

Univerzita Palackého v Olomouci
Cyrlometodějská teologická fakulta



Katedra křesťanské výchovy

Sociální pedagogika

Jana Buchtová

**Návrh projektu příměstského tábora v rámci
působení evangelizační činnosti Antiochia ve městě
Stráž pod Ralskem**

Bakalářský projekt

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

2013

Prohlašuji, že jsem bakalářský projekt vypracovala samostatně
na základě konzultací a využila jsem pouze uvedených pramenů a literatury.

.....

Podpis autora práce

Děkuji Mgr. Heleně Pospíšilové, Ph.D. za odborné vedení bakalářského projektu,
mnoho cenných rad a podnětů a také za její čas a trpělivost.

Obsah

Úvod	7
1 Antiochia	9
1.1 Název Antiochia	9
1.2 Charakteristika a poslání Antiochie.....	9
1.3 Vznik a vývoj Antiochie.....	10
1.4 Aktivity Antiochie	12
1.5 Místa konání Antiochie	14
1.5.1 Čechy.....	14
1.5.2 Morava	15
1.6 Zkušenosti z předchozích ročníků.....	16
1.7 Město Stráž pod Ralskem.....	18
1.7.1 Stručná historie města	18
1.7.2 Obraz dnešní podoby města	19
2 Charakteristika projektu	20
2.1 Předmět projektu	20
2.2 Cíl projektu.....	20
2.3 SWOT analýza města	21
2.4 Volný čas	22
2.5 Sociálně patologické jevy.....	23
2.5.1 Agresivita a násilí.....	23
2.5.2 Zneužívání psychoaktivních látek.....	24
2.5.3 Kriminalita a delikvence	25
2.6 Návaznost na Antiochii	26
2.7 Ekonomické zajištění Antiochie.....	27
2.8 Personální zajištění Antiochie	28
3 Program turnusu	30
3.1 Harmonogram dne	30
3.2 Harmonogram turnusu:.....	31
3.3 Místa realizace aktivit	32

3.3.1	Fara.....	32
3.3.2	Okolí fary	33
3.4	Pondělí I.	33
3.4.1	Dopolední program	33
3.4.2	Odpolední program	35
3.5	Úterý I.....	38
3.5.1	Dopolední program	38
3.5.2	Odpolední program	40
3.6	Středa I.	43
3.6.1	Dopolední program	43
3.6.2	Odpolední program	47
3.7	Čtvrtek I.....	53
3.7.1	Dopolední program	53
3.7.2	Odpolední program	57
3.8	Pátek I.....	59
3.8.1	Dopolední program	59
3.8.2	Odpolední program	62
3.9	Pondělí II	65
3.9.1	Dopolední program	65
3.9.2	Odpolední program	68
3.10	Úterý II.....	71
3.10.1	Dopolední program	71
3.10.2	Odpolední program	73
3.11	Středa II.....	78
3.11.1	Dopolední program	78
3.11.2	Odpolední program	80
3.12	Čtvrtek II.....	82
3.12.1	Dopolední program	82
3.12.2	Odpolední program	85
3.13	Pátek II.....	87
3.13.1	Dopolední program	87
3.13.2	Odpolední program	88
Závěr		93

Bibliografie	94
Seznam příloh	97
Seznam tabulek	98

Úvod

Letní prázdniny jsou pro mnohé děti a mládež obdobím velkého množství volného času. Nemalá část zmíněné věkové kategorie však neumí naplnit a využít tento čas aktivně a smysluplně. Existuje spousta organizací či rozmanitých iniciativ, které poskytují různorodé nabídky pro řízenou náplň volného času dětí a mládeže. Jednou z takových organizací je i Antiochia. Hlavním prostředkem působení Antiochie je činnost dobrovolníků, kteří se snaží svým životem, prací a činnostmi nezištně projevit křesťanské zásady a to ve vybraných oblastech Čech a Moravy. Jednou z takových oblastí je i severočeské město Stráž pod Ralskem, kde se Antiochia bude v průběhu letošních letních prázdnin konat. Cílem tohoto projektu je vypracování programu pro práci s dětmi.

Na základě zkušeností z předešlých dvou ročníků, které se taktéž konaly v tomto místě, jsme poznali, že nejpočetnější skupinou jsou děti, které přicházejí takřka denně. Instruktoři všech turnusů se snažili po všechny dny vytvářet rozmanitý program, který by děti zaujal, což bylo bezpochyby náročné. V návaznosti na zmíněné zkušenosti jsme vytvořili návrh pro náplň programu jednoho ze čtyř turnusů, který je součástí tohoto projektu.

První kapitola se zabývá obecnou charakteristikou Antiochie. Popisuje stručně její vývoj a cíle. Dále také představuje mimo hlavní činnost Antiochie v průběhu prázdnin i další aktivity jako například podzimní a jarní setkání účastníků. V poslední řadě také seznamuje s městem Stráž pod Ralskem, tedy místem, kde, jak již bylo avizováno, Antiochia v průběhu předešlých dvou let proběhla, a kde se uskuteční i letos.

Druhá kapitola je zaměřená na charakteristiku vytvořeného projektu, popisuje jeho cíle a zajištění po stránce ekonomické a personální. Součástí je i analýza města, která má poskytnout obraz o možnostech trávení volného času dětí ve městě Stráž pod Ralskem. Prázdniny jsou obdobím, kdy má většina dětí mnoho volného času. Část kapitoly je tedy věnována teoretickému pojetí tohoto období. Především pak nastiňuje, jaké negativní důsledky může mít nevhodné trávení volného času.

Třetí kapitola podrobně popisuje celý program turnusu se všemi aktivitami. Každý den turnusu je motivován a provázen určitým biblickým příběhem. Jak již bylo zmíněno, projekt je vypracován pro děti, konkrétně děti mladšího a středního školního věku. Veškeré činnosti jsou tedy upraveny pro tuto věkovou skupinu.

Jednotlivé turnusy jsou dvoutýdenní. V důsledku toho, že tato práce obsahuje plán na oba týdny, poměrně přesahuje požadovaný počet normostran bakalářského projektu. Podrobné rozpracování celého turnusu je však nezbytný pro to, aby byl projekt ucelený a komplexní.

1 Antiochia

1.1 Název Antiochia

Pojmenování je odvozeno od názvu města Antiochia (popř. Antiochie), což je město, kde byla založena jedna z prvních křesťanských obcí. Ve Skutcích apoštolů se dovídáme, že se také jedná o první místo, kde byli učedníci nazváni křesťany.

„Ale někteří z nich, původem z Kypru a z Kyrény, začali po svém příchodu do Antiochie zvěstovat Pána Ježíše také pohanům. Moc Boží byla s nimi, a velké množství lidí uvěřilo a obrátilo se k Pánu. Zpráva o tom se dostala k sluchu církve v Jeruzalémě a bratři poslali do Antiochie Barnabáše. Když tam přišel a spatřil, co se z milosti Boží děje, měl radost a povzbuzoval všechny, aby ve svém rozhodnutí setrvali a zůstali Pánu věrni. Byl to muž dobrý, plný Ducha svatého a víry; a tak bylo mnoho lidí přivedeno k Pánu. Proto se Barnabáš odebral do Tarsu, aby vyhledal Saula. A když ho našel, vzal ho s sebou do Antiochie. Pracovali spolu v tamější církvi po celý rok a vyučovali velké množství lidí; a právě v Antiochii byli učedníci poprvé nazváni křesťany.“¹

Antiochia tedy byla místem, kde mnoho lidí díky působení učedníků poznalo radostnou zvěst evangelia a obrátilo se k víře v Boha. Můžeme říct, že právě zde je hlavní podstata a cíl Antiochie (myšleno současný evangelizační program), tedy oslovovat druhé a svým působením hlásat evangelium.

1.2 Charakteristika a poslání Antiochie

Jedná se o činnost mladých křesťanů, kteří se snaží svým působením přinášet do vybraných oblastí radostnou zvěst evangelia. Jde především o oblasti, kde se víra v Boha vytrácí, případně již takřka vytratila.

Antiochia funguje v průběhu letních prázdnin a to ve vybrané farnosti v Čechách a taktéž ve vybrané farnosti na Moravě. Program je rozdělen do turnusů (ve většině případů do čtyř), přičemž jeden turnus trvá čtrnáct dní. Každý turnus probíhá pod vedením bohoslovce či více bohoslovců. Každým rokem se tedy na Antiochii podílí nemálo bohoslovců a především mladých nadšených křesťanů. Cílovou skupinou jsou lidé všech věkových kategorií, především však děti a mládež.

¹ Cit. Bible: *Písmo Svaté Starého a Nového Zákona*. Praha 1: Česká biblická společnost, 1996, Sk 11,20-26.

Taktéž činnost je velice rozmanitá, což je dáno specifickostí každé farnosti a taktéž specifickostí každé skupiny (turnusu) účastníků Antiochie. Vedoucí Antiochie se snaží zapojit tam, kde je to nejvíce potřeba. Co se týče náplně programu pro věkovou kategorii dětí a mládeže, ta je především herní a kreativní. Tým Antiochie připravuje mnoho her, kreativních aktivit, výletů, společných táboráků a jiných činností, kterými tato věková skupina může smysluplně zaplnit svůj volný čas, jehož má v době letních prázdnin nemálo. Jak již bylo zmíněno, tým Antiochie se snaží působit na všechny věkové kategorie, proto připravuje i rozmanité akce pro starší. Součástí náplně mohou být taktéž kupříkladu individuální návštěvy u starších či nemocných lidí, pracovní pomoc farnosti či obci (příp. městu), apod. Všemi těmito aktivitami se vedoucí Antiochie snaží hlásat evangelium a to jak slovem, tak především činem a vlastním příkladem.²

Jak již bylo naznačeno, hlavním cílem díla Antiochia a jeho realizátorů je hlásat evangelium. Pojem „hlásání evangelia“ je však jako cíl této činnosti velice obecný. A taktéž tento pojem může vyvolávat rozmanité představy, které mohou být především pro nevěřícího člověka (ale nejen pro něj) velice zkreslené popřípadě odrazující. Zkonkrétníme-li tedy poslání Antiochie, je snahou realizátorů ukázat druhým lidem, že život podle evangelia není něco, co se nedá realizovat v dnešní době. Naopak chtějí právě vlastním příkladem dokázat, že žít ve shodě s evangeliem lze i dnes. Chtějí komunikovat s lidmi a navazovat tak vztahy, které jsou opravdu upřímné a pevné. V neposlední řadě je cílem nezištně poskytnout pomocnou ruku tam, kde je to potřeba a těm, kterým je potřeba.³

1.3 Vznik a vývoj Antiochie

Počáteční impuls pro uskutečnění Antiochie vznikl v roce 1991 a to v litoměřickém teologickém konviktu. Myšlenka o založení se však objevila daleko dřív. Autory nápadu byli Petr Bartoněk a Marek Dunda, kteří v té době působili jako prefekti semináře. Společně se členy konviktu, kterých tehdy bylo kolem šesti desítek, se pustili do příprav tohoto díla, jehož hlavní myšlenkou bylo již od začátku navazovat vztahy s lidmi z vybrané oblasti a umožnit jim tak osobní zkušenost s mladými, kteří jsou „zapálení“ pro Krista. Litoměřický konvikt byl tedy místem,

² Srov. Společenství Antiochia: Praktický průběh Antiochie. *Antiochia.cz* [online]. © 2006—2012 [cit. 2012-11-07]. Dostupné z: http://antiochia.cz/o_nas.php.

³ Srov. Společenství Antiochia: O co nám jde. *Antiochia.cz* [online]. © 2006—2012 [cit. 2012-11-07]. Dostupné z: http://antiochia.cz/o_nas.php.

kde se začalo plánovat a budovat toto dílo a kde taktéž vznikl název pro něj – tedy Antiochia a taktéž i znak a hymna.⁴ Členové konviktu se scházeli již v průběhu roku, aby společně chystali toto dílo, vytvářeli programy pro náplň turnusů a taktéž se za Antiochii společně modlili.⁵

Prvním místem, kde Antiochia působila, byly Vysoké Žibřidovice u Starého Města pod Sněžníkem. Tato vesnice byla dokonalým místem pro činnost Antiochie - pohraniční farnost (nedaleko hranic s Polskem), kde takřka neproudil duchovní život. Zázemím Antiochie v této farnosti byla fara, která se stala společným domovem všech členů a také kostel, který byl především místem společné modlitby. Rozjezd Antiochie zajistilo více než třicet dobrovolníků prvního turnusu, kteří přijeli započít toto dílo. Členové semináře a konviktu zpočátku oslovovali především své známé, takže tým Antiochie byl opravdu hojný. Jejich působení bylo patrné již od prvních dnů a to nejen v samotných Vysokých Žibřidovicích, ale taktéž v nedaleké obci Žleb. Legendární byla především bojová hra Škola a bezpochyby také taneční zábava uspořádaná ve Starém Městě pod Sněžníkem. Nechyběl taktéž duchovní program, do něž spadala například každodenní dopolední modlitba růžence a také adorace probíhající v průběhu celé noci, jež byla častým místem návštěv tamní mládeže, která ověřovala, co se za zdmi kostela opravdu odehrává. I následující turnusy pak pokračovaly v dobře započatém díle. V průběhu Antiochie bylo navázáno nemálo přátelství a působení týmů zanechalo hluboké stopy. Podobně tomu bylo i o rok později, kdy druhý ročník toto započaté dílo prohluboval.⁶

Okruh působení se také rozšířil do severních Čech, kde byla vybrána další čtyři místa – Úštěk, Chcebuz, Křešice a Kravaře. Všechna místa si byla podobná především po stránce duchovní (nízký počet věřících), ale zároveň byla každá farnost odlišná, a proto si vyžadovala rozdílný přístup členů Antiochie. Pro tento ročník byla specifická tzv. rychlá rota, což byla skupina mladých kluků, kteří projížděli všechna působiště Antiochie a pomáhali tam, kde to bylo potřeba. Specifická byla také

⁴ Viz Příloha č. 1: Hymna Antiochie; Ke stažení. *Antiochia.cz* [online]. 2006-2013 [cit. 2013-03-10]. Dostupné z: http://antiochia.cz/ke_stazeni.php.

⁵ Srov. Společenství Antiochia: Vznik a počáteční působení Antiochie. *Antiochia.cz* [online]. © 2006—2012 [cit. 2012-11-07]. Dostupné z: http://antiochia.cz/o_nas.php.

⁶ Srov. DUNDA, Marek. Antiochia: Letní misie v naší zemi. *Milujte se!: Časopis pro novou evangelizaci*. 2011, roč. 5., č. 17, s. 6-15.

společná pouť všech členů týmů prvního turnusu Antiochie (ze všech čtyř farností) na poutním místě Ostré.⁷

1.4 Aktivity Antiochie

Nejvýznamnější aktivitou, kterou Antiochia realizuje, je působení ve farnostech v průběhu letních prázdnin. Pro tuto hlavní činnost Antiochie je nezbytné naplnit několik podmínek, aby působení týmů mělo význam.

Prvním zásadním předpokladem pro konání Antiochie je výběr farnosti. Podstatné je, aby daná farnost po skončení Antiochie pokračovala v rozvíjení toho, co bylo právě v průběhu Antiochie zaseto. Také je důležité, aby kněz spravující vybranou farnost spolupracoval a podporoval tým Antiochie. Samotná farnost se pak seznamuje s Antiochií ještě před jejím začátkem a to právě skrz kněze, případně prostřednictvím návštěv farnosti některými z členů Antiochie.⁸

Dalším předpokladem je zajištění vedoucích pro každý turnus. Vedení turnusů mají na starosti bohoslovci, v některých případech i laičtí vedoucí.

Neméně důležití jsou také členové Antiochie, což jsou dobrovolníci, kteří si mohou dle svých možností vybrat jeden ze čtyř turnusů a to jak na Moravě, tak i v Čechách. Tito dobrovolníci se mohou nahlašovat prostřednictvím elektronických přihlášek, které jsou dostupné na webových stránkách Antiochie (www.antiochia.cz).

Mimo letní prázdninové působení ve vybraných farnostech, probíhají i jarní a podzimní setkání účastníků Antiochie. Tato setkání se pořádají na různých vybraných místech. V průběhu těchto víkendových akcí mají všichni členové Antiochie možnost setkat se se svými přáteli, se kterými působili o prázdninách, a taktéž s dalšími lidmi, kteří byli členy týmů jiných turnusů. Je to příležitost pro vzájemné podělení se o zážitky z Antiochie, načerpání nových inspirací či vzájemného plánování pro další působení.⁹

Další činností je modlitba za Antiochii. Sami bohoslovci vyzývají všechny účastníky Antiochie, aby se připojili ke společné modlitbě za toto dílo. Dokonce

⁷ Srov. Co je Antiochia: Vznik a počáteční působení Antiochie. *Antiocha.cz* [online]. Antiochia, © 2006—2012 [cit. 2012-11-07]. Dostupné z: http://antiochia.cz/o_nas.php.

⁸ Srov. Společenství Antiochia: Výběr farností. *Antiocha.cz* [online]. Antiochia, © 2006—2012 [cit. 2012-11-07]. Dostupné z: http://antiochia.cz/o_nas.php.

⁹ Srov. Společenství Antiochia: Mimoprázdninové aktivity Antiochie. *Antiocha.cz* [online]. Antiochia, © 2006—2012 [cit. 2012-11-07]. Dostupné z: http://antiochia.cz/o_nas.php.

vzniklo i společenství, které se modlí modlitbu růžence – na jednoho člena spadá jeden desátek.¹⁰

V souvislosti s Antiochií musíme zmínit také Malou Antiochii, což je, dá se říci, navazující činnost Antiochie. Historie Malé Antiochie je o něco kratší, ale je podstatné, že nápad jejího založení vznikl již na prvních konáních Antiochie. V čem se tedy liší Antiochia a Malá Antiochia? Zatímco Antiochia působí ve vybrané farnosti, kde se snaží oslovovat různé skupiny obyvatel, Malá Antiochia má formu tábora, který je určen pro děti od šesti do patnácti let.¹¹

Snahou Malé Antiochie je pokračovat v započaté činnosti Antiochie. Tábory mají křesťanský podtext a jsou určeny jak pro věřící, tak i nevěřící děti. Místem konání jsou fary z vybraných farností z Čech a Moravy. Tábory jsou vedeny zkušenými vedoucími, nechybí také zdravotní dohled a kuchaři. Organizátoři fungují jako dobrovolníci, čili bez finančního ohodnocení. Turnusů je každoročně několik, takže si lze vybírat podle oblasti, věku, apod.¹²

V krátkosti zmíníme také historii Malé Antiochie. Jak již bylo zmíněno, nápad o založení vznikl v průběhu prvotního působení Antiochie. Úvodní tábor se konal roku 1993 v Nezdenicích, trval týden, účastnilo se jej patnáct dětí a tři vedoucí. O rok později počet zúčastněných vzrostl o více než polovinu a vznikl oficiální název Malá Antiochia. I v následujících letech dětí přibývalo. Proto bylo nutné vybrat hned několik vhodných míst pro konání táborů. Stále rostoucí potřeba zdokonalovat organizaci a kvalitu táborů vedla k tomu, že ke konci roku 2004 byly sestaveny Stanovy pro občanské sdružení, které chtěli vedoucí a organizátoři založit. To se jim také podařilo. Konkrétně 12. ledna 2005 byla Malá Antiochia registrována jako Malá Antiochia o. s. Hlavní sídlo tohoto sdružení je na farním úřadě ve farnosti Rychnov na Moravě.¹³

Dle stanov sdružení je cílem Malé Antiochie „*pomoc při vytváření malých společenství dětí a mládeže zvláště od 6 do 17 let, zajišťování rekreačních*

¹⁰ Srov. Úvod: Modleme se společně. *Antiocha.cz* [online]. Antiochia, © 2006—2012 [cit. 2012-11-07]. Dostupné z: <http://antiochia.cz/>.

¹¹ Srov. Malá Antiochia. *Malá Antiochia o.s.* [online]. Malá Antiochia, © 2008—2012 [cit. 2012-11-07]. Dostupné z: <http://mala.antiochia.cz/>.

¹² Srov. Informace o táborech. *Malá Antiochia o.s.* [online]. Malá Antiochia, © 2008—2012 [cit. 2012-11-07]. Dostupné z: <http://mala.antiochia.cz/tabory.php>.

¹³ Srov. Historie a současnost. *Malá Antiochia o.s.* [online]. Malá Antiochia, © 2008—2012 [cit. 2012-11-07]. Dostupné z: <http://mala.antiochia.cz/historie.php>.

a prázdninových pobytů pro ně a vytváření programů pro setkávání těchto společenství.“¹⁴

Děti se na tábory pořádané Malou Antiochií o. s. mohou přihlašovat prostřednictvím přihlášky.¹⁵

1.5 Místa konání Antiochie

Od začátku působení Antiochie (rok 1992) uběhlo více než dvacet let. V průběhu těchto dvou desítek let své činnosti probíhala v mnoha vybraných místech. Jedná se o více než třicet působišť. V Čechách to bylo přes deset farností a na Moravě dokonce přes dvacet.¹⁶

1.5.1 Čechy

1992 – pouze na Moravě

1993 – Křešice, Ústěk, Chcebuz, Kravaře

1994 – Křešice, Ústěk, Kravaře

1995 – Ústěk

1996 – Ústěk, Stříbrná

1997 – Ústěk, Stříbrná

1998 – Ústěk, Oloví

1999 – Ústěk, Stříbrná

2000 – Ústěk

2001 – Ústěk, Chřibská

2002 – Ústěk, Chřibská

2003 – Ústěk, Chlumeč

2004 – Chlumeč

2005 – Libouchec

2006 – Libouchec

2007 – Libouchec

2008 – Cvikov

2009 – Cvikov

¹⁴ Cit. Stanovy občanského sdružení Malá Antiochia. *Malá Antiochia o.s.* [online]. Malá Antiochia, © 2008—2012 [cit. 2012-11-07]. Dostupné z: <http://mala.antiochia.cz/stanovy.php>.

¹⁵ viz Přílohy.

¹⁶ Srov. Úvodní strana. *Malá Antiochia o.s.* [online]. Malá Antiochia, © 2008—2012 [cit. 2012-11-07]. Dostupné z: <http://mala.antiochia.cz/>.

- 2010 – Cvikov
2011 – Stráž pod Ralskem
2012 – Stráž pod Ralskem¹⁷

1.5.2 Morava

- 1992 – Vysoké Žibřidovice
1993 – Vysoké Žibřidovice
1994 – Hradec nad Svitavou, Křenov
1995 – Písařov, Třemešná ve Slezsku
1996 – Maletín, Chvalkovice na Hané
1997 – Maletín, Chvalkovice na Hané
1998 – Počenice
1999 – Hradec nad Svitavou, Tetětice
2000 – Vyšehoří, Cotkyně
2001 – Olšany, Zborov
2002 – Rychnov na Moravě, Polkovice
2003 – Hruška
2004 – Zátor
2005 – Jezernice
2006 – Podhoří, Potštát
2007 – Kyselovice
2008 – Rýžoviště
2009 – Václavov u Bruntálu
2010 – Rudná pod Pradědem
2011 – Loučka u Lipníka nad Bečvou
2012 – Olbramkostel¹⁸

¹⁷ Srov. Úvodní strana. *Malá Antiochia o.s.* [online]. Malá Antiochia, © 2008—2012 [cit. 2012-11-07]. Dostupné z: <http://mala.antiochia.cz/>.

¹⁸ Srov. tamtéž.

1.6 Zkušenosti z předchozích ročníků

Následující ročník Antiochie (2013) se bude realizovat ve městě Stráž pod Ralskem, stejně jako v létě 2012 a 2011. Výhodou pro tento projekt tedy je, že známe jak prostředí, tak především potřeby daného místa. V následujících řádcích přiblížíme zkušenosti členů Antiochie, kteří v průběhu dvou letních prázdnin působili právě ve Stráži pod Ralskem.

V roce 2011 se uskutečnily všechny čtyři turnusy. Především první turnus měl nelehký úkol. V první řadě připravit prostory farní budovy tak, aby zde měli členové Antiochie dobré zázemí a také, aby zde byla místa vhodná pro práci a setkávání s lidmi. První turnus na novém působišti přichází do prostředí, kde o Antiochii takřka nikdo nic netuší, proto je důležité navázat kontakt s okolím, což je druhý nesnadný úkol. Turnus A (tedy turnus první) ročníku 2011 se těchto plánů zhostil velice dobře. V prvních dnech se jim podařilo s pomocí pastorační asistentky, která ve farnosti působí, přizpůsobit místnosti fary k daným účelům. Členové týmu se snažili již od počátku oslovovat zdejší obyvatele a to prostřednictvím letáčků a také svým působením. Jejich nabídky posléze začaly využívat především děti, které zaujal pestrý herní program. Nemalou část této skupiny tvořily děti mongolského původu.¹⁹

První turnus velmi dobře započal činnost Antiochie, a proto měl turnus následující, jehož se zúčastnila i autorka práce, na co navazovat. V průběhu dalších čtrnácti dnů se vedoucí snažili navázané vztahy s místními prohlubovat. Děti, které nadchl program předcházejících členů týmu, se navracely na faru i nadále. Zpočátku měli členové týmu jako noví „vedoucí“ trochu obtíže se zapamatováním jmen dětí mongolské národnosti a také komunikace s některými nebyla jednoduchá, jelikož jejich znalost češtiny byla velmi malá. Tyto bariéry však byly zanedlouho odbourány společnými aktivitami. Vzhledem k časté nepřízni počasí, probíhala velká část programu v prostorách farní budovy. Dopolední program byl převážně kreativní a tvořivý, případně se hrály známé i méně známé deskové a společenské hry. V průběhu odpoledního programu se taktéž hrály různé hry – především pohybové, týmové, vytrvalostní, apod. V druhém týdnu, kdy už se vedoucí s dětmi navzájem dobře znali, byla uspořádána odpolední hra, která byla spojena s biblickým příběhem

¹⁹ Srov. RAŠOVSKÝ, Jaroslav. Antiochia - nový začátek a neustálá Boží pomoc. In: *Signal.cz* [online]. 2011 [cit. 2012-11-07]. Dostupné z: <https://famon.signal.cz/1107/antiochia-novy-zacatek-a-neustala>.

o stvoření světa. V rámci této hry děti plnily v družstvech různé úkoly, které byly spjaty s tímto příběhem. Posléze měly vytvořit velkou zeměkouli, na níž lepily a malovaly různé obrázky. Jako završení této aktivity si členové týmu připravili divadelní představení. Jednalo se o stínohru, kde byl ztvárněn právě příběh stvoření. Částečně se na tomto divadle podílely i samy děti a to tím, že malovaly a vystříhovaly rozmanité druhy zvířat, které pak byly použity při scéně. V průběhu týdne byl taktéž uspořádán táborák, kterého se zúčastnili i místní obyvatelé.

Ještě stručně uvedeme, že v podobném duchu se nesl i poslední turnus, kde si bohoslovci navíc připravovali katecheze pro děti (přiměřené jejich věku i chápání).

V roce 2012 trvala Antiochie v Čechách pouze po dobu dvou turnusů (tedy jednoho měsíce) a to z důvodu nedostatečného počtu bohoslovců a taktéž mladých dobrovolníků (srpnové turnusy se protínaly s datem Celostátního setkání mládeže ve Žďáru nad Sázavou, což mělo vliv na nízký počet zájemců ze strany členů Antiochie). Avšak v průběhu konání dvou červencových turnusů se znovu zdárně podařilo oslovit nemalé množství obyvatel, opět především z řad dětí a mladých. Jelikož se autorka práce zúčastnila druhé poloviny prvního turnusu a celého druhého turnusu, můžeme stručně popsat náplň programu. Dopolední program byl často naplňován kreativními činnostmi, deskovými hrami ve farní budově či sportovními aktivitami na farní zahradě. Odpoledne vedoucí většinou vymýšleli různé specifické hry a soutěže. Několikrát byly použity určité biblické příběhy (např.: Noemova archa, Podobenství o marnotratném synu, apod.) jako téma hry. Po motivačním převyprávění tohoto příběhu pak byly vytvořeny určité disciplíny a úkoly, které děti plnily. Na závěr každé hry pak bylo zopakování příběhu, kdy tento příběh znovu převyprávěly děti. Každý turnus pak ještě pořádal veřejné akce, jako například táborák.

Součástí Antiochie je také možnost účastnit se duchovního programu, jako byly modlitby a bohoslužby. Nejčastěji této příležitosti využívali především místní farníci a občasné i děti.

Takto probíhaly dva ročníky Antiochie ve městě Stráž pod Ralskem. Vzhledem k tomu, že i následující ročník se bude konat v tomto místě, můžeme čerpat ze zkušeností těch, kteří zde již působili a vytvořit tak náměty pro náplň činností s dětmi, které tvoří valnou část „klientely“ Antiochie. Jelikož občasné

aktivity motivované určitým příběhem sklízely velký úspěch a byly velmi atraktivní, vypracovaný projekt je založen právě na podobném principu. Tedy, že každý den bude provázen určitým příběhem, na který budou navazovat rozmanité aktivity.

1.7 Město Stráž pod Ralskem

Jak již bylo zmíněno, působištěm předešlých dvou Antiochií bylo město Stráž pod Ralskem. Stejně tomu bude i letos. Pro lepší představu o tomto městě uvedeme základní informace.

1.7.1 Stručná historie města

Stráž pod Ralskem je město nacházející se v Libereckém kraji a spadající pod okres Česká Lípa. Dle výsledků posledního sčítání lidu roku 2011 zde žije 4055 obyvatel (2076 žen a 1979 mužů). Z tohoto celkového počtu obyvatel spadá do věkové kategorie od 0 do 14 let 686 obyvatel, v další věkové kategorii 15-64 let se nachází 2981 obyvatel a osob ve věku nad 65 let zde žije 388.²⁰

První zmínky o tomto městě pocházejí z 13. století. Jméno města je odvozeno z názvu hradu, který byl nazýván Wartenberg. O existenci města svědčí také zmínka v listině Václava II. z roku 1283. Další zmínka pochází z dob husitských válek (konkrétně z roku 1426). Velké změny nastaly v 16. století, kdy byl z hradu přestavěn zámek.²¹

Na přelomu 19. a 20. století se obec přeměnila v letovisko. Město se však muselo potýkat se spory a útlakem z německé strany. Po ukončení druhé světové války se rozhodlo o odsunutí Němců. Díky tomu se do uvolněných míst mohli vrátit původní obyvatelé, či přistěhovat obyvatelé noví. Počet obyvatel se však celkově snížil. Dalším důležitým bodem v historii města byl rok 1948. Postupně se zde začaly střetávat dva proudy a to zemědělská výroba a turistický ruch. Mnohem podstatnější byl však rok 1963, kdy zde geologické výzkumy objevily uranová ložiska.

²⁰ Srov. Obyvatelstvo: Obyvatelstvo v obcích k 31. 12. 2011. *Český statistický úřad: Krajská správa ČSÚ v Liberci* [online]. 2012, 14.6. 2012 [cit. 2012-11-26]. Dostupné z: http://www.czso.cz/xl/redakce.nsf/i/120531_obyvatelstvo.

²¹ Srov. Historie města: Dějiny. *Město Stráž pod Ralskem* [online]. 2012 [cit. 2012-11-26]. Dostupné z: <http://strazpr.cz/?page=Mesto-Straz-pod-Ralskem,Historie-mesta,Dejiny>.

Započala se tedy těžba uranu. Ta byla tak rozsáhlá, že bylo potřeba vybudovat určitá zařízení, jako jsou ubytovny, byty, zdravotnická zařízení, školy a školky.²²

Druhá polovina osmdesátých let však přinesla nemálo událostí, které narušily nadějně vyhlídky hornického rozkvětu v dané oblasti. Sovětský svaz již neměl zájem o hromadění uranu. Dále pak listopadový převrat roku 1989 a přechod k tržnímu hospodářství způsobily ohromný pokles těžby a následné zastavení těžby.²³

1.7.2 Obraz dnešní podoby města

V současnosti má město snahu přetvořit hornické město v rekreační místo, podporující cestovní ruch a nabízející pestré sportovní aktivity. Pro tyto aktivity má město velmi dobré předpoklady. Především pak zajímavé přírodní okolí, vodní nádrž, a nemálo sportovních zařízení.²⁴

Ve městě fungují dvě mateřské školy a jedna škola základní.²⁵ Co se týče dalších zařízení pro děti a mládež, nachází se zde Mateřské Centrum Otevřeno dětem, o.s., dále zde působí Sdružení Lutra (volnočasové sportovní aktivity pro organizovanou mládež), Pionýrská skupina Výři a Sdružení Šešule (volnočasové aktivity pro neorganizovanou mládež).²⁶

²² Srov. Historie města: Stráž ve 20. století. *Město Stráž pod Ralskem* [online]. 2012 [cit. 2012-11-26]. Dostupné z: <http://strazpr.cz/?page=Titulni-strana,Mesto-Straz-pod-Ralskem,Historie-mesta,Dejiny,straz-ve-20.-stoleti&load=straz-ve-20.-stoleti>.

²³ Srov. Historie města: Z historie těžby uranu. *Město Stráž pod Ralskem* [online]. 2012 [cit. 2012-11-26]. Dostupné z: <http://strazpr.cz/?page=Mesto-Straz-pod-Ralskem,Historie-mesta,Tezba-uranu>.

²⁴ Srov. Město Stráž pod ralskem: Základní informace. *Město Stráž pod Ralskem* [online]. 2012 [cit. 2012-11-26]. Dostupné z: <http://strazpr.cz/?page=Mesto-Straz-pod-Ralskem,Zakladni-informace>.

²⁵ Srov. *Základní škola mateřská škola Stráž pod Ralskem* [online]. 2012, 26.11.2012 [cit. 2012-11-26]. Dostupné z: <http://www.zsstraz.org/?p=1>.

²⁶ Srov. Město Stráž pod Ralskem: Sdružení. *Město Stráž pod Ralskem* [online]. 2012 [cit. 2012-11-26]. Dostupné z: <http://strazpr.cz/?page=Mesto-Straz-pod-Ralskem,Sdruzeni>.

2 Charakteristika projektu

2.1 Předmět projektu

Předmětem tohoto projektu je nabídnout cílené věkové skupině, kterou tvoří děti, možnost smysluplného a aktivního využití volného času v průběhu letních prázdnin. Různorodé činnosti umožní dětem pestře prožít tento volný čas, navázat nové přátelské vztahy a zároveň rozvíjet jejich schopnosti a dovednosti.

2.2 Cíl projektu

Program s veškerými různorodými aktivitami má podporovat všestranný rozvoj osobnosti každého zúčastněného. Především tedy má vést k rozvoji dovedností sociálních a komunikačních, taktéž k rozvoji rozumových schopností a v neposlední řadě k rozvoji smyslového vnímání.

Jedním z hlavních cílů vytvořeného projektu je rozvoj sociálních dovedností, především pak vytváření pozitivních mezilidských a přátelských vztahů a rozvoj spolupráce mezi zúčastněnými dětmi. Velká část aktivit je tedy založena na týmové spolupráci, na potřebě kooperace. S rozvojem sociálních dovedností úzce souvisí i rozvoj komunikačních dovedností, jako například naslouchání druhým, hledání společného řešení nebo asertivní prosazování se.

Jelikož se jedná o evangelizační činnost, je cílem, aby děti poznaly a osvojily si základní poznatky z oblasti křesťanství. Každý den je motivován a provázen určitým biblickým příběhem. Dosahování tohoto cíle bude ověřováno každodenně při závěrečné evaluaci, kdy děti s vedoucími shrnou příběh, který je vedl v průběhu dne a také prostřednictvím jiných činností (např. AZ kvíz, ve kterém se vyskytují i otázky spojené s biblickými příběhy).

Dalším cílem je rozvoj rozumových schopností, především pak logického uvažování, strategického myšlení, paměti a tvořivosti. K dosažení těchto cílů mají vést rozmanité aktivity, které se zaměřují na zmíněné oblasti.

Významným cílem tohoto projektu je poskytnout smysluplnou náplň volného času dětem, umožnit jim naplnit své volno rozmanitými aktivitami a předejít tak možným negativním jevům, které mohou vzniknout v důsledku neorganizovaného trávení tohoto času.

2.3 SWOT analýza města

V následujícím oddíle je vytvořena SWOT analýza města Stráž pod Ralskem, která se v první řadě zaměřuje na cílovou skupinu tohoto projektu, tedy na děti, příp. mládež. Účelem této analýzy je především zmapovat, jaké město nabízí možnosti pro využití volného času zmíněné cílové skupiny a zhodnotit, zda jsou tyto možnosti dostatečné.

Tabulka 1: SWOT analýza města mapující možnosti trávení volného času ve městě Stráž pod Ralskem

Kladné stránky	Záporné stránky
<ul style="list-style-type: none"> • Dětská hřiště vhodná především pro nejmenší děti • Zajímavé prostředí, památky a okolí • I když se jedná o poměrně větší město, nachází se v odlehle oblasti – relativně klidné prostředí • Dobrá úroveň předškolního a základního školského vzdělávání • Kvalitní a moderní sportovní areály (víceúčelové hřiště, tělocvična, krytý bazén, apod.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Absence veřejně přístupných sportovišť pro trávení volného času, především pak dětí a mládeže (využívání sportovních areálů je zpoplatněno) • Taktéž absence zařízení, které cíleně organizuje volný čas dětí a mládeže • Nedostatek sociálních služeb pro občany, pro děti a mládež • Výskyt sociálně patologických jevů (bezdomovectví, vandalismus, záškoláctví, apod.)
Příležitosti	Hrozby
<ul style="list-style-type: none"> • Vytvoření kvalitních možností pro trávení volného času občanů, především pak dětí a mládeže (např. zpřístupnění větších sportovních hřišť skupinám dětí a mládeže) • Taktéž rozvoj kulturních aktivit podporující pozitivní soužití obyvatel • Podpora pro vznik a činnost neziskových organizací, které se zaměřují na sociální aktivity • Vytvoření a realizace strategie pro prevenci sociálně patologických jevů 	<ul style="list-style-type: none"> • Vznik sociálně patologických jevů • Prohlubování již vyskytujících se sociálně patologických jevů • Prohlubování sociálních nerovností • Sociální izolace národnostních menšin (riziko vzniku xenofobie) • Pokles zájmu (především ze strany dětí a mládeže) o sport, kulturu a efektivní trávení volného času vůbec

Na základě této analýzy můžeme konstatovat, že možnosti aktivního využití volného času dětí a mládeže v městě Stráž pod Ralskem jsou omezené. Nachází se zde sice několik sportovních zařízení, ale jak již bylo zmíněno v záporných stránkách, jejich využití je zpoplatněno. V průběhu předešlých dvou ročníků Antiochie jsme měli možnost poznávat, jak děti obvykle tráví svůj volný čas o prázdninách. Mezi nejčastější náplň se řadilo hraní her na počítači a to buď doma, nebo v centru *Šešule*²⁷, kde jsou i další možnosti, jak trávit volný čas, ale opět za určitý poplatek. Mezi další způsoby trávení volného času patřilo setkávání a „posedávání“ s kamarády a vrstevníky ve městě a okolí, případně využití hřišť především pak malými dětmi. Většina dětí a mládeže má o prázdninách obrovské množství volného času. Problémem však je, že nemálo z nich neví, jak jej využívat, případně jej neumí užívat aktivně a efektivně.

2.4 Volný čas

Volným časem se myslí doba, kdy člověk nemusí vykonávat povinnosti, vyplývající z jeho závazků. Je to doba, která zbývá právě po splnění všech nezbytných povinností, ať už pracovních či nepracovních.²⁸ Do oblasti volného času můžeme zahrnovat odpočinek a regeneraci, zábavu, zájmové činnosti a vzdělávání, v neposlední řadě také dobrovolnou společensky prospěšnou činnost.²⁹

Pro volný čas dětí a mládeže je žádoucí, aby byl pedagogicky ovlivňován. Děti se ještě nedokážou orientovat v zájmových činnostech, a proto je nezbytné vnímavé napomáhání a ovlivňování při výběru volnočasových aktivit. Potřebné je, aby toto vedení bylo nenásilné a dobrovolné. Taktéž, aby nabízené aktivity byly pestré a atraktivní.³⁰

Volný čas by měl být dobou odpočinku, zábavy a rozvoje osobnosti. Může však být také prostorem, který přináší nebezpečí a to např. v případech, kdy vyvolává nudu, nežádoucí chování vůči sobě, druhým či proti přírodě a majetku. Jestliže se jedinci nenaskytují možnosti efektivního trávení volného času, nebo těchto nabídek neumí či nechce využít, ve většině případů přetrvává u nicnedělání, případně se může začít poddávat protispolečenskému jednání. Toto jednání je ve většině případů

²⁷ Srov. *Šešule* [online]. 2013 [cit. 2013-02-23]. Dostupné z: <http://www.sesule.cz/>.

²⁸ Srov. HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. 1.vyd. Praha: Portál, 2004, s. 13.

²⁹ Srov. PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 4.vyd. Praha: Portál, 2008, s. 13.

³⁰ Srov. tamtéž, s. 13-14.

výsledkem snahy prchnout z každodenního nudného stereotypu. Nejčastějšími formami tohoto jednání jsou vandalství, nevhodné či mnohdy brutální vystupování či chování vůči druhým osobám či společnosti.³¹ Častým jevem je také šikana, ke které dochází nejčastěji právě v době volného času.³² Celkově tedy můžeme shrnout, že nevhodné trávení volného času může mít vliv na vznik sociálně patologických jevů.

2.5 Sociálně patologické jevy

Jde o komplexní pojmenování obecně nežádoucích a nebezpečných společenských jevů.³³ Účelem této části není podrobně se zabývat etiologií sociálně patologických jevů, jejich rozбором a teoriemi, které s těmito jevy souvisí. V předešlém odstavci jsme poznamenali, že nevhodné trávení volného času může vést ke vzniku sociálně patologických jevů. V tomto oddíle tedy zmíníme některé jevy, které mohou zasáhnout věkovou skupinu dětí a mládeže.

2.5.1 Agresivita a násilí

Jedná se o pozorovatelné chování, které je zaměřené proti člověku, zvířeti, přírodě či předmětu s cílem poškodit jej. Můžeme zde zahrnout i autoagresi, ale ta je ve většině případů považována za jev samostatný (suicidální chování). Co se týče příčin agresivity, rozlišujeme biologické dispozice, což znamená, že každý člověk má určité vrozené předpoklady k agresivnímu jednání a sociokulturní dispozice, tedy získané vlivem mnoha faktorů. Nejvýznamnějším faktory jsou především vliv rodiny, vrstevnických part a dalších sociálních skupin, ve kterých osoba působí nebo se pohybuje, dále zde řadíme vliv médií, politiky, náboženství či jiných ideologií.³⁴

U dětí a mládeže patří mezi nejvýraznější faktory vliv médií, ve kterých se objevují násilné prvky. Tyto násilné jevy jsou součástí mnoha pořadů a postupně začínají být považovány jako normální a běžné, což vede ke zvyšování tolerance násilí. Mnoho studií dokazuje, že sledování násilí v médiích může posunovat hranici citlivosti, ohrožovat mravní a sociální vývoj a vést ke změně postojů.³⁵

³¹ Srov. HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. 1. vyd. Praha: Portál, 2004, s. 13-45.

³² Srov. tamtéž, s. 96.

³³ Srov. FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. *Sociální patologie: Analýza příčin a možnosti ovlivňování závažných sociálně patologických jevů*. 1. vyd. Praha: Grada, 2009, s. 14.

³⁴ Srov. tamtéž, s. 45-52.

³⁵ Srov. tamtéž, s. 53-55.

Pro adolescentní mládež je typický také specifický typ agresivního chování, jímž je vandalismus. Ve většině případů má podobu poškozování a devastace majetku a to bez logického zdůvodnění, neboť jeho účelem není obohatit se o majetek, ale pouze odreagovat se.³⁶

2.5.2 Zneužívání psychoaktivních látek

Tento pojem označuje látky, které ovlivňují psychickou činnost člověka. Mnohé z těchto látek mohou vyvolávat u uživatele závislost a jsou tak označovány za látky návykové. Za psychoaktivní případně návykové látky považujeme především alkohol, nealkoholové látky – nikotin, opioidy, hypnotika, halucinogeny a jiné drogy.³⁷

Podobně jako u agresivity a násilí popíšeme faktory, které zvyšují pravděpodobnost vzniku a rozvoje závislosti na těchto látkách. Vznik tohoto jevu nemusí být jen otázkou jednoho faktoru, ale ve většině případů se jedná o spolupůsobení několika faktorů. Významnou roli mohou hrát genetické předpoklady, které dědičně získáváme po předcích. Této oblasti se věnovalo a věnuje mnoho výzkumů, nelze však jednoznačně určit, jak velký vliv mají právě genetické predispozice na vznik závislostního chování. Určitou roli mají také biologické dispozice, které se u každého jedince liší. Jde především o to, jak tělo dokáže zpracovávat přijímané látky. Mezi další patří také faktory psychické, kdy jde například o zvýšenou touhu a potřebu prožívat nové a riskantní zážitky. Všechny zmíněné faktory působí v určitém prostředí, které významně ovlivňuje jejich projevy. Je zřejmé, že posledními tedy budou sociální faktory, kde řadíme především vliv rodiny a sociální skupiny a vliv životního prostředí. Jak již bylo zmíněno, všechny faktory spolu vzájemně souvisí. Nejde tedy jednoznačně určit, co má největší vliv na vznik tohoto jevu (užívání psychoaktivních látek).³⁸ Je dobré si však uvědomit, že zatímco například biologické a genetické faktory ovlivnit nemůžeme, můžeme působit alespoň částečně na faktory sociální a to ovlivňováním prostředí, ve kterém se ohrožená skupina či jedinec nachází (práce s rodinou, ovlivňování volného času, prevence, apod.).

³⁶ Srov. FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. *Sociální patologie: Analýza příčin a možnosti ovlivňování závažných sociálně patologických jevů*. 1.vyd. Praha: Grada, 2009, s. 55-56.

³⁷ Srov. tamtéž, s. 587-116.

³⁸ Srov. tamtéž, s. 95-99.

2.5.3 Kriminalita a delikvence

V krátkosti zmíníme i tyto dva závažné jevy. Předně definujeme oba pojmy. Kriminalita znamená přítomnost kriminálního (trestného) chování ve společnosti. Závažnost tohoto chování hodnotí trestní právo. Rozlišujeme zjevnou a skrytou (latentní) kriminalitu. Do zjevné kriminality řadíme činy, které jsou statisticky registrovány. Naopak chování a činy, o kterých se policie a další pověřené orgány nedozvědí, řadíme mezi kriminalitu skrytou.³⁹

Delikvence je činnost, kterou pachatel porušuje zákonné i jiné normy a způsobuje tak újmu společnosti či druhé osobě. Toto chování se týká nejen kriminality, ale zahrnuje i chování tzv. jinak trestné. To znamená, že označuje trestné činy a přestupky mládeže. Chování mládeže je ovlivňováno především skupinami vrstevníků a dalšími neformálními společenstvími a také způsobem trávení volného času.⁴⁰ Kriminalita mládeže je známá po celém světě. Tento termín označuje jakýkoli protiprávní čin spáchaný mládeží do určitého věku. V mnoha zemích je tento věk osmnáct let, ale věková hranice se v různých krajinách liší.⁴¹ U nás považujeme za delikvenci trestné činy a přestupky spáchané osobou do patnácti let věku. Podobné činy spáchané ve věkovém rozmezí patnáct až osmnáct let jsou obvykle označovány jako kriminalita mládeže.⁴²

Nad příčinami delikvence se zamýšlelo již mnoho autorů z různých vědeckých oblastí a tuto problematiku zkoumalo nemálo průzkumů. Jednou z mnoha příčin může být například patologické rodinné prostředí nebo také neúplná rodina (především při absenci otce). Dalším faktorem podporujícím delikvenci a kriminalitu mládeže může být také prostředí, ve kterém dítě vyrůstá, které jej ovlivňuje. Zde můžeme řadit vliv vrstevnických a jiných sociálních skupin (třída, party, popř. gangy), taktéž oblast, ve které delikvent žije (sociálně vyloučená oblast, sídliště, apod.).⁴³

³⁹ Srov. PETRUSEK, Miloslav, Alena VODÁKOVÁ a Hana MAŘÍKOVÁ. *Velký sociologický slovník I: A-O*. 1.vyd. Praha: Karolinum, 1996, s. 538.

⁴⁰ Srov. tamtéž, s. 180.

⁴¹ Srov. Juvenile delinquency: Encyclopedia of Children and Childhood in History and Society. *Encyclopedia.com* [online]. 2004 [cit. 2013-03-02]. Dostupné z: http://www.encyclopedia.com/topic/juvenile_delinquency.aspx#3.

⁴² Srov. FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. *Sociální patologie: Analýza příčin a možností ovlivňování závažných sociálně patologických jevů*. 1.vyd. Praha: Grada, 2009, s. 156-157.

⁴³ Srov. Juvenile delinquency: International Encyclopedia of Marriage and Family. *Encyclopedia.com* [online]. 2003 [cit. 2013-03-02]. Dostupné z: http://www.encyclopedia.com/topic/juvenile_delinquency.aspx#2.

2.6 Návaznost na Antiochii

Shrneme-li tedy prozatímní poznatky této kapitoly, můžeme obecně říci, že volný čas je podstatnou částí života každého člověka. Každý využívá svůj osobní volný čas rozličnými způsoby. U dětí a mládeže může být problémem neschopnost naplnit svůj volný čas aktivně a smysluplně, nebo případně také nemožnost jej takto využít. Jak již bylo nastíněno, nekvalitně vyplněný volný čas společně s působením dalších faktorů může vést ke vzniku sociálně patologických jevů.

Vztáhneme-li tyto poznatky na konkrétní oblast, o kterou se zajímáme, tedy na město Stráž pod Ralskem, můžeme na základě provedené SWOT analýzy konstatovat, že děti a mládež tohoto regionu mohou být ohroženi sociálně patologickými jevy. Jejich možnosti trávení volného času (především pak v průběhu letních prázdnin) jsou omezené. Právě proto vnímáme Antiochii, jako jednu z možností, jak pozitivně ovlivnit volný čas dětí z této oblasti. Jako velké pozitivum vnímáme především to, že program probíhá v průběhu celých prázdnin. Jednotlivé týmy si na přelomu turnusů předávají zkušenosti a informace, takže noví členové Antiochie získávají přehled o tom, co je čeká, co se osvědčilo či naopak. Zároveň však všechny nové týmy přináší „nového ducha“, neboť každý z vedoucích je svým způsobem jedinečný a přináší inovativní prvky. Jednotlivé týmy na sebe tedy navazují a zároveň zajišťují pestrou nabídku činností v průběhu celých prázdnin.

Tento podrobně rozplánovaný návrh je vytvořen pro konkrétní turnus Antiochie pro rok 2013 ve Stráži pod Ralskem (turnus „C“). Projekt však může sloužit jako inspirace i pro další ročníky Antiochie. Jak již bylo zmíněno výše, Antiochia působí v několika oblastech, které se pravidelně střídají. Aktivity tedy mohou složit i následujícím ročníkům. Je zřejmé, že aktivity se vždy musí přizpůsobit danému prostředí, dané skupině a možnostem. Udržitelnost a možnost opakovaného využití rozplánovaných aktivit vnímáme jako silnou stránku tohoto projektu.

Dosavadní zkušenosti z Antiochie předešlých dvou ročníků, které se uskutečnily ve Stráži pod Ralskem, jsou popsány již v první kapitole. Zamýšlený plán pro náplň jednoho z turnusů letošního ročníku je podrobně popsán v kapitole třetí. V této části tedy ještě popíšeme nezbytné údaje související s tímto projektem.

2.7 Ekonomické zajištění Antiochie

Antiochia je založená na dobrovolnosti, všichni účastníci tedy působí bez nároku na finanční odměnu. Taktéž veškeré aktivity, které se v rámci Antiochie organizují, jsou zdarma. Jediné finanční náklady spojené s Antiochií jsou materiál na různorodé činnosti. Tyto náklady jsou hrazeny z darů. Stravování si hradí sami účastníci a taktéž i cestu. Na české Antiochii je účastníkům hrazena z fondu Antiochie (dary) také cena jedné cesty. Výtvarné a jiné potřeby patřící Antiochii se v průběhu roku skladují (např. v semináři) a posléze jsou přivezeny na místo působení. Finanční výdaje nejsou příliš nákladné, proto si Antiochia vystačuje z financí, které získává z darů. Častými dárci jsou především bývalí členové Antiochie (kněží, dobrovolníci), různé farnosti či společenství, samotní účastníci Antiochie, farnost, ve které se Antiochia koná a další příležitostní dárci.

Projekt je sestaven tak, aby jeho finanční náklady byly minimální. Nízké náklady se však neodrážejí na kvalitě aktivit. Jak již bylo zmíněno, velké množství výtvarných pomůcek, které jsou potřeba pro realizaci mnoha činností, jsou již součástí vybavy Antiochie. Nízkonákladovost vytvořeného programu vnímáme jako silnou stránku projektu. Aktivity jsou sestaveny tak, aby mohly být realizovány opakovaně (např. v dalších ročnících Antiochie) a to bez neobvyklých pomůcek a materiálů.

V následující tabulce uvedeme veškerý potřebný materiál, který je nezbytný pro realizaci plánovaných aktivit. U prostředků a pomůcek, které je potřeba dokoupit, uvedeme předpokládanou cenu, naopak u materiálu, který již Antiochia má k dispozici, uvedeme symbolický znak.

Uvedené ceny jsou pouze orientační. Jednotlivé výtvarné materiály jsme vyhledávali na webových stránkách⁴⁴, abychom zjistili jejich přibližnou cenu.

Náklady jednotlivých turnusů se liší. Zpravidla první turnus na začátku prázdnin dokoupí, co je potřeba a ostatní turnusy využívají již nakoupený materiál, případně dokupují nezbytné doplňky.

⁴⁴ Např. www.azpapier.cz, www.top-obaly.cz, www.lekarna.cz, apod.

Tabulka 2: Předpokládané výdaje turnusu⁴⁵

Výtvarné a jiné potřeby	Fixy, pastelky, výkresy A ₃ , psací potřeby, barevné papíry, kancelářský papír, špagát, vodové barvy, štětce, slámky, plastelína, korálky, balonky, špejle, izolepa, křídly, šátky na oči, špejle.	✓
	Lepidla (5 ks)	40 Kč
	Nůžky (5 ks)	85 Kč
	Balící papír	20 Kč
	Temperové barvy (2x)	130 Kč
	Indulona	40 Kč
	Sádrové obvazy (5 balení)	170 Kč ⁴⁶
	Krepové papíry (10 ks)	70 Kč
Sportovní materiál	Míč velký	✓
	Soft pálky + míček	
	Pingpongové míčky	
	Tenisové míčky	
Potraviny	Vánočka	300 Kč
	Ovoce a zelenina	
	Tabulka čokolády	
	Odměny ⁴⁷ (sladkosti)	
	Celkový součet	685 Kč

2.8 Personální zajištění Antiochie

Již v první kapitole bylo popsáno, jak probíhá přihlašování dobrovolníků na Antiochii. Každý turnus se počtem vedoucích liší. Můžeme však říci, že jejich průměrný počet je asi šest až osm osob. Občas se stává, že počet zúčastněných vedoucích je vyšší než počet přihlášených vedoucích, jelikož někteří mají pracovní

⁴⁵ Uvedené částky zahrnují i DPH.

⁴⁶ Tuto položku po dohodě věnuje zdravotnická firma jako dar, cenu tedy nezapočítáváme.

⁴⁷ Někteří vedoucí sami vozí různé odměny, proto náklady za ostatní ocenění budou nižší.

a jiné povinnosti a v době uzávěrky přihlášek prozatím nemají vyřešené časové možnosti, proto se rozhodnou přijet na poslední chvíli, nebo se zúčastní jen poloviny turnusu, apod.

V době vytváření tohoto projektu tedy není zřejmé, kolik vedoucích se turnusu zúčastní. Ze zkušeností z předešlých ročníků však můžeme vyvodit, že počet vedoucích bude minimálně čtyři osoby. I v tomto skromném počtu lze realizovat plánované aktivity.

3 Program turnusu

Letos se ve Stráži pod Ralskem uskuteční všechny čtyři turnusy Antiochie. V této části podrobně rozepíšeme celý program jednoho dvoutýdenního turnusu (konkrétně turnusu „C“) se všemi aktivitami a činnostmi.

3.1 Harmonogram dne

Harmonogram dne je sestaven členy týmu Antiochie na začátku turnusu. Většinou jej sestaví turnus první (tedy turnus „A“) po domluvě s knězem ve farnosti, jelikož je nutné domluvit se na čase bohoslužeb, které jsou každodenní nedílnou součástí Antiochie. Tento sestavený režim dne se zpravidla v průběhu celé Antiochie nemění. Může se však stát, že tým naplánuje určitou akci (celodenní výlet, táborák, apod.), která vyžaduje změnu tohoto harmonogramu.

Následující harmonogram je sestaven na základě zkušeností z minulých ročníků Antiochie. Dle tohoto rozvrhu je naplánován celý program turnusu. Výjimku tvoří dva čtvrtky, kdy je mše svatá přesunuta na ráno a odpolední program zkrácen o dvě hodiny. Na tyto dva dny jsou plánovány akce přístupné širší veřejnosti.

Den

8.00 – ranní modlitba členů Antiochie

8.20 – 8.50 – snídaně, úklid

9.00 – začátek dopoledního programu pro děti

11.30 – ukončení programu

12.00 – oběd, odpolední odpočinek, příprava odpoledního programu

14.00 – začátek odpoledního programu pro děti

18.00 – ukončení programu

18.30 – mše svatá

19.30 – 20.00 – večeře

20.00 – 21.00 – večerní chvály + adorace

21.15 – večerní kolečko – hodnocení dne, náměty na další den, rozdělení úkolů, apod.

Program je vždy rozdělen na dopolední a odpolední. Přičemž odpolední program je pokaždé tematicky motivován a provázen určitým tématem, v těchto případech se jedná o biblické příběhy⁴⁸. Dopolední program není tematicky propojen s aktivitami odpoledními. Ze zkušeností víme, že zatímco na odpolední program většinou děti přicházejí včas a hromadně (kolem 14. hodiny), dopoledne přicházejí spíše individuálně a postupně (což je ovlivněno jejich individuálním denním režimem – například časem vstávání). Proto je neefektivní během dopoledního programu začít pracovat s určitým tématem, protože by se toto téma muselo opakovat zvonu každému příchozímu, aby také pochopil kontext činností, což by značně narušovalo průběh aktivit.

Vždy v průběhu odpoledních aktivit je zařazená i určitá evaluační činnost – ve většině případů mají děti převyprávět příběh, který je dnes provázel, popř. co si z něj můžeme odnést, jaký pro nás může mít význam.

U některých aktivit jsou popsána rizika, se kterými může být daná činnost spjata. Proto je dobré u těchto her dbát zvýšené opatrnosti a snažit se vytvořit vhodné podmínky pro jejich bezpečný a bezproblémový průběh.

Co se týče původu popsaných aktivit, část z nich pochází z rozmanité literatury, která je u daných her citována. Některé hry byly vytvořeny na základě zkušeností z různých táborů, akcí a setkání. Nemalé množství aktivit je však vytvořeno nově a přizpůsobeno příběhům, kterými je motivován celý program. Dané aktivity jsou uzpůsobeny konkrétnímu prostředí, ve kterém bude projekt realizován. Převážná většina se však dá aplikovat i při jiných příležitostech a v jiných podmínkách (např. další turnusy Antiochie v jiných místech, apod.), avšak je nutné je upravit danému prostředí a možnostem.

3.2 Harmonogram turnusu:

Sobota – příjezd nového týmu, seznámení se s okolím, předávání zkušeností předešlého týmu (turnusu)

Neděle – přebírání turnusu (odjezd předešlého týmu)

Po – Seznamování

Út – téma: Stvoření světa

St – téma: Noemova archa

⁴⁸ Můžeme využít dětskou Bibli, která je uvedena v seznamu literatury.

Čt – téma: Babylónská věž

Pá – téma: Josef a jeho bratři

So + Ne – volno, společné aktivity týmu, výlet, apod.

Po – téma: Přejít přes Rudé moře, Desatero

Út – téma: David a Goliáš

St – téma: Šalamoun

Čt – téma: „Antiochiáda“

Pá – hodnocení, loučení

3.3 Místa realizace aktivit

Většina naplánovaných činností probíhá v přírodě - na zahradě, louce, v lese, ve městě či na poli. U každé aktivity jsou však navržena i alternativní řešení pro případ nevhodného počasí.

I když se jedná o město, nachází se ve Stráži mnoho míst, která jsou pro realizaci plánovaných aktivit vhodná.

3.3.1 Fara

Jedná se sice o starší budovu, v níž jsou některé místnosti nepřístupné, ale i přesto poskytuje dobré zázemí pro společné scházení, tvoření a hraní rozmanitých her.

V přízemí se nachází chodba, kde je malý stolek a křesla. Vedou odtud schody do prvního patra. Dále je v přízemí toaleta s koupelnou a dvě místnosti. Jedna z nich slouží pro ubytování části týmu (dívky) a druhá jako místnost pro setkávání, nacvičování písní, apod.

V prvním patře je především dlouhá chodba, malá knihovna, taktéž místnost pro ubytování části týmu Antiochie, na konci chodby kuchyňská linka a velká místnost, která je hlavním centrem, kde probíhá velká část programu. Taktéž i zde se nachází toaleta s koupelnou. Na druhé straně chodby jsou dvě místnosti, které nejsou dětem přístupné – slouží pro uskladnění různých věcí.

Budova má samozřejmě i půdu, která taktéž není přístupná dětem.

V případě nevhodného počasí jsou aktivity upraveny tak, aby mohly být realizovány v prostorách této budovy.

3.3.2 Okolí fary

Hned vedle fary se nachází park, ve kterém je vybudované malé hřiště s prolézačkami pro děti. Plocha je pokrytá travnatým porostem, proto je možné realizovat některé aktivity i zde. Mnohem vhodnějším prostorem je však farní zahrada za kostelem, která je ohraničena plotem. Je dostatečně prostorná, tudíž vhodná pro aktivity – především pak pohybové a sportovní.

Jelikož se jedná o město, kde jsou především panelové domy a sídliště, nachází se zde i další dětská hřiště s prolézačkami. Je zde také velké multifunkční hřiště, to je však přístupné jen po domluvě a za určitý poplatek.

Nedaleko fary se nachází také lesnatý kopec, na němž stojí zámek (přístupný jen výjimečně), a nedaleko také kaplička. U obou těchto objektů se nachází travnaté plochy, které jsou taktéž ideální pro různé aktivity a samotný les samozřejmě také. Pod kopcem (na druhé straně zámku) je betonová plocha, která nemá specifický účel, a která rovněž může sloužit jako hrací plocha. Blízko se nachází potok, který bude mít v některých aktivitách svůj význam. Dále je zde také pole, na kterém jsou rozprostřeny slaměné balíky. I tento prostor bude několikrát využit. Terén je tedy rozmanitý.

3.4 Pondělí I.

3.4.1 Dopolední program

První den nového turnusu je ve většině případů plný očekávání, a to jak ze strany dětí, které jsou zvědavé na nové vedoucí, tak samozřejmě ze strany samotných členů Antiochie. Ti sice mají díky předaným zkušenostem minulého turnusu určitou představu o tom, jaká je skupina dětí, se kterou budou pracovat, ale pouhé líčení se s realitou nedá zcela srovnávat. V průběhu pondělního dopoledne tedy především proběhne vzájemné seznamování mezi všemi účastníky Antiochie.

Seznamovací aktivity

Cíl: Hlavním cílem těchto aktivit je seznámení se, poznávání a zapamatování jmen a především také vytvoření přátelské atmosféry.

Motivace: Je dobré poznávat nové kamarády a navazovat nové kontakty.

Pomůcky: Šátky na oči pro každého účastníka, stopky.

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Bez přípravy

Doba trvání: cca 2,5 hodiny

Místo realizace: Herní místnost

Průběh aktivity: Všichni si sednou do kruhu a řeknou pár informací o sobě (především jméno, věk, co je baví, co mají rádi, apod.).

V dalším kole začne první tým, že zopakuje své jméno. Druhý taktéž řekne své jméno a přidá jméno předešlého představeného. Takto se pokračuje až do té doby, dokud nedojde řada k poslednímu, který má nelehký úkol zopakovat jména všech předešlých.

Další aktivita spočívá v tom, že všichni přestanou mluvit. Mluví pouze jeden vedoucí. Ten se nejprve všech zeptá, zda umí abecedu (odpověď přikývnutím). Pokud se mezi dětmi nachází někdo, kdo abecedu neovládá, ostatní vedoucí mu pak v průběhu aktivity pomohou. Úkolem je bez mluvení utvořit řadu, v níž budou všichni seřazeni abecedně dle svých křestních jmen. Tuto aktivitu lze nadále pozměňovat jinými zadáními (seřazení podle počtu písmen ve jméně, podle velikosti bot, apod.).

Navazující hra je o něco složitější. Každý dostane šátek, jímž si zaváže oči. Úkolem je opět utvořit řadu a to na základě různých požadavků: podle věku, podle výšky (pro zpestření kola lze provést i bez mluvení), podle toho, v kolik kdo vstal nebo šel spát, apod.⁴⁹

Poslední dopolední činností je hra, ve které je důležitá rychlost a postřeh. Všichni se postaví do kruhu. Jeden vedoucí stopuje čas. Druhý vedoucí, který je také součástí kruhu, začíná hru tím, že řekne jméno prvního hráče po své pravici, nebo levici. Úkolem tohoto hráče je co nejrychleji přidat jméno toho, který stojí po jeho druhé ruce. Takto jde štafeta jmen až k vedoucímu, který kolo začal. Stopující vedoucí měří, jak dlouho celé skupině trvalo toto kolo. Poté se všichni hráči vymění – promíchají. Hra se opakuje. Jde o to, nejen co nejrychleji vyřknout jméno hráče, ale také si jej dobře zapamatovat.⁵⁰

Rizika: U aktivity, kdy mají děti zavázané oči, je nutné dbát zvýšené bezpečnosti, aby nedošlo k úrazu.

⁴⁹ Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 2000, s. 74.

⁵⁰ Srov. tamtéž, s. 51.

3.4.2 Odpolední program

Odpolední aktivity navazují na dopolední program. Činnosti jsou zaměřeny na bližší seznámení mezi účastníky Antiochie, ale také na vzájemnou spolupráci mezi nimi.

Kdo jsem – vytváření profilu⁵¹

Cíl: Představení sebe sama, rozvoj tvořivosti a kreativity, vzájemné poznání účastníků.

Motivace: Každý má jedinečnou příležitost představit sebe sama, jaký je, co má rád, apod.

Pomůcky: Papíry velikosti A₃, fixy, pastelky, psací potřeby, lepidla, obrázky, časopisy, barevné papíry, nůžky, špagát.

Organizační forma: Individuální

Příprava: Vedoucí předem připraví potřebné materiály.

Doba trvání: cca 2 hod

Místo realizace: Herní místnost

Průběh aktivity: Každý dostane papír, na němž může jakkoliv prezentovat svou osobu. Všichni budou mít určité společné body, které je nezbytné na tento profil vložit: jméno, prostor pro fotku, přezdívka (nebo také „jak mi můžete říkat“), oblíbené jídlo, oblíbená činnost, oblíbený předmět, zvířata, sport či film, co nemám rád, apod. (lze měnit podle zájmu dětí). Nezbytný je také prostor pro vzkazy. Dále mohou děti zveřejnit to, co chtějí.

K výrobě tohoto profilu mají k dispozici rozmanité pomůcky a materiály. Záleží zcela na kreativitě dětí, jak svůj profil vytvoří. Na výrobu ponecháme dostatečné množství času. Profil vytvářejí samozřejmě i vedoucí.

Vzniklé profily se vyvěsí na provázek v prostoru chodby a schodiště. V průběhu celé Antiochie může kdokoliv napsat někomu na jeho profil nějaký vzkaz. Pokud se někomu prostor pro vzkazy zaplní, může se k němu přilepit další papír.

Desatero Antiochie

Cíl: Rozvoj spolupráce, schopnosti vytvořit společná pravidla, předcházení nedorozumění.

Motivace: Jako motivaci můžeme zvolit příběh o Mojžíšovi a Desateru Božích přikázání. Stejně tak, jako Bůh ustanovil deset zásad, které by měl dodržovat každý,

⁵¹ Srov. HRKAL, Jan a Radek HANUŠ. *Zlatý fond her II.* 4.vyd. Praha: Portál, 2007, s. 64.

vytvoříme i my své Desatero Antiochie, které se bude skládat z pravidel, platících v průběhu celého turnusu.

Pomůcky: Větší arch papíru (nejlépe balicího), psací potřeby – fixy, vodové barvy, štětce, kelímek s vodou.

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Předem připravit pomůcky.

Doba trvání: 1 hod

Místo realizace: Herní místnost

Průběh aktivity: Po motivačním příběhu navážeme s dětmi debatu o tom, jaká pravidla by měla fungovat v průběhu Antiochie, abychom ji všichni společně prožili radostně a beze sporů. Jeden vedoucí zapisuje všechny náměty dětí i vedoucích. Protože se jedná o desatero, je nutné vytvořit seznam deseti zásad. Proto je nezbytné, aby se všichni zamysleli nad tím, co je nejdůležitější pro společné soužití.

Poté, co se vytvoří závěrečný seznam deseti bodů, jeden z vedoucích je velkým písmem zapíše na připravený arch papíru. Na závěr si všichni nabarví svou dlaň libovolnou barvou a otisknou ji na okraj archu, aby tak vyjádřili souhlas s tímto Desaterem Antiochie.

Vytvořené Desatero se vyvěsí na dobře viditelné a přístupné místo, aby bylo neustále na očích všech účastníků.

Dotazník

Cíl: Rozvoj strategického myšlení, vzájemné poznávání.

Motivace: Už jsme zjistili, že máme mnoho společného. Ale každý z nás je v něčem originální. V čem jsme jedineční?

Pomůcky: Vypracované dotazníky, psací potřeby.

Organizační forma: Hromadná, individuální

Příprava: Nutné předem připravit dostatečné množství dotazníků s vhodnými otázkami.⁵²

Doba trvání: cca 30 minut

Místo realizace: Herní místnost, případně zahrada

Průběh aktivity/ pravidla: Každý účastník dostane jeden dotazník, který může otočit až na povel vedoucího. Dotazník je tvořen několika otázkami – podmínkami.

⁵² Viz Příloha č. 2: Dotazník.

Ke každé podmínce je nutné sehnat jeden podpis některého z účastníků. Co je však podstatné, že každý účastník se na jeden dotazník může podepsat pouze jednou. Nelze tedy žádat něčí podpis k několika otázkám. Cílem je vyplnit tento dotazník co nejrychleji, ale předem si rozmyslet, kdo může splňovat kterou podmínku tak, aby se podařilo vyplnit všechna políčka. Ten, komu se podaří vyplnit všechna políčka, odevzdá svůj arch vedoucímu, který si poznačí jeho jméno. Na závěr se může ověřit některé výpovědi (např.: vyzveme toho, který se podepsal pod podmínku „Umí zazpívat písničku o vodě“, aby tuto píseň předvedl, apod.).

Jaderná Jana a Kulhavý Karel

Cíl: Navození dobré nálady, rozvoj kreativního myšlení a paměti.

Motivace: „Kdybychom si mohli vybrat své příjmení, jaké by to bylo? A kdyby to příjmení mělo začínat na stejné písmeno jako jméno křestní?“

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Žádná

Doba trvání: cca 1 hod

Místo realizace: Herní místnost, případně zahrada

Průběh aktivity: Všichni se sednou do kruhu. Po navození motivační otázky o volbě příjmení vysvětlíme pravidla hry. Úkolem je vymyslet si nové příjmení s podmínkou, že musí začínat na stejné písmeno jako mé jméno křestní a toto příjmení by mě mělo také nějak vystihovat (mou osobnost).

Začíná vedoucí, nebo člověk, kterého určí. Řekne, jaké nové příjmení si vymyslel a přidá své křestní jméno (např.: Jaderná Jana). Člověk, který sedí po jeho pravici, musí zopakovat příjmení i jméno předešlé osoby a přidat jméno a příjmení své (př.: Jaderná Jana, Kulhavý Karel). Takto se postupuje až k poslednímu hráči.

Je-li vhodné počasí a zbývá-li nějaký čas, může se přidat i hra „vyvolávaná“, která taktéž slouží k zapamatování si jmen.

3.5 Úterý I

3.5.1 Dopolední program

Hádej, kdo jsem!

Cíl hry: Prohloubení vztahů, navození přátelské atmosféry.

Motivace: Jak dobře už se známe? Poznáme, o koho jde na základě několika informací?

Pomůcky: Dotazníky s předem připravenými otázkami, psací potřeby, lístečky.

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Připravit dotazníky pro každého účastníka.

Doba trvání: cca 1 hodina

Místo realizace: Herní místnost

Průběh aktivity: Každý dostane dotazník⁵³, na němž budou různorodé otázky. Jeho úkolem bude odpovědět na ně a vyplněný dotazník odevzdat určenému vedoucímu. Na vyplnění dotazníku bude dostatečné množství času. V případě, že mezi dětmi bude i někdo, kdo zatím neumí psát, vedoucí mu pomohou. Poté, co všichni odevzdají vyplněný a podepsaný dotazník, vedoucí je všechny promíchá a v náhodném pořadí bude vybírat postupně všechny dotazníky a prezentovat (číst) je ostatním. Úkolem všech bude pozorně naslouchat a na malý lístek si psát své tipy, komu dotazník patří, kdo je jeho autorem.

Po přečtení všech dotazníků se zkontroluje, jak si všichni vedli. Kdo poznal nejvíce lidí, apod. Dotazníky se pak mohou připnout či přilepit k vytvořeným profilům na chodbu.

Čtyři ruce, jedna tužka

Cíl: Rozvoj spolupráce ve dvojici, kreativního myšlení, řešení netradiční situace, cvičení neverbální komunikace.

Motivace: Dobří přátelé se poznají podle toho, že i když nemluví, i přesto si rozumí. My chceme, aby na Antiochii vznikala taková přátelství, proto si zkusíme, jestli se dokážeme domluvit i beze slov.

Pomůcky: Pro každou dvojici papíry, tužka.

Organizační forma: Skupinová, po dvojicích.

Příprava: Žádná

⁵³ Viz Příloha č. 3: Dotazník 2.

Doba trvání: cca 45 minut

Místo realizace: Herní místnost

Průběh aktivity: Děti rozdělíme do dvojic. Od chvíle, kdy jsou rozděleni do dvojic, již nesmí promluvit. Posadí se ke stolu vedle sebe, aby měla každá dvojice dostatek místa. Jejich úkolem bude po dobu zhruba 10 minut kreslit jeden obrázek a to bez jediného slova. Nebude to však tak jednoduché. Jelikož má každá dvojice jen jednu tužku, je nutné, aby se této tužky drželi oba zároveň. Jeden bude tužku držet níž (bude tedy vést) a druhý bude uchopovat tužku výš (bude tedy mít menší podíl na vedení). Po uběhnutí zhruba deseti minut předložíme dvojicím další list papíru a řekneme, že nyní si mají pozice držení rukou vyměnit. Opět následuje zhruba desetiminutová pasáž kresby.

Po uběhnutí tohoto času budou mít dvojice za úkol prezentovat své obrázky – říct, kdo vedl tužku jako první a kdo jako druhý, jestli poznali, co chtěl ten druhý nakreslit, jak se dorozumívali, apod. Obrázky se posléze mohou vyvěsit do prostor chodby.

Rizika: Rizikem může být nevhodné rozdělení do dvojic. Aby byla hra efektivnější, je dobré rozdělit hráče tak, aby společně nebyli nejlepší přátelé nebo spolužáci, ale dvojice, které se příliš neznají.

Poznej ruku

Cíl: Rozvoj smyslového vnímání, tělesný kontakt.

Motivace: Nejen, že se dobří přátelé domluví beze slov, ale také dobře poznají svého kamaráda například pouhým podáním ruky.

Pomůcky: Šátek na oči

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Žádná

Doba trvání: cca 45 minut

Místo realizace: Herní místnost, příp. zahrada

Průběh aktivity: Všichni si stoupnou do kruhu a postupně si vzájemně podají ruce. Poté bude vybrán jeden člověk, kterému se zavážou oči, a půjde doprostřed kruhu. Ostatní se promíchají a vytvoří kruh. Vybraný člověk uprostřed postupně podává ruku všem v kruhu a snaží se poznat, komu ruku podává. Koho uhodne, ten vyjde

z kruhu a posadí se. Jakmile uhodne všechny, nebo alespoň větší část, jde doprostřed někdo jiný a hra se opakuje.

Rizika: Musíme děti upozornit na to, aby podávaly ruku opatrně s ohledem na to, komu ji nabízí, aby nebyly zbytečně surové.

3.5.2 Odpolední program

Téma: Stvoření světa

Tvoříme svět

Cíl: Zkouška samostatnosti, rozvoj smyslového vnímání, fyzické zdatnosti a motoriky.

Motivace: Jako motivaci použijeme biblický příběh o stvoření světa.

Pomůcky: Zeměkoule - velký arch papíru, vodové barvy, štětce; stanoviště: šátek na oči, různé předměty (vždy dvě stejné), 2 desky (dřevěné nebo kartonové), různé druhy ovoce a zeleniny, proutek s provázkem a háčkem, kartonové rybičky s očkem, lístečky s názvy částí těla (levá noha, pravá noha, levá ruka, pravá ruka, hlava, trup, obličej), různé obrázky přírody, zvířat, rostlin, apod.; lepidlo.

Organizační forma: Hromadná, individuální

Příprava: Předem připravit potřebný materiál, vyrobit proutky k lovení „ryb“, výroba ryb, lístečky, nastříhat obrázky, nakrájet ovoce a zeleninu.

Doba trvání: 1,5 hod příběh a plnění úkolů na stanovištích + zhruba 30 minut společné dotváření zeměkoule, zopakování příběhu

Místo realizace: Zahrada, okolí fary

Průběh aktivity: Po převyprávění příběhu o stvoření světa se na velký arch papíru nakreslí obrys zeměkoule. Dětem vysvětlíme, že nyní je potřeba tuto zeměkouli vyplnit vším, co do ní patří, co bylo stvořeno. Každý z nich bude plnit různé úkoly, za které dostane obrázky rostlin, přírody, živočichů apod., kterými se posléze vyplní plocha nakreslené zeměkoule.

Zatímco první člověk už hledá stanoviště s úkoly, ostatní vytváří na zeměkouli kontinenty, apod. Děti pouštíme s odstupem zhruba 10 minut.

Stanoviště:

1. Světlo a tma (den a noc) – hráči si zavážou oči. Před ním bude mísa s rozmanitými věcmi (např.: hrnek, pastelka, krabička od sirek, víčko od PET lahve, míček, list papíru, apod. - každá věc 2x). Jeho úkolem bude poslepu vytvořit dvojice věcí. Po splnění úkolu dostane papírovou hvězdičku.

2. Souš a voda – u tohoto stanoviště si hráč představí, že musí přejít přes moře či jinou vodní plochu. K přechodu přes „vodu“ dostane dvě desky (dřevěné nebo z kartonu), po kterých může postupovat. Úkolem tedy je přejít jistý úsek tak, že bude přešlapovat z jedné desky na druhou. Platí pravidlo, že desky může přesunovat pouze prostřednictvím rukou, nelze posouvat nohou. Za splnění tohoto úkolu obdrží obrázek, kde bude znázorněn určitý vodní motiv (moře, pláž, jezero, řeka, apod.)
3. Rostliny – u tohoto stanoviště si hráči pochutnají. Úkolem bude poznat, jaké ovoce či zeleninu ochutnávají. Hned při příchodu ke stanovišti je důležité zavázat každému příchozímu oči šátkem. Posléze se mu předloží různé ovoce a zelenina. Jeho úkolem je poznat nadpoloviční většinu předložených druhů. Pro zpestření tohoto úkolu můžeme použít i ne příliš oblíbené či chutné druhy – jako například citron, brambor, či jiné. Jestliže se dotyčnému podaří poznat nadpoloviční většinu chutí, dostane obrázek s motivem rostlin (stromy, květiny, lesy, louky, apod.). Poté může pokračovat ke stanovišti č. 4.
4. Ryby – aby hráč obdržel další obrázek a mohl přistoupit k následujícímu stanovišti, musí nyní prokázat svou zručnost. Jeho úkolem je ulovit rybu (z kartonu s očkem) na prut (prut s provázkem a háčkem). U tohoto úkolu je nutné přihlížet k věku a schopnostem dětí. U menších dětí lze snížit vzdálenost či délku špagátku. Za ulovení ryb dostanou hráči obrázek ryb či ptactva.
5. Zvířata – úkol bude spočívat ve vyjmenování minimálně deseti zvířat, která začínají na určité písmeno (např.: K nebo S).⁵⁴ Opět lze u menších dětí upravit požadavek - snížit počet zvířat. Pravidlem však je, že neplatí vyjmenování samce a samice stejného druhu (např. srnec, srna, případně srnče), lze uznat jen jeden bod. Po vyjmenování deseti zvířat hráč obdrží další obrázek – tentokrát zobrazující určité zvíře.
6. Člověk – tento úkol je zaměřen především na rozvoj fyzické zdatnosti a vytrvalosti. Pro splnění je nutné sestrojít tělo člověka z několika částí (7). Tyto části těla jsou napsány na lístečcích, které leží dostatečně vzdáleny od vedoucího. Úkolem hráče je běžet k tomuto místu, vzít jeden lísteček a běžet zpět k vedoucímu, zde položit lístek a opět běžet pro další papírek.

⁵⁴ Viz Příloha č. 4: Názvy zvířat.

Takto sesbírání všech sedm lístků. Za splnění úkolu mu náleží další odměna a tou je obrázek, na kterém budou jak jinak než lidé.

Po splnění všech šesti stanovišť každý hráč běží zpět k místu, kde je velký arch s nákresem zeměkoule. Zde všechny své obrázky, které nasbíral za splnění úkolů, nalepí na zeměkouli. Jakmile se sejdou všichni hráči, zopakují děti příběh o stvoření světa.

Varianta za špatného počasí: V případě nevhodného počasí lze aktivity upravit tak, aby je bylo možné realizovat v prostorách farní budovy. Není ani tak nutné upravovat obsah a podstatu těchto úkolů, ale spíše vybrat pro jednotlivé aktivity vhodnou místnost či část prostoru. Žádná z těchto aktivit si nevyžaduje žádné změny, pouze u úkolu posledního je dobré dbát na větší opatrnost při běhání v prostoru.

Sádrové otisky

Cíl: Cvičení důvěry někomu, zkouška vytrvalosti v klidu.

Motivace: Každý z nás je jiný. Třebaže jsme si třeba jako sourozenci hodně podobní, přesto je každý jedinečný a neopakovatelný. Nejen, že každý jinak vypadá, ale má i jiné otisky prstů, odlišné DNA, apod. Pokusme se tedy vytvořit svůj jedinečný otisk (případně obraz).

Pomůcky: Indulona, sádrové obvazy, mísa s vodou, nůžky.

Organizační forma: Hromadná, individuální

Příprava: Příprava materiálů.

Doba trvání: cca 2 hodiny

Místo realizace: Za pěkného počasí je určitě lepší provádět tuto aktivitu venku, kde sádra rychleji zasychá a nemusíme moc dbát na udržení čistoty. V případě nevhodného počasí lze tuto aktivitu realizovat i v budově, je však důležité mít kolem sebe noviny, aby nedošlo ke znečištění podlahy (především pak koberce) sádrou.

Průběh aktivity: Nejprve si děti nastříhají sádrový obvaz na malé čtverečky – velikost zhruba 2x2 cm. Necháme děti, aby se samy rozdělily do dvojic nebo trojic tak, aby se jim tato aktivita dobře realizovala. Vedoucí se mohou zapojit také, případně mohou pomáhat těm, kteří to budou potřebovat. Je důležité vysvětlit dětem, že v průběhu tvoření jejich otisku je nutné, aby držely sádrovanou ruku bez hnutí.

Postup při výrobě sádrové ruky je následující. Jedno z dětí položí svou ruku na stůl a nanese si na hřbet ruky silnější vrstvu indulony (aby se sádra nepřichytla ke kůži a nedráždila ji). Na namaštěnou ruku se postupně nanáší sádrové čtverečky navlhčené v teplé vodě a to kousek po kousku. Sádra poměrně rychle zasychá, proto je nutné postupovat zručně. Podle doteku lze lehce poznat, zda je vrstva sádry dostačující, nebo zda je nutné v některých partiích přiložit vrstvu další. Průběžně je nutné sádru zahlazovat, aby neodstávaly nitky sádry a otisk byl hladký. Po zakrytí celé ruky je nezbytné počkat na zaschnutí obvazu a teprve potom masku sejmout. Dítě si poté umyje ruce a masku nechá dokonale uschnout. Poté se role vymění a ten, který nyní otisk tvořil, bude v roli toho, kterému bude otisk vyráběn.

Po dokončení všech otisků se nechají všechny výrobky řádně zaschnout. S dětmi mezitím můžeme utvořit kruh, ve kterém zhodnotíme tuto aktivitu. Zeptáme se, jak se jim tato aktivita líbila či nelíbila, v jaké pozici se jim lépe pracovalo, apod. Můžeme se také dětí zeptat, v čem si myslí, že spočívá jejich originalita a jedinečnost, jaká je jejich přednost apod.

Rizika: Jedním z rizik může být, že dítě zůstane samo, proto je dobré, aby s ním tvořil jeden z vedoucích. Sádrové obvazy jsou nezávadné, takže by neměly nastat žádné kožní reakce. Přesto je důležité dbát na to, aby nedošlo např. k zasažení očí.

3.6 Středa I.

3.6.1 Dopolodní program

Náš svět – soubor aktivit

Cíl: Jednotlivé aktivity jsou zaměřeny na rozvoj smyslového vnímání, postřehu, paměti, kreativity a představitosti.

Motivace: Včera jsme si vyprávěli o tom, jak byl stvořen svět a taky si vytvořili svět nový. Známe ale dobře náš svět, umíme se v něm dobře orientovat? Dokážeme si všimnout věcí, které se dějí kolem nás a změn, které se dějí kolem nás?

Pomůcky: Papíry pro všechny, psací potřeby, šátek, šátek na oči, deka.

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Pro jednu z aktivit je potřeba předem vybrat několik věcí vydávající určitý zvuk (píšťalka, flétna či jiný hudební nástroj, papír, přelévání vody, sáček, příbory, apod.)

Doba trvání: Každá aktivita se hraje v rozmezí 15-30 minut

Místo realizace: Herní místnost

Průběh aktivit: Průběh každé hry je následně podrobně popsán.

Bingo⁵⁵

- Každý z hráčů dostane papír a tužku. Všichni sedí v místnosti. Úkolem každého je napsat na papír 9 věcí, které se nachází v místnosti. Poté jeden z vedoucích říká různé věci, které se v místnosti nachází. Pokud vysloví věc, kterou má hráč na seznamu, hráč si ji odškrtně. Komu se nejrychleji podaří odškrtnout si všech 9 věcí, zakřičí „bingo“. Hra se takto několikrát opakuje. Můžeme ji lehce pozměňovat – například věci nahradíme jmény lidí, kteří se v místnosti nachází, nebo můžeme hru rozšířit z devíti na 12 pojmů.

Co se v místnosti změnilo?

- Všichni si pořádně prohlédnou místnost. Poté jdou za dveře nebo do jiné místnosti. Je vybrán jeden člověk, který zůstane v hlavní místnosti a jeho úkolem je provést určitou změnu. Změna musí být opravdu poznatelná (nelze jen posunout jednou pastelkou o 3 cm doprava), zároveň však na první pohled nepoznatelná – rafinovaná. Po provedení změny zavolá všechny ostatní zpět do místnosti. Aby nedošlo k tomu, že se všichni začnou překřikovat a „naslepo“ hádat změny, má každý pouze jednu možnost říct svůj typ. Pokud je jeho typ špatný, jde stranou a čeká, až se změna odhalí. Jestliže se někomu podaří odhalit změnu, v následujícím kole mění on. Pokud se nikomu změnu nepodaří odhalit, ten, který měnil, může měnit znovu, nebo může určit někoho jiného.
- I tuto hru můžeme lehce pozměnit a to tak, že vybereme určitý předmět (lépe menší předmět), který zvolená osoba schová někde v prostoru místnosti. Předmět musí být alespoň částečně vidět. Po příchodu do místnosti hledají všichni, ale nikdo se nesmí ničeho dotýkat, s ničím hýbat či manipulovat.

⁵⁵ Srov. HACKER, František. *Hry naživo*. Dostupné z: <http://fandik.webs.com/>. Nепublikovaný dokument.

Sochaři⁵⁶

- Všichni sedí na židlích či na zemi v polokruhu. Pro každé kolo hry jsou potřební nejméně tři vybraní. Jeden z nich je sochař, druhý socha a třetí pozorovatel. Úkolem sochaře je vytvořit sochu (uvést člověka znázorňujícího sochu do určité polohy, ve které je dotyčný schopen vydržet nehybně alespoň 15 sekund). Pozorovatel si dobře prohlédne, v jaké pozici se socha nachází, v jakém je držení a pokusí se jej zapamatovat. Pak odejde do vedlejší uzavřené místnosti, kde vyčkává, až bude opět zavolán. Mezitím sochař udělá určitou změnu na soše – např.: změni polohu rukou, apod. Poté je zavolán pozorovatel, jehož úkol je jasný – poznat, jaká změna byla provedena a pokusit se napravit tuto změnu – nastavit sochu do původní polohy. V případě splnění jsou vybrány další tři osoby a hra se opakuje.
- Opět lze aktivitu obměňovat a rozšiřovat. Např.: lze udělat několik změn na soše; popř. mohou být vytvořeny dvě sochy; nebo mohou být taktéž určeni dva pozorovatelé.

Co je na mně jiného?

- Všichni se vzájemně prohlédnou a pokusí si zapamatovat, jak kdo vypadá, co má na sobě, jaké má doplňky, apod. Poté si všichni sednou do kruhu a jeden je vybrán, aby šel za dveře či do jiné místnosti. Po jeho odchodu si všichni udělají určitou změnu na sobě samém – dají si hodinky na druhou ruku, rozpustí si vlasy, vymění si boty, povytáhnou si nohavice, nebo vyhrnou rukávy, apod. Možné je i vyměnit si něco se svým sousedem – vzít si něco jeho a dát naopak něco jemu. Jestliže už všichni nějakou změnu provedli, je zavolán vybraný hráč, který se snaží najít změnu na každém zúčastněném. U koho změnu uhádl, poodsedne si trochu dozadu, aby bylo zřetelné, či změna zatím odhalena nebyla.
- I nyní můžeme provést určité inovativní prvky: za dveře jsou poslání dva hráči a pak mezi sebou soupeří, kdo uhodne více změn (hrají střídavě); případně můžeme určit z kruhu jen některé, kteří udělají určitou změnu, zatímco ostatní zůstanou beze změny.

⁵⁶ Srov. HACKER, František. *Hry naživo*. Dostupné z: <http://fandik.webs.com/>. Nепublikovaný dokument.

Co tam jen bylo?

- Tuto hru hraje každý za sebe. Opět všichni obdrží tužku a papír a odejdou za dveře. V místnosti zůstane pouze jeden vedoucí, který vybere několik předmětů (např.: 10), položí je na jeden stůl a přikryje šátkem. Poté zavolá ostatní. Ti se shromáždí kolem tohoto stolu tak, aby každý z nich dobře viděl. Pak vedoucí šátek odkryje po dobu zhruba 20-30 sekund. Ihned poté vše opět přikryje a úkolem ostatních je napsat na papír všech deset věcí, které byly na stole. Kdo to zvládne nejrychleji, začne po napsání desáté věci odpočítávat od 10. Pak všichni musí přestat psát a zkontroluje se, zda má první vše správně vyplněné, také kdo má druhý největší počet zapamatovaných předmětů a jak si vedli ostatní. Vítěz může v následujícím kole vybírat předměty.
- Hru můžeme pozměnit: přidávat počet věcí; místo čekání, kdo napíše všechny předměty lze stopovat určitý čas a pak zjistit, kdo si zapamatoval nejvíce věcí.

Hlavně potichu a rychle!

- Opět se všichni postaví do kruhu a vedoucí každému rozdá číslo. Jeden vybraný jde doprostřed a zaváží se mu oči. Tato stejná osoba řekne dvě čísla, která byla rozdána (ne však číslo své). Ti, kteří jsou držiteli těchto čísel, se přihlásí, aby věděli, o koho jde a jejich úkolem je vyměnit si pozice. Výměna může probíhat pouze uvnitř kruhu. Úkolem nevidícího uprostřed je chytout – dotknout se jedné z těchto osob. Pokud se mu to podaří, jde chycený doprostřed. Pokud se však podaří dvojici vyměnit si pozici bez toho, aby byli chyceni, hra pokračuje dál. Pokaždé, když jde doprostřed nový hráč, je dobré po zavázání jeho očí vyměnit pozice všech hráčů, aby neměl tušení, kde se jaké číslo nachází.

Rizika: U hry „*Co se v místnosti změnilo?*“ musíme vysvětlit, že změny v místnosti musí být patrné. U hry „*Sochaři*“ je třeba, aby jeden vedoucí byl rozhodčí osobností, která uzná v rozporných případech, zda pozorovatel splnil úkol, či nesplnil. Také je nezbytné, aby ostatní hráči sedící v polokruhu nenapovídali a neradili.

3.6.2 Odpolední program

Téma: Potopa světa, Noemova archa

Noemova archa

Cíl: Rozvoj kreativního myšlení a smyslového vnímání.

Motivace: Jako motivaci k této aktivitě i k aktivitám následujícím použijeme biblický příběh o Noemově arše.

Pomůcky: Šátky na oči pro všechny děti, lístečky s obrázky zvířat nebo s názvy zvířat⁵⁷ – každé zvíře 2x, píšťalka.

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Předem připravit lístečky

Doba trvání: S vyprávěním příběhu cca 30 min

Místo realizace: Herní místnost, zahrada

Průběh aktivity: Po prezentaci příběhu dostane každý lísteček, na kterém bude obrázek nebo název určitého zvířete. To, jaké má na lístku zvíře, musí udržet v tajnosti. Poté se všem zaváží oči a rozmístí se všude po místnosti či zahradě (pomocí vedoucích). Po odstartování je úkolem každého začít vydávat zvuky a napodobovat tak zvíře, které má na lístku. Prostřednictvím této komunikace pak najít druhého, který má na lístku zvíře stejné. Jakmile se najdou, stále nemohou mluvit, musí se chytnout za ruce a dopravit k určenému vedoucímu, který bude vydávat nějaký signál (např.: pískat píšťalkou, tleskat, apod.). Ostatní vedoucí zatím dávají pozor na to, aby se nikdo nezranil, případně se někam nezatoulal.

Rizika: jelikož mají děti zavázané oči, je nutné dávat větší pozor na jejich bezpečnost. Menším dětem dáme lístečky se zvířaty, která se jednodušeji napodobují.

Zahánění zvířat na archu

Cíl: Rozvoj fyzické vytrvalosti, postřehu, týmové spolupráce.

Motivace: Představte si, jak asi muselo vypadat shánění a zahánění všech zvířat na archu.

Pomůcky: Dostatečné množství lístečků s obrázky zvířat⁵⁸ (každé zvíře 4x, z toho 2x s červenou tečkou a 2x s modrou tečkou), miska pro každou skupinu.

Organizační forma: Skupinová

Příprava: Připravit, nastříhat lístečky a označit barevnými tečkami.

⁵⁷ Viz Příloha č. 5: Zvířata na arše.

⁵⁸ Viz Příloha č. 6: Obrázky zvířat.

Doba trvání: cca 15 minut

Místo realizace: Zahrada (v případě nevhodného počasí lze přesunout i do prostor farní budovy)

Průběh aktivity: Vedoucí rozdělí hráče do dvou rovnoměrných skupin. Toto rozdělení bude platit i pro navazující aktivity. Skupiny budou mít stanoviště ve stejné úrovni. Po ploše zahrady (či vybrané místnosti) budou rozmístěny obrázky zvířat. Úkolem každé skupiny je dopravit do své archy (misky) všechna zvířata a to v páru (to znamená, že vždy musí donést obrázek jednoho zvířete s červenou tečkou a jeden obrázek s tečkou modrou). Podstatné je, že z družstva může běžet vždy jen jeden člověk a ten může přinést pouze jeden obrázek. Jakmile se vrátí, teprve tehdy může vyběhnout druhý hráč. Hra končí, jakmile první skupina shromáždí všechny páry zvířat.

Rizika: Důležité je vhodné rozdělení dětí do skupin tak, aby byly rovnoměrné.

Zajišťování potravy

Cíl hry: Rozvoj fyzické vytrvalosti, jemné motoriky, koordinace a strategie.

Motivace: Nyní už máme na arše všechna zvířata. Cesta však bude dlouhá a je nutné zajistit dostatek potravy pro všechny živočichy. Noe však neměl příliš času a musel si pospíšet.

Pomůcky: Krabičky se sirkami, prut s provázkem a háčkem, kelímky, kamínky na zatížení, korálky, nit, slámky, nastříhané papírky, víčka od PET lahví, pro každou skupinu tabulka, na které bude zobrazeno několik zvířat a také jaký druh potravy a v jakém množství je nutné sehnat, na každé stanoviště lístečky znázorňující druh potravy.

Organizační forma: Skupinová

Příprava: Předem připravit pomůcky – do kelímků udělat dvě dírky, kterými se provleče provázek (nápodoba vědra), nastříhat lístečky, připravit tabulky pro skupiny⁵⁹, lístečky zobrazující druh potravy⁶⁰, lepidlo pro každou skupinu.

Doba trvání: cca 1,5 hod

Místo realizace: Zahrada a okolí fary, v případě deštivého počasí lze přemístit stanoviště do prostor fary.

⁵⁹ Viz příloha č. 7: Jídelní lístek.

⁶⁰ Viz Příloha č. 8: Druhy potravy.

Průběh aktivity: Hráči dostanou úkol – pomoci nastřádat dostatečné množství potravy pro každého tvora, kterého mají na seznamu. Důležité je upozornit na to, že každé zvíře se na arše nachází vždy v páru, proto je nutné sehnat dvojnásobné množství potravy – můžeme vyzkoušet, zda na to děti přijdou samy a jestliže ne, poté, co si budou myslet, že již mají nastřádáno, připomeneme, že zvířata byla vždy dvě.

V této hře existuje pět druhů potravy – seno, voda, zrní, ovoce a zelenina (případně můžeme doplnit i jiné). Pro získání určitého množství potravy (balík sena, vědro vody, miska zrní, koš ovoce či zeleniny) je nutné splnit určitý úkol na stanovišti. U jednotlivých stanovišť bude záležet na vedoucím, jakou zvolí organizaci, zda bude brát hráče po jednom, nebo zda nechá přistoupit a pracovat dva či více hráčů zároveň. Za splnění úkolu na stanovišti získá hráč lísteček znázorňující potravu, kterou si vysloužil.

Jakmile hráč získá určitou potravu, musí se vrátit k místu, kde sídlí jeho skupina a na papír s tabulkou nalepit získaný druh potravy ke zvířeti, které ji potřebuje. Skupina si může určit jednoho hráče, který bude stále v sídle dané skupiny a bude organizovat toto družstvo – lepit potravu; radit, co je potřeba zařídit, apod.

Jak již bylo zmíněno, pro získání potravy pro zvěř je nezbytné vynaložit určité úsilí. Na jednotlivých stanovištích budou tyto úkoly:

- Seno – pomocí jedné ruky otevřít, naplnit a zavřít krabičku se sirkami. Samozřejmě konce sirek, na kterých je síra, musí být seřazeny jednostranně.
- Voda – hráč bude mít k dispozici prut s háčkem a úkolem bude vylovit vědro s vodou (kelímek s provázkem zatížený kamínky) a to ne pouhým vytažením, ale namotáváním na prut – nápodoba tahání vědra ze studny.
- Zrní – úkolem na tomto stanovišti je navléct určité množství korálků na nitku.
- Ovoce – nesnadnou úlohu mají děti i na tomto stanovišti. Každý dostane slámku. Pomocí této slámky musí přemístit určitý počet lístečků (velikost tak 2x2 cm, počet 10) z jednoho místa na místo druhé. Pokud mu cestou lísteček spadne, musí přijít pro nový. U menších dětí můžeme zmenšit vzdálenost nebo snížit počet lístečků.
- Zelenina – opět bude úkolem přemíšťovat z jednoho místa na druhé. Tentokrát to budou víčka od PET lahví. Hráč vyběhne k místu, kde budou

tato víčka shromážděná, vezme jedno víčko a běží k vedoucímu. Takto nashromáždí několik kusů víček (např.: 10) a seřadí je do řádku za sebou.

Hráči musí pamatovat na to, že každé zvíře je na arše zastoupeno dvakrát, proto i množství potravy musí být dvojnásobné. Za nastřádání potravy pro jedno zvíře obdrží skupina jeden bod a za celý pár tři body. Pokud chybí určitý druh potravy pro některé zvíře, žádné body se nepřičítají.

Hledání duhy

Cíl: Cvičení orientačních schopností, rozvíjení týmové spolupráce, evaluace dne.

Motivace: Poté, co přestalo pršet a voda začala opadávat, objevila se na nebi duha, jako znamení smlouvy, kterou mají mít lidé na očích. I my si vytvoříme duhu, kterou pak připojíme k naší zeměkouli.

Pomůcky: Mapa pro každou skupinu, barvy duhy – buď je možné namíchat barvy do kelímků (každá barva 2x nebo podle počtu skupiny), nebo nastříhat barevné papírky a vložit do obálek (opět každá barva rozložená do obálek podle počtu skupin), lepidlo nebo štětce (podle toho, zda zvolíme barevné papírky v obálkách nebo barvy v kelímcích).

Organizační forma: Skupinová

Příprava: Pečlivě připravit mapy a předem rozmístit barvy po okolí.

Doba trvání: cca 1 hod

Místo realizace: Zahrada, okolí fary, město

Průběh aktivity: Dětem rozdáme mapy a vysvětlíme, že každé místo, které je znázorněno na mapě, skrývá jednu barvu duhy. Jejich úkolem je podle mapy najít tato místa a vzít tuto barvu (pouze jednu obálku či kelímek). Vysvětlíme, že je dobré, aby všechny skupiny neběhaly společně ke stejným místům, ale aby se rozdělily a pracovaly samostatně. Jakmile najdou všechny barvy, dopraví se zpět na faru. Zde se počká na ostatní skupiny a společně se pak začne tvořit duha. Pokud to půjde, lze duhu připojit na stejný arch papíru, na kterém máme vytvořenou zeměkouli. V případě nedostatku prostoru můžeme duhu namalovat na arch nový. Tvoříme barevné pásy buď vylepováním barevnými lístečky, nebo barvami. V průběhu tvoření duhy s dětmi zopakujeme příběh o potopě světa a opět se pokusíme přijít na to, jaké v něm můžeme najít ponaučení.

Varianta za špatného počasí: Veškeré odpolední aktivity lze v případě deštivého počasí realizovat i v prostorách farní budovy. Případně lze využít i následující aktivity, které nejsou tak pohybově náročné, takže jimi můžeme proložit fyzicky náročnější aktivity, nebo je můžeme využít, jestliže nám zbude čas.

Rizika: Jediným rizikem může být nevhodné zobrazení míst na mapě. Proto je nutné vytvořit takovou mapu, ve které se bude dávat dobře orientovat, a naleziště barev budou zaznačena přesně.

Výměna zvířat

Cíl hry: Postřeh, rozvoj paměti a strategie, hbitost.

Motivace: I když archa byla dostatečně velká, některá zvířata se musela občas mačkat. A tak se stávalo, že některá zvířata neměla moc pohodlí a musela vyčkávat, až se někde uvolní místo.

Pomůcky: Lístičky s názvy několika druhů zvířat⁶¹, židle.

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Nastříhat lístičky.

Doba trvání: cca 15 min

Místo realizace: Herní místnost

Průběh aktivity: Máme dostatečné množství lístičků, na kterých budou buď obrázky nebo názvy zvířat několika druhů. Každý dostane jeden lístiček. Všichni si sednou do kruhu na židličky, jeden člověk je uprostřed. Ten si vybere jedno ze zvířat, která jsou napsána na lístičcích, a řekne: „Vymění se všichni ... (např.: lvi)“. Ti, kteří mají lístiček, na němž je lev, se musí zvednout a přesednout si na jinou židli, která se uvolnila a to co nejrychleji. Člověk, který stál uprostřed, si musí taktéž co nejrychleji sednout na jednu z židlí. Ten, který si nestihl přesednout a zůstal stát, opět vyvolává další zvířata k výměně.

Hru můžeme lehce pozměnit a to přidáním několika dalších druhů zvířat a také výměnou lístičků v průběhu hry.

⁶¹ Můžeme použít názvy zvířat z přílohy č. 5.

Rámus

Cíl hry: Hra je zaměřená především na postřeh a paměť a vnímání rytmu.

Motivace: Zvířat na arše bylo mnoho. Každé z nich mělo svou řeč a někdy se nedokázala domluvit. Proto bylo na arše někdy až moc rušno.

Pomůcky: Židle

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Žádná

Doba trvání: cca 15 min

Místo realizace: Herní místnost

Průběh aktivity: Všichni si sednou do kruhu na židle. Postupně každý řekne nějaké zvíře, které bude představovat. Podmínkou je, že zvířata se nesmí opakovat, každý musí mít jiné. Principem hry je nepřerušovaně předávat signál a to tímto způsobem: dvakrát řeknu název zvířete, které představuji (př.: PES, PES) a zároveň dvakrát plesknu dlaněmi o stehna. Pak přidám dvakrát název jiného zvířete a zároveň dvakrát tlesknu dlaněmi (př.: OVCE, OVCE). Tímto předám signál člověku, který si vybral ovci a jeho úkolem je poslat jej dál (opět dvakrát plesknutí a dvakrát tlesknutí s názvem dalšího). Důležité je rychle reagovat a nevypadnout z rytmu. Ten, který se splete, nebo vypadne z rytmu, již nehraje a posune si židli o něco dál, aby bylo zřetelné, že je mimo hru. Hráči si pak musí pamatovat, které názvy zvířat již nejsou ve hře.

Hru můžeme zpestřit tím, že místo názvů zvířat děti budou vydávat zvuk určitého zvířete. Pravidla jsou stejná (dvakrát plesknutí o stehna se zvukem mého zvířete a dvakrát tlesknutí dlaněmi se zvukem jiného zvířete).

Tichá domluva

Cíl: Aktivita zaměřená na postřeh, hbitost, rozvoj pozornosti.

Motivace: Jak by to asi vypadalo, kdyby zvířata na arše vůbec nemluvila svou řečí.

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Žádná

Doba trvání: cca 15 min

Místo realizace: Herní místnost

Průběh aktivity: Všichni stojí v kruhu. Opět si každý vybere nějaké zvíře, ale tentokrát se jej pokusí znázornit pantomimou – pohybem či gestem (např.: žirafa – natažení jedné ruky nad hlavu, králík – naznačení dlouhých uší, kohout – dlani naznačit na hlavě hřeben, pták – mávat rukama, apod.) Opět platí, že dva lidé nesmí mít totéž zvíře respektive tentýž znak. Všichni postupně tyto znaky představí. Následně je vybrán jeden člověk, který jde doprostřed kruhu a na chvíli zavře oči. V té chvíli jeden z vedoucích začíná hru tím, že ukáže nejprve znamení svého zvířete a pak dalšího. Ten spoluhráč, jehož znamení zvířete bylo ukázáno, opět zopakuje svůj znak a naváže další. Hráč uprostřed má již otevřené oči a snaží se zachytit signál. Pokud uvidí někoho, kdo předává signál, musí jej plácnout ještě dřív, než jej pošle. Podaří-li se mu to, vymění si pozice a chycený hráč jde doprostřed.

3.7 Čtvrtek I

Ve středu je potřeba dětem vysvětlit, že je důležité, aby další den přišly už ráno a to co nejdříve. Odpolední program totiž bude zkrácený z důvodu táboráku, který je organizován pro veřejnost. V průběhu dopoledne a odpoledne budou probíhat soutěže ve skupinách a důležité, aby skupiny byly pohromadě již od rána. Vysvětlení, že se bude hrát o ceny, je jistě dostatečnou motivací k tomu, aby si děti přivstaly.

3.7.1 Dopolední program

Téma: Babylonská věž

Pozdravy národů⁶²

Cíl: Navození dobré nálady, rozvoj představivosti, odbourání ostychu.

Motivace: Motivací bude příběh o Babylonské věži. Ještě předtím, než se lidé rozhodli stavět Babylonskou věž a než je Bůh potrestal, měli všichni jeden jazyk a všichni si rozuměli, ale nyní je tomu jinak. Od té doby má každý národ jazyk svůj, ostatní jim nerozumí.

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Žádná příprava není nutná

Doba trvání: cca 30 min

Místo realizace: Herní místnost

⁶² Srov. HRKAL, Jan a Radek HANUŠ. *Zlatý fond her II*. 4.vyd. Praha: Portál, 2007, s. 73-74.

Průběh aktivity: Všichni stojí v místnosti. Navodíme situaci, že cestujeme po světě a poznáváme, jak se jednotlivé národy chovají a jak spolu lidé komunikují. Dva vedoucí vždy vysvětlí, jak se zdraví různé národy v odlišných částech světa a provedou i názornou ukázkou. Ostatní pak napodobují tyto pozdravy – zdraví se všichni navzájem.

Pozdravy mohou být různorodé:

- Japonsko – v Japonsku si všichni projevují úctu při pozdravu hlubokým úklonem. Spojí dlaně k sobě (jako při modlitbě) a vzájemně se hluboce ukloní.
- Španělsko – španělské setkání je vždy velice veselé a živé. Každý druhého pozdraví slovy: „Hola, + jméno (př.: Ondra)!“, druhý jeho pozdrav opětuje: „Hola, (př.: Vojta)!“ a poté dělají, jakoby si připíjeli zkříženými rukama (propletou si pravé ruce mezi sebou a naznačují, že pijí ze sklenice).
- Francie – tato země je známá především svou elegancí a noblesností, takže i jejich pozdravy jsou velice elegantní. Lidé při setkání vzájemně naznačují políbení na líčka (obě).
- Indie – Indové jsou typičtí především svou červenou tečkou na čele, která je jakýmsi třetím okem. Pozdrav tedy probíhá tak, že se oba přátelé upřeně zadívají do očí a pomalu k sobě přibližují obličej, až se dotknou čely.
- Grónsko – vzhledem k tomu, že je v Grónsku taková zima, snaží se lidé při každém setkání druhého zahřát. Zahřívají a zároveň se zdraví třením zad jeden druhému.
- Amerika – jelikož v Americe žijí lidé velice přátelští, jejich pozdravy jsou taktéž jako pozdravy dobrých přátel. Postaví se proti sobě, nejprve si plácnou pravými rukama (zkříženě), pak rukama levými (taktéž do kříže) a nakonec oběma zároveň.
- Afrika – jak víme, v Africe většinou lidé nosí veškerý náklad na hlavě a přidržují si jej rukama, proto nemohou k pozdravům ruce používat. Zdraví se tedy nohama. Postaví se k sobě zády a snaží se k sobě přitisknout chodidly (ploskami nohou).

Poté, co se vyzkouší všechny pozdravy, může vedoucí střídavě určovat vybrané země a ostatní ukazují, jak se zde zdraví.

Nové národy - vlajky

Cíl: Schopnost domluvit se ve skupině, rozvoj kreativity, výtvarných dovedností, spolupráce a komunikace.

Motivace: Stejně jako v době, kdy lidé začali mluvit cizími jazyky a začaly vznikat nové národy, i my si vytvoříme nové národy, které se budou lišit.

Pomůcky: Pro každou skupinu vodové barvy, štětce, voda a kelímky, pastelky fixy, papíry velikosti min. A₃.

Organizační forma: Skupinová

Příprava: Předem připravit potřebné pomůcky

Doba trvání: cca 30 min

Místo realizace: Herní místnost

Průběh aktivity: Rozdělíme děti do skupin, ve kterých budou děti spolupracovat i při odpoledních aktivitách, skupiny tedy musí být rovnoměrné. Prvním úkolem těchto skupin je vymyslet si název svého nového národa a také vytvořit vlajku (originální, ne takovou, která již existuje). Podmínkou pro výrobu je, aby se zapojili všichni členové skupiny.

Po dokončení vlajek se každá skupina představí – svůj název a vlajku, jak jejich země vypadá, jak se v ní žije, apod.

Nový národ - šifra, stavba věže

Cíl: Rozvoj skupinové spolupráce, logického uvažování a fyzické zdatnosti. Cvičení orientačních schopností.

Motivace: Motivační scénka – při cestě k lesu přijde nějaký cizinec (jeden z vedoucích – v nápadně odlišném převlečení), který se snaží ostatním něco vysvětlit, ale jeho jazyku nikdo nerozumí. Jeden z vedoucích dělá, že mu nepatrně rozumí a snaží se překládat jeho projev. Prozradí jim, že jeho kmen je velice starý a jeho jazyk není ve světě příliš známý. Ale má pro ně vzkaz, který rozluští, pokud se jim podaří najít význam všech znaků jeho jazyka, které jsou rozmístěny po celém světě (les).

Pomůcky: Obálky, na kterých budou nakresleny znaky šifry⁶³ a uvnitř lístečky s písmeny, kterému se znak rovná (jedna obálka = jeden znak = jedno písmeno

⁶³ Viz Příloha č. 9: Znaky šifry.

abecedy), tabulka znaků⁶⁴. Metr, šifra pro každou skupinu⁶⁵. Materiál pro výrobu věže – krabice, kelímek, čtyři pastelky, jeden papír, 1 kus lepícího štítku, plastelína, nit, balonek, nůžky, apod. Důležité je, aby každá skupina měla stejné množství totožného materiálu.

Organizační forma: Skupinová

Příprava: Předem připravit materiály na výrobu věže, rozmístit po lese obálky, připravit šifru pro každou skupinu. Důležité je také, aby se dva vedoucí, kteří budou ztvárňovat cizince a překladatele domluvili, jakým způsobem se budou dorozumívat a překládat, jak jejich scénka bude probíhat.

Doba trvání: cca 1,5 hod

Místo realizace: Les

Průběh aktivity: Cestou do lesa se ke skupině přidá záhadný domorodec, který bude mluvit nesrozumitelným jazykem, jemuž letmo rozumí jeden z vedoucích. Ten vysvětluje, že na dopise, který jim domorodec dává, je nějaký vzkaz, který musí rozluštit. To, jaký má každý znak význam, musí zjistit sháněním klíčů. Tyto klíče jsou obálky, na nich jsou nakresleny jednotlivé znaky a uvnitř se skrývá písmeno, které znak vyjadřuje. Úkolem je tedy shromáždit všechny klíče a rozluštit tak vzkaz.

Podmínkou shromažďování je, že z družstva může vyběhnout pouze jeden hráč. Teprve po jeho návratu s lístečkem, který si vezme z obálky, může vyběhnout další. Další pravidlem je, že hráč může vždy přinést pouze jeden lístek z jedné obálky.

Jakmile skupina vyluští vzkaz, bude se řídit jeho instrukcemi. Ty prozradí, že na určeném místě je schovaný stavební materiál, ze kterého je nutné postavit vysokou věž, která musí být stabilní. Skupina podle instrukcí vyhledá místo a začne stavět. Na tomto stanovišti je jeden z vedoucích, který sleduje práci a dokončenou stavbu změří.

Hra končí, jakmile všechny skupiny rozluští zprávu, najde staveniště a postaví věž. Hodnotí se rychlost družstva při luštění šifry (nejrychlejší družstvo = největší počet bodů) a také nejvyšší věž (nejvyšší věž = nejvíce bodů). Poté bude klasická přestávka, kdy jdou děti domů. Je důležité jim připomenout, aby přišly včas, protože souboj národů bude pokračovat úderem čtrnácté hodiny.

⁶⁴ Viz Příloha č. 10: Tabulka znaků.

⁶⁵ Viz Příloha č. 11: Šifra v lese.

Varianta za špatného počasí:

Deštivé počasí by bylo důvodem pro realizování této aktivity na faře. Zde je možno tuto hru hrát s menšími úpravami. Všechny skupiny budou mít svůj tábor ve stejné místnosti, aby byly totožně vzdáleny od míst, kde budou klíče k šifře. Opět platí, že obálky budou rozmístěny v přístupných prostorách fary. Pravidla jsou stejná jako u klasické varianty – běží jeden hráč, může přinést pouze jeden lístek. Důležité je pozměnit obsah šifry⁶⁶. Stavební materiál totiž nebude na faře, ale bude venku. Je tedy nezbytné změnit pasáž šifry, která hovoří o místu uskladnění tohoto materiálu. Věci budou umístěny na farní zahradě. Skupina si vybere jednoho představitele, který se bude muset obléci (bunda, boty, deštník), vyběhnout ven a hledat stavební materiál. Jakmile jej objeví, přinese zpět na faru a skupina začne stavět. Toto je jediná změna nutná pro případ, že se aktivita bude v důsledku nepříznivého počasí odehrávat v prostorách budovy.

Rizika: Rozmístění obálek s písmenky do vhodného lehce přístupného terénu, aby se předešlo úrazům. Důležité je také rovnoměrné rozdělení do skupin.

3.7.2 Odpolední program

Odpolední program bude dnes zkrácen zhruba o dvě hodiny. Předpokládá se, že bude probíhat akce přístupná i širší veřejnosti – táborák. Aktivity jsou tedy rozvrženy tak, aby se vešly do tohoto zhruba dvouhodinového pásma.

Nový národ – vlastní území

Cíl: Aktivita je zaměřena na podporu spolupráce ve skupině a strategie, cvičení fyzické vytrvalosti, rozvoj jemné motoriky, překonání sebe sama.

Motivace: Každý národ má své vlastní území. Také vy jako nové národy si musíte vybudovat a ohraničit své území. Vystavět takový stát však není jednoduché.

Pomůcky: Tabule, na níž bude napsáno, kolik kterého materiálu je potřeba na vystavění vesnice, co je nutné k výstavbě města či velkoměsta a jaké je hodnocení za jednotlivé objekty⁶⁷. Pro každé stanoviště dostatečné množství lístečků znázorňující konkrétní stavební materiál⁶⁸ a další věci nezbytné pro vybudování objektu (cihla, dřevo, obilí, ovce, studna, kámen). Pro hlavního vedoucího lístečky

⁶⁶ Viz Příloha č. 12: Šifra pro deštivé počasí.

⁶⁷ Viz Příloha č. 13: Stavba území.

⁶⁸ Viz Příloha č. 14: Materiál.

znázorňující vesnici, město a velkoměsto⁶⁹. Materiály pro jednotlivá stanoviště: barevné kuličky nebo barevné papírky, letáky, kelímky, lžičky, nádoba pro doplňování vody, Kinder vajíčka (plastové obaly), kamínky, kbelík naplněný bahnem.

Organizační forma: Skupinová

Příprava: Připravit potřebné materiály na stanoviště.

Doba trvání: 1,5 hod čistého času soutěžení + 30 minut na přípravu, vysvětlování, apod.

Místo realizace: Zahrada, okolí fary

Průběh aktivity: Skupiny soutěží ve stejném složení jako dopoledne. Vysvětlíme, že pro postavení vesnice, města či velkoměsta je potřeba mít dostatečné množství stavebního materiálu, ale také obilí a ovcí. Všechny tyto objekty naleznou na stanovištích v okolí, kde musí splnit určitý úkol pro jejich získání.

Jednotlivé skupiny budou mít na zahradě svůj tábor, kde budou budovat svá území. Je na jejich domluvě, zda si zvolí jedno člověka, který je bude řídit (posílat je pro materiál, který je potřeba, chodit za hlavním vedoucím měnit, apod.), nebo zda budou soutěžit všichni. Úkolem je, aby družstvo vystavělo co největší území. Všichni běhají k různým stanovištím a plní úkoly, za které obdrží potřebný materiál. Jakmile se jim podaří nasbírat dostatečné množství materiálů pro založení vesnice, musí jít za hlavním vedoucím, který jim dá obrázek vesnice. Taktéž, pokud se skupině podaří nasbírat materiál k výstavbě města, požádají vedoucího o výměnu za město. Důležité je, aby si získané lístečky šli k hlavnímu vedoucímu vyměnit za konkrétní stavbu, protože po ukončení limitu (1,5 hod) to již nebude možné a plný počet bodů dostanou pouze, pokud mají materiál změněný za lístečky objektů (vesnice, město, velkoměsto). Následuje vyhodnocení.⁷⁰

Stanoviště:

- Cihla – 3 dřepy (u menších dětí stačí jeden)
- Dřevo – losování s vedoucím (kámen, nůžky, papír...)
- Ovce – list letáku velikosti A₄ natrhat v souvislý pruh papíru, kterým se po spojení obou konců provleče celým tělem (aniž by se papír protrhl)
- Obilí – rozřídění určitého množství kuliček (podle velikosti nebo barvy), případně rozřídění barevných lístečků

⁶⁹ Viz Příloha č. 15: Vesnice, město, velkoměsto.

⁷⁰ Viz Příloha č. 16: Hodnocení.

- Voda – prostřednictvím lžičky naplnit malý kelímek vodou z kbelíku
- Kámen – vylovit v kbelíku, který je naplněný bahnem, malé Kinder vajíčko, ve kterém je schován kamínek.

Varianta za špatného počasí:

V případě nevhodného počasí bude táborák nahrazen posezením na faře, program se tedy nezmění. Předešlou aktivitu lze upravit tak, aby ji bylo možné zrealizovat v prostorách farní budovy. Stanoviště zůstanou stejná, jen u úkolů, kde se pracuje s vodou (voda a kámen) je nutné mít pod sebou dostatečné množství novin, podložek či hadrů.

Po ukončení této aktivity se sečtou všem skupinám body, které nastřádaly v průběhu dopoledních i odpoledních aktivit.

Rizika: Důležité je řádně a srozumitelně vysvětlit pravidla. Úskalím může být situace, kdy přijde jiné složení dětí, než jaké bylo dopoledne. V tomto případě je vhodné přerozdělit děti do rovnocenných skupin.

3.8 Pátek I

3.8.1 Dopolední program

V průběhu dopoledne si zopakujeme, co jsme tento týden prožili. V rámci jednotlivých aktivit se vrátíme k příběhům, které jsme si vyprávěli a takto si je osvěžíme.

Cíl aktivit: Rozvoj paměti, kreativity, fyzické zdatnosti a vytrvalosti, soutěživosti a týmové spolupráce, taktéž logického myšlení a smyslového vnímání.

Motivace: Společné zopakování příběhů - o stvoření světa, o potopě světa, o Babylonské věži.

Pomůcky: Dostatečné množství různých obrázků z časopisů (zvířata, rostliny, voda, ale také auta, různé předměty, apod.), lepicí štítky, šátky na oči pro všechny.

Organizační forma: Hromadná, skupinová

Příprava: Připravit pomůcky, na lepicí štítky nakreslit různé znaky (jeden znak bude spojovat dvojici)

Doba trvání: Celé dopoledne

Místo realizace: Zahrada, v případě deštivého počasí na faře (hru „Rybičky, rybičky,“ však vynecháme)

Průběh aktivit:

Hry k příběhu o stvoření světa

- Živé pexeso⁷¹ - Jsou vybráni dva hráči, kteří jdou do jiné místnosti. Ostatní se zatím rozdělí do dvojic a vymyslí si nějaký společný zvuk napodobující určité zvíře. Každá dvojice musí mít jiné zvíře a musí se domluvit, jak zvíře budou předvádět. Poté se rozmístí po místnosti. Zavolají se zbylí dva hráči a snaží se najít dvojice. Princip hry je stejný jako u klasického pexesa – na střídačku vybírají dva účastníky, kteří vydají zvuk. Hráč, který odhalil větší počet dvojic, vyhrává.
- Závody zvířat – Jde o štafetové závody mezi skupinami. Hráči jsou rozděleni do rovnoměrných skupin. Vedoucí vždy vysvětlí, jakým způsobem se budou hráči přemísťovat – nápodoba zvířat – běh po čtyřech, skákání snožmo, posunování ve vzporu vzad pozadu (jako rak), apod. Je určená trasa, kterou musí hráč absolvovat a vrátit se zpět ke své skupině. Po návratu vyrazí další hráč. Skupina nejrychlejší dostává za jedno vítězné kolo jeden bod.
- Obrázky – co bylo stvořeno? – Po celé zahradě případně faře budou rozmístěny rozmanité obrázky (především z časopisů či kalendářů). Děti zůstanou rozděleny do stejných skupin, jako v předešlé aktivitě. Po odstartování bude jejich úkolem nashromáždit na jejich výchozí stanoviště obrázky, které zobrazují něco, co bylo zmíněno v biblickém příběhu o stvoření světa (voda, zvíř, pevnina, hory, slunce, hvězdy, apod.). Podmínkou je, že každý může nosit obrázky pouze po jednom. Donese-li jich více, nebudou skupině započteny. Po určité době vedoucí kolo ukončí a sečtou se body za obrázky. Obrázky se opět rozmístí do prostoru a následují další kola, v nichž se budou sbírat již specifitější obrázky (např.: pouze obrázky rostlin, nebo pouze obrázky lidí, apod.).

Hry k příběhu o Noemově arše

- „Rybičky, rybičky, rybáři jedou!“⁷² – Všichni hráči vyjímaje jednoho se postaví na jednu stranu hrací plochy. Vybraný hráč na stanu druhou. Tento hráč vybidne ostatní slovy: „Rybičky, rybičky, rybáři jedou“. Po zaznění

⁷¹ Srov. Živé pexeso. *Hranostaj.cz* [online]. 2006 [cit. 2013-01-29]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/hra81>.

⁷² Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 2000, s. 93.

této věty se všichni rozběhnou proti tomuto hráči. Jeho úkolem je pochyťat co nejvíce z nich (rybiček) a připojit je tak k sobě jako další rybáře. Pokud se mu podaří někoho ulovit, chytanou se za ruce a lov se opakuje. Hra končí, jakmile zůstane jediná rybka, která v dalším kole představuje rybáře.

- Evoluce⁷³ - (upravená verze) – Vysvětlení: Noe musel nahánět zvířata do archy. Větší zvířata měla přednost, protože zabírala nejvíce prostoru.

Úkolem každého hráče je dostat se co nejrychleji na archu. Přednost však mají největší zvířata, proto se tímto zvířetem musí stát. Na začátku jsou všichni žáby (skáčou snožmo z podřepu, kvákají). Po odstartování hry si dva hráči musí střihnout (kámen, nůžky, papír). Kdo z nich v tomto duelu vyhraje, stává se slepicí (pohybuje se v podřepu, kdáká), kdo prohraje, zůstává žábou a musí najít k souboji další žabu. Ten, kdo se v duelu stal slepicí, opět musí podstoupit další souboj se zvířetem sobě rovným (slepicí). Kdo z páru vyhraje, stává se koněm (kluše, řehtá) a opět se musí setkat v duelu s dalším koněm. Kdo vyhraje i v tomto souboji, stává se koněm (jednou rukou si chytne nos, druhou protáhne vzniklou mezerou, troubí). I nyní musí vyhledat k souboji slona. Ten, kdo v tomto souboji vyhrává, může vstoupit do archy a sleduje, jak bojují ostatní. Je zřejmé, že z každého druhu zvířat zůstane jeden samotář.

Hry k příběhu o Babylonské věži

- Stigmata⁷⁴ – Pro tuto hru je nutné mít připraveny lepicí štítky, na kterých budou nakresleny rozmanité znaky. Jeden znak bude na dvou štítcích. Děti se postaví do kruhu, zavřou oči a od té doby nesmí mluvit. Vedoucí jim zatím na čelo nalepí štítky. Na znamení vedoucího všichni otevřou oči a jejich úkolem bude bez mluvení najít člověka, který má totožný symbol, jako on sám.
- Náš jazyk⁷⁵ - Ve stejných dvojicích, které vznikly, vytrvají děti i v této aktivitě. Jejich úkolem je domluvit si nějaký zvuk, na základě něhož se poznají. Jakmile se všechny dvojice mezi sebou domluví, všichni si zavážou oči. Vedoucí pak všechny děti rozmístí do prostoru, aby tak ztížili jejich

⁷³Srov. Evoluce. *Hranostaj.cz* [online]. 2010 [cit. 2013-01-29]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/hra1099>.

⁷⁴ Srov. HACKER, František. *Hry naživo*. Dostupné z: <http://fandik.webs.com/>. Nепublikovaný dokument.

⁷⁵ Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 2000, s. 76.

orientaci. Jakmile hlavní vedoucí odstartuje hru, všichni začínají vydávat zvuk, na kterém se ve dvojici domluví a hledají svého spoluhráče z dvojice. Komu se to podaří, může si sundat šátek, ale nesmí mluvit a vyčkává, až hra skončí.

Rizika: U aktivity, kde mají děti zavázané oči, je důležité dbát na větší bezpečnost. U hry *Evoluce* je vhodné opakovat pravidla, aby byla aktivita dobře pochopena a také sledovat, zda děti daná pravidla dodržují.

3.8.2 Odpolední program

Téma: Josef a jeho bratři

Josefovi bratři

Cíl: Rozvoj smyslového vnímání, soutěživosti.

Motivace: Motivací pro tuto aktivitu a zároveň pro celé odpoledne je příběh o Jákobovi a jeho dvanácti synech. Až do pasáže, kdy se Josef dostal do otroctví.

Pomůcky: Lístky se jmény Josefových bratrů⁷⁶.

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Předem připravit a ukrýt lístky.

Doba trvání: S motivačním příběhem cca 30 min

Místo realizace: Zahrada, v případě deštivého počasí v prostorách fary.

Průběh aktivity: V příběhu jsme slyšeli, že měl Josef jedenáct bratrů. Úkolem je zjistit, jak se jeho bratři jmenovali. Po celé zahradě jsou ukryty lístečky skrývající jména všech bratrů. Po odstartování mají děti za úkol je najít.

Po stopách Josefa

Cíl: Pocit zodpovědnosti za někoho druhého, posílení schopnosti řídit skupinu, důvěra, rozvoj fyzické zdatnosti a vytrvalosti, rozvoj spolupráce, hledání efektivního řešení.

Motivace: Z příběhu jsme se dozvěděli, jak se Josef dostal do otroctví. Jak to s ním ale bylo dál? Pojdme po jeho stopách a dozvíme se celý příběh.

Pomůcky: Praporky z krepového papíru – jedna barva značí cestu, druhá barva označuje úkol; šátky na oči pro každého; víčka od PET lahví; kbelík; dřevé

⁷⁶ Viz Příloha č. 17: Synové Jákoba.

plechovky či kelímky a provázek; slámky; WC rolky; pingpongový míček; listy s popisem úkolů⁷⁷; dopis od Josefa⁷⁸.

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Předem projít cestu a nachystat fáborky a úkoly. Připravit předem veškeré pomůcky.

Doba trvání: 3-3,5 hod – včetně závěrečného zopakování příběhu, evaluace

Místo realizace: Okolí fary, les, potok, pole.

Průběh aktivity: Putování za Josefem absolvují všichni společně. Cestu značí kreповé fáborky – jedna barva označuje směr a druhá určitý úkol. Je lepší, aby u jednotlivých úkolů byl přítomen vedoucí a střežil zadání i potřebné věci ke splnění úkolu. Jednotlivé úkoly je potřeba splnit, aby všichni mohli pokračovat dál.

Stanoviště:

- Cesta přes poušť – Cesta přes poušť je nebezpečná, protože silný vítr vhání písek do očí. Proto si všichni zavážou oči šátkem. Od této chvíle musí všichni mlčet a zůstat stát na svém místě. Poté vedoucí vybere jednoho z dětí, kterému šátek sundá. Jeho úkolem je bez mluvení seřadit všechny ostatní hráče, kteří se pak chytanou za ruce, a dotyčný je bude muset převést určitou trasou. Po absolvování tohoto úseku, si všichni sundají šátky a pokračují dál. (Alej stromů za cestou)
- Sbírání zlata a drahých kamenů – Protože je Josef v otroctví, pravděpodobně bude jeho vysvobození stát mnoho peněz. Naštěstí jsme narazili na vzácnou půdu bohatou na zlato a drahé kamení. Zlato a drahokamy se však nachází v blízkosti tekutých písků, do kterých nesmí nikdo vstoupit, ani se plazit. Zlato a kamení získají pouze tak, že jeden chytne druhého za nohy a chycený se musí pohybovat jen po rukách. Území tekutých písků je ohraničeno, za tyto hranice se může vstoupit pouze již zmíněným způsobem. Větvemi tedy bude ohraničený sektor, ve kterém budou rozmístěny víčka od plastových lahví. Úkolem dětí je sesbírat je určeným způsobem. (Travnatá plocha u zámku)
- Nabírání vody – Často se pohybujeme vyprahlými částmi země, proto je nutné využít každé příležitosti, kdy narazíme na vodu a udělat si zásoby.

⁷⁷ Viz Příloha č. 18: Josef – popisy úkolů.

⁷⁸ Viz Příloha č. 19: Josefův dopis.

Úkolem je pomocí plechovek či kelímků, které jsou občas již poškozeny nabrat vodu do kbelíku. Děti si samy navážou tyto nádoby na špagátek a z mostku budou tahat vodu z potoka. (Most přes potok)

- Egypt – Dorazili jsme k branám Egypta. U hranic vyžadují poplatek za vstup na jejich území – děti musí odevzdat část nalovených drahokamů. Poté cesta vede do hostince, kde opět vyžadují sumu za ubytování a další informace. Dále jsou posláni na tržnici, zde jim kupec zadává úkol. Doručit drahý kámen zámožnému občanovi. Kamene se však nikdo nesmí dotknout rukou, proto jej musí transportovat prostřednictvím trubek. Děti tedy absolvují trasu, kdy přenáší míček WC rolkami. Za odměnu se dozví, že Josef bude pravděpodobně u faraona v jeho domě, což je nejvzdálenější obydlí v Egyptě (v našem případě nejvzdálenější balík na poli). Děti tedy doputují až k tomuto místu.

Na tomto místě naleznou dopis Josefa, který dále popisuje jeho osud. Než jej však vedoucí začne číst, děti zopakují, jak jeho příběh začal. Po dovyprávění příběhu opět můžeme s dětmi hovořit o tom, zda si z tohoto příběhu můžeme vzít nějaké ponaučení, apod. Poté ještě zhodnotíme, co jsme tento týden společně prožili, co se nám líbilo, nebo nelíbilo, atd.

Varianta za špatného počasí:

Nevhodné počasí není překážkou pro uskutečnění této odpolední aktivity. Může se se všemi svými částmi přesunout do prostor farní budovy.

V případě prvního stanoviště „Cesta přes poušť“ zvolíme místo jednoho převaděče, převaděče dva – jeden bude na začátku řady, druhý na konci. Vedoucí jim bude naznačovat, kudy vede trasa.

„Sbírání zlata a drahých kamenů“ může proběhnout v herní místnosti se stejnými pravidly.

Větší změnu pravidel si vyžaduje třetí stanoviště „Nabírání vody“. Tato část bude probíhat v dolní koupelně. Všichni se postaví do řady a dostanou slámku. Na druhé straně koupelny bude lavor naplněný vodou. Děti budou jednotlivě přistupovat k tomuto lavoru a do slámky natáhnou vodu, kterou pak opatrně přenesou do kelímku, který bude v přední části koupelny. Po naplnění kelímku se přejde k dalšímu stanovišti.

Poslední pasáž „Egypt“ lze realizovat na schodech a chodbě a závěrečné hodnocení v herní místnosti.

Rizika: Důležité je pro jednotlivé aktivity vybrat vhodný terén.

3.9 Pondělí II

3.9.1 Dopolnední program

V průběhu pondělního dopoledne druhého týdne se budou hrát aktivity podporující stmelení kolektivu. Her je dostatečné množství, proto lze vybrat jen některé.

Cíl her: Rozvoj týmové spolupráce, taktiky, rychlého reagování, týmová koordinace, navození dobré nálady.

Motivace: Minulý týden jsme hráli mnoho aktivit, při kterých jsme poznali, jak je dobré spolupracovat. Protože jsme víkend netrávili společně, je nutné ověřit, zda jsme připraveni opět spojit své síly pro absolvování společného týdne.

Pomůcky: Šátky na oči, klacek či proutek, víčko od sklenice, provázek, tenisový míček, balonky (nafukovací).

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Vyrobit nástroj pro přenášení míčku – do víčka od sklenice udělat cca půl centimetru od kraje dírky po celém obvodu. Do dírek proplést a zavázat nastříhané provázky. Z jedné dírky může vycházet i několik špagátů (přizpůsobit počtu hráčů).

Doba trvání: Hry zaplní celý čas dopoledne.

Místo realizace: Zahrada, herní místnost v případě deštivého počasí prostory fary.

Průběh aktivit: Průběh jednotlivých her bude následně podrobně popsán.

Co máme společného?

- Všichni sedí na zemi, v případě, že hra bude realizována v místnosti, všichni sedí na židlích. Jeden člověk je uprostřed a jeho úkolem je vybrat něco, co podle něj spojuje několik lidí. Poté, co dotyčný něco vymyslí, řekne větu: „Vymění se ti, kteří ...“ (doplní určitý požadavek; např.: mají mladší sourozence, mají rádi čokoládu, apod.). Ti, kteří se s tímto požadavkem ztotožňují, se zvednou a vymění si co nejrychleji místo s jiným člověkem. Člověk stojící uprostřed se taktéž usadí na jednu z uvolněných židlí. Je tedy zřejmé, že uprostřed opět stojí někdo, kdo zůstal jako poslední. Nyní vybírá podmínku přesunu on. Takto hra pokračuje i nadále.

Zasedání⁷⁹

- U této aktivity je potřeba, aby vedoucí vhodně rozmístili všechny děti, aby byly rovnoměrně rozloženy síly. Všichni se postaví do kruhu (čelem do středu kruhu) a následně udělají vpravo v bok. Tímto krokem vzniknou mezi členy značné mezery, proto všichni dělají kroky směrem ke středu kruhu, aby se tak útvar zmenšil. Všichni musí být přitisknuti jeden k druhému a drží člověka před sebou za ramena (dlaně položené na ramenech), aby šel provést následující úkon. Na znamení vedoucího si každý musí sednout na kolena člověka stojícího za ním. Jelikož tento pohyb vykonávají všichni najednou, neměl by nikdo spadnout. Pokud se první úkon podaří, následuje druhý a tím je společná chůze. Vedoucí nahlas zvolává, kterou nohou se našlapuje, aby byla chůze jednotná. Jestliže se úspěšně daří i tato chůze, lze ji zrychlovat. Následně se všichni opět postaví a otočí se čelem vzad (člověk, kterému nyní seděl na kolenou, bude v tomto kole sedět na kolenou jemu).

Gordický uzel⁸⁰

- Opět všichni stojí v kruhu, zavřou oči a předpaží. Na znamení vedoucího jsou všichni poslepu do středu kruhu. Jakmile se dlaněmi dotknou jiné ruky, uchopí ji. Vzájemně se mohou držet jen dvě ruce. Všichni se drží někoho jiného za ruce a vznikne tak jistý útvar (uzel), který je nutno opět rozplést. Jakmile se všichni drží, mohou otevřít oči a od té chvíle se nesmí pustit. Společným úkolem pro celou skupinu je najít řešení, jak rozplést tento zamotaný uzel. Jsou povoleny různé způsoby: podlézání, přelézání, přeskokování, apod.

Hmota⁸¹

- Každý z hráčů dostane šátek na oči. Jakmile si oči zaváže, začíná se volně pohybovat v prostoru. Princip hry spočívá v tom, že jeden člověk představuje *hmotu*, na kterou se ostatní musí nabalit. Všichni hráči (kromě *hmoty*) se při každém střetnutí s jinou osobou otáží slovem: „*hmota?*“. Jestliže dotyčný není hmotou, odpoví taktéž: „*hmota*“ a oba hledají dál. Jestliže se však někdo

⁷⁹ Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 2000, s. 79.

⁸⁰ Srov. KALOCSÁNYI, Ján a Martina KILNAROVÁ. *Inspiromat: 1.část: komunikace*. 1.vyd Olomouc: Matice cyrilometodějská, 2002, s. 55.

⁸¹ Srov. Hry podle charakteru - zahřívací hry: Hmota. *Hry, hry a zase hry* [online]. 2008 [cit. 2013-01-30]. Dostupné z: <http://hryhryahry.wz.cz/charakter/zahrivaci/hmota.html>.

dotkne *hmoty*, pozná to dle toho, že mu *hmota* nic neodpoví. Chytnou se tedy za ruce a stávají se tak *hmotou* oba a od té chvíle neodpovídá a ani se netáže žádný z nich. Hra končí, jakmile se všichni navážou na *hmotu*. Poté můžeme tajně určit dalšího hráče, který bude představovat *hmotu*.

Přesun s holí⁸²

- Děti rozdělíme do několika skupin (cca po šesti osobách). Každá skupina se rozdělí na dvě poloviny, které se postaví proti sobě s odstupem asi půl metru. Všichni mírně předpaží a napnou ukazováčky. Jakmile jsou všichni nachystáni, vedoucí vloží na jejich natažené ukazováčky prut. Podmínkou je, že se všichni stále musí ukazováčkem dotýkat prutu. Úkolem je ujít určitou trasu a pak prut položit. I když zní zadání velice jednoduše, samotná realizace příliš jednoduchá není, zato však velice zábavná.

Mzda strachu⁸³

- Dětem vysvětlíme, ať si představí, že musí transportovat něco velmi vzácného (nebo nebezpečného), co nesmí spadnout. Na zemi bude ležet nachystané víčko od sklenice a k němu navázané provázky. Na víčku je položena vzácná věc (míček obalený v alobalu), který se má přesunout na určené místo. Podmínkou je, že k přesunu je nutné zapojení všech. Všichni tedy musí chytit alespoň jeden provázek a společně nadzvednout celou konstrukci a s ní se přemístit na ustanovené místo. Terén by měl být členitý, aby hra byla složitější.

Stonožka s nafukovacími balonky

- Děti rozdělíme do několika skupin (nejlépe po pěti hráčích), později můžou hrát všichni dohromady (je to však příliš složité). Hráči se postaví do zástupu. Mezi všechny děti vložíme nafouknutý balonek (mezi záda předního hráče a hrud' zadního hráče). Úkolem skupiny je ujít stanovenou trasu tak, aby žádný z balonků nespádl. Důležitým pravidlem je, že se nikdo nesmí držet žádného hráče a taktéž se nesmí dotýkat balonku.

⁸² Srov. NEUMAN, Jan a Soňa HERMOCHOVÁ. *Hry do kapsy V: sociálně psychologické, motorické a kreativní hry*. 1.vyd. Praha: Portál, 2004.

⁸³ Srov. HERMOCHOVÁ, Soňa a Jan NEUMAN. *Hry do kapsy III: sociálně psychologické, motorické a kreativní hry*. 1.vyd. Praha: Portál, 2003.

Karavana velbloudů⁸⁴

- Děti si mají představit, že jsou velbloudi putující po poušti. Postaví se do řady vedle sebe a uchopí se za ramena. Pokud je dětí více než 10, udělají dvě skupiny. Vedoucí jim zatím svážou nohy šátky – pravá noha jednoho hráče s levou nohou hráče po pravici a levou nohu s pravou nohou hráče po levici. Na znamení vedoucího se všichni začnou pohybovat. Necháme děti, aby vynaložili samostatné úsilí s řešením této situace. Pokud však jejich domluva nebude efektivní, pomůžeme hlasitým počítáním kroků.

Rizika: Většinu z těchto her tvoří hry kontaktní, proto bychom měli děti upozornit nato, aby byly opatrní a jemní vůči ostatním. U aktivit, kde jsou oči zavázané šátkem, či spojené nohy, je důležité dbát zvýšené opatrnosti, aby nedošlo k úrazům.

3.9.2 Odpolední program

Téma: Přejít přes Rudé moře, putování pouští, Desatero

Útěk z Egypta

Cíl: Podpora týmové spolupráce a tvůrčích schopností, hbitost, rozvoj smyslového vnímání, kreativity a fantazie.

Motivace: Pro aktivity tohoto odpoledne slouží jako motivace biblický příběh o Mojžíšovi a Izraelitech, kteří byli vysvobozeni z Egypta a putovali pouští.

Podobně jako putovali Izraelité, budeme putovat i my a postupně se budeme dozvídat, jaká muka, starosti a radosti potkávaly Mojžíše a jeho lid.

Pomůcky: Mapa pro každou skupinu, dřevěné nebo kartonové desky (alespoň pět), kelímky, PET lahev, kbelík s vodou, vánočka, sáčky, provázek, materiál pro výrobu bůžků – pro každou skupinu stejné materiály (krabice, krepové papíry, lepidlo, nůžky, barvy, sáčky, barevné papíry, kelímky, apod.), papírové lístečky s příkázáními Desatera⁸⁵, stopky.

Organizační forma: Skupinová, částečně hromadná

Příprava: Nutno připravit potřebné materiály a pomůcky, rozstříhat Desatero, připravit stanoviště v terénu, vytvořit podrobnou a zřetelnou mapu. Je nezbytné, aby si vedoucí přesně ujasnili, kterou část příběhu bude kdo vyprávět, aby na sebe jednotlivé části navazovaly a dávaly smysl.

Doba trvání: cca 2,5 hod

⁸⁴ Srov. BARTŮNĚK, Dušan. *Hry v přírodě s malými dětmi*. 1.vyd. Praha: Portál, 2001, s. 30.

⁸⁵ Viz Příloha č. 10: Desatero.

Místo realizace: Zahrada, okolí fary, fara

Průběh aktivity: Děti rozdělíme do skupin. Každá skupina dostane mapu, na které bude znázorněno, kudy má družstvo cestovat. S dětmi zůstane jeden vedoucí, který začne všem vyprávět příběh o Mojžíšovi a to až do části, kdy opustil s Izraelity Egypt. Jak příběh pokračuje, se děti dozví na stanovištích. Po motivačním příběhu může vyrazit první družstvo. Ostatní zůstávají a hrají některou z her, která se hrála již dopoledne (případně tu, na kterou nevyšel čas). Zhruba po čtvrt hodině až dvaceti minutách může vyrazit i družstvo další. Všechny skupiny budou procházet následujícími stanovišti, kde se dozvědí další část příběhu.

- Přejít přes Rudé moře (místo realizace - travnatá plocha před zámek) – přítomný vedoucí poví další část příběhu o tom, jak Mojžíš převed národ přes Rudé moře. Skupina dostane určité množství kartonových desek. Pomocí těchto desek musí přejít celou plochu středem. Pohybovat se mohou pouze po deskách a nesmí se nohou dotknout trávy. To, jakou zvolí taktiku je zcela na nich (předávání si desek, nošení na zádech, apod.). Po splnění úkolu mohou jít dále.
- Hledání vody (cesta ke kapli) – další vedoucí opět přidá část příběhu – tentokrát o tom, jak lid urputně toužil po vodě. Vysvětlí, že na poušti byly jen kaluže vody, proto ji museli lidé shromažďovat do velkých nádob. Stejný úděl teď čeká i děti. U stromů, které lemují cestu ke kapli, se nachází kelímky s malým množstvím vody. Úkolem dětí tedy je přinášet tyto kelímky k vedoucímu a slévat vodu do společné nádoby (lahev).
- Nalezení many (lesík u kaple) – u stanoviště opět čeká vedoucí s další částí příběhu – obdarování lidu manou. Z příběhu se dozvíme, že tento vzácný pokrm padal z nebe. I v tomto lesíku se nachází mana a úkolem skupiny je nalézt ji. Manou se myslí kousek vánočky, který je zabalen do igelitu a pověšen na některých stromech v blízkém okolí. Skupina jich musí najít určitý počet. Poté jde skupina podle mapy zpět k faře.
- Výroba bůžků (fara) – vedoucí dětem odkryje další část příběhu. Děti se dozví o tom, jak lid v době nepřítomnosti Mojžíše začal uctívat různá božstva a modly. Úkolem skupiny bude také vytvořit modlu. K dispozici budou mít všechny skupiny totožný materiál. Jakmile dorazí i poslední

skupina a vyrobí svého bůžka, všichni se přesunou na zahradu (i s vyrobenými bůžky).

Každý vedoucí u jednotlivých stanovišť měří skupině čas a zapisuje si jej na lístek.

Na zahradě vedoucí dětem odtajní další část příběhu o tom, jak Mojžíš ve zlosti roztránil desky desatera. Tyto části desatera jsou tedy roztráštěny po celé zahradě a úkolem všech je tyto kousky najít. Po odstartování běhají všichni po zahradě a každý hledá. Jestliže někdo najde nějaký kousek, přinese jej vedoucímu, který si zaznamená, kdo mu jej donesl. Po nalezení všech částí se sečte, které družstvo našlo nejvíce střípků.

Poté se celé Desatero sestaví a přečte. Vedoucí by měli jednotlivá přikázání srozumitelně vysvětlit (úkol především pro bohoslovce). Navazuje další aktivita. Ještě však přidáme variantu této aktivity pro případ nevhodného počasí.

Varianta za špatného počasí: Aktivity opět přemístíme do prostor farní budovy.

- Přejít přes Rudé moře (chodba) – zachováme původní plán, tedy přesunování po kartonových deskách.
- Hledání vody (schodiště) – na některých schodech budou kelímky s malým množstvím vody a společná nádoba (lahve) bude umístěna pod schodištěm. Děti u schodiště vytvoří zástup. Po odstartování vyběhne první z nich, uchopí první kelímek a poběží až dolů, kde vodu slije do lahve a poběží zpět nahoru. Jakmile přiběhne, může vyrazit další. Stopovaný čas se zastaví po přiběhnutí člověka, který naplní lahev po hrdlo.
- Nalezení many (společenská místnost v přízemí) – v místnosti budou na talířcích rozmístěny kousky vánočky. V předsíni před touto místností se všichni seřadí do zástupu. Po odstartování vejde do místnosti první člen skupiny, musí najít jeden talířek a sníst kousek vánočky (nesmí použít ruce). Pak se vrátí a jde další člen družstva. Jakmile skupina najde všechny kousky many (vánočky), čas se zastaví. Vyrábění bůžků pak proběhne v herní místnosti. Mezitím se po faře rozmístí ústřížky Desatera.

Rizika: Jediným rizikem je nevhodné značení v mapě. Je důležité vytvořit přehledný a jednoduchý plán.

Vlastní Desatero:

Cíl: Spolupráce skupiny, ohleduplnost, cvičení schopnosti domluvit se, stanovování pořadí hodnot a společné hledání nejdůležitějších hodnot, rozvoj schopnosti obhájit si vlastní názor potažmo názor skupiny.

Motivace: Kdybychom měli sestavit vlastní Desatero, jak by vypadalo, jaká přikázání by obsahovalo? Co je nejdůležitější pro to, aby byl svět bezpečný a krásný – jaká pravidla či zásady by se měly dodržovat?

Pomůcky: Každá skupina dostane list papíru a psací potřeby.

Organizační forma: Skupinová, hromadná

Příprava: Bez přípravy

Doba trvání: 45 min pro skupinu + 45 min prezentace všech skupin a zhodnocení

Místo realizace: Zahrada, případně fara

Průběh aktivity: Každá skupina má své místo, kde nebude rušena (část zahrady, místnost). Na tomto místě se pokusí vytvořit vlastní Desatero. U každé skupiny je i jeden vedoucí, který případně pomáhá vést diskusi či ji usměrňuje. Na sestavení Desatera má každá skupina třicet minut. Po uplynutí této doby, se všichni shromáždí do kruhu a jednotlivé skupiny prezentují svá Desatera. Po každé prezentaci může následovat debata, pokud budou mít ostatní nějaké připomínky či dotazy. Po představení všech skupin proběhne vyhodnocení odpoledních aktivit.

Hodnotí se: rychlost splnění všech úkolů (nejrychlejšímu družstvu u jednotlivých kategorií náleží největší množství bodů), bodování bůžků (každý vedoucí může dát jeden bod družstvu, jehož vyrobený bůžek se mu líbí nejvíce), počet nalezených úloмок Desatera (za každý úloмок jeden bod).

Rizika: U skupinové práce může nastat problém v komunikaci, která může buď váznout, nebo naopak může nastat určitý konflikt. Je nezbytné, aby v každé skupině byl vedoucí, který bude debatu usměrňovat či podporovat a provázet.

3.10 Úterý II

3.10.1 Dopolední program

Dopolední program bude zaměřen na zopakování včerejšího dne, především pak příběhu, který nás odpoledne provázel.

Co byste si s sebou vzali, kdybyste měli putovat pouští?

Cíl: Rozvoj logického myšlení a kreativity.

Motivace: Když Mojžíš přišel vysvobodit Izraelity ze zajetí, museli si ihned sbalit nejnnutnější věci a vyrazit. Co byste si vzali na cestu vy?

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Žádná

Doba trvání: cca 30 min

Místo realizace: Zahrada, herní místnost

Průběh aktivity: Všichni si sednou do kruhu. Určený vedoucí se ptá postupně každého hráče, co by si s sebou vzal na poušť? Každý nějak odpoví a vedoucí mu řekne, zda by mu to k něčemu bylo nebo ne. Klíč k odpovědím je takový, že pokud věc, kterou by si určitý člověk na poušť vzal, začíná na stejné písmeno jako jeho jméno, odpoví vedoucí kladně. Pokud však zvolí věc nezačínající na totožné písmeno, odpoví záporně. Úkolem je přijít na tento klíč. Pokud dlouho nikdo nebude schopen přijít na toto řešení, mohou se přidat další vedoucí, kteří budou napomáhat svými odpověďmi.

Pochutnejme si!

Cíl: Podpora dobré nálady, postřeh, rychlost, obratnost.

Motivace: Izraelité dostali od Boha dar – výborný pokrm. My taktéž máme výborný pokrm. Ale stejně tak jako mana, je i tento náš pokrm vzácný a proto se musí jíst vybraným způsobem a jen za určitých podmínek.

Pomůcky: Tabulka čokolády zabalená do několika vrstev novin, příbor, hrací kostka, zimní oblečení – rukavice, čepice, bunda (každý kus oblečení 2x).

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Zabalit čokoládu do několika vrstev papíru.

Doba trvání: 1,5 – 2 hod

Místo realizace: Herní místnost

Průběh aktivity: Všichni si sednou do kruhu. Doprostřed se dá zabalená čokoláda a na dvě hromádky oblečení. Jak již bylo zmíněno, pokrm lze jíst jen za určitých podmínek. První podmínkou je, že musí padnout šestka. Jestliže hráč hodí toto číslo, musí splnit další podmínku, kterou je obléci se do speciálního oděvu. Třetí podmínkou je, že k přijímání tohoto pokrmu musí použít zásadně příbor. A poslední podmínka udává, že pokrm smí jíst vždy jen jedna osoba. Vedoucí tedy začne hru

prvním hozením kostky. Pokud nepadne šestka, kostku přebírá další hráč a hází on. Takto se postupuje až do té doby, kdy někomu opravdu padne šestka. Tento šťastlivec si musí rychle obléci oblečení a začít se dobývat k pokrmu. Ale to jen do té doby, než padne šestka dalšímu hráči. V té chvíli přestává jíst a musí sundat své oblečení. Mezitím druhý hráč, který hodil šestku, obléká oblečení druhé. Hra končí pozřením posledního kousku čokolády.

3.10.2 Odpolední program

Téma: David a Goliáš

Bítevňí pole

Cíl: Cvičení rychlosti, týmové spolupráce a taktiky, rozvoj fyzické zdatnosti a vytrvalosti, rozvoj týmové spolupráce.

Motivace: Motivací k dnešnímu odpoledni je příběh o Davidovi, který byl známým bojovníkem a také významným králem. Společně s ním se ponoříme do bojové nálady a pokusíme si představit, jak takové válčení mohlo probíhat.

Pomůcky: Noviny, lano, dostatečné množství víček od PET lahví (dvě barvy), praporky z krepového papíru (dvě barvy), ocenění a odměny. Pro alternativní program v případě nevhodného počasí: pětikorunová mince, hrací kostka, dva příbory (vidlička a nůž), papírové kuličky z novin, vytvořená tabulka pro AZ kvíz⁸⁶, vypracované otázky⁸⁷, barevné lístečky ve třech barvách (modrá, červená, šedá), kancelářské papíry, tužky, seznam věcí a předmětů pro poslední aktivitu.

Organizační forma: Hromadná, skupinová

Příprava: Připravit dostatek potřebného materiálu. Pro aktivity při deštivém počasí vytvořit tabulku AZ kvízu, otázky, seznam věcí a předmětů pro poslední hru, nastříhat barevné lístečky.

Doba trvání: Celé odpoledne

Místo realizace: Zahrada, okolí města, pole

Průběh aktivity: Děti rozdělíme do dvou přiměřeně vyrovnaných skupin. Po prezentaci biblického příběhu se všichni vydají na cestu. Postupně děti projdou několika bitevními poli, na kterých změří své síly jedno družstvo proti družstvu druhému.

⁸⁶ Viz Příloha č. 21: AZ kvíz – tabulka.

⁸⁷ Viz Příloha č. 22: AZ kvíz – otázky.

- 1. bitva (travnatá plocha u zámku)

Každá skupina obdrží určité množství novin (obě skupiny totožné množství), ze kterých si členové vyrobí střelivo. Na jednu střelnou kuličku je potřeba jednoho listu novin. Menší kuličky nejsou přijatelné. Poté, co si tyto kuličky družstva vyrobí, je třeba ještě jednou ověřit, zda mají skupiny stejný počet. Uprostřed hrací plochy se vytvoří dělicí značka (prostřednictvím lana, větví, apod.). Na každé straně hrací plochy je území jedné skupiny, na kterou nesmí vstoupit nikdo cizí. Po odstartování bitvy hlavním vedoucím začíná palba. Ta má však určitá pravidla. Hlavním pravidlem je, že každý může házet pouze po jedné kuličce (vezme jednu kuličku, přehodí, teprve poté může vzít další), taktéž nelze házet oběma rukama najednou. Počítají se pouze kuličky, které padnou na území hracího pole. Bitevní útok ukončuje opět vedoucí. Po konci útoku se sečtou platná střeliva a za každou kuličku v protihráčově poli náleží skupině jeden bod. Hra se několikrát opakuje. Můžeme ji lehce upravit např. podmínkou, že všichni hráči musí být otočeni zády k druhému družstvu. Za všechna kola se skupinám body sečtou a vedoucí si je poznamená.

- 2. bitva (prostranství u garáží)

Způsob této bitvy bude velice prostý. Jedná se o přetahování lanem. Skupiny se postaví do zástupů, mezi nimi je na zemi poznačená půlicí čára. Od této dělicí čáry musí stát první zástupci každé skupiny stejně vzdáleni. Po odstartování vedoucím se obě družstva začnou přetahovat. Bitva končí, jakmile se jednomu z družstev podaří přetáhnout družstvo druhé na jejich území (prvních hráč překročí dělicí čáru). Poté necháme družstva vydechnout a načerpat síly a přetahování opakujeme ještě jednou. Pokud tentokrát vyhraje druhé družstvo, následuje ještě jedno kolo rozhodující.

- 3. bitva (louka, mezi slaměnými balíky)

Po příchodu na louku se nejprve všem vysvětlí pravidla poslední bitvy a poté jednotlivé skupiny půjdou ke svým stanovištím (základnám). Každou základnu znázorňuje slaměný balík, na kterém bude sedět jeden vedoucí kontrolující členy družstva. U tohoto balíku bude ležet krabička s víčky od PET lahvi (každé družstvo má jednu barvu, obě skupiny totožné množství). Všichni členové každé skupiny dostanou „život“, což bude praporek z krepového papíru ve stejné barvě jako víčka. Tento praporek si všichni zastrčí za pás (za kalhoty, kraťasy, apod.), delší část však musí být viditelná. Úkolem družstva je dopravit co nejvíce víček své barvy (oblázků)

do základny protihráčů. Cestou si však všichni musí dávat pozor na to, aby nebyli připraveni o své životy. Každý totiž může komukoliv z protivníkového družstva vzít život tím, že mu strhne kreповý praporek. V případě, že se mu to podaří, musí tento praporek (život) donést někomu z vedoucích, který si poznamená, kdo jej přinesl a komu jej sebral. Ten, který byl o život připraven, může získat život další. Taktéž musí vyhledat některého z vedoucích a požádat jej o nový praporek. Obrátit se může pouze na vedoucí, kteří jsou k tomu určeni. Dva vedoucí jsou strážci základny, proto nemají kompetenci udělovat nové životy. Ostatní vedoucí nacházející se v prostorách bitevního pole tuto kompetenci mají, proto „zranění“ i ti, kteří získali cizí život, musí vyhledat právě je.

Pro tuto bitvu platí i další pravidla. Ten, kdo byl připraven o život a zatím nemá nový, nemůže donést oblázek na území protihráče (vedoucí – strážce základny musí kontrolovat, zda příchozí hráči mají praporek, jestliže ne, bod nezapočítává). Taktéž platí, že ten, který byl připraven o praporek, nemůže brát život nikomu jinému. Nejdříve musí nabýt život nový a teprve poté může hrát dál.

Hra je limitovaná. Podle situace se hraje 1,5 – 2 hodiny. Po ukončení hry se sečtou počty přenesených oblázků (PET víček) a počet získaných životů protivníků, odečtou se taktéž body za ztracené životy. Jeden oblázek má hodnotu deseti bodů, život bodů pěti. Následně se sečtou body z předchozích bitev. Vítězné družstvo obdrží ocenění krále Davida.

Varianta za špatného počasí: Jestliže počasí nebude dostatečně příznivé pro realizaci aktivit v přírodě, je možné je upravit tak, aby se mohly uskutečnit v prostorách farní budovy.

První bitvu s papírovými kuličkami a taktéž i bitvu druhou (přetahovaná) lze beze změn hrát i v budově. Třetí bitva je v prostorách nerealizovatelná, proto se nahradí několika menšími bitvami.

- Stříhaná – cílem této bitvy je dostat všechny bojovníky na území protihráče. Hráči se ve družstvech postaví do zástupu. Po odstartování vybíhá první hráč z každé skupiny naproti svému protihráči. V místě střetu se zastaví a musí společně sehrát bitvu (kámen, nůžky, papír...). Vítěz souboje pokračuje dál směrem k protihráčům, odkud vybíhá další ze skupiny a opět společně losují. Vítěz dále pokračuje blíž k teritoriu protihráče. Jakmile překročí soupeřovo

území, stal se vítězem a bitva pokračuje dál bez něj. Kterému družstvu se podaří přemístit všechny své bojovníky na území protihráče, vyhrává.

- Házení korunou – skupiny si sednou naproti sobě každá na jednu stranu stolu. Jedno družstvo dostane od vedoucího pětikorunu, kterou si hráči předávají pod stolem. Jakmile někdo z protihráčů řekne „stop“, všichni členové skupiny, která vlastní pětikorunu, musí hbitě položit ruce na stůl (dlaněmi dolů). Protihráči pak musí uhodnout, kdo má pod svou dlaní ukrytou pětikorunu. Jestliže to hráči odhalí správně, posunují se o jednoho hráče (hráč, který byl nejbliže vedoucímu v čele stolu, se posune úplně na konec řady). Vítězí družstvo, kterému se podaří rychleji vystřídat všechny hráče, to znamená, že první hráč se opět vrátí na původní pozici.
- Elekrika – hráči zůstávají na stejných místech u stolu. Všichni účastníci vyjmají prvních, kteří jsou nejbliže vedoucímu, zavřou oči. Celé družstvo se posléze chytne za ruce. Před posledními hráči bude ležet pětikoruna z předešlé hry. Vedoucí bude na stole házet kostkou. Jestliže padne sudé číslo, první hráči posílají stisknutím ruky spoluhráče signál, který nápodobně putuje až k poslednímu, který co nejrychleji uchopí pětikorunu. Jestliže padne číslo liché, signál se neposílá. Skupina, která rychleji uchopí minci, se posouvá o jedno místo (poslední hráč nahrazuje prvního). Pošle-li však někdo signál omylem (při lichém čísle), hráči se posouvají o jednu pozici zpět (první hráč se vrací na konec řady. Jako u předešlé bitvy vítězí družstvo, které se prostřídá rychleji).

U této hry můžeme využít i jinou variantu. Hráči se posadí za sebe a chytanou se za ramena. Hráči u vedoucího opět sledují kostku. Tentokrát však budou posílat signál vždy. Padne-li sudé číslo, posílají signál zmáčknutím pravého ramene, padne-li liché, stlačením ramene levého. Poslední hráči budou mít před sebou příborový nůž (pravá strana) a vidličku (levá strana). Dostanou-li signál na levé rameno, uchopí a zvednou vidličku, jestliže dojde signál k pravému rameni, vyzdvihnou nůž. U posouvání platí stejný princip jako v předešlé variantě.

- Foukanda – obě skupiny jsou stále naproti sobě. Nyní se všichni postaví, udělají krok dozadu, aby se nedotýkali okraje stolu, a dají ruce za záda. Na stůl se položí papírová kulička z novin. Po odstartování je úkolem skupiny

foukat do kuličky a tímto způsobem ji dostat za hranu stolu protihráčů. Nikdo se nesmí dotýkat žádnou částí těla stolu. Mezi jednotlivými turnaji je nutné vkládat pauzy na odpočinek, protože foukání je docela náročné. Opět můžeme hru zpestřit tím, že přidáme několik papírových kuliček. Za každou kuličku v protihráčově poli získává družstvo jeden bod.

- Vědomostní souboj AZ kvíz – na velkém archu papíru je nakreslen trojúhelník skládající se z dvaceti osmi částí, kde každé políčko je označeno jedním písmenkem abecedy. Úkolem každé skupiny je vybírat si jednotlivá políčka, pod kterými se skrývají různé otázky. Políčka však musí spojit všechny tři strany trojúhelníku. Každá skupina má jednu barvu. Za správné zodpovězení otázky se políčko v hracím poli vyplní barevným papírem (podle barvy družstva). Pokud se skupině nepodaří odpovědět na otázku, může si skupina protihráčů tuto otázku převzít a odpovědět na ni. Jestliže tuto možnost odmítne, políčko se zaplní šedou barvou, což znamená, že je za něj vložena náhradní otázka, která vyžaduje formu odpovědi ANO nebo NE. Družstvo, které si ji vybere, musí napoprvé odpovědět správně. Pokud správně neodpoví, políčko automaticky náleží skupině druhé a bude označeno jejich barvou. Vítězí družstvo, kterému se podaří propojit všechny strany trojúhelníku.
- Kreslení obrázků – v případě, že zbude čas na další aktivitu, můžeme využít i tuto hru založenou na schopnosti komunikace beze slov prostřednictvím malování. Každá skupina má své stanoviště (stůl) a k dispozici tužku a několik kancelářských papírů. V přízemí budovy je jeden vedoucí, který má seznam, na němž je napsáno několik věcí. Po odstartování vyběhne z každé skupiny jeden člen za vedoucím v přízemí, který oznámí první věc ze seznamu. Hráči běží opět nahoru a beze slov nakreslí danou věc. Družstvo hádá. Jakmile se jim podaří poznat, vybíhá další. Ten musí vedoucímu sdělit předešlou věc a v případě správné odpovědi mu bude řečena další věc. Takto hra pokračuje. Vyhrává rychlejší družstvo, kterému se podaří nakreslit a uhodnout všechna pole seznamu.

Za všechny aktivity se skupinám sečtou body a vítězné družstvo obdrží ocenění krále Davida.

Rizika: Důležitý je výběr vhodného terénu pro jednotlivé bitvy. Taktéž je nezbytná zvýšená pozornost, protože u dílčích bitev jsou možné úrazy v zápalu hry. Nutné je dobře vysvětlit pravidla a ověřit si, zda byla pochopena. V neposlední řadě je potřebné sledovat dodržování pravidel.

3.11 Středa II

3.11.1 Dopolední program

Aktivity plánované pro toto dopoledne jsou motivovány příběhem předešlého dne, tedy životem krále Davida.

Dopis pro Davida

Cíl: Rozvoj koordinace skupin a vzájemné spolupráce, cvičení fyzické vytrvalosti, cvičení orientační schopnosti.

Motivace: Zopakování příběhu o Davidovi. Vysvětlíme, že bychom chtěli touto slavnému králi namalovat obraz a poslat dopis a vyjádřit mu tak náklonnost a obdiv.

Pomůcky: Vzor obrazu, namíchané potřebné barvy v kelímcích, dřevěné klády (přiměřené počtu dětí ve skupině) a na nich pevně připevněné štětce, větší archy papíru a pevný podklad (karton), kbelíky s vodou, plné znění dopisu ve dvou výtiscích⁸⁸, pro každou skupinu kancelářský papír a tužku, provázek, „dopisní známky“ – specifické papíry velikosti A₅. Pro variantu v deštivém počasí špejle, fixy, kancelářské papíry, kartonové podklady, stopky.

Organizační forma: Hromadná, skupinová

Příprava: Připravit dopis a vytvořit dvě kopie, pevně připevnit štětce na klády (vhodný výběr klád), rozmístění kelímků s barvami do hracího pole, umístit vhodné dopisy a známky.

Doba trvání: samotná hra cca 2 hod + 30 min motivace, vysvětlení pravidel, apod.

Místo realizace: Pole, mezi slaměnými balíky. V případě deštivého počasí prostory fary.

Průběh aktivit: Děti rozdělíme do skupin (nejlépe do dvou). Úkolem každé skupiny je co nejrychleji namalovat obraz podle předlohy, napsat dopis podle vzoru, najít dopisní známku a vše poslat. Všechny úkoly se však musí splnit velmi důkladně. Jeden z vedoucích je určen jako dozorčí. Jeho pravomocí bude kontrolovat

⁸⁸ Viz Příloha č. 23: Dopis pro Davida.

namalované obrazy a určovat, zda jsou již dostatečné pro poslání samotnému králi. Taktéž zkontroluje dopis, nenachází-li se v něm chyby.

Malování obrazu bude probíhat následovně. Na místě, které bude dobře viditelné a přístupné oběma skupinám zároveň, se umístí vzor obrazu. Každá skupina obdrží malířský nástroj – kládu, na níž je připevněn štětec. Jejich úkolem bude uchopit tento nástroj, hledat barvy a namalovat co nejpřesnější kopii vzoru. Barvy budou rozmístěny po poli v kelímcích. Podmínkou je, že musí pracovat celá skupina, tedy že se všichni musí držet klády. Jakmile dozorčí schválí obraz jako dostačující, přechází skupina k dalšímu úkolu, kterým je psaní dopisu.

Skupina si určí jednoho pisatele. Ostatní budou postupně dopis tvořit. Vždy vyběhne jeden člen družstva a vyhledá dopis, který taktéž bude ukrytý na poli na balíku slámy. Jakmile jej objeví, pokusí se zapamatovat co nejdélší část dopisu. Poté běží zpět ke skupině a nadiktuje zapamatovanou část. Pisatel vše zapíše a může vyběhnout další člen. Po napsání celého dopisu jej skupina předloží dozorčímu, který zkontroluje správné znění dopisu. Jestliže najde nějakou chybu (pravopisná, chybějící slovo, nepřesný přepis, apod.), dopis skupině vrátí a ta jej musí opravit. Opět běhají jednotliví členové skupiny a snaží se nalézt chybu. Jestliže je dopis v pořádku, dostane družstvo další informaci. Tentokrát budou muset najít dopisní známku, která je taktéž ukryta na některém ze slaměných balíků.

Hledání známky a posílání dopisu však nebude jen tak jednoduché. Všichni členové skupiny se musí spojit v jeden celek. K tomu jim poslouží provázek, kterým se provlečou tak, že jim povede pod oblečením a to vždy skrz jeden rukáv a jednu nohavici. Jakmile se špagátkem provlečou všichni, zauzlují konce a teprve nyní mohou jít hledat dopisní známku. Po jejím nalezení se navrátí na místo, kde mají dopis a obraz, které vezmou a stále spojené špagátkem jej zanesou na poštu (jeden balík, na kterém bude sedět vedoucí – poštovní úředník).

Varianta pro špatné počasí: Pro aktivitu malování obrazu nahradíme klády špejlemi, na kterých budou přivázány fixy různých barev. Tyto fixy budou na jednom místě v přízemí, které bude stejně přístupné oběma družstvům. Princip zůstává stejný. Všichni členové skupiny se musí držet špejle a přenést ji do prvního patra ke svému stanovišti. Aby v průběhu přesunu nedošlo k počmárání zdí a jiných ploch, teprve na stanovišti skupiny vedoucí odkryjí víčka fixů. Opět platí, že jeden z vedoucích má funkci dozorčího, který určuje, zda je již obraz dostatečně namalovaný či ne. Jakmile

se prvnímu družstvu podaří obraz namalovat, počká se i na skupinu druhou. Následně se vysvětlí další část.

Psaní dopisu bude mít stejný princip jako původní verze. Z družstva tedy vždy vyběhne jeden z hráčů, který poběží do přízemí, kde bude dopis, zapamatuje si jeho část, kterou pak nadiktuje pisateli skupiny. Rychlejší družstvo opět počká na ukončení druhého. Pro poslední část posílání listu je nutné, aby jedna skupina šla do uzavřené místnosti, zatímco druhé skupině se vysvětlí požadavky.

Děti se nyní (na rozdíl od původní verze) nebudou muset svazovat špagátem, ale transport dopisu nebude snadný. Členové skupiny se postaví do zástupu nad schody. Dopis budou transportovat štafetově schod po schodu. Poslední hráč po odstartování nejprve předá dopis hráči před sebou a poté musí běžet před prvního, jakmile doběhne, běží další hráč stojící na konci a opět předběhne prvního. Dopis se tedy posouvá stále o jedno místo (o jeden chod) dopředu. Jakmile se družstvu podaří dopravit dopis tímto způsobem až na poslední schod, vedoucí, který bude dole připraven, jim oznámí, že nahoře zapoměli známku. Proto nechají dopis dole a totožným způsobem jako se přepravovali dolů, musí vyběhnout nahoru pro známku a opět i dolů do přízemí. Poté se jim stopne čas.

Hráče přemístíme do jedné z místností v přízemí a stejnou aktivitu provedeme i se skupinou druhou. Poté porovnáme časy obou skupin a taktéž výsledky z předešlých aktivit. Rychlejší družstvo odměníme.

Rizika: Opět je důležité vybrat vhodný terén a dbát zvýšené opatrnosti. Speciálně pro tuto činnost je nezbytné vybrat vhodný obrázek, který děti budou „obkreslovat“.

3.11.2 Odpolední program

Téma: Boj o poklad krále Šalamouna

Cíl: Rozvoj týmové spolupráce a komunikace, strategického a logického myšlení, orientace v prostoru, paměti, soutěživosti a fyzické vytrvalosti.

Motivace: Dnešní odpolední aktivity budou motivovány příběhem o králi Šalamounovi, o jeho moudrosti a bohatství. Vysvětlíme, že poklad tohoto významného krále mohou získat jen ti, kteří projeví velikou moudrost.

Pomůcky: List s vypracovanými otázkami pro každou skupinu⁸⁹, psací potřeby pro každého člena, lístečky s texty básniček⁹⁰, šifra s klíčem pro každou skupinu⁹¹, poklad (odměny).

Organizační forma: Skupinová

Příprava: Připravit otázky a vytisknout je, rozmístit básničky po zahradě a blízkém okolí, připravit šifru.

Doba trvání: Všechny aktivity cca 3,5 hod + 30 motivace, vysvětlení pravidel, zhodnocení.

Místo realizace: Město, okolí fary, zahrada, farní budova.

Průběh aktivit: Děti rozdělíme do několika rovnoměrných skupin. Po motivačním příběhu vysvětlíme, co bude jejich prvním úkolem na cestě k získání Šalamounova pokladu.

- Zkouška znalosti – každé družstvo dostane papír s několika otázkami a úkoly. Všechna družstva mají stejná zadání. Jejich úkolem je najít co nejrychleji odpovědi ke všem otázkám. Tyto otázky se týkají města a jeho okolí, proto budou muset všichni vyrazit do terénu. Je zcela na družstvu, jak si s těmito otázkami poradí, zda budou hledat všichni společně, nebo si rozdělí otázky a budou hledat samostatně, necháme je řešit tento úkol zcela samostatně. Jakmile se družstvu podaří odpovědět na všechny otázky, musí se vrátit zpět na faru a předložit list k ověření vedoucímu. Ten zkontroluje správnost a v případě úplného splnění všech otázek sdělí družstvu, kam se má přesunout.
- Zkouška paměti – skupina se přesune na zahradu, kde další vedoucí vysvětlí jejich současný úkol. Po celé zahradě a blízkém okolí budou rozmístěny básničky. Úkolem je přepsat tyto básničky na čistý list papíru. Ve skupině si určí jednoho pisatele, který bude zapisovat. Ostatní musí hledat texty, zapamatovat si jejich celé znění a přednést je svému pisateli, který je zapíše na papír. Podmínkou je, že pisatel se nesmí pohybovat po zahradě, musí zůstat na předem určeném místě. Jakmile se skupině podaří shromáždit všechny básničky, předloží list vedoucímu, který znění básní překontroluje.

⁸⁹ Viz Příloha č. 24: Zkouška znalosti – otázky.

⁹⁰ Viz Příloha č. 25: Zkouška paměti – básničky.

⁹¹ Viz Příloha č. 26: Zkouška moudrosti – šifra.

Jestliže někde nalezne chybu, musí ji družstvo opravit. V případě, že jsou básně kompletní a bez chyby, obdrží skupina od vedoucího šifru.

- Zkouška moudrosti – skupina se přesune na vhodné nerušené místo, kde se bude snažit vyřešit šifru. V této šifře bude ukrytá informace o úkrytu králova pokladu. Pokud se družstvu podaří šifru rozluštit, přesune se na dané místo, kde bude čekat vedoucí a předá jim vyslouženým poklad.

Varianta pro špatné počasí: V případě, že počasí bude nepříznivé, upozorníme děti na konci dopoledního programu, aby se dobře oblékly a vzaly si deštníky či pláštěnky, protože část odpoledního programu se bude odehrávat venku.

- Zkouška znalosti bude probíhat stejně i za nepříznivého počasí. Děti dostanou otázky, na něž musí najít odpovědi.
- Zkouška paměti se přesune do prostor farní budovy. Básničky budou rozmístěny na přístupných místech fary. Každá skupina bude mít určené trvalé stanoviště, kde bude sídlit jejich pisatel.
- Zkouška modrosti bude taktéž uskutečněna na faře. Jakmile skupina rozluští šifru⁹², jeden člen musí vyrazit na místo, které určí zpráva šifry. Toto místo bude venku na zahradě, proto se vybraný člen musí obléci a jít hledat poklad. Na zahradě bude vedoucí, který mu předá poklad pro celou skupinu.

3.12 Čtvrtek II

3.12.1 Dopolední program

Podobně jako v týdnu předcházejícím je nutné účastníky upozornit den předem na to, že čtvrteční program bude odpoledne zkrácen, jelikož se uskuteční venkovní posezení u ohně přístupné pro veřejnost. Pokusíme se děti motivovat k tomu, aby přišly již ráno, protože celý den bude soutěžní, a proto na ně čekají odměny.

Tento den se uskuteční dvě významné události Antiochie. V průběhu dopoledního programu propukne Zimní Antiochiáda a odpoledne taktéž Letní Antiochiáda. V obou těchto sportovních celcích budou děti bojovat jednotlivě samy za sebe.

⁹² Viz Příloha č. 27: Zkouška moudrosti – šifra pro případ nevhodného počasí.

Zimní Antiochiáda

Cíl: Cvičení fyzické zdatnosti a vytrvalosti, koordinace pohybu, rozvoj hrubé motoriky, taktického myšlení, obratnosti, pohybových dovedností a soutěživosti.

Motivace: Scénka vedoucích, kteří v zimním oblečení přivítají účastníky a slavnostně zahájí Antiochiádu zapálením ohně.

Pomůcky: dvě krabice (velikost cca 40x20 cm), plechovky, tenisový míček, smeták, křídly, frisbee (házečí talíř), šátky, tabulka pro zapisování výsledků, zimní oblečení pro scénku, svíce jako symbol slavnostního ohně (krytá tak, aby nezhasla), stopky.

Organizační forma: Hromadná, individuální.

Příprava: Pro následující aktivity není nutná speciální příprava, vedoucí si domluví průběh scénky a rozdělí úkoly (stanoviště).

Doba trvání: Celé dopoledne

Místo realizace: Farní zahrada, okolí fary a kostela.

Průběh aktivit: Vzhledem k tomu, že některé aktivity se budou realizovat na totožných místech, nebudou děti chodit samy od stanoviště ke stanovišti, ale vždy se uskuteční jedna disciplína, kterou absolvují všechny a poté budou následovat disciplíny další. Aby bylo soutěžení spravedlivé, rozdělíme děti do dvou kategorií mladších a starších a výsledky každého účastníka se budou porovnávat s ostatními hráči právě této podskupiny. Pro skupinu mladších samozřejmě upravíme pravidla jednotlivých kategorií: snížíme vzdálenost, zjednodušíme některé požadavky, apod.

- Alpské lyžování – lyže v této aktivitě nahradíme krabicemi, do kterých si závodníci stoupnou (obují se). Bude určená trasa na trávníku, kterou musí jednotlivci v „lyžích“ absolvovat tam i zpět. Určený vedoucí stopuje a zaznamenává časy všech hráčů. Jakmile všichni absolvují tuto úvodní disciplínu, přejde se k disciplíně další.
- Krasobruslení – tato aktivita se bude odehrávat opět na trávníku. Uprostřed plochy budou rozmístěny v řadě plechovky, které budou mít soutěžící za úkol obíhat a to nejen formou slalomu, ale každou plechovku obejít zcela dokola. Jelikož je krasobruslení založeno především na estetickém dojmu, soutěžící dostane frisbee, které si musí položit na hlavu a projít celou určenou trasu, aniž by se talíře dotkl. Pokud mu talíř spadne, musí se vrátit na začátek. Pokud spadne i podruhé, je diskvalifikován. Opět zaznamenáváme časy všech účastníků.

- Snowboarding – třetí disciplína probíhající na zahradě. Jak víme, u snowboardingu jsou sportovci oběma nohama připasováni k prknu. Abychom nasimulovali toto připasování, svážeme soutěžícím nohy k sobě v oblasti kotníků. Opět bude stanovena trasa, kterou musí každý účastník proběhnout či spíše proskákat tam i zpět snožmo. Neopomínáme zaznamenávat časy.
- Lyžařský slalom – poslední zahradní aktivita. Ve větších vzdálenostech budou rozmístěny plechovky, které účastníci musí oběhnout. Místo lyžařských holí budou sloužit smetáky. Po ukončení této disciplíny se přemístíme do uličky mezi kostelem a zahradou, kde budou následovat další tři disciplíny.
- Curling – do řady za sebou rozestavíme na ploše plechovky vzdálené asi metr od sebe. Zřetelně vyznačíme start a cíl. Úkolem každého soutěžícího bude pomocí metly mést tenisový míček slalomově kolem všech plechovek až do cíle. Opět zaznamenáváme čas.
- Skoky na lyžích – cílem této disciplíny je samozřejmě doskočit co nejdále. Určíme startovní čáru, na kterou se jednotlivě postaví všichni soutěžící. Bez rozběhu se každý pokusí doskočit co nejdále. Skok každého hráče zaznamenáme křídou. Zaznačíme bod, kterého se po skoku dotýkaly paty hráče.
- Lední hokej – je poslední disciplínou Zimní Antiochiády. Každý hráč má k dispozici tři střely. Označíme místo, odkud se bude pálit a také vytvoříme pomocí dvou plechovek branku. Hokejku nahradíme smetákem.

Po ukončení všech disciplín proběhne slavnostní vyhlášení a předávání medailí vítězům.

Varianta pro špatné počasí: V případě nevyhovujícího počasí přemístíme veškeré aktivity do farní budovy. Jednotlivé disciplíny lze uskutečnit v místnostech a především na chodbě fary, proto nepříznivé počasí realizaci Antiochiády nikterak neovlivní.

Rizika: Pro jednotlivé aktivity vybrat vhodný terén. Především u některých aktivit je důležité věnovat zvýšenou pozornost, aby nedošlo k úrazu.

3.12.2 Odpolední program

Letní Antiochiáda

Cíl: Cvičení fyzické zdatnosti a vytrvalosti, rozvoj hrubé motoriky, koordinace pohybu, soutěživosti a strategie.

Motivace: Scénka vedoucích, kteří tentokrát v letním oblečení slavnostně přinesou oheň a započnou tak Letní Antiochiádu.

Pomůcky: Plechovky, tenisové míčky, soft tenisové pálky a míčky, dřevěné klády, velký míč, mince, sklenice, kbelík naplněný vodou, papírové kuličky, stopky, křídly, arch pro zapisování výsledků.

Organizační forma: Hromadná, individuální

Příprava: Bez příprav.

Doba trvání: cca 2 hod

Místo realizace: Zahrada, okolí fary a kostela.

Průběh aktivit: Opět bude soutěžit každý sám za sebe, stejně jako tomu bylo v dopoledním programu. Rozdělení do kategorií na mladší a starší taktéž přetrvává.

Jednotlivé disciplíny jsou stejně jako u Zimní Antiochiády jakousi imitací skutečných disciplín klasické olympiády.

- Basketbal – jediná aktivita, která bude probíhat na cestě mezi zahradou a kostelem. Úkolem je driblovat míčem. Určený vedoucí počítá a zapisuje výsledky.
- Sportovní střelba – na podstavec (např. lavičku) se poskládají plechovky do trojúhelníku. Hráč má k dispozici dvě střely tenisovým míčkem. Body získává za ty plechovky, které přímo spadnou na zem.
- Tenis – použijeme soft tenisové pálky a míček. Úkolem soutěžícího je pinkat míčkem co nejdéle. Počítá se množství úderů. Každý má jeden pokus.
- Fotbal – plechovkami vyznačíme bránu a taktéž označíme místo, odkud budou hráči kopat. Každý má tři pokusy. Úkolem je tedy jedním kopnutím trefit míč do brány.
- Gymnastika – vyznačíme trasu, kterou soutěžící musí absolvovat tam i zpět. Způsob pohybu je tzv. „válení sudů“. Opět se měří čas trvání plnění tohoto úkolu.
- Házená – míč nahradíme mincí a místo branky zvolíme kbelík naplněný vodou, v němž bude středně velká sklenice (např. od okurek). Taktéž určíme

jedno místo, ze kterého se bude házet. Hráč se postaví na čáru a třemi pokusy se snaží trefit se do kyblíku a ještě lépe do sklenice. Za každou minci v kyblíku počítáme jeden bod a za každou minci ve sklenici body dva.

- Jachting – opět je stanovený start a cíl. Trasa není příliš dlouhá. Hráč dostane papírovou kuličku (představující loď), kterou má dopravit do cíle. Jelikož se jedná o jachting, kde hraje nejdůležitější roli vítr, může k přepravě využít pouze svého dechu. Prostřednictvím foukání tedy musí dopravit svou jachtu až do cíle. Měříme čas.
- Atletika – hod kladivem. Kladivo pro tuto situaci nahradíme kládou. Každý má k dispozici jeden jediný hod. Místo dopadu označíme nějakým předmětem (samozřejmě nerozbitným, aby v případě pádu další klády na něj nedošlo k poškození). Po hodů všech soutěžících jedné kategorie vytvoříme pořadí. Tomu, který dohodil nejdále, dáme největší počet bodů, kdo nejbližší, obdrží bodů nejméně. Stejně tak hodnotíme i druhou skupinu.
- Atletika – běh na dlouhou trať. Vrátime se na cestu ke kostelu, kde výrazně namalujeme křídou čáru znázorňující start i cíl. Úkolem je běžet od startovní čáry kolem kostela až k cíli. Opět měříme čas běhu.

Po absolvování všech disciplín slavnostně zapálíme ohněm Antiochiády táborák. Vedoucí mezitím sečte body a následně vyhlásí výsledky. Všichni účastníci samozřejmě dostanou sladké odměny za urputný boj, který svedli jak při obou Antiochiádách.

Varianta pro špatné počasí: Při nepříznivém počasí budou aktivity opět přesunuty na faru, kde se některé z nich lehce upraví. Jde především o disciplínu hod kladivem, kdy kládu nahradíme například papírovou krabicí či jiným lehčím předmětem. U fotbalu můžeme místo velkého míče použít tenisový míček, případně můžeme vyrobit velkou papírovou kouli z novin oblepenou izolepou. V hlavní místnosti se nachází koberec, takže u realizace gymnastiky, kdy se „válejí sudý“, by neměl být problém. V krajním případě tuto disciplínu vynecháme. Házenou je dobré realizovat v koupelně.

Rizika: U gymnastiky a jachtingu je nutné vybrat bezpečnou trasu bez jakýchkoli překážek. U hodu kládou je nutné, aby všechny děti byly dostatečně vzdáleny od házejícího hráče.

3.13 Pátek II

3.13.1 Dopolední program

Protože se jedná o poslední den turnusu, bude dopolední i odpolední program zaměřený na hodnocení akce a loučení. Dopoledne bude mít každý možnost vyrobit něco pro druhého a napsat mu vzkaz či přání.

Dárek

Cíl: Rozvoj tvořivosti, podpora pozitivních vztahů a přátelské atmosféry, upevňování vazeb ve skupině.

Motivace: Protože už se dnes loučíme, bylo by pěkné, zanechat si vzpomínky na společné chvíle. Abychom měli na tento turnus nějakou památku, vyrobíme nyní něco jeden pro druhého a pokusíme se mu tak udělat radost.

Pomůcky: Oblázky, temperové barvy, štětce, kelímky s vodou, lístečky, výkresy velikosti A₅, lak na vlasy, další výtvarné materiály a psací potřeby.

Organizační forma: Hromadná, individuální.

Příprava: Předem nashromáždit dostatečné množství oblázků, připravit potřebné materiály.

Doba trvání: cca 1,5 hod

Místo realizace: Herní místnost

Průběh aktivity: Každý dostane lísteček, na který napíše své jméno, ten se pak vloží do jedné nádoby. Všichni účastníci včetně vedoucích si vylosují jeden lístek a jméno toho, který je na lístku podepsaný, si nechá jen pro sebe. Pro tohoto člověka má totiž za úkol vyrobit památeční kamínek a přáníčko.

Každý má své pracovní místo a k dispozici barvy a další výtvarné potřeby. To, jakým způsobem a motivem kámen vybarví, je zcela individuální. Po namalování kamene pak ještě libovolně vyrobí přáníčko, do kterého, pokud bude chtít, může napsat vzkaz, či nějaké přání, apod.

Jakmile budou všichni hotovi s výrobou, pomalované kamínky se přestříkají lakem na vlasy (je dobré provádět v jiné místnosti, případně je nutné dobře provětrat) a dají se sušit. Následuje další aktivita.

Dotazník – Co jsme prožili?

Cíl: Rozvoj paměti a soutěživosti, uvědomění si, co jsme prožili.

Motivace: V průběhu dvou týdnů jsme prožili mnoho společných chvil, pamatujete si však všechno?

Pomůcky: Papír a psací potřeby pro každého.

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Předem připravit vhodné otázky.

Doba trvání: cca 30 min

Místo realizace: Herní místnost

Průběh aktivity: Každý dostane papír a tužku. Jeden z vedoucích bude klást otázky, které má připravené a zaznamenané. Každý účastník hraje sám za sebe. Úkolem je vzpomenout si, co se v průběhu dvou týdnů Antiochie odehrálo a odpovídat na otázky. Je dobré, když si tuto aktivitu připraví jen dva vedoucí a ostatní se zapojí do hádání. Po ukončení dotazování si účastníci vymění psací potřeby (vezmou si jinou barvu) a společně pak všichni prochází jednotlivé otázky a odpovědi a provádí tak kontrolu. Ten, který odpoví správně na nejvíce otázek, dostane od vedoucích Antiochie památeční dárek. Pokud je vítězů více, budou oceněni i oni.

Po ukončení této aktivity se přinesou všechny kamínky a práníčka. Jejich autoři jej předají těm, které si na začátku programu vylosovali.

3.13.2 Odpolední program

Aktivity realizované v průběhu odpoledne budou zaměřeny především na evaluaci končícího turnusu Antiochie a také na podporu důvěry a spolupráce mezi dětmi. Na úplný závěr je dobré představit nastupující tým (pokud se již dostavil) a taktéž jej zapojit do aktivit.

Získávání podpisů

Cíl: Zkouška samostatnosti, cvičení fyzické vytrvalosti, orientace v prostoru, řešení problému.

Motivace: Každý dostane na památku od vedoucích pamětní listinu. Aby však byla úplná, je potřeba získat podpisy všech vedoucích.

Pomůcky: Pamětní listiny pro účastníky, psací potřeby pro vedoucí, další potřeby pro jednotlivá stanoviště (dle úkolu, jaký si vedoucí zvolí).

Organizační forma: Individuální, hromadná

Příprava: Připravit dostatečné množství pamětních listin.

Doba trvání: cca 1 hod

Místo realizace: Fara, okolí fary, zahrada.

Průběh aktivity: Jakmile začnou děti přicházet k faře, před budovou bude jeden z vedoucích (nejlépe vedoucí turnusu – bohoslovec), který jim vysvětlí, že jejich úkolem je sehnat podpisy všech účastníků. On sám jim dá také podpis, ale až po získání podpisů ostatních vedoucích.

Aby to však nebylo tak jednoduché, každý vedoucí věnuje svůj autogram pouze za splnění určitého úkolu. Na formách úkolů se vedoucí domluví předem. Aktivity by měly být různorodé, např.: zazpívání písničky, poskládání puzzle, udělat deset dřepů, donést kytku (luční), říct příběh o některé z biblických postav zmíněných v průběhu turnusu, výroba korálků, apod. Pokud jsou přítomni i vedoucí následujícího turnusu, je možné a vhodné zapojit do hry i je. Úkolem dětí je tedy získat i podpisy nově příchozích. Po shromáždění všech podpisů se děti vypraví za vedoucím bohoslovcem, který jim přidá i svůj autogram.

Varianta pro špatné počasí: Při nevhodném počasí se všichni vedoucí rozmístí v prostorách fary, zadání zůstává stejné.

Důvěra

Cíl: Rozvoj empatie a spolupráce, posílení důvěry mezi členy, pocit zodpovědnosti za někoho druhého.

Motivace: Už se známe docela dlouhou dobu a stali se z nás kamarádi. Přátelé se poznají podle toho, že si mohou důvěřovat. Můžeme si důvěřovat i my navzájem?

Pomůcky: Šátky na oči, píšťalka.

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Bez příprav.

Doba trvání: cca 1,5 hod

Místo realizace: Zahrada, fara

Průběh aktivity: V rámci podpory důvěry si vyzkoušíme několik aktivit.

- Cesta tmou⁹³ - všichni se rozdělí do dvojic. Je možné, aby se zapojili i vedoucí. Jeden z dvojice si zaváže oči. Od této chvíle za něj přebírá zodpovědnost ten, který jej vede. Úkolem průvodce je provést svého svěřence

⁹³ Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 3.vyd. Praha: Portál, 2000, s. 142.

po okolí, zkusit si projít rozmanitý terén, a bezpečně jej přivést zpět. Po určité době dá vedoucí znamení píšťalkou, které signalizuje výměnu rolí. S průvodce se tedy stává ten, který je veden. Po dalším zapískání se všichni navrátí zpět k vedoucímu, utvoří kruh a sednou si. Následuje zhodnocení této činnosti. Určený vedoucí se ptá všech, zda se jim tato aktivita líbila, co pro ně bylo horší, zda vést, nebo být veden, a proč? Také, jaké měli pocity, apod.

- Levitace⁹⁴ - Všichni se postaví do kruhu. Jeden účastník z řad dětí si lehne doprostřed kruhu, dá ruce podél těla, zavře oči a nemluví. Mlčí i všichni ostatní a zároveň přistupují k ležícímu a společně se jej snaží zvednout. Je důležité, aby se do tohoto zvedání zapojili především vedoucí a rovnoměrně rozložili síly podél celé ležící postavy. Jakmile se ležícího podaří nadzvednout, je možné s ním lehce houpat, otáčet se, vodit jej pár kroků, apod. Dobré je, aby se vystřídali všichni účastníci, nikoho však nenutíme. Opět po ukončení aktivity společně sesedneme do kruhu a snažíme se zhodnotit tuto činnost. Především, jaký byl rozdíl v této a předešlé aktivitě, atd.
- Pendl⁹⁵ - opět všichni utvoří kruh. Jeden dobrovolník jde doprostřed kruhu, zpevní tělo a zkříží ruce na prsou. Ostatní se přitisknou co nejbliže k sobě a lehce předpaží. Jakmile jsou připraveni, člověk uprostřed zavře oči a nechá své tělo volně padat. Ostatní jej musí podržet a odrazit zpět. Opět je důležité dobře rozložit vedoucí, aby byly vhodně rozvinuty síly. I tuto činnost mohou vyzkoušet všichni účastníci. Podobně jako u předešlých aktivit, provedeme evaluaci.

Všechny tři zmíněné aktivity lze realizovat i v prostorách farní budovy. V případě hezkého počasí je však lepší je uskutečnit na zahradě. Můžeme taktéž přidat ještě jednu činnost.

- Ulička důvěry⁹⁶ - děti rozdělíme do dvou stejně početných skupin. Tyto dvě skupiny se postaví do dvou řad naproti sobě ve vzdálenosti natažených paží (necelý metr). Z první skupiny vyjde první člen, který se postaví několik metrů od vzniklé uličky. Všichni ostatní předpaží. Jakmile je jedinec

⁹⁴ Srov. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 3.vyd. Praha: Portál, 2000, s. 145.

⁹⁵ Srov. tamtéž, s. 148.

⁹⁶ Srov. tamtéž, s. 150.

připraven, zavolá: „*Jste připraveni?*“ a ostatní musí odpovědět: „*Ano jsme*“. Tento krok je důležitý, aby všichni dávali pozor. V případě, že by někdo nebyl připraven, může zapomenout zvednout ruce, a tak by mohlo dojít k úrazu. Po zvolání jedinec vybíhá, co nejrychleji může a probíhá uličkou, kde před ním všichni postupně zvedají ruce. Vznikne tak efekt jakési vlny. Opět je dobré, aby si aktivitu vyzkoušeli postupně všichni. Také je dobré před prvním během udělat jeden cvičný, kdy poběží vedoucí. Na závěr této aktivity provedeme opět zhodnocení.

Rizika: U těchto aktivit je obzvláště nutná zvýšená pozornost, aby nedošlo k nějaké komplikaci či úrazu. Dlouhodobě budovaná důvěra může v důsledku malé chyby zaniknout, což by určitě nebylo dobré. Je důležité vysvětlit dětem, aby ke všem aktivitám přistupovaly zodpovědně. Může nastat situace, kdy se některé z dětí nebude chtít zapojit, rozhodně jej tedy nebudeme nutit, jelikož se jedná o aktivity, kde je nezbytná dobrovolnost.

Klady a zápory

Cíl: Zhodnocení akce.

Motivace: Určitě máme z tohoto společně stráveného turnusu mnoho zážitků. Určitě jsou mezi nimi nějaké pozitivní a hezké vzpomínky, ale možná také negativní. Co se nám tedy líbilo a co naopak ne.

Pomůcky: Velký arch papíru, dva lístečky pro každého, psací potřeby, lepidlo.

Organizační forma: Hromadná

Příprava: Bez příprav

Doba trvání: cca 30 min + 30 min promítání fotek + 30 min hodnocení s lístečky

Místo realizace: Herní místnost

Průběh aktivity: Na stůl položíme velký arch papíru, který čárou rozdělíme na dvě poloviny. K vrchnímu okraji první poloviny napíšeme znaménko plus a na stranu druhou znaménko minus. Všichni dostanou dva lístečky a tužku. Na tyto lístečky napíšou své pozitivní a negativní hodnocení. Tedy, co se jim líbilo či nelíbilo na tomto turnuse Antiochie. Poté budou jednotlivě všichni přicházet a ke znaménkům plus a minus lepit své lístečky. Každý přečte, co napsal a případně rozvede, co tím myslel, co by chtěl dodat.

Tato aktivita může být přínosná pro vedoucí dalšího turnusu, kteří se mohou inspirovat kladnými hodnoceními a přizpůsobit tak program atraktivně pro účastníky. A zároveň se mohou poučit z chyb či negativních hodnocení.

Po ukončení této aktivity se účastníkům promítne výběr některých fotografií z celého uplynulého týdne. Všichni si tak mohou připomenout, co všechno prožili, jaké aktivity byly náplní týdne, apod. Promítání fotek necháme zcela bez komentářů, můžeme jej podbarvit vhodnou hudbou. Projekcí fotek si připomeneme průběh celého týdne a na základě tohoto připomenutí můžeme navázat na poslední evaluační činnost turnusu.

Tato činnost spočívá v tom, že na velkém archu papíru budou vypsány některé aktivity, které se v průběhu týdne realizovaly. V místnosti budou čtyři krabičky s nastříhanými lístečky čtyř různých barev a také lepidla. Každý může prostřednictvím těchto lístečků vyjádřit, jak se mu jednotlivé aktivity líbily. K rozmanitým aktivitám může přilepit lísteček určité barvy. Na výběr budou tyto barvy: červená = výborná, žlutá = dalo se, modrá = nic moc, černá = hrůza a děs. Je dobré, aby se každý vyjádřil ke všem aktivitám a to max. jedním lístkem. Jestliže jsou mezi dětmi i tací, kteří přibyli v průběhu týdne a neúčastnili se všech aktivit, mohou hodnotit také a to ty aktivity, které zažili. Tato aktivita je přínosná pro tým dosavadní jako forma zhodnocení jejich působení, ale taktéž může být přínosem a inspirací pro následující turnus, případně i další ročníky Antiochie.

Závěr

Cílem této práce bylo představit společenství Antiochia, jeho poslání a činnosti a vytvořit návrh pro náplň jednoho ze čtyř dvoutýdenních turnusů letošního ročníku, který se uskuteční v severních Čechách ve Stráži pod Ralskem. Cílovou skupinou tohoto projektu jsou děti z dané lokality, především pak děti školního věku. Můžeme konstatovat, že daného cíle bylo dosaženo. Postupně vznikl program pro celý dvoutýdenní běh. Vypracování vhodného programu s sebou neslo i určitá úskalí. I přes zkušenosti z minulých let nelze jednoznačně určit množství dětí, které se programu zúčastní a navíc se jejich počet bude v průběhu času měnit. Zřejmá není ani kvantita instruktorů. Program však byl vytvořen tak, aby se dal přizpůsobit dané situaci a aby byl co nejméně náročný na přípravu a realizaci.

Práce byla členěná do tří celků. V prvním z nich byla představena Antiochia jako evangelizační činnost bohoslovců a dobrovolníků z řad křesťanské mládeže a také samotné město Stráž.

Antiochia probíhá v průběhu letních prázdnin, což je období, kdy děti mají mnoho volného času. Specifika a rizika tohoto období jsou nastíněny v druhé části práce. V souvislosti s volným časem byla vytvořena i analýza města, která mapuje možnosti trávení volných chvil dětí v této oblasti. Na základě této analýzy bylo dosaženo přesvědčení, že možností pro vhodné využití volného času v době letních prázdnin dětí, příp. mládeže v tomto městě není mnoho. Antiochia je tedy varianta, která může pomoci zalepit tento nedostatek. Druhá kapitola také blíže představila vytvořený projekt, tedy jeho cíle, a zabezpečení ekonomické a personální.

Stěžejní částí je kapitola třetí obsahující podrobný rozpis všech aktivit dvoutýdenního turnusu. Dopolední i odpolední program je vždy provázen určitým tématem, které účastníky vede v průběhu všech aktivit. Plán aktivit byl vytvořen tak, aby byl pro danou cílovou skupinu, tedy děti atraktivní a zároveň přínosný a obohacující.

Vytvořený program byl specificky upraven pro danou skupinu a prostředí. Jeho výhodou však je, že může být realizován opakovaně, samozřejmě s potřebnými úpravami. Místa působení Antiochie se mění, proto může být projekt přínosem i pro další ročníky.

Bibliografie

Literární zdroje

BARTŮNĚK, Dušan. *Hry v přírodě s malými dětmi: hry a cvičení v přírodě pro děti ve věku od 4 do 8 let*. 1.vyd. Praha: Portál, 2001, 159. ISBN 80-7178-539-3.

Bible: Písmo Svaté Starého a Nového Zákona. 5.vyd. Praha 1: Česká biblická společnost, 1996, 1274 s. ISBN 80-85810-11-5.

FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. *Sociální patologie: Analýza příčin a možnosti ovlivňování závažných sociálně patologických jevů*. 1.vyd. Praha: Grada, 2000, 218 s. ISBN 978-80-247-2781-3.

HERMOCHOVÁ, Soňa a Jan NEUMAN. *Hry do kapsy III: sociálně psychologické, motorické a kreativní hry*. 1.vyd. Praha: Portál, 2003, 96 s. ISBN 80-7178-817-1.

HERMOCHOVÁ, Soňa a Jan NEUMAN. *Hry do kapsy V: sociálně psychologické, motorické a kreativní hry*. 1.vyd. Praha: Portál, 2004, 96 s. ISBN 80-7178-874-0.

HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. 1.vyd. Praha: Portál, 2004, 176 s. ISBN 80-7178-927-5.

HRKAL, Jan a Radek HANUŠ. *Zlatý fond her II: výběr her a programů připravených pro kursy Prázdninové školy Lipnice*. 4. vyd. Praha: Portál, 2007, 165 s. ISBN 978-80-7367-265-2.

JAŠOVÁ, Jana a Jana ŠINDELKOVÁ. *Velká kniha říkadel*. 1.vyd. Český Těšín: Junior, 2012, 144 s. ISBN 80-7267-124-3.

KALOCSÁNYI, Ján. *Inspiromat pro práci se společenstvím mládeže: krátké programové bloky. 1. část*. 1.vyd. Olomouc: Matice cyrilometodějská, 2002, 134 s. ISBN 80-7266-117-5.

NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 3. vyd. Praha: Portál, 2000, 325 s. ISBN 80-7178-405-2.

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 4.vyd. Praha: Portál, 2008, 224 s. ISBN 978-80-7367-423-6.

PETRUSEK, Miloslav, Alena VODÁKOVÁ a Hana MAŘÍKOVÁ. *Velký sociologický slovník I: A-O*. 1.vyd. Praha: Karolinum, 1996, 747 s. ISBN 8071843113.

Internetové zdroje

Antiochia.cz [online]. 2006-2013 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <http://antiochia.cz/>.

Český statistický úřad [online]. 2013 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.czso.cz/>.

Encyclopedia.com [online]. 2013 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.encyclopedia.com/>.

Hranostaj.cz [online]. 2013 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/>.

Hry, hry a zase hry [online]. 2013 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <http://hryhryahry.wz.cz/>.

Malá Antiochia [online]. 2008-2013 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <http://mala.antiochia.cz/>.

Signály.cz: na jedné vlně [online]. 2007-2013 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <https://www.signaly.cz/>.

Stráž pod Ralskem [online]. 2013 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.strazpr.cz/>.

Šešule [online]. 2013 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.sesule.cz/>.

Základní škola a mateřská škola, Stráž pod Ralskem, příspěvková organizace [online]. 2013 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.zsstraz.org/>.

Periodika

Milujte se!: Časopis pro novou evangelizaci. Praha: Res Claritatis, 2011, roč. 5, č. 17. ISSN 1802-4327.

Nepublikované dokumenty

HACKER, František. *Hry naživo*. Dostupné z <http://fandik.webs.com/>.
Nepublikovaný dokument.

Seznam příloh

- Příloha č. 1: Hymna Antiochie
- Příloha č. 2: Dotazník
- Příloha č. 3: Dotazník 2
- Příloha č. 4: Názvy zvířat
- Příloha č. 5: Zvířata na Arše
- Příloha č. 6: Obrázky zvířat
- Příloha č. 7: Jídelní lístek
- Příloha č. 8: Druhy potravy
- Příloha č. 9: Znak šifry
- Příloha č. 10: Tabulka znaků
- Příloha č. 11: Šifra v lese
- Příloha č. 12: Šifra pro deštivé počasí
- Příloha č. 13: Stavba území
- Příloha č. 14: Materiál
- Příloha č. 15: Vesnice, město, velkoměsto
- Příloha č. 16: Hodnocení
- Příloha č. 17: Synové Jákoba
- Příloha č. 18: Josef – popisy úkolů
- Příloha č. 19: Josefův dopis
- Příloha č. 20: Desatero
- Příloha č. 21: AZ kvíz – tabulka
- Příloha č. 22: AZ kvíz – otázky
- Příloha č. 23: Dopis pro Davida
- Příloha č. 24: Zkouška znalosti – otázky
- Příloha č. 25: Zkouška paměti – básničky
- Příloha č. 26: Zkouška moudrosti – šifra
- Příloha č. 27: Zkouška moudrosti – šifra pro případ nevhodného počasí

Seznam tabulek

Tabulka 1: SWOT analýza města mapující možnosti trávení volného času ve městě

Stráž pod Ralskem

Tabulka 2: Předpokládané výdaje turnusu

Příloha č. 1: Hymna Antiochie

Chci, Pane, jít cestou Tvou

$\text{♩} = 135$ hymna Antiochie
upravil: K. Š.

The musical score is written in G minor (one flat) and 3/4 time. It consists of six staves of music with lyrics underneath. The lyrics are: "Chci, Pa - ne, jít ces - tou Tvou, chci, Pa - ne, být s Te - bou. A - by kaž - dý člo - věk sly - šel pře - ra - dost - nou zvěst, od Jor - dá - nu dál a dál Ty nás mu - síš vést. D.C. al Coda". The score includes various chords such as Dm, G, Dsus2, Bbsus2, C, Gm7, Bb, F, Asus2, and Am. The piece concludes with a Coda section.

Chci, Pa - ne, jít ces - tou Tvou,
chci, Pa - ne, být s Te - bou.
A - by kaž - dý člo - věk sly - šel pře - ra - dost - nou zvěst,
od Jor - dá - nu dál a dál Ty nás mu - síš vést. *D.C. al Coda*
Chci, Pa - ne, jít ces - tou Tvou,
chci, Pa - ne, být s Te - bou.

Příloha č. 2: Dotazník

Umí zazpívat písničku o vodě	Umí hrát na hudební nástroj	Dokáže zarecitovat báseň
Nosí hodinky	Umí plavat	Umí udělat palačinky
Byl v zahraničí	Miluje čokoládu	Má staršího sourozence
Dokáže vyjmenovat alespoň 6 vyjmenovaných slov po „B“	Umí stojku	Má domácího mazlíčka
Měl na vysvědčení vyznamenání	Umí žonglovat	Zná anglické názvy měsíců

Příloha č. 3: Dotazník 2

Oblíbená barva	
Oblíbený sport	
Oblíbené jídlo	
Oblíbený nápoj	
Ve svém volném čase rád/a dělám	
Oblíbený film nebo pořad	
Nemám rád/a	
Počet sourozenců	
Oblíbená pohádka	
Co mě potěší	
Oblíbené oblečení	
Oblíbené zvíře	
Co mě dokáže naštvat	
Oblíbená osoba	
Oblíbené místo	

Příloha č. 4: Názvy zvířat

Zvířata začínající na písmeno K:

Krokodýl, kočka, kocour, králík, krůta, krocán, klokan, kamzík, krtek, koza, kanec, komár, kapr, koroptev, kůň, kobyla, kozel, krab, kojot, kozorožec, kachna, káně, kakadu, kanec, kolie, krajta, krysa, kuna, kuře, apod.

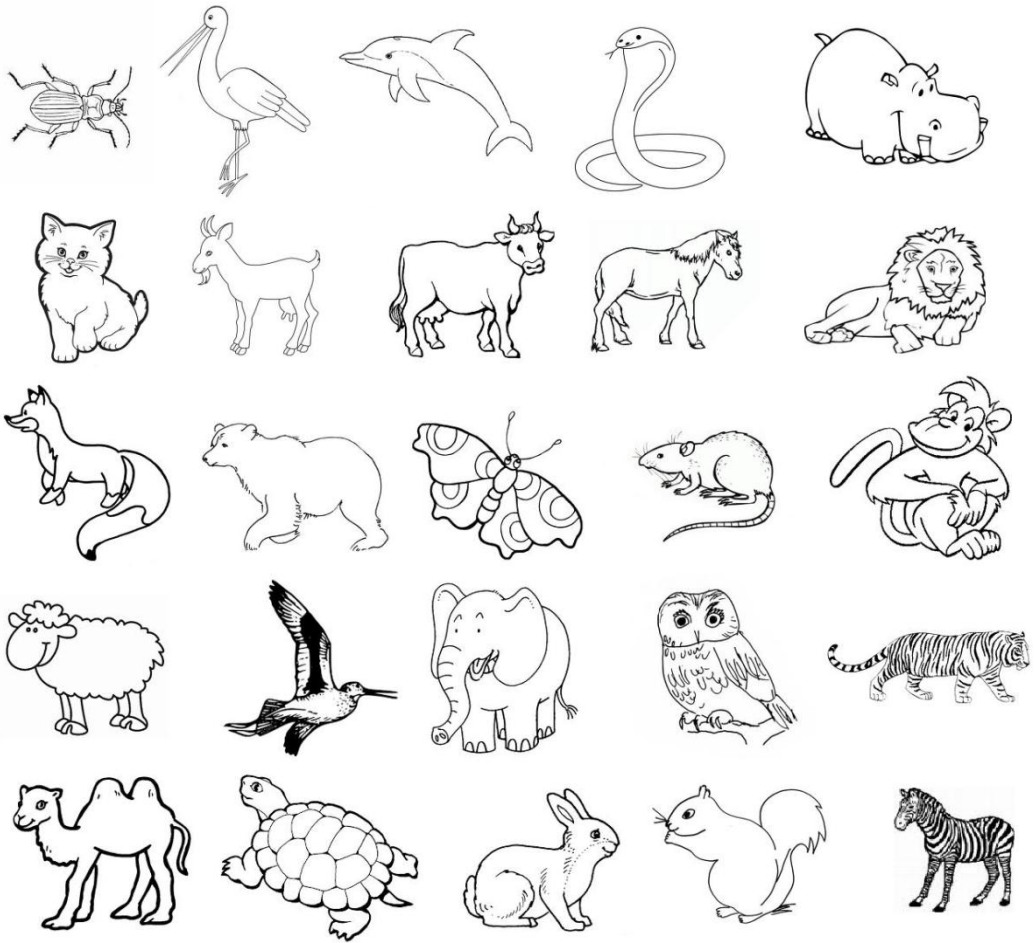
Zvířata začínající na písmeno S:

Sysel, sýček, sova, slon, slepice, sklípkan, sup, sýkorka, sumec, sele, saranče, skřivan, slavík, skot, slimák, sokol, sob, sma, srnec, sršeň, straka, strakapoud, stehlík, strnad, apod.

Příloha č. 5: Zvířata na arše

KOČKA	KOČKA
PES	PES
OSEL	OSEL
KOHOUT	KOHOUT
LEV	LEV
KŮŇ	KŮŇ
KOZA	KOZA
OVCE	OVCE
KRÁVA	KRÁVA
SLEPICE	SLEPICE
KUŘE	KUŘE
RYBA	RYBA
HAD	HAD

Příloha č. 6: Obrázky zvířat

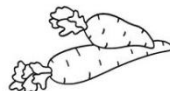


Příloha č. 7: Jídelní lístek

HROCH	1x seno 1x ovoce 2x zelenina 2x voda
KOZA	2x seno 1x zelenina 1x voda
MYŠ	1x zrní 1x voda
PTÁK	1x zrní
KŮŇ	2x zelenina 2x seno 2x voda
OPICE	2x ovoce 1x zelenina 1x seno 1x voda
SLEPICE	1x seno 1x voda
KRÁVA	2x seno 1x voda

Příloha č. 8: Druhy potravy

Jednotlivé ingredience budou označeny následujícími obrázky. Každý z vedoucích bude mít na svém stanovišti dostatečné množství lístečků s určitým druhem.



Příloha č. 9: Znaký šifry

A = \geq

B = \propto

C = $\dot{}$

D = \emptyset

E = ∞

H = \textcircled{C}

CH = \P

I = Σ

J = $\#$

K = \pm

L = \beth

M = \blacktriangleright

N = $\#$

O = \triangle

P = \parallel

R = \square

S = $@$

T = β

U = $\underline{\underline{W}}$

V = Ω

Y = \odot

Z = \updownarrow

Příloha č. 10: Tabulka znaků

☉		Σ		▶	
±		@		🏠	
☀		🔪		≥	
ı		β		↕	
Ψ		∅		≠	
#		Ω		©	
∞		⌌		⚡	
□					

Příloha č. 11: Šifra v lese

► Σ η Σ i Σ ↓ Σ # i Σ

∅ # ∞ @ # @ β ∞ † ∆ ↓ # ≥ η Σ † □ Σ α ∞ © ∆ α ≥ α ☼ η ∆ # @ ± ∞
Ω ∞ ↓ Σ

η Σ ∅ ± β ∞ □ ☼ Ω ∞ ↓ @ β ≥ Ω ∞ η Ω @ ≥ ± Ψ @ Σ η ∆ Ω ≥ η

∆ β ∆ ≥ α ☼ @ ∞ □ ∆ Ω # ≥ η α ∆ © Ψ

† □ ∆ β ∆ # ∞ # α Ψ © † ∆ β □ ∞ @ β ≥ η

Ω ≥ @ Σ ► Ψ ± ∆ η ∞ ► # ∞ # ≥ # Σ β @ β ≥ Ω ∞ α # Σ ► ≥ β ∞ □ Σ ≥ η

≥ † ∆ @ β ≥ Ω Σ β Ω ☼ @ ∆ ± ∆ Ψ Ω ∞ ↓

β ≥ ► Ψ @ Σ † ∞ Ω # ∞ @ β ≥ β # ≥ ↓ ∞ ► Σ ≥ Ω ☼ # Σ

∞ @ ► Σ β ∞ ∅ □ ↓ ∞ β

@ β ≥ Ω ∞ α # Σ ► ≥ β ∞ □ Σ ≥ η # ≥ # ∅ ∞ β ∞ # ∞ ∅ ≥ η ∞ ± ∆

† ∆ @ Ω ≥ β # ∞ © ∆ ► Σ @ β ≥ # ≥ α η Σ ↓ ± ∞ ► ± ∆ † i Σ

(Milí cizinci.

Dnes jste poznali příběh o babylonské věži.

Lid, který věž stavěl, však usiloval o to, aby se rovnal Bohu.

Proto jej Bůh potrestal.

Vaším úkolem je najít stavební materiál a postavit vysokou věž.

Ta musí pevně stát a vy ji nesmíte držet.

Stavební materiál najdete nedaleko posvátného místa na blízkém kopci.)

Příloha č. 12: Šifra pro deštivé počasí

► Σ η Σ i Σ ↓ Σ # i Σ

∅ # ∞ @ # @ β ∞ † ∆ ↑ # ≥ η Σ † □ Σ α ∞ © ∆ α ≥ α ☼ η ∆ # @ ± ∞

Ω ∞ ↑ Σ

η Σ ∅ ± β ∞ □ ☼ Ω ∞ ↑ @ β ≥ Ω ∞ η Ω @ ≥ ± Ψ @ Σ η ∆ Ω ≥ η

∆ β ∆ ≥ α ☼ @ ∞ □ ∆ Ω # ≥ η α ∆ © Ψ

† □ ∆ β ∆ # ∞ # α Ψ © † ∆ β □ ∞ @ β ≥ η

Ω ≥ @ Σ ► Ψ ± ∆ η ∞ ► # ∞ # ≥ # Σ β @ β ≥ Ω ∞ α # Σ ► ≥ β ∞ □ Σ ≥ η

≥ † ∆ @ β ≥ Ω Σ β Ω ☼ @ ∆ ± ∆ Ψ Ω ∞ ↓

β ≥ ► Ψ @ Σ † ∞ Ω # ∞ @ β ≥ β # ≥ ↑ ∞ ► Σ ≥ Ω ☼ # Σ

∞ @ ► Σ β ∞ ∅ □ ↓ ∞ β

† □ ∆ @ β ≥ Ω ∞ α # Σ ► ≥ β ∞ □ Σ ≥ η ► Ψ @ Σ α ∞ ↑ ∞ β # ∞ ∅ ∞ # ↑

Ω ≥ @ ≥ β ∆ # ≥ ► Σ @ β ∆ ± ∅ ∞ @ ∞ # ≥ η ≥ ↓ Σ

∆ Ω ∆ i # ∞ @ β □ ∆ ► ☼

(Milí cizinci.

Dnes jste poznali příběh o babylonské věži.

Lid, který věž stavěl, však usiloval o to, aby se rovnal Bohu.

Proto jej Bůh potrestal.

Vaším úkolem je najít stavební materiál a postavit vysokou věž.

Ta musí pevně stát a vy ji nesmíte držet.

Pro stavební materiál musí běžet jeden z vás a to na místo, kde se nachází ovocné stromy.)

Příloha č. 13: Stavba území

VESNICE	8x cihla 6x dřevo 4x obilí 2x ovce 1x studna	25 BODŮ
MĚSTO	2x vesnice	50 BODŮ
VELKOMĚSTO	1x město 1x vesnice 1x kámen	80 BODŮ

Příloha č. 14: Materiál

Cihla, kámen, dřevo, studna, obilí, ovce.



Příloha č. 15: Vesnice, město, velkoměsto



Příloha č 16: Hodnocení

Aktivita *Nový národ – vlastní území* se hodnotí takto:

- Vesnice – 25 bodů
- Město – 50 bodů
- Velkoměsto – 80 bodů
- Za každý nadbývající materiál – 1/2 bodu

Hodnocení celého dne:

- každý vedoucí může dát jeden bod družstvu, jehož vlajka se mu nejvíce líbí
- bod obdrží skupina, která rychleji vyluští šifru
- další bod získává skupina s vyšší věží
- na závěr se přičtou body z aktivity *Nový národ – vlastní území*

Všechny body se sečtou a následně proběhne vyhlášení výsledků.

Příloha č. 17: Synové Jákoba

Rúben
Simeon
Lévi
Juda
Dan
Gád
Isachar
Ašer
Zabulón
Neftalí
Josef
Benjamín

Příloha č. 18: Josef – popisy úkolů

Cesta přes poušť

Milí poutníci.

Vydali jste se po mých stopách. Cesta, kterou jsem musel projít, byla velmi náročná. Nejprve jsme procházeli pouští, kde foukal silný vítr a vháněl nám písek do očí. Přes poušť jsme prošli jen díky velbloudům, kterým silný vítr a písek nevadil. Všichni otroci včetně mě byli připoutáni k sobě a tažení velbloudy. Jen díky tomu jsme se přes poušť bezpečně dostali. Má rada tedy zní: než vstoupíte na poušť, zavažte si oči a držte se za ruce. Určitě se najde i nějaký velbloud a převede vás.

Josef

Sbírání zlata

Drazí poutníci.

Jestliže čtete tento další list, znamená to, že jste úspěšně přešli přes poušť, k čemu vám gratuluji. I když je tato země vyprahlá, je zároveň velmi bohatá na drahé kameny a zlato. Přestože majetek není to nejcennější, můžou se vám časem tyto drahé kameny hodit. Proto si jich pár nasbírejte. Dávejte si však pozor na zrádný písek, který vás může pohltit. Rozhodně na něj nevstupujte sami a po svých nohách, protože byste zapadli. Každého z vás, který se ocitne v těchto píscích, musí držet za nohy někdo druhý. Takto si nasbírejte kameny a pokračujte v cestě.

Josef

Nabírání vody

Milí přátelé.

Období sucha, které nás sužuje, může trvat velmi dlouho. Proto rozhodně využijte tohoto pramene vody a nastrádejte si zásoby. Nádoby jsou sice hodně opotřebované, ale věřím, že vše dokážete.

Josef

Nabírání vody – mokrá varianta

Milí přátelé.

Období sucha, které nás sužuje, může trvat velmi dlouho. Proto rozhodně využijte tohoto pramene vody a nastrádejte si zásoby. Jelikož zde není žádná nádoba na nabírání vody, musíte si pomoci rákosovými stébly.

Josef

Příloha č. 19: Josefův dopis

Drazí poutníci.

Doputovali jste až do faraonova domu a asi si říkáte, proč vás poslali zrovna zde. Od chvíle, kdy mě mí vlastní bratři prodali do otroctví, se událo mnoho věcí. Pozorně naslouchejte, neboť vám vše vyličím. Obchodníci mě v Egyptě také prodali a to do služeb Potífara, což byl jeden faraonův dvořan. Byl to velice milý a dobrý člověk. Vše jsem činil, jak si přál, a proto mě ustanovil správcem svého majetku. Potífarova žena však byla jiná. Snažila se mě svést, ale ji odmítal, protože jsem se nechtěl prohřešit proti Bohu ani svému pánu. Jeho manželka se mi však chtěla pomstít, a tak namluvila svému muži, že jsem si na ni dovoloval. Potífar mě tedy nechal vsadit do vězení. Společně se mnou byli ve vězení i dva faraonovi služebníci – pekař a číšník. Jednoho rána se mi svěřili, že měli zvláštní sny. Číšníkovi se zdálo o vinici, o tom, jak vymačkal vinnou šťávu a dal ji faraonovi. Bůh mi vnuknul výklad tohoto snu. Řekl jsem číšníkovi, že jeho sen předpovídá, že se opět vrátí do služby k faraonovi. Pekařovi se zdálo, že nese pečivo faraonovi, ale ptáci jej sezobali. I tentokrát mi Bůh dal poznat význam tohoto snu. Znamenalo to, že faraon dá pekaře oběsit a ptáci budou rvát jeho maso. A tak se i stalo. Za tři dny číšníka propustili a vrátil se do služby a pekaře oběsili. Číšník mi slíbil, že se za mě u faraona přimluví, ale dočista na to zapomněl. O dva roky později se však samotnému faraonovi zdály zvláštní sny a nikdo mu je nedokázal vyložit. A tehdy si na mě číšník vzpomněl, zmínil se o mně faraonovi a ten si mě nechal předvolat. První faraonův sen byl o sedmi tučných kravách a sedmi vyvrtlých kravách, které vycházely z řeky Nil. Ve druhém snu viděl faraon sedm plných klasů obilí, které byly pohlceny sedmi prázdnými klasy. Bůh mi i nyní dal rozpoznat význam obou snů. Oba znamenaly totéž. Egypt čeká nyní sedm úrodných let, ale poté přijde sedm let hladu, který zpusťší celou zemi. Poradil jsem faraonovi, aby svěřil svou zemi dobrému hospodáři, který nastřádá zásoby na neúrodná léta. Faraon poznal, že mě Bůh naplnil moudrostí a prozíravostí, a proto svěřil správcovství mně. Proroctví snu se naplnilo. Sedm let byla úroda v Egyptě neskutečně bohatá. Naplnili jsme sýpky a vystavěli další. Po sedmi letech přišly roky bídy, kdy úroda nebyla téměř žádná. Hlad zasáhl i zemi Kanaan, kde žil můj otec a bratři. Otec poslal všechny své syny kromě Benjamína do Egypta, aby zde nakoupili obilí. Já jsem však jednoho ze svých bratrů

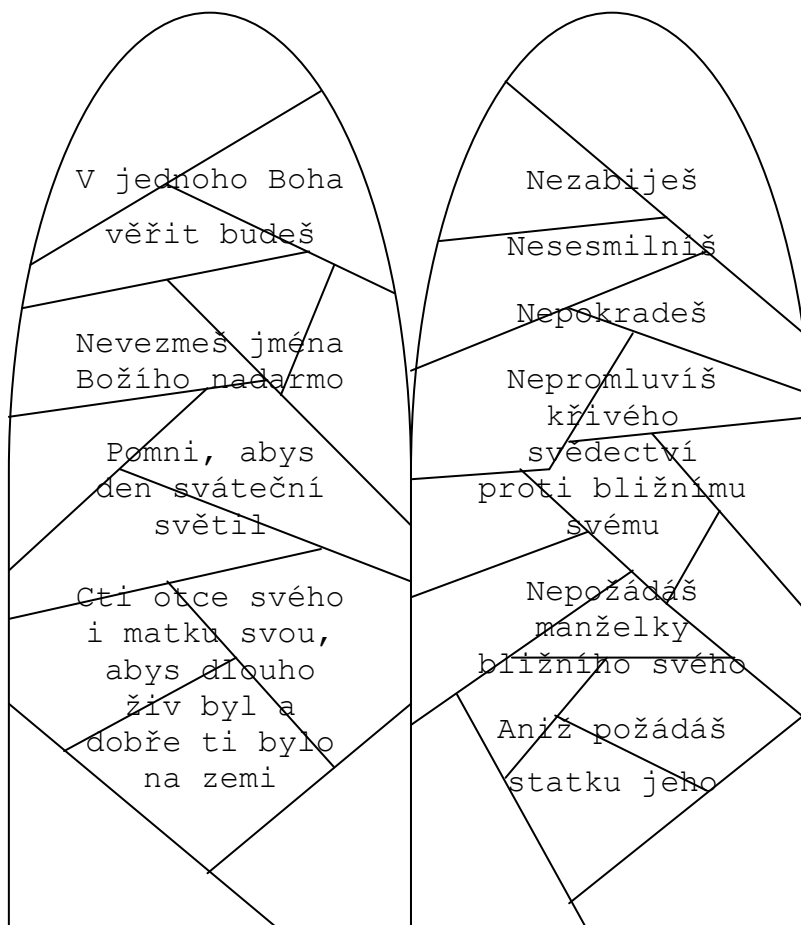
– Simeona uvěznil a ostatním jsem přikázal, aby přivedli nejmladšího bratra Benjamína, jinak Simeona nepustím. Otec dlouho namítal, protože se o nejmladšího bratra bál, ale nakonec jej pustil. Setkal jsem se tedy se všemi svými bratry, ale nedal jsem na sobě nic znát. Pozval jsem všechny na hostinu a druhého dne při jejich odjezdu jsem je podrobil zkoušce, abych věděl, zda se mí bratři polepšili. Do pytle, který měl Benjamín, jsem tajně nechal vložit svůj stříbrný kalich. Když bratři odjížděli, mí strážci je zadrželi. Benjamína jsem chtěl vsadit do vězení, ale Juda úpěnlivě prosil, ať Benjamína propustím a nechám si jej, jinak otec zemře žalem. Poznal jsem, že jsou bratři lepšími a proto jsem se jim dal poznat. Nic jsem bratrům nevyčítal a řekl jim, ať přivedou i otce. Celá má rodina se tedy konečně opět setkala a já mohl pevně obejmout svého otce. Tak mi Bůh i přes všechna soužení, kterými jsem procházel, byl oporou a zajistil, aby jeho lid byl zabezpečen přes dlouhá léta hladu. Jak žili lidé v Egyptě dál, to už vám neprozradím, ale vím, že další příběh vám bude brzy odkryt.

Děkuji vám, že jste prošli můj příběh společně se mnou.

Josef

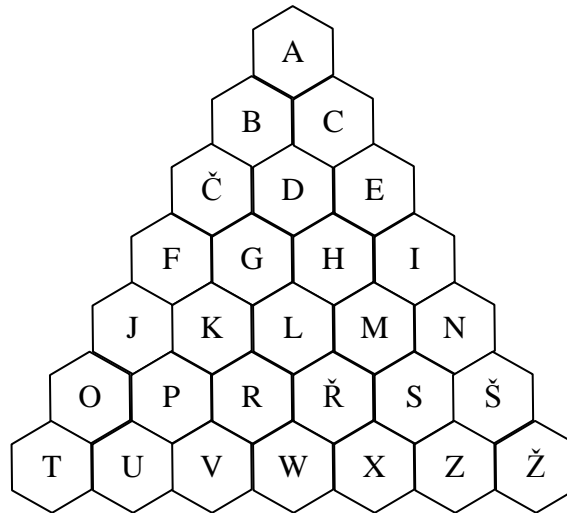
Příloha č. 20: Desatero

Následující obrázek je pouze orientační. Při realizaci aktivity je potřeba jej upravit do větší velikosti.



Příloha č. 21: AZ kvíz – tabulka

Opět se jedná pouze o orientační nákres. Při realizaci aktivity je potřeba jej upravit do větší velikosti.



Příloha č. 22: AZ kvíz – otázky

A – Jak se jmenoval první člověk, kterého Bůh stvořil? (Adam)

B – Jaký je název knihy, ze které si čteme každý den nějaký příběh? (Bible)

C – Jedná se o stavební materiál oranžovočervené barvy, který je nezbytný pro stavbu každého domu. (cihla)

Č – Co stvořil Bůh šestého dne? (člověka)

D – Jak se nazývá Boží zákon, který obdržel Mojžíš od Boha a je složen z deseti přikázání? (Desatero)

E – Jak byla pojmenována první žena, kterou Bůh stvořil? (Eva)

F – Jedná se o hudební nástroj, na který se hraje prostřednictvím dechu. (flétna)

G – Jak se jmenoval bojovník, který bojoval proti Davidovi? (Goliáš)

H – Jaká barva vznikne spojením zelené a červené? (hnědá)

I – Jak bychom jinak mohli říct lepicí páska? (izolepa)

J – Jak se nazývá mládě ovce? (jehně)

K – Jak se nazývá soustava všech kostí člověka? (kostra)

L – Jak označujeme člověka, kterému se nechce nic dělat a do všeho jej musíme nutit? (lenoch)

M – Jak se jmenoval muž, kterému Bůh svěřil desky Desatera? (Mojžíš)

N – Jak se jmenoval muž, který postavil velkou archu, na které shromáždil zvířata a zachránil je tak před potopou? (Noe)

O – Na písmeno O začíná označení největších vodních ploch, které pokrývají více jak polovinu naší zeměkoule. (oceán)

P – Jak jedním slovem nazýváme plynné skupenství vody, které vzniká např. při vaření? (pára)

R – Jak se nazývá vyhlídková stavba, z jejíhož vrcholu můžeme vidět do veliké vzdálenosti? Často bývá postavena na kopcích, aby byl lepší výhled. (rozhledna)

Ř – Jak nazýváme povolání člověka, který pracuje se dřevem a vyřezává z něj rozmanité tvary? (řezbář)

S – Jak nazýváme dívku, která je dcerou mé matky? (sestra)

Š – Jak také můžeme nazývat hlemýžď? (šnek)

T – Jak se jmenuje přístroj, kterým můžeme slovně komunikovat s lidmi, kteří se nacházejí velmi daleko od nás? (telefon)

U – Jak se nazývá orgán lidského těla, kterým vnímáme zvuky? (ucho)

V – Které látky jsou velmi potřebné pro život člověka a jsou obsaženy především v ovoci a zelenině? (vitaminy)

W- Jakou zkratkou označujeme toalety? (WC)

X – Písmeno X označuje řeckou číslici. Jakou? (deset)

Y – Jak se přesně nazývá písmeno, které označujeme jako „tvrdé y“? (ypsilon)

Z – Jak nazýváme plochu kolem domu, na níž často pěstujeme květiny, ovoce či zeleninu? (zahrada)

Ž – Které zvíře je nejvyšší na světě? (žirafa)

Náhradní otázky ANO/NE

Sedmého dne Bůh stvořil člověka? (NE)

Na Noemově arše byly vždy dvě zvířata z každého druhu? (ANO)

Nejvyšší horou naší republiky je Sněžka? (ANO)

Každý rok má přesně 365 dní? (NE)

Jákob, o němž jsme si jednou vyprávěli, měl deset synů? (NE)

Když Mojžíš vyvedl lid z Egypta, putovali pouští asi čtyřicet let? (ANO)

Uměl David, který bojoval s Goliášem, hrát na hudební nástroj? (ANO)

Když Josefa nechali jeho bratři prodat do otroctví, pomstil se jim tak, že je všechny nechal zavřít do vězení? (NE)

Příloha č. 23: Dopis pro Davida

Králi Davide!

Včera jsme tě poznali díky příběhu, kterým začalo včerejší odpoledne. Dozvěděli jsme se, že jsi byl obyčejným chlapcem, který uměl krásně hrát na citaru a svou hrou často těšil krále Saula.

Také jsme slyšeli o tvých bratřích, kteří bojovali proti pelištejským vojskům, jež útočila na Izrael. Jednou tě za tvými bratry poslal otec s jídlem. V té chvíli zrovna vyšel ze středu protivníků obrovský Goliáš a vyzýval někoho z Izraelitů na souboj. Všichni se báli, jen ty ne. Když jsi předstoupil před Goliáše, vysmíval se ti a ostatní jeho druzi také. Ty ses však nedal zastrašit a prakem jsi po něm vystřelil kámen, který ho zabil. Všichni ostatní vojáci pak utekli.

Svým vítězstvím sis získal slávu a úctu, což rozhněvalo krále Saula, který na tebe začal žárlit.

Dnes podobně jako ty procházíme několika bitvami, aby se prokázalo, zda jsme podobně silní bojovníci jako ty.

Doufáme, že se nám podaří prokázat stejnou odvahu.

Antiošáci

Příloha č. 24: Zkouška znalosti – otázky

Otázky je vhodné připravit až na místě, aby informace byly aktuální a ověřená.
Pro inspiraci uvedeme několik možných otázek.

- 1) Koho znázorňuje socha v parku u fary?
- 2) Jaká je uvedená cena u (např.) mléka na billboardu u Penny Marketu?
- 3) Jaká je otvírací doba Pošty ve středu?
- 4) Na jaké ulici se nachází informační centrum?
- 5) Kolik stromů je v aleji u ZUŠ?
- 6) Kdy se koná festival (...), jehož plakát je vyvěšen na vývěsní ploše?
- 7) Jaká oddělení se nachází v druhém patře polikliniky?
- 8) Která barva turistického značení označuje trasu z (...) do (...)?
- 9) Kdy se konají mše svaté v kostele?
- 10) Kolik branek je na velkém multifunkčním hřišti?

apod.

Příloha č. 25: Zkouška paměti – básničky

Následující básničky jsou citovány z *Velké knihy říkadel*.⁹⁷

„Švec sedí na cestě, šije boty nevěště.
Nevěsta se raduje, že si boty obuje“

„Když jsem já byl malý chlapec, na housle jsem hrával.
Struny se mi zpětrhaly, smyčec se mi zlámal.“

„Byla jedna babka, prodávala jabka.
Za děravý groš prodala jich koš.“

„Myšičko myš, pojď ke mně blíž.
Nepůjde kocourku, nebo mě sníš.“

„Když jsem přišel do lesíka, byla ještě rosa,
sedl jsem si pod stromeček, a poslouchal kosa.“

„Kрте, krte, krtečku, děláš mnoho kopečků,
na zahradě, na pažití kaziš trávu, kaziš kvítí.“

„Byla ryba u potoka, měla v puse klíč,
když tam přišla panímáma, ryba byla pryč.“

„Šel dědeček na kopeček, muzika mu hrála,
nohy se mu třepotaly, babička se smála.“

„Pekař peče housky, uždibuje kousky,
pekařka mu pomáhá, uždibují oba dva.“

⁹⁷ JAŠOVÁ, Jana a Jana ŠINDELKOVÁ. *Velká kniha říkadel*. Říčany: Junior, 2012, 144 s.

„Běžel zajíc kolem plotu, roztrhl si novou botu,
liška mu ji zašívala, veverka se posmívala.“

„Leze žába do bezu, já tam za ní polezu.
Kudy ona, tudy já, až ji chytím, bude má.“

„Čáp, čáp, do vody šláp.
Nohy ho studí, čápa to budí.“

„Žalovala žába žábě, že má život těžký.
Že ji bolí obě nohy, že nemůže pěšky.“

„Já jsem malý preclíkář, věřte, nejsem žádný lhář.
Preclíky na hůlce nosím. Přijďte koupit, pěkně prosím.“

„Já jsem malý mysliveček, sotva flintu nesu,
hodím si ji přes rameno a pospíchám k lesu.“

Příloha č. 26: Zkouška moudrosti – šifra

Klíč: šifra spočívá v tom, že všechna slova jsou psána pozpátku. Proto je důležité je správně přečíst a rozdělit věty na jednotlivá slova.

ONA = ANO	EN = NE
-----------	---------

Šifra:

ÍLIMIČADELHUDALKOP!

ŽIJESMÁVOLIŘADOPTÍJORPUOKŠUOKZITSOLANZIITĚMAP.

KUDALKOPMÁVYDETÁVÝBZŽUNEJRÁPŮKORK.

ÍNÝNESELHCYRETŇUSEŘPANURAF.

ETJEDELHYVUTANMOKDUKDOÍZÁHCYVÉBILĚNŮVAEDKÍJAKINZV

ÁNDOHALALDÍJ.

EDZESÁVÝRKUOTOPMEČĚNVOLISUETÁRTÁP.

ÍTSĚTŠĚNDOH!

Příloha č. 27: Zkouška moudrosti – šifra pro případ nevhodného počasí

Šifra:

ÍLIMIČADELHUDALKOP!

ŽIJESMÁVOLIŘADOPTÍJORPUOKŠUOKZITSOLANZIITĚMAP.

KUDALKOPMÁVYDETÁVÝBZZUNEJRÁPŮKORK.

NEDEJZSÁVESÍSUMELHCYRTIVARPYVANÉKELADENOTSÍMEDK

UOTSORÉNCOVOYMORTS.

EDZESÁVÝRKUOTOPMEČĚNVOLISUETÁRTÁP.

ÍTSĚTŠĚNDOH!