámka, zkušenost: za nefér chování vůči protihráčům se budou body odečítat.

3.7.4 Odpoledne: Antické Olympijské hry

Název hry: Antické Olympijské hry

Cíl hry: rozvinout u dětí rychlost, přesnost, obratnost a fyzickou zdatnost.

Motivace: Olympijské hry vznikly v antickém Řecku a konaly se na počest boha Dia. Měli velký význam, jelikož upevňovali soudržnost Řeků. Vraťme se zpátky v čase do starověkého Řecka, jako účastníci olympijských her.

Prostředí hry: louka/hřiště

Časová náročnost: 55 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: metr, stopky, zápisník, propiska, 5 kilová koule, švihadlo, odměny.

Pravidla hry: na louce a hřišti budou rozmístěny čtyři stanoviště, u každého z nich bude přítomen vedoucí, který bude zapisovat výsledky. První stanoviště bude skok do dálky. Na druhém stanovišti budou děti házet koulí do dálky. Na třetím stanovišti bude běh na čas – sprint. Na posledním stanovišti budou mít děti za úkol udělat co nejvíce přeskoků přes švihadlo bez přestání. Děti se rozdělí do skupinek po 5 hráčích a na každém stanovišti se prostřídají. Na závěr bude z každé disciplíny vyhodnocen nejlepší účastník.

Poznámka, zkušenost: účastníci dostanou diplomy za nejlepší výkon v dané disciplíně.

3.7.5 Městečko Palermo

Název hry: Městečko Palermo⁴⁷

Cíl hry: rozvinout u dětí komunikaci, kombinaci, pozornost a zaujetí pro hru.

Motivace: Palermo je jedno z krásných italských měst. Bohužel ho, ale každý večer terorizují mafiáni. Komisař Katani a obyvatelé města se snaží mafiány dostihnout a odsoudit dříve, než je všechny zlikvidují.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 60 minut

Počet účastníků hry: 21

Pomůcky, materiál ke hře: /

Pravidla hry: v této hře je vedoucí v roli neutrálního vypravěče. Ostatní se posadí do kruhu, vypravěč kolem nich prochází a každému pošeptá jeho roli – 2 mafiáni, 1 komisař Katani, zbytek jsou prostí občané. Kromě vypravěče nikdo nezná pravou totožnost všech hráčů. Poté vypravěč začne uvádět první kolo hry „Je půlnoc a všichni občané již spí“. Na úvod každého kola se mafiáni vzbudí a tajně se domluví na vyřazení jednoho hráče ze hry, poté se uloží ke spánku. Na pokyn vypravěče komisař Katani vstává nad ránem a pátrá po vrazích. Posunkem hlavy ukáže na jednoho hráče a vypravěč mu kývnutím hlavy popravdě odpoví, zda se jedná o mafiána či nikoliv, poté se komisař uloží ke spánku. Ráno vypravěč řekne jméno vyřazeného hráče. Následně se všichni občané vzbudí a snaží se přijít na to, kdo je mafián. Na konci každého kola/dne všichni společně vyřadí ze hry hlasováním toho o kom si myslí, že patří mezi mafiány. Tímto způsobem se pokračuje i další kola. Jejich úkolem je to, aby společně s komisařem odhalili a vyřadili mafiány ze hry dřív, než jimi budou zlikvidováni. Hra končí úspěšným chycením obou mafiánů či zlikvidováním občanů.

Poznámka, zkušenost: hráči se snaží v průběhu debaty o tom, kdo je mafián ostatní hráče zmást, přechytračit taktikami.

3.7.6 Pozdrav Robina Hooda

Název hry: Pozdrav Robina Hooda⁴⁸

Cíl hry: rozvinout u dětí pozornost, postřeh a smyslové vnímání.

Motivace: Robin Hood je anglická legenda. Proslul tím, že okrádal bohaté a dával chudým. Jednou udělal v truhle plné zlaťáků díru, které si kočí nevšiml, a tak se po cestě všechny zlaťáky vysypaly na lesní cestu. Nyní si peníze můžete posbírat a poděkovat Robinu Hoodovi.

Prostředí hry: les

⁴⁷ GATO, Martin. *150 nejlepších her pro děti i dospělé*. 2009, s. 32

⁴⁸ DOLEŽALOVÁ, Edita. *Hry na dětské tábory*. 2004, s. 127

Časová náročnost: 60 minut

Počet účastníků hry: 22

Pomůcky, materiál ke hře: žluté papírky ve tvaru mincí s nadepsanými hodnotami 10, 20, 50 liber, kterých bude dohromady 100 kusů.

Pravidla hry: vedoucí předem rozsype mince podél lesní stezky tak, aby lemovaly celou trasu vycházky. Poté se vydají s celou skupinou dětí na vycházku, při které je uvedou do příběhu Robina Hooda. Úkolem dětí bude hledat a posbírat všechny mince vysypané z truhly. Ten, kdo se mince dotkne první si, ji smí ponechat. Na závěr si děti spočítají, kolik mincí a v jaké hodnotě se jim podařilo nalézt. Účastník s největším počtem vyhrává.

Poznámka, zkušenost: pomačkané či roztržené mince se do konečného zisku nebudou započítávat.

3.7.7 Turnaj v pexesu

Název hry: Turnaj v pexesu

Cíl hry: rozvinout u dětí zrakové vnímání, paměť, vědomosti a zábavu.

Motivace: čeká nás turnaj v pexesu. Jeho tématem budou evropská města, jídlo, památky a tradice typické pro určité státy. Jak dobře vám slouží zrak a paměť? To si nyní vyzkoušíte.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 35 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: pexeso s evropskými městy, jídlem, památkami, tradicemi.

Pravidla hry: děti se rozdělí do dvojic. Každá dvojice si vezme pexeso buď s městy, jídlem, památkami či tradicemi. Ten, kdo z dvojice vyhraje, postupuje do dalšího kola. Tímto způsobem se všichni prostřídají a pokračuje se, dokud nezůstane poslední dvojice s konečným vítězem.

Poznámka, zkušenost: ti, kdo prohrají, mohou hrát pexeso dál mimo turnaj.

3.7.8 Večerní program: Táborák

Název činnosti: Táborák

Cíl činnosti: předávání diplomů, upomínkových předmětů – odznáčky, děti rozvíjí rytmické cítění a zpěv.

Motivace: opékání špekáčků, zpěv u ohniště.

Prostředí činnosti: venku u ohniště

Časová náročnost: 3 hodiny

Počet účastníků činnosti: 25

Pomůcky, materiál k činnosti: špekáčky, kečup a hořčice, chléb, papírové talířky, kelímky a ubrousky, pruty na opékání, dřevo, papír, sirky, pití, kytara, zpěvníky, diplomy, odznaky.

Pravidla činnosti: všichni účastníci se sejdou u ohniště, opečou si špekáčky. Vedoucí bude hrát na kytaru a společně si zazpívají písně. Poté přijde na řadu předávání diplomů za účast na táboře a také upomínkových předmětů, kterými jsou odznaky s logem tábora. Na závěr proběhne zhodnocení dnešního dne.

Poznámka, zkušenost: /

3.8 8. Den: neděle – den odjezdu

3.8.1 Závěrečná reflexe: Společné malování obrazu

Název hry: Společné malování obrazu

Cíl hry: rozvinout u dětí zpětnou vazbu a hodnocení, společné sdílení emocí a zážitků.

Motivace: týdenní tábor nám utekl jako voda a před námi je jedna ze závěrečných aktivit, ve které zhodnotíme tábor, naše zkušenosti, zážitky a vzpomínky prostřednictvím velkého společného obrazu.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 50 minut

Počet účastníků hry: 25

Pomůcky, materiál ke hře: tvrdý velký papír, výtvarné potřeby, štětce, klubíčko.

Pravidla hry: úkolem všech dětí bude společně namalovat jeden velký obraz, který bude charakterizovat celý tábor. Mohou nakreslit, co se jim na táboře líbilo či naopak nelíbilo, jejich nejsilnější zážitek, nová přátelství atd. Po dokončení obrazu se všichni včetně vedoucích posadí do kruhu na koberci a obraz se dá doprostřed. Vedoucí pošle klubíčko a každý zhodnotí tábor – Jak se cítil v průběhu tábora, zda navázal nová přátelství, která aktivita/zážitek/den mu zůstane v paměti a také, co do společného obrazu nakreslil a proč.

Poznámka, zkušenost: /

3.8.2 Rozloučení: Barevné bavlnky

Název hry: Barevné bavlnky

Cíl hry: děti se dokážou rozloučit se svými kamarády, popřát druhým něco pěkného, prohloubit vzájemnou důvěru, omluvit se.

Motivace: než se budeme chystat k odjezdu čeká, nás poslední aktivita, při které se pořádně rozloučíme a vyjádříme své pocity.

Prostředí hry: klubovna

Časová náročnost: 35 minut

Počet účastníků hry: 20

Pomůcky, materiál ke hře: bavlnky a nůžky, data projektor.

Pravidla hry: vedoucí donese 3 krabice s barevnými nastříhanými bavlnkami. Každá z barev něco znamená: modrá – omlouvám se, růžová – děkuji ti za, červená – líbí se mi na tobě. Každý si může vzít bavlnek kolik bude chtít a přivázat je na zápěstí každému, komu bude mít potřebu něco sdělit. Děti by se měli snažit každého obejít a promluvit si s ním. Na závěr se prostřednictvím projektoru promítnou fotky z celého tábora.

Poznámka, zkušenost: každý by měl mít pocit, že všem sdělil své pocity a dal jim příslušnou bavlnku.

3.8.3 Odjezd z kempu Baldovec

Po závěrečné aktivitě se děti sbalí a uklidí chatky. Sraz bude před klubovnou, kde děti dostanou svačinu a pití na cestu. Poté se přesuneme na autobus a vrátíme se zpět do Brna stejným způsobem, jako jsme přijeli. Po cestě budou děti dbát pokynů vedoucích. V Brně na ulici Benešova třída hotel Grand si děti i se zavazadly převezmou jejich rodiče.

Závěr

Pobytové tábory jsou v období školních letních prázdnin podstatné k smysluplnému trávení volného času a napomáhají k aktivizaci dětí a mládeže. Prostřednictvím táborů mohou děti zažít spoustu zábavy, získat nezapomenutelné zážitky a utvořit nová přátelství.

Hlavním cílem tohoto bakalářského projektu bylo vytvořit letní týdenní pobytový tábor pro děti ve věku 12–15 let, nehledě na to, zda navštěvují Salesiánské středisko dětí a mládeže v Brně – Líšni. Uvedený tábor má sloužit také jako nábor nových uživatelů služeb střediska. Cílem tábora je především rozvoj osobnosti jedince, jeho vlastností, dovedností a návyků, dále také poznání nových kamarádů, tvoření a získávání zážitků a vzpomínek. Jedním z hlavních cílů je naučit děti a mládež odpočívat a aktivně využívat svůj volný čas.

Projekt je tvořen třemi hlavními kapitolami. V první kapitole jsme se věnovali charakteristice Salesiánského střediska včetně historie, činnosti, ekonomické situace a také jeho zkušeností s projekty a inovačního potenciálu.

Ve druhé kapitole jsme se zaměřili na jednotlivé kroky, které jsou podstatné pro realizaci pobytového tábora a těmi jsou zejména finanční, personální a materiální zabezpečení. Dále jsme se zabývali zjišťováním potřebnosti projektu formou SWOT analýzy, jeho udržitelnosti, návaznosti na další práci Salesiánského střediska a jeho propagaci. Prostřednictvím této kapitoly jsme se seznámili s hlavním námětem tábora, místem pobytu, stručným programem jednotlivých dnů a také s řešením nepříznivého počasí.

Ve třetí kapitole jsme si uvedli podrobný program celého pobytového tábora. Od příjezdového dne, který byl charakteristický vzájemným seznamováním. Přes cestování po kontinentech včetně celodenní táborové hry až k poslednímu dni, pro který bylo stěžejní společné rozloučení a odjezd včetně všech her a aktivit.

Snažili jsme se, aby uvedené aktivity a hry splnili předem vytyčené cíle tábora. Při závěrečných aktivitách by děti měly pocítit sounáležitost se skupinou a navázání nových přátelství. Také by měly odjíždět z tábora s novými zážitky a zkušenostmi, a především by měly být schopné aktivně a smysluplně využívat svůj volný čas.

Seznam použité literatury

Odborná literatura

BEZCHLEBA, Bohumír. *Hlavní vedoucí dětského tábora*. Brno: Mravenec Brno, 2012. ISBN 978-80-87447-21-5.

BOSCO, Teresio. *Život Dona Boska*. 1. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0713-9.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow, the psychology of optimal experience*. 1990. New York: Harper Perennial.

DOLEŽALOVÁ, Edita. *Hry na dětské tábory*. Praha: GRAGA Publishing, a.s., 2004. ISBN 80-247-0702-0.

GATO, Martin. *150 nejlepších her pro děti i dospělé, ke kterým nepotřebujete vůbec nic*. 1. Olomouc: Rubico, 2009. ISBN: 978-80-7346-103-4.

GOTTHARD, Petr. *Velká kniha her*. [online] Brno. 2001 [cit. 2021-12-21]. Dostupné z: <https://www.emop.cz/download/velka-kniha-her.pdf>

HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-473-1.

HANUŠ, Milan, HANUŠ, Radek a kol. autorů. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. 3. Praha: Nadační fond Gymnasion, 2016. ISBN: 978-80-270-0476-8.

HARMACH, Jaromír, et al. *Tábory a jiné zotavovací akce: Průvodce jejich přípravou*. Praha: IDM MŠMT, 2004. ISBN 80-86033-93-7.

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

KIRCHNER, Jiří. *Psychologie prožitku a dobrodružství: pro pedagogiku a psychoterapii*. Ilustroval Markéta ŠPALKOVÁ. 1. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2562-5.

POLÁŠEK, Petr, et al. *Hlavní vedoucí dětských táborů*. Praha: Česká asociace Sport pro všechny, 2007. ISBN 80-86586-19-7.

REITMAYEROVÁ, Eva a Věra BROUMOVÁ. *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-317-8.

Webové stránky

Aktivity. Salesko.cz [online]. Brno: UniWIRE solution, 2021 [cit. 2021-10-1]. Dostupné z: <https://www.salesko.cz/aktivity/>

Bang! Hranostaj.cz: Sbíрка nejen skautský her [online]. 2011 [cit. 2021-12-21]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra1477>

Baldovec. Baldovec.cz [online]. Brno: webdilna.com, 2021 [cit. 2021-10-19]. Dostupné z: <http://www.baldovec.cz/cz/baldovec>

O Salesku. Salesko.cz [online]. Brno: UniWIRE solution, 2021 [cit. 2021-10-1]. Dostupné z: <https://www.salesko.cz/salesko/o-salesku/>

Pád Šógunátu. Hranostaj.cz: Sbíрка nejen skautský her [online]. 2017 [cit. 2021-01-07]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra4132>

Dokumenty

KOPŘIVA, Petr. *Základní dokumenty: Školní vzdělávací program*. Brno, 2019. Dostupné také z: https://www.salesko.cz/wp-content/uploads/2020/06/%C5%A0VP_2019.pdf

Informace získané osobním kontaktem

Téma: Historie střediska. Informace poskytl Petr Matula, ředitel Salesiánského střediska, Brno – Líšeň 30.7. 2021.

Téma: Ekonomická situace. Informace poskytl Petr Matula, ředitel Salesiánského střediska, Brno – Líšeň 30.7. 2021.

Téma: Zkušenosti s projekty. Informace poskytla Marie Plevová, sekretářka Salesiánského střediska, Brno – Líšeň 30.8.2021

Seznam příloh

Příloha č. 1 – Leták

Příloha č. 2 – Přihláška na letní dětský tábor

Příloha č. 3 – Potvrzení o zdravotní způsobilosti dítěte

Příloha č. 4 – Potvrzení o bezinfekčnosti

Příloha č. 5 – Informace pro rodiče

Cesta kolem světa

Letní pobytový tábor
plný zážitků

Kdy? 10 - 17. června 2022

Kde? Kemp Baldovec

Na co se můžete těšit?
Na spoustu zábavy, zážitků, her a
nové kamarády :)

V případě zájmu nás neváhej kontaktovat a
poslat přihlášku!

Email: salesko.brno@info.cz
Telefon: 769 089 541

Příloha č. 2 – Přihláška na letní dětský tábor

Přihláška na letní dětský tábor

Provozovatel: Salesiánské středisko mládeže – dům dětí a mládeže Brno – Líšeň

Hlavní vedoucí:

Adresa:

Telefon:

Email:

Místo konání tábora: kemp Baldovec

Datum pořádání tábora: 10. – 17. 7. 2022

Cena tábora: 3 838 Kč

Jména a příjmení dítěte:

Datum narození: Město:

Ulice: č.p.: PSČ:

Záliby, koníčky: Třída ZŠ:

Zdravotní pojišťovna:

Jméno a příjmení otce:

Adresa včetně PSČ:

Telefon: Email:

Jméno a příjmení matky:

Adresa včetně PSČ:

Telefon: Email:

K žádosti o příspěvek zaměstnavatele na tábor pro výše jmenované dítě budu potřebovat:

Potvrzení Fakturu Nebudu žádat o příspěvek (nehodící škrtněte)

Řádně vyplněnou přihlášku odevzdejte, prosím nejpozději do 1. května 2022 a to způsobem, buď osobně na recepci Salesiánského střediska, nebo online na příslušný email. Poté Vám budou na email zaslány veškeré potřebné informace o odjezdu, seznamu potřebných věcí, prohlášení o zdravotní způsobilosti a bezinfekčnosti.

Podpisy rodičů (zákonných zástupců)

.....

Příloha č. 3 – Potvrzení o zdravotní způsobilosti dítěte

POTVRZENÍ O ZDRAVOTNÍ ZPŮSOBILOSTI DÍTĚTE

Odevzdat nejpozději v den odjezdu

Jméno a příjmení dítěte:

.....

Datum narození: Adresa:

Posuzované dítě k účasti na zotavovací akci, táboře nebo škole v přírodě

- a) je zdravotně způsobilé
- b) není zdravotně způsobilé
- c) je zdravotně způsobilé za podmínky (s omezením):

.....

Posudek je platný 12 měsíců od data jeho vydání, pokud v souvislosti s nemocí v průběhu této doby nedošlo ke změně zdravotní způsobilosti.

Potvrzení o tom, že dítě

a) se podrobilo stanoveným pravidelným očkováním ano – ne

b) je proti nákaze imunní (typ/druh)

.....

c) má trvalou kontraindikaci proti očkování (typ/druh)

.....

d) je alergické na

e) dlouhodobě užívá léky (typ/druh, dávka):

.....

Datum vydání posudku:

.....
podpis, jmenovka lékaře, razítko zdrav. zařízení

Příloha č. 4 – Potvrzení o bezinfekčnosti

Písemné prohlášení rodičů (zákonných zástupců dítěte)

Prohlašuji, že ošetřující lékař nenařídil dítěti
naroznému bytem
změnu režimu, dítě nejeví známky akutního onemocnění (průjem, teplota apod.) a není mi známo, že
by ve 14 kalendářních dnech před odjezdem na akci, přišlo do styku s fyzickou osobou nemocnou
infekčním onemocněním nebo podezřelou z nákazy. Dítěti není nařízeno karanténní opatření.

Zdravotní problémy:

Alergie:

Léky: (název, na co léky jsou, kdy a jak užívat)

.....
.....

Dítě je schopno zúčastnit se letního tábora od do

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

V dne 2022

(datum ze dne odjezdu dítěte na tábor)

.....
Podpis zákonných zástupců

Příloha č. 5 – Informace pro rodiče

Podrobné informace o letním dětském táboře

1. MÍSTO

Tábor se uskuteční od 10. do 17. 7. 2022 v kempu Baldovec a jeho okolí. Děti budou ubytovány po čtyřech (zvláště dívky, zvláště chlapci) v chatkách Finlandia. Chatka je vybavena vlastním sociálním zařízením a kuchyňkou. Kemp je umístěn v přírodě na čerstvém vzduchu a obsahuje hřiště, kurty, louky, volné prostranství pro týmové aktivity, lanové centrum a v jeho okolí je rozsáhlý les. V kempu je zajištěna plná penze.

Adresa: Baldovec 319, 798 61 Roztání

2. TÝM ORGANIZÁTORŮ

Průběh celého tábora bude mít na starosti hlavní vedoucí. Dále budou na táboře přítomni: dva pomocní vedoucí, z nichž jeden je zdravotník a další dva skupinový vedoucí, kteří budou ostatním vždy po ruce, např. budou mít na starosti budíček, pomoc s rozcvíčkou, kontrolu úklidu chatek, dohled u her.

3. CENA

Cena je 3 838 Kč na jednoho účastníka. Prosíme o zaslání platby na číslo účtu 987652348/2010 nejpozději do 10.6. 2022. Variabilním symbolem je datum narození vašeho dítěte. Poté vám dojde emailem potvrzení o přijetí platby.

4. SRAZ

Sejdeme se v neděli 10.7. 2022 ve 12:30 na autobusové zastávce Brno, Benešova třída hotel Grand. Zde bude čekat tým organizátorů včetně zdravotníka, kterému předáte případné léky a instrukce k jejich používání. Naposledy zkontrolujete, zda děti nic nezapomněli a předáte je do rukou našeho týmu. ☺

5. NÁVRAT

Předpokládaný návrat je 17.7. 2022 v 15:55 na autobusovou zastávku Brno, Benešova třída hotel Grand, kde si své děti vyzvednete. V případě nečekaných změn budete za včas kontaktováni.

6. KAPESNÉ

Je zcela na uvážení rodičů, doporučujeme ale dětem nedávat příliš velké částky. V průběhu dne o pauzách si mohou děti zakoupit něco dobrého na recepci kempu.

7. CO SI NA TÁBOR NEBRAT?

Drahou elektroniku jako např. mp3, notebooky, tablety a jiné cennosti. Tyto věci se na tábor nehodí, vaše děti budou mít dost zábavy i bez elektroniky. Navíc za poškození těchto věcí nelze žádat náhradu.

8. CO SI VZÍT S SEBOU

- ❖ spodní prádlo (i teplé ponožky)
- ❖ pyžamo
- ❖ trička s krátkým i dlouhým rukávem
- ❖ kraťasy i tepláky
- ❖ nepromokavé kalhoty
- ❖ mikiny, svetry
- ❖ bundu (šustákovou, nepromokavou)
- ❖ pláštěnku, deštník
- ❖ osušky a ručníky
- ❖ pevnou sportovní obuv min. 2x
- ❖ tenisky
- ❖ přezůvky do chatky i do klubovny
- ❖ pokrývku hlavy
- ❖ sluneční brýle
- ❖ hygienické potřeby (pasta, zubní kartáček, sprchový gel, šampón)
- ❖ kapesníčky
- ❖ batoh
- ❖ opalovací krém, repelent
- ❖ léky
- ❖ baterku

Jelikož půjdeme od zastávky do kempu pešky a čeká nás terén, který není úplně vhodný pro kufry, doporučujeme dětem věci sbalit do krosny, kterou si pohodlně umístí na záda a budou moci bez obtíží dojít až do kempu. Před odjezdem dejte dětem na cestu pití, svačinu, pokrývku hlavy a pláštěnku. Také Vás prosíme, abyste dětem nadávali s sebou až příliš moc sladkostí.

Na vaše děti se moc těšíme! 😊

Tým organizátorů