



Univerzita Palackého v Olomouci
Cyrilometodějská teologická fakulta
Katedra křesťanské výchovy

**KREATIVNÍ KLUBOVNA:
PÁTEČNÍ ORATOŘ PRO DĚTI**

Bakalářský projekt

Autor: Barbora Matulová

Vedoucí práce: Mgr. Marcela Fojtíková Roubalová, PhD.

Olomouc 2018

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

V Olomouci dne 5. dubna 2018

.....

Barbora Matulová

Děkuji Mgr. Marcele Fojtíkové Roubalové PhD., za pomoc, cenné rady, připomínky, a za čas, který mi věnovala při vedení bakalářského projektu. Dále děkuji rodině a přátelům za podporu nejen při psaní této práce, ale během celého mého studia.

Obsah

Úvod.....	7
1 Výchova podle Dona Boska	8
1.1 Preventivní systém.....	9
1.1.1 Tři pilíře	9
1.1.2 Cíl preventivního systému	11
2 Animace	12
2.1 Animátor	12
2.2 Salesiánské hnutí mládeže, z. s.....	14
2.2.1 Salesiánské hnutí mládeže – klub Krucemburk, z. s.....	14
3 Charakteristika cílové skupiny.....	16
3.2 Mladší školní věk (6–10 let)	16
3.3 Období pubescence (11–15 let)	18
4 Financování projektu	20
5 Projekt – Kreativní klubovna.....	21
5.1 Charakteristika KK bez společného programu	22
5.1.1 Harmonogram KK bez společného programu	22
5.2 Charakteristika KK se společným programem	23
5.2.1 Harmonogram KK se společným programem	23
5.3 Cíl projektu	24
5.4 Místo realizace.....	24
5.5 Termín projektu	25
5.6 Propagace.....	25

5.7 Rizika programu	25
6 Popis jednotlivých organizovaných setkání v rámci KK se společným programem.....	27
6.1 Termíny a názvy programů KK se společným programem.....	27
6.1.1 KK: Velká hra „Všichni za jeden provaz“	28
6.1.2 KK Tvořivá: „Kráslení školních pomocníků“	30
6.1.3 KK Vzdělávací: „Třídíme!“	31
6.1.4 KK Free: „Čajovna“.....	32
6.1.5 KK Velká hra: „Po stopách předků“	33
6.1.6 KK Tvořivá: „Létání v oblacích“.....	35
6.1.7 KK Vzdělávací: „Sv. Mikuláš“.....	36
6.1.8 KK Free: „Vánoční speciál“	37
6.1.9 KK Velká hra: „Závody na čemkoliv“	37
6.1.10 Tvořivá KK: „Sněhová galerie“	39
6.1.11 KK Vzdělávací: „Co víte a nevíte o Janu Boskovi“	40
6.1.12 KK Free: „Taneční soutěž“	41
6.1.13 KK Velká hra: „Výlet“	42
6.1.14 KK Tvořivá: „Návštěva Vietnamu“	43
6.1.15 KK Vzdělávací: „Velikonoční AZ-kvíz“	46
6.1.16 KK Free: „Drama-dílna“	47
6.1.17 KK Velká hra: „Záchrana bludiček“	50
6.1.18 KK Tvořivá: „Land art“	52
6.1.19 KK Vzdělávací: „Pomoc!“	53
6.1.20 KK Free: „Pod širým nebem“	54

Závěr	56
Seznam použité literatury	57
Seznam příloh	60

Úvod

Cílem tohoto bakalářského projektu je vytvoření pátečních setkání pro děti, které má charakter oratoře a nese název „Kreativní klubovna“ (dále jen „KK“). Jedná se o obnovení projektu pro Salesiánské hnutí mládeže klubu Krucemburk. Hlavní náplní je realizace programu, který má za úkol smysluplně naplnit volný čas účastníků. Jednotlivá setkání jsou vždy určitým způsobem tematicky zaměřené.

Bakalářský projekt je rozdělen do šesti kapitol. První čtyři kapitoly jsou zaměřeny na teoretické poznatky, které je nezbytné ctít pro tvorbu této práce. Nejprve se zde odkrývá výchova podle Dona Boska a s ním související tzv. Preventivní systém. Druhá kapitola se věnuje animaci, formuluje funkci animátora, charakterizuje větev Salesiánské kongregace – Salesiánské hnutí mládeže a jeho odnož SHM klub Krucemburk, pro který tento bakalářský projekt byl vytvořen. Následující, třetí, kapitola se snaží zachytit základní charakteristiku cílové skupiny Kreativní klubovny.

Čtvrtá kapitola pojednává již o samotném projektu. Zaměřuje se na něho z pohledu finanční stránky. Další kapitola charakterizuje projekt, rozděluje ho a popisuje jednotlivé harmonogramy setkání. Taktéž se zabývá otázkami cílů schůzek, místa realizace, stanovuje termíny, popisuje propagaci a nezapomíná ani na rizika spojená s tímto projektem. Poslední šestá kapitola popisuje již samotné kreativní klubovny se společným programem.

V závěru projektu se nachází shrnutí, seznam použité literatury, ukázka přihlášky, dva plakáty a potřebný materiál k realizaci aktivit.

1 Výchova podle Dona Boska

„Sen v devíti letech“ zapůsobil na Jana Boska natolik, že ho ovlivnil v celém jeho životě. Vryl se mu do života a mnohokrát na tento moment vzpomínal. Zdálo se mu, jak se nachází nedaleko domova mezi zástupy mládeže, která běhala kolem a klela. I hned, jak to uslyšel, chtěl ranami a domluvou vše umlčet. V tom se však zjevila nezná osoba překrásném bílém plášti. Jeho tvář však nebylo možné spatřit přes záři, která z něho vyzařovala. Tato neznámá osoba oslovila malého Jeníka jménem a dodala: „Ne ranami, ale mírností, dobrotou a láskou si je musíš získat za přátele.“ Potom je podle neznámého začal poučovat o ošklivosti hříchu a o ceně, jakou mají ctnosti.¹

Dále ho ovlivnila formace, která probíhala od náručí jeho matky Markéty, až po dospělost. A to především v období, kdy byl seminaristou či v začátcích jeho kněžské pastorace. Mezi osobnosti, které ho určitým způsobem ovlivnily, lze zařadit i mnoho dnešních světců: sv. Františka Saleského, sv. Filipa Neri, nebo též bl. Antonia Rosmiri.²

Janu Boskovi se podařilo vybudovat dílo, které je živé do dnešní doby. Započal ho jednoho zimního dne, 8. prosince roku 1841, na slavnost Panny Marie počaté bez poskvrny prvotního hříchu. Celá událost se odehrála v turínském kostele, kde tamější kostelník vyhnal ze sakristie šestnáctiletého hochy Bartoloměje poté, co odmítl ministrovat při mši svaté. Don Bosko ho však zavolal zpět. Po samotné bohoslužbě si s ním povídal a nabídl mu, že ho bude vyučovat katechismus. Než se rozloučili a domluvili se, kdy se opět setkají, pomodlili se společně modlitbu „Zdravas, Maria“. Právě tu později sám zakladatel Salesiánské kongregace označil za počátek jeho práce s chlapci, které se věnoval až po zbytek svého života. Během působení jako vychovatel přišel s výchovným programem, který nazval tzv. „Preventivním systémem“.

¹ BOSCO, T. *Don Bosko*. Praha: Portál, 1993. 438 s.

² DŘÍMAL, L. *Preventivní systém Dona Boska*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. 42 s.

1.1 Preventivní systém

Tento systém, který užíval při své práci s chlapci zakladatel Salesiánské kongregace, je přenesením druhů výchov, kterých se obvykle využívalo.³ Vychovatelé měli na výběr dva způsoby výchovy: represivní a preventivní. Don Bosko ve svém dopise z roku 1877⁴ řadí tyto styly do protikladu. První z nich byl postaven na nekompromisním dodržování práv a povinností, a jehož dodržování se vynucuje kontrolami a sankcemi. Naproti tomu, druhý způsob výchovy byl založen na důvěře a motivaci. Vychovatel nehrozil tresty a jeho svěřenec byl získáván pro pozitivní aktivitu, díky které šlo předcházet sociálně patologickým jevům. Pro svou inspiraci nacházenou v rodinném prostředí, byl nazýván familiárním neboli preventivním stylem.⁵

A právě z tohoto typu vycházel Jan Bosko a jeho Preventivní systém, který v rámci svého systému využíval v prevenci dvou rozměrů: motivačního a omezujícího. Vyváděl chlapce z míst, která je mravně ohrožovala, a nabízel jim prostor pro seberealizaci. Motivační rozměr zase opíral o své kněžské poslání, kde se snažil rozvíjet vztah mladého člověka s Bohem. Tuto činnost považoval za nejdůležitější výchovný nástroj. Na základě vlastních zkušeností aplikoval i omezující rozměr prevence.⁶

1.1.1 Tři pilíře⁷

Jádrem celého preventivní systém jsou tři základní pilíře: laskavost, rozum a náboženství.

³ KAPLÁNEK, M. *Výchova v salesiánském duchu*. Praha: Portál, 2012. s. 22–23.

⁴ AUBRY, G. *Salesiánský duch*. Praha: Adalbert. s. 60-63.

⁵ BRAIDO, P. *Prevenire non reprimere. Il sistema educativo di don Bosco*. 2006, s. 71–92.

⁶ KAPLÁNEK, M. *Výchova v salesiánském duchu*. 2012.

⁷ KAPLÁNEK, M. *Výchova v salesiánském duchu*. Praha: Portál, 2012. s. 31-35.

HANÁKOVÁ, M., a kol. *Animátorský slabikář*. Praha: Salesiánská asociace Dona Boska, 2008. s. 103

Náboženství

Prvním pilířem je víra neboli náboženství, které je zároveň i spojovacím prvkem tohoto systému. Don Bosko byl přesvědčen, že bez tohoto prvku neexistuje trvalé štěstí, ani skutečná morálka. Výchova je tedy úspěšná, když se člověk otevře Bohu. Vychovatelé by měli na tento fakt pamatovat a u svých svěřenců usilovat, aby jejich setkání s Bohem bylo skutečné, osobní a aby svou víru brali vážně. Pro toto naplnění je třeba přizpůsobit prostředí ve výchovných institucích, které se formuje například Boží bázňí, svátostí eucharistie a smíření, mši svatou a dalšími pobožnostmi. Dále by vychovatelé měli pomáhat mladým nalézat odpovědi na otázky týkající se náboženských témat.

Laskavost

Vztah mezi vychovatelem a vychovávaným má velký význam ve výchově, kterou propagoval Bosko. Ten se otevřeně snažil nejprve získat chlapce pro sebe, aby je mohl následně ovlivňovat a vést. Snažil se o to, aby mezi mladými nejenom mezi sebou, ale i ve vztahu k vychovatelům, byla cítit radost, důvěra a spontánní komunikace. Přál si, aby bylo z vychovatelů cítit, že jim na svěřencích opravdu záleží. Michal Kaplánek napsal, že předpokladem výchovného úspěchu je láska ze strany vychovatelů a důvěra ze strany mladých lidí.⁸

Rozum

Rozum je třetí, posledním sloupem, na kterém stojí preventivní systém. Podle Dona Boska je důležitý právě pro jeho umožnění skutečné svobodné volby. Toto uvědomění u mladého člověka nastává na základě svědectví od lidí, kteří mu umožňují udělat tuto zkušenost. Vychovatelé by tedy měli vést své svěřence k přijetí za své toho, k čemu jsou vedeni, a to na základě rozumových úvah. Též sem patří vysvětlování rozhodnutí, pružné reagování na dané situace, to vše ze strany vychovatelů. Pro vychovávané tento pilíř znamenal též vzdělání skrz studium, doučování a učení se lidským a křesťanským hodnotám.

⁸ KAPLÁNEK, M. *Výchova v salesiánském duchu*. Praha: Portál, 2012. s. 35.;

DŘÍMAL, L. *Preventivní systém Dona Boska*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. 42 s.

1.1.2 Cíl preventivního systému

Podle Pietra Braida výchovný systém Dona Boska není výrazně radikální, jako u některých výchovných teoretiků, např. Rousseau či Makarenka. Ani se však neomezuje na návrat ke starobylému chápání člověka, jak ji znala celá staletí křesťanská i občanská tradice. Bosko vnímal své poslání a vychovatelské dílo komplexně, slučoval staré a nové, tradiční a inovativní.

Cílem činnosti Dona Boska bylo, dle jeho slov, vychovat dobré křesťany a poctivé občany, kteří by se uplatnili ve společnosti. Tohoto cíle chtěl dosáhnout skrz vzdělání, které bylo postaveno na křesťanském pohledu na svět a člověka. Přál si, aby se mladým lidem život vydařil. Úspěch však vnímal v jejich spáse duší a svatosti.

Jacques Schepens, sociální pedagog a psycholog, na základě svého výzkumu tvrdí, že Don Bosko zcela přesně věděl, co myslel pod pojmy „dobrý člověk a křesťan“. Toho pak vnímal jako jedince, který vše své počínání směřuje ke konečnému cíli, kterým je spása duše; neustále poznává a miluje Boha, svého Pána; vzdělává se v otázkách víry a náboženství; aktivně se začleňuje do společnosti, je její součástí; pracuje, stará se o své nejbližší a k potřebným je solidární; nechybí mu křesťanská láska, poslušnost, skromnost, mírnost a raduje se ze života.⁹

⁹ SCHEPENS, J. *Ursprung und Entwicklung des Präventionskonzepte von heute*. [online]. 2001. [cit. 2018-02-05] Dostupné z: <http://iss.donbosco.de/Forschung/Artikel-und-Vortraege>

2 Animace

Animace, výchovný směr, zároveň slovo, které má svůj původ v latinském jazyce anima, jež lze přeložit jako „duše“. Sloveso „animovat“ tudíž je možno chápat jako „oduševňovat“, „dávat duši“. Přičemž dle Michala Kapláňka lze použít pro „duši“ synonymum „život“. A proto se animace vnímá jako jakési „oživení“, „naplnění životem/duchem“ nebo také „probouzení nadšení“ v člověku.¹⁰

Cílem animace je hlavně „oživit“ duši nejen mladého člověka. Pomáhá mu zrát v každodenním životě a v utváření jeho osobní identity, a to vše za pomoci Ducha, tedy Boží prozřetelnosti. Dalším cílem této výchovné metody je učit dávat životu smysl. Proto je důležité, aby v animaci šlo o to učit se solidaritě, jednat dle svého svědomí, utvářet si silnou identitu, aj.

2.1 Animátor

Animace se pro svoje možnosti stává životním stylem. Každého, který se rozhodne dle ní žít, přeměňuje, utváří v jeho vlastní identitě a doprovází v cestě za Kristem. Totéž mohou zakusit i ti, jež jsou formováni člověkem, který je pohlcen animací. Stává se pro ně tzv. „animátorem“, totiž člověkem, který v našem prostředí realizuje animační přístupy v pedagogice či sociální práci, případně v dramatické výchově či v jiných oblastech, kde se pracuje s lidmi. Pro bohatost českého jazyka se lze nejčastěji setkat se třemi synonymy tohoto pojmu, a to: praktikant (člověk studující střední, vyšší či jinou školu a přicházející proto, aby si splnil podmínky studia); dobrovolník (jedinec, který se podílí na konkrétním díle zcela dobrovolně a bez nároku na finanční odměnu); asistent (pomocník zkušenějšího animátora). Rozdíl významu slova „animátor“ lze nalézt na západě, například ve Francii nebo ve Švýcarsku, kde tento post představuje určitou konkrétní profesi.¹¹

¹⁰ KAPLÁNEK, M. *Animace: studijní text pro přípravu animátorů mládeže*. Praha: Portál, 2013. 104 s.

¹¹ KAPLÁNEK, M. *Animace: studijní text pro přípravu animátorů mládeže*. Praha: Portál, 2013. 104 s.

Animátor představuje mladého člověka, jehož hlavní motivací by mělo být vědomí účasti na díle, které vytváří Bůh. Od něho by měl pak čerpat sílu a motivaci pro to, co dělá. Dále by měl vyzařovat osobností, která by do jisté míry měla být již zralou, nebo alespoň uzrávající.

Salesiánský animátor by měl mít v sobě několik typických charakteristik, kterými by se měl odlišovat od ostatních. A to především¹² službou – zapojovat se v práci pro mladé lidi, pro které je jeho činnost důležitá a velmi užitečná; osobností – svou službou se začlenit do společné práce více lidí. Důležitá je zde komunikace, spolupráce, rozvoj zdravých vztahů, spolehlivost, či taktéž soběstačnost a zodpovědnost. S tím souvisí s věkem odpovídající osobní zralost a ochota nadále se rozvíjet; odborností – animátor by se měl neustále vzdělávat v oblasti nejen pedagogiky, ale i v dalších oborech, které jsou potřebné k jeho činnosti (např. psychologie); křesťanským postojem – salesiánská výchova je postavena na základech víry v Boha, proto i animátor by měl neustále vzhlížet k Bohu, nechat ho působit a plnit jeho vůli. Též by měl animátor mít v sobě zakotveny křesťanské hodnoty; měl by mít v sobě salesiánského ducha – člověk, který chce pracovat po vzoru Dona Boska, by měl znát nejen život zakladatele Salesiánů, ale vědět něco víc i o salesiánské historii až po současnost, měl by mít přehled, kde v českých zemích tato kongregace působí, aby v případě potřeby věděl, kam se obrátit. V neposlední řadě je dobré znát salesiánské světce a prosit o jejich přímluvu; motivací – tato práce by měla vycházet z vnitřní motivace; vztahovou výchovou – výchova v salesiánském duchu je zaměřena na vztahy. Jedná se o výchovný vztah, kdy by se animátor nikdy neměl stavět do pozice nadřazenosti. Naopak. Pozice mladého člověka a animátora je rovnocenná a role autority u animátora je na pozici formálnosti i neformálnosti.

Animátor pracující v salesiánském prostředí pracuje společně s dalšími lidmi, nikoliv sám za sebe. Jde tedy o spolupráci.

¹² HANÁKOVÁ, M., a kol. *Animátorský slabikář*. Praha: Salesiánská asociace Dona Boska, 2008. 300 s.

2.2 Salesiánské hnutí mládeže, z. s.

Mladý člověk, animátor, má pro své získané znalosti, zkušenosti, ale i pro svůj pohled na život či svět, mnoho možností, jak se angažovat ve společnosti. Často se tito mladí lidé, kteří žijí v salesiánském duchu, shromažďují v centrech této kongregace. Ať už se jedná o salesiánské komunity, nízkoprahová zařízení, nebo jakákoli jiná zařízení, kde pracují muži a ženy zasvěceni Bohu. Avšak jelikož salesiánských center a působišť, kde působí SDB¹³ či FMA¹⁴, je v rámci České republiky omezené množství, stále více se rozšiřuje nápad, který vznikl před více jak dvaceti pěti lety. A to vytvořit síť klubů v salesiánském duchu, kde se budou shromažďovat animátoři a společnými silami se budou angažovat ve svých farnostech a vesnicích. V současné době pod touto myšlenkou působí přes tři tisíce dobrovolníků – animátorů ve více jak třiceti třech klubech a další vznikají.¹⁵

Působení v této zapsané společnosti pomáhá samotnému animátorovi se nadále rozvíjet v prostředí jednak dětského kolektivu, ale i v rámci celého farního společenství, kde jsou zastoupeny snad všechny věkové kategorie, se kterými je animátor nucen spolupracovat.

Salesiánské hnutí mládeže pokračuje v díle, které započal Don Bosko, a snaží se vychovávat hlavně děti pomocí tzv. Preventivního systému.

2.2.1 Salesiánské hnutí mládeže – klub Krucemburk, z. s.

Mezi kluby salesiánského hnutí mládeže (dále jen SHM) patří i jeden, který za dva roky, tzn. v roce 2019, oslaví již dvacet let svého působení. Ze začátku působil především v Římskokatolické farnosti Krucemburk, v posledních letech nicméně stále více spolupracuje s tamním městysem. V současné době SHM klub Krucemburk, z. s. čím dál více spolupracuje s tamějším městysem. Animátoři v tomto klubu fungují jako dobrovolníci. Proto se veškeré

¹³ Salesiáni Dona Boska

¹⁴ Kongregace Dcer Panny Marie Pomocnice (italsky: Figlie di Maria Ausiliatrice)

¹⁵ *Salesiánské hnutí mládeže. [online]. 2018. [cit. 2018-01-25] Dostupné z: <http://www.shm.cz>.*

působení SHM klubu Krucemburk od tohoto faktu odvíjí a je i znát, že převážná většina akcí se uskutečňuje buď o víkendech či o prázdninách, kdy mají animátoři nejvíce času.

Společenství animátorů v rámci tohoto klubu tvoří v současnosti kolem dvaceti mladých lidí, kteří mají na starosti hlavně děti. Pořádají pro ně řadu aktivit. Na výčet veškerých aktivit je možné nahlédnout na jejich internetové stránky, avšak mezi projekty, které mají nejdelší tradici, jsou jistě prázdninové tábory neboli chaloupky, které pořádají rovnou čtyři (mladší/starší děvčata a mladší/starší chlapci).

Mezi pravidelné akce, které se pořádají přes školní rok, lze zařadit tzv. čtvrtční setkání dětí na faře, které nese název „Spolčo broučků & berušek“, které má svoji tradici delší než samotný klub, a to od roku 1997. Do dneška toto společenství dětí vedou hlavně animátoři, kteří studují ještě na střední škole. Setkání jsou každý týden ve čtvrtek na místní faře.

Další projekt, který se rozjel a fungoval přibližně pět let, se jmenoval „KK – Kreativní klubovna“. Jednalo se o páteční oratoř, která fungovala na faře v místnosti, kterou poskytla SHM klubu Krucemburk místní Římskokatolická farnost. Oratoř byla otevřena vždy na dvě hodiny, od 16 hodin do 18 hodin, kdy byla zakončena farní mší svatou v kostele sv. Mikuláše v Krucemburku. Tento projekt z velké části nebyl až tak moderován. Účastník si mohl zvolit vždy jednu z mnoha možností: zahrát deskové hry, něco si vyrobit (ruční práce), nechat si vysvětlit ve škole nepochopenou látku z různých předmětů, dopsat si domácí úkoly atd. Pestrost aktivit byla veliká a s ročním obdobím se měnila. Jelikož však celý tento klub je postavený na dobrovolnosti, z důvodu nedostatku animátorů, musel být tento projekt přerušen, a to již předminulý školní rok. V nadcházejícím školním roce, tzn. 2017/2018, se probudila myšlenka projekt „KK“ znovu vzkřísit, obnovit, inovovat a znovu otevřít vždy v pátek odpoledne farní dveře dětem.

3 Charakteristika cílové skupiny

Práce SHM klubu Krucemburk je velice pestrá na věkové kategorie. Projekt „Kreativní klubovna“ je vytvořen za účelem poskytnout dětem smysluplnější stravení pátečního odpoledne. Více se pojem „dítě“ nespécifikuje, proto jsou dveře otevřené jakékoli věkové skupině. Z několikaletých zkušeností s vytvářením podobných programů je zřejmé, že zde bude nejvíce zastoupená věková kategorie v rozmezí první až deváté třídy základní školy. Tedy 6 až 15 let. Jelikož má plno účastníků mladší sourozence v předškolním věku, musí se počítat i s možností, že rodiče budou posílat na tento projekt taktéž i své mladší potomky v předškolním věku. V praxi se zpravidla jedná přibližně o tři až čtyři takto staré děti. Animátoři jsou již na to připravení a s těmito situacemi počítají. Je tedy vhodné s tímto jevem v přípravě i při samotné realizaci programu počítat. Dále je žádoucí mít na paměti, že počet účastníků nebude neustále fixní, ale že se bude na každém setkání lišit. Hlavním důvodem je odlišný zájem dětí, různé povinnosti školní, nemoci aj.

3.2 Mladší školní věk (6–10 let)

Bylo by fajn to nějak propojit s projektem, např. protože nejčastější účastníci klubu jsou děti ve věku 6-10 let, je dobré toto období charakterizovat. Toto období lze celkově psychologicky charakterizovat jako věk střízlivého realismu¹⁶, kdy z prvopočátku jde o naivní realismus, teprve s příchodem období dospívání lze hovořit o realismu kritickém. Dítě v mladším školním věku je plně zaměřeno na to, co je a jak to je. Snahu pochopit svět a věci tak, jak doopravdy jsou, mu pomáhají nejenom knihy, kde si rozšiřuje vlastní poznání, ale i jeho aktivní postoj ke světu. Pro touhy prozkoumat reálné činnosti jsou oblíbené v tomto věku nejrůznější pokusy a řešení problémů v oblasti techniky. Tato dětská zvědavost je instruktivní motivací k učení, u které není zapotřebí vnější pobídky, odměny či trestu, a lze ji rozdělit na tři motivy: zvědavost, přijetí problému jako výzvy a snaha získat větší kontrolu nad prostředím. Důležitá činnost pro poznání světa je skutečná práce, v tomto období ještě školní povahy. Tedy konání úkolů, které, ačkoli nemusí být příjemné a nevyplívají

¹⁶ LANGMAEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada Publishing, 2006. s. 118.

z aktuálních potřeb, jsou uskutečňovány za určitým cílem. Na druhou stranu, i když zde existuje nutnost vykonávat úkoly, hraje hra stále důležitou roli v osobnostním vývoji. I přes fakt, že její formy jsou podobné těm v předešlém období, je ve skutečnosti bohatší a diferencovanější. Stále větší důraz klade dítě na hry se složitějšími pravidly, např. učí se hrát dámu, šachy apod.¹⁷

Zdeněk Matějček¹⁸ vnímá období mladšího školního věku za přechodné mezi hravým předškolním věkem a vyspělejším chováním školáka. Charakterizuje dítě v této životní etapě jako hravé se schopností soustředit se na jednu věc přibližně deset minut, mající stále rádo pohádky a ve svých hrách nerozlišuje pohlaví spoluhráčů.

Jedinec po fyzické stránce se vyvíjí rovnoměrně a plynule. Zlepšuje se jemná i hrubá motorika, svalová síla se zvyšuje a na vzestupu je i koordinace všech pohybů celého těla. S tímto faktem souvisí zvýšený zájem o sportovní a pohybové aktivity, které jsou ovlivněny motivací jak vnitřní, tak vnější. Jedinec si též začíná poměřovat své vlastní výkony s vrstevníky, eventuálně i s dospělými jedinci. Mnohé sociologické výzkumy potvrdily skutečnost, že postavení jedince ve skupině závisí také na jeho tělesné síle a obratnosti.¹⁹

V oblasti smyslového vnímání jde o vývoj především zraku a sluchu. Dítě v mladším školním věku je pozornější, vytrvalejší, pečlivější a jeho vnímání je méně závislé na okamžitých přáních a potřebách.

Nálezení do vrstevnických skupin jedinci přináší rozvoj schopnosti sociálního porozumění, paralelně narůstá i seberegulace. Tato způsobnost ovlivňuje do jisté míry jeho přijetí skupinou, kdy dítě s lepší schopností sebekontroly patří častěji k těm oblíbenějším.²⁰ Vedle pojmu seberegulace je vhodné zmínit se též o sebereflexi, která je spontánní, a ačkoliv na začátku školní docházky ojedinělá, kolem deseti let již zcela běžná.

¹⁷ LANGMAEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada Publishing, 2006. s. 119-141.

¹⁸ MATĚJČEK, Z., LANGMEIER, J. *Počátky duševního zdraví*. Praha: Panorama, 1986. 365 s.

¹⁹ LANGMAEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada Publishing, 2006. s. 120.

²⁰ EISENBERG, N. et al. *The relations of effortful control and ego control to children's resiliency and social functioning*. *Developmental Psychology*, 39, 2003. s. 761-776.

3.3 Období pubescence (11–15 let)

Stejně jako u předchozí podkapitoly. Dítě v tomto věku se nachází v první etapě období dospívání, tedy v pubescenci, kterou lze následně rozdělit na fáze prepuberty a vlastní puberty. Přičemž první fáze začíná prvními pohlavními znaky dospívání a končí nástupem u dívek první menstruací kolem jedenáctého až třináctého roku, u chlapců zase noční polucí, časově přibližně o rok až dva později než u dívek. V tomto rozmezí pak nastupuje vlastní puberta, která přechází v adolescenci kolem patnáctého roku.²¹

Kromě změn v pohlavním ústrojí dochází k dalšímu somatickému vývoji. Především jde o růst těla, kdy se dívkám zvětšují ňadra, zženštňuje se pánev, chlapcům naopak narůstá svalová hmota a zeširují se ramena. Celkově je vývoj končetin rychlejší než u zbylých částí těla. To má za následek přechodnou nevyváženost a špatnou obratnost.²²

Plně rozvinuty jsou v tomto věku paměť a pozornost jedince. Koncentrace pozornosti však často kolísá v důsledku hormonálních a nervových změn v jeho organismu. Dle Langmeiera se dokonce člověk v tomto období dostává pomalu blíže k podání většího výkonu než starší jedinci, zejména pokud se hovoří o hromadění informací, o jejich jednoduchém využívání a pružném a tvořivém myšlení.²³

V pubertě je zprvu sklon k vytváření vrstevnických skupin jedinců stejného pohlaví, jde tedy o skupinovou izosexuální fázi, skupiny jsou oproti dřívějším stabilnější a organizovanější. I přes fakt, že soužití v těchto vrstevnických skupinách má pro jedince vysokou váhu, začíná zde pomalu sílit i potřeba intimního párového přátelství. Jedná se o individuální izosexuální fázi, ve kterém hraje důležitou roli důvěra. U chlapců je vztah založený častěji na společných zájmech a činnostech, dívky naopak mají přátelství podloženo spíše hlubší emoční náklonností. Kromě vytváření si důvěrných přátelství se začíná objevovat zájem i o jedince s opačným pohlavím.

²¹ LANGMAEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada Publishing, 2006. s. 141-142.

²² KOPECKÁ, I. *Psychologie 1. díl*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2011. s. 143.

²³ LANGMAEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada Publishing, 2006. s. 149.

Pubescence je obdobím druhého vzdoru proti zavedeným pořádkům a významným rysem jedince v této fázi života je egocentrismus, která se projevuje zvýšenou sebekritičností, podléháním osobního klamu, vztahovačností a pocitem výjimečnosti.²⁴ Jedinec v tomto věku si tvaruje vlastní identitu, ke které zajisté patří i hodnotová a duchovní orientace.²⁵

Veškeré volnočasové aktivity jedince odpovídají jeho celkové vyspělosti a mají velký význam v jeho dalším vývoji. Dívky se zajímají o módu, ruční práce i sport. Chlapce naopak lákají z počátku tohoto období stavebnice a hry s vojenskými či bojovnými prvky. Obě skupiny začínají projevovat zájem o umění. Přitahuje je tajemství, tajemné symboly, či romantika (táborák, šero, legendy, jeskyně apod.). V oblíbenosti je též elektronické zařízení, svět internetu nebo třeba adrenalinové sporty.

Již kolem jedenáctého roku si člověk začíná srovnávat sny a realitu. To se projevuje v tomto období poměrně hodně ve volbě povolání. Jedinec si všímá osob vykonávající určitou pracovní činnost a staví si je jako modely svých budoucích profesionálních aktivit. Tato volba není však otázkou jen pro samotného jedince, ale i pro jeho rodiče.²⁶

²⁴ KOPECKÁ, I. *Psychologie I. díl*. Praha: Grada Publishing, 2011. s. 145-146.

²⁵ LANGMAEIERS, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada Publishing, 2006. s. 160-162.

²⁶ LANGMAEIERS, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada Publishing, 2006. s. 154-159.

4 Financování projektu

Mezi hlavní příjmy SHM klub Krucemburk, z. s. patří dotace od Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy České republiky a od městyse Krucemburk. Právě část z druhé jmenované dotace poputuje v letošním roce na projekt KK. Klub tedy podpoří projekt částkou 6 000Kč. Do těchto peněz spadá veškerý nákup materiálů, které SHM klub nemá, ale k realizaci programů jsou nezbytné. Dále celková částka zahrnuje jízdné výletu pro všechny, kteří se ho zúčastní, odměny pro výherce a sladké poděkování dobrodincům, kteří budou pomáhat při realizaci KK s názvem „Pomoc!“. Do celkové částky je taktéž započítán i rezervní obnos peněz, který činí 500Kč. Jedná se o sumu peněz, které jsou k dispozici, kdyby nastaly různé neočekávané situace. Při potřebě větší sumy je možnost obrátit se na účetní a předsedu klubu.

Ve finančním rozpočtu není započítán nájem za využívané prostory, poněvadž celý projekt je realizován pod SHM klubem, kterému jsou veškeré využívané prostory v rámci Římskokatolické farnosti Krucemburk poskytovány bezplatně.

Všichni účastníci, jsou na všech setkání KK pojištěni, neboť SHM klub Krucemburk má trvalou smlouvu s pojišťovnou Kooperativa. Pojištění platí pro všechny s řádným členstvím a pro přidružené členy. Účastníci tohoto projektu spadají do druhé skupiny, to znamená, že vyplněním přihlášky se stávají pojištěnými nejen v rámci tohoto projektu, ale i celého klubu. Pro ty, kteří navštěvují pouze KK, a tudíž přihlášku nikde zatím nevyplnili v rámci daného školního roku, je vytvořena nová, viz Příloha 1.

5 Projekt – Kreativní klubovna

Projekt, který je v rámci bakalářské práce vytvořen, je navržený pro realizaci v SHM klubu Krucemburk. Nejedná se však o žádný nový program, pouze o znovuoobnovení toho, co už před pár lety v tomto klubu existovalo. Důvodem zrušení byl tehdejší nedostatek animátorů pro tuto páteční činnost. Přibližně po dvouleté pauze se pro školní rok 2018/2019 podařilo zajistit dostatečný počet animátorů, kteří se budou střídat ve službách, a díky tomu se KK znovu otevře.

Samotný název projektu „Kreativní klubovna“, již svým pojmenováním sebou přináší určitý závan pestrosti. První slovo je možno chápat jako tvořivost, avšak v širším slova smyslu. Nejedná se totiž pouze o činnost manuální, kterou lze využít v aktivitách zaměřených na výtvarnou tvorbu. Ale mělo by to v člověku evokovat pocit různorodosti, produktivnosti, a také určitou novost a nestereotypnost. „Klubovna“ v sobě zase nese nádech pocitu bezpečí, známého prostředí, kde se člověk cítí příjemně. Vychází z Boskova pojetí oratoře, kterou vnímal jako místo, kde se mladý člověk cítí milován, radostně, svobodně, má kolem sebe přátele a kamarády, a také kde je možnost žít křesťansky a naučit se něco důležitého pro život. Z těchto důvodů přirovnává Jan Bosko oratoř zároveň ke čtyřem objektům: domov, kostel, školu a hřiště.²⁷

Název KK představuje místo, kde má mladý člověk možnost trávit svůj volný čas mezi svými vrstevníky, a to odlišnou formou, než je častokrát zvyklý. Rozdílnost spočívá v samotné struktuře, která je sestavená tak, aby se v každém setkání někdo z účastníků našel či vzbudil zájem o danou činnost a mohl ji pro svůj zájem nadále rozvíjet. Představuje tedy pravidelná páteční setkání určená primárně pro děti navštěvující základní školu. Všechny setkání budou probíhat v odpoledních hodinách, od tří hodin do šesti večer. V tuto dobu totiž začíná ve zdejší farnosti mše svatá. Podílení se na ni je však pro účastníky dobrovolné. Vyhrazený čas pro KK je pak určen k realizaci programů, které si animátoři předem připraví. Pro rozmanitost je projekt poskládán ze dvou typů kluboven, a to na KK bez společného programu a se společným programem.

²⁷ KAPLÁNEK, M. *Pedagogika Dona Boska*. [online]. 3. 2. 2015. [cit. 2018-02-05] Dostupné z: <http://www.katyd.cz/clanky/pedagogika-dona-boska.htm>

5.1 Charakteristika KK bez společného programu

Rozdílnost v obou typech je značná již ze samotného názvu. Prvotně se jednalo o setkávání se v sudých týdnech. Hlavním důvodem byl tehdejší nedostatečný počet animátorů. Pro zvýšený zájem ze strany účastníků se nová podoba KK rozrostla i o liché týdny. Tudíž bude probíhat každý pátek. Aby se však vyrovnala s nedokonalým počtem animátorů, bude se v druhý a čtvrtý pátek v měsíci podobat více oratoři. Bude zde možnost pro účastníka zvolit si aktivitu dle svého uvážení, zájmu, potřeby a také dle možností, které prostory SHM klubu Krucemburk poskytují. Jedná se tedy například o stolní hry, výtvarné a tvořivé aktivity, stolní fotbal, ping-pongu, šipek apod. Při příznivém počasí lze využít farní zahrady k venkovním aktivitám. Budou zde k dispozici obvykle dva animátoři, kteří budou i při hraní si s účastníky na všechny dohlížet. Sami účastníci si s nimi mohou popovídat, svěřit se jim, požádat je o pomoc s domácími úkoly, přípravou do školy či s doučením látky z potřebného předmětu.

5.1.1 Harmonogram KK bez společného programu

14:30	příchod animátorů; příprava
15:00	příchod účastníků
15:10	přivítání
15:15	volný program
17:30	ukončení programu; společný úklid
17:45	modlitba, zakončení setkání
18:00	možnost mše svaté ve farním kostele sv. Mikuláše v Krucemburku

5.2 Charakteristika KK se společným programem

Tento inovovaný typ KK má za cíl účastníky prostřednictvím předem naplánovaného a společného programu určitým způsobem formovat. Při jednotlivých schůzkách se realizuje předem naplánovaný program, kterému však předchází příprava teoretické i materiální podoby jako je shánění pomůcek, kostýmů či kupování odměn. Všichni účastníci se zapojují do aktivit, které jsou pro ně nachystané. Pokud se z různých důvodů nechce některé dítě, které došlo na konkrétní KK, účastnit, je možné po domluvě s animátorem, aby ostatní pouze pozorovalo. Jde však o ojedinělé situace. Předpokládá se, že ti, kteří dorazí na KK, se programu účastnit budou.

Programy KK jsou rozděleny do čtyř skupin, z nichž každá má trochu odlišný cíl. Jedná se o tyto typy: „velká hra“, kdy je připravena pro účastníky jedna aktivita s delší časovou dotací, s fyzickou aktivitou a se zapojením rozumu (rozumové...); „tvořivá“ má zase za cíl rozvinout v každém kreativitu a fantazii; díky „vzdělávací“ KK účastníci mohou získat nové informace a poznatky, které jsou tematicky laděny do daných období; poslední čtvrtý typ KK je volnějšího charakteru, jak již název „free“ napovídá, je zde snaha o nenáročný program z pohledu fyzické, ale i psychické zátěže, avšak společný.

Při každém setkání by měli být přítomni minimálně tři animátoři, kteří mají kromě programu, na starosti i dohled nad účastníky. I při těchto setkání má dítě možnost si přijít s animátorem popovídat. Vhodné je však účastníky motivovat k tomu, aby přicházeli buď před začátkem či po ukončení KK.

5.2.1 Harmonogram KK se společným programem

14:00	příchod animátorů; příprava
15:00	příchod účastníků
15:10	přivítání; seznámení s programem
15:30	realizace programu
17:20	ukončení programu; reflexe; společný úklid

17:45 modlitba, zakončení setkání

18:00 možnost mše svaté ve farním kostele sv. Mikuláše v Krucemburku

5.3 Cíl projektu

Cílem projektu je nabídnout smysluplné využití volného času dětem a mladým lidem, kteří dochází na základní školu. Buď skrz předem naplánovaný program, nebo v nejrůznějších aktivitách, které si zvolí. Dále je zde kladen důraz na vytvoření skupiny, kde bude fungovat spolupráce, důvěra, podpora mezi jednotlivými členy. Důraz je kladen je také na rozvoj každého jedince, a to nejen po fyzické stránce osobnosti, ale i po psychické. Též se skrz aktivity rozvíjí fantazie, kreativita, vědomosti atd.

Po celou dobu každého setkání jsou přítomní animátoři, kteří tu jsou mimo jiné i k naslouchání či popovídání si. Jsou připraveni pomoci a poradit, jak bude v jejich silách. A to nejenom ve školních záležitostech, ale i ve věcech, které se týkají osobního života. Svým věkem mohou účastníkům dělat staršího bratra či sestru.

5.4 Místo realizace

Salesiánské hnutí mládeže klub Krucemburk, z. s., svoji činnost vykonává na římskokatolické faře v obci Krucemburk, kde má k dispozici v současné době dvě místnosti včetně toalet a malého kuchyňského koutu. Využívá i farní zahrady, která se nachází kolem farní budovy. Pro splnění terénních podmínek při realizaci konkrétní hry se dochází do okolních lesů či na místní louky.

Díky spolupráci s Římskokatolickou farností Krucemburk má SHM klub Krucemburk možnost dlouhodobě využívat společných prostor na místní faře, kde má ke své činnosti k dispozici dvě místnosti. Tam má uskladněny i všechny věci. Taktéž na celý projekt je k dispozici přilehlá zahrada s ohništěm. Dále to jsou okolní lesy, pole či louky, nebo také hřiště, které poskytuje bezplatně občanům městyse místní TJ Sokol.

5.5 Termín projektu

KK v minulosti již existovala. Prostory byly otevřeny pro mladé zájemce jednou za měsíc. Při znovuoobnovení toho projektu jsem však pro značný zájem ze strany mladých zvolila zintenzivnit pravidelnost setkání. Proto se KK otevře každý týden. První a třetí pátek v měsíci půjde o setkání se společným program, druhý a čtvrtý pátek bude organizovaný individuálně, dle zájmů a potřeb účastníků. Časově pak jde o rozmezí necelých tří hodin, přičemž animátoři stráví v prostorách minimálně o hodinu navíc.

5.6 Propagace

V rámci propagace jsou vyhotovené dva plakáty. První zve obecně na KK (Příloha 2) a rozmístí se před začátkem školního roku do pěti kostelů na nástěnky, které spravuje Římskokatolická farnost Krucemburk, a také do dvou obchodů s potravinami v Krucemburku a na místní základní školu. Dále je možnost tuto pozvánku v elektronické podobě vyvěsit na webových a facebookových stránkách SHM klubu.

Druhý láká na konkrétní setkání (Příloha 3). Skupina animátorů, která bude mít konkrétní KK na starost, si druhý plakát vyplní, vytiskne v několika kopiích a rozmístí je na místa vedle prvních plakátů.

Po dohodě s místním knězem je možné zařadit pozvánky do ohlášek, které jsou na konci každé nedělní bohoslužby. Neméně důležité je také osobní pozvání na jednotlivé akce v rámci tohoto projektu.

5.7 Rizika programu

Jedna z očekávaných rizik v programu je návštěvnost v termínech, kdy jsou prázdniny. Jedná se o 1. února 2019, pololetní prázdniny, a 19. dubna 2019, státní svátek – Velký pátek. V obou případech se však KK konat budou, předpokládá se však nižší účast. Druhé datum dokonce představuje den, kdy si křesťané připomínají den, kdy byl ukřižován Ježíš Kristus,

a to v rámci Velkopátečních obřadů. I ve zdejší farnosti se tyto obřady budou konat. Z tohoto důvodu je KK přesunuta na dopolední hodiny, tedy od devíti hodin do půl dvanácté.

Jelikož není povinnost dětí účastnit se každého setkání, je nutné počítat s častou absencí a s odlišným počtem účastníků na každém setkání. Jednou z hlavních příčin nepřítomnosti na schůzce může být nezájem o konkrétní téma. Dalšími důvody mohou být nedostatek informací o daném tématu či strach z programu. V každém z těchto případů je nutné ze strany animátora si promluvit s dítětem. A to buď již dopředu, kdy vedoucí rozpozná, že jedinec z těchto důvodů příští setkání odmítá přijít, nebo zpětně. V tomto případě se animátor pokouší zjistit skutečný důvod absence a jeli to v jeho silách, měl by se pokusit tuto příčinu odbourat – zcela anebo jen částečně. Při rozhovorech či pátrání by se nemělo nikdy zapomínat na svobodnou volbu každého člověka.

Existují také mnohá rizika, které však animátoři nedokáží ovlivnit. Do této skupiny patří například změna počasí či výpadek elektrického proudu. Pokud nastane taková či podobná situace v dostatečném časovém předstihu, je možné ze strany animátorů skrz telefonickou či jinou komunikaci informovat o změnách v programu rodiče či zákonné zástupce. Nastane-li neočekávaná situace již v přítomnosti účastníků, je zapotřebí přejít v realizaci programu na jeho alternativu. Je možné využít varianty, která je popsána na konci každé aktivity v tomto projektu, nebo si mohou konkrétní tým vedoucích vymyslet vlastní náhradní program.

6 Popis jednotlivých organizovaných setkání v rámci KK se společným programem

Každé setkání je uchopené dle harmonogramu. Aktivity, které jsou v rámci programu KK se společným programem, jsou rozepsány po jednotlivých setkání. U každé z nich je rozepsán cíl, forma a organizace, pomůcky a příprava, postup realizace, hodnocení a nechybí ani nástin alternativy aktivit. Časová dotace, která je vypsána u každé aktivity, je přibližná.

6.1 Termíny a názvy programů KK se společným programem

Měsíc:	Datum:	Program:
Září	7. 9. 2018	Velká hra: „Všichni za jeden provaz“
	21. 9. 2018	Tvořivá: „Krášlení školních pomocníků“
Říjen	5. 10. 2018	Vzdělávací: „Třídíme!“
	19. 10. 2018	Free: „Čajovna“
Listopad	2. 11. 2018	Velká hra: „Po stopách předků“
	16. 11. 2018	Tvořivá: „Létání v oblacích“
Prosinec	7. 12. 2018	Vzdělávací: „Sv. Mikuláš“
	21. 12. 2018	Free: „Vánoční speciál“
Leden	4. 1. 2019	Velká hra: „Závody na čemkoliv“
	18. 1. 2019	Tvořivá: „Sněhová galerie“
Únor	1. 2. 2019	Vzdělávací: „Co víte a nevíte o Janu Boskovi“
	15. 2. 2019	Free: „Taneční soutěž“
Březen	1. 3. 2019	Velká hra: „Výlet“
	15. 3. 2019	Tvořivá: „Návštěva Vietnamu“
Duben	5. 4. 2019	Vzdělávací: „Velikonoční AZ-kvíz“
	19. 4. 2019	Free: „Drama-dílna“
Květen	3. 5. 2019	Velká hra: „Záchrana bludiček“
	17. 5. 2019	Tvořivá: „Land art“
Červen	7. 6. 2019	Vzdělávací: „Pomoc!“
	21. 6. 2019	Free: „Pod širým nebem“

6.1.1 KK: Velká hra „Všichni za jeden provaz“

V prvním setkání jde především o stmelení kolektivu, který lze naplnit dílčími cíli, jako je seznámení se, vytvoření či posílení důvěry ve skupině a navození přátelské až rodinné atmosféry. Celá schůzka bude probíhat za příznivého počasí venku na farní zahradě či louce.

Na začátku této KK, po přivítání, bude vyhrazený přibližně desetiminutový prostor pro aktivitu zaměřenou pro zopakování, popřípadě k naučení, křestních jmen všech přítomných.

1. aktivita: Tanec na lavičkách²⁸

časová dotace: 60 minut

Cíl: Činnost zaměřena na zapamatování si křestních jmen spoluhráčů, podporu a rozvoj spolupráce. U samotných jedinců se trénuje taktické myšlení, rovnováha a pozvolné dočasné narušování osobní zóny.

Vše bude probíhat na farním dvoře u ohniště, kde se nacházejí dřevěné lavice uspořádané do kruhu. Další potřebnou věcí jsou stopky. Děti jsou poučeny o bezpečnosti.

Motivací je povzbuzení ducha soutěživosti ve skupině účastníků. Toto pozvednutí by mělo probíhat souběžně s vysvětlováním pravidel, která nejsou složitá. Skupina dětí při nich stojí na lavičkách. Cílem je vytvořit v co nejkratším časovém intervalu zástup na lavičkách, ve kterém budou hráči seřazeni abecedně podle křestního jména, a to zleva doprava. Při přemísťování se však nikdo nesmí dotknout země. Každý tento přestupek je penalizován pěti sekundami, které jsou na konci hry připočteny k celkovému času. Alternativou penalizace může být návrat celé skupiny do výchozí pozice s možností nového pokusu.

Aktivita se hraje dvakrát za sebou. Po skončení každého „kola“ je žádoucí zařadit krátkou reflexi ve formě krátké diskuse s účastníky. Během ní by měly zaznít otázky: Jak se vám chodilo po lavičkách? Nebáli jste se, že spadnete? Kde byl nejhorší úsek?

²⁸ NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 1998. s. 56-57.

A kde naopak nejsnadnější? Jakou jste měli taktiku? Vyhovovala vám nebo byste pro příště něco změnili? apod.

2. aktivita: Gordický uzel²⁹

časová dotace: 60 minut

Cíl: V této hře jsou všichni zapojení. Rozvíjí se při ní kooperace, obratnost a taktika v řešení problému. Též se pracuje s osobní zónou, kdy se účastníci drží za ruce.

Pro její realizaci není zapotřebí žádných pomůcek. Z důvodu potřeby dostatečného prostoru se bude aktivita odehrávat na farní zahradě.

Samotná hra spočívá v tom, že hráči vytvoří kruh, ve kterém se dotýkají rameny. Na pokyn instruktora každý účastník předpaží levou paži a na další signál uchopí ruku jiného hráče. To samé se zopakuje i s paží pravou. Tyto kroky se provádějí při zavřených očích. Po jejich otevření mají účastníci za úkol rozmotat tzv. gordický uzel vzniklý z lidských rukou a těl, a tím vytvořit jeden veliký kruh. Nehraje zde roli fakt, že někteří hráči na konci budou otočeni zády do středu. Nesmí se však při rozmotávání nikdo pustit. Při větším počtu účastníků je možné, že vznikne více menších kruhů. V tomto případě je úkol též splněn.

Zpětnou vazbu získáme též ihned po ukončení aktivity, a to tak, že v právě vzniklém kruhu instruktor opět vyzve všechny, aby předpažili a na pokyn ukázali pomocí pěsti s palcem, jak moc se jim tato hra líbila. Palec nahoru znamená „moc se mi líbila, bavila mě, bylo to skvělé, nejlepší“; v opačném případě zase „byla to nuda, nebavilo mě to, už bych si to vícekrát nezahrál(a)“.³⁰ Tato aktivita se též jako předchozí po skončení hodnocení ještě jednou zopakuje. Při druhé reflexi je možné porovnat kola mezi sebou.

²⁹ NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 1998. s. 80.

³⁰ REITMAYEROVÁ, Eva; BROUMOVÁ, Věra. *Cílená zpětná vazba: Metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál, 2015. s. 121.

6.1.2 KK Tvořivá: „Krášlení školních pomůcek“

časová dotace: 110 minut

Cíl: Tato KK je zaměřena na výzdobu školních pomůcek. Při jednotlivých činnostech bude rozvíjena jemná motorika, smysl pro přesnost, trpělivost, tvořivost a fantazie, kterou účastníci využijí při vymýšlení a realizaci každého výrobku.

V měsíci září začíná nový školní rok. Pro podporu motivace k učení, těšení se na jednotlivé předměty a pro zpestření školní lavice je hlavní náplní této schůzky s dětmi zdobení desek sešitů, výroba záložek a originálních obalů na učebnice, a zdobení tužek. Tyto všechny mini aktivity se budou realizovat v klubovně na faře. Jelikož se jedná o individuální manuální činnost, vytvoří se čtyři stanoviště, na kterých bude probíhat jiná činnost, a které budou účastníci obcházet v libovolném pořadí. U každého stanoviště bude místo přibližně pro pět až šest dětí. Výměna bude probíhat individuálně, dle zájmu dětí. Každý účastník si bude moci vyrobit, co bude chtít. Podle svých schopností.

Jedná se o zkrášlování školních pomůcek, tudíž je zapotřebí, aby si základní materiály, jako jsou sešity a učebnice, účastníci donesli sami. Je tedy třeba jim tuto informaci říct na předchozí Kreativní klubovně (7. září 2018). Ostatní potřeby a pomůcky jsou v kompetenci animátorů, kteří setkání mají na starosti. Jedná se o tyto produkty: bílé, barevné papíry a výkresy A4; barevné a průhledné lepicí pásky mix velikostí; barevné samolepicí pásky; tyčinková lepidla; pastelky; fixy; gelová pera; lihové popisovače různých velikostí; nůžky; ozdobné nůžky; různě barevné flitry a glitry; samolepky; tiskátka s tiskací barvou; gummy; ořezávátka; tavná pistole; odšťižky látek; tempery; vodové barvy; igelitové obaly na sešity a učebnice; barvy na sklo; minimálně 30 ks dřevěných obyčejných tužek bez lakového nátěru.

Cílené hodnocení výsledků prací nebude. Počítá se s tím, že účastníci se animátorům sami pochlubí, výrobky ukáží a představí, co si za celou dobu vyrobili. Vedoucí by neměli vyzdvihovat a chválit jen některé výrobky. Takovému hodnocení je vhodné se vyvarovat.

Pokud nastane situace, kdy některého z účastníků přestane tato činnost bavit, může si hrát stolní hry pro jednoho hráče, například „Ledové kry“, které jsou k dispozici ve vedlejší místnosti. Při větším počtu si je možné zahrát deskové hry pro větší počet hráčů.

6.1.3 KK Vzdělávací: „Třídíme!“

časová dotace: 100 minut

Cíl: Aktivita vychází z tradiční táborové hry „Piráti“³¹, ve které jsou však upravená pravidla a zakomponovaná problematika odpadů. Úmyslem hry je rozvinout zájem o třídění odpadu, procvičení znalostí, co která surovina kam patří; též je zde podporovaná fyzická zdatnost a soutěživost.

Pro realizaci je zapotřebí sehnat pět misek, kostýmy, nastříhat fáborky modrého, žlutého, zeleného, bílého, červeného a hnědého krepového papíru, a vyrobit pět sad po minimálně dvaceti kartičkách. Každá z nich bude popsána jednou věcí, která patří do odpadu, z toho každá sada kartiček má být zaměřena na jeden kontejner (papír, plast, sklo, mini spotřebiče, bio odpad).

Celá aktivita se odehrává v lese, kde se předem vytyčí pomocí barevných fáborků hrací území a tzv. „domečky“. Každý úkryt představuje jeden kontejner, který bude označený fáborkem příslušné barvy. Vedoucí rozdělí účastníky do pěti skupin, každé se přiřadí jeden úkryt s miskou, kde se nachází 1/5 všech vyrobených kartiček. Nesmí však obsahovat názvy surovin, které spadají do kontejneru, kde se skupina nachází.

Úkolem každé skupiny je vyměnit lístečky, které se nacházejí v misce v jejich domečku, za lístečky, které skutečně patří k nim (např. domeček představující kontejner na plasty musí na konci hry mít v misce jen plastové výrobky). Výměna probíhá tak, že účastník si vezme jednu nepotřebnou kartičku a utíká k družstvu, která tyto karty sbírají, vymění ji za pro něj potřebnou a vrátí se zpět do domečku. Tímto způsobem se hraje až do chvíle, kdy se všechny věci dostanou do správných kontejnerů. Běhat z úkrytu může pouze jeden člen z daného týmu.

Pro stěžení aktivity v herním území pobíhá několik přestrojených vedoucích za popeláře. Ti se snaží chycením hráčů získávat do svého smetiště co nejvíce surovin. Při chycnutí jimi hráč musí odevzdat kartičku a vrací se zpátky do svého domečku. Odevzdané kartičky

³¹ HRANOSTAJ. *Piráti*. [online]. 2008. [cit. 2018-01-31] Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra740>

až do konce hry zůstávají u přestrojených vedoucích a dále se s nimi nehraje. Celá hra trvá přibližně hodinu a půl.

Hodnocení nastává po skončení aktivity, kdy animátoři spočítají skóre jednotlivým týmům a vyhlásí se vítězné družstvo, které od popelářů může získat malou vtipnou odměnu pro odlehčení situace a pobavení.

Při nepřízni počasí se namísto této aktivity mohou v klubovně zahrát stolní či jiné společné hry. Též je zde možnost s dětmi si o problematice třídění odpadu popovídat.

6.1.4 KK Free: „Čajovna“

časová dotace: 160 minut

Cíl: Do kreativních kluboven, které mají oddechový charakter, patří i tato, jejichž záměrem je strávení volného času pohromadě v rámci jedné aktivity, popovídání si s dětmi, které docházejí na kreativní klubovny a upevnit s nimi přátelství. Je to čas vhodný i na zjištění problémů a trápení, které v sobě nosí, či zjistit něco více o jejím každodenním životě, čím právě žijí, co dělají, jaké jsou jejich zájmy atd.

Při tomto setkání je důležitá příprava. V ní je zapotřebí upravit místnost s kobercem tak, aby se v ní účastníci cítili jako v čajovně. Hodit se budou různé deky, šátky, batikovaná prostěradla, osm banánový krabic místo malých stolů, minimálně čtyřicet polštářů různých velikostí, sedací pytel, lampióny či jiná světla (např. světélka na vánoční stromek). To vše je potřeba uspořádat v místnosti. Pro navození atmosféry se mohou zapálit svíčky a vonné tyčinky, to však na bezpečném místě. Taktéž je dobré vyrobit tzv. nápojový lístek, či celkovou nabídku nápojů napsat na tabuli, na kterou všichni uvidí, a vše také nakoupit. Nádobí potřebné na servírování se všemi čaji a dalším nabízeným zbožím se uloží ke kuchyňskému koutku, kde se bude odehrávat veškerá příprava tekutin i drobného občerstvení. Jak dále se vyzdobí klubovna, se fantazii meze nekladou.

Animátoři se mohou vžít do celé hry tím, že se převléknou do předem připravených kostýmů tradičních čínských obyvatelů a za pomoci barvami na obličej se mohou dozdobit. Dívky si mohou sepnout vlasy do drdolu a přichytit ho hůlkami.

Otevírací doba čajovny nastane v době příchodu účastníků. Vždy když někdo přijde, ujme se ho jeden Číňan, který dotyčného doprovodí ke stolku a obslouží ho. Po usazení posledního dítěte přivítá všechny oficiálně jeden z vedoucích převlečených za Číňana. Následuje již volná zábava. K dispozici budou též deskové hry, které si během popíjení čaje mohou účastníci spolu zahrát. I vedoucí se mohou zapojit mezi účastníky, ale vždy by měl být alespoň jeden Číňan ve střehu, aby se měli účastníci na koho obrátit. Aktivita bude probíhat po celou dobu setkání.

Hodnocení zde bude skryté, kdy animátoři v průběhu celého setkání budou číst z tváří a konverzací účastníků jejich spokojenost či nespokojenost. V případě druhé možnosti mohou ihned reagovat, když zjistí, co dotyčné osobě schází, co jí vadí atp. Pokud to bude v kompetenci vedoucích, je možné ji dané přání splnit.

Alternativou k této aktivitě může být tzv. „mini kurz čínského způsobu pití čaje“. To však vyžaduje přípravu animátorů a dostatečný počet malých šálků čaje, které jsou určeny k tomuto rituálu.

6.1.5 KK Velká hra: „Po stopách předků“³²

časová dotace: 130 minut

Cíl: Jedná se o aktivitu časově delšího charakteru. Vše se odráží od vytyčení trasy, kterou účastníci ve skupinách musí obejít pomocí indicií. Cílem KK je seznámení se s historií okolního prostředí, trénování fyzické zátěže ve formě procházky po okolí. Dále se rozvíjí spolupráce, řešení problémů, naslouchání a zdůrazňují se role ve skupině.

³² NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 1998. s. 265.

Pro realizaci této hry je zapotřebí mapa okolí, soubor fotografií a starých pohlednic či obrázků, záznamový list s čísly fotografií a vedle místo pro označení kódu pro kontrolu, kódy pro jednotlivá stanoviště, stopky a psací potřeby. Vše se bude odehrávat v městyse Krucemburk a jeho okolí. Tedy v místech, které zachycují staré obrázky, fotografie a pohlednice.

Jako počáteční motivaci je vhodné nastínit minulost zdejší obce krátkým vyprávěním. Je žádoucí zařadit do monologu něco o místech, které účastníci zanedlouho navštíví; tedy povědět jim trochu o světových válkách či o ještě vzdálenější historii, o době, kdy v městyse stávala tvrz. Zde se může zařadit několik pověstí. U toho účastníci sedí v kruhu v klubovně.

Následuje vysvětlení pravidel a rozřazení do čtyř rovnoměrných skupin. U každé se určí nejstarší a nejzodpovědnější hráč, kterému vedoucí svěří vysílačku pro komunikaci s nimi, kdyby se cokoliv stalo. Následně každá skupina obdrží na startu igelitový sáček, ve kterém budou uloženy fotografie, obrázky a pohlednice, záznamový list a mapa se zakroužkovanými body míst, ze kterých obrázky pochází. Fotografií musí být dvakrát více než kontrolních míst. Každý obrázek i bod má své označení, číslo a písmeno. Úkolem každého týmu je přiřadit k místu kontroly fotografii či obrázek a celé řešení zapsat na záznamový list, který obdrželi v sáčku. Start skupin probíhá v několikaminutových intervalech za sebou. Vítězem se stávají ti, kteří úkoly vyřeší v nejkratším čase.

Hodnotícím prvkem budou stopky, díky nimž se zjistí, která skupina dokázala vyřešit úkol nejrychleji. Po ukončení aktivity bude následovat vyhlášení výsledků. Odměnu tentokrát dostanou všichni, a to v podobě malého občerstvení.

Stěžejním prvkem této hry může být přesné určení pořadí, ve kterých se musí kontroly navštěvovat. Při nepříznivém počasí se v klubovně může odehrát pouze vyprávění o minulosti městyse a místních obyvatel, které bude prokládáno fotkami z data projektoru. To však vyžaduje domácí přípravu ze strany animátorů. Kvůli udržení pozornosti účastníků je vhodné povídat prokládat společnými aktivitami kratšího časového charakteru.

6.1.6 KK Tvořivá: „Létání v oblacích“³³

časová dotace: 120 minut

Cíl: Aktivita je zaměřena na rozvoj tvořivosti, fantazie, zručnosti, kreativity, trpělivosti a přesnosti při stavění konstrukce létajícího draka. Při požádání si o pomoc během tvoření se rozvíjí spolupráce.

Na jeho výrobu je potřeba: plastový pytel či fólie, akrylové barvy, provázek, tenký nylonový provázek, krátká tyč, dva pruty/tyčky dlouhé 46 cm, pravítko, nůžky, lepicí pásky, sklenice na vodu, voskovka, děrovačka, štětec a odlamovací nůž. Tyto všechny potřeby jsou k výrobě jednoho draka. Každý účastník bude zhotovovat svého draka, proto pomůcky se musí připravit přibližně pro dvacet účastníků. Je vhodné mít náhradní materiály pro situaci, kdyby přišlo více dětí.

Z plastového čtverce o straně 47 cm se vystřihne tradiční tvar draka. Na každý roh se přilepí pro zpevnění dva proužky lepicí pásky z každé strany a vše se obstříhne podle tvaru rohů. Ty se následně přeloží a do dvojitého plastu se pomocí děrovačky udělá díra (po rozložení má každý roh dvě díry). V dalších krocích se proužky lepicí pásky přilepí do středu draka (11 cm od horního a 7 cm od spodního okraje). Do vyztužených míst se proříznou dva malé otvory.

Dále je na řadě zdobení výrobku z jedné strany pomocí akrylových barev. Následně se ze zbytku plastu vystřihne osm stejně dlouhých proužků, které je potřeba děrovačkou prodírkovat.

Následuje práce s pruty, kdy jeden se provlékne horním rohem draka, na druhý konec se provléknou a přiváží nastříhané třásně a prut se opět provlékne, tentokrát spodním rohem. Oba konce se lepicí páskou připevní k tělu draka. Druhá stejně dlouhá tyč se taktéž lepicí páskou připevní na pravý a levý roh. Na svisle připevněnou tyč se v horní a dolní části připevní provázky, které se za pomoci malých dírek do plastového těla draka provléknou

³³ ADAMS, S., WILKES, A. *Das grosse Beschäftigungsbuch für Kinder*. Bindlach: Loewe Verl, 1999. s. 34-37.

na pomalovanou stranu, a na koncích provázku se udělá smyčka. Tímto krokem je tělo létajícího draka hotové.

Držátko se vyrobí tak, že na dřevěnou tyčku se omotá na obou koncích lepicí páska. Celé klubko provázku se přemotá na tyč. Jeho konec se připevní na smyčku, která je na těle draka. Je vhodné udělat dvojitý uzel pro jistotu, aby se provázek při létání neodvázal. Drak je hotový.

V rámci realizace jeden animátor vysvětluje postup a zároveň veškeré kroky dělá s účastníky. Zbytek vedoucích asistuje dětem, hlavně mladším. Ve zbylém čase se mohou noví draci v oblacích předvést ostatním. Tento krok slouží jako zpětná vazba, a to nejen pro účastníky, kdy zjistí, zdali jim drak létá či nikoli, ale i pro vedoucí. Ti mohou pozorovat reakce účastníků: jejich neverbální, ale i verbální komunikaci. Pokud bude deštivé počasí, může na závěr proběhnout galerie či módní přehlídka draků, kde se všichni podívají na výrobky ostatních. Na konci KK je možnost udělat společnou fotku s výrobky.

6.1.7 KK Vzdělávací: „Sv. Mikuláš“

časová dotace: 130 minut

Cíl: Záměrem aktivity je seznámení se s prací natáčení videí za pomoci fotoaparátů. Taktéž se rozvíjí porozumění textu, představivost, fantazii, kreativitu, organizovanost a spolupráci ve skupině.

V rámci přípravy je nutné sehnat dva zrcadlové fotoaparáty včetně stativů, vytisknout dvakrát texty s životopisy a legendami o svatém Mikuláši, připravit psací potřeby a nejrůznější kostýmy. Pro práci s natočenými materiály je zapotřebí notebook s programy určenými na úpravu videí.

Vysvětlování pravidel není složité., která je na samotných účastnících, kteří budou pracovat ve dvou skupinách. Jejich seskupení určí vedoucí. Ti nadále dají každému týmu fotoaparát a ostatní pomůcky, přičemž kostýmy jsou k dispozici oběma skupinám. Animátoři nadále

seznámí děti s úkolem aktivity, kterým je z přiděleného textu získat informace o sv. Mikuláši a vytvořit krátké video, které diváky seznámí s tímto světce. Samotné stříhání a další úpravy udělají animátoři po skončení KK a mše svaté. Pokud by byl zájem ze strany dětí účastnit se této části aktivity, je možné na tomto úkolu pracovat následující týden, tedy v rámci neorganizované KK. Výsledná videa této aktivity se shlédnou na „Speciálně vánoční“ kreativní klubovně.

6.1.8 KK Free: „Vánoční speciál“

časová dotace: 160 minut

Cíl: Tato kreativní klubovna je setkáním oddychového charakteru, prostorem být spolu v předvánoční čas. Skrz toto se podporuje přátelství, kamarádství, důvěra, zájem o druhé, o jejich radosti a bolesti apod. Při zpívání si účastníci opakují a učí se texty a melodie koled.

Mezi pomůcky, které je vhodné donést, patří cukroví, čaj, limonády, hudební nástroje, františky či vonné svíčky pro navození vánoční atmosféry, dále pak ubrousky, ubrusy, vánoční dekorace, deky, polštáře apod. Vše pro zvelebení a zútulnění místnosti.

Setkání bude mít dle harmonogramu daný začátek a konec. Během těchto časových horizontů je na účastnících, co budou chtít dělat: hrát deskové či společenské hry; sedět a povídat si; zpívat a hrát na hudební nástroje vánoční písně a koledy. V průběhu setkání se do programu zařadí zhlédnutí videí o sv. Mikuláši, která účastníci natáčeli předešlou KK se společným programem. V místnosti je po celou dobu k dispozici drobné občerstvení.

6.1.9 KK Velká hra: „Závody na čemkoliv“

časová dotace: 100 minut

Cíl: Pro účastníky je na vůbec první KK v novém roce připravena aktivita se soutěživým charakterem, která podporuje a rozvíjí kreativitu u dětí, navozuje soutěživou, ale zároveň

i příjemnou a přátelskou atmosféru. Smyslem aktivity je mimo jiné to, aby si děti uvědomily, že podstata soutěžení je nejenom vyhrát, ale užít si aktivitu a pobavit se.

Jedná se o sportovní činnost, před kterou jsou účastníci informováni – skrz plakátek, osobní pozvání na předešlé kreativní klubovně, ... – o této soutěži, jejíž vítěz získá pohár Dona Boska. Jako startovné si musí každý donést svůj prostředek, na kterém bude závodit. Mělo by jít o netradičně ozdobené boby, sáně či talíř. Může jít též o originální sjízdné vozidlo, a to buď vlastnoručně vyrobené, nebo věc, která má mít ve skutečnosti zcela jiné využití, jako například nafukovací člun, pytel naplněný slámou či starý pekáč. Je žádoucí, aby animátoři v rámci přípravy vyrobili diplomy a medaile z Fidorek pro první tři výherní místa a nakoupili malé odměny pro ostatní (lízátka). Pro lepší motivaci k závodění se vyrobí a seženu rekvizity, jako je cílový prapor, ukazatel s nápisem „start“, dětská plastová pistole a kostýmy pro rozhodčí a vzácnou návštěvu, vítěze Olympijských her a několikanásobného světového mistra v této kategorii. Taktéž se vytvoří čtvercové kartičky s pořadovým číslem (1-30), to se dá zalaminovat a přidělá se k tomu spínací špendlík.

Ze všeho nejdříve proběhne registrace závodníků, kdy se každému závodníkovi přišpendlí na čepici kartička s pořadovým číslem. A jako na každém závodě, i na tomto nejprve proběhne zahájení, kde vedoucí slavnostně přivítají vzácného hosta. Tím bude jeden animátor převlečený za smyšleného vítěze olympijských her a několikanásobného světového mistra kategorie sportu, ve které se bude zanedlouho závodit. Účastníci si vyslechnou motivující a povzbuzující proslov z jeho úst. Též může host ukázat všem přítomným své vozidlo, či se podívat se na ty, které patří účastníkům. Na závěr úvodní ceremonie je žádoucí seznámit závodníky s bezpečností, vysvětlit postup, jak budou závody probíhat. Podle pořadového čísla se všichni seřadí a jednotlivě, na pokyn rozhodčího přistoupí se svým jízdním prostředkem na startovní čáru a na další příkaz odstartují. V cílové rovince je jim jiným rozhodčím změřen čas. Takto se vystřídají všichni závodníci. Je možné si zahrát vícekolový závod.

V rámci závěrečného ceremoniálu jsou vyhlášeni tři vítězové, kteří dostanou medaile a diplomy od mistra. Ale ani ostatní neodejdou s prázdnou. Jako cena útěchy je každému též od vzácného hosta darovaná sladká odměna.

Soutěžení se může týkat i jiné kategorie, například „ceny za nejlepší sjezdni prostředek“. Na to je však nutné dopředu pamatovat a upozornit účastníky již při zvaní. Vhodné je zajistit dopředu odměnu i pro vítěze v této kategorii.

Při nedostatku sněhu je možností aktivitu odložit na příznivější podmínky, či uspořádat místo závodů turnaj ve stolním fotbale také o pohár Dona Boska.

6.1.10 Tvořivá KK: „Sněhová galerie“

časová dotace: 100 minut

Cíl: Aktivita je zaměřena na podporu a rozvoj kreativity a spolupráce mezi účastníky, kteří budou pracovat ve skupinách. Těž se při ní rozvíjí fantazie a představivost. Po skončení aktivity vytvořené sochy budou zkrášlovat kolem jdoucím prostředím.

Na tuto kreativní činnost je zapotřebí zajistit štětce různých velikostí (min. 2ks na jednu barvu), potravinářská barviva, kelímky od jogurtů dle počtu barev, vodu, špejle, sníh, kostýmy a náčrt sochy.

Před samotnou realizací a odkrytí programu dětem je vhodné úvodní motivační scénku, která pomůže navodit atmosféru.

Před vyznačeným polem, kde se aktivita bude odehrávat, je natáhnuté prostěradlo, které zakrývá převelice vzácnou sochu/sousoší. Před ním jsou nachystaní vzácní lidé chystající se zrovna slavnostně odhalit tento monument. Všichni přítomní (účastníci) si poslechnou postupně proslovy od sochaře, autora této vzácné sochy, dále pak od starosty, mecenáše, ... nakonec zazní i samotné fanfáry, po kterých následuje strhnutí plátna. Jenže, co to?! Socha je pryč. Na scéně začíná panika, rozhořčení, hádka, ... Mecenáš se rozhodně ihned volat policii, autor sochy našťvaně odchází. Zůstává zde jen starosta který se rozhodne nečekanou situaci napravit a městu vrátit prestiž tím, že poprosí účastníky o pomoc s vytvořením kopie převzácné sochy.

Po úvodní scéně rozdělí *starosta* účastníky na skupiny přibližně po třech až čtyřech lidech. Ti mají za úkol, dle přesného popisu starosty a vyvřšeného obrázku samotné sochy, zhotovit ze sněhu co nejpřesnější kopii monumentu, který doplní barvami. Ty jim animátoři však již dopředu, před zahájením samotné aktivity, připraví (smícháním barviva a vody) v kalíškách od jogurtů. Vítězem se stává ta skupinka, která nejvěrohodněji napodobí originál.

Z důvodu potřeby většího množství sněhu je vhodné aktivitu uskutečnit na širším prostranství, například na zasněžené louce, poli či hřišti.

Zpětná vazba je zakomponovaná v závěrečné scéně, kde po dokončení všech skupinek starosta spolu se sochařem chodí po jednotlivých skupinkách a ptají se jich na různé otázky ohledně samotné aktivity. Například: „Jak jste spokojeni s výsledkem?“, „Co se vám konkrétně na této vaší soše líbí/nelíbí?“, „Je něco, co byste opravili?“, „Která socha je nejvíce podobná originálu? A proč?“, „Kterou byste si koupili?“, „Můžeme se na vás zase příště obrátit, až budeme potřebovat?“, „Jak vás tato hra bavila?“.

Je možné tuto hru upravit tak, že bude soutěžit každý sám za sebe, či se vytvoří složitější/náročnější monument a skupinek tak vznikne méně. Z důvodu nedostatku sněhu se pak na místo sněhu může použít jiný materiál. Například různé přírodniny (klacky, tráva, šišky, sláma, ...), noviny, či odpadky (plasty, staré i roztrhané oblečení, pneumatiky, plata od vajec apod.), které se však před použitím musí umýt. Avšak již se nebude využívat potravinářských barviv, neboť tyto materiály jsou barevně odlišné.

6.1.11 KK Vzdělávací: „Co víte a nevíte o Janu Boskovi“

časová dotace: 130 minut

Cíl: Den po svátku zakladatele salesiánské kongregace, kam klub SHM spadá, je zaměřen program v rámci vzdělávací KK právě na tuto osobnost. Cílem jedné aktivity je seznámit účastníky setkání právě s Janem Boskem a jeho životem. Skrz tuto hru je dále rozvíjena pozornost, smysl pro typování si a soutěživost v každém dítěti.

Animátoři před KK musí zajistit film „Don Bosko“, notebook, dataprojektor, plátno, psací potřeby, papíry a připravit židle pro účastníky. V rámci příprav je potřebné sepsat otázky z tohoto filmu. A to tak, že na určitý úsek z filmu, který má přibližně pět minut, vymyslí vedoucí nějakou otázku, např. kdo se naučil lézt po provaze; kolik synů měla maminka Markéta; kolik kluků si hrálo s míčem atd. Podle věkové skupiny lze stupňovat obtížnost kladených otázek.

Na začátku setkání, po přivítání, si animátoři trochu popovídají s účastníky. Hovor by měl cíleně směřovat ke světci, kterého si den předem církev připomínala. Skrz krátké vyprávění si o něm se uskuteční motivace pro nadcházející hru.

Vedoucí rozdělí děti do čtyř až pěti rovnoměrných skupin, přičemž každá z nich obdrží tužku a papír. Dále se pustí film, před kterým se s velkým důrazem prozradí účastníkům, aby bedlivě sledovali vše, co se na plátně děje. Ve skutečnosti se nepouští celý film, pouze předem dané úseky, které by měly ukazovat klíčové a známé události ze života světce. Po každé ukázce se účastníkům předloží otázka a ti mají minutu na napsání odpovědi. Po sepsání všech odpovědí, následuje hodnocení, kdy si kontrolují výsledky. Případné neshody je možné překontrolovat opětovným zhlédnutím dané ukázky. Vítězné skupince se zatleská a všichni obdrží samolepky s Donem Boskem.

6.1.12 KK Free: „Taneční soutěž“

časová dotace: 130 minut

Cíl: Jedná se o aktivitu se sportovním charakterem, která má za úkol rozvinout fyzickou zdatnost u dětí, rytmus, poznat tempo jednotlivých skladeb a podpořit soutěživost. Taneční soutěž, jak se tato KK nazývá, v sobě skrývá trochu netradiční pohled. Nesoupeří se totiž v klasickém tancování, ale v pohybu na tancovacích podložkách, které jsou napojeny na notebook.

Pro tuto hru je žádoucí si vypůjčit dvě taneční podložky, které však vlastní animátoři z tohoto klubu SHM. Dále je pro soutěžení zapotřebí plátno, dataprojektor, notebook a sladké odměny pro vítěze.

Soutěž probíhá ve dvojicích v tzv. pavučinovém systému. Na začátku se losem vyberou dvojice účastníků, kteří se navzájem vyzvou k tanečnímu souboji. Vítězové ze dvou dvojic si zasoutěží zase spolu, a tak to pokračuje až do chvíle, kdy zůstanou pouze dva hráči, tedy finalisté. Ten, který porazí i posledního soupeře, se stává vítězem tanečního turnaje a od vedoucích získá odměnu. Účastníci, kteří vypadnou ze hry, se stávají obecnstvem a fandí ostatním hráčům. V situaci, kdy vypadlí hráči naznačí svým chováním, že se nudí, mohou si zahrát hru „Twister“, která je taktéž pohybově zaměřená.

Je možné uspořádat i další kola soutěže, avšak je nutné myslet i na další vítěze, tedy i jim předat odměny. Vše se však odvíjí od času, který ještě zbývá do konce kreativní klubovny.

Pokud nastane situace, kdy nepůjde elektrický proud či budou jiné problémy, je možné uspořádat turnaj v jiné disciplíně, např. ve stolním fotbálku.

6.1.13 KK Velká hra: „Výlet“

časová dotace: 180 minut; odvíjí se od jízdnicích řádů

Cíl: Náplní této klubovny je výlet do Žďáru nad Sázavou, kde již několikátým rokem je pro veřejnost otevřena výstava s názvem „Modelové království“³⁴. Záměrem návštěvy je seznámení se s touto zálibou, prohlédnutí si dráhy a poznání nových zajímavých věcí. Skrz výlet účastníci poznávají okolní prostředí, poznají město Žďár nad Sázavou a jeho dominantu – poutní kostel sv. Jana Nepomuckého. Taktéž budou mít možnost si o těchto míst dozvědět něco z historie, například skrz informační tabule.

³⁴ *Modelové království*. [online]. 2010. [cit. 2018-01-25] Dostupné z: <http://www.mkzdar.cz/>

Po předchozí domluvě s dopravcem se vedoucí s účastníky vydají linkovým autobusem dle jízdního řádu v odpoledních hodinách z Krucemburku do Žďáru nad Sázavou. Je nutné na předchozím setkání obeznámit děti s programem na nadcházející řízenou KK a sdělit všechny potřebné informace, včetně času srazu na autobusové zastávce na náměstí Jana Zdravého. Taktéž se nesmí zapomenout na seznam věcí, co si mají vzít s sebou. Tím by měla být pokrývka hlavy, svačina, pití, peníze na zaplacení vstupu a popřípadě drobné kapesné na zakoupení suvenýrů. Dopravu hradí SHM klub Krucemburk.

Po příjezdu do Žďáru nad Sázavou se všichni společně přesunou do budovy, kde se modelové železnice nacházejí. Po prohlídce, která potrvá přibližně hodinu, se všichni vydají na autobusovou zastávku nedaleko památky UNESCO - Zelené hory, ke které se v čase čekání na spoj lze podívat. Kreativní klubovna končí na stejném místě, kde byl i sraz. Tedy na krucemburském náměstí v čase příjezdu linkového autobusu.

Na zpáteční cestě je možné se s jednotlivci, ale i se skupinou jednotlivců postupně pobavit o hodnocení modelové železnice, popřípadě i návštěvy Zelené hory.

6.1.14 KK Tvořivá: „Návštěva Vietnamu”³⁵

Cíl: Aktivita v tomto setkání má multikulturní charakter a snaží se představit dětem jeden stát, ve kterém je odlišná kultura, konkrétně jde o Vietnam. Tato země byla vybrána záměrně z důvodu dnešních migračních zpráv, událostí a s nimi spojenými mnohými předsudky, které se šíří nejenom mezi dospělou populací, ale též mezi dětskými dušemi. Prostřednictvím této vícečetné aktivity je snaha odbourat postupně předsudky. Stát Vietnam byl vybrán s ohledem na národnost imigrantů, se kterými se účastníci nejčastěji setkávají nejen ve školním prostředí, ale také například v obchodním domě, jehož majitelé podnikající právě v městyse Krucemburk jsou této národnosti. Všichni zúčastnění budou mít možnost poznat tuto zemi z mnoha pohledu úhlů: zeměpisného, dějepisného, kulturního,

³⁵ CÍLKOVÁ, E., SCHÖNEROVÁ, P. *Náměty pro multikulturní výchovu: poznáváme jiné národy*. Praha: Portál, 2007. s. 127-140.

přírodopisného, kulinářského či módního, kde si zkusí vyrobit vlastní tradiční vietnamský klobouk.

Celá aktivita je rozdělena do tří částí. Odehrávat se bude v klubovně, kde se všichni účastníci na začátek shromáždí a kam za doprovodu hudební skladby „Vietnam, Tradition du Sud – Lưu Thuỷ Trườg“³⁶ postupně přijde zástup animátorů převlečených za Vietnamce v tradičním oblečení. Po skončení hudební ukázky se delegace z Vietnamu přivítá se všemi přítomnými pozdravem, kterým se obyvatelé této země zdraví – sepnutí rukou a úklonou hlavy. Následně je dětem vysvětlena okolnost, kde se ocitly, co je to za hudbu a co bude následovat. Na programu jsou následující aktivity: Povídání o Vietnamu; Výroba vietnamského klobouku; Chut’ Vietnamu.

Na konci celého setkání před rozloučením a modlitbou se v krátkosti zeptáme na jednotlivé aktivity. Co se dnes dozvěděli nového a jestli jim vietnamská specialita chutnala.

1. aktivita: Povídání o Vietnamu

časová dotace: 40 minut

Cíl: Jedná se o aktivitu zaměřenou na získání vědomostí, poznání Vietnamu z pohledu zeměpisného, přírodopisného a dějepisného. Předávání informací mají na starosti převlečení animátoři, kteří své povídání a diskusi mají za úkol regulovat dle věku účastníků. K tomu mohou využít nejenom mapu, globus, ale také například obrázky, videa apod.

K této hře je zapotřebí velká mapa světa, atlas, globus, dataprojektor s počítačem a zvukovými reproduktory, videa, obrázky, poznámky stručné historie, legendami a zajímavostmi z této země.

³⁶ YOUTUBE. *Lưu Thuỷ Trườg - Nhạc sư Vĩnh Bảo (đờn Tranh), Hai Phát (đờn Tam)* Vietnam, Tradition du Sud. [online]. 2017 [cit. 2018-01-25] Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=liImN_CWbNQ&index=1&list=PLTn3CHbmVzd3POQ-EaXLctj4GRCpcRACo

2. aktivita: Výroba vietnamského klobouku

časová dotace: 20 minut

Cíl: Díky výrobě klobouku je podpořen rozvoj jemné motoriky, představivosti, fantazie, zručnosti, kreativity a spolupráce, bude-li při práci někdo z účastníků potřebovat asistenci.

Pro zhotovení klobouku je potřeba čtvrtka formátu A2, kdy je zapotřebí mít tolik čtvrtků, kolik je účastníků; silnější provázek na uvázání, nůžky, lepicí pásku, látkové stuhy mix barev, vodové barvy, stébla travin a barevné provázky.

Před začátkem vyrábění je vhodné seznámit účastníky s výrobkem – o co se jedná a k čemu slouží. Též je motivující jim představit jeden již zhotovený.

Na čtvrtku si každý účastník nakreslí co největší kruh s výsečí, který vystřihne. Poté si jej dle své vlastní fantazie může vyzdobit vodovými barvami, nebo jej propíchat dírkami, do kterých následně naváže traviny, provázky, stuhy apod. Poté výseče kruhu spojí lepicí páskou. Na závěr k okraji klobouku si účastník, mladší za pomoci animátora, připevní provázek či stuhu, pro lepší uchycení na hlavě.

3. aktivita: Chut' Vietnamu

časová dotace: 60 minut

Cíl: Záměrem této aktivity je ukázat dětem jedno typické jídlo z vietnamské kuchyně. Skrz přípravu, na které se účastníci budou podílet, bude rozvíjena zručnost, kuchařské dovednosti a spolupráce.

V poslední části setkání si účastníci společně s animátory připraví ochutnávku jarních závitků dle receptu níže:

Na přípravu jarních závitků jsou potřeba rýžové papíry, mleté vepřové maso, vejce, rýžové nudle, mrkev, cibule, houby, sójové klíčky, sůl, pepř, olej a nealkoholické pivo na potřetí rýžového papíru.

Smíchá se syrové mleté maso s nakrájenou cibulí, mrkví, houbami, sójovými klíčky a předem namočenými rýžovými nudlemi. K této směsi se přidá vejce, sůl, pepř a vše se naplní již potřené rýžové papíry pivem. Zabaláním vzniklé závitky se smaží na oleji.

Do přípravy je vhodné začlenit děti, kdy se mohou postupně vystřídat v krájení, míchání, potírání i v zabalování závitků. Na všechny tyto úkoly je nutný dozor alespoň jednoho animátora. K jídlu lze podávat sypané vietnamské čaje.

6.1.15 KK Vzdělávací: „Velikonoční AZ-kvíz”³⁷

časová dotace: 110 minut

Cíl: V této KK se animátoři pokusí připomenout dětem skutečný význam velikonočních svátků, které zanedlouho nastanou. Dále se podpoří v každém dítěti zdravá soutěživost, trénování paměti, získávání nových informací a v neposlední řadě také spolupráce s ostatními členy ve skupině. Celá aktivita je inspirovaná televizní soutěží AZ-kvíz.

Příprava na tuto aktivitu je náročná. Animátoři musí vytvořit soutěžní plán hry ve tvaru trojúhelníku skládající se z malých osmiúhelníků. Je možnost jej vyrobit ručně pomocí balícího papíru a psacích potřeb nebo na počítači v některém programu (např. Power Point). Jako předloha může posloužit herní plocha televizní soutěže AZ-kvíz. Na každý dílek pak napíšou číslice od 1 do 45. Následně vymyslí stejný počet otázek na téma Velikonoce z pohledu křesťanství a ke každé číslici jednu přiřadí. Krom tohoto herního virtuálního plánu je zapotřebí zajistit data projektor, plátno a odměny pro vítězný tým, popřípadě drobnou sladkost pro všechny poražené.

Účastníci jsou rozřazeny do tří barevně odlišných týmů (modrý tým, žlutý a oranžový). Je zde možnost nechat účastníky svůj tým pojmenovat. Všechny týmy se posadí na židle za předem připravené stoly a vedoucí v rolích moderátorů se chopí vysvětlování pravidel samotné hry. Úkolem každého družstva je za pomoci políček spojit všechny tři strany

³⁷ HRANOSTAJ. AZ-kvíz. [online]. 1. 3. 2015. [cit. 2018-01-25] Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra3908>

trojúhelníku. Jednotlivé políčko získají správným zodpovězením otázky. Políčko vybírá vždy jeden hráč ze skupiny a odpovídat na něj, po domluvě s ostatními, také on. Vítězem se stává to družstvo, kterému se spojení podaří v nejkratším čase. Na znamení vítězství obdrží od moderátorů odměnu.

Podle znalostí účastníků či věkové kategorii lze pravidla poupravit. Například při účasti starších dětí (druhý stupeň) se nemůže hráč vybírající políčko radit na odpovědi s týmem. Pro urychlení či ztížení hry je možné nechat účastníky odpovídat v předem daném časovém intervalu.

Jak se dětem AZ-kvíz líbil či nikoliv, mohou animátoři zjistit bezprostředně po dohrané hře. A to tím způsobem, že se moderátoři zeptají každého týmu na otázku: „Jak se vám hrálo? Jste spokojeni s výsledkem?“ Účastníci na dotaz odpovídají pohybem, konkrétně výskokem.³⁸ Čím radostnější a vyšší výskok ze dřepu, tím pozitivnější zpětná vazba od každého účastníka.

6.1.16 KK Free: „Drama-dílna”³⁹

Cíl: Jde o základní metody dramatické výchovy, která má za úkol účastníky uvolnit, pobavit, pomoc překonat ostych a navodit příjemnou přátelskou atmosféru plnou pohody. Ve všech aktivitách je snaha postupného odbourávání ostychu před ostatními, navození přátelské atmosféry, umění se uvolnit, a to nejen tělesně, ale i psychicky. Taktéž si účastníci procvičí komunikaci neverbální i verbální.

Na tento soubor aktivit není zapotřebí žádných pomůcek.

Do drama-dílny je zařazeno osm aktivit, které jsou seřazeny od jednodušších po složitější, neboť účastníci se postupně uvolňují a zbavují zábran. Je možné některé aktivity zkrátit či úplně vynechat, jiné zase prodloužit. Vše se odráží od zájmu účastníků.

³⁸ REITMAYEROVÁ, Eva; BROUMOVÁ, Věra. *Cílená zpětná vazba: Metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál, 2015. 176 s.

³⁹ FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press, 2007. s. 156-158.

Jelikož na tento den připadá Velký pátek a s ním i velkopáteční obřady, bude KK probíhat v dopoledních hodinách od devíti hodin do půl dvanácté. Tuto organizační změnu je potřeba sdělit účastníkům nejen prostřednictvím plakátu, ale i osobně na konci předešlého setkání.

Po dokončení poslední aktivity se všichni sednou do kruhu a začne moderovaná zpětná vazba, kdy po kolečku postupně každý řekne, co se mu líbilo; co naopak ne; co se mu povedlo/nepovedlo; co mu dělalo problém; kde byl naopak dobrý; atd. V sebehodnocení by se měli zapojit i animátoři, kteří se do programu zapojili.

1. aktivita: Rozehřátí

časová dotace: 10 minut

Všichni se postaví do kruhu a bez mluvení předvádějí, jak si posílají imaginární předmět, například: míč, horký brambor, květinu, peříčko atd. Tato aktivita ostých hráčů před ostatními, probouzí představivost a navozuje příjemnou atmosféru.

2. aktivita: Katka & Tomáš

časová dotace: 15 minut

Skupina účastníků drama-dílny se rozdělí do dvou skupin, jedna představuje „Katku“, druhá „Tomáše“. Všichni si lehnou na zem a poslouchají vyprávění od jednoho animátora. Pokaždé, když uslyší jméno své skupiny, postaví se a začne honička, kdy skupina honí to jméno, které bylo vysloveno. Ti se zachrání, když se dostanou do „domečku“. Jedná se o předem dané místo, například roh místnosti apod.

3. aktivita: Uvolnění

časová dotace: 10 minut

Úkolem této aktivity je představit si, že v danou chvíli se z každého stává následující věc a pohybem ji musí předvést. Účastníci dělají pantomimu zároveň za pokynů animátora. Postupně mohou předvádět kočku mlsající smetanu, strom ve větru, sprchování horkou vodou, stání na rozhoupané lodi, zvedání těžké krabice, loutku na provázcích, kráčení proti vichřici, pohybující se hračku na klíček...

4. aktivita: Párový dialog

časová dotace: 15 minut

Vždy dva hráči mají za úkol před ostatními vytvořit krátkou scénku rozhovoru, který začíná vždy větami: „Pojď sem!“ „A proč?“ „Něco ti povím.“ „A co?“. Postupně se vystřídají všichni účastníci, včetně vedoucích. Každá dvojice představuje jiné role, jako například: dva zloděje, matku se synem, papouška a opici v zoologické zahradě, dvě létající mouchy atd.

5. aktivita: Čtení článků

časová dotace: 30 minut

Jedná se o aktivitu, kdy jeden účastník předčítá úryvek předem daného textu nejrůznějšími způsoby: proslov na pohřbu, výklad ve škole, radostně, opilecky, nejistě, otráveně, v rozhlase apod. Je možné při čtení improvizovat nebo nechat pár minut na přípravu.

6. aktivita: Zrcadla

časová dotace: 10 minut

Hra spočívá v neverbálním cvičení ve dvojicích, kdy se jedinci postaví proti sobě a jeden se začne libovolně pohybovat. Mění výraz v obličeji, hýbe končetinami apod.

Druhý se stává jeho zrcadlem a snaží se ho ve všem napodobit. Role je možné po výzvě animátora vyměnit.

7. aktivita: Vyjadřování emocí

časová dotace: 15 minut

Vždy hraje pouze jedna dvojice dětí, ostatní je pozorují. Každému z hráčů animátor zadá jednu emoci (štěstí, leknutí, údiv, nuda, překvapení, smutek, uplakanost, ...). Ti pak si stoupnou na opačnou stranu místnosti a po kývnutí animátora chůzí směřují k sobě. Když se střetnou, pozdraví se. Do pozdravu je však nutné vložit zadanou emoci. Všichni se postupně vystřídají.

8. aktivita: Pohybové cvičení

časová dotace: 15 minut

Celá skupina se na pokyny animátora postupně: pohybuje prostorem, jak se komu zlíbí; seskupí se do dvojic, které se začnou napodobovat; dvojice se spojí do větších skupin a jde zde o koordinovaný pohyb; spojí se opět všichni do jedné skupiny a snaží se o pohyby tematizované pocitem přátelství, strachem, překvapením, vyčerpáním apod.; celá skupina opakuje cvičení, tentokrát však za doprovodu hudby, kdy skupina reaguje na rytmus a náladu hudebního doprovodu.

6.1.17 KK Velká hra: „Záchrana bludiček“⁴⁰

časová dotace: 120 minut

Cíl: Hra navozuje v účastnících pocit dobrodružství, odvahy, trénuje se jejich fyzická kondice, a podporuje se soutěživost, kdy hraje každý hráč sám za sebe. Aktivita je cílená do nočního, popřípadě smrákajícího prostředí. Z tohoto důvodu je nutné přesunout KK

⁴⁰ ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her: Hry v přírodě*. Praha: Olympia, 1985. s. 436-437.

až přibližně na půl osmou hodinu večerní. Je tedy zapotřebí účastníky předem upozornit na tuto změnu.

Pro přípravu je nutné, aby si animátoři zajistili baterky, i náhradní, pět baterek svítící červeně a bílý krepový papír na fáborky. Také je třeba nakoupit bonbóny a každý obalit do alobalu.

Motivací hry je smyšlený příběh o světluškách, které žijí v lesích za naší vsí a o kterých se účastníci dozvědí skrz vyprávění jednoho vedoucího v klubovně mezitím, kdy ostatní animátoři budou připravovat hru.

Příběh vypráví o skupině služebnic, které sloužily místní šlechtické rodině před dávnými časy. Místo služby je však postupně obíraly o celé jmění. Kradly vždy malé, drobné věci tak, aby na první pohled nikdo nic nepoznal. Ze strachu, že by všechno, co postupně získaly krádeží, někdo objevil, schovávaly vše v zemi za jedním hrobem na hřbitově za vesnicí.

Léta plynula, a i služebné se dostaly na práh smrti, která je, když si pro ně přišla, nechtěla. Tolik toho měly na svědomí. Proto od té doby bloudí jako bludičky v okolním lese za Krucemburkem a svým vzlykáním dávají najevo lítost za vše, co za života provedly. Hlasitým nářkem chtějí přivolat zachránce, který by jim pomohl dosáhnout posmrtného klidu. Dosáhne ho údajně tím, že objeví jejich skrýš a odtamtud postupně vynese všechn majetek.

Pravidla hry se vysvětlí až na místě, a to v malém lesíku. Hranice území jsou vyznačeny čtyřmi červenými baterkami s bílým praporkem. Kvůli bezpečnosti je žádoucí s dětmi meze herního pole projít. Každý hráč hraje sám za sebe. Jeho úkolem je po odstartování objevit ve tmě červené světélko, u kterého se nacházejí obalené bonbony, a ty po jednom nosit postupně do svého předem vytvořeného „domečku“ za hranicemi herního území. Pokud ale cestou narazí na bludičku, či si na něho ona posvítí, musí ji bonbon dát (bludička ho odnese pod červené světélko k ostatním) a chycený hráč musí zpět do svého úkrytu, odkud může znovu pokračovat ve hře. Hra končí ve chvíli, kdy pod červeným světlem není žádný bonbon. V tu chvíli bludičky zhasnou svá světla a zmizí z herního pole. Vítězem hry se stává ten, kterému se podařilo získat co nejvíce bonbonů, které zároveň slouží jako odměna za tuto aktivitu. Proto je vhodné prozradit všem, co se ukrývá pod alobalem,

až na konci aktivity. Kvůli bezpečnosti je zapotřebí, aby minimálně jeden z animátorů pouze na hru dohlížel.

Hodnocení se odehraje při zpáteční cestě, kdy účastníci budou plni dojmu vykládat své zážitky, pocity a příběhy o tom, co se jim přihodilo. Vhodnými otázkami se můžou i animátoři doptávat.

Alternativním programem z důvodu nevhodného počasí může být například společné sledování filmu v klubovně. Proto je vhodné dopředu zajistit dataprojektor s promítacím plátnem.

6.1.18 KK Tvořivá: „Land art”⁴¹

časová dotace: 120 minut

Cíl: Hlavním smyslem celé hry je vnímání přírody, a to zejména prostřednictvím zraku a hmatu. Jedná se o činnost, při které se podporuje a rozvíjí kooperace mezi účastníky, fantazii, tvořivost, zručnost, nápaditost. Je zde též snaha o vytvoření vztahu k přírodě a uvědomění si, kterak člověk toto prostředí ničí a neváží si ho. Dalším záměrem je tedy podnítit účastníky k všimání si přírody a její krás. Aktivita je postavena na vytvoření uměleckých děl přímo v přírodě, a to z materiálů, které jsou na tom místě k dispozici. Proto se žádná příprava v tomto případě nevyžaduje.

Před zahájením aktivity je důležité skupině vysvětlit pojem „Land art“ pomocí libreta, jehož autorem je Bob Stránský, viz Příloha 4. Po jeho přečtení animátoři rozdělí účastníky na dvě až tři rovnoměrné skupiny, které budou mít za úkol vytvořit společný „Land art“. Důležité je zdůraznit ekologii a ideu tohoto umění. Je třeba též seznámit hráče s časovou dotací, vyhraněným prostorem pro realizaci a taktéž je upozornit na to, že je možné použít veškeré přírodní materiály, které jsou v okolí, ale nikoli je trhat a škodit přírodu kolem.

⁴¹ FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press, 2007. s. 160-161.

Po dokončení zadaného úkolu nastane hodnocení, které bude realizované společným prohlédnutím si všech výtvorů. U každého se zastaví a skupina, které dílo patří, okomentuje slovně své postřehy z realizace: Co stvořili, jak jsou spokojeni s výsledkem, jaká byla spolupráce, co by změnili atd. Též mohou padnout otázky od animátorů typu: Čí to byl nápad? Jak jste měli rozdělené role? Kdo sbíral materiál? Kdo tomu velel? Kdo měl hlavní slovo? A podobně.

Alternativní program nastane v nepříznivém počasí (déšť, silný vítr), kdy se zůstane v klubovně na místní faře a na programu budou společné hry.

6.1.19 KK Vzdělávací: „Pomoc!”

časová dotace: 150 minut

Cíl: Záměrem vzdělávací kreativní klubovny je získání základních informací ohledně poskytnutí první pomoci zábavnější formou, za což lze považovat praktické ukázky a povídání si o konkrétních tématech. Veškerý program bude probíhat za příznivého počasí venku na farní zahradě. Jedná se o aktivitu společnou, ve spolupráci s animátory, kteří studují zdravotnické obory na vyšších odborných či vysokých školách.

Všechny potřebné odborné pomůcky se vypůjčí po osobní dohodě na Střední zdravotnické škole a Vyšší odborné školy zdravotní ve Žďáře nad Sázavou. Deky, podložky, karimatky a lékárnička jsou k dispozici v klubovně. Na konci aktivity proběhne malé poděkování lidem, kteří pomohli animátorům tuto KK připravit. Pro tuto situaci je žádoucí zajistit každému sladkou odměnu.

Aktivita probíhá v režii animátorů, kteří studují zdravotnické obory. Prostřednictvím nich se účastníci naučí, jak poskytnout první pomoc. Například jak volat pomoc, jak ošetřit zlomeninu, co dělat, když uvidím někoho ležet na zemi atd. Vše si účastníci nejprve poslechnou, shlédnou ukázky a následně si budou navzájem zkoušet modelové situace. Během celého času se mohou děti na cokoli zeptat. Aktivita se na závěr ukončí tzv. rekapitulací vědomostí, kde si v kruhu všech zúčastněných účastníci zopakují důležité

kroky a postupy v rámci první pomoci. Tato závěrečná diskuze slouží též jako reflexe vedoucím.

Při nepřízní počasí bude aktivita realizovaná ve vnitřních prostorách na římskokatolické faře, kde má klub SHM zázemí.

6.1.20 KK Free: „Pod širým nebem”

časová dotace: 19 hodin

Cíl: Jedná se o poslední setkání v rámci KK před prázdninami, proto zvolená aktivita navazuje na letní a odpočinkovou náladu. S přespávacím dobrodružstvím je spojený výlet – putování na místo, kde se bude nocovat. Jedná se o střední fyzickou zátěž, kdy terén a délka trasy budou přizpůsobené skupině účastníků. Při této aktivitě dochází k podpoře fyzické kondice, poznávání okolního prostředí, trávení společného času a navození příjemné atmosféry, rozvoj dobrodružné nálady, získávání znalostí v oblasti astrologie, kdy se účastníci spolu s vedoucími KK mohou při příznivém počasí v noci naučit názvy některých souhvězdí.

Po celou dobu bude celá skupina pohromadě, vyjma menších her, které si animátoři s účastníky během cesty mohou zahrát.

Na cestu si každý vezme spací pytel, karimatku, náhradní oblečení a teplé na spaní, hrnek, pastu a kartáček na zuby, náhradní ponožky, láhev na pití o objemu minimálně 1litr, sluneční brýle, pokrývku hlavy, repelent, léky, baterku, pláštěnku, plavky, ručník, kruh/křídélka pro neplavce a svačinu na cestu tam. Animátoři zajistí jídlo na večeři, snídani a na cestu zpět; dále vezmou s sebou lékárníčku, opalovací krém, kotlík, zápalky, pohádkovou knihu, popřípadě další věci potřebné k programu.

O putovním výletu s přespáním pod širým nebem je potřeba děti informovat a zároveň i k němu motivovat na předchozí schůzce. Je nutné tuto zprávu sdělit i jejich rodičům či zákonným zástupcům. Vhodné též je, aby věděli rodiče o délce a náročnosti trasy, a místu přenocování.

V čase, kdy obvykle přicházejí děti na Kreativní klubovnu, se společně vyrazí od římskokatolické fary v Krucemburku a všichni se vydají směrem ke stanovenému cíli. Je na vedoucích, zdali odtajní účastníkům, kam se jde, nebo je budou držet v napětí. Cílem je rybník Doubravník, k němuž vede nejkratší trasa měřící necelých šest kilometrů. Podle potřeby jde putování prodloužit. Jedná se o vodní plochu na řece Doubravka. Toto místo je turisticky oblíbené a po domluvě s hajným, který tento revír spravuje, je možné tu i přespávat. Z tohoto důvodu se zvolil tento cíl. Dále je zde pěkná příroda a v rybníku je možné si i zaplavat.

Reflexi je potřeba dělat opakovaně v určitých intervalech, a to z toho důvodu, že pobyt s dětmi bude delší, než jsou zvyklé z ostatních setkání: během cesty (např. po zdolání kopce), po příchodu na místo, kde se bude nocovat, před spaním, ráno po probuzení (např. před rozcvíčkou), před cestou zpátky apod. Vhodnou metodou na zpětnou vazbu je otázka animátora na účastníky „Jak se cítíte?“, kdy jako odpověď od nich uvidíme na jejich předpažených rukách pěst s palcem, který bude ukazovat na škále buď „mám se hodně dobře, skvěle“ (palec nahoru) až po možnost „mám se moc špatně, něco mě trápí, nebaví mě to“ (palec ukazuje směrem dolů). Na stejný princip lze použít místo pěsti s palcem úsměv na obličeji, kdy úsměv značí nejlepší náladu a zamračení opačnou. Obě varianty lze střídat.

Pokud počasí nedovolí přenocovat venku, je možné upravit trasu tak, aby se přespalo na krucemburské římskokatolické faře v klubovně.

Závěr

Bakalářský projekt byl vytvořen za účelem nabídky smysluplného využití volného času v pátečního odpoledne pro děti, kteří dochází na základní školu. Záštitu převzal SHM klub Krucemburk, který začne realizaci ve školním roce 2018/2019.

Celý projekt byl konstruován do šesti kapitol. První čtyři se věnovaly teoretickým poznatkům, díky kterým byla celá Kreativní klubovna vytvořena. První kapitola obsahovala informace ohledně Preventivního systému Dona Boska. Následující kapitola zase nastiňovala téma animace, které je úzce spojené s tímto výchovným systémem. Taktéž se dotkla charakteristiky animátora a větve Salesiánské kongregace – Salesiánského hnutí mládeže, konkrétně pak hovořila o SHM klubu Krucemburk. Ve třetí kapitole pak byly z pohledu (vývojové) psychologie charakterizovány cílové skupiny tohoto projektu.

Čtvrtá kapitola odkryla finanční stránku tohoto vytvořeného projektu, a to hlavně otázku dotací a využití dané finanční částky. Až předposlední kapitola více přiblížila samotný projekt. Charakterizovala ho, rozčlenila a nastínila harmonogramy dvou druhů setkání: KK bez společného programu a KK se společným programem. Dále popsala cíle projektu, jeho místa realizace a stanovila termíny. V neposlední řadě také nastínila možná rizika spojená s realizací tohoto projektu. Šestá kapitola pak již popsala jednotlivá setkání v rámci KK se společným programem. Nastínila u každé schůzky jednotlivé aktivity, u kterých je stanoven cíl, organizace, forma, potřebné pomůcky, pravidla, reflexe a možné alternativní prvky.

Kompletním závěrem tohoto bakalářského projektu bude samotná realizace, která započne školním rokem 2018/2019 a skutečném naplněním očekávaných cílů.

Seznam použité literatury

Bibliografické zdroje:

ADAMS, S., WILKES, A. *Das grosse Beschäftigungsbuch für Kinder*. 1. vyd. Bindlach: Loewe Verl, 1999. 239 s. ISBN 3785533462.

AUBRY, G. *Salesiánský duch*. Praha: Adalbert, (materiál pro vnitřní potřebu, nedatováno). 71 s.

BRAIDO, P. *Prevenire non reprimere. Il sistema educativo di don Bosco*. 2. vyd. Roma: LAS, 2006. 440 s. ISBN: 978-88-213-0407-1.

BOSCO, T. *Don Bosko*. Praha: Portál, 1993. 438 s. ISBN 80-85282-60-7.

CÍLKOVÁ, E., SCHÖNEROVÁ, P. *Náměty pro multikulturní výchovu: poznáváme jiné národy*. 1. vyd. Praha: Portál, 2007. 168 s. ISBN 978-80-7367-238-6.

DŘÍMAL, Ludvík. *Preventivní systém Dona Boska*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. 42 s. ISBN 978-80-244-3888-7.

EISENBERG, N. et al. *The relations of effortful control and ego control to children's resiliency and social functioning*. *Developmental Psychology*, 39(4), 2003. s. 761-776.

FRANC, D., MARTIN, A., ZOUNKOVÁ D. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2007. 200 s. ISBN 978-80-251-1701-9.

HANÁKOVÁ, M., MOKREJŠ, P., SKLENÁŘ, M., TRÁVNÍČEK, J., VRACOVSKÝ, J. *Animátorský slabikář: vzdělávací texty pro salesiánské animátory*. Praha: Salesiánská asociace Dona Boska, 2008. 300 s.

KAPLÁNEK, M. *Animace: studijní text pro přípravu animátorů mládeže*. 1. vyd. Praha: Portál, 2013. 104 s. ISBN 978-80-262-0565-4.

KAPLÁNEK, M. *Výchova v salesiánském duchu: příručka pro dobrovolníky, animátory a zaměstnance salesiánských zařízení*. 1. vyd. Praha: Portál, 2012. 120 s. ISBN 978-80-262-0126-7.

KOPECKÁ, I. *Psychologie 1. díl*. 1. vyd. Praha: Grada, 2011. 200 s. ISBN 978-80-247-3875-8.

LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. V Gradě 2. přepracované vyd. Praha: Grada, 2006. 368 s. ISBN 80-247-1284-9.

MATĚJÍČEK, Z., LANGMEIER, J. *Počátky duševního zdraví*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1986. 365 s. ISBN 11-060-86.

NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 1. vyd. Praha: Portál, 1998. 328 s. ISBN 80-7178-218-1.

REITMAYEROVÁ, E., BROUMOVÁ, V. *Cílená zpětná vazba: Metody pro vedoucí skupin a učitele*. 1. vyd. Praha: Portál, 2015. 176 s. ISBN 978-80-262-0988-1.

ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her: hry v přírodě*. 1. vyd. Praha: Olympia, 1985. 629 s. ISBN 27-017-85.

Internetové zdroje:

HRANOSTAJ. [online] 2008. [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/>

KAPLÁNEK, M. *Pedagogika Dona Boska*. [online]. 3. 2. 2015. [cit. 2018-02-05] Dostupné z: <http://www.katyd.cz/clanky/pedagogika-dona-boska.html>

KAPLÁNEK, M. *Pedagogika Dona Boska*. [online]. 3. 2. 2015. [cit. 2018-02-05] Dostupné z: <http://www.katyd.cz/clanky/pedagogika-dona-boska.htm>

Modelové království. [online]. 2010. [cit. 2018-01-25] Dostupné z: <http://www.mkzdar.cz/>

Salesiánské hnutí mládeže. [online]. 2018. [cit. 2018-01-25] Dostupné z: <http://www.shm.cz>.

SCHEPENS, J. *Ursprung und Entwicklung des Präventionskonzepte von heute*. [online]. 2001. [cit. 2018-02-05] Dostupné z: <http://iss.donbosco.de/Forschung/Artikel-und-Vortraege>

YOUTUBE. *Luu Thủy Trường – Nhạc sư Vĩnh Bảo (đàn Tranh), Hai Phát (đàn Tam)/ Vietnam, Tradition du Sud*. [online]. 2017 [cit. 2018-01-25] Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=liImN_CWbNQ&index=1&list=PLTn3CHbmVzd3POQ-EaXLctj4GRCpcRACo

Seznam příloh

Příloha 1.:

	salesiánské hnutí mládeže Klub Krucemburk IČO: 70155640	SHM Klub Krucemburk, z. s. Mikuláše Střely 84, 582 66 Krucemburk IČO: 70155640	Školní rok 2018/2019
PŘIHLÁŠKA – KREATIVNÍ KLUBOVNA			
Jméno:	Datum narození:		
Příjmení:	Třída:		
Trvalé bydliště:			
Email na rodiče/zákonného zástupce:			
Mobil na rodiče/zákonného zástupce:			
Svým podpisem dávám souhlas se zveřejněním fotografií svého dítěte z akcí konaných SHM klubem Krucemburk na webových stránkách http://krucemburk.shm.cz .			
		 Podpis rodičů/zákonných zástupců

www.krucemburk.shm.cz
SHM klub Krucemburk, z. s.

KREATIVNÍ KLUBOVNA

Chodíš na základní školu?
Nudíš se a nevíš co v pátek odpoledne?

Chceš poznat nové kamarády? Popovídat si?
Zasmát se? Zasoutěžit si?
Nevíš si rady s učivem a domácími úkoly?

PŘIJĎ MEZI NÁS!
každý pátek od 15:00 do 17:45

Těšíme se na Tebe!

více informací:
Barbora Matulová
(774 951 062)
baramatulova@gmail.com

od 7. 9. 2018 na římskokatolické faře v Krucemburku

Příloha 3.:

www.krucemburk.shm.cz
SHM klub Krucemburk, z. s.

KREATIVNÍ KLUBOVNA

na téma:

s sebou:

pátek **od 15:00 do 17:45**

těší se na Tebe:



více informací:
Barbora Matulová
(774 951 062)
baramatulova@
gmail.com

na římskokatolické faře v Krucemburku

Příloha 4.:

Libreto k aktivitě „Land art“

Člověk od svého počátku patřil do přírody. Nejprve utvářela ona jeho. Později však začal přeměňovat on ji. Začalo to zanecháváním stop – otisky chodidel v hlíně, zlomené větve. S větší zručností a nabytím rozumu se člověk naučil přírodu využívat vědomě – z pazourku si vyrobil první zbraně, vykopal jámu na mamuta, vystavěl první chýše. V té době vznikají i nástěnné malby v jeskyních, o nichž se míní, že pravěcí umělci zobrazovali to, co zažili. Mezi prvními byl i otisk lidské ruky v hlíně ve francouzské jeskyni.

Později se stal člověk zemědělcem, přimkl se k půdě, pochopil její zákony. Snažil se žít v souladu s okolní přírodou a řídit se jejími řády.

V samotném 20. století jsme bohužel svědky spíše hrubých, nezodpovědných a necitelných zásahů do krajiny. Člověk zapomněl na přírodu a oslavuje sám sebe jako všemohoucího. Staví velkoměsta, továrny, gigantické přehrady, atomové střelnice atd. Vše začíná hraničit s nebezpečím narušení celkové přírodní rovnováhy.

Není zcela jasné, kdy přesně člověk ztratil pokoru k přírodě a jejím zákonům. První známky toho však můžeme nalézt v renesanci – její oslavou lidského těla, lidských dovedností a možností. Velkou ránu ji pak zasadili osvícenští vědci, kteří ji prohlásili za nehodnou jakéhokoli tabu. Úkolem člověka v té době bylo prozkoumat přírodu a postupně si zcela podmanit. To vyvolalo reakci u mnohých filozofů a umělců, kteří se dali na útěk do samotné přírody. Jednalo se však pouze o útky jednotlivců, ne celého lidstva. Po mnoha neúspěšných útécích doba došla tak daleko, že návrat k přírodě se stává jedinou možností, jak přežít.

Zdá se, že mezi prvními, kteří k tomuto závěru přišli, jsou umělci a filosofové. Na začátku 70. let vzniká výrazný umělecký směr „Land art“, kdy člověk ke svému vyjádření používá krajinu a přírodniny nacházející se v ní. Ideálem je pak dílo lidského původu, které však přírodu nenarušuje, patří do ní, dotváří ji, nepřekáží a neznečišťuje ji. Nejedná se o návrat na stromy, ale o hledání původního lidství a vztahu k našemu současnějšímu poznání

a způsobu života. Pomocí tohoto umění může člověk zase vidět, slyšet, hmatat, cítit a chutnat okolní přírodu. Pojďme společně otisknout dlaně do hlíny.