

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Cyrlometodějská a teologická fakulta

Katedra křesťanské výchovy



Skautský tábor pro děti od 8 do 15 let

Bakalářský projekt

Gabriela Greplová

Vedoucí práce: Mgr. Alice Košárková Ph.D.

Olomouc 2023

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářský projekt vypracovala samostatně a použila jsem při tom jen uvedené prameny a literaturu.

V Olomouci dne 5.6.2024

Greplová Gabriela

Na tomto místě chci poděkovat Mgr. Anně Košárkové, Ph.D., za vstřícné vedení bakalářského projektu, poskytování cenných rad a odborných připomínek při zpracovávání veškerého materiálu.

Obsah

Úvod	6
1 Skaut v Čechách pod Kosířem	8
1.1 Skauting.....	8
1.1.1 Volný čas a specifické trávení volného času na táborech	9
1.2 Historie skautingu	9
1.2.1 Skauting ve světě	10
1.2.2 Uvedení skautingu A. B. Svojsíkem v Československu	10
1.3 Skautský oddíl Josefa Mánesa Čechy pod Kosířem	11
1.3.1 Historie	11
1.3.2 Dotační politika	12
2 Charakteristika současného stavu oddílu Josefa Mánesa	13
2.1 Cílová skupina	14
2.2 SWOT analýza a vize oddílu	15
2.3 Potřebnost projektu	17
2.4 Charakteristika plánovaného stavu oddílu	18
2.5 Multiplikační efekt	18
3 Charakteristika projektu	19
3.1 Cíl projektu	19
3.2 Předmět projektu.....	19
3.3 Návaznost na sociálně pedagogickou teorii	20
3.4 Přehled legislativy	20
3.5 Rozpočet tábora	21
3.6 Personální zajištění	22
3.6.1 Vedoucí tábora	24
3.6.2 Vedoucí družiny	24
3.6.3 Zdravotník	24
3.6.4 Hospodář	25
3.6.5 Kuchař	25
3.6.6 Zajištění stravy	26
3.6.7 Hygiena.....	26
3.7 Harmonogram.....	27
3.8 Dokumentace účastníka tábora	30
4 Celotáborová hra	31
4.1 Motivace.....	31

4.2	Cíl hry	31
4.2.1	Popis jednotlivých dní	32
4.2.2	Charakteristika dne	33
	Závěr	53
	Bibliografie	54
	Seznam tabulek	57
	Seznam příloh	58

Úvod

„Jednou skautem – navždy skautem“ (Svojsík, 1913).

„Pobyt v přírodě vám nikdo a nic nenahradí. Útěk skautů do přírody je jen návratem do nejdražší naší domoviny, kde jedině můžeme slyšet puls opravdového života s jeho uzdravující a vše obnovující mocí“ (Svojsík, 1913).

Téma bakalářského projektu jsem si vybrala především kvůli mému dlouhodobému působení ve skautu a také kvůli tomu, že k němu mám velmi blízký vztah a celkově mě zajímá myšlenka tohoto hnutí.

Cílem této práce je navrhnout skautský tábor pro děti od 8–15 let. Místem konání je jako každým rokem skautská louka na Baldovci. Hlavním bodem pořádaného tábora je prohloubit, obnovit nebo vytvořit u dětí pozitivní vztah k přírodě. Tábor by měl sloužit jako zážitková a vzdělávací platforma, která povede k rozvoji schopnosti žít v souladu s přírodou a umožní dětem aplikovat tyto znalosti v jejich každodenním životě. Táborový program bude multifunkční a bude zahrnovat rekreační aktivity pro odpočinek a relaxaci, zážitkové aktivity podporující kontakt s přírodou a výchovné prvky formující zodpovědnost a udržitelný životní styl. Program bude dynamický a interaktivní, s důrazem na aktivní účast dětí a jejich motivaci k samostatnému objevování a poznávání okolního prostředí.

Tato práce se zaměřuje na skauting jak na mezinárodní úrovni, tak i s důrazem na české prostředí, přičemž představuje významné osobnosti spojené se skautským hnutím. První kapitola je věnována teoretickému základu, který obsahuje historický vývoj skautingu od jeho počátků až po současnost. Dále zahrnuje přehled významných osobností skautingu v zahraničí i v českých zemích. Další část práce se zabývá koncepty, jako jsou skautská družina a skautské akce, například tábory či výpravy, jež jsou organizovány v rámci skautského hnutí.

Druhá kapitola přináší detailní seznámení s konkrétním skautským oddílem, a to oddílem Josefa Mánesa v Čechách pod Kosířem. Zde je popsán proces vzniku tohoto oddílu, jeho činnost a funkce střediska. Součástí této kapitoly je také provedení SWOT analýzy tohoto konkrétního skautského oddílu.

Hlavní část práce představuje samotný návrh projektu, jehož cílem je organizace tábora. Tento návrh zahrnuje specifikace tábora, stanovení cílů a financování projektu. Kromě toho jsou popsány aktivity plánované na jednotlivé dny tábora, které mají za cíl podporovat budování přátelských vztahů, poznávání přírody a skautských ideálů. Součástí těchto aktivit jsou hry, které nejen slouží jako odpočinkové aktivity, ale také podporují rozvoj zájmových činností u dětí.

1 Skaut v Čechách pod Kosířem

První kapitola stručně objasňuje definici skautingu, táborových aktivit, historii organizace ve světě i v Čechách. Dále se zaměřuje na popis hlavní vize a mise skautingu v odvětví volnočasových aktivit dětí. Detailně je přiblížen oddíl Josefa Mánesa Čechy pod Kosířem.

1.1 Skauting

Skauting je dobrovolná organizace, jejímž cílem je vychovávat mladé lidi ve schopné, samostatné a cílevědomé jedince, měnit je na dospělé dobré občany a jejich prostřednictvím přispívat k vytváření lepšího světa.

Skauting lze definovat z mnoha úhlů a pohledů. Příklady konkrétních definic, které vychází z literatury či přímo ze stanov organizace, jsou uvedeny níže.

„Skauting je dobrovolný, nezávislý a nepolitický spolek, jehož posláním a účelem je podporovat rozvoj osobnosti mladých lidí, jejich duchovních, mravních, intelektuálních, sociálních a tělesných schopností tak, aby byli po celý život připraveni plnit povinnosti k nejvyšší Pravdě a Lásce, sobě samým, bližním, vlasti, celému lidskému společenství a přírodě“ (Stanovy spolku Junák – český skaut, z. s., 2014, s. 1).

Břicháček a Novák (2001) definují skauting ze tří pohledů. Podle prvního pohledu je vnímán jako samostatná organizace, která není spojena s žádnými jinými skupinami. Druhý pohled zejména zachycuje podstatu skautingu samotného. Jinými slovy, naznačuje, že „skauting je hra – plná smíchu a překvapení, společných činností, úspěchů i porážek. Ale není to jen obyčejná hra, je to hra, která má cíl: vychovat chlapce i děvčata tělesně zdatné a otužilé, zručné, duševně rozvinuté, citově bohaté, morálně vyspělé, duchovně probuzené a ochotné pomáhat všude, kde je pomoci zapotřebí. Skauting je připravuje, aby z nich vyrostli občané schopní plnit povinnosti k sobě, ostatním i k pravdě a lásce“. Jako třetí možnost lze skauting chápat jako způsob života, který se soustředí na budování pozitivních vztahů, nejprve mezi mladými jedinci a později mezi dospělými (Břicháček, 1992, s. 9).

„Skauting je způsob, jak poznáš, co v tobě doopravdy je, příležitost ukázat, co dovedeš. Je také společenstvím chlapců a dívek z více než 150 zemí světa. Je to přátelství, dřina, zábava, sport, odpočinek a poznání, nezištná pomoc druhým, příprava na tvůj budoucí život“ (Břicháček, Novák, 2001, s. 8–9).

V knize autora Valloryho (Vallory, 2016) je skaut popsán takto: *„Skauting je výchovné hnutí mladých lidí pro mladé lidi. Je samosprávné, nezávislé a nepolitické, dobrovolné a otevřené všem bez ohledu na původ, národnost, rasu či vyznání na základě sdíleného smyslu, principů a metody.“*

Skauting také nabízí smysluplnou alternativu trávení volného času, kde dobrovolní vedoucí předávají své znalosti a zkušenosti dětem a mládeži. Odměnou za jejich dobrovolnickou práci je radost, kterou nacházejí ve spokojenosti a rozvoji svých svěřenců.

1.1.1 Volný čas a specifické trávení volného času na táborech

Tábory, zejména táborové aktivity organizované skauty, představují významný prvek ve výchově a rozvoji dětí během prázdninového období. Tato forma volnočasové aktivity nabízí řadu přínosů a edukačních možností, které přispívají k celkovému rozvoji dětí. Tábory poskytují dětem příležitost budovat nová přátelství a učit se pracovat ve skupinách. Skautské aktivity kladou důraz na týmovou spolupráci, vzájemnou podporu a vzájemné učení. Skautské tábory často probíhají v přírodním prostředí, což umožňuje dětem lépe porozumět přírodě, rozvíjet ekologické povědomí a zodpovědný přístup k životnímu prostředí. Tábory poskytují dětem příležitost stát se více samostatnými, překonávat vlastní hranice a prožívat dobrodružství. Tím se posiluje jejich schopnost přijímat vlastní rozhodnutí a řešit nové situace.

1.2 Historie skautingu

Skaut má celosvětový dosah a jeho vize a mise jsou vyhledávány napříč všemi věkovými skupinami bez ohledu na pohlaví, rasu či vyznání.

1.2.1 Skauting ve světě

Za nejvýznamnější zakladatele skautingu je považován lord Robert Baden Powell a Američan Ernest Thomson Seton, přírodovědec, cestovatel, malíř a spisovatel založil v Americe roku 1902 organizaci s názvem „Woodcraft Indians“. Jednalo se o výchovné hnutí, jehož náplní byl rozvoj samostatnosti dětí a sžití s přírodou s indiánskými prvky. Dále také napsal řadu knih o životě zvířat, ale i člověka v přírodě (Lom, Šebek, 1990).

Počátek světového skautingu jako takového se počítá od roku 1907. V tomto roce se v létě uskutečnil první chlapecký tábor na ostrově Brownsea. Podle Baden-Powellových očekávání měl tábor trvat 7 dní a zúčastnit se ho mělo cca 20 chlapců. Tábor se ale nakonec protáhl na 10 dní a Baden-Powell zde uplatnil řadu prvních základních prvků skautingu. Tábor se velmi vydařil a v lednu 1908 Baden-Powell dokončil a vydal knihu *Scouting for boys*. Výchovné metody začlenil do dobrodružného vyprávění a doplnil je o návody ke hrám (Šantora, 2012, 16 s.).

1.2.2 Uvedení skautingu A. B. Svojsíkem v Československu

Do českých zemí přivedl skautskou myšlenku profesor **Antonín Benjamin Svojsík**.

A. B. Svojsík se léta zabýval myšlenkou reformy výchovy české mládeže, zejména všestranné přirozené výchovy ve volné přírodě.

V roce 1909 navštívil skautský tábor v Anglii, který vedl R. B. Powell, kde poznal nové metody výchovy a seznámil se se schůzkami skautů. Tábor ho natolik nadchl, že po návratu do Československa založil skupinku, kterou tvořili jeho žáci. Přeložil knihu R. B. Powella *Scouting for boys* do češtiny a nazval ji *Základy junáctví*. Tuto knihu známe také pod názvem *Bible českých skautů* (Svojsík, 1913).

V roce 1911 založil první skautský oddíl a o rok později v červenci zorganizoval svůj první skautský tábor, který se konal v Lipnici. O tomto táboře napsal Svojsík (1913) ve své publikaci *Den v táboře junáků* mj. toto: „*Oproti klidným, snad až příliš vážným táborům anglickým působí náš tábor trochu divokým dojmem*“ (Svojsík, 1913, s. 6).

„Kdežto v Anglii každý hoch ví, jak si počínati při každé práci, a i začátečníci přicházejí do táborů již připraveni od starších hochů, jsou v našem táboře vesměs nováčkové, proto tisíce otázek jest vůdci denně zodpovídati, stále ukazovati, pomáhati, a tak to potrvá dobrých čtrnáct dní“ (Svojsík, 1913, s. 6).

Významnou osobností česko-slovenského skautingu byl i spisovatel Jaroslav Foglar, kterého známe pod přezdívkou Jestřáb. Do skautingu vstoupil až jako vedoucí. I přes pozdější zákazy skautingu tento oddíl pokračoval ilegálně, maskován pod názvy jiných organizací. Vedl redakci časopisu Mladý hlasatel, kde začal vycházet kreslený seriál Rychlé šípy. S legendární Pražskou Dvojkou tábořil u Sluneční zátoky, kde sbíral inspiraci pro psaní knihy Hoši od Bobří řeky. Zde se poprvé objevilo lovení bobříků.

1.3 Skautský oddíl Josefa Mánesa Čechy pod Kosířem

Skautský oddíl Josefa Mánesa Čechy pod Kosířem spadá pod středisko Konice. V této kapitole představím poslání, účel, jednotlivé oddíly a jednotlivé akce střediska. Pod středisko Konice spadají tři oddíly, mezi nimi je i oddíl Josefa Mánesa Čechy pod Kosířem. Tento oddíl byl založen v květnu 1990 jako ekumenická družina s osmi členy a vedoucí. Zakladatelkou byla rodačka z Čech pod Kosířem paní Stanislava Greplová.

Oddíl pravidelně pořádá tradiční akce, mezi něž patří Tříkrálová sbírka, roznášení betlémského světla, účast v akcích Pomozte dětem a Uklidíme Česko, Hon na Široka, sbírka víček, sbírka kaštanů a další. Tyto akce nejenže posilují soudržnost oddílu, ale také vedou jeho členy k sociálním a environmentálním hodnotám. Současný stav oddílu zahrnuje skauty, skautky, vlčata a světlušky, což celkově tvoří 28 dětí, které mají společný program. Oddíl se věnuje rozmanitým skautským aktivitám, které mají za cíl rozvoj osobnosti, týmovou spolupráci a občanskou angažovanost (Skautský oddíl z Konice, 2024b).

1.3.1 Historie

Skauting v Konici má bohatou historii sahající až do roku 1920, kdy byla založena první hlídka Svazu junáků–skautů Republiky československé. V následujících letech se hnutí dále rozvíjelo a v roce 1921 vznikl 1. oddíl SJS-RČS. Skautské aktivity zahrnovaly

družinové schůzky, výlety, tábory a různé vzdělávací programy (Skautský oddíl z Konice, 2024a).

V roce 1938 s blížící se hrozbou války zaznamenal oddíl nárůst členů. I přes zákaz činnosti Junáka nacisty v roce 1940 se koničtí skauti tajně scházeli a snažili se udržovat skautské tradice. Po osvobození se skauting v Konici rychle obnovil a v roce 1945 se konaly dva tábory. V padesátých letech byl skauting opět zakázán, ale v 60. letech se František Továrek zasloužil o zachování skautských tradic v Konici (Skautský oddíl z Konice, 2024a).

Po pádu komunismu v roce 1989 skauting v Konici opět ožil. Vznikly nové oddíly a sdružení a skautské aktivity se staly běžnou součástí života mnoha dětí a mládeže. Dnes je skauting v Konici silnou a prosperující organizací s bohatou historií a tradicí. Skautské oddíly nabízí dětem a mládeži širokou škálu aktivit, které jim pomáhají rozvíjet se v plnohodnotné osobnosti a aktivně se zapojit do života společnosti (Skautský oddíl z Konice, 2024a).

1.3.2 Dotační politika

Oddíl Josefa Mánesa je začleněn do struktury skautského střediska Konice, což přináší možnost získávat dotace z různých zdrojů. Jedním z těchto zdrojů jsou dotace poskytované Krajským úřadem Olomouc, které jsou distribuovány v závislosti na počtu účastníků v jednotlivých oddílech. Tato finanční podpora je konkrétně zaměřena na podporu aktivit dětí ve skautském hnutí ve věku od 6 do 26 let.

Kromě toho je oddíl Josefa Mánesa každý rok příjemcem dotace od Obecního úřadu v Čechách pod Kosířem. Tato dotace je specificky poskytována na pokrytí nákladů spojených s celoročním provozem oddílu. Tímto způsobem je zajištěna kontinuita a finanční stabilita pro průběžné aktivity, které poskytuje mladým skautům v daném regionu.

Získané dotace umožňují realizovat řadu projektů. Oddíl Josefa Mánesa má velké a bohaté zkušenosti s podáváním projektů. První tábor byl pořádán již v roce 1990 na skautské louce v Baldovci. Od té doby skautský oddíl Josefa Mánesa pořádá tábory každým rokem.

2 Charakteristika současného stavu oddílu Josefa Mánesa

Oddíl Josefa Mánesa má v současné době kapacitu 30 dětí. Ty se scházejí na schůzkách, kde jsou vedeny k tomu, aby žily podle skautských zásad. Programová náplň zahrnuje aktivity v oblasti sportu, kultury, přírodovědy nebo také historie. Děti se zde učí samostatnosti, ale také práci v kolektivu. Vedoucí znají silné i slabé stránky dětí a díky tomu je mohou cíleně rozvíjet a posouvat dál. Pomáhají a pobízejí děti ke zdokonalování vlastních dovedností a schopností. Tím si také získávají důvěru rodičů. Na schůzkách se hrají hry, každou z nich se děti něčemu naučí jak vědomě (historie, zdravotvědy), tak nevědomě (spolupráce, pomoc druhým). Děti jezdí s oddílem na různé výpravy do přírody v každém ročním období. Díky tomu také poznávají její zákonitost, oceňují její krásu, učí se ji chránit a umět v ní žít. Nejoblíbenější se stala chata Karlov a Rejvíz. V zimě hrají děti v klubovně hry a v létě chodí na skautský pozemek, kde i přespávají. Na konci školního roku se účastní skautského tábora, kde prožijí netradiční zkušenosti a nezapomenutelné chvíle s kamarády. Oddíl se také zapojuje do mnoha aktivit, jako jsou každoroční roznášení betlémského světla, Tříkrálová sbírka, Kufrování s dominem, Pomozte dětem, Hon na Široka nebo také sbírání kaštanů, které se odevzdávají myslivcům. Účastní se také skautských závodů, jako je například Svojsíkův závod. kronika

Oddíl je také v kontaktu se světem. Účastní se Mezinárodního setkání Jambore neboli World Scout Jamboree je největší akce pořádaná skautskou organizací pro lidi z celého světa, jež se koná každé 4 roky v jiné zemi světa. Název Jambore vymyslel lord Robert Baden–Powell. Hlavní myšlenkou setkání je poznávání kultur a podpora míru a porozumění. Na Jambore se skauti nejen seznamují a hrají hry, ale také reprezentují svoji zemi. Čeští skauti prezentují kromě tradičních jídel, řemesel a tanců také pod sadové stany (Czech Contingent, 2024).

2.1 Cílová skupina

Cílovou skupinou jsou účastníci skautského oddílu z Čech pod Kosířem a Plumlova. Účastníci jsou ve věku 8–15 let. Kapacita letního tábora je 25 dětí. V projektu se zaměříme na mladší a starší školní věk.

Mladší školní věk (6–11 let)

V tomto období se děti dokážou více soustředit a udrží déle pozornost. Paměť se rozvíjí a její kapacita se zvyšuje. Rozvíjí se u nich sebekontrola, dokážou respektovat určitá pravidla či normy společnosti, neprosazují se za každou cenu. Stále ještě respektují autoritu dospělého (Vágnerová 2008, s.98).

Jak píše kolektiv autorů, dítě v tomto věku potřebuje pohyb, dokazování si obratnosti a rychlosti. Je soutěživé, touží být nejlepší. Je třeba hlídat zátěž, protože dítě má tendenci přeceňovat své síly (Kolektiv autorů, 2022, s. 150).

Starší věk (12–15 let)

Vágnerová toto období označuje jako první fázi dospívání, která může znamenat postupné osamostatňování.

Umožňuje emancipaci a podporuje rozvoj kompetencí, jimiž dospívající sobě samému i ostatním postupně dokazuje, že už tak vysokou míru závislosti nepotřebují. Potvrzení vlastní kompetentnosti slouží jako obrana proti nejistotě (Vágnerová, Lisá, 2021, s. 374).

Kolektiv autorů doporučuje kvůli rychlému tělesnému vývoji rozlišovat při výběru pohybových aktivit pohlaví, např. menší svalovou sílu děvčat síly (Kolektiv autorů, 2022).

2.2 SWOT analýza a vize oddílu

Swot analýza současného oddílu nám pomůže nastavit cíle a program skautského tábora. Díky ní zjistíme, co bychom měli zlepšit, a porovnáme silné a slabé stránky.

Tabulka 1 SWOT analýza a vize oddílu

<p>Silné stránky</p> <p>Kvalifikovaní vedoucí</p> <p>Vlastní klubovna +pozemek</p> <p>Akce během svátků, víkendů</p> <p>Věková skupina od čtyř let</p> <p>Oddíl má dobré jméno v obci</p> <p>Fungující družinový systém</p>	<p>Slabé stránky</p> <p>Konání schůzek pouze v pátky</p> <p>Nízká účast na schůzkách, výpravách</p> <p>Noví členové si neuvědomují, co znamená život v přírodě</p> <p>Ne všechny děti jsou typické táborové typy</p> <p>Dětem dělá problém strávit delší dobu v přírodě bez své komfortní zóny</p>
<p>Příležitosti</p> <p>Růst vedoucích (lesní škola, čekatelky, rádcovský kurz)</p> <p>Využití kontaktů od old skautů</p>	<p>Hrozby</p> <p>Odchod vedoucích – stěhování, studium</p> <p>Konkurence</p> <p>Zvyšování cen</p> <p>Málo finančních prostředků</p>
<p>Vize na rok dopředu</p> <ul style="list-style-type: none">- Udržet si počet členů.- Oddíl bude pořádat více akcí.- Získá více finančních zdrojů.- Vedoucí se bude snažit ukázat smysl trávení volného času v přírodě.	

Silné stránky

Mezi silné stránky skautského oddílu můžeme zařadit dostatek kvalifikovaných vedoucích, kteří umí pracovat s dětmi všech věkových kategorií a umí pro ně vytvořit program. Dále sem můžeme zařadit i fungující družinový systém. Klubovna skautů je dobře situovaná. V teplých dnech se děti scházejí na pozemku, kde mají postavenou chatku a hřiště, což byl dar od pana starostu.

Slabé stránky

Slabá stránka oddílu je ta, že někteří členové nemají tak hluboký vztah k přírodě, proto je účast na výpravách nízká. Stará generace zakladatelů již vymřela, ta mladá chápe poslání skautingu trochu jinak. Další slabá stránka je ta, že schůzky se konají pouze v pátek, a to kvůli přestěhování se a pracovnímu nasazení vedoucích.

Příležitosti

Jako příležitost ve SWOT analýze je růst oddílových vedoucích díky kurzům, jako je Lesní škola, Čekatelky nebo Rádcovský kurz). Příležitostí je i využití kontaktů s těmi, kdo si v minulosti prošli skautem a nadále ho podporují tím, že se zapojují do jeho aktivit.

Hrozby

Mezi hrozby patří odchod členů do jiných měst kvůli zaměstnání, rodině nebo studiu. Velká konkurence nebo jiné trávení volného času je také hrozbou. V dnešní době tu máme také velké zvyšování cen, což bývá problém pro některé rodiny, které si kvůli tomu nemohou dovolit zaplatit svému dítěti jeho kroužky anebo tábor. Je to velmi smutná věc, poněvadž tím trpí nejvíce děti.

Vize pro následující rok je klíčovým aspektem strategického plánování a rozvoje skautského oddílu. Tato vize by měla být formulována tak, aby poskytovala jasný směr a motivaci pro členy oddílu a jeho vedoucí

Udržet současný počet členů je důležitým cílem, protože zajišťuje stabilitu a kontinuitu oddílu. Zvýšení počtu akcí je spojeno s bohatším a pestřejším programem oddílu. To zahrnuje nejen tradiční, ale také nové skautské aktivity, které osloví různé věkové skupiny a zájmy členů. Tyto akce by měly být zaměřeny na rozvoj dovedností, hodnot a sociálního propojení. Pro zajištění provozu a rozvoje oddílu je důležité získávat finanční prostředky.

To může zahrnovat hledání grantů, pořádání fundraisingových akcí, sponzorství od místních firem a dalších zdrojů. Zvýšení finanční stability oddílu umožní financovat kvalitní program a vybavení.

Vedoucí by se měli snažit aktivně a efektivně ukazovat dětem a mládeži, jaký smysl a hodnotu má trávení volného času v přírodě. To zahrnuje učení se o přírodě, udržitelnosti a také osobní rozvoj. Všechny tyto cíle by měly být důkladně promyšlené.

2.3 Potřebnost projektu

Hra v přírodě a s přírodními materiály skvěle napomáhá všestrannému rozvoji dítěte. Při hře venku dítě zapojuje všech pět smyslů a rozvíjí široké spektrum svých tělesných i mentálních schopností. Pobyt v přírodě prospívá tělu, mysli, vztahům v rodině a v neposlední řadě i celé planetě – známe-li přírodu, chováme se k ní ohleduplněji a s úctou. Prospěšnost pobytu venku potvrzuje i řada zahraničních výzkumů z oblasti medicíny, psychologie i pedagogiky (Boháčová, 2015).

Podle Komenského má člověk poznávat svět všemi smysly. O získávání vlastních zkušeností napsal tato slova: *„Pravda a jistota poznání závisí na svědectví smyslů. Vždyť věci působí zblízka právě na ně, jejich prostřednictvím pak na ducha, o čemž svědčí skutečnost, že důvěřujeme svému smyslovému poznání, zatímco jedná-li se o úsudky a tvrzení jiných, kontrolujeme je svědectvím svých smyslů“* (Denis, 1991, s. 565).

Zapletal (2003) píše, že prostředí přírody může zlepšit vztahy dětských skupin a organizací, kde si mohou vytvořit společenské poznatky, a více to všechny účastníky sjednotí.

Osobně si myslím, že strávení volného času s přáteli v přírodě má mnohem větší hodnotu než růst bez kontaktu s přírodou a s neustálým používáním mobilních telefonů, které dnes tak často ovládají naši každodenní existenci. Příroda nabízí nespočetné příležitosti pro fyzickou aktivitu, objevování a sociální interakci, což jsou klíčové prvky pro osobní rozvoj a pohodu.

Zážitky v přírodě mají potenciál naučit nás respektovat a chránit životní prostředí, což je klíčové pro budoucnost naší planety. Myslím si, že je důležité najít rovnováhu mezi moderní technologií a přírodou, ale trávení času venku s přáteli je nezbytným prvkem zdravého a vyváženého života.

Moderní technologie mohou být problematické, pokud vedou děti k omezování kontaktu s vrstevníky, úbytku zájmu o fyzické aktivity a rozvoje škodlivých návyků v souvislosti s jejich používáním. Tyto děti mohou projevovat známky úzkosti, může se u nich projevovat zhoršená pozornost a paměť.

2.4 Charakteristika plánovaného stavu oddílu

Charakteristika plánovaného stavu oddílu by měla napomoci k zavedení pravidelných schůzek a ukázat dětem, že pobyt strávený v přírodě může být smysluplnější a plný neopakovatelných zážitků, které jim mobily a počítače nabídnout nemohou.

Jedním z hlavních cílů tohoto plánovaného stavu by mělo být podnítit konání pravidelných schůzek v rámci oddílu. Pravidelná setkávání umožňují vytvořit trvalé vztahy mezi dětmi a vedoucími, což je klíčové pro vývoj charakteru, komunikaci a týmovou práci. Tato pravidelnost pomáhá dětem cítit se součástí společenství a rozvíjet smysl pro zodpovědnost.

2.5 Multiplikační efekt

Na tento projekt navážeme aktivity na oddílových schůzkách. Tím dojde k rozšíření a oživení znalostí a dovedností získaných v rámci projektu. Díky tomu dojde k tomu, že příští rok bude skautský tábor opět realizován a děti se budou těšit na pobyt v přírodě, kde se setkají s kamarády a prožijí dobrodružství. Zde také rozšíříme aktivity, u kterých jsme zaznamenali, že děti naplňují, více se v nich angažují a častěji z nich pocítují vnitřní uspokojení. Zúčastníme se projektu Evropská skautská nadace, který financuje vzdělávací aktivity pro budoucí vedoucí dětí, dále se budeme snažit získávat sponzory z řad hospodářských subjektů, které jsou nakloněny myšlence skautingu, a oslovíme i rodiče dětí, které se skautského tábora účastní.

3 Charakteristika projektu

3.1 Cíl projektu

Cílem projektu je promyslet a navrhnout táborový program pro děti ve věku od 8 do 15 let, který má za hlavní úkol prohloubit, obnovit nebo vytvořit pozitivní vztah dětí k přírodě. Primárním záměrem je poskytnout dětem zážitkovou a vzdělávací platformu, která je zaměřena na rozvoj schopnosti žít v souladu s přírodou a umožnit jim aplikovat tuto dovednost ve svém každodenním životě. Tábor by měl plnit multifunkční úlohu, zahrnující rekreační prvky pro odpočinek a relaxaci, zážitkové aktivity, které podporují kontakt s přírodou, a výchovné prvky, které formují odpovědnost a udržitelný životní styl. Navrhovaný program by měl být dynamický a interaktivní, podporující aktivní účast dětí a motivující je k samostatnému objevování a poznávání okolního prostředí.

Cílem projektu je vypracovat plán pro tábor, který bude pořádaný pro děti obou pohlaví a zároveň bude splňovat stanovené cíle.

3.2 Předmět projektu

Předmětem projektu je vytvořit návrh tábora, který bude pro děti obou pohlaví.

Cíl skautského tábora konaného v průběhu letních prázdnin je hluboce zakotvený v pedagogickém a výchovném kontextu. Klade důraz na individuální rozvoj každého účastníka, směřuje k posilování dovedností, jako jsou komunikace, vedení, týmová spolupráce a řešení problémů, umožňuje účastníkům rozvíjet vztah k přírodě, učit se o ekologii a získávat dovednosti potřebné pro udržitelný životní styl.

Letní prázdniny jsou obdobím, kdy děti mají nadbytek volného času. Skautský tábor se stává prostředkem, jak tento volný čas efektivně a smysluplně využít. Tím se zabrání nežádoucím jevům, jako je nadměrné používání elektroniky nebo neúčelné trávení času. Skautský tábor poskytuje prostor pro vzdělávání dětí v různých oblastech. Zahrnuje učení se o přírodě, zvládnutí první pomoci, dovednosti potřebné pro přežití, týmovou práci, komunikaci a další důležité dovednosti. Tento proces probíhá formou zážitkového učení a praktických aktivit. Skautský tábor poskytuje dětem příležitost pro nevšední zážitky

a vytvoření si nezapomenutelných vzpomínek. Zážitky, dobrodružství a nová přátelství vytvářejí silné emocionální zážitky, které mohou pozitivně ovlivnit celý život. Letní skautský tábor není pouze rekreačním zážitkem, ale také výchovným prostředím, kde se děti učí žít, učit se, hrát si i pracovat v přírodním prostředí a bez pomoci rodičů.

3.3 Návaznost na sociálně pedagogickou teorii

Hlavní vedoucí skautského tábora, který plní roli sociálního pedagoga, by měl být kvalifikovanou osobou s odpovídajícím vzděláním a certifikací v oboru vedení a pedagogiky. Tato certifikace by měla být udělena autorizovanou institucí a měla by potvrzovat jeho schopnost vést a vzdělávat děti a mládež v rámci skautského hnutí. Součástí této certifikace by mělo být absolvování vůdcovské zkoušky. Hlavní vedoucí by měl mít důkladné zkušenosti s prací s dětmi. Tato zkušenost by měla zahrnovat různé věkové skupiny a různé typy skautských aktivit (Směrnice k táborům, 2019).

Zástupce vedoucího tábora by měl mít také adekvátní kvalifikaci. Je vhodné, aby byl plnoletý a měl alespoň čekatelskou zkoušku. Doporučuje se také absolvovat vůdcovskou zkoušku, která poskytuje hlubší znalosti a dovednosti v oblasti vedení skautských aktivit a táborů. Zástupce vedoucího hraje důležitou roli při organizaci a provádění různých činností na táboře, jeho schopnosti a zkušenosti by měly být v souladu s potřebami tábora a bezpečnostními standardy skautského hnutí

3.4 Přehled legislativy

Realizační tým v rámci přípravy projektů a organizace táborů musí dodržovat řadu legislativních nařízení. Nejdůležitější z nich jsou uvedena níže:

Zákony a vyhlášky, které jsou důležité pro uspořádání tábora.

Zákon č. 114/1992 Sb., o ochraně přírody a krajiny – Cílem tohoto zákona je podporovat udržení a obnovu přírodní rovnováhy v krajině, chránit biodiverzitu, přírodní hodnoty a podporovat šetrné hospodaření s přírodními zdroji (Česko, 1992b).

Zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví a o změně některých souvisejících zákonů. Tento zákon definuje práva a povinnosti jednotlivců a firem v oblasti ochrany a podpory veřejného zdraví, ale také stanovuje strukturu veřejného zdravotnického systému (Česko, 2000).

Zákon č. 17/1992 Sb., o životním prostředí – Tento zákon definuje základní pojmy a stanovuje zásady ochrany životního prostředí, také určuje povinnosti jednotlivců a firem při ochraně a zlepšování stavu životního prostředí.

Zákon č. 289/1995 Sb., o lesích (lesní zákon) – Hlavním cílem tohoto zákona je stanovit podmínky pro zachování lesa, péči o něj a jeho obnovu (Česko, 1995).

Vyhláška Ministerstva zdravotnictví č. 320/2010 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti – Tato vyhláška stanovuje hygienické požadavky na umístění, prostorové podmínky, zařízení, ubytování a stravování při zotavovacích akcích pro děti (Česko, 2010).

3.5 Rozpočet tábora

Rozpočet tábora je zásadní nástroj pro správu financí a zajištění finanční stability skautského tábora. Je důležité zajistit, že příjmy pokryjí veškeré náklady na tábor a že budou k dispozici dostatečné prostředky na zvládnutí neočekávaných výdajů.

Tento rozpočet by měl být pečlivě plánován a aktualizován v průběhu přípravy tábora. Účastníci si tábor hradí na vlastní náklady. Vedoucí a kuchař zde pracují zdarma, dobrovolně a bez nároků na odměnu. Stravu proto mají zdarma jako náhradu za práci a snahu.

Tabulka 2 Rozpočet tábora (příjmy)

Položka	Celkem
Dotace z KÚ	10.000 Kč
Příspěvek od orgánu obce Čechy/p.Kos.	10.000 Kč
Účastníci tábora 24 × 2.000 Kč	48.000 Kč
Příjmy celkem	68.000 Kč

Tabulka 3 Rozpočet tábora (výdaje)

Položka	Celkem
Spotřební materiál (plynová bomba, čisticí a úklidové prostředky)	3.000 Kč
Vybavení pro chod tábora (petrolej do lampy)	800 Kč
Táborové potřeby (pracovní listy, slepé mapy atd.)	1.000 Kč
Služby	1.000 Kč
Vstup do bazénu	1.000 Kč
Vodné	2.000 Kč
Pekař	3.000 Kč
Rezerva	3.000 Kč
Strava	50.000 Kč
Výdaje celkem	64.800 Kč

Projekt letního skautského tábora financujeme z různých zdrojů, které zahrnují dotaci ve výši 10 000 Kč od Krajského úřadu Olomouckého kraje (KÚ). Dotace představuje finanční podporu, kterou získáváme na základě úspěšného podání žádosti. Tato dotace je určena k pokrytí nákladů spojených s organizací a realizací letního skautského tábora. Pro získání této podpory jsme formálně požádali KÚ a naše žádost byla schválena.

Tato finanční částka představuje důležitý zdroj prostředků pro úspěšné uskutečnění projektu. Pravidelný roční příspěvek 10 000 Kč dostáváme od orgánu obce Čechy pod Kosířem. Účastnické poplatky od 24 účastníků tábora ve výši 2 000 Kč na osobu představuje příjem ve výši 48 000 Kč. Celkové příjmy projektu tedy činí 68 000 Kč.

Zvažujeme plán, který šetří náklady na stravování pro 24 dětí na 12denním táboře s rozpočtem 50 000 Kč. Náklady na potraviny mohou být přizpůsobeny například využitím cenově dostupnějších surovin a jednodušších receptů.

3.6 Personální zajištění

Pro optimální a bezpečný průběh tábora je nezbytné pečlivě sestavit tým, který bude zodpovědný za jeho realizaci. Klíčovými osobami v tomto týmu jsou: hlavní vedoucí tábora, hospodář, zdravotník, kuchař, vedoucí družiny.

V následující tabulce budou specifikovány pravidelné přípravy pro tábor, které je nutno provádět každý měsíc.

Tabulka 4 Přípravy na tábor

MĚSÍC	CO ZAJISTIT	ZODPOVĚDNÁ OSOBA
Září	Přípravit plán tábora, termín a místo konání	Hlavní vedoucí tábora
Říjen	Zjistit počet účastníků Žádost o dotaci	Hlavní vedoucí tábora
Listopad	Zajistit tábořiště, pedagogické pracovníky, kuchaře, zdravotníka Přihlášky na tábor, dokumentace	Hlavní vedoucí tábora
Leden	Navrhnout program tábora	Hlavní vedoucí tábora
Únor Březen	Zajistit jídelniček, služby k objednávání potravin	Hlavní vedoucí tábora
Duben Květen	Vypracovat program tábora (CTH, náhradní program), zajistit dopravní prostředek s vozíkem	Hlavní vedoucí tábora Oddílový vedoucí
Duben Květen	Přípravit řád, režim dne, provozní řád kuchyně, zajistit zásobování pitnou vodou. Ohlásit datum konání tábora KHS, příslušnému OÚ, orgánu státní správy lesů.	Hlavní vedoucí tábora Kuchař + zdravotník
Duben Květen	Přípravit si složku na táborovou dokumentaci jako jsou přihlášky, platby od účastníků a ostatní.	Hlavní vedoucí tábora
Duben Květen	Přípravit oddílové aktivity (hry, soutěže, pomůcky)	Oddílový vedoucí
Červen	Schůzka s rodiči Přípravit si seznam účastníků	Hlavní vedoucí tábora Zdravotník
Červenec	Předání zdravotní dokumentace účastníků zdravotníkovi, aktualizovat lékárníčku Týden před odjezdem tábora nakoupit potraviny a zásoby na tábor.	Hlavní vedoucí tábora Zdravotník

3.6.1 Vedoucí tábora

Osoby podílející se na vedení tábora musí doložit splnění požadavků, které vyžaduje jejich pozice na táboře, následujícími dokumenty.

Posudek o zdravotní způsobilosti pro práci s dětmi (tzv. „papír na hlavu“) musí mít všechny osoby starší 15 let pracující na táboře samostatně s dětmi (vystavuje jej registrující všeobecný praktický lékař, potvrzení má platnost dva roky, posudek je majetek daných osob a pořadatel zotavovací akce jim jej musí po táboře vrátit). Vedoucí se také podílí na plánování, přípravě a organizaci programu tábora. Tato činnost zahrnuje tvorbu vzdělávacích a zábavných aktivit, včetně her, výletů a výukových okamžiků, které odpovídají cílům skautského hnutí. Dále je vedoucí zodpovědný za řízení každodenních aktivit oddílu a řešení případných problémů, které mohou vzniknout během tábora (Kolektiv autorů, 2022).

3.6.2 Vedoucí družiny

Vedoucí družiny by měl být starší 18 let, což zajišťuje, že je dostatečně dospělý, zralý a zodpovědný pro vedení mládežnické skupiny. Důležitým prvkem je také úspěšné absolvování vůdcovské zkoušky, což je důkazem jeho odborných dovedností a znalostí v oblasti vedení skautského oddílu.

Vedoucí družiny by měl také disponovat posudkem o zdravotní způsobilosti pro práci s dětmi. Tento posudek zajistí, že má fyzickou a psychickou kondici umožňující péči a dohled nad dětmi a mládeží v průběhu tábora. Součástí tohoto procesu je také potvrzení o bezinfekčnosti, aby bylo minimalizováno riziko přenosu infekčních chorob mezi účastníky tábora. Vedoucí by měl být též bezúhonný (Kolektiv autorů, 2022).

3.6.3 Zdravotník

Zdravotník musí být povinně na každé zotavovací akci. Funkci může vykonávat osoba starší 18 let s požadovaným vzděláním, nebo s kurzem zdravotníka. Od zdravotníka se očekává, že bude garantem prevence i ochrany zdraví účastníků tábora a stane se

výkonnou silou při zajišťování zákonných povinností pořadatele tábora zejména v oblasti zdraví, hygieny a bezpečnosti (Kolektiv autorů, 2022).

Před samotným zahájením tábora je zdravotník povinen seznámit se se zdravotní dokumentací všech účastníků tábora. To zahrnuje alergie, chronická onemocnění, závažné zdravotní stavy, aktuální léky a kontakty na rodiče nebo zákonné zástupce. Toto seznámení mu umožňuje lépe porozumět potřebám a zdravotnímu stavu každého účastníka.

Zdravotník má klíčovou roli při poskytování zdravotní péče a první pomoci během konání tábora. Je očekáváno, že tuto práci vykonává zodpovědně a citlivě, a to v souladu s profesionálními standardy a protokoly. Měl by být připraven reagovat na různé zdravotní situace, a to od drobných poranění až po vážnější zdravotní problémy.

3.6.4 Hospodář

Je zodpovědný za ekonomický provoz tábora – hospodaření se svěřenými finančními prostředky a materiálem tábora. Musí být starší 18 let, předpokladem k výkonu funkce jsou odborné znalosti (minimálně znalost daňové evidence neboli jednoduchého účetnictví, bude-li zastávat roli zásobovače tábora, pak platný řidičský průkaz), organizační schopnosti a bezúhonnost (Kolektiv autorů, 2022, s. 41–42).

3.6.5 Kuchař

Táborový kuchař by měl velmi dobře ovládat hygienické předpisy a normy pro přípravu pokrmů. Měl by vlastnit zdravotnický průkaz. Za svoji práci se zodpovídá HV tábora. Musí dodržovat technologické postupy pro zpracování potravin. Pomáhá při tvorbě jídelního lístku a musí vědět, které potraviny a v jaké úpravě lze dětem podávat a které by vůbec neměly skončit na dětském talíři. Je-li kuchař zároveň zásobovačem, musí se postarat o pravidelné dodání potřebných čerstvých potravin a veškerého ostatního materiálu podle potřeby tábora (Burda a kol., 2008, s. 20).

3.6.6 Zajištění stravy

Nákup potravin je zodpovědností vedoucího tábora a kuchaře, kteří mají za úkol vybrat a nakoupit potřebné suroviny pro přípravu jídel. Základní potraviny jako mouka, olej, cukr a těstoviny jsou obvykle zakoupeny ve velkoskladech, protože jsou dostupné v baleních vhodných pro velkou skupinu účastníků.

Táborová kuchyně není připojena na kanalizační systém, proto je nezbytné zajistit dostatek pitné vody na mytí nádobí, vaření a osobní hygienu. Pitná voda je obvykle dovážena z vedlejší vesnice z hasičského hydrantu.

Kuchyně na táboře je vybavena pecí, na které se vaří, často se používá dřevo jako palivo, které je každoročně získáváno darem. K dispozici jsou také stoly na přípravu jídla, nádobí, kanystry s pitnou vodou a plynový vaříč.

Vyhláška č. 106/2001 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti, stanoví počet jídel denně (pět, z toho jedno teplé), pitný režim (teplý nápoj k snídani a nápoje po celý den) a také požadavek, aby strava odpovídala věku dětí a fyzické zátěži. Jídelníček obvykle zpracuje kuchař tábora, konzultuje ho se zdravotníkem (zdravotní hledisko – dodržení zásad zdravé výživy), i s hospodářem tábora (ekonomické hledisko – dodržení stravovací normy). Podáváme minimálně dvakrát týdně maso, 1× týdně ryby a 1× týdně luštěniny. Alespoň jednou denně (ideálně dvakrát) zařadíme mléčný výrobek – mléčný nápoj, sýr, tvaroh, jogurt atd. Zeleninou a ovocem lze doplnit každé jídlo bez omezení, většinou bývá limitem rozpočet, osvědčilo se pravidelné podávání ovoce jako dopolední přesnídávka, doplnění hlavních jídel nejrůznějšími zeleninovými saláty nebo jen nakrájenou zeleninou více druhů (kolektiv autorů, 2022, s.409; Česko, 2001).

3.6.7 Hygiena

Okolí louky je obklopeno lesem, kde jsou vybudována suchá WC s individuálními odděleními pro děti, kuchaře, vedoucí a pro děti z marodky. Tato zařízení jsou navržena s ohledem na standardy hygieny a poskytují adekvátní prostorové rozdělení pro jednotlivé skupiny účastníků tábora.

Pro ranní hygienu je k dispozici pitná voda z várnice umístěné na louce pod lesem. Várnice bude pravidelně doplňována pitnou vodou, aby bylo zajištěno neustále zásobování čistou vodou pro potřeby hygieny účastníků tábora. Tento způsob zaručí, že ranní hygienické procedury budou provedeny s ohledem na zdraví a pohodu účastníků.

Pro večerní hygienu je k dispozici sprcha, která je k dispozici po celý rok. K tomu, aby bylo možné její používání i v průběhu tábora, se připevní černý barel a zabezpečí se plachtou, která poskytne uživatelům dostatek soukromí.

Toto opatření zohledňuje potřebu individuálního prostoru při večerní hygieně a zároveň umožňuje účastníkům tábora využívat moderní hygienická zařízení i v terénních podmínkách.

3.7 Harmonogram

Nedílnou součástí efektivního průběhu tábora je pečlivě utvořený harmonogram, který pevně definuje časový rozvrh a systematický průběh jednotlivých dnů. Tento organizovaný a pečlivě sestavený harmonogram hraje klíčovou roli v efektivním řízení celého tábora a poskytuje nezbytný rámec pro synchronizaci různorodých aktivit. Harmonogram tábora vypracovaný s odborným přístupem slouží jako řídicí nástroj, který usměrňuje tok dne od ranního probuzení po večerní odpočinek. Tím umožňuje optimální využití času a efektivní začlenění různých programových elementů, ať už jde o sportovní aktivity, vzdělávací či rekreační program.

Časový harmonogram

Během průběhu celého tábora se řídíme následujícím programem. V průběhu realizace tábora dochází k situacím, kdy se plánované aktivity mění, a to zejména v případech, kdy jsou naplánovány celodenní výlety či noční hry. V takových případech je klíčové pro vedoucího tábora a ostatní členy týmu se rychle a efektivně přizpůsobit změnám v plánech nebo podmínkách.

Tabulka 5 Časový harmonogram

Čas	Harmonogram dne
7:30	Budíček
7:35–8:15	Rozcvička, hygiena, úklid
8:15–8:45	Snídaně
8:45–9:00	Ranní nástup, bodování stanů
9:00–12:00	Odpolední program – hry, etapová hra, program dle družin
10:00	Svačina
12:15–12:30	Příprava na oběd
12:30–13:15	Oběd
13:15–14:30	Polední klid
15:30–18:30	Odpolední program – hry, etapová hra, program dle družin
18:30–19:00	Večeře
19:30–21:00	Večerní nástup
21:00–21:30	Příprava na večerku, večerní hygiena
21:30–05:30	Večerka, noční hlídky

Denní řád

Denní řád tábora hraje klíčovou roli v jeho organizační struktuře, neboť poskytuje systematický rámec, podle něhož se řídí všichni účastníci. Ranní část dne začíná v 7:00, kdy vedoucí tábora prochází tábořiště s hudebním doprovodem (kytarou nebo harmonikou), interpretuje písničky a vyzývá táborníky k probuzení. Tento rituál je následován společnou rozcvičkou a pro mladší účastníky tábora je připravena ranní hra, kterou organizují vedoucí družin. Po rozcvičce následuje ranní hygiena a úklid stanů.

Po ranních procedurách následuje přesun k snídani a rannímu nástupu. Dopolodní program je následně plánován na úrovni družin a probíhá do oběda. Po obědě následuje polední klidová fáze, během níž mají účastníci možnost si čist, odpočívat nebo využít osvěžující sprchy.

Odpolední program je koncipován s důrazem na různorodé aktivity. Večeře je následována večerním nástupem, během něhož je přednesen rozkaz pro následující den a probíhá reflexe průběhu dne. Den kulminuje večerkou ve 21:30, po níž následují večerní hlídky, přičemž tato struktura poskytuje jak organizační rámec, tak i prostor pro sociální a vzdělávací aktivity během celého tábora.

Harmonogram dní

Tato organizační struktura přispívá k plynulému a efektivnímu průběhu aktivit, přičemž zohledňuje různorodé potřeby účastníků. Použití různých barev v tabulce harmonogramu dní tábora může výrazně zlepšit jeho přehlednost a organizaci. Pomáhá rychle a snadno rozlišit různé typy aktivit. Zjednoduší a zpříjemní každodenní fungování tábora pro všechny zúčastněné.

Tabulka 6 Harmonogram dní

Datum	Dopoledne	Odpoledne	Večer
NE 14. 7.		Příjezd, Rozdělení do týmů	Zahajovací táborák
PO 15. 7.	Program družin	CTH	CTH – Batikování
UT 16. 7.	CTH	Zálesácký víceboj	Program družin
ST 17. 7.	CTH	Safari	Program družin
ČT 18. 7.	Výlet jeskyně	+ CTH	Zkouška inteligence
PÁ 19. 7.	CTH	Boj o vlajku	CTH
SO 20. 7.	CTH	Latrina	CTH
NE 21. 7.	CTH	Návštěvní den	Sbírání lístků
PO 22. 7.	Azimutový závod	CTH	Program družin
ÚT 23. 7.	CTH	Koupaliště, družinový program	Příprava na slibový oheň
ST 24. 7.	Výlet, CTH	Program družin	Kimova hra v prostoru
ČT. 25.7	Vyvrcholení CTH	Chystání táboráku, program družin	Slavnostní oheň
PÁ. 26.7	Ukončení tábora Úklid tábořiště, Nástup v krojích		

3.8 Dokumentace účastníka tábora

Jedním z prvních úkonů ze strany rodičů, zákonných zástupců či účastníků tábora samotných je dodání potřebné dokumentace, jež je nezbytná pro zajištění bezpečnosti, zdraví a pohodlí všech účastníků během pobytu. Kompletní dokumentace slouží jako důležitý informační zdroj pro vedoucí tábora a umožňuje jim adekvátně reagovat na individuální potřeby, situace jednotlivých účastníků či jakékoliv mimořádné události.

Přihláška na tábor podepsaná rodiči (mladší 18 let): Tento dokument slouží k oficiální registraci účastníka na tábor. Musí být vyplněn a podepsán zákonnými zástupci, pokud se jedná o osobu mladší 18 let. Přihláška obsahuje důležité údaje jako jméno, adresa, kontaktní informace a souhlas s účastí na táboře. Tento dokument také může obsahovat informace o alergiích, speciálních potřebách nebo lékařských omezeních, což je klíčové pro plánování a zajištění vhodné péče.

Posudek o zdravotní způsobilosti dítěte: Tento dokument je vyplňován lékařem a obsahuje informace o zdravotním stavu dítěte. Lékař hodnotí, zda je dítě fyzicky a mentálně schopno účastnit se tábora a zda má některá zdravotní omezení. Posudek může obsahovat doporučení ohledně léků, lékařské péče nebo dalšího dohledu.

Prohlášení o bezinfekčnosti je důležité pro zajištění toho, že účastník tábora nepředstavuje riziko šíření infekčních chorob mezi ostatními účastníky. Zákonní zástupci musí potvrdit, že dítě není nakaženo žádnou nakažlivou chorobou, jako jsou chřipka, zánět průdušek nebo jiné infekce.

Kartička pojišťovny: Tato kartička obsahuje informace o platném zdravotním pojištění účastníka. Pokud by byla během tábora potřebná lékařská péče, tato kartička umožňuje zdravotnickému personálu ověřit a využít zdravotní krytí. To je klíčové pro zajištění, že náklady na lékařskou péči budou pokryty a že účastník bude moci obdržet potřebnou léčbu.

4 Celotáborová hra

Tato kapitola popisuje hlavní cíl celotáborové hry. Nejobsáhlejším bodem kapitoly je program tábora, který zahrnuje různé aktivity a události během celého pobytu.

4.1 Motivace

Celý tábor bude provázen celotáborovou hrou Yucatan. Tato hra byla zvolena na základě osobní zkušenosti autorky z dětského tábora, který absolvovala. Děti se zúčastní příběhu o starobylém městě Yucatan a jeho bozích. Tento příběh má vzdělávací charakter ve smyslu, že pomáhá dětem pochopit historii a kulturu starověkého Mexika, zvláště pak se zaměřuje na dobu za života Montezumy, vládce Aztécké říše.

Děti budou rozděleny do tří skupin a dostanou třináct úkolů, což podporuje týmovou práci, komunikaci a schopnost plánování.

Za splnění úkolů budou účastníci odměňováni a vítězný tým získá část pyramidy. Stavění pyramidy slouží jako motivace a každý úkol přidává další vrstvu k celkovému obrazu, což rozvíjí spolupráci a soutěživost dětí.

Aktivita má jasný začátek, průběh a závěr, což zajišťuje, že děti vědí, co se od nich očekává. Příběh o městě Yucatan podněcuje kreativitu a imaginaci dětí, což je důležité pro rozvoj jejich myšlení. Celá aktivita umožňuje dětem být aktivními účastníky svého vzdělávacího dobrodružství.

4.2 Cíl hry

Cílem celotáborové hry „Yucatan“ je vtáhnout děti do fascinujícího příběhu a představit jim atraktivní příběh o starobylém městě Yucatan a jeho bozích. Chce dětem nabídnout zážitek, který podporuje rozvoj různých dovedností a propojuje je s historií a kulturou.

Dalším cílem je motivovat děti k aktivnímu učení a podporovat jejich zvědavost v průběhu hry. Rozvíjet dovednosti týmové práce, řešení problémů a strategického myšlení je také velmi důležité. Dále bude vytvářet pocity sounáležitosti tím, že každý splněný úkol přidává další vrstvu k celkovému obrazu a děti vnímají, jak každý svým dílem přispívá

k úspěchu týmu. Systém odměňování za splnění úkolů, kde vítězný tým získá část pyramidy, je velkou motivací k maximálnímu nasazení účastníků. Cílem je také kombinovat vzdělání s dobrodružstvím, poskytujícím dětem unikátní zážitky podporující celkový rozvoj a učení, a to nabídnout hru, která spojuje edukativní obsah dobrodružnými prvky, aby byla co nejzajímavější. Důležité je také využívat mytologické a fantastické prvky hry k podněcování kreativity a imaginace dětí a také podporovat týmovou spolupráci a sociální interakce mezi dětmi v průběhu řešení úkolů.

4.2.1 Popis jednotlivých dní

Následující popis se soustřeďuje na strategie plánování a řízení aktivit v rámci navrhovaného programu. Program je sestaven tak, aby odpovídal věkové kategorii dětí, všestranně dítě rozvíjel a přihlížel ke kolísání výkonnosti během dne. Nicméně je nezbytné zdůraznit, že efektivní realizace tohoto programu je významně podmíněna aktuálními klimatickými podmínkami.

Tabulka 7 Pravidelný program

Kdy	Pravidelný program	Nepravidelný program
7:30	Budíček	
7:35–8:15	Rozcvička, hygiena, úklid	
8:15–8:45	Snídaně	
8:45–9:00	Ranní nástup, bodování stanů	
9:00–12:00	Dopolední program – hry, etapová hra, program dle družin	Čtvrtek 9:00–15:00 výlet do Sloupsko – šošůvských jeskyní Středa – 10:00–16:00 výlet Helfštýn
12:30–13:15	Oběd	
13:15–14:30	Polední klid	
15:30– 8:30	Odpolední program – hry, etapová hra, program dle družin	
19:00–20:00	Večeře	
20:00–20:30	Večerní nástup	Neděle – Zahajovací táborák. Zpívání známých písní s kytarou
21:00–21:30	Příprava na večerku, večerní hygieny	
21:30–05:30	Večerka, noční hlídka 21:30 večerka, porada vedoucích	Úterý – slibový oheň

4.2.2 Charakteristika dne

14:00 Příjezd dětí na tábor – rozdělení a ubytování dětí do tepee stanů.

16:00 Sraz dětí u kuchyně, kde budou poučeny o hygieně, řádu tábora, režimu dne, povinnostech a pravidlech slušného chování

Rozdělení do týmů na celotáborovou hru, seznámení se hrou, chystání táboráku.

19:00 Večerní nástup v krojích, seznámení s programem na další den, seznámení a vysvětlení dětem, proč se zahajuje den při ranním nástupu zaseknutím sekery a večer se ukončuje vyjmutí sekery.

„Dnes vám, děti, povím něco velmi zvláštního, co děláme každý den ráno při nástupu. Víte, jak některé pohádky začínají kouzelným rituálem? No, my máme taky náš vlastní kouzelný rituál na začátek každého dne.

Představte si, že každý náš den je jako malé dobrodružství. Abychom se na to správně připravili, používáme magickou sekeru. Na ranním nástupu vedoucí tábora tuto speciální sekeru zasekne do špalku. To není jen tak, je to jako kouzlo, které nám dává sílu a odvalu na celý den, že každý den na táboře je něco jako malý příběh plný dobrodružství a nových zážitků.“

Pondělí

Na ranním nástupu hlavní vedoucí tábora oficiálně zahajuje táborový den. Tento rituál začíná, když hlavní vedoucí vezme sekeru a zasekne ji do špalku. Tato činnost je slavnostním obřadem, který se opakuje každý den a symbolizuje zahájení každodenního života na táboře. Tento rituál slouží k posílení týmového ducha a vzájemného respektu mezi účastníky tábora. Při zaseknutí sekery může vedoucí použít některý z proslavů (například „zahajuji začátek nového dne plného dobrodružství, smíchu a přátelství, zahajuji nový pracovní den s nadšením a odhodláním překonat všechny výzvy, zahajuji pracovní den plný zážitků a příležitostí s úsměvem na tváři, zahajuji novou kapitolu našeho táborového příběhu s odhodláním k novým výzvám a dobrodružstvím“).

14:30 odpolední program – zahájení celotáborové hry

Celotáborová hra pracuje s dětskou fantazií. Činnosti zde budou děti vykonávat v týmu, aby byla podpořena jejich vzájemná spolupráce. Pokud děti táhnou za jeden provaz, docílí lepších výsledků. Hra zanechává v dětech trvalou vzpomínku a vnese do každodenního rytmu ruch a napětí. Týmy tu nebojují proti sobě, ale jde o to, který tým dokončí lépe CTH.

Celotáborová hra č. 1 – Symbol kmenové skupiny

Každá skupina si zvolí jméno pro svůj kmen, vyrobí vlastní totem a vymyslí si vlastní pokřik. Po dokončení totem umístí na určené místo, kde začnou stavět svou pyramidu. Až pyramidu dokončí, postaví svůj totem na její vrchol. Každá skupina si nabitkuje trička dle barvy, kterou si vylosují.

Cíl: Účastník se naučí efektivnímu rozdělování úkolů a plánování postupu při stavbě, což současně posiluje smysl pro týmovou práci.

Motivace: Vstupte do světa starověkého Yucatanu a staňte se vůdci svého kmene! Zapoj svou fantazii a prokaž, že v tobě spí umělecký duch!

Pomůcky: dřevo, sekera, nůž, provázek, barvičky, štětce.

Hodnocení: estetická stránka, nápaditost (hodnotí rada Montezumi)

Zpětná vazba: Rozložíme různé obrázky, každý účastník si vybere obrázek, který mu nejvíce připomíná pocity a vnímání spojené s danou aktivitou.

Zdroj: Vlastní zpracování, 2024

Úterý

Úterý v táboře bude patřit dobrodružství a CTH aktivitám. Po probuzení do slunečného dne se skauti a skautky pustí do vzrušující výzvy. Na ně čeká hra s názvem „Dopisy s mapami a zakódovanými zprávami“. Tato hra prověří jejich bystrost, spolupráci a orientační smysl.

Skautům a skautkám budou rozdány dopisy obsahující mapy s vyznačenými body a zašifrovanými zprávami. Úkolem bude mapy rozluštit, najít skryté indicie a dojít do cíle. Po cestě na ně čeká plno úkolů a překážek, které budou muset zdolat, aby se jim podařilo dostat k cíli a odkrýt tajemství, které se tam skrývá.

Tato hra bude rozvíjet jejich logické myšlení, spolupráci v týmu a schopnost řešit problémy. Zároveň si užijí spoustu zábavy a dobrodružství v krásném prostředí.

Celotáborová hra č. 2 – Dopis

V druhém úkolu Montezuma umístil tři dopisy na vlajkový stožár, každý pro jinou skupinu. Každý obsahuje mapu s vyznačeným místem, kde se nachází zakódovaná zpráva. Účelem tohoto uspořádání je poskytnout dětem výzvu, kde musí aktivně využívat své dešifrovací dovednosti k interpretaci informací na mapě a následně se přesně navigovat k nalezení skryté zprávy. Úkolem je opatřit a přinést k jeskyni seznam deseti věcí. Účastníci musí sdílet své znalosti a dovednosti, aby společně úspěšně prolomili šifru a splnili daný úkol.

Cíl: Účastník se naučí pracovat s kódy a dešifrovat informace a využívat orientační schopnosti a navigační dovednosti.

Motivace: V tajemném městě Yucatan se probouzí starodávné dobrodružství, které čeká na odvážné dobyvatele. Připravte se stát se hrdiny tajuplného dobrodružství v Yucatanu!

Pomůcky: psací potřeby, papír

Prostředí hry: les

Hodnocení: počet sehnanych předmětů, čas

Zpětná vazba: Účastníci dostanou výkres s úkoly z předchozí aktivity, kde ke každé aktivitě přiřadí smajlíka dle pocitu ze hry. Každý smajlík reprezentuje jedinečný emocionální projev, tím umožňuje účastníkům vyjádřit svůj postoj k průběhu hry. Smajlíka vloží do společné nádoby, obvykle označované jako „ešus“.

Zdroj: Vlastní zpracování, 2024

Zálesácký víceboj

Koná se v okolí tábora, kde jsou umístěná stanoviště, na kterých se plní úkoly. Stanoviště jsou rozdělená pro starší a mladší děti. Kimova hra, znalost rostlin, zvířat, řezání dřeva pilkou, rozseknutí šišky, hod šišky do koše, historie skautingu, šifry, uzly, medvěd – držení se kmene stromu atd. Starší děti mají navíc rozřezání kmene na polena, hodnotí se rychlost provedení a rovnost řezu, oklestění poraženého kmene, znalost dřevin dle kůry.

Cíl: Účastník se naučí skautským dovednostem, jako jsou uzly, šifry, znalost rostlin, zvířat, a tím rozvíjí své schopnosti přežít v přírodě.

Motivace: Vstupte do fantastického světa dobrodružství přímo v srdci tábora! Připravte se na zábavné úkoly a zažijte dobrodružství na každém stanovišti!

Pomůcky: dřevo, pilka, předměty na Kimovu hru, kartičky se zvířaty a rostlinami

Hodnocení čas, bodování

Zpětná vazba: účastníci napíší, které úkoly byly pro ně těžké a jestli se naučili během hry něco nového.

Zdroj: Zapletal, 1973

Středa

Středa bude plná vzrušení a zábavy. Den se rozjede celotáborovou hrou, která vtáhne všechny táborníky do děje a zajistí jim společný zážitek. I když obloha bude zatažená, nálada ve skupinách bude zaručeně slunečná.

Po poledním klidu se táborníci vydají na dobrodružnou hru s názvem „Safari“. Tato hra otestuje jejich znalosti o zvířatech, jejich bystrost a spolupráci v týmu. Táborníci se rozdělí do skupin a vydají se na cestu po „africké savaně!“, kde na ně budou čekat různé úkoly a výzvy. Budou muset odpovídat na otázky o zvířatech, plnit různé úkoly, překážky a sbírat indicie, které jim pomohou najít skrytý poklad.

Hra Safari bude pro táborníky skvělým způsobem, jak se dozvědět více o zvířatech, pobavit se a posílit mezilidské vztahy v jejich skupinách. Zároveň si užijí spoustu zábavy a dobrodružství v krásném prostředí.

Celotáborová hra č. 3 – Paprsek slunce

Vedoucí tábora přečte úkol, který mu zanechal Montezuma a v němž se konstatuje, že nad městem Yucatan se vytvořil černý mrak. Řešením je přivést ze slunečního lesa světelný paprsek. Účastníci získají tento paprsek tím, že navštíví bohyni slunce v lese, která jim předá šifru obsahující informace o tom, kde mohou najít světelný paprsek. Každý kmen má svůj vlastní paprsek, který je skryt na unikátním místě. Paprsek je reprezentován svíčkou zabalenou do zlatého papíru. Účastníci mají za úkol nalézt svůj paprsek a přinést ho zpět do tábora.

Cíl: Účastník si procvičí orientaci a paměť, vzájemnou komunikaci, sdílení informací a spolupráce.

Motivace: Celý národ Yucatan spoléhá na vás a vaši schopnost překonat výzvy, které v lese čekají. Abyste našli svůj paprsek, musíte navštívit bohyni slunce, která vám poskytne tajemnou šifru, ukazující vám cestu k vaší svíčke světla.

Pomůcky: psací potřeby, papír, svíčka, alobal

Hodnocení: čas splnění, správnost vyluštěné zprávy.

Zpětná vazba: Každý účastník dostane obrys hlavy, do které napíše všechny myšlenky, které mu prochází hlavou v souvislosti s předchozí aktivitou.

Zdroj: Vlastní zpracování, 2024

Odpolední hra – Safari

Vyznačíme si prostor v lese jako „Národní park Safari“, kde žijí chráněná zvířata hlídaná strážci parku.

Děti se rozdělí na lovce (větší část dětí) a pytláky, skauti a vedoucí jsou strážci parku, dále bankéř a kupci.

Strážci po lese rozházejí barevné lístečky s názvy zvířat a jejich cenou. Strážci mají k dispozici neomezený počet koulí (vyrobené z novin), s kterými zasahují pytláky a odvádí je na určitou dobu do vězení (cca 15 minut). Lovci mají za úkol sbírat zvířata (lístky), která odnesou do banky, a ta jim je promění za peníze. Povolení (licenci) na lovení zvířat platí na 20 minut. Poté si musejí licenci koupit v bance za peníze. Zároveň si také musí dávat pozor na pytláky, kteří mají u sebe dvě koule, kterými když strefí lovce, musí odevzdat pytlákovi všechna zvířata, jež má u sebe. Proto je lepší hned zvířata prodat a peníze uložit v bance. Pokud lovce strefí pytlák, jde na ošetřovnu (cca 10 minut). Pytláci mají jen dvě koule, pokud už nemají žádnou, musí si ji koupit na černém trhu. Zde je koule za hodně vysokou cenu. Hra se hraje hodně dlouho, poněvadž je nejoblíbenější táborovou hrou.

Cíl hry: Účastníci se naučí vzájemné důvěře a spoléhání na své týmové hráče a vzájemně komunikovat.

Motivace:

Dnes se vydáme do tajemného lesa, kde naše dobrodružství spočívá ve strážení a ochraně našich lesních přátel. Strážci lesa, to jste vy, budete mít za úkol chránit barevné lístečky, na kterých jsou napsaná jména zvířat a jejich ceny. Avšak pozor, lesem se pohybují pytláci. Tak do toho! Les je plný zvířecích pokladů, které čekají na vaši ochranu.

Pomůcky: kartičky, lístečky, koule

Hodnocení: finance v bance

Zpětná vazba: Každý účastník obdrží lísteček papíru, na něj napíše svou pozici ze hry. Vyjádří svou spokojenost, nebo nespokojenost s předchozí pozicí a následně zaznamenají, kterou pozici by příště rádi zaujali.

Zdroj: Hranostaj.cz, n.d.

Čtvrtek

Dopoledne se skauti a skautky vydají na výlet do Sloupsko šošůvských jeskyní, který bude propojen s CTH aktivitou. Prozkoumají tmavé chodby jeskyně, naleznou skryté poklady a vyřeší záhady, které na ně tam čekají. Tato aktivita prověří jejich odvahu, spolupráci a orientační smysl v neznámém prostředí.

Po poledním klidu se táborníci zúčastní her zaměřených na spolupráci. Hry budou navrženy tak, aby podpořily týmového ducha, komunikaci a koordinaci mezi jednotlivými členy družin. Budou muset plnit různé úkoly a výzvy, které budou vyžadovat spolupráci a vzájemnou pomoc.

Hry na spolupráci budou pro táborníky skvělým způsobem, jak se naučit pracovat v týmu, naslouchat druhým a vzájemně si pomáhat. Zároveň si užijí spoustu zábavy a posílí mezilidské vztahy ve svých družinách.

Celotáborová hra č. 4 – Přírodní zajímavostmi

Týmy dostanou za úkol sbírat po cestě přírodní zvláštnosti, které po návratu do tábora pojmenují, odevzdají a nechají zhodnotit (např. nerosty, pokroucené větve, neobvykle tvarované nerosty, pěkně zbarvené ulity plžů nebo ptačí pírká. Fantazii se meze nekladou).

Cíl: Účastník se naučí identifikovat různé přírodní prvky a efektivně pracovat pod tlakem a udržovat rozvahu a chladnou mysl i v náročných situacích.

Motivace: Každý tým dostane za úkol prozkoumat cestu plnou přírodních zvláštností. Vaše úkoly budou jednoduché – najít zajímavé věci. Hra je o tom objevovat a užívat si přírodu kolem nás. Buďme společně nadšení z krás přírody!

Pomůcky: bez pomůcek

Hodnocení: vzhled

Zpětná vazba: Každý účastník dostane tužku a papír a popíše 5 věcí, které viděl během cesty, 6 věcí, kterých se dotkl, 5 věcí, které slyšel, 2 věci, které mu něco připomínaly, 3 věci, které cítil, 1 věc, kterou cítil srdcem.

Zdroj: (Zapletal, 1973, s. 161)

Odpolední program

Malá zkouška inteligence

Na každém stanovišti musí tým řešit úkol, který měří konkrétní inteligentní schopnosti. Stanovený je časový limit pro každé stanoviště, což přidává do hry aspekt časového tlaku. Stanoviště s úkoly jako skládání rozstříhaných pohlednic, rozházených slov, přesmyčky nebo tajemný čtverec.

Cíl: Účastník se naučí rozvíjet různé inteligenční schopnosti.

Motivace: Připravili jsme pro vás úžasnou hru plnou výzev a zábavy! Každý tým se vydá na stanoviště, kde bude muset řešit různé úkoly, které vystaví zkoušce vaše inteligenční schopnosti. Na každém stanovišti vás čeká jedinečný úkol. Ale pozor, na každém stanovišti máte stanovený časový limit.

Pomůcky: pohlednice, papír, psací potřeby

Hodnocení: získané body, čas

Zpětná vazba: účastník má nakreslit nějaký zážitek z aktivity a poté vysvětlit, proč zrovna tento.

Zdroj: (Zapletal, 1973)

Pátek

Dnešní den začíná vzrušujícím projektem „Stavba voru“. Po poledním klidu proběhne hra Safari. Vše pokračuje v atmosféře záhad a tajemství, kdy se všichni táborníci shromáždí, aby zazpívali písně na počest vládci Montezumovi. Tato tradiční ceremonie přináší do tábora ducha dobrodružství a historie, zatímco táborníci společně vytvářejí hudební odezvu na vznešené dědictví vládce. Večer nás čeká jedna z nejvíce očekávaných událostí tábora „táborák“.

Pod hvězdnou oblohou se táborníci shromáždí kolem ohně, který osvětluje noc a přináší do tábora teplo a atmosféru společenství. Táborák je časem pro sdílení příběhů, zpěvu oblíbených písní, opékání marshmallows a vytváření nezapomenutelných vzpomínek.

Celotáborová hra č. 5 – Plavba přes řeku

Úkol od Montezumi zní – postavte takový vor, na kterém se dá přeplout přes „řeku mrtvých“. Plavidla musí být stabilní a musí se na něj vejít celá družina. K výrobě bude použit převážně přírodní materiál. Výrobek bude oceněn dalším dílem pyramidy.

Cíl – Účastník se naučí identifikovat a analyzovat problémy, hledat různé možnosti řešení a rozhodovat se v neznámých situacích.

Motivace – Dnes stojíme před úkolem, který nám zanechal samotný Montezuma – postavit vor, který nás převezme přes tajemnou „řeku mrtvých“. Pamatujme, že každý vytvořený vor bude následně oceněn dalším dílem naší pyramidy. Šťastnou stavbu a přeplutí „řeky mrtvých“!

Pomůcky: pilka, sekera, provázek, hřebíky

Hodnocení – nápaditost, funkčnost, vzhled, technické provedení

Zpětná vazba: účastník dostane papír s nedokončenými větami k předchozí aktivitě.

Zdroj: Vlastní zpracování, 2024

Boj o vlajku

Děti se rozdělí do dvou družstev. Každé družstvo má svoji vlajku, kterou si samo vyrobí. Určí se hranice, od které se nalevo umístí jedna družina a vpravo druhá. Poté si oba týmy svoji vlajku schovají na bezpečné místo v lese. Vlajka by měla být alespoň trochu vidět. Ve vzdálenosti pěti metrů od ukryté vlajky se nesmí nikdo pohybovat. Každý člen týmu

má uvázaný kolem paže šátek v barvě svého týmu. U sebe má každý hráč tři životy (kartičky). Úkolem je najít vlajku protihráčů, odcizit ji a odnést na své území. Pokud se podaří strhnout spoluhráči šátek, získává jeho život. Pokud ztratí všechny tři životy, jde na 10 minut do zajetí. Vítězí ten tým, který získá protihráčovu vlajku.

Cíl: Účastníci se naučí plánovat a koordinovat své kroky s cílem dosáhnout společného cíle – získání vlajky a zdokonalovat svou schopnost postřehu.

Motivace: Dnes pro vás máme skvělou hru plnou napětí a dobrodružství! Vaším úkolem bude najít vlajku protihráčů, odcizit ji a odnést na své území. Šťastný lov a úspěšný útěk s vlajkou!

Pomůcky: šátek, plátno na vlajku, barvy, štětec, nůžky, klacky

Hodnocení: získání vlajky nepřátel

Zpětná vazba: Účastník si vybere obrázek postavy, která nejvíce vystihuje, jak se během hry cítil.

Zdroj: (Zapletal, 1987)

Celotáborová hra č. 6 – Píseň:

Týmy mají za úkol vytvořit a předvést píseň na počest vládce Montezuma, kterou budou prezentovat u táborového ohně. Měla by obsahovat prvky jeho vlády, legendy nebo vlastnosti, které jsou Montezumovi přisuzovány. Týmy se shromáždí u táborového ohně a postupně předvedou svou píseň. Každý tým má omezený čas na své vystoupení.

Cíl: Účastník se naučí poslouchat nápady ostatních a efektivně spolupracovat na vytvoření společného výstupu.

Motivace: Dnes stojíme před úkolem, který nás přivede blíže k pochopení a uctění Montezumovy velikosti. Vaším úkolem bude vytvořit a předvést píseň, která oslavuje jeho vládu. Týmy se shromáždí u plápolajícího ohně a postupně předvedou své vystoupení. Šťastné tvoření!

Pomůcky: hudební nástroj – pokud děti mají, co les dá

Hodnocení: zpěv, vystoupení

Zpětná vazba: Účastník shrne své pocity z aktivity dvěma větami.

Zdroj: vlastní zpracování, 2024

Večer: táborový oheň

Sobota

Dnešní den začíná tvořivou aktivitou, při které jsme vytvořili masku, jež nás důstojně zastoupí jako Montezuma. S pomocí naší fantazie a různých materiálů jsme vytvořili masku, která odráží bohatství a mystiku starověkého vládce. Každá maska je unikátní a září svou osobitostí, připomínajíc nám význam kreativity a historie ve spojení s naším dobrodružstvím na táboře. V odpoledních hodinách se bude hrát hra Latrina. Den dále pokračuje fascinujícím úkolem – výrobou léku pro jaguára. Snažíme se vytvořit směs léčivých bylin a přírodních látek, která pomůže nemocnému jaguárovi získat zpět sílu a zdraví. Tato úloha vyžaduje nejen naše znalosti o léčivých rostlinách, ale také naši péči a respekt k divoké zvěři.

Celotáborová hra č. 7 – Slavnost

Všem týmům Montezuma odcizil totem a zanechal jim vzkaz formou šifry, která říká, že pokud chtějí totem zpátky, musí pro Montezumu vyrobit masku, kterou by si mohl vzít na blížící se slavnost. Týmy byly na začátku hry seznámeny s informací, že mimo několik velmožů královské krve nesměl nikdo Montezumovi pohlédnout do tváře. Na výrobu budou mít týmy dostatek času. Po odevzdání masky obdrží tým mapu s orientačním bodem, kde totem hledat. Každý tým bude mít totem ukryt jiným směrem. Vyhrává ten, který jako první donese svůj totem do tábora.

Cíl: Účastník se naučí rozvíjet fantazii, pracovat s indiciemi a používat logiku k odhalení skrytého významu.

Motivace: Za vlády Montezumy byli vyvolení velmoži královské krve a jedině ti mu směli pohlédnout do tváře. Na vás je, abyste vytvořili pro Montezumu důstojnou masku. Připravte se na dobrodružství plné napětí a buďte připraveni ukázat Montezumovi, co všechno dokážete na jeho počtu!

Pomůcky: provázek, lepidlo, kousky kůže, co les dá

Hodnocení: čas, nápaditost, funkčnost, výtvarné ztvárnění

Zpětná vazba: Účastníci vyjádří své pocity a prožitky ze hry složením příběhu nebo básničky.

Zdroj: vlastní zpracování, 2024

Hra – Latrína

Ve hře, která probíhá v lese na kopci, se účastníci setkávají s tzv. WC babičkou, která je umístěna pod kopcem. Děti, které mají k dispozici pět životů (reprezentovaných papírkovou formou), se jí zúčastňují tím, že přinášejí WC babičce papírky získané po vyběhnutí na kopec a následném sestupu k babičce.

V průběhu hry se pohybují tzv. „chytači“, kteří nesou na svých zádech nálepky s nápisem „průjem“. Mají za úkol chytit hráče, což má za následek ztrátu jednoho života (jednoho papírku). Zajímavým prvkem hry je výskyt „zácpy“ v lese, která je rovněž v pohybu. Chytit zácpu je pro hráče přínosné, neboť tím získají jeden život (jeden papírek).

Tato hra propojuje pohyb, strategii a rozhodování v kontextu vtipné a originální konceptuální struktury. Účastníci se musí rychle a efektivně pohybovat, přičemž se starají o své „životy“ a zároveň se vyhýbají „průjmovým“ chytačům, což přispívá k dynamice a vzrušení v průběhu celého herního procesu.

Cíl: Účastník si rozvíjí svou fyzickou zdatnost a schopnost rychlého reagování.

Motivace: Dnes se připravte na neobyčejnou hru plnou humoru a pohybu, která vám přinese spoustu radosti a smíchu! Na kopci v lese se setkáte s tajemnou postavou zvanou „WC bába“, která bude mít jen pro vás připraveno hned několik překvapení. S láskou k pohybu.

Pomůcky: papírky

Hodnocení: největší počet nasbíraných lístečků

Zpětná vazba: Účastník napíše, kterou funkci ve hře měl a kterou by chtěl vyzkoušet příště a proč.

Zdroj: Hranostaj.cz, n.d.

Celotáborová hra č. 8 – Léčitelé

Montezuma oznámil období smutku v důsledku vážného zranění jeho milovaného jaguára, jehož léčba vyžaduje specifické bylinky z posvátného místa. Soutěžící, kteří přinesou tyto bylinky a dokáží připravit zázračný obklad, který zmírní jeho bolest a uzdraví ho, budou vítězi. Každému týmu jsou přiděleny tři konkrétní bylinky, které

hledají na předem vyhrazeném místě a následně z nich připraví léčivý obklad. Tímto způsobem se každý tým zapojuje do léčebného procesu a soupeří o úspěch v poslání vrátit jaguárovi zdraví a pohodu, což představuje centrální motivaci a cíl v rámci této hry.

Cíl: Účastník se naučí zodpovědnosti a schopnosti věnovat se danému úkolu s nasazením.

Motivace: Nastal čas pro nás, abychom projevili naši oddanost Montezumovi a pomohli mu v jeho čase smutku. Jeho milovaný jaguár utrpěl vážné zranění a jediným lékem jsou specifické bylinky z posvátného místa. Montezuma se obrací na vás, nejstatečnější dobrodruhy, abyste přinesli tyto bylinky a připravili zázračný obklad, který zmírní jaguárovi bolest a uzdraví ho.

Pomůcky: miska, bylinky, mastička, voda, kolík,

Hodnocení: postup práce, vzhled

Zpětná vazba: Účastníci napíší na papír, zda byliny, které měli najít, dopředu znali, nebo si museli zjistit, jak konkrétní bylina vypadá.

Zdroj: Vlastní zpracování, 2024

Neděle

Dnešní den začíná důležitou misí, kdy každý tým obdrží seznam 10 úkolů, které musejí pečlivě splnit. Tyto úkoly jsou navrženy tak, aby testovaly naše dovednosti, týmovou spolupráci a schopnost pracovat pod tlakem. Každý úkol představuje výzvu, kterou musíme překonat s důrazem na přesnost, kreativitu a rychlost. Dnešní den pokračuje v příjemné atmosféře, kdy máme tu čest přivítat návštěvu našich rodičů. Ti nás potěší nejen svou přítomností, ale také přivezou různé lahůdky a pochoutky, které nám udělají radost a doplní náš táborový zážitek.

Celotáborová hra č. 9 – Velké putování

Každý tým obdrží seznam 10 úkolů, které musí pečlivě splnit:

1. Identifikovat a zaznamenat obsah nápisu na kapliče u rozcestí.
2. Zjistit letopočet uvedený na kapliče a zapsat ho.
3. Zaznamenat všechny údaje z rozcestníku u lomu, včetně názvu, směru a vzdáleností.
4. Zjistit číslo popisné domu vedle obchodu ve vedlejší vesnici a zapsat ho.

5. Opsat čísla oken v hájence nebo na jiné budově.
6. Analyzovat jízdní řád v obci a zjistit, v kolik hodin ráno odjíždí autobus z Baldovce do Prostějova.
7. Identifikovat další charakteristiky na obchodní budově v obci, například počet vchodů, barvu fasády atd.
8. Zjistit a zaznamenat informace o historii či významu lomu v regionu.
9. Identifikovat a popsat pamětihodnosti v okolí, pokud jsou k dispozici.
10. Zjištění a zaznamenání počtu oken v jakémkoli okolním stravovacím zařízení.

Cíl: Účastník si posílí své schopnosti pozorování a spolupráce.

Motivace: Přichází doba pro zkoušku vaší týmové spolupráce a pozornosti k detailům! Každý tým obdrží seznam 10 úkolů, které musí pečlivě splnit a prokázat tak své schopnosti a dovednosti.

Pomůcky: psací potřeby, papír

Hodnocení: hodnotí se správnost odpovědí, počet splněných odpovědí, časový limit

Zpětná vazba: Každá družina dostane výkres, na kterém je nakreslený strom se třemi větvemi. Větvě jsou označené jako větve pro báječné zážitky, špatné zážitky, větev pro nevšední setkání. Na každou z nich napíšete svůj zážitek z aktivity.

Zdroj: vlastní zpracování, 2024

Sbírání lístků

Připravíme si asi sto lístků různých barev. Každý lístek má jinou bodovou hodnotu. Nejčinnější budou ty, které se nejhůře hledají, např. šedá, zelená.

Nejnižší hodnotu budou mít křiklavé barvy. Lístky se rozhází po lese v daném okolí. Vidět by měl být alespoň rožek lístku. Kdo shromáždí lístky s nejvyšší hodnotou zvítězí.

Cíl: Účastník se naučí pozornosti a orientaci v prostoru.

Motivace: Přicházíme s nevídaným dobrodružstvím plným barevných výzev! Připravte se na lov a sbírání různě hodnocených lístků, které jsou rozptýleny po okolním lese. Každý lístek má svou jedinečnou hodnotu a váš úkol bude najít a shromáždit ty nejcennější.

Pomůcky: barevné lístečky

Hodnocení: bodování lístků

Zpětná vazba: Účastník vyjádří své pocity ze hry dvěma větami.

Zdroj: (Zapletal, 1973, s. 143)

Pondělí

Dnešní den bude zahájen orientační hrou, ve které si děti vyzkouší práci s mapou a buzolou. Odpoledne pokračujeme ve vzrušující aktivitě, kdy se zapojujeme do stavby měst z pyramid. S kreativitou a pečlivostí se snažíme vytvořit modely starověkých měst, která jsou známá svými monumentálními pyramidami a záhadnými chrámy.

Hra – Azimutový běh

Na úvod hry je každému účastníkovi přidělena buzola a mapa, na níž jsou vyznačeny orientační body a trasa, kterou se má pohybovat. Při správném směru běhu dojde k prvnímu stanovišti identifikovanému fáborkem, kde každý účastník splní přiřazený úkol. Následně pokračuje v běhu směrem k dalším stanovištím, až dosáhne cíle, který je závěrečným bodem trasy. Celkem je připraveno deset stanovišť.

Pro mladší účastníky, kteří by mohli mít potíže s orientací pomocí buzoly, je připravena nakreslená mapa obsahující vyznačená stanoviště, kde mají plnit specifické úkoly. Tato forma asistence zohledňuje věkovou skupinu a zajišťuje, že mladší děti budou schopny účinně navigovat trasou, zatímco provádějí přiřazené úkoly.

Cíl: Účastník se naučí využívat buzolu a mapu k orientaci v neznámém terénu.

Motivace: Představte si, že jste odvážní dobrodruzi, kteří hledáte tajemné stanoviště a plníte úkoly. Každé stanoviště je novou výzvou, kde se prokážou vaše dovednosti a schopnosti.

Pomůcky: mapa, buzola, psací potřeby, papír

Odpolední program celotáborová hra

Hodnocení: správné odpovědi, počet odpovědí, čas

Zpětná vazba: Účastník dostane papír s vypsányi stanovišti a oboduje je od deseti do jedné podle toho, jak byl pro ně úkol těžký: 1 – nejméně a 10 – nejvíce

Zdroj: (Hra.cz)

Celotáborová hra č. 10 – Nové město z pyramid

Po odpoledním klidu najdou týmy zprávu na tepee svého náčelníka od Montezumy, ve které je psáno, že je potřeba postavit město z minimálně pěti pyramid. Všechny pyramidy musí být pevné, aby je pán větru nezničil.

Cíl: Účastník si dokáže rozvinout své dovednosti řešením problémů a adaptací na nepředvídané situace.

Motivace: Dostalo se nám zvláštní výzvy od samotného Montezumy! Naše kmenové město potřebuje novou podobu a Montezuma nám zadává úkol postavit alespoň pět impozantních pyramid. Ale pozor, pán větru je nažhavený, a tak musíme postavit tyto pyramidy odolné a pevné.

Pomůcky: sekera, nožík, co les dá

Hodnocení: funkčnost, materiál, vzhled

Zpětná vazba: účastníci nakreslí, jak by si představovali pána větru, který ničí vše, co mu přijde do cesty.

Zdroj: vlastní zpracování, 2024

Úterý

Dnes začínáme tím, že každý tým obdrží záhadný vzkaz, jenž je napsán písmem Aztéků. Tato starobylá písmena, plná symbolů a tajemství, představují výzvu pro naši fantazii a dovednosti dešifrování. Večer nás čeká zvláštní událost – slibový oheň. Tato ceremonie je významným okamžikem, kdy se táborníci shromažďují kolem ohně, aby slavnostně přijali své sliby a zavázali se k hodnotám a principům tábora. Slibový oheň symbolizuje jednotu, sílu a oddanost mezi táborníky a táborovým společenstvím. Je to doba pro sdílení emocí, radostného vzpomínání a vyjádření vděčnosti za zážitky, které jsme společně sdíleli. Tento slavnostní okamžik posiluje naše pouto a připomíná nám hodnotu vzájemné podpory a přátelství, které jsme získali během našeho času na táboře.

Celotáborová hra č. 11 – Dopis psaný šifrou

Každý tým obdrží vzkaz, který je psán písmem Aztéků. Toto písmo používají děti na schůzkách a výpravách. Každé písmenko má svůj obrázek. Úkolem je uvařit na ohni polévku z ingrediencí, které dostanou.

Cíl: Cílem je rozvinout schopnost spolupráce a týmového řešení problémů.

Motivace: Před vámi leží výzva, která spojuje dovednosti dešifrování tajemného písma Aztéků s uměním vaření. Připravte se na dobrodružství plné záhad a chutí!

Pomůcky: psací potřeby, papír kartičky, ingredience na polévku

Hodnocení: postup, chuť, příprava a úklid ohniště,

Zpětná vazba: Účastníci ohodnotí svoji práci podle toho, jak se jim spolupracovalo a jak se jim polévka povedla. Své pocity napíší na papírky

Zdroj: vlastní zpracování, 2024

22:00 slibový oheň

Táborové prostředí představuje klíčovou arénu pro uskutečňování slibových rituálů, jež představují vrcholný okamžik v procesu skautského vývoje. Příprava na tento slib probíhá v průběhu skautského roku, ale až samotný slibový rituál slibuje otevření dveří k hlubšímu začlenění do skautského života.

Slibový oheň jako slavnostní událost vytváří prostor, kde se shromažďují pouze ti, kteří se chystají složit slib. Mezi přítomnými figurují hlavní vedoucí a vedoucí týmu (pokud je přítomen na táboře), jehož členem dotyčné dítě v průběhu roku bylo. Tato selektivnost prostředí symbolicky podtrhuje význam a vážnost slibu, který má být složen.

Následující den po slibovém ohni si děti odnášejí uhlík z ohniště. Tato praxe představuje přenesení symbolického ohně, který zastupuje příslib skautských hodnot a principů, do každodenního života jednotlivce. Celkově je slibový rituál a následné uchování uhlíku z ohniště významným aspektem procesu skautské iniciace a posiluje propojení jednotlivce s hodnotami skautingu.

Středa

Vzrušujícím dobrodružstvím středečního dne je výlet na zříceninu Helfštýn, který je spojený s celotáborovou hrou. Naše cesta nás zavede k impozantnímu hradu Helfštýn, kde nás čeká úkol spojený s mýtickou legendou. Po příjezdu na hrad se naše týmy stanou součástí vyprávění o bohyni země a vzácných drahokamech, jež jsou ukryty v jeskyni na tomto místě. Každý tým dostane za úkol najít konkrétní drahokam, jako jsou růženín, křišťál nebo chryzokol, a tím dokončit svou misi.

Výlet na zříceninu Helfštýn, který je spojen s celotáborovou hrou č. 12

Týmy na konci svého výletu na hrad Helfštýn obdrží úkol vyzvednout z jeskyně, kde přebývá bohyně Země vzácné drahokamy, které byly předem umístěny na tomto místě. Každý tým je pověřen získáním konkrétního kamene, jako jsou růženín, křišťál nebo chryzokol.

Pro přípravu této mise vysílá každý tým jednoho svého člena do jeskyně, což však nese riziko, protože tito odvážlivci se budou muset vypořádat s nebezpečím hadů, kteří dohlížejí na cenné kameny. V důsledku této konfrontace může být člen týmu zraněn.

V odpovědi na tuto situaci dostanou týmy úkol vytvořit nosítka pro zraněného člena a přemístit ho z jeskyně zpět do tábora na vzdálenost přibližně 100 metrů. Tímto způsobem jsou týmy vyzvány k rychlé a efektivní reakci na neočekávanou událost, přičemž současně rozvíjejí dovednosti týmové spolupráce a řešení problémů. Celkově tato aktivita propojuje prvky dobrodružství, strategie a taktiky s cílem posílit týmovou dynamiku a schopnost rychle reagovat na nepředvídané situace.

Cíl: Účastník se umí zachovat v krizové situaci, skupinová spolupráce, posilování síly týmu!

Motivace: Váš úkol bude mimořádný, na konci výletu budete vysláni do tajemné jeskyně, kde přebývá bohyně Země, a vaším cílem bude získat vzácné drahokamy, které tam byly umístěny. Avšak pozor, tyto cenné poklady tu stráží hadi a setkání s nimi vám může způsobit zranění.

Pomůcky: psací potřeby, papír, minerály

Hodnocení: funkčnost, materiál, vzhled

Zpětná vazba: Každý účastník dostane tužku a papír a má popsat 5 věcí které viděl, 6 věcí, kterých se dotkl, 5 věcí, které slyšel, 2 věci, které si myslel při přečtení úkolu.

Zdroj: vlastní zpracování, 2024

Kimova hra v prostoru

Podél 150 metrů dlouhé cesty budou systematicky rozmístěny kartičky – zelené pro starší účastníky a žluté pro mladší. Tyto kartičky označené čísly od 1 do 15 budou obsahovat ilustrace týkající se různých aspektů historie skautingu, historie České republiky a dalších

relevantních témat. Pro mladší účastníky budou na kartičkách zahrnuty motivy pohádkových postav, lehčí historie, zvířata a rostliny.

Cíl: Účastník si zapamatuje předměty, které poté zopakuje

Motivace: Na této nezapomenutelné cestě do historie se vydáte podél 150 metrů dlouhé cesty, kde na vás čekají kouzelné kartičky. Pro starší odvážlivce jsou připraveny zelené kartičky, zatímco ti mladší dostanou ty žluté.

Pomůcky: psací potřeby, papír

Hodnocení: správné odpovědi, čas

Zpětná vazba: Každý účastník dostane balonek, který si nafoukne a napíše na něj fixem jeden výraz, nebo větu, která vyjádří, jaký pocit v něm po ukončení akce zůstává. Poté všichni vyhodí balonky do vzduchu, společně si s nimi chvíli pinkají a pak si každý jeden chytí. Jeden po druhém čte, co je na balonku napsáno.

Zdroj: Hranostaj.cz, n.d.

Čtvrtek

Den začíná zajímavým úkolem, při kterém budou účastníci vyzváni k vytvoření unikátního dárku pro Montezumu ve formě zvonkohry. Děti se budou společně vypravit do přírody, aby sbíraly přírodní materiály, jako jsou šišky, peříčka, šnečí ulity, klacíky a další relevantní předměty, které mohou najít v okolním lese.

Dnešní večer zakončíme táborovým ohněm, který bude zároveň slavnostním vyvrcholením našeho pobytu. U ohně se sejdeme, abychom společně oslavili naše dobrodružství, přátelství a úspěchy, které jsme zažili během našeho času na táboře. Bude to také příležitost předat ceny a diplomy těm, kteří se vyznamenali svým úsilím, dovednostmi a duchem týmu během různých aktivit a soutěží. Tento slavnostní okamžik nám připomene nejen naše úspěchy, ale také vzájemnou podporu a radost ze společných zážitků, které jsme sdíleli.

Vyvrcholení CTH č.13

Jako finále bude účastníkům zadán úkol vytvořit pro Montezumu unikátní dárek v podobě zvonkohry. Děti budou sbírat přírodní materiály, jako jsou šišky, peříčka, šnečí ulity, klacíky a další relevantní materiály nacházející se v lese. Tyto suroviny budou sloužit

k výrobě zvonkohry, která bude prezentována Montezumovi jako projev tvořivosti a pozornosti věnované přírodě. Děti jsou povzbuzovány k aktivnímu zkoumání a sbírání přírodních materiálů, což zároveň posiluje jejich přirozený vztah k přírodě. Vytváření zvonkohry pak slouží jako prostředek pro rozvoj estetických a tvořivých dovedností dětí.

Cíl: Účastník dokáže pracovat s materiály

Motivace: Montezuma vám svěřil úkol vytvořit pro něj unikátní dárek v podobě zázračné zvonkohry. Ale to není jen tak ledajaká zvonkohra – má být plná přírodního kouzla!

Pomůcky: co les dá, provázky, nůžky

Hodnocení: funkčnost, materiál, vzhled

Zpětná vazba: Účastník dostane papír, kde napíše, zdali se zvonkohra hodí k Montezumově osobnosti, a pokud ne, tak jaký dárek by vymyslel pro Montezumu on.

Zdroj: vlastní zpracování, 2024

Chystání slavnostního táborového ohně (výroba fagulí, sbírání smůly, chrastí, dřeva).
Úklid osobních věcí, prostor kolem ohniště.

Večerní program

Jako slavnostní oheň se připravuje pyramida, hranice nebo pagoda se dvěma kruhy z kamenů, do kterých může vstoupit pouze tzv. ohnivec, který je pověřen příkládáním. Slavnostní oheň se používá při skládání slibu, nebo na závěr tábora. Součástí sezení u ohně je i udělení pochval za splněné dovednosti či nové výzvy (Břicháček, 2001, s. 112–113).

Táborový oheň začíná slavnostním zapálením. Je to rituál, kdy přicházejí ohnivci a zapalují oheň. Poté přichází Montezuma, aby vyhlásil výsledky celotáborové hry, a předá ceny a diplomy. Všichni účastníci tábora jsou oceněni bez ohledu na umístění. Jde o to, aby měli upomínku na tábor (talisman s logem tábora, medaili, upomínkový list atd.). Odměny z CTH si jako první vybírají vítězové. Všichni účastníci dostanou sluneční kámen Aztéků, což je minerál. Vítězné skupince se po vyhlášení rozsvítí na vrcholu pyramidy její totem. Poté následuje zpívání s kytarou a harmonikou.

Pátek

Ráno se probouzíme do závěrečného dne na táboře. Po syté snídani se chopíme svých věcí a pod dohledem vedoucích začneme sklízet stany. Úklid tábořiště není jen rutinní úkon; je to důležitý krok k tomu, abychom zanechali místo pobytu čisté a uklizené. Odpadky se shromažďují, dočasné konstrukce se demontují a ohniště se pečlivě zarovávají. Tento úklid probíhá ve spolupráci s účastníky tábora, jež spojuje pocit společného závazku k péči o přírodu.

Na závěr tábora rozdáváme dotazníky, které jsou anonymní, abychom získali zpětnou vazbu, jak se dětem na táboře líbilo a co bychom mohli příště vylepšit. Názory jsou důležité, abychom mohli neustále zlepšovat a přizpůsobovat aktivity potřebám a přáním dětí. Přijatá zpětná vazba bude klíčovým prvkem pro zdokonalení příštího tábora.

Vedoucí ocení děti za jejich účast a předá jim pamětní certifikáty. Závěrečné akce, jako je úklid tábořiště a nástup v krojích, mají za cíl uzavřít tábor důstojně a s důrazem na péči o životní prostředí a skautské hodnoty. Tyto aktivity posilují vztah účastníků k přírodě.

Oficiální rozloučení přichází, všichni se loučí a srdečně se objímají. Vedoucí ještě jednou zkontrolují, zda si děti nic nezapomněly. V 11:30 přijíždějí rodiče, aby odvezli své děti a zakončili tak společně skvělý pobyt na skautském táboře.

Účastníkům jsou poskytnuty listy papíru s nedokončenými větami, které jsou úzce spojeny s průběhem a charakterem hry. Účastníci jsou povzbuzeni k tomu, aby dokončili věty na základě svých osobních pocitů během hry.

Každý účastník obdrží barevné karty. Každý bude vybírat barvu, která nejlépe reprezentuje jeho názor na hru (např. zelená pro pozitivní zážitek, červená pro negativní, modrá pro neutrální). Každá družina si tak vytvoří svoji mapu barevného hodnocení.

Závěr

Cílem tohoto bakalářského projektu bylo navrhnout tábor pro skautský oddíl Josefa Mánesa v Čechách pod Kosířem. Tábor má za cíl stmelit kolektiv dětí, učit je spolupráci, komunikaci, samostatnosti, novým vědomostem a dovednostem, rozvíjet pohybové aktivity, zdatnost, sebedůvěru a zároveň poskytnout prostor k nalezení nových kamarádů.

Bakalářský projekt je rozdělen na teoretické pozadí a samostatný praktický popis projektu.

Teoretické pozadí se věnuje problematice skautingu. Byl zde rozebrán fenomén skautingu, jeho historie i současnost, byly představeny skautské ideály, stupně zdatnosti, odborné zkoušky, skautská družina a její akce. Druhá kapitola se týkala historie oddílu Josefa Mánesa v Čechách pod Kosířem, jeho současné podoby, ale také aktivit a činnosti oddílu. Praktický popis projektu charakterizuje samotný tábor, jeho cíl, předmět, metody, možnosti, financování a konkrétní program. Úspěšným cílem tábora bylo pochopení a zvládnutí různých her, učení se řešit problémy a společně se naučit spolupracovat. Obsahuje také SWOT analýzu, která hodnotí silné a slabé stránky, příležitosti a hrozby pro tábor i oddíl. Kapitola představila plán včetně denního řádu, celotáborových her, dílčích aktivit a jídelníčku. Přílohy obsahovaly detaily jako denní řád, jídelníček a zadání her. Součástí byl i dotazník pro sebereflexi dětí a jejich hodnocení tábora.

Celkově lze říci, že bakalářský projekt nabízí komplexní pohled na organizaci a průběh skautského tábora. Zahrnuje jak teoretické, tak praktické aspekty, čímž se stal zdrojem informací o skautingu a výzvách spojených s pořádáním skautských táborů. Projekt reflektuje současné trendy v oblasti vedení skautských oddílů a organizace zážitkových aktivit pro děti a mládež.

Bibliografie

BŘICHÁČEK, Václav a NOVÁK, Radek B. (ed.), 2001. *Skautskou stezkou: základní příručka pro skauty a skautky*. 2. vyd. Praha: Junák – svaz skautů a skautek, Tiskové a distribuční centrum. ISBN 80-86109-60-7.

BŘICHÁČEK, V., 1992. *Skautský oddíl – I*. Liberec: Skauting.

BURDA, Jan a ŠLOSAROVÁ, Vladimíra, 2008. *Tábory a další zotavovací akce*. Praha: NIDM. ISBN 978-80-86784-59-5.

DENIS, Marcelle, 1991. Komenský a filosofie pedagogických postupů, metoda intuitivní. *Pedagogika: časopis pro vědy o vzdělání a výchově*. Roč. XLI, č. 5–6.

KOLEKTIV AUTORŮ, 2022. *Velká kniha o táborech*. Prostějov: Computer Media. ISBN 978-80-7402-454-2.

LOM, Miloň a ŠEBEK, Jaroslav, 1990. *Historie českého skautingu slovem a obrazem*. Mladá Boleslav: Soukromé nakladatelství ŠEBEK-POSPÍŠIL. ISBN 80-85210-01-0.

SVOJSÍK, Antonín Benjamín, 1913. *Den v táboře junáků: Český skauting v praxi slovem i obrazem*. Praha: České lidové knihkupectví a antikvariát Josef Springer.

ŠANTORA, Roman. *Skautské století: dobrodružný příběh 100 let českého skautingu*. Praha: Mladá fronta, Junák – svaz skautů a skautek ČR, Tiskové a distribuční centrum, 2012. ISBN 978-80-204-2622-2

VÁGNEROVÁ, Marie a LISÁ, Lidka, 2021. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. 3., přeprac. a dopl. vyd. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum. ISBN 978-80246-4961-0.

VALLORY I SUBIRÀ, Eduard, 2016. *Světový skauting: výchova ke globálnímu občanství*. Praha: Junák – český skaut, Tiskové a distribuční centrum. ISBN 978-80 7501-097-1.

ZAPLETAL, Miloš, 1973. *Encyklopedie her*. Praha: Olympia. ISBN 27-008-75.

ZAPLETAL, Miloš, 2003. *Vycházky a výlety s dětmi: zážitky, objevy, hry, zábava, poznání*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-750-7.

Stanovy spolku Junák, z. s. - český skaut, 2014. Praha: Junák – český skaut, z. s.

Kronika oddílu Josefa Mánesa v Čechách pod Kosířem, 2023. Konice: Skautský oddíl z Konice, 2023. Interní materiál oddílu.

Webové stránky

BOHÁČOVÁ, Tereza, 2015. *Proč chodit ven*. Online. In: Jděteven!cz. 26. 10. 2015. Dostupné z: <https://jdeteven.cz/cz/proc-chodit-ven>. [cit. 2024-02-20].

CZECH CONTINGENT, 2024. *O Jamboree*. Online. Jamboree.cz. Dostupné z: <https://jamboree.cz/>. [cit. 2024-02-20].

HRANOSTAJ.CZ, n.d. *Sbirka nejen skautských her*. Online. Hranostaj.cz. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/>. [cit. 2024-02-20].

Směrnice k táborem, 2019. Online. SKAUT: Junák – český skaut, z. s. Dostupné z: <https://krizovatka.skaut.cz/spisovna/smernice/akce-a-tabory/smernice-k-taborum>. [cit. 2022-03-07].

SKAUTSKÝ ODDÍL Z KONICE, 2024a. *Historie skautingu v Konicích*. Online. In: Skautikonice.skauting.cz. Dostupné z: <https://skautikonice.skauting.cz/oddil/historie-oddilu/>. [cit. 2024-03-28].

SKAUTSKÝ ODDÍL Z KONICE, 2024b. *Oddíly*. Online. In: Skautikonice.skauting.cz. Dostupné z: <https://skautikonice.skauting.cz/oddil/>. [cit. 2024-03-28].

Legislativní prameny

ČESKO, 1992a. *Zákon č. 17/1992 Sb., o životním prostředí*. Online. In: *Zákony pro lidi*. AION CS, © 2010–2024. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/1992-17>. [cit. 2024-03-14].

ČESKO, 1992b. *Zákon č. 114/1992 Sb., o ochraně přírody a krajiny*. Online. In: *Zákony pro lidi*. AION CS, © 2010–2024. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/1992-114>. [cit. 2024-03-14].

ČESKO, 1995. *Zákon č. 289/1995 Sb., o lesích (tzv. lesní zákon)*. Online. In: *Zákony pro lidi*. AION CS, © 2010–2024. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/1995-289>. [cit. 2024-03-14].

ČESKO, 2000. *Zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví a o změně některých souvisejících zákonů*. Online. In: *Zákony pro lidi*. AION CS, © 2010–2024. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2000-258>. [cit. 2024-03-14].

ČESKO, 2001. *Vyhláška Ministerstva zdravotnictví č. 106/2001 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti*. Online. In: *Zákony pro lidi*. AION CS, © 2010–2024. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2001-106>. [cit. 2024-03-14].

ČESKO, 2010. *Vyhláška č. 320/2010 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti*. Online. In: *Zákony pro lidi*. AION CS, © 2010–2024. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2010-320>. [cit. 2024-03-14].

Seznam tabulek

Tabulka 1 SWOT analýza a vize oddílu	15
Tabulka 2 Rozpočet tábora (příjmy)	21
Tabulka 3 Rozpočet tábora (výdaje)	22
Tabulka 4 Personální zajištění	23
Tabulka 5 Časový harmonogram	28
Tabulka 6 Harmonogram dní	29
Tabulka 7 Pravidelný program.....	32

Seznam příloh

Příloha 1: Pozvánka na tábor

Příloha 2: Přihláška na tábor, potvrzení o zdravotním stavu

Příloha 3: Jídelníček tábora

Příloha 4: Diplom vlčat a světlušek za složení slibu

Příloha 5: Pamětní list

Příloha 6: Pamětní placky

Příloha 7: Dotazník

Příloha 1: Pozvánka na tábor

Pojďte s námi zažít dobrodružství na skautském táboře!

Datum: 14. července - 26. července 2024

Místo: Baldovec - skautská louka

Cena: 2000 Kč

Pro bližší informace neváhejte kontaktovat Gabrielu Greplovou na telefonním čísle 776 871 279.



Příloha 2: Přihláška na tábor

ZÁVAZNÁ PŘIHLÁŠKA NA LETNÍ TÁBOR

Přihlašuji své dítě rodné číslo/.....

na letní tábor oddílu pořádaný oddílem Čechy pod Kosářem

v době od 14. 7. 2024 do 26. 7. 2024 Baldovec

Beru na vědomí:

- že se jedná o stanový tábor
- že účastnický poplatek činí 2000 Kč
- že při hrubém porušení kázně může být dítě vyloučeno z tábora bez nároků navrácení účastnického poplatku
- že zbytek účastnického poplatku bude převeden na konto střediska Junáka pro potřeby oddílu

Adresa, na které se budou zdržovat rodiče v době tábora, telefon:

.....

V dne

podpis rodiče

.....

POTVRZENÍ O ZDRAVOTNÍM STAVU

účastníka letního tábora oddílu Junáka.

Jméno narozen zdravotní pojišťovna:

Proti tetanu očkován:

Dále očkován proti:

Má alergii na:

Nesmí užívat tyto léky:

V poslední době prodělal tyto choroby:

Jiné zdravotní obtíže:

Jiná sdělení lékaře vedení tábora:

Po zdravotní stránce je schopen účastnit se na letním skautském táboře.

V dne:

razítko a podpis lékaře

Příloha 3: Jídelníček tábora

JÍDELNÍČEK

Pátek (příjezd)

Svačina: jogurt, rohlík

Večeře: rizoto se sýrem, kečup, čaj

Sobota

Snídaně: chleba, máslo, sýr, čaj

Svačina: jablko, musli tyčinka

Oběd: česneková polévka, boloňské špagety, sýr

Svačina: rohlík s rybí pomazánkou, zelenina

Večeře: táborák (špekáčky, chleba)

Neděle

Snídaně: vánočka, marmeláda, kakao

Svačina: ovoce

Oběd: knedličková polévka, brambory, sekaná, kompot

Svačina: ovoce

Večeře: bramborový guláš

Příloha 4: Diplom vlčat a světlušek za složení slibu



Příloha 5: Pamětní list



Příloha 6: Pamětní placka



Příloha 7: Dotazníky

Dotazník pro mladší děti

1. **Jak se jmenuješ?**
2. **Kolik je ti let?**
3. **Jak se ti na táboře líbilo?**
 - Super! 😊
 - Tak-tak 😐
 - Ne moc 😞
4. **Nejoblíbenější hra nebo aktivita na táboře?**
5. **Máš nějaký oblíbený příběh nebo zážitek z tábora, který bys chtěl(a) sdílet?**
 - Ano 😊
 - Ne 😐
6. **Kterou část dne na táboře jsi měl(a) nejraději?**
 - Ráno ☀️
 - Odpoledne 🌤️
 - Večer 🌙
7. **Která zvířata jsi nejvíce potkával(a) na táboře?**
 - Veverky 🐿️
 - Ptáci 🐦
 - Mravenci 🐜
 - Jiná:
8. **Co ses naučil(a) na táboře?**
9. **Máš nějaký nápad na hru nebo aktivitu, kterou bys rád(a) hrál(a) příště na táboře?**
 - Ano 😊
 - Ne 😐
10. **Jak se ti líbila táborová strava?**
 - Chutnala mi! 😊
 - Byla tak-tak 😐
 - Neměl(a) jsem rád(a) 😞
11. **Co bys chtěl(a) na příštím táboře dělat jinak nebo lépe?**

12. Jak moc se Ti na táboře líbilo, když 1 bylo nejmíň a 10 nejvíce?

- ____ (1–10)

Dotazník pro starší děti

1. Jak se jmenuješ?

2. Kolik je ti let?

3. Jak se ti na táboře líbilo?

- Skvěle! 😄
- Celkem dobře 😊
- Méně, než jsem čekal(a) 😞

4. Co byla tvá nejoblíbenější hra nebo aktivita na táboře?

5. Jaké dovednosti sis na táboře nejvíce vylepšil(a) nebo získal(a)?

6. Co sis na táboře nejvíce užil(a)?

- Společnost kamarádů 👤👤
- Aktivity a hry 🎯
- Večerní programy 🌃
- Jiné:

7. Jak bys hodnotil(a) stravu na táboře?

- Vynikající! 👍
- Dobrá 😊
- Mohlo to být lepší 😞

8. Co bys chtěl(a) na příštím táboře vylepšit nebo změnit?

9. Jak moc se ti na táboře líbilo, když 1 bylo nejmíň a 10 nejvíce?

- ____ (1–10)

10. Co bys chtěl(a) na příštím táboře nového vyzkoušet?

- Nové dobrodružství! 🏕️
- Další dovednosti a aktivity! 🎨
- Jiné: