



Univerzita Palackého v Olomouci
Cyrilometodějská teologická fakulta
Katedra křesťanské výchovy

**Prázdninový pobyt v přírodě
pro děti od 10 do 15 let**

Bakalářský projekt

Autor: Sabina Bartušková

Vedoucí práce: Mgr. Alice Košárková, Ph.D.

Olomouc 2023

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářský projekt vypracovala samostatně a s použitím uvedených zdrojů.

V Olomouci

.....

Sabina Bartušková

Děkuji vedoucí bakalářského projektu Mgr. Alici Košárkové, Ph.D. za odborné vedení, podporu, čas a podnětné rady, které mi během vypracování mého bakalářského projektu věnovala.

Obsah

1	Úvod.....	6
2	Teoretické pozadí projektu.....	7
2.1	Pedagogika volného času.....	7
2.2	Vztah jedince k přírodě.....	7
2.3	Zážitková pedagogika.....	8
2.4	Účastníci pobytu.....	8
2.4.1	Charakteristika věkových kategorií.....	8
2.4.2	Heterogenní skupiny.....	9
2.5	Motivace	10
2.6	Respektující přístup.....	10
2.7	Možné metody práce se skupinou	11
3	Podrobný popis projektu	12
3.1	Charakteristika organizátora	12
3.2	SWOT analýza	12
3.2.1	Silné stránky.....	13
3.2.2	Slabé stránky.....	14
3.2.3	Příležitosti	14
3.2.4	Hrozby	14
3.3	Záměr projektu.....	15
3.4	Cíle projektu.....	15
3.5	Multiplikační efekt	16
3.6	Legislativa.....	16
4	Technické řešení projektu	17
4.1	Rozpočet tábora.....	17
4.1.1	Příjmy	17
4.1.2	Výdaje.....	17

4.2	Personální zajištění pobytu	18
5	Program tábora	18
5.1	Harmonogram dne	18
5.2	Získávání přívěšků z kurzů	19
5.3	Večerní program.....	20
5.4	Jednotlivé dny	20
5.4.1	Sobota - uvedení účastníků do děje pobytu	20
5.4.2	Neděle - vyslovení posláni Moany	23
5.4.3	Pondělí - nalezení Mauího	26
5.4.4	Úterý - po stopách Mauího	30
5.4.5	Středa - nájezd kmene Kakamora	33
5.4.6	Čtvrtek - Tamatoe střežící Hák	37
5.4.7	Pátek - poznání TeFity.....	39
5.4.8	Sobota - balení, úklid tábořiště	43
5.5	Mokrý program	43
6	Závěr	44
7	Zdroje	45
7.1	Bibliografie	45
7.2	Internetové zdroje.....	45
7.3	Zákony a vyhlášky.....	46
8	Přílohy	47

1 Úvod

V nedávné minulosti byla celá společnost nedobrovolně izolována ve svých domácnostech bez možnosti trávit čas v obvyklém kolektivu. Díky Covidu-19 jsme byli všichni ochuzeni o možnost kulturního vyžití či setkávání se. Možná i z těchto důvodů se začala pozornost populace obracet zpět k přírodě, pobytu v ní a aktivnímu trávení volného času.

„V posledních letech můžeme v mnoha zemích pozorovat návrat k intenzivnějšímu prožívání přírody. Objevil se trend takzvané lesní terapie, kterou v Japonsku dokonce předepisují lékaři. Zároveň se všech lesy dál bezohledně kácení, což urychluje změnu klimatu. Při vši této rozporuplnosti bývá někdy těžké znovu najít v přírodě své místo. Nikdo nechce záměrně ničit životní prostředí, a přesto jsme všichni chyceni v pasti konzumně orientované každodennosti.“ Peter Wohlleben (2019).

Cílem tohoto projektu je vytvořit návrh sedmidenního programu pro organizaci s celoroční působností a nejlépe přírodovědným zaměřením. Tématem pro můj bakalářský projekt jsem zvolila prázdninový pobyt v přírodě na téma Moana - putování za záchranou srdce TeFity. Celý příběh je inspirován knihou a animovaným filmem „Moana“ (Francis, 2016; Clements a Musker, 2016), který ukazuje možnosti překonávání překážek, spolupráce vedoucí k dosažení cíle. Aby mohl být tento projekt uskutečněn, je nutné dodržet důležitou podmínku, kterou je dostupnost vodní plochy. Zvolila jsem tábořiště na Slezské Hartě, kde jsou vhodné podmínky pro tuto tematiku.

Projekt je členěn do pěti kapitol, které se postupně věnují samostatným tématům. V teoretickém pozadí projektu vysvětluji například základní pojmy z pedagogiky volného času a zážitkové pedagogiky, jejichž prvky jsou aplikovány v praktické části projektu. V dalších dvou kapitolách definuji podstatné body projektu: popis vhodného organizátora, odpovědi na SWOT analýzu, záměr a cíle, také technické zabezpečení projektu. Následuje podrobný popis programu celého pobytu včetně rozdělení etapové hry a jejího průběhu včetně náhradního „mokrého programu“.

2 Teoretické pozadí projektu

Kapitola se bude věnovat teoretickým oblastem, které tvoří základ pro celý projekt. Bude se zabývat oblastmi z pedagogiky volného času a zážitkové pedagogiky. Dále poskytne informace o cílové skupině projektu a možných přístupu práce s ní.

2.1 Pedagogika volného času

Aby bylo možné pracovat s pojmem pedagogika volného času je zapotřebí vydefinovat pojmem volný čas. Ten můžeme definovat jako čas, který může jedinec strávit podle svých preferencí a možností s ohledem na své koníčky. Jedná se o dobu, která zůstane ze dne po splnění svých povinností. Touto problematikou se zabývá pedagogika volného času. (Slepičková in Mareš, 2003)

Pedagogika volného času se zaměřuje na oblast trávení volného času v celé populaci. Snaží se o jeho smysluplné a autonomní využití, a zároveň se snaží o eliminaci nežádoucích forem chování jedinců - agrese, delikvence, či užívání návykových látek. Pro dnešní dobu je typické rozvíjení jedinců především v těchto oblastech: autonomní činnost, aktivita jedince, sociální kontakty, spontaneita, zábava a uvolnění se. (Pávková in Mareš, 2003)

V dnešní uspěchané době se nám objevují jisté trendy výchovy v oblasti volnočasových aktivit. Jednou z autorek, které se touto problematikou zabývají, je Jiřina Pávková, která ve své knize Pedagogika volného času (2014) popisuje dnešní přístupy k výchově ve volném čase. Poukazuje na skupinovou formu práce ideálně se skupinou okolo 20 účastníků. Menší skupiny přinášejí více prostoru pro individuální přístup, který by měl převládat nad hromadou formou práce. Mezi další trendy řadí: různorodé skupiny, integraci, rozšíření nabídky činností o činnosti jednorázového typu.

2.2 Vztah jedince k přírodě

Příroda nám pomáhá v rozvoji v každém období našeho života. V raném dětství se utváří vztah k přírodě prostřednictvím rodičů. Děti přejímají vztah a postoje k přírodě od rodičů a to až do období puberty, kdy si začínají tvořit svůj vlastní pohled na svět. Příroda přináší rozvoj hlavně díky své rozmanitosti a množství podnětů, které nutí jedince nad věcmi uvažovat. Pokud má jedinec v budoucnu mít pozitivní vztah k přírodě, je důležité, aby jej rodič vedl k poznávání přírody již od dětství. Postupně dítě získává zkušenosti pozitivní i negativní a utváří si svůj obraz a bezpečné prostředí. Často problémy s trávením času mimo budovu či město jsou způsobeny nedostatečným pobytem v přírodě v dětství. Příroda je

důležitou a nedílnou součástí naší společnosti, proto je důležité pracovat na zdravém vztahu k ní. (Doležalová, 2021)

Tématem Děti a příroda: prožívání a zkušenosti se zabýval Krajhanzl (2005), který provedl výzkum v této oblasti se zaměřením na zkušenosti dětí s přírodou a emoční reakcí dětí na přírodu. Ve výzkumu se ukázalo, že děti, které ve svém okolí mají přírodní prostředí nebo navštěvují turistický oddíl, mají více zkušeností a častěji pozitivnější vztah k přírodě samotné. Dalším výstupem z výzkumu bylo zjištění, že s rostoucím věkem přibývá zkušeností, ale ty často vedou ke strachu z přírody. To je podle autora způsobeno vlivem kulturního prostředí, kde příroda „*hraje hororové role*“ (Krajhanzl, 2005). Tento faktor sice do jisté míry ovlivňuje postoje dětí, ale v realitě se pak při přímém kontaktu s přírodou chovají děti přirozeně. Závěr výzkumu ukazuje, že děti mají k přírodě úctu a respekt, ale zároveň se jí obávají a štítí. Podle autora se z tohoto tématu stává spíše teoretický problém.

2.3 Zážitková pedagogika

Zážitková pedagogika v Česku vznikala odlišně než v zahraničí, to ovlivnilo její podobu. „*Český koncept vychází z ojedinělých kořenů české výchovy v přírodě a navazuje na její nejlepší tradice.*“ Hanuš a Chytilová (2009, s. 12 - 13). Klade důraz na pojmy zážitek, prožitek a zkušenost. Cílem je rozvoj jedince, konkrétně jeho vlastností, dovedností, sebepoznání.

Prožitek je nejdůležitější bod zážitkové pedagogiky v ČR a má 6 znaků, které vždy splňuje: nenahraditelnost, jedinečnost, individuálnost, intencionálnost, komplexnost a nepřenositelnost. Z toho plyne, že prožitek je individuální postoj jedince ke konkrétnímu zážitku.

Prostředky zážitkové pedagogiky spatřují Hanuš a Chytilová především v samotné přírodě a jejím významu přírodní výchovy. Kromě ní leze, ale osobnost obohacovat i jakémkoli jiném prostředí pomocí her, věcí, příběhů či situací. Veškeré aktivity vždy musí směřovat k jasnému cíli.

2.4 Účastníci pobytu

V kapitole představím rozdělení věkových kategorií a specifikaci heterogenní skupin.

2.4.1 Charakteristika věkových kategorií

Protože cílovou skupinou tohoto projektu jsou děti od 10 do 15 let, uvedeme stručnou charakteristiku středního a staršího školního věku.

Při vymezování školního věku, můžeme najít různá rozdělení. Ptáček a Kuželová (2013) uvádějí věkovou kategorii středního školního věku 10 až 12 let, ale poukazují i na dělení 10 až 15 let a označení pubescence. Tito autoři preferují rozdělení na mladší školní věk, střední školní věk a starší školní věk a to z důvodu výrazných změn v oblasti socializace v každém z těchto období.

V oblasti socializace ve středním školním věku se především projevuje rozdíl pohlaví. Ptáček a Kuželová (2013, s. 42) uvádějí, že: *„dívčí a chlapecké skupiny se liší v zaměření, velikosti a hierarchii i typem převažujících vztahů. Poprvé se děti dostávají do skupiny, která je schopná jednat jako celek. Začínají se objevovat i interakce meziskupinového charakteru – společný nepřítel. Na základě úspěchu ve skupině – podle míry sociální zdatnosti – se děti dostávají do středu pozornosti či na její okraj.“*

Socializace v pubescenci prochází velkým vývojem stejně, jako osobnost jedince. S tím souvisí i přijímání nových sociálních rolí, pro které je typický problém s podřízením se autoritě. Tento jev se odráží v oblasti komunikace s vrstevnickou skupinou, rodiči i učiteli. Všechny vztahy a vazby prochází vývojem s cílem samostatnosti. (Ptáček a Kuželová, 2013)

Vágnerová a Lisá (2021) dělí školní věk na raný školní věk (6 - 9 let), střední školní věk (9 - 11/12 let) a starší školní věk (do 15 let). Ve středním školním věku jedinec získává určité postavení v kolektivech, jako je škola nebo vrstevnická skupina. U staršího školního věku nejvýraznější změnu pozorujeme na psychické úrovni, kdy jedinec dospívá (mění se mu způsob uvažování), více se odděluje od rodiny, až se částečně osamostatňuje.

2.4.2 Heterogenní skupiny

Pro účely této práce budou blíže popsány heterogenní skupiny, protože je projekt zaměřen na práci s nimi. Takové složení skupiny umožňuje vedoucím více pracovat s komunikací, rozdělováním úkolů či se vzájemným respektem mezi účastníky.

Označení heterogenní skupiny se obvykle používá ve významu odlišnosti pohlaví nebo rozdílného věku členů určité organizace. Pávková (2014, s. 114) popisuje přínos skupin tohoto typu v oblastech *„sociálních vztahů, učení mladších od starších, vzájemná pomoc, působení přirozených vzorů“* a dále tvrdí, že *„jsou přirozené, člověk se v nich během života běžně pohybuje. Pokud je to možné, je žádoucí pracovat s takovými skupinami i ve volném čase (např. oddělení školní družiny sestavené ze žáků nižších a vyšších ročníků, oddíl na letním táboře, ve kterém jsou děti různého věku, výchovná skupina v domově mládeže, rodinné skupiny v dětských domovech, členové zájmového kroužku apod.). Je samozřejmé, že*

heterogenní složení skupin není vhodné pro všechny druhy činností, např. pro závodní sportování. Také dětské sdružení Junák dosud většinou pracuje s chlapeckými a dívčími oddíly i s věkovým vymezením (světlušky, vlčata apod.)“. Autorka také poukazuje na náročnost práce s heterogenními skupinami, přičemž důraz klade na specifickou přípravu s aplikací znalostí specifik jednotlivých věkových kategorií.

Věkově heterogenní skupina má v životech dětí podobný význam jako vrstevnická skupina a to především v oblasti socializace. Vrstevnickou skupinu můžeme definovat jako skupinu lidí přibližně stejného věku, která může mít na jedince jak pozitivní, tak negativní vliv (Mareš, 2003).

V této skupině jedinec rozvíjí své schopnosti a dovednosti, na odlišné úrovni než při soužití s dospělými. Vrstevnická skupina mu umožňuje stanovování si cílů na její úrovni a tím vytváří pro jedince dostupnější a přirozenější prostředí pro rozvoj. (Vágnerová a Lisá, 2021)

2.5 Motivace

Motivace je považována za základní hybnou sílu jakéhokoli procesu. Jedná se o rozhodující faktor, zda danou činnost budeme nebo nebudeme akceptovat. Motivace rozhoduje o způsobu uchopení činnosti účastníky. Správně zvolená motivace může i neatraktivní program udělat zajímavým.

Jedná se o intrapsychický proces, který vychází z určité potřeby a jejího naplnění. Jejím základem je motiv, který je považován za hybatele či spouštěč proč budeme, případně nebudeme činnost dělat. Působí na ni emoce, kognice, chování ale i prostředí. (Nakonečný, 2014)

Motivaci může rozdělit na vnější a vnitřní. Vnitřní motivace je ovlivňována potřebami jedince a jejich naplněním. Často bývá spojována pouze s pozitivními a příjemnými pocity, ale spadají do ní i činnosti, které nám nemusí být příjemné, ale jejich smysluplnost, potřebnost a správnost nás motivuje k jejich vykonání. Vnější motivace používá k dosažení cíle odměnu, trest nebo pochvalu. Tyto motivy fungují jen dočasně na rozdíl od motivů vnitřní motivace, které pramení z vnitřních potřeb jedince. (Kopřiva a kol., 2015)

2.6 Respektující přístup

Při práci s heterogenní skupinou se nabízí uplatnit prvky respektující výchovy, které se věnuje např. Kopřiva a kol. (2015). Nováčková (2018), uvádí některé důležité oblasti v tomto přístupu: „úkol zahrnuje znalosti, dovednosti, návyky, morální i společenské normy. Oblast

nazvaná dítě znamená růst dětské osobnosti, budování sebeúcty i sebevědomí, objevování sebe sama, svých předností i slabostí. Třetí oblastí je vztah, kde se dítě cítí přijímáno i chráněno, aby i ono mohlo dávat ve vztahu najevo svou náklonnost, prožívat pozitivní emoce.“ Je potřebné vždy naplňovat všechny tři oblasti. Pokud vynecháme jednu nebo dvě, tak nemůže být naplněna ani ta, které dáváme přednost.

Partnerský přístup je v této oblasti nezbytný. Jedná se vyjádření rovného přístupu mezi dospělými, dětmi, ale i ve vztahu dospělý a dítě. Tento přístup neznamená zrušení hranic, právě naopak hranice považuje za nedílnou součást, protože jejich absence může vyvolávat negativní pocity jako: nejistotu, obavy či ztrátu bezpečí. Kromě vymezených hranic je důležitou součástí respekt osobě s ohledem na veškeré její odlišnosti a uznání formou ocenění jejího chování. *„Partnerský přístup k dětem znamená chovat se k nim jako k dospělým, kterých si vážíme nebo které alespoň respektujeme.“* Kopřiva a kol. (2015, s. 17).

2.7 Možné metody práce se skupinou

Při práci s věkově heterogenní skupinou se dají požit různé přístupy a metody. Níže jsou popsány ty, které jsme zvolila pro práci s touto skupinou pro práci v oblasti zážitkové pedagogiky s prvky respektujícího přístupu.

Kooperativní učení vychází z kooperace neboli spolupráce účastníků ve skupině. Rozvíjí jejich kompetence a vědomosti vedoucí ke společnému cíli. Podstatnou roli zde hraje faktor nutnosti spolupráce všech ve skupině ke splnění konkrétního cíle. Kasíková (2009) popisuje pět faktorů, které musí být splněny, aby se jednalo o kooperativní učení: tvář v tvář, pozitivní závislost, individuální odpovědnost, dovednost práce ve skupince a reflexe skupinové činnosti.

Projektovou metodu lze považovat za jeden z nejkompexnějších způsobů získávání znalostí a dovedností. Účastníci dostanou zadané téma, které mají zpracovat a následně představit ostatním. Předpokladem je, že se tématu budou věnovat podrobně, dokáží si rozdělit úkoly a následně jednotlivé části poskládat do finální verze. Základem této metody je tedy integrace učiva, spolupráce a delegace úkolů. Tato metoda se hodně přibližuje fungování jednice v běžném životě. (Sárközi, 2010)

Konstruktivistické pojetí pedagogiky za hlavní osobu dění považuje žáka, dítě nebo studenta. Měli bychom vnímat zkušenosti dětí a s těmi pracovat a dále budovat takové prostředí, které jim umožní rozvoj. Ten by měl probíhat formou experimentování, posilování vnitřní motivace, vytvářením dostatečně podmětného prostředí (nové informace, které jedinec

může probádat). Jednou z cest je vedení jedinců k práci se skupinou, spolupráci a komunikaci. (Kol. autorů, 2011)

3 Podrobný popis projektu

Tato kapitola rozebírá klíčové otázky jako je osobnost organizátora, zdůvodnění tématu či výběr názvu pobytu. Objasňuje téma tábora určeného pro skupiny s celoročním a přírodovědným zaměřením a popisuje jeho cíle.

3.1 Charakteristika organizátora

Tento projekt je plánován pro různé skupiny (ne pro konkrétní organizaci), které splňují určité podmínky uvedené níže, jako nezbytnou součást projektu. Organizátorem by měl být oddíl s celoroční působností, nejlépe s přírodovědným zaměřením.

Skupina, pro kterou je tento projekt navržen, by měla mít maximálně 20 členů ve věku 10 až 15 let a 4 stálé vedoucí. Důvodem je individuálnější přístup vedoucích k účastníkům, také efektivnější práce s celou skupinou. Organizátor si sám zajišťuje přítomnost zdravotníka a kuchaře. Některé organizace mají tyto služby zajištěny ze svých řad, proto v projektu nejsou pevně zakotveny.

V projektu je plánováno množství aktivit odehrávajících se v přírodě, které umožní získávání nových vědomostí a zkušeností s ní spojenou. Proto je vhodným žadatelem např. skautský oddíl, střediska volného času, domy dětí a mládeže, přírodovědné oddíly nebo kroužky.

3.2 SWOT analýza

V následující SWOT analýzou se pokusíme najít odpověď na otázku proč dělat tábory s přírodovědným zaměřením pro oddíly s celoroční působností.

Silné stránky	Slabé stránky	Příležitosti	Hrozby
<ul style="list-style-type: none"> • Stabilní kolektiv • Možnost návaznosti • Kolektiv vedoucích • Kvalita 	<ul style="list-style-type: none"> • Větší náročnost na přípravu programu • Kolektiv vedoucích • Počáteční 	<ul style="list-style-type: none"> • Přiblížení témat z přírody • Budování vztahu k přírodě • Dotace 	<ul style="list-style-type: none"> • Nezájem ze strany účastníků • Počasí • Nenaplnění cílů

programu • Cena projektu	náklady - vyšší cena		
--------------------------------	-------------------------	--	--

3.2.1 Silné stránky

Účastníci, kteří se znají (potkávají se i přes rok na akcích oddílu) dokáží rychleji začít spolupracovat a budovat atmosféru tábora. Je možné vynechat seznamovací hry, případně je zařadit pro pobavení či zjištění nových informací o členech. Takovýto kolektiv lze v průběhu hry rozdělit do skupin a nechat hrát soutěžní hry, když výslednou snahou je dosažení společného cíle. I přes heterogenost skupiny je chopen pracovat a vzájemně se podporovat nebo se učit od druhých.

Za nedílnou součást projektu považujeme návaznost v dalším setkávání se skupiny. Pokud se nám podaří, alespoň částečně vybudovat vztah účastníků k přírodě, tak je na něm potřeba pracovat i v budoucnu. Může se jednat o účast na dnech: Uklidme Česko nebo lokálně vyčistit oblast v okolí klubovny.

Kolektiv vedoucích je srdcem programu, které ovlivňuje jeho atmosféru. Mohli bychom říci, že kolektiv vedoucích má asi stejný význam jako kolektiv účastníků. Je důležité, aby vedoucí věděli, co mohou očekávat jeden od druhého, byli ochotni a schopni spolupracovat.

Tábory s přírodovědným zaměřením pro celoroční oddíly by měly mít odpovídající program. Vedoucí by v oblastech, které povedou, měli být schopni předat účastníkům znalosti na odbornější úrovni. Kvalita programu souvisí i s výše uvedeným přesahem a schopností spolupráce celé skupiny. Jako organizátor si můžeme dovolit zvolit náročnější aktivity, které podpoří dějovou linku projektu.

Cena projektu je např. oproti fotografickému táboru 6250,- Kč nebo filmovému táboru 6450,- Kč velmi přívětivá (ceny dostupné z: Fotografický tábor. *CentrumDeti.cz* [online]; Filmový tábor. *CentrumDeti.cz* [online].) Většina týdenních táborů se s cenou d pohybuje okolo 5 000,- Kč, ale právě díky cílové skupině (oddíl s celoroční působností) si můžeme dovolit cenu snížit. Neplatíme vedoucí, ale snažíme se vybalancovat náklady a příjmy tak, aby byla cena přijatelná a lákavá.

3.2.2 Slabé stránky

Jednou z nejdůležitějších oblastí pro fungování celého projektu je kolektiv vedoucích a účastníků. Pokud vedoucí nemají silný, přátelský, pracovitý a vyrovnaný vztah, tak nemůže fungovat ani jejich prezentace programu. Z toho plyne, že vedoucí tvoří jednu ze základních složek programu a jeho podání účastníkům. Špatný kolektiv vedoucích řadím mezi slabé stránky, právě z důvodu snadného narušení celého projektu.

Program projektu klade důraz na přípravu a uzpůsobení si jednotlivých aktivit své konkrétní skupině účastníků. Pokud by nebyla provedena kvalitní příprava, projekt může ztroskotat. Náročnost nespočívá jen v přípravě, ale i v zajištění potřebného vybavení a proškolení vedoucích v oblasti zacházení s ním.

Vyšší cena např. oproti příměstským táborem s přírodovědným zaměřením, může být způsobena hlavně počáteční investicí právě do vybavení. Pokud chceme určovat zvířata nebo květiny, je potřebné mít k tomu příslušné vybavení: lovítka, knihy, laboratorní sklo, lupy, mikroskop.

3.2.3 Příležitosti

Celý projekt může mít vliv na budování zdravého vztahu účastníka k přírodě. Přináší možnost jedince zaujmout různými oblastmi z ekologie, přírodovědy, přežití mimo obydlí nebo řešit otázky budoucích světů. Účastníci budou mít možnost si vyzkoušet různé aktivity z těchto oblastí a sami si postupně budovat nebo upevňovat vztah k nim. Je zde možné pracovat s přesahem celého projektu do života účastníků či fungování oddílu v budoucnosti.

Téma přírody a budování vztahu k ní je v dnešní době mladým lidem dost cizí. Celá společnost se o tento vztah snaží, a proto se začíná rozšiřovat nabídka dotací či grantů, které lze na takovéto akce čerpat.

3.2.4 Hrozby

U tohoto tématu tábora může být jednou z hrozeb nezájem ze strany účastníků a to z několika důvodů: nezajímá je téma přírody a životního prostředí, vyšší cena nebo právě již známá skupina lidí.

S výše uvedenou náročností programu souvisí i hrozba nenaplnění cílů a očekávání. Jedná se o momenty, kdy se účastníkům třeba nedaří splnit zadaný úkol nebo špatně splní etapovou hru. Je důležité, aby s tím vedoucí počítali a měli připravená řešení.

Jako poslední hrozbu uvádím počasí, které bohužel nemůžeme nijak ovlivnit, ale musíme být připraveni na úpravu programu. Této hrozbě jde předejít dostatečným počtem náhradního tzv. mokrého programu.

3.3 Záměr projektu

Projekt je určen pro heterogenní skupiny s přírodovědným zaměřením a celoroční působností. Věkové složení 10 až 15 let, maximálně do 20 osob. Hlavní téma otevírá otázky budoucnosti světa, ekologie, hodnoty přírody pro člověka, přežití v přírodě, řešení krizových situací nebo jak se chovat k planetě. Všechny tyto oblasti jsou součástí knižního i filmového zpracování příběhu „Moana“ (Francis, 2016; Clements a Musker, 2016), který poslouží jako předloha projektu. Tento příběh jsem zvolila z mnoha důvodů. Za nejdůležitější považuji dějovou linii, kdy Moana má pevně stanovený cíl, kterého chce dosáhnout a musí překonat řadu překážek. Když se jí něco nepodaří, nedá se odradit a zkouší to znovu. Svým přístupem ovlivňuje dosažení cíle. Tyto myšlenky jsou promítnuty do děje celé etapové hry. Jako výhodná se jevila volba prostředí Slezské Harty, protože velká část děje se odehrává ve vodním prostředí. Plánovaná délka 7 dní pobytu koreluje s hlavními etapami uvedenými v předloze.

3.4 Cíle projektu

Hlavním cílem projektu je poskytnout účastníkům prostřednictvím kurzů a her možnost získat dovednosti, schopnosti a pohledy, které jsou uplatnitelné při trávení času v přírodě, ale i v běžném životě.

Další oblastí jsou cíle pro organizaci, kdy se jedná o schopnost navázání na projekt i v průběhu další činnosti. Cílem tedy je inspirovat organizaci tematickými celky pro další činnost s účastníky v oblasti přírody.

Cílem samotné etapové hry je navrácení srdce TeFity, které symbolizuje záchranu zničeného světa. Dává prostor pro témata náhradní světy, řešení plastových ostrovů nebo vliv monokulturního lesnictví. Etapová hra se vyvíjí každý den a účastníci musí aplikovat do praxe (her) získané dovednosti z kurzů, které patří mezi dílčí cíle.

Důležitou oblastí jsou také cíle sociální a afektivní roviny, které jsou zaměřeny na rozvoj spolupráce, komunikačních dovedností, vzájemného respektu nebo přijetí určité role ve skupině.

3.5 Multiplikační efekt

Projekt je zaměřen na skupiny s celoroční působností a přírodovědný zaměřením, proto je možné navázat na letní pobyt v průběhu celého roku. Návrh vhodných aktivit např.:

- Promítání fotek z tábora - připomenutí si společných zážitků a okamžiků z letního pobytu, motivace pro nové členy
- Rozšíření nabídky kroužků - dle absolvovaných aktivit (ornitologie, zoologie, botanika)
- Schůzky zaměřené na přírodovědná témata - výroba lojových koulí pro ptactvo nebo zapojení se do úklidu přírody v rámci Dnů země
- Měsíční tematické okruhy - poznávání ptactva a co pro něj můžeme dělat, určování květin a tvorba herbářů, pozorování vodních živočichů a jejich určování, vysazení různorodých květin, stromů a keřů kolem základny
- Návštěvy ekologických center

3.6 Legislativa

Organizátor akce musí dodržet požadavky stanovené v § 8 ZoVZ, konkrétně musí zajistit hygienicky nezávadný stav zařízení, zásobování akce pitnou vodou v rozsahu pro zotavovací akce konkrétně vyhlášky č. 106/2001 Sb. a vyhlášky č. 252/2004 Sb. dále musí dodržet účast fyzických osob splňující podmínky pro zotavovací akce - zdravotník, dozor a osoby činné při zajištění stravování. Další podmínky pořadatelé nejsou uloženy zákonem, ale je třeba jednat tak, aby byla dostatečně zajištěna bezpečnost a ochrana dětí, za které nese zodpovědnost po dobu tábora (Šejtka, 2016).

Je důležité, ale na zvážení pořadatele, podle zákona č. 289/1995 Sb. o lesích upozornit na možný pohyb účastníků tábora a to 30 dní předem (majitel má právo vstup omezit), dále nahlásit dle zákona č. 254/2001 Sb. o vodách odběr povrchové vody či vody z nádrže.

Organizátor by v případě realizace projektu na Slezské Hartě měl dodržet hlášení okolním obcím, povodí Odry a Krajské hygienické stanici, Likvidaci odpadů a splaškové vody. A to z důvodu umístění tábořiště v bezprostřední blízkosti vodní nádrže s pitnou vodou pro Ostravsko.

Tento projekt nepodléhá podmínky zotavovací akce dle zákona č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví ve znění pozdějších předpisů (ZoVZ), konkrétně nesplňuje 30 a více dětí do 15 let, ale splňuje podmínky pro jinou podobnou akci pro děti uvedené v § 12 ZoVZ.

4 Technické řešení projektu

Kapitola objasní možnosti financování projektu a požadavky na personální zajištění.

4.1 Rozpočet tábora

Rozpočet na tento projekt se může skládat jen finančních prostředků získaných od účastníků nebo je možné zažádat o dotaci/sponzora. Ceny táborů se obecně zvyšují, proto do budoucna je vhodnější žádat o příspěvek. Rostoucí inflace zvyšuje celkové náklady nejen tábora, a tak i jeho cena může být rozhodující pro větší část účastníků. V následujících tabulkách můžeme vidět přehled financí bez dotace/sponzora/daru. Z případného zůstatku budou zaplacení odborní školitelé, popř. bude využit dle uvážení vedení organizace.

4.1.1 Příjmy

Částka za účastníka 4000,- Kč je tvořena těmito položkami: strava pětkrát denně, z toho minimálně jedenkrát teplé jídlo; poplatek za tábořiště; příspěvek na výtvarný materiál, sportovní vybavení, přírodovědné pomůcky a upomínkové předměty.

Cena za vedoucího je snížena z důvodu nulového finančního ohodnocení za vedení tábora. Vedoucí platí pouze částku 1500,- Kč jako příspěvek na provozní náklady a stravné.

Tabulka č. 2 Příjmy

Položky příjmů	Cena v Kč/osoba	Počet osob	Celkem v Kč
Za účastníka	4 000	20	80 000
Za vedoucího	1500	4	6 000
		Celkem	86 000

V této oblasti je tedy možné požádat o nějakou finanční podporu. Lze například žádat u MŠMT, EU, zřizovatele či města.

4.1.2 Výdaje

S pořádáním tábora souvisí také materiální zabezpečení, nákup příslušných pomůcek z oblastí sportu, přírody či výroby. Největší položkou výdajů je jídlo, které je nedílnou složkou pobytového tábora. Všechny plánované výdaje jsou přehledně uvedeny v následující tabulce.

Tabulka č. 3 Výdaje

Položky výdajů	Cena v Kč	Celkem
Nájemné + vybavení	20 000	86 000
Jídlo	35 000	
Výtvarný materiál	5 000	
Sportovní vybavení	3 000	
Přírodovědné pomůcky	5 000	
Upomínkové předměty	6 000	
Výplata zdravotník a kuchař (2 x 3 500,- Kč)	7 000	
Rezerva	5 000	

4.2 Personální zajištění pobytu

Pro hladký průběh pobytu je třeba zajistit, alespoň minimální personální obsazení. Plynulý chod kuchyně bude zajišťovat kuchař, popřípadě s pomocí účastníků pobytu v rozsahu platné legislativy. Na zdravotní stav účastníků případně na nastalé úrazy bude dohlížet zdravotník. Může být i z řad vedoucích pokud bude splňovat vzděláním platnou legislativu. Program budou zajišťovat 4 vedoucí, kteří nebudou placeni za činnost, naopak budou přispívat na svůj pobyt a stravu.

5 Program tábora

V následujících částech je popsán harmonogram dne, princip získávání ocenění a průběh večerního programu. Součástí kapitoly je návrh podrobného programu jednotlivých dnů.

5.1 Harmonogram dne

Celý tábor bude dodržován harmonogram dne, který je nastavený, tak aby účastníci měli dostatek spánku i odpočinku a zároveň byl zachován dostatečný prostor pro získávání nových dovedností, zážitků a zkušeností. Program je rozdělen do 6 bloků: ráno, dopoledne 1 a 2, poledne, odpoledne 1 a 2, večer. Každý blok je vyplněn aktivitou viz tabulka č. 4.

Tabulka č. 4 Harmonogram dne

Čas	Program	Část dne	
7:00 - 7:10	Budíček	Ráno	
7:10 - 7:20	Rozevička		
7:20 - 7:30	Hygiena		
7:30 - 8:00	Snídaně		
8:00 - 10:00	Hry	Dopoledne	Dopoledne 1
10:00 - 10:15	Svačina		
10:15 - 12:00	Hry		Dopoledne 1
12:00 - 13:00	Oběd	Poledne	
13:00 - 14:00	Polední klid		
14:00 - 16:00	Hry	Odpoledne	Odpoledne 1
16:00 - 16:15	Svačina		
16:15 - 18:00	Hry		Odpoledne 2
18:15 - 19:00	Večeře	Večer	
19:00 - 19:30	Večerní hygiena, táborový oděv		
19:30 - 21:30	Kruh, oheň, zpěv		
22:00	Noční klid (Případně noční hra 20:00 - 21:30)		
0:30 - 4:30	Noční hlídky		

5.2 Získávání přívěsků z kurzů

Za celý pobyt proběhne několik kurzů, na kterých účastníci získají nové znalosti a dovednosti z oblastí přírody, přežití v přírodě nebo běžného života. Po absolvování některých kurzů může jedinec zkusit získat přívěsek (ocenění) za znalosti a dovednosti z konkrétní oblasti. Na závěr kurzu budou u některých zveřejněny požadavky pro získání ocenění. Každý

den se může účastník pokusit získat přívěsek jen jednou z každého kurzu. U kurzů, které vyžadují důraz na bezpečnost, bude vyhodnocení až poslední večer.

Například u kurzu uzlování bude k získání přívěsku nutné prokázat tyto dovednosti a znalosti: uvázat 6 základních uzlů do 1 minuty a u každého z nich správně popsat způsob uplatnění.

Tato ocenění dětem zůstávají i do dalších let, kdy bude docházet ke zvyšování požadavků pro získávání dalších úrovní z dané oblasti. Například u uzlování se kromě 6 základních do 1 minuty přidají další 4 uzly.

5.3 Večerní program

Každý večer se sejdeme po večeři a večerní hygieně u táborového ohně. Zde proběhne rekapitulace dne, zároveň se budeme učit táborové písně z našich zpěvníků. K ohništi budeme chodit v táborovém oděvu nebo alespoň v jeho části. Kromě rekapitulace dne proběhne i předání přívěsku pokud někdo ten dne splní dovednosti z kurzu. Večerní program není povinný, pokud by byl účastník unavený, tak má možnost kdykoli odejít spát.

Rekapitulace bude probíhat formou komunitního kruhu. Každý bude mít možnost se vyjádřit. Bude vždy mluvit jen ten, kdo drží amulet. Pokud bude chtít někdo doplnit něco ke dni, tak bude mít prostor po uběhnutí kola. Není povinné, aby každý účastník večer promluvil. Pokud účastník nebo vedoucí nechce mluvit konkrétním dnem, nemusí a jen pošle amulet po kruhu dalšímu.

O oheň se bude vždy starat 1 ohnivák, který si po večeři nachystá potřebný materiál a nahlásí se vedoucímu. S jeho dohledem a případnou dopomocí zapálí večerní oheň. Až ohnivák půjde spát, tak se o oheň stará vedoucí.

Každý večer se bude posunovat postava Moany na velké mapě, které bude vyvěšena vedle pravidel na určeném místě. Vždy se postava Moany posune podle splnění etapy. Cílem je, aby se účastníci zvládli správně orientovat v herní lince a zároveň viděli posun svého kmene.

5.4 Jednotlivé dny

Následuje představení podrobného programu jednotlivých dnů pobytu.

5.4.1 Sobota - uvedení účastníků do děje pobytu

Osnova dne: Odpoledne 1 - příjezd; příběh; pravidla

Příjezd na tábořiště a příběh

Čas: 2 hodiny + 20 minut

Cíl: účastníci se ubytují a seznámí se s prostředím tábořiště a harmonogramem dne; účastníci budou uvedeni do děje táborové hry, naučí se rozlišit jednotlivé postavy a pochopí jejich význam pro etapovou hru

Pomůcky: figurka Moany, kostýmy postav, obrazy k příběhu, harmonogram v tištěné verzi, srdce TeFity (kámen)

Organizační forma: hromadná

Popis: Příjezd na tábořiště je mezi 12:00 a 14:00, kdy se účastníci postupně budou rozdělovat do podsadových stanů a ubytovávat se. Až budeme všichni, tak uvedeme účastníky do děje táborové hry pomocí příběhu, který vypráví o legendách a je doplněn o obrazy jednotlivých postav, se kterými se účastníci v průběhu tábora setkají. Protože se účastníci znají z oddílu, tak není třeba hrát seznamovací hry (ty by byly zařazeny pouze v případě nových členů z řad dětí či vedoucích). Vytvoření táborových pravidel a seznámení s harmonogramem dne.

Příběh představí postava Moany, která bude v průběhu pobytu symbolizována figurkou. Přivítá je na ostrově a představí jim vodní kmen, kterého jsou nyní součástí, a ostrov. Celá scéna bude doplněna o kreslené obrázky postav a důležitých bodů pro dosažení cíle pobytu (mapa na posunování figurky a orientaci v ději).

Reflexe: pracovní list, který si účastníci vyplní podle získaných informací a společná kontrola správnosti

Tvorba táborových pravidel

Čas: 90 minut

Cíl: účastníci ve skupinách vytvoří a následně budou porovnávat pravidla tak, aby vznikla jedna společná; prostřednictvím spolupráce účastníci prohloubí naslouchání, vzájemnou komunikaci a schopnost ohájit svůj názor

Pomůcky: velké papíry, fixy, šmíráky

Organizační forma: skupinová - kooperativní

Popis: Společně si vytvoříme táborová pravidla, která budeme dodržovat. Účastníky nejprve rozdělíme do 4 skupin po 5 členech a nechám je napsat 10 pravidel, která by podle nich byla vhodná. V další části se spojí vždy 2 skupiny a vyberou 10 pravidel dohromady. Vedoucí také sepiší svých 10 pravidel. V poslední části budeme na velký papír přepisovat 10 pravidel, která si společně vybereme a shodneme se na jejich znění. Pravidla společně vyvěsíme v hlavním stanu, aby byla na očích.

Reflexe: Společně vyhodnotíme oblasti spolupráce, pocitů, prezentace, selekce návrhů a domluvy. V jednotlivých oblastech každý účastník vybere ze škály 1 až 5, kdy 1 znamená vše v pořádku. V každé kategorii se zastavíme a rozebereme, co by šlo udělat jinak, jak se nám pracovalo vždy s novou skupinkou nebo jaké pocity prožívali při obhajobě svých pravidel. Je důležité účastníky ujistit, že žádné emoce nejsou špatné a každý prožívá jiné pocity ve stejných situacích.

Táborové zpěvníky

Čas: 30 minut

Cíl: účastníci si vytvoří svůj táborový zpěvník; vedoucí zjistí informace o manuální zručnosti účastníků

Pomůcky: lýko, jehly, tužky, korálky, přívěsky, listy zpěvníku

Organizační forma: skupinová a individuální

Popis: Účastníci si vytvoří své táborové zpěvníky. Každé účastník dostane 10 listů zpěvníku, které si poskládá podle čísel stran. Zvolí si barvu lýka, kterým bude svůj zpěvník sešít. Sešitý zpěvník si každý podepíše a může si ho ozdobit korálky nebo přívěsky.

Hra frisbee

Odůvodnění: Hra je zařazena z důvodu vyváženosti fyzických a psychických aktivit. Pomůže v procesu adaptace v novém prostředí.

Čas: 60 minut

Cíl: účastník se seznámí s novým prostředím; účastníci se vytvoří strategii pro obehání protihráče

Pomůcky: lano na vyznačení herní plochy, 2 brány, frisbee

Organizační forma: týmová

Popis: Rozdělíme účastníky na 2 stejně silné týmy. Které budou mít za cíl pomocí nahrávek hodit frisbee do brány druhému týmu. Rozměry hřiště 30 x 15 metrů, brána 1 x 1 metr, brankoviště 1 metr okolo brány (hráči do něj smí vstoupit).

5.4.2 Neděle - vyslovení poslání Moany

Osnova dne: Dopoledne 1 - kurzy

Dopoledne 2 - vor

Odpoledne 1 - vor; hra - test voru

Odpoledne 2 - vlajkovaná , srdce

Kurzy

Čas: 2 hodiny

Cíl: účastníci prostřednictvím absolvování kurzů získají dovednosti z oblastí: práce s buzolou a mapou, pletení a uzlování

Pomůcky: buzoly, mapy, kompas, pravítka, proutí, seno, nůžky, nože, lýko, provázky, uzlovačky, vazáky, ukázky uzlů a pletení

Organizační forma: skupinová

Popis: kurzy slouží k získání dovedností, které budou potřebné nejen v průběhu tábora; v konkrétním bloku si dítě zvolí 2 kurzy, které se po hodině vymění

Azimuty

Kurz azimutů má za cíl seznámit a naučit účastníky pracovat s mapou, kompasem a buzolou. Naučí se nejen orientovat v mapě, ale i nastavit správný azimut, či udržet jeho směr.

Přívěsek: účastník dle třech zadaných azimutů správně zaměří cílovou polohu; dokáže vyjmenovat důležité části mapy a ukázat je; dokáže zorientovat mapu

Pletení

Získání dovednosti pletení a zpracování proutí nebo sena. Skupina se domluví, který materiál bude chtít zpracovávat, případně vedoucí vybere vhodný materiál podle schopností skupiny. Z proutí se bude vytvářet sluníčko (dno) a stěny ošatky.

Zpracování sena a výroba senných ošatek je méně náročná, ale součástí je schopnost rozeznání vhodného druhu a způsobu sušení rostliny.

Přivěsek: samostatně uplete pevné sluníčko bez chyby ve vzoru a vhodně si zvolí pruty; při pletení ošatky - sklídí vhodnou travinu a samostatně uplete ošatku

Uzlování

Účastníci toho kurzu se naučí uvázat 6 základních uzlů. Jak je správně uvázat, k čemu slouží nebo jak vhodně vytvořit uzlovačku. Kromě šesti základních uzlů je možné se naučit jiné okrasné, nosné atd.

Přivěsek: účastník uváže 6 základních uzlů do minuty; zná použití u jednotlivých uzlů

Stavba voru

Čas: 3 hodiny

Cíl: účastníci sestaví nepotopitelný dopravní prostředek pro cestování Moany; aplikují získané dovednosti z kurzů uzlování a pletení; účastníci si samostatně rozdělí úkoly; budou rozvíjet komunikační dovednosti

Pomůcky: desky, kanystry, lana, dřevo, nůžky, nože, sekery, pily

Organizační forma: hromadná a individuální

Popis: Úkolem je vytvořit nepotopitelný pevný vor, se sedátkem pro Moanu (vedoucí později jen figurka), který bude možno táhnout za pramicí. Skupina bude mít k dispozici lana, kanistry, desky, dřevo, sekery, pily. Stavba bude doprovázena průběžnými testy na vodě. Možné obtížnosti - jen ze dřeva, jen 4 kanistry, bez desek atd.

Reflexe: Po dokončení voru bude následovat test, kdy Moana bude tažena po mělké vodě a uvidí lesknoucí se kámen ve vodě (srdce, které budou účastníci znát z prvního dne z příběhu). Když pro srdce skočí tak zvíří bahno ze dna a srdce v něm zmizí. Chvilí ho budou společně hledat, ale přes zvířené bahno ho neuvidí, proto Moana navrhne, aby šli dělat jiné aktivity a pro srdce (kámen) přišli později.

Vlajkovaná (upravený boj o vlajku)

Odůvodnění: Hra je zařazena z důvodu vyváženosti fyzických a psychických aktivit. Pomůže při poznávání okolí tábořiště a orientace v něm.

Čas: 2 x 45 min + 30 min = 2 hodiny

Cíl: účastníci si vyzkouší plížení se a pohyb v lesním terénu; účastníci vytvoří strategii k získání vlajky druhého týmu; dodržení pravidel hry

Pomůcky: 2 stejně velké vlajky, 2 tyče, papírové pruhy, sponkovačka, lístky do tomboly,

Organizační forma: týmová

Popis: Každý hráč si vytvoří papírovou čelenku, na kterou si sponkovačkou potom připevní číslo. V lese nad táborem si vyznačíme hrací území. Rozdělíme účastníky do 2 týmů, každý dostane 1 vlajku. Necháme týmy stát zády k sobě a připevníme každému číslo na čelenku. Vhodné je mít 2 barvy čísel pro odlišení hráčů. Týmy dostanou 10 minut na umístění vlajky někde v herním území. Cílem je získání vlajky druhého týmu, aniž by někdo uhodl hráčovo číslo, a přemístit ji k vlajce vlastní. Pokud někdo z protihráčů uhodne číslo, tak se hráč jde na bod oživení pro nové a opět se vrací do hry. Pokud hráč nese vlajku a je uhodnut, tak pokládá vlajku na zem a musí se jít oživit. Hra končí, pokud jeden tým dokončí úkol nebo vyprší časový limit.

Reflexe: Má dvě fáze, kdy se každému družstvu věnuje jeden vedoucí a s účastníky probere, co se jim dařilo, co by šlo udělat jinak nebo jaké strategie volil druhý tým, co se jim na něm líbilo. V druhé části, večer u ohně, si týmy vymění vzájemně postřehy o hře toho druhého a poskytnou si tak sami sobě zpětné vazby.

Srdce - scénka

Čas: 30 minut

Cíl: účastníci získají nové informace o dalším postupu hry

Pomůcky: kostýmy, černá látka s malbou posvátných tvorů na části ve vodě, srdce TeFity, kytara, modrá látka s malbou souhvězdí Háku

Organizační forma: hromadná

Popis: V místě, kde Moana uviděla třpytivý kámen, sedí babička Tala a zpívá posvátnou píseň. Kolem je vidět sváté tvory moře, kteří plují v rytmu písně. Po příchodu účastníků babička Tala začne vyprávět o historii kmene, příběh zakončí ukázkou na černý pruh táhnoucí se od vody do louky. „Temnota“ zašeptá. Bude odpovídat účastníkům na dotazy a ptát se kde její vnučka Moana. Účastníci by ji měli dovést. Tala se postaví, půjde do vody, otočí se a natáhne

ruku směrem k dětem. Podá jim zářící kámen se slovy: „srdce TeFity. Moano ty ho musíš navrátit. Najdi Mauího a zachraň svět. Pluj za ...“ odplave mezi sváté tvory a na obloze se objeví souhvězdí Háku.

Od tohoto dne se bude temnota (černé kousky látky) objevovat různě po tábořišti. Symbolizuje „mrtvou“ krajinu a přírodu.

Reflexe: Účastníci společně s Moanou (povede reflexi) vytvoří plán na další postup ve hře. Formou kruhu si vytvoří myšlenkovou mapu, co musí udělat, co vše dnes dokázali a získali za informace. Barvami si rozdělí pozitivní a negativní body dne. Budou se snažit najít řešení konkrétních situací.

5.4.3 Pondělí - nalezení Mauího

Osnova dne: Dopoledne 1 - šifra, kurzy a aktivity

Dopoledne 2 - hra

Odpoledne 1 - ovládání lodi, cesta na zmrzlinu

Odpoledne 2 - zátoka, šifra, volba aktivity

Šifra

Čas: 15 minut

Cíl: účastníci získají šifru; zjistí, že neznají správný dešifrovací postup

Pomůcky: láhev, pečeť, šifra

Organizační forma: hromadná a individuální

Popis: Přes noc se na břehu u tábořiště objeví láhev se vzkazem a pečetí ve tvaru Mauího háku. Vzkaz najdou při rozcvičce, ale nebudou schopni ho vyluštit. Z toho důvodu je v následujícím programu zařazen kurz šifrování.

Kurzy

Čas: 2 hodiny

Cíl: účastníci získají znalosti a dovednosti z těchto oblastí bezpečnost na vodě a šifrování; účastníci vylustí šifru a získají nové informace o postupu hry

Popis: kurzy slouží k získání dovedností, které budou potřebné nejen v průběhu tábora; v konkrétním bloku si účastník zvolí 2 kurzy, které se po hodině vymění. Kurz bezpečnosti na vodě je povinný pro všechny.

Bezpečnost na vodě

Kurz proběhne ve dvou fázích, kdy v první si vysvětlíme pravidla bezpečnosti na vodě, k čemu slouží záchranné vesty, jak zvolit velikost a kdy je nutné si je brát. Jak se zachovat, když někdo vypadne z lodi, co dělat pokud se loď převrátí. Ve druhé části kurzu si prakticky vyzkoušíme, jak se záchranná vesta chová ve vodě, jak se plave se správně padnoucí vestou a jak se špatně padnoucí. Dále si ukážeme jak otočit převrácenou loď, že je nutné ji dotáhnout ke břehu vylít z ní vodu a pak otočit na hladinu. Vždy si ukážeme správný i špatný postup a odůvodníme proč je špatný. Pokud někdo vypadne z lodi, tak ho necháme chytit okraje, ale netáhneme ho zpět do lodi (hrozí převrhnutí) a doplujeme ke břehu, kde nastoupí.

Průběh: účastník musí znát jak vybrat vestu, co dělat s převrácenou lodí, jak se zachovat v případě pádu člena posádky do vody. Průběh bude přidělen u závěrečného ohně a bude zde individuálně posuzován přístup každého účastníka k bezpečnosti po celou dobu pobytu.

Šifrování

Účastníci se na kurzu naučí různé typy šifrování: tajné písmo, Morseova abeceda - různé způsoby provedení, vynechání písmen, ob písmeno, pozpátku, klínové písmo, ukázka vysílání pomocí vlaje. Bude schopen je rozlišit a vyřešit.

Průběh: účastník pozná a rozluští 3 typy šifer; dokáže bezchybně zakódovat text dle vylosovaného typu šifry; posunutí úrovně - vysílání kódu

Čas pro úpravy voru nebo hry na louce

Účastníci, kteří se nebudou chtít účastnit kurzu šifrování, se domluví, co budou chtít dělat. Mohou vyzkoušet domluvu ve skupině, akceptace rolí, vyzkoušet si schopnost zorganizování skupiny a rozdělení si úkolů. Je možné, že se skupina i rozdělí.

Lagori

Odůvodnění: Hra je zařazena z důvodu vyváženosti fyzických a psychických aktivit. Vytváření vztahů mezi členy skupiny. Uvolnění atmosféry a odpoutání koncentrace pozornosti od táborové hry.

Čas: 30 minut + 90 minut = 2 hodiny

Cíl: účastníci vytvoří herní strategii; účastníci prokáží svou zručnost v míčových hrách

Pomůcky: lana, míč, 9 kůlů (50 cm)

Organizační forma: týmová

Postup: Hřiště se skládá ze dvou soustředných kruhů, kdy menší má průměr 3 m a větší 6 m (průměr kruhů lze upravit podle zdatnosti v házení). Ve středu menšího kruhu stojí stavba z kůlů, která má jeden pevně zatlučený kůl ve středu a o něj zbývající opřené. Skupinu rozdělíme na 2 týmy obránce, kteří se pohybují mezi kruhy a brání stavbu z kůlů, a útočníky, kteří se pohybují po obvodu velkého kruhu. Cílem útočníků je sestřelit celou stavbu z kůlů, kterou obránci chrání. Útočníci nesmí vstoupit do kruhu a obránci z něj vystoupit. Věž se shazuje balónem, který si útočníci nahrávají, tak aby se byli schopni trefit do stavby. Obránci se jim snaží míč odpálit, odhodit, odkopnout nebo chytit. Pokud se podaří útočníkům shodit celou stavbu, tak si vymění pozice, ale není to konec hry. Útočníci se nyní snaží postavit zpět stavbu a obránci se jim ji snaží sestřelit. Čas stavby je podmíněn nepřítomností obránce (nyní v roli útočníka) s balónem na obvodu většího kruhu. Časový limit na jednu hru je 30 minut.

Zdroj aktivity: JITŘENKA KDYNĚ. Lagory. In: *Psjitrenka* [online].

Ovládání lodi a cesta pro zmrzlinu

Čas: 60 minut + 90 minut

Cíl: účastníci umí správně držet pádlo; mají znalosti v ovládání lodi; aplikují získané znalosti z oblasti bezpečného pohybu na vodní ploše; dopraví do tábora dostatek pitné vody

Pomůcky: pádla, vesty, pramice, kanystry, lana

Organizační forma: hromadná, individuální, skupinová

Popis: Účastníkům vysvětlíme a ukážeme, jak se správně drží a vybírá pádlo. Až si každý správně vybere vhodné pádlo a vestu, tak proběhne výcvik na vodě na pramicích. Budeme objíždět bójky. V okamžiku, kdy se to všem skupinám podaří, tak se vydáme pro pitnou vodu a na zmrzlinu do Leskovce.

Ostrov v zátoce

Čas: 90 minut

Cíl: účastníci umí ovládat loď a bezpečně se pohybují po vodní ploše; aplikují znalosti z kurzů ovládaní lodí, bezpečnosti na vodě a šifrování

Pomůcky: pramice, pádla, vesty, amulet, bedna s pokladem, znak háku, šifra

Organizační forma: skupinová

Popis: V ranní zprávě účastníci obdrží azimuty, které musí správně zanést do mapy, aby určily polohu, kde se má nacházet Mauí a jeho hák. Po dešifrování a určení bodu se na místo vypraví na pramicích. Ve zprávě bude určený čas (od 16 : 00 hodin), kdy se objeví znak háku, aby bylo místo poznat. Na ostrově naleznou truhlu s dalším šifrovaným vzkazem a provázkem vedoucím do vody, na jehož konci bude amulet, do kterého se má vložit srdce TeFity, jak se dozví v šifrovaném vzkazu.

Po návratu do tábora dešifrují nápis v tajném písmu: „Chcete zjistit, kde opravdu jsem?“ a pečeť Mauího. Uvnitř bude jiný druh šifry (tajné písmo) než v první. Bude potřebné ukázat znalosti z kurzu šifrování. Po dešifrování zjistí, kde se Mauí nachází a že se něčeho bojí, tak se schovává.

Volba aktivity skupiny

Čas: 90 minut

Cíl: účastníci získají zkušenosti při vytváření dohody; účastníci i vedoucí zjistí, kdo se staví do jaké role

Pomůcky: míče, síť, frisbee, lana

Organizační forma: kooperativní

Popis: Skupina se domluví na aktivitách a má možnost si je zahrát. K dispozici dostane síť, balóny, frisbee a možnost volby dohledu z řady vedoucích případně přizvání ke hře zvolené aktivity.

Reflexe: Účastníci po skončení aktivity společně s vedoucím vyhodnotí průběh hry. Na velkém papíru budou vypsána jména všech a každý účastník přidělí kartičky sociální role, která podle něj nejlépe vystihuje konkrétního účastníka po této hře. Tímto způsobem se

vyjádří ke každému. V další části reflexe proběhne vyjádření jednotlivců, která role je vystihuje a jestli se shoduje s názorem skupiny nebo ne. Případně odůvodní proč.

5.4.4 Úterý - po stopách Mauího

Osnova dne: Dopoledne 1 + 2 - cesta pro Mauího; stopování, ulovení svačiny

Odpoledne 1 - dočasná tetování a kaligrafie, zoologie

Odpoledne 2 - hry - > běhací/klidová

Cesta pro Mauího

Čas: 90 minut

Cíl: účastníci aplikují znalosti z pohybu po vodní ploše; uvědomí si provázanost příběhu a správně zvolí potřebné předměty; vyzkouší si stopování

Pomůcky: pramice, vesty, pádla, amulet, srdce TeFity (kámen), Moana

Organizační forma: skupinová

Postup: Po snídani se účastníci v doprovodu vedoucích vydají pro Mauího. Na pramicích se přesunou pod Velký Roudný, kde se má podle šifry schovávat Mauí. Budou ho muset ale vystopovat. Cesta bude označena lístečky se znakem háku. Ukončena bude na rozhledně, kde účastníci budou muset společně s Moanou přesvědčit Mauího, že musí jít s nimi, aby navrátil srdce TeFity. Protože se Mauí bojí srdce, tak se jim pokusí utéct.

Poznámky: pokud účastníci zapomenou srdce, tak ho vezme z tábora Moana a na rozhledně okomentuje; pokud účastníci neřeknou Moaně, aby jela s nimi, tak dorazí až do Roudna, kde okomentuje svou přítomnost „Přeci jste si nemysleli, že si nechám ujít stopování toho poloboha Mauího...“

Plížení se pro svačinu (hra Čaroděj)

Čas: 60 minut

Cíl: účastníci hravou formou získají svačinu; stanoví si strategii hry; budou spolupracovat s Mauím

Pomůcky: deka, svačina

Organizační forma: kooperativní

Popis: Když Maui uteče do lesa, tak se po asi 50 m zastaví, protože uvidí velkou deku a hromadu jídla. Když se k ní pokusí jít, tak někdo zavolá jeho jméno. Proto se Maui vrátí zpět k účastníkům a popíše jim, co se mu teď stalo.

V lese je umístěna deka se svačinou, ke které se musí účastníci dostat, aniž by je viděl strážce. Pokud vysloví jejich jméno, tak se vrací k rozhledně, napočítají do 10 a znovu se zapojí do hry. Až se všichni účastníci dostanou ke svačině, tak jim Maui bude vyprávět svůj příběh o ztrátě magického háku, který potřebuje, pokud mají společně navrátit srdce TeFity.

Reflexe: Maui s Moanou se nejednou začnou u svačiny hádat o tom, že Maui podle Moany podváděl ve hře, že slyšela jeho jméno, ale on se nevrátil k rozhledně. Maui se začne bránit, že on pravidla neporušil a že s člověkem, co ho obviňuje neprávem, cestovat nebude a začne odcházet. V tomto okamžiku záleží na reakci účastníků. Za předpokladu, že je budou chtít udržet dohromady, tak začnou zastavovat Mauiho a budou chtít, aby se situace vysvětlila. Pokud by nezareagovali, tak by vstoupil do děje strážce, zastavil by Mauiho. Společně by došli k dece, rozebral nastalou situaci a vyzval účastníky k návrhům jak to vyřešit. Byl by prostor pro zahrání si situací podle různých řešení. Postupnou moderací by došli i k rekapitulaci hry a rozebrání získaných zkušeností. Na konci by účastníci namalovali své pocity v momentu hádky a po vyřešení.

Dočasná tetování a kurz kaligrafie

Čas: 2 hodiny

Cíl: účastníci si osvojí techniku kaligrafie; vyzkouší si práci s henou

Pomůcky: kaligrafické štětce, inkousty, ukázky, henna

Organizační forma: individuální a skupinová

Popis: Protože Maui má celé tělo potetované, tak si ukážeme různé možnosti malování na kůži. Ukázka možných metod, vzorů a způsobů vytváření dočasných tetování. Kaligrafie je způsob psaní inkoustem a štětcem. Přijel by externí pracovník, který by měl certifikovaný kurz. Naučil by účastníky jak správně pracovat s kaligrafickým štětcem, prepis abecedy a skládání slov. Předal by jim i informace o historii kaligrafie. Každý by si na památku mohl vytvořit prepis svého jména nebo přezdívky pod jeho vedením.

Zoologie

Čas: 2 hodiny (současně s kaligrafií)

Cíl: účastníci budou schopni samostatně bezpečně odchytit drobné živočichy a správně je určit pomocí klíče

Pomůcky: lovitka, síťky, petriho misky, knihy

Organizační forma: skupinová a individuální

Popis: Jedná se o kurz pro účastníky, kteří nechtějí kaligrafii. Účastníkům bude nejprve ukázán způsob bezpečného odchyty a následné určování. Každý si chytne 5 živočichů a společně je budou určovat. Po určení je zase vypustí do přírody. Dále se naučí vytvářet bezpečné pasti pro odchyt vodních živočichů a vyrobí si senný nálev pro další pozorování.

Přívěsek: účastník si po zbytek pobytu vede deník, do kterého si zapisuje odchytené a určené živočichy a to každý den alespoň 5; vyhodnocení proběhne poslední den tábora individuálně

Vodní bitva - válka medúz

Čas: 60 minut

Cíl: účastníci vymyslí vhodnou herní strategii a pokusí se udržet medúzu co nejdéle ve hře

Pomůcky: vodní balónky, síť, síť, lana

Organizační forma: týmová

Popis: Kolem ostrova se objevila velká hejna medúz (naplněné balónky vodou v sítích, aby neuplavaly). Je potřeba tyto hejna ulovit a dopravit na volejbalové hřiště. Po společném lovu se přesuneme k samotné hře. Rozdělíme se na 2 týmy, které budou mít za úkol hodit medúzu přes síť tak aby šla chytit, ale zároveň se dokázala protrhnout u druhého týmu. Ve hře jsou najednou maximálně 3 medúzy. Doporučené vybavení do týmu: plavky, sandály, volná trička nebo sukně.

Lukostřelba na terč

Čas: 30 minut

Cíl: účastníci získají schopnost jako správně zacházet s lukem; účastníci si umí zvolit vhodnou sílu luku; bezpečně zacházejí s lukem

Pomůcky: luk, šípy, terč

Organizační forma: hromadná a individuální

Popis: Lukostřelba patřila mezi způsoby obživy v minulosti. Účastníci si vyzkouší, jaksi dříve zajišťovali obživu v kmeni kromě sběru a pěstování plodin. Proto si dnes můžeme vyzkoušet, jak je náročné správně střílet z luku. Důraz kladen na bezpečnost.

Reflexe: Účastníci získají znalosti z oblasti bezpečnosti lukostřelby, dále si vyzkouší jak sestavit luk a zakládat šípy. Porovnájí si různé síly luků a vyhodnotí, který zvládnou vhodně natáhnout.

Výroba oštěpu

Čas: 30 minut

Cíl: účastníci správně vyberou materiál, vhodně ho opracují; umí zacházet s nástroji k opracování a zpracování dřeva

Pomůcky: nástroje k opracování dřeva

Organizační forma: hromadná a individuální

Popis: Protože k lovu se používal i oštěp, tak si zkusíme vyrobit. Součástí programu bude vhodný výběr dřeva, jeho opracování a vyvážení. Samozřejmě bude i zde kladen důraz na bezpečnost práce i podmínky pro zkoušky hodů na terč.

5.4.5 Středa - nájezd kmene Kakamora

Osnova dne: Dopoledne 1 - kurzy (oheň, přístřešek, botanika)

Dopoledne 2 - batika, kokosy

Odpoledne 1 - krádež srdce, batika

Odpoledne 2 - kurz první pomoci, hra lodě

Kokosy

Čas: celý den do nájezdu Kakamora

Cíl: účastníci rozpoznají možné nebezpečí

Pomůcky: kokosy

Organizační forma: hromadná

Popis: V průběhu celého dne se budou po tábořišti objevovat koksy. Některé budou obsahovat šifrované vzkazy, jiné budou prázdné či mít namalované oči. To by mělo účastníky upozornit na možné nebezpečí útoku kmene Kakamora, kteří chtějí srdce TeFity.

Kurzy

Čas: 2 hodiny

Cíl: účastníci získají znalosti z těchto oblastí: rozdělení ohně, stavba přístřešku, botanika

Pomůcky: sirky, škrtdla, lupy, nůž, celta, provaz, knihy k botanice

Organizační forma: skupinová a individuální

Popis: kurzy slouží k získání dovedností, které budou potřebné nejen v průběhu tábora; v konkrétním bloku si účastník zvolí 2 kurzy, které se po hodině vymění

Oheň

Účastníci získají dovednosti rozdělení ohně na 1 sirku, pomocí škrtdla, se smrkovým podpalem či bez něj nebo jak rozdělat oheň po dešti. Naučí se vyrobit smolný zápalný kolík nebo usušit mokré větvičky či sirky. Vyzkouší i vytvoření bezpečného ohniště a správné dohašení ohně. Kdo bude, chtít může si vyzkoušet i zapálení ohně pomocí lupy.

Průběh: účastník zapálí 3 ohně, každý na první sirku, se smrkovým podpalem, bez smrkového podpalu a po dešti; před zapalováním vytvoří bezpečné ohniště (průměr cca 30 cm) to posoudí vedoucí kurzu a teprve pak může pokračovat pod dohledem se zapalováním; zvýšení obtížnosti - zapálení pouze pomocí škrtdla nebo lupy

Stavba přístřešku

Pro přežití v přírodě je nutné si umět vytvořit bezpečný přístřešek ať z cely či jen z přírodnin. Je nutné znát uzly a vědět, které lze použít, jak je uvázat. V průběhu kurzu se naučí jak používat sekeru a nůž, či jak vytipovat vhodné a bezpečné místo pro utáboření. Vyzkouší si postavit přístřešek, tak aby byl bezpečný.

Botanika

Účastník získá znalosti z oblasti určování bylin a dřevin v okolí tábořiště a dokáže je správně určit pomocí klíče. Je dobré znát, které byliny můžeme sbírat a k čemu je

použit. Naučíme se určit jednotlivé rostliny v okolí tábora. Vysvětlíme si jak je správně zpracovat.

Přívěsek: účastník vybere a určí 10 bylin a 10 dřevin; vybere 5 bylin na čaj a právně je sklídí; vyšší úroveň určí byliny a dřeviny vybrané vedoucím

Batikování

Čas: 60 minut

Cíl: účastníci si zvolí vhodný vzor a dokáží jej vyvázat; vyberou 5 barev pro celou skupinu; vyrobí si věc na památku

Pomůcky: trička, provázky, nůžky, kamínky, barvy, hrnce na vaření batiky, rukavice

Organizační forma: hromadná a individuální

Popis: Každé dítě má mít 1 bílé tričko, které je určeno na batikování. Budeme vytvářet vařenou batiku, takže si každé dítě vybere vzor, který si chce vyvázat na tričko. Vedoucí budou k dispozici při dotahování provázků či výběru motivů. Budeme vařit maximálně 5 barev, na kterých se musí v celé skupině domluvit.

Po uvázání triček bude prostor pro domluvu barev a pak bude probíhat vření všech triček. Ta se pak musí nechat vychladnout a stabilizovat. Druhá část bude probíhat po obědě.

Kakamora útočí

Čas: 60 minut

Cíl: účastníci zaženou nájezdníky bez kořisti; posilují vyjednávací kompetence, volí vhodné strategie vedoucí k vítězství

Pomůcky: krepový papír, nůžky

Organizační forma: týmová

Popis: Po obědě se do tábora vřítí tlupa 10 nájezdníků z kmene Kakamora, která bude mít kolem pasu zastrčené 3 proužky z krepového papíru (životy). Budou hledat srdce TeFity. Za předpokladu momentu překvapení u účastníků si do tábořiště přiskotačí Moana s košíkem, ve kterém bude mít nastříhané krepové životy pro účastníky. „Uklidní“ situaci a zastaví nájezd, aby mohla svolat účastníky a vysvětlit pravidla hry.

Každý hráč bude mít 3 životy, které si nesmí držet ani nijak schovávat, musí viset kolem pasu. Jediný způsob obrany je útěk a měnění směrů pohybu. Je jasné, že proti sobě stojí kmen Motunui a nájezdníci Kakamora. O život hráč přichází v okamžik délky kratší cca 20 cm. Hra proběhne na 3 kola, a kdo bude mít více výher, získá srdce TeFity.

Před hrou proběhne dohoda vedoucích a nájezdníků mimo účastníky o průběhu hry. Pokud by vyhráli Kakamora, tak je potřeba dát prostor pro vyjednávání, které navrhne Moana.

Reflexe: Nejprve proběhne sdílení pocitů účastníků, kdy v kruhu každý řekne jednou větou, jak se teď cítí. V druhém kole řekne, jak se cítil na začátku nájezdu. Společně budeme hledat odpovědi na otázky vyplývající z pocitů účastníků např.: proč na začátku cítili strach a teď jsou šťastní nebo co zastavilo nájezdníky a proč tomu tak bylo. Bylo by dobré dojít k závěru, že všimnout si maličkostí nás může v životě upozornit na blížící se nebezpečí a dále, že komunikační dovednosti je potřeba rozvíjet, protože je pak člověk schopen vyřešit i zdánlivě bezvýchodné situace. Ale záleží na rozpoložení účastníků a tématech, která budou chtít otevřít.

Kurz první pomoci

Čas: 90 minut

Cíl: účastníci získají kvalitní informace o poskytnutí první pomoci

Pomůcky: figurína, pracovní list, lékárnička

Organizační forma: skupinová

Popis: Tento kurz povede profesionální školitel, nejlépe z horské služby. Kromě ukázání postupu první pomoci dětem bude i popisovat možné krizové a nebezpečné situace při pohybování se v přírodě. Účastníci se budou moci aktivně zapojovat do kurzu a jednotlivých aktivit s ním spojených. Důležitou součástí bude i brožura o správném postupu, která bude uzpůsobena vložení do deníku.

Prívěsek: účastník bude znát postup první pomoci; dokáže správně ošetřit vylosovaný typ zranění; vhodně vyřeší losovanou modelovou situaci

Převoz surovin

Čas: 90 minut

Cíl: účastníci týmovou spoluprací získají co nejvíce surovin, naučí se komunikovat se spoluhráči a pohybovat se v přírodě podle zvolené strategie hry, rozvinou strategie budované v minulých hrách ve stejném herním území

Pomůcky: lístečky (náklad)

Organizační forma: týmová

Popis: Ve vyznačeném území z vlajkované si účastníky rozdělíme 4 družstev, které dostanou stejné počty lístečků představujících náklad. Účastníci si v družstvu rozdělí čísla 1 až 5, kdy 1 přemůže 5, 1 přemůže 2, 2 přemůže 3, 3 přemůže 4, 4 přemůže 5. To ale platí jen v okamžiku, kdy dojde k remíze v souboji kámen, nůžky papír. Cílem každého družstva je získat co největší náklad v soubojích. Výzva na souboj probíhá formou: vidím protihráče a oslovím ho na souboj v kámen, nůžky, papír a buď získám, nebo dávám suroviny soupeři. Náklad si mezi sebou členové družstva mohou předávat, ale přidělená čísla měnit nesmí. Hra proběhne ve 4 kolech po 15 minutách. Kdy před začátkem kola je 5 minut na přesunutí se a po ukončení je 10 minut na vyhodnocení.

Reflexe: Součástí vyhodnocení je shrnutí strategie týmu a její úspěšnost v jednotlivých kolech jedním zvoleným mluvčím z každého družstva. Hráči po návratu do tábora vyplní krátký dotazník, kterým budou odpovídat na otázky: Jaký je tvůj pocit z celé hry? Dokreslí obličej. Byl jsi spokojený s projevem zvoleného mluvčího? Ano / ne. Souhlasil jsi se zvoleným mluvčím týmu? Ano / ne. Měnila se vaše strategie v průběhu jednotlivých kol? Ano / ne. Na následujících přímkách ohodnoť vaši hru v jednotlivých kolech (1 až 10 bodů, kdy 1 je nejnižší). Dotazníky nemusí být podepsány. Vyhodnocení výsledku proběhne u táborového ohně.

5.4.6 Čtvrtek - Tamatoe střežící Hák

Osnova dne: Dopoledne 1 - cestování po azimutech a šifrách k Venušině sopce

Dopoledne 2- překonání pastí (síť z lana a zvonků)

Odpoledne 1 - vaření oběda

Odpoledne 2 - návrat do tábora, zpívání písní a zastávky na zajímavých místech Slezské Harty

Cestování po azimutech a šifrách k Venušině sopce

Čas: 4 hodiny

Cíl: účastníci aplikují znalosti z kurzu práce s mapou, pohybu po vodní ploše a ohně; uvaří si jídlo na ohni; zvolí vhodnou herní strategii pro překonání překážky; poznají a prozkoumají okolí vodní nádrže; získají Mauího hák

Pomůcky: lana, zvonky, kostýmy, pádla, vesty, pramice, kotlíky, potraviny, buzoly, mapy,

Organizační forma: kooperativní, skupinová

Popis: Z předchozího dne známe základní směr naší cesty k záchraně magického háku. Po cestě získáme ještě další 3 body a šifry, které musíme na místě rozluštit, abychom věděli, kam plujeme.

Vedoucí budou mít v batozích jídlo na cestu a jeden vedoucí bude čekat v cílovém bodě, jako Tamatoa a zároveň bude strážit oběd i Magický hák.

Poslední šifra nám sdělí informaci, že hák je nejspíše v jeskyni na Venušině sopce a střeží ho krab Tamatoe, který rád sbírá všechny blyštivé věci a nerad se o ně dělí. Bude potřeba vymyslet plán, jak od něj hák získat. Víme, že Tamatoa rád mluví o sobě svém majetku.

Po příchodu na místo, je vidět obrovská lanová síť, která už při pohledu začíná zvonit na poplach. Tuto síť je potřeba překonat bez jediného zazvonění, jako celá skupina. Tamatoa si může brát zajatce, pokud síť zazvoní. Ale zároveň Tamatoa střeží i kotlík s jídlem, který musí také hlídat.

Reflexe: Po překonání sítě se Tamatoa rozhodne utéct pryč a nechá celou jeskyni opuštěnou. Účastníci budou moci rozbít celou síť nebo naopak si ji zkusit procházet (bude záležet na rozpoložení skupiny). Kromě pokladu Háku najdou účastníci v jeskyni i barvy na tělo a Moanu napadne se jimi pomalovat, jako válečné malování při cestě zpět je pak nikdo už nezastaví, kdyby se náhodou chtěl Tamatoa vrátit. Mauí s Moanou začnou najednou hrát oslavnou píseň (Mauí už má kouzelný hák a může kouzlit). V dobré náladě si společně začnou vařit oběd, u kterého mohou doznívat emoce z hry.

Vaření oběda

Čas: 90 minut

Cíl: účastníci si uvaří oběd

Pomůcky: suroviny, kotlík, oheň

Organizační forma: hromadná

Popis: Ze získaných surovin, je potřeba uvařit oběd na ohni. Rozhodnout, co se bude vařit, jak a kolik. Kdo bude mít na starosti oheň, kdo jídlo.

Reflexe: V návaznosti na předchozí hru se účastníků zeptáme, proč se pomalovali barvami a co symbolizují - emoce, pocity nebo situace. Pro každého může barva nebo ornament znamenat jiné věci než pro ostatní.

Návrat zpět a zastávky na zajímavých místech

Varianta dle aktuální situace, počasí a nálady účastníků se uzpůsobí tempo pro plavbu zpět a možné zastávky.

Reflexe celého dne proběhne u večerního ohně. Moana shrne úspěchy celého dne a účastníci dostanou prostor se k nim postupně vyjádřit.

5.4.7 Pátek - poznání TeFity

Osnova dne: Dopoledne 1 + 2 - navrácení srdce

Odpoledne 1 - společné focení, aktivity na spolupráci

Odpoledne 2 - chystání závěrečného ohně

Večer - oheň, ocenění, ceny, hra

Přivolání Mauího

Čas: 30 minut

Cíl: účastníci se dohodnou na čase přivolání Mauího; dokáží ho přivolat na pomoc

Pomůcky: kytara, zpěvníky

Organizační forma: skupinová

Popis: Pomocí magického háku je potřeba přivolat Mauího. Při posledním úkolu se proměnil v dravce a je možné ho přivolat písni kmene. Účastníci se musí domluvit na čase, kdy budou Mauího přivolávat.

Navrácení srdce

Čas: 3 hodiny

Cíl: účastníci se dopraví na ostrov; v jeskyni získají informace o TéKá a TeFity; aplikují znalosti plížení se a pohybu v přírodě; navrátí srdce TeFity

Pomůcky: barva na obličej, srdce, kostýmy, pramice, pádla, vesty, obrazy příběhu, baterky

Organizační forma: kooperativní

Popis: Účastníci v doprovodu Moany a Mauího doplují do jeskyně, která je vyzdobena malbami vyprávějící příběh TeFity a TeKá. Z příběhu získají informaci, že TaKá je našťvaná TeFity a je potřeba jí vrátit srdce do spirály života, aby se znovu mohla stát bohyní života přírody. Pokusí se tedy vyjít z jeskyně, ale začne na ně útočit TeKá.

V tento okamžik se přechází do hry: skryj svůj kód, kdy každý hráč má na tváři napsané trojciferné číslo, které smí zakrýt pouze otočením hlavy, přikrčením se k zemi nebo schování se za chrástí. TéKá se snaží vyslovit hráčovo číslo a jméno, pokud uhodne, tak jde hráč do jeskyně k Vedoucímu pro nové číslo. Mauí i Moana se hry účastní také. Aby TeKá ukázal, kde je spirála, tak se k němu musí dostat 5 hráčů a dotknout se ho. Spirálu vyobrazí sundáním kabátu na svých zádech. Účastníci si mezi sebou můžou měnit srdce podle zvolené strategie. Mauí má za úkol odlákat pozornost Teká, aby mohlo dojít k navrácení srdce a probuzení TeFity.

Po navrácení srdce jim TeFity předá každému amulet, který symbolizuje sílu přírody a jejího srdce. Všichni se vrátí do tábora.

Reflexe: Proběhne scénkou s postavou TeFity, která ostrovanům vysloví díky za záchranu planety. Shrne jednotlivé etapové úspěchy a předá každému amulet, který symbolizuje sílu přírody a jejího srdce (přívěsek v barvě jejího srdce). Společně se všichni vrátí do tábora, kde proběhne ukončení celého tábora. Při návratu skupiny v čele s TeFity budou mizet z prostoru tábořiště mapy temnoty, protože země se uzdravuje s návratem srdce TeFity.

Focení se v táborovém obleku a hromadné aktivity

Čas: 90 minut

Cíl: účastníci vytvoří společné fotografie; zapojí se do hromadných aktivit

Pomůcky: kostýmy, fotoaparát

Organizační forma: hromadná a skupinová

Popis: Krásné foto by bylo na mole, které je u tábořiště. Zároveň kromě focení je vhodné i pro aktivity typu: seřazení podle velikosti, věku, abecedy, poslepu či bez mluvení. Nejprve by

se udělala společná fotka všech účastníků a následovalo by hraní her, které je doprovázeno množstvím komických situací vhodných pro pozitivní momentky (fotky).

Přípravy vztahující se k večeru

Čas: 4 hodiny

Cíl odpoledního a večerního programu: každý účastník se aktivně zapojí do příprav na večerní program,

Organizační forma: skupinová, kooperativní

Pomůcky: sirky, dřevo, kameny, hrábě, ocenění, ceny, hudební nástroje

Popis: Na přípravě posledního večera se podílí celá skupina, která bude mít rozděleny jednotlivé úkoly a role. Ohnivák společně s dalšími třemi nachytá zápalné louče, další nachytají chvoji na podpal, jiná skupina řeže dřevo na hranici. Dále je potřeba upravit dva kruhy kolem ohniště a uklidit jeho prostor. Hodí se i příprava drobného občerstvení. Všichni by měli mít táborový oděv.

Reflexe: Záměrem vedoucích je, aby si každé dítě mohlo říct, že je součástí skupiny a má podíl na celkovém výsledku (přípravy na večerní oheň). Dále je důležité, aby si každé dítě odneslo pozitivní vzpomínku ve formě ocenění a táborovou cenu (až u večerního ohně).

Závěrečný oheň

Celý večer se nese ve znamení tajemné, ale veselé atmosféry. Je dodržován rituál Dvou kruhů a zapalování ohně pomocí loučí. Při příchodu ohniváka s loučí by mělo být naprosté ticho a každý by se měl zaposlouchat do zvuků, které celý rituál doprovází. Až si ohnivák (zapalující) usedne na své místo, tak proběhne shrnutí celého pobytu, co jsme dokázali, a každý má prostor se vyjádřit.

Předání ocenění jednotlivým ostrovanům

Ocenění považují za nedílnou součásti zakončení pobytu. Každý ostrovan dostane ocenění za konkrétní aktivitu či čin, který v průběhu tábora vykonal nebo ho, z pohledu vedoucích, posunul dál v životě. Je důležité dětem ukázat, že všímání si drobností i velkých skutků je přínosné pro kolektiv. Pro vyjádření účastníků k jednotlivým oceněním bude prostor v průběhu příprav, kdy bude možnost vhodit pozitivní ocenění do uzamčené truhly. Vedoucí je budou moci zakomponovat k jejich ocenění. Společně s oceněním si z pobytu každý odnese

i amulet (od TeFity), jako připomínku celé události. Celá událost je formou reflexe proběhnutého pobytu a připomínkou pozitivního zážitku z něj. Každé ocenění bude přečteno nahlas a předáno účastníkovi. Ukázka ocenění v příloze č. 2.

Výběr táborových cen na památku

Každý účastník pobytu si může vybrat 1 věc z hlavních a 1 věc z vedlejších cen. Hlavní ceny představují předměty, které se hodí pro přežití v přírodě: uzlovačky, škrtaďla, klíč pro určování rostlin a živočichů; lékárníčky, opinely (nože vhodné k práci se dřevem), buzoly, mapy, luk či sekera (jako vedoucí bychom měly vyzorovat, co by se komu z dětí hodilo a podle toho vložit mezi ceny). Vedlejší ceny se skládají z předmětů, které byly v průběhu pobytu zapojeny do etapové hry např. medúza, kus voru, ošatka, hena nebo kaligrafický nápis.

Noční hra - Bludičky (svíčkový fotbal)

Čas: 60 minut

Cíl: účastníci znají pravidla hry; vytvoří vhodnou herní strategii; umí vhodně držet zapálenou svíčku a pohybovat se s ní

Pomůcky: svíčky, sirky, vhodné oblečení (nevadí, že bude od vosku)

Organizační forma: týmová

Popis: „Každý hráč dostane 1 svíčku, hraje se po družstvech. Úkolem je projít se zapálenou svíčkou soupeřovou brankou. Pokud je hráči sfouknuta svíčka, nesmí ostatní nijak omezovat ni ohrožovat a vrací se zpět ke své domovské svíčce (ta je kousek za vlastní brankou), zde si zapálí svíčku a může jít znovu. Hráči si nesmějí navzájem zapalovat svíčky. Rozhodčí: V každé brance sedí jeden rozhodčí, který kontroluje zapalování svíček a počítá obdržené góly. Ostatní rozhodčí pobíhají po poli a kontrolují sfoukávání apod.“

Zdroj aktivity: DROZD. Svíčkový fotbal. In: *Hranostaj* [online].

Úprava: Hlavní svíce (bludička) je hráč, který je zvolen v týmu pro 1 hru. Aktivně se účastní hry a ovlivňuje strategii. Dokud svítí hlavní bludička, tak si tým od ní může zapalovat svíčky. Jakmile ji protivráč zhasne, tak už hrají jen svítící hráči. Nepočítají se góly. Je důležité, aby byly týmy rozděleny vyváženě. Hráči mají možnost v průběhu hry navrhnout změnu ve složení týmů.

5.4.8 Sobota - balení, úklid tábořiště

Dopoledne 1 + 2 - balení

Program v sobotu je věnován balení věcí a vyklizení tábořiště. Po sbalení svých vlastní věcí budou účastníci rozděleni do skupin, které budou mít na starosti úklid konkrétní části tábora (kuchyně, stany, ohniště, atd.). Účastníci odjíždí domů mezi 10 : 00 až 12 : 00, kdy se předává tábořiště.

5.5 Mokrý program

Protože počasí nemůžeme ovlivnit, ale program by měl být funkční i za deště, je potřebné mít naplánovanou i náhradní náplň.

- Čtvrtek a středa se dají zaměnit podle počasí
- Stolní hry
- Způsoby zadržení vody – jak ji získat? Korýtka, svádění vody do nádoby nebo zkouška savosti materiálů.
- Témata pro diskuze, brainstorming a myšlenkové mapy
 - Náhradní světy
 - Řešení problematiky plastových ostrovů
 - Vliv monokulturního lesnictví
- Výroby – náhrdelníky přívěšky (korálky, drátování, tkání)
- Technické projekty - stavby lodiček, vytvoření vysílače Morseovy abecedy
- Procvičování znalostí a dovedností pro získání přívěsku
- Vymýšlení básniček
- Logické hry
 - Křižomnekřižom
 - S a bez
 - Dědeček šel na houby a vzal si s sebou

6 Závěr

Tento bakalářský projekt se věnoval vytvoření návrhu sedmidenního programu pro organizaci s celoroční působností a nejlépe přírodovědným zaměřením. Téma Moana - putování za záchranou srdce TeFity jsem zvolila z důvodu symboliky záchrany zničeného světa v podání blízkém účastníkům projektu a také pro ukázání možností spolupráce k dosažení cíle.

Jednotlivé části etapové hry vedou účastníky k postupnému pochopení souvislosti mezi příběhem a reálným světem. Celý projekt pomohl účastníkům získat dovednosti, schopnosti a pohledy, které jsou uplatnitelné při trávení času v přírodě, ale i v běžném životě.

Teoretická ukotvení projektu poskytlo informace o základních pojmech pedagogiky volného času a zážitkové pedagogiky zaměřené na vydefinovanou cílovou skupinu. Popsalo možné metody práce a přístupy komunikace a řešení problémů u heterogenních skupin.

Další kapitola se věnovala definování vhodného organizátora a jeho charakteristice, přinesla odpovědi na otázku: „Proč dělat tábory s přírodovědným zaměřením pro oddíly s celoroční působností?“ a podrobně rozebrala body ze SWOT analýzy. Podrobněji uvedla záměr a cíl projektu. Poukázala na možný přesah projektu do budoucího fungování organizace, která se zúčastnila projektu.

Technické řešení projektu je uvedeno ve čtvrté kapitole, kde byl podrobně popsán finanční rozpočet tábora a jeho personální zajištění.

Pátá kapitola nás seznámila s podrobným harmonogramem dne i etap táborové hry včetně popisu jednotlivých aktivit a kurzů. Byl uveden i náhradní program, který by byl aplikován v případě nepříznivého počasí.

Zpracovaný projekt přináší propojení pohádkového příběhu a reality dnešního světa v oblasti přístupu populace k přírodě. Nenásilnou formou ukazuje účastníkům nejen, jak se v přírodě chovat a pohybovat, ale také jak si k ní budovat zdravý vztah. Program rozvíjí komunikační dovednosti účastníků, přináší jim možnosti sebepoznání a upevňuje jejich sociální vazby v kolektivu. Projekt může být inspirací pro školy v přírodě, příměstské tábory nebo výše uvedenou cílovou skupinu.

7 Zdroje

7.1 Bibliografie

FRANCIS, Suzanne. *Odvážná Vaiana: legenda o konci světa: pohádkový román*. V Praze: EgmontPublishing, 2016. Disney (Egmont). ISBN 978-80-252-3807-3.

KASÍKOVÁ, Hana. *Učíme (se) spolupráci spoluprací*. Kladno: AISIS, 2005. ISBN 8023946684.

KOPŘIVA, Pavel. *Respektovat a být respektován*. 3. vyd. Kroměříž: Spirála, 2015. ISBN 978-80-904030-0-0.

LLEWELLYNOVÁ, Claire. *Příručka přežití: Průvodce nebezpečnými situacemi*. Praha: MladáFronta, 2009. ISBN 978-80-204-1908-8.

MAREŠ, Jiří, Jan PRŮCHA a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, 322 s. ISBN 8071787728.

NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace chování*. 3., přeprac. vyd. V Praze: Triton, 2014. ISBN 978-80-7387-830-6.

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2014. ISBN 978-80-7290-666-6.

PTÁČEK, Radek a Hana KUŽELOVÁ. *Vývojová psychologie pro sociální práci*. Praha: Univerzita Karlova, 2013. ISBN 978-80-7421-060-0.

VÁGNEROVÁ, Marie a Lidka LISÁ. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vydání třetí, přepracované a doplněné. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2021. ISBN 978-80-246-4961-0.

KOL. AUTORŮ. *Pedagogické střípky: sborník inspirativních příkladů dobré praxe pro práci s dětmi a mládeží vypracovaných a obhájených účastníky I. ročníku Studia pedagogiky volného času v rámci projektu Klíče pro život*. Praha: Národní institut dětí a mládeže MŠMT, 2011. ISBN 978-80-87449-07-3.

Aktivity: archiv autorky za dobu studií.

7.2 Internetové zdroje

SVÍČKOVÝ FOTBAL - HRANOSTAJ.cz. *HRANOSTAJ.cz* [online]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra1630>

Míčové hry - Pionýrská skupina Jitřenka Kdyně. *301 Moved Permanently* [online]. Copyright © Pionýrská skupina Jitřenka Kdyně. [cit. 07.03.2023]. Dostupné z: <http://www.psjitrenka.cz/nove/index.php/zajimavosti/nejen-taborove-hry/micove-hry>

ŠEJTKA, Ondřej. *Přehled legislativy pro pořádání letních táborů* [online]. 22. 5. 2016 [cit. 2023-03-23]. Dostupné z: <http://poradna.crdm.cz/letni-taboru/prehled-legislativy-pro-poradani-letnich-taboru-306>

DOLEŽALOVÁ, Šárka. *Vztah k přírodě se v dětství vyvíjí, stejně jako děti samotné* [online]. 01. 04. 2021 [cit. 2023-03-24]. Dostupné z: <https://sancedetem.cz/vztah-k-prirode-se-v-detstvi-vyviji-stejne-jako-deti-samotne#5>

SÁRKÖZI, Radek. *Projektové vyučování – 1. díl – Charakteristika: Čtenářská gramotnost a projektové vyučování* [online]. 3. 9. 2010 [cit. 2023-03-23]. Dostupné z: <https://www.ctenarska-gramotnost.cz/projektove-vyucovani/pv-tipy/projektove-vyucovani-1>

NOVÁČKOVÁ, Jana. *Respektovat a být respektován* [online]. 28. 12. 2021 [cit. 2023-03-14]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/P/21941/respektovat-a-byt-respektovan.html>

KRAJHANZL, Jan. *Děti a příroda: prožívání a zkušenosti. Český portál ekopsychologie* [online] 24. 3. 2023. [cit. 2023-03-24]. Dostupné z: <http://www.ekopsychologie.cz/vsechny-clanky/deti-a-priroda-prozivani-a-zkusenosti/>

Fotografický tábor. *CentrumDeti.cz* [online]. [cit. 2023-04-08]. Dostupné z: <https://centrumdeti.cz/foto-tabor/>

Filmový tábor. *CentrumDeti.cz* [online]. [cit. 2023-04-08]. Dostupné z: <https://centrumdeti.cz/filmovy-tabor/>

7.3 Zákony a vyhlášky

zákon č. 289/1995 Sb. lesní zákon - znění od 01.02.2022

zákon č. 254/2001 Sb. vodní zákon - znění od 01.02.2022

zákon č. 258/2000 Sb. o ochraně veřejného zdraví - znění od 01.01.2023

vyhláška č. 106/2001 Sb. o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti - znění od 01.01.2014

8 Přílohy

Tábor MOANA Putování za záchranou srdce TeFity 2023, Slezská Harta

PŘIHLÁŠKA NA TÁBOR ve školním roce....., pořádá

cena tábora: **4 000 Kč**

jméno a příjmení:.....

rodné číslo: státní občanství:

místo trvalého pobytu:

.....

.....

PSČ:

platbu za tábor pošlete prosím do na účet číslo.....

variabilní symbol dítěte (uvést vždy při placení na účet):

zdravotní stav dítěte:

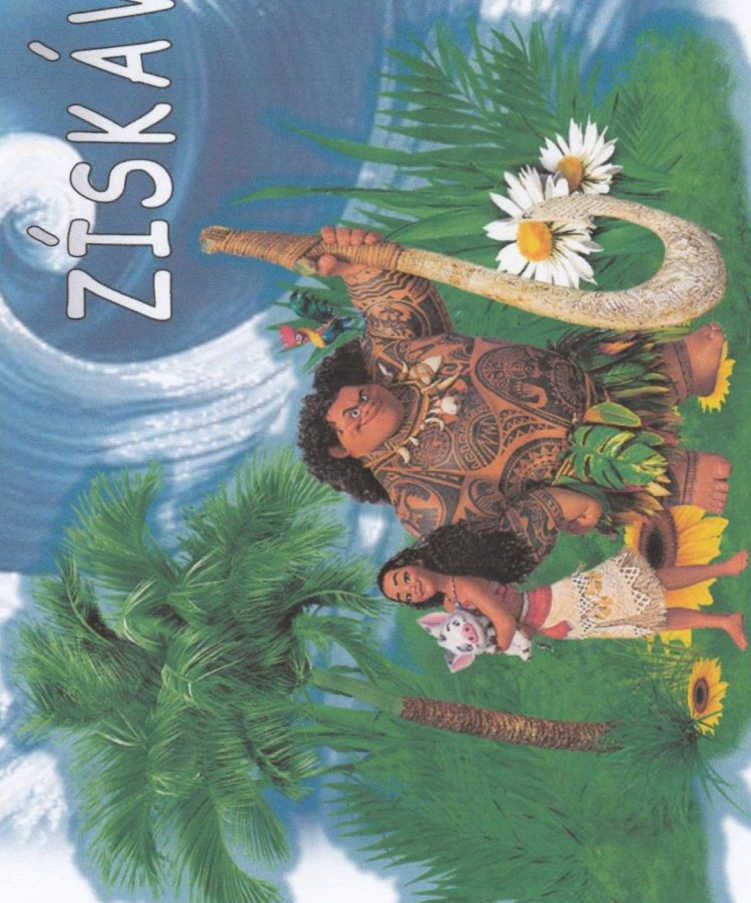
obtíže:.....

.....

V dne:

podpis zákonného zástupce:

MOŘEPLAVEC Z KMENÉ MOTUNUIE ZÍSKÁVÁ OCENĚNÍ ZA



MOANA PUTOVÁNÍ ZA ZÁCHRANOU SRDCE TEFITY

TERMÍN: 7 DNÍ Z LETNÍCH PRÁZDNIN

CENA: 4000 Kč

MÍSTO: SLEZSKÁ HARTA

ÚČATNÍCI: DĚTI 10 - 15 LET

POŘADATEL:

MÁŠ RÁD/A TÁBORY? CHCEŠ ZKOUŠET NOVÉ VĚCI?
ZAJÍMÁ TĚ PŘÍRODA? ZNÁŠ PŘÍBĚH MOANY?
PAK NEVÁHEJ A PŘIHLAS SE
U VEDOUCÍCH

Příloha č. 3