

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

Bakalářská práce

Markéta Janů

„Po stopách Sherlocka Holmese“ (program na vícedenní pobytové akci)

Olomouc 2022

Vedoucí práce: Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně a čerpala jsem výhradně ze zdrojů, které jsou uvedeny v závěru práce.

V Olomouci dne

.....

Poděkování

Chtěla bych velmi poděkovat paní Mgr. Pavle Vyhnákové, Ph.D., která měla na starosti moji bakalářskou práci. A chtěla bych poděkovat nejen za její vedení, ale především za její obětavost a vstřícnost, a především pevné nervy.

Obsah

Úvod	6
1 Vývojová psychologie	7
1.1 Školní věk	8
1.2 Školní zralost	8
1.3 Mladší školní věk	8
1.4 Motivace ve společnosti	11
2 Volný čas a tábor	12
2.1 Volný čas	12
2.2 Tábor	13
3. Postupy a metody na táborech	14
3.1 Hra	14
3.2 Zážitková pedagogika	15
3.3 Dramaturgie	17
3.4 Motivace	18
4. Organizace tábora	20
4.1 Pracovníci na táboře	20
4.2 Realizace tábora	21
5. Program pobytové akce	22
5.1 Neděle	23
Nejrychlejší hra na jména	25
Tanec na kládě	25
Pravidla	25
Organizace skupinky	26
5.2 Pondělí	26
Stopování zvířat	28
Hody a vrhy	28
Greenpeace	30
Hledání kamaráda	30
Ukradené noty	31
Živá abeceda	32
Živé zrcadlo	32
Stavění pyramid	33
5.3 Úterý	33
Závody formule 1	34
Závody formule 1, pokračování	34

Vázání uzlů a stavění ohniště	35
Stopování zloděje	36
5.4 Středa	37
Vaření	38
Ruční telegraf	39
Vodní bitva	39
Táborák.....	40
Skok padákem	40
5.5 Čtvrtek	40
Záchrana Molly	42
Film	43
5.6 Pátek.....	43
Chytání zlodějů.....	45
5.7 Hry na vyplnění času.....	45
Bouřka	46
Pendl.....	46
Pád.....	46
Čokoláda.....	46
5.8 Shrnutí	47
Závěr.....	48
Zdroje	49
Seznam příloh	51

Úvod

V mé bakalářské práci se budu věnovat tvorbě programu vícedenní pobytové akce pro děti mladšího školního věku. Program lze pro potřeby praxe, jakkoliv upravit nebo předělat. Musí se počítat s tím, že to je pobytová akce. Účastníci musí mít dostatek prostoru na odpočinek, hygienu i na osobní volno a zábavu.

Tábory nebo vícedenní akce pro děti se většinou konají o velkých letních prázdninách. V této době by si dítě mělo užít dostatek volného času bez učení a stresu ze školy. Nechci, aby děti měly z akce pocit, že něco musí dělat. Záleží na jejich dobrovolnosti a motivaci. Většina dětí jezdí na tábory se svými kamarády. Bohužel se často stává, že nebývají spolu ve skupině, a tudíž spolu tráví minimum času. Proto si myslím, že je dobře, když dětem necháme více volného času, aby si mohly vychutnat zábavu se svými kamarády.

Tématem programu je Sherlock Holmes. Celou akci jsem nazvala „Po stopách Sherlocka Holmese“. Účastníci se po celou dobu programu budou snažit naučit se nové věci od Sherlocka. Po celou dobu pobytu budou pátrat po skupince zlodějů. Nalézat budou pouze jejich obličej. Díky tomu, že policie bude mít k dispozici portréty zlodějů, mohou je identifikovat přes kamerový systém. Poslední den se účastníkům povede zloděje dopadnout.

Hlavním cílem bakalářské práce je vytvořit program vícedenní akce, která bude koncipována podle pravidel dramaturgie, bude obsahovat herní i neherní aktivity a bude (alespoň v některých svých částech) pracovat na principech zážitkové pedagogiky. Program chci navrhnout tak, aby si účastníci odnesli z každého dne nové zkušenosti. Zároveň bych chtěla podpořit jejich zájem o letní pobytové akce.

V teoretické části bych chtěla vymezit a popsat základní pojmy, které s pobytovou akcí a táborem souvisí. Jsou to například vývojová psychologie, hra, motivace, dramaturgie nebo zážitková pedagogika. A na konec teoretické části bych uvedla základní organizační pravidla pro realizaci vícedenní pobytové akce.

V praktické části už se budu zabývat programem na vícedenní akci. Ze začátku mám vloženou tabulku s jednotlivými dny a hrami. Pokud u her není uvedena inspirace, je vlastní. Každý den je rozdělen do tří bloků, dopoledního, odpoledního a večerního.

1 Vývojová psychologie

Každý člověk za svůj život projde několika obdobími. V každém se nějak rozvíjí. A to jak po fyzické, tak i psychické stránce.

Langmeier a Krejčířová ve své knize uvádí čtyři základní předmětné okruhy vývojové psychologie podle Schmidta (1978). Tyto okruhy mají časovou posloupnost. Jedná se o studium fylogeneze, antropogeneze, ontogeneze a aktuální geneze psychiky člověka.

- Studium fylogeneze se zaměřuje na živočichy, a to především na jejich chování. Fylogeneze pozoruje a potom srovnává chování různých živočichů.
- Antropogeneze se zabývá už lidmi. A konkrétně jejich duševnem. Zkoumá lidi v různých historických etapách a civilizačních okruzích.
- Psychiku člověka od narození až po smrt zkoumá ontogeneze psychiky člověka a aktuální geneze se zabývá tím, jaký mají psychické procesy vývoj (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 16).

Na vývojovou psychologii má velký vliv genetika a prostředí, ve kterém jedinec vyrůstá. Díky dědičným informacím si jedinec vytváří předpoklady pro rozvoj psychických vlastností. Tyto informace dítěti předávají otec a matka. Dalším důležitým faktorem pro utváření psychiky je prostředí. Primárně ho tvoří rodina. Později sociální roli přebírají vrstevníci a školní kolektiv (Vágnerová, 2012, s. 12-21).

Marie Vágnerová rozděluje vývoj do tří základních období. Tím jsou dětství, dospělost a stáří. (Vágnerová, 2012, s. 255-256)

Období dětství začíná prenatálním obdobím. Tedy časem, kdy je žena těhotná. Dále pokračují další etapy. Novorozenecké období, kojenecké batolecí, předškolní, mladší školní a starší školní věk. S ohledem na cíle bakalářské práce se zaměřím na školní věk a pubescenci (Vágnerová, 2012, s. 61-120).

Začátek období dospělosti není jednoznačně vymezen. Většinou za dospělého člověka považujeme toho, který dovršil věk osmnácti let. Po psychické stránce však toto nemůžeme říct. Každý jedinec má odlišnou dobu psychického vývoje.

Ve stáří člověku začínají ubývat síly. Začíná si uvědomovat, že není nesmrtelný a postupně přijímá fakt, že jednoho dne zemře (Thorová, 2015, s. 475-477).

1.1 Školní věk

V tomto období se z dítěte stává školák. Tento věk lze chápat i jako oficiální vstup do společnosti. Společnost od jedince očekává, že si bude plnit své povinnosti. V tomto období se dítě také začíná řadit do vrstevnických skupin.

Tento věk můžeme dělit na tři fáze. A tím je raný, střední a starší školní věk.

V raném věku se dítě učí základním dovednostem jako je čtení, psaní a počítání. Uvádí se, že tento věk trvá přibližně od 6 až do 9 let. Dítě dále přechází do středního věku. Ten končí přibližně mezi 11. a 12. rokem. Ve vrstevnické skupině a ve škole si dítě buduje pozici. Postupně se rozvíjí a přechází do staršího školního věku, který trvá přibližně do 15 let. Dítě se dostává do první fáze dospívání, tedy pubescence (Vágnerová, 2012, s. 255-256).

1.2 Školní zralost

Děti do školy nastupují v 6–7 letech. V tomto roce dochází k vývojovým změnám. Aby dítě zvládlo roli žáka, musí dosáhnout určité úrovně zralosti. Dítěti se zlepšují regulační kompetence, zlepši se emoční stabilita a odolnost vůči zátěži. Dítě respektuje požadavky školy a zaměřuje se na stanovenou činnost. Není-li dítě dostatečně zralé, projevuje se u něj více dráždivosti, je emočně labilnější. Těžce se soustředí a bývá unavitelnější. Tyto děti se potom hůře adaptují na školu. Při zrání určitých oblastí mozku se se vyvíjí regulační schopnosti. Propojují se různá centra, která ovládají kognitivní funkce i emoční prožívání (Vágnerová, 2012, s. 256).

1.3 Mladší školní věk

Mladší školní věk začíná přibližně během 6–7 let a trvá do 11–12 let. Děti během tohoto období stále více zajímají knihy, díky kterým se mohou dozvědět více informací. Vyhledávají různé cestopisy, historické a válečné povídky, dobrodružné romány nebo dětské encyklopedie. Nejprve školák věří všemu, co mu autority (učitel, rodiče) řeknou. Až později začíná být kritičtější (Langmeier, Krejčířová, 1998, s. 115-116).

Posuzování výšky a hmotnosti bývá nejčastější a zároveň i nejjednodušší ukazatel vyspělosti dítěte. Ale bývá nejméně průkazný. Děti většího věku a silnější postavy se mnohem lépe přizpůsobí požadavkům, které na ně škola klade. Pokud je dítě menšího věku a drobnější postavy, bývá častěji unavené a nedokáže se tolik soustředit. Když dítě vstupuje do školy, mění se jeho tělesné proporce. Celá postava se začíná protahovat. Končetiny

se prodlužují a hlava se zmenšuje. Dětem se postupně mění tuk na svaly (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 111-112).

Pokud je dítě emočně zralé, dokáže přiměřeně kontrolovat city a impulzy. Školák by měl být schopen dát stranou své přání. S citem souvisí i úkolová zralost. Dítě by mělo být schopné v jisté míře pracovat, být soustředěné a být vytrvalé (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 114).

Aby dítě mohlo dobře psát a číst, je důležité, aby mělo zlepšené vidění nablízko. Dítě je schopno rozlišit a identifikovat určitý tvar. Má lepší orientaci v obrázcích a později i v tištěném textu. Mezi 5. a 7. rokem děti rozlišují detaily složitějšího obrazce. Dítě, které je na školu zralé, dovede lépe rozlišovat obrázky, písmena i číslice. Lépe také rozeznává detaily, tvary i počty (Vágnerová, 2012, s. 261-262).

Mezi 5. a 7. rokem dítě dokáže rozlišit zvukovou podobu řeči, jako jsou například slova, slabiky či fonémy. Tato schopnost je označována jako fonologická senzitivita. Rozlišovat dobře fonémy je důležité především pro čtení a psaní. Děti většinou rozliší fonémy od šesti let. Nezralé děti mohou mít problém rozlišovat hlásky, které jsou si podobné. Jedná se například o sykavky nebo souhlásky. Nedokáží je správně vyslovovat (Vágnerová, 2012, s. 264).

Děti mladšího školního věku se řídí základními zákony logiky. Jejich myšlení je vázáno na realitu. Jsou schopni uvažovat o něčem, co sami znají. Dítěti stačí zkušenost z minulosti, chce vědět, podle jakých pravidel, co funguje. Děti mladšího školního věku upřednostňují argumentaci pomocí konkrétních příkladů (Vágnerová, 2012, s. 266–267).

Od 6 až 11 let se rozvíjí induktivní uvažování. Zpřesňuje se chápání různých souvislostí a vztahů. Své poznatky děti různě klasifikují a třídí podle toho, jak je považují za nejvhodnější. Děti mohou objekty a situace, které znají, rozřizovat podle více kritérií (Vágnerová, 2012, s. 270–271).

Ve školním věku se také vyvíjí deduktivní myšlení. Svoje úvahy školáci kombinují a užívají dedukce. Jsou více kritičtější. Děti poznávají, které tvrzení je správné, a které nesprávné.

Dítě raného školního věku posuzuje čas k určitému dění. Také ho může prisuzovat k sobě samému, asi kolem osmi let si pojem času zpřesňuje. Děti dokáží seřadit události podle toho, jak k nim došlo. Postupně se snaží znát hodiny a začínají chápat, že čas nelze vrátit.

U počtů je velmi důležité, aby žák porozuměl významu čísla. Děti v mladším školním věku začínají chápat logiku číselné řady a rozumí vztahům mezi čísly. Mezi 5. a 7. rokem si žáci

osvojují základní matematické operace, kterými jsou sčítání a odčítání. Postupně se potom žáci dostávají ke dvojciferným číslům, desetinné čárce, násobení, dělení a slovním příkladům (Vágnerová, 2012, s. 275-281).

Díky rozvoji poznávacích procesů může dítě chápat větší množství informací. Dokáže je rozlišovat a ty nedůležité odstranit. To, že dítě dosáhlo určité úrovně uvažování, můžeme poznat podle strategie, kterou dítě používá při eliminaci a dalším zpracování informací. Mladší děti si pamatují ty informace, které jsou pro ně důležité nebo zajímavé (Vágnerová, 2012, s. 283).

To, jaké má člověk znalosti a zkušenosti, jak o nich uvažuje a hodnotí je, můžeme shrnout pod pojem metakognice. Zaměřuje se na poznávání a porozumění různých situací. Do metakognice patří také schopnost ocenit vlastní kompetence (Vágnerová, 2012, s. 284).

Dítě mladšího školního věku není ještě schopno přiměřeného sebehodnocení. Neví, co dokáže a jak dobře co umí. Své výkony není schopno ohodnotit. Mnohdy něco slíbí, ale nesplní. Nejde o lhaní, ale o to, že si ještě neumí stanovit, co vše dokáže (Vágnerová, 2012, s. 284-285).

Nejmladší školáci většinou neodhadnou obtížnost úkolu. Často tedy vloží stejné úsilí jak do lehkého, tak i do těžkého úkolu. Neodhadnou, jak dlouho jim daný úkol zabere času. Zpětnou vazbu nevyužijí, začíná se rozvíjet během školní docházky (Vágnerová, 2012, s. 285).

Exekutivní funkce je soubor kompetencí. Díky těmto funkcím můžeme kontrolovat, řídit a regulovat poznávací procesy a aktivity. Vývoj těchto funkcí je postaven na zrání mozkové kůry a zkušenosti. Exekutivní funkce můžeme rozdělit na tři složky. Jsou jimi pracovní paměť, flexibilita pozornosti a inhibice (Vágnerová, 2012, s. 286-291).

Díky pracovní paměti můžeme zpracovávat a udržovat informace. Ty bývají potřebné k chápání aktuálních situací a k řešení problémů. Během školního věku se od žáka očekává udržení určitého počtu informací. Jejich kapacita pracovní paměti narůstá a zvyšuje se i rychlost zpracování. Starší děti udrží v paměti více informací (Vágnerová, 2012, s. 287).

Pozornost je jednou z funkcí, které slouží k regulaci psychické aktivity, především zaměřenosti poznávacích procesů (Vágnerová, 2012, s. 289). Mění různě pohledy na situaci a je schopna se zabývat tím, co je momentálně důležité. Pozornost se během školní docházky neustále zlepšuje. Velký tlak na vývoj těchto funkcí vyvíjí i škola.

Jde o potlačování a ovládnání toho, co není v danou chvíli důležité. Malí školáci si velmi často všímají rušivých podnětů a poté na ně reagují. Díky regulaci rušivých podnětů mohou dobře fungovat exekutivní kompetence (Vágnerová, 2012, s. 291).

1.4 Motivace ve společnosti

Rodina je pro žáka velmi důležitou součástí života. Dítě v ní nachází oporu, emoční zázemí a uspokojuje jeho základní potřeby. Uspokojování potřeby realizace mohou rodiče ovlivňovat výběrem aktivit. V mladším školním věku se dcera více identifikuje s matkou a syn s otcem. Dítě se rodiči velmi často chlubí (Vágnerová, 2012, s. 313-315).

Velký vliv má rodina při motivaci dítěte. Jeho prospěch ve škole závisí na tom, jak k němu přistupují rodiče. Pokud rodiče výsledek žáka moc nezajímá, tak dítě ztrácí motivaci (Vágnerová, 2012, s. 259).

Dospělý ve školním věku působí na dítě jako autorita (Vágnerová, 2012, s. 315). K učiteli mívá často dítě vytvořený osobní vztah. Dítě chce dělat učiteli radost, a díky tomu chce být akceptováno a oceněno (Vágnerová, 2012, s. 331-332).

Ve středním školním věku dítě učitele stále akceptuje, ale pomalu se zde začínají objevovat odmítavé postoje k učitelům. V tomto období je spravedlnost pro žáky velmi důležitá. Je to pro ně respektování určitých pravidel (Vágnerová, 2012, s. 337).

V mladším a středním školním věku se děti spíše zaměřují na skupiny, které jsou stejnopohlavní. Potvrzují si tím svoji genderovou identitu. Tendence vyhledávat stejnopohlavní skupiny trvá přibližně do 11 let (Vágnerová, 2012, s. 344-345).

Děti ve školním věku mají potřebu být přijati vrstevnickou skupinou. Dítě ve vrstevnické skupině zaujímá určitou roli. To velmi závisí na aktivitách a přednostech dítěte. Díky skupině dítě získává různé zkušenosti ze života. Rozvíjí spolupráci, učí se různým hodnotám, u problému se snaží hledat způsoby řešení a rozvíjí své vlastnosti. Dítě se snaží dosáhnout dobrého postavení ve skupině (Vágnerová, 2012, s. 338-339).

2 Volný čas a tábor

V této kapitole bych chtěla objasnit, co to volný čas je a jak souvisí s lidským životem. Budu se zde zabývat volným časem dětí a mladých lidí. Taktéž se budu věnovat cílům výchovy ve volném čase. V další části bych se chtěla zmínit o táborech, vysvětlit, z jakého důvodu na něj děti jezdí a rozebrat, jaké jsou typy tábora.

2.1 Volný čas

S volným časem souvisí také pojem čas. Ivo Jirásek ve své knize „Zážitková pedagogika, Teorie holistické výchovy (v přírodě a volném čase)“ (Jirásek, 2019, s. 127) uvádí tři časové rozměry. Jimi jsou přítomnost, minulost a budoucnost. Plynutí času můžeme chápat dvěma způsoby, a to buď jako cyklické opakování, anebo chápání toku času v linearitě. Cyklické opakování času je chápáno jako opakování toho, co už bylo, jako například, že po jaru vždy nastává léto. Pod linearitou si můžeme představit šipku, která odněkud někam letí (Jirásek, 2019, s. 129).

V dnešní době můžeme velmi často slyšet, že lidé nemají čas. Kdybychom se podívali trochu více do minulosti, zjistíme, že dříve lidé měli více času. Asi nejvíce času mají ti, kteří mají méně peněz. Například bezdomovci. Ti mají mnoho volného času. Čím více člověk pracuje a honí se za penězi, tím méně má času, který je v dnešní době velmi drahocenný (Jirásek, 2019, s. 136-137).

Chápání volného času může být různé. Někdo ho chápe jako fyzikální jednotku. Lidé ho přepočítávají na volné hodiny v týdnu využité k obnově sil. Můžeme ho však i chápat jako soubor činností. Ty potom směřují k uvolnění a rekreaci (Jirásek, 2019, s. 140).

Volný čas je součástí lidského života. Je to čas mimo čas pracovní. V této době má člověk možnost vykonávat činnosti, které vedou k sebeurčení a sebevytváření. Volnočasové aktivity nejsou pouze pro vybrané skupiny lidí. Svými způsoby a obsahy pronikají mezi všechny lidi ve společnosti (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 10-11).

Děti a mladí lidé ve svém volném čase realizují vlastní aktivity nebo se účastní těch, které vytvořili dospělí. Pokud se děti či mladí účastní volnočasových aktivit, stává se z nich nejen divák a posluchač, ale především aktivní účastník. Rozšiřují si svoje znalosti a díky zážitkům objevují svoje možnosti a rozvíjí své dovednosti. Děti a mládež při úspěchu ve volnočasové aktivitě mají pocit uspokojení, příležitost k seberealizaci a kladnému

sebehodnocení. Dospělí ve volném čase dětí a mládeže působí jako vedoucí, vychovatelé, animátoři nebo organizátoři (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 27-28).

Výchova ve volném čase se liší v oblasti cílů, podmínek a pedagogických prostředků. Může mít funkci výchovně-vzdělávací, zdravotní, sociální a preventivní. Tyto funkce plní různá zařízení, instituce a organizace pro výchovu ve volném čase. Za důležitou považujeme výchovně-vzdělávací funkci (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 72).

2.2 Tábor

Jedna z možností, jak využít volný čas, je jet na tábor. Pro mnoho dětí je dětský tábor velký zážitek. Na táborech zažívají dobrodružství se svými kamarády, různě mezi sebou soutěží a hrají hry. Táborem bývá označována akce, které se účastní děti do 15 let. Zároveň mají zajištěné ubytování, stravování a program. Polášek v časopise Hlavní vedoucí dětských táborů tyto akce dělí:

- a) *„podle období pořádání – letní, zimní,*
- b) *podle věku účastníků – pro rodiče a děti, pro mladší žactvo, pro starší žactvo, pro dorost, smíšené,*
- c) *podle schopností účastníků – pro zdravé děti, integrované, pro děti se zdravotním postižením,*
- d) *podle programového zaměření – sportovní, všeobecné, jazykové,*
- e) *podle ubytování – v pevných stavbách, ve srubech, stanové,*
- f) *podle základny – stálé, putovní, příměstské, hvězdicové“ (Polášek a kol., 2007, s. 3).*

Nejčastěji se setkáváme s tábory, které se konají v létě.

3. Postupy a metody na táborech

V této kapitole se budu věnovat hře, zážitkové pedagogice, dramaturgii a motivaci. Nejdříve bych chtěla určit kritéria pro hru, její funkce a znaky, dále charakterizovat zážitkovou pedagogiku a popsat Kolbův cyklus a stav flow. Také se budu věnovat dramaturgii a způsobům, jak s ní pracovat, aby si akce účastníci užili. V motivaci nejdříve vymezím základní pojmy, popíši motivaci účastníků na akcích a na závěr uvedu příklady motivačních prostředků.

3.1 Hra

Jedna z nejcitovanějších definic her je tato: „*Podle formy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno jen tak a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedostane žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo, které se vymaňují z obyčejného života tím, že se přestrojují za jiné*“ (Huizinga, 1971, s. 20).

Hru můžeme brát jako podloží celé kultury. Je tedy starší než kultura. Hra je součástí lidské podstaty. Člověk je člověkem jen tehdy, pokud je hráčem. Hra vytváří svobodu. Můžeme v ní vystupovat ze svého obyčejného života. Zažíváme v ní napětí, nejistotu i nadšení (Jirásek, 2019, s. 172-175).

Aby hra byla opravdu hra, musí splňovat určité charakteristiky, na základě, kterých ji popisujeme. Důležitý je název hry, který má být zajímavý a přitažlivý. Měli bychom uvést, odkud danou hru máme. Tedy zmínit autora a pramen. Psychická a fyzická zátěž nám říká o velikosti psychického a fyzického nasazení. Poté je zde uveden čas na přípravu, čas na hru a počet instruktorů na přípravu. Hra musí mít určitý počet instruktorů a hráčů pro realizaci hry. Věková kategorie nám říká, pro kterou věkovou skupinu je hra určena. Při popisu hry bývá uvedeno i prostředí. Místo vhodné pro realizaci hry. Ještě se může uvádět denní doba nebo i roční období (v jaké denní době nebo v ročním období je doporučeno hru realizovat). Posledním kritériem je materiál, který nám udává přesný záznam věcí potřebných k realizaci hry (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 119-120).

Hra má pět důležitých znaků. Hra je znak. Není to doopravdy, ale můžeme tím na něco poukazovat. Další ze znaků je emocionální angažovanost. Působí zde vzrušení. Každá hra má svá pravidla a je zároveň soutěží proti soupeři. Posledním znakem je cíl. Hráči většinou mají za cíl hry vyhrát. Cíle pedagoga však mohou být i jiné (Činčera, 2007, s. 10).

Hra se skládá z několika částí. Libreto, motivace, pravidla hry a metodické poznámky. Libreto se zaměřuje na atmosféru hry. Může to být příběh, myšlenka nebo událost. Při motivaci se snažíme účastníky vtáhnout do hry. Během pravidel hry přesně popisujeme děj hry, rozdělujeme úlohy, časové údaje, úlohy rozhodčího. Do metodických poznámek si zapisujeme doporučené zkušenosti s uváděním her (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 118-119).

Než začneme hru, měli bychom si říci, zda pravidlům rozumíme tak, že během hry zvládneme vyřešit všechny nečekané situace. Nejlepší je zahrát si hru předem v hlavě. Velmi důležitou součástí hry je technická stránka. Správný instruktor na akci přijíždí včas a je řádně přichystaný. Má připravené motivační scénáře, kostýmy, rekvizity a vše co je potřeba k uskutečnění hry (Zouňková, 2013, s. 13).

Hry můžeme rozdělovat podle výchovných cílů. Máme hry, které rozvíjí inteligenci jazykovou, hudební, matematicko-logickou, prostorovou, pohybovou, intrapersonální, interpersonální, nebo vztah k přírodě. Hry poté můžeme různě kombinovat.

Díky hře můžeme své svěřence vychovávat. Hra navozuje různé situace, příběhy, účastník se může vžívat do odlišných rolí. Jedinec nebo i skupina se může rozvíjet a růst vědomostí, dovedností, a hlavně i zkušeností. Díky hrám si také můžeme prověřovat naše teoretické poznatky, své názory, hodnoty a postoje. „*Hru chápeme jako jeden z nejideálnějších prostředků harmonického rozvoje osobnosti*“ (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 114).

Dalo by se říci, že hra tvoří základ naší činnosti. Díky hře můžeme realizovat zážitkovou pedagogiku. Za hru můžeme považovat i sport. Při hře míváme nejasnosti ve výsledku. Máme šanci vyhrát i prohrát. Hra neslouží pouze k tomu, abychom využili volný čas. Má i vážnější význam. Ve společnosti se nesetkáváme s uznáním prohry. Společnost nás nutí být nejlepšími. I sportovci za svoje výkony dostávají určitý obnos peněz. A stává se, že ze hry se stává zaměstnání. Prohra ve hře nás učí pokoře a uznání lepšího výsledku, než byl ten můj. Učí nás poznávat sebe sama. Rozvíjí naše schopnosti a limity. Díky tomu jsme sebejistější. A to nejen ve hře, ale i mimo ni (Jirásek, 2019, s. 170-171).

3.2 Zážitková pedagogika

Zážitková pedagogika klade důraz na dovednosti a postoje. Učí se v ní pomocí zážitků. Zároveň se snaží rozšiřovat komfortní zóny za pomoci dobrodružství. Základem je vlastní aktivita, kde člověk musí vynaložit co nejvíce energie, zážitek je tím intenzivnější

a zapamatovatelnější. U zážitkové pedagogiky je důležitá reflexe. Díky tomu, že člověk zkoumá a zpracovává zážitek, se učí (Pelánek, 2008, s. 21).

Lidé se nejlépe učí z vlastních zkušeností. Na začátku 80. let David Kolb navrhl schéma učení. Skládá se ze čtyř fází. Nejpoužívanější jsou zkušenost, reflexe, zobecnění a transfer. Jsou poskládány v cyklu. Aby účastníci získali zkušenost, je třeba aktivitu správně vyhodnotit. Při zobecnění se hledá vztah aktivity k realitě. Posledním bodem je poučení (Činčera, 2007, s. 16).

Kolb určil šest charakteristik zkušenostního učení. *„Je lépe koncipováno jako proces a není pevně dán termín dosažení výsledků. Je to průběžný proces zakotvený v zážitcích. Vyžaduje řešení konfliktu mezi protichůdnými styly adaptace na vnější prostředí. Je to holistický proces. Zahrnuje přenos informací mezi člověkem a prostředím. Je to proces tvoření vědomostí“* (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 42).

Hanuš a Chytilová v knize „Zážitkově pedagogické učení“ popisují Kolbův čtyřfázový cyklus následovně: konkrétní zkušenost, ohlédnutí a reflexe, zobecnění a aktivní zkušenost. Při konkrétní aktivitě se členové zapojují do společného úkolu. Po dokončení úkolu nastává ohlédnutí a reflexe. Zpětně si účastníci připomenou klíčové momenty úkolu. Účastníci popisují, jak podle nich aktivita proběhla, jak s aktivitou byli srozuměni a jak se orientovali. Poté se začíná aktivita hodnotit. Účastníci zde mohou říct osobní pocity nebo spokojenost s průběhem a dosažením cíle. Přechází se k zobecnění. Zde se vypichují důležité body, které měly vliv na chod aktivity. Bavíme se zde o tom, co bylo na aktivitě dobré a co lze zopakovat. Hledáme chyby a snažíme se přijít na způsob, jak se jich příště vyvarovat. Posledním bodem cyklu je aktivní zkoušení. Zde hledáme plány změn (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 43).

Může se stát, že účastníci hrají jednu hru za druhou a díky tomu nemají čas zážitek vstřebat. Je tedy potřeba nechat účastníkům chvíli na vstřebání nových zážitků a poznatků (Pelánek, 2008, s. 24).

Slovo zážitek můžeme dát do tří časů. Minulý, přítomný a budoucí. Prožitek, předpona pro-, je v přítomném čase. Něco, co právě v dané přítomnosti prožíváme. Pokud hovoříme o zážitku, vracíme se k minulosti. Můžeme se k němu vracet ve vzpomínkách nebo i v racionálním rozboru. Zkušenost je poté budoucnost. Má trvalejší podobu určitého prožití (Jirásek, 2019, s. 17).

Flow je stav, kdy je účastník ponořen plně do hry. Má tři složky. Koncentrace (absolutní pohlcení aktivitou), zájem (předpoklad pro udržení koncentrace) a zábava. Pro tento stav

je důležitá rovnováha mezi výzvou a dovedností. Pro účastníka je také důležitý pocit autonomie. Má tak více příležitostí k úspěchu. Stav flow se častěji objevuje při individuální či skupinové práci než při klasické výuce (Činčera, 2007, s. 17).

3.3 Dramaturgie

Dramaturgie je metodika, podle které můžeme vytvářet programy pobytových akcí. (Činčera, 2007, s. 34).

Pokud chceme, aby si účastníci celý program užili, nesmíme hry nahodile skládat za sebe. Hry by měly směřovat ke stanovenému cíli. Účastníci by se měli u her zasmát i zamyslet. Program by měl mít rytmus, spád a gradaci. Program se musí, jak správně naplánovat, tak i správně uvést. Je důležité, abychom hry dobře vybrali a seřadili. Celkový účinek programu potom bude mnohem účinnější (Pelánek, 2008, s. 63).

Je třeba, aby dramaturg byl tvořivý a byl odborníkem na sestavu repertoáru. K uvedení her si bere příklady z divadla, rozhlasu, filmu nebo televize. Dramaturg má za úkol připravit celé dílo a naplánovat jeho realizaci (Jirásek, 2019, s. 181).

Dříve se o dramaturgii hovořilo jako o rumu v dortu. Tekutina (práce dramaturga) se rozplyne po celém dortu (v konečném tvaru díla) a nedá se už vrátit zpět do lahve. Tato stránka přípravy nesmí chybět. Pokud chybí, tak programy přestávají mít švih a spád, rytmus, gradaci a potřebné napětí. Téma se pomalu vytrácí a nenaplňujeme stanovené cíle (Jirásek, 2019, s. 185).

Dramaturgický proces mívá čtyři až pět fází. Nejprve se zvolí hlavní téma. Zde se bavíme o zaměření kurzu a cílech. Poté se vytváří program. Je zde časový plán celého kurzu, rozmístění osob a rolí. V praktické dramaturgii se rozpracovávají jednotlivé programy a hry. Dokončení scénáře řeší otázky, které souvisí s logistikou. Řeší se materiál, odpovědnost a pravidla her. V dramaturgii kurzu vyhodnocujeme a modifikujeme program během kurzu (Činčera, 2007, s. 35–37).

Slejška uvádí šest zásad dramaturgie. V zásadě posloupnosti by aktivity měly na sebe logicky navazovat. V gradaci má být psychická a fyzická zátěž aktivit rovnoměrná. Aktivity stejného druhu a formy by se neměly opakovat za sebou. Je důležitá pestrost a rozmanitost. Strihy pomáhají oživení a motivaci. To znamená, že se po psychických aktivitách zařazují pohybové a obráceně. Zásada přiměřenosti a vyváženosti by nám měla připomenout,

že nesmíme zapomínat i na odpočinek. Poslední zásadou je pozitivní bilance. Je důležité, aby byl program poskládaný tak, aby z něj měl každý z účastníků dobrý pocit (Činčera, 2007, s. 38).

3.4 Motivace

„Pojem motivace vyjadřuje proces utváření psychologických příčin chování (slovo motivace pochází z latinského slova moveo, hýbám – v daném kontextu jde tedy o to, co „hýbá“ člověkem, co ho přivádí k tomu, že něco činí)“ (Nakonečný, 2015, s. 395).

Nakonečný ve své knize „Obecná psychologie“ vymezuje klíčová slova motivace.

Motivace je proces chování, díky kterému chceme dosáhnout určitých cílů. Motiv je důvod, proč se motivovaný tak chová. Je to chování díky psychologické příčině. Potřeba je vyvolaný stav motivace chování. U člověka vyjadřuje také nějaký nedostatek. Dovršující reakce je poslední fáze v motivačním procesu, který uspokojuje potřeby. Cílový objekt je zdroj, díky kterému se dosáhne dovršující reakce. Cílový stav je potom reakce při dosažení cílového objektu. Incentiva jsou vlastnosti cílového objektu. (Nakonečný, 2015, s. 395-396)

Při motivaci hráčů je potřeba, aby hra začala správným tempem. Důležité je navodit hráče k zapojení do hry. Při vyšším cíli hráč poznává, že hra rozvíjí jeho dovednosti, které pak může použít v běžném životě. K motivaci hráčů se nejčastěji používá čtení legendy, která se ke hře vztahuje, nebo hraní scének. Tyto metody mají navodit napětí nebo uvolnění pro hru. Ovšem nejvíce záleží na osobnosti instruktora. Je-li instruktor charismatický, může s nudnou legendou vytvořit zábavnou hru (Zouňková, 2013, s. 14).

Při motivaci účastníků bychom se měli řídit několika pravidly. Neměli bychom snižovat význam účastníků a přehlížet maličkosti. Máme pomáhat dětem zlepšovat se a chválit je, když si to zaslouží. Nesmíme snižovat svoje osobní požadavky. K účastníkům máme projevat důvěru a nebát se rozdělovat úkoly. Měli bychom umožnit svobodné projevy a názory a účastníky povzbuzovat v jejich nápadech (Hanuš, 2009, s. 69).

Radek Hanuš a Lenka Chytilová (2009, s. 72) uvádí ve své knize „Zážitkově pedagogické učení“ devět zákonů motivace: *„Chcete-li motivovat, musíte být sami motivováni. Úspěch motivuje. Motivace má dvě stádia – vytyčit cíl a ukázat, jak cíle dosáhnout. Uznání motivuje. Motivace je nikdy nekončící proces. Vlastní účast motivuje. Každý pokrok musí být zřetelně viditelný. Výzva k akci motivuje jen tehdy, je-li možno zvítězit. Ztotožnění se se skupinou motivuje“.*

Můžeme použít následující prostředky motivace. Například film – je to nějaký příběh s dějem, postavami, historickými souvislosti. Pokud chceme motivovat filmem, mělo by se jednat o zajímavý film s něčím podnětným. Podobně můžeme motivovat i videozáznamem, knihou, povídkou, básní nebo legendou. Lze také motivovat fotografiemi nebo obrazy. Mohou být rozvěšeny v určitém prostoru. Mohou vytvořit zajímavou atmosféru. Zajímavá může být motivace pomocí světla a tmy. Můžeme použít různé stíny, osvětlení, oheň nebo záři svíček. Asi nejčastěji se motivuje pomocí scénky. Bývají velmi úspěšné a mnohdy mohou být i vtipné. Prostředky k motivaci musíme samozřejmě vybírat i podle charakteru projektu (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 73-79).

4. Organizace tábora

V kapitole o organizaci tábora se budu věnovat složením vedení na táboře. Popíšu zde hlavního vedoucího a instruktory. Poté popíši způsoby vedení skupinek. V kapitole věnované realizaci uvedu základní hygienické požadavky pro realizaci tábora. A nakonec zkusím přiblížit, jaké místo na táboření je nejvhodnější.

4.1 Pracovníci na táboře

Miloš Zapletal ve své knize „Jak vést tábor?“ (1969, s. 6-12) uvádí jednu důležitou otázku: „Jak by měl vypadat ideální tábor?“ Důležité je, aby se děti nenudily. Na táborech mohou mezi sebou soutěžit, hrát hry, užívat si zábavy nebo i pracovat. Každá tato činnost jim přináší zážitek. Stačí, když si děti uvaří samy oběd. Mezi vedoucími a dětmi by mělo panovat přátelství. A to nejen ve skupinkách, ale mezi všemi účastníky tábora. Vedoucí by měli být starší kamarádi dětí. Jestli je tábor dobře veden, tak chce dítě zažít nějaké dobrodružství. Když je tábor velmi bohatý, může se v dětech objevit zájem třeba o zvířata nebo o přírodu. V nejlepším případě se zdokonaluje jejich charakter.

Hlavní vedoucí je osoba, která nese za vše plnou zodpovědnost. Musí být starší 18-ti let. Hlavní vedoucí má mít zkušenosti s dětmi a s mládeží. Doporučuje se, aby tuto funkci vykonávala osoba, která je starší 21 let. Tato osoba je proškolená provozovatelem. Během tábora potom řídí práci všech účastníků tábora. Zodpovídá za spokojenost dětí. Měla by se dopředu seznámit se všemi pracovníky tábora. Hlavní vedoucí upravuje program, denní režim, jídelníček. Má na starosti výchovný proces a práci ostatních instruktorů (Harmach a kol., 2004, s. 15-16).

Instruktor se na vícedenních akcích dostává do mnoha rolí. Je to například pedagog, organizátor, herec, rozhodčí nebo dokonce i účastník. Ideální instruktor by neměl upadat do stereotypu a z vlastních chyb by si měl brát ponaučení. Může se stát, že v něčem není příliš dobrý nebo zkušený. V tomto případě je dobré uznat svoje nedostatky. Špatné je, když si instruktor hraje na něco, co není. Prioritou instruktora by měli být účastníci. Měl by tedy potlačit své vlastní potřeby (Pelánek, 2008, s. 38-41).

Pelánek uvádí čtyři typy vedení skupinek. Direktivní, formální, týmové a liberální. U direktivního vedení se všichni řídí pokyny nadřízeného. Je to takový diktátor. U formálního se nadřízený dívá spíše na sebe a své zájmy. U týmového vedení nadřízený spíše koordinuje. Členové tohoto vedení mají více prostoru a práv ale zase větší zodpovědnost. Liberální vedení je podobné týmovému. Liší se koordinací. V liberálním vedení nadřízený činnost moc

nekoordinují. Na akcích je nejlepší praktikovat týmové vedení. Ale objevují se všechny typy vedení (Pelánek, 2008, s. 41).

4.2 Realizace tábora

Pro realizaci vícedenní akce pro děti je potřeba dodržet všechny požadavky podle § 8–4 Zákona č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví. Osoba, která akci pořádá, je povinna zajistit zásoby pitné vody, odstraňování odpadků i odvádění splaškových vod. Dítě, než pojede na vícedenní akci, musí mít potvrzení od praktického lékaře o zdravotní způsobilosti. Organizátor musí rovněž zajistit základní péči o zdraví všech účastníků. Je nutné, aby byl na akci zdravotník a aby byla lékárnička dobře vybavena (Podstatová, 2017, s. 150-151).

Při stravování se nesmí křížit čisté a nečisté činnosti. Mělo by být k dispozici místo, kde se dělá zvláště špinavá práce (př. krájení masa), a kde se dělá čistá činnost (př. krájení zeleniny). Kuchyňské a jídelní nádobí se musí umývat odděleně. Pětikrát denně by měly děti dostávat jídlo. Snídaně, přesnídávka, oběd, svačina a večeře. Pití musí být k dispozici celý den. Při ubytování musíme dbát na to, aby byly zvláště dívky a zvláště chlapci. Také je vymezena určitá doba pro spánek. Děti do 10 let mají spát minimálně 9 hodin. Starší děti 8 hodin (Podstatová, 2017, s. 152-155).

Pro každý tábor a vícedenní akci je důležité najít správné místo. Miloš Zapletal ve své knize „Jak vést správně tábor?“ uvádí devět základních bodů, jak vybrat správné místo na konání tábora.

Velmi důležitá je estetika. Proto by místo mělo být krásné. Miloš Zapletal uvádí, že výhradně táboří v lesnaté krajině. Akce by měla být tam, kde je klid. Takže se vyhýbat železnicím a obydleným oblastem. Zároveň by místo mělo být bezpečné, slunné, suché a chráněné před větrem. Důležitá je také pitná voda, takže by poblíž měl být zdroj pitné vody. Aby se děti měly kde koupat, je dobré mít poblíž nějakou řeku, rybník nebo potok. Důležité je také zásobování čerstvým jídlem (Zapletal, 1969, s. 14-16).

5. Program pobytové akce

V praktické části bakalářské práce navrhnu program na pobytovou akci pro děti. Název akce bude „Po stopách Sherlocka Holmese“. Akce je určena pro děti mladšího školního věku. Děti budou mít za úkol po dobu pěti dnů, kdy bude akce probíhat, nalézt podoby zlodějů, kteří kradli v Londýně. K motivaci budou sloužit scénky.

Hlavním záměrem tábora je vytvořit takový program pro děti, aby si z každého dne odnesly nové poznatky a zkušenosti. Zároveň bych chtěla podpořit zájem dětí účastnit se podobných akcí.

Hlavním tématem bude Sherlock Holmes, známý detektiv. Účastníci půjdou v jeho stopách. Sám Sherlock je bude učit, jak se stát dobrým detektivem. Slíbí jim, že pokud budou po celou pobytovou akci úspěšní a pomohou mu vyřešit těžké případy, bude je čekat na konci odměna.

Pro větší zážitek dětí bude během akce sehráno několik scének. Scénky poslouží zároveň i jako motivace. V nich se budou objevovat známé postavy ze Sherlocka Holmese. Mimo Sherlocka jimi jsou doktor Watson, paní Hudsonová, Molly a inspektor Lestrade. V programu se počítá s tím, že nebude bodovaný, proto je potřeba účastníky co nejvíce motivovat především scénkami.

Program je udělaný tak, že by účastníci chodili spát převážně kolem 22 hodiny večerní. Budiček by byl ale až v 8 ráno. Přesný harmonogram dne je uveden u každého jednotlivého dne, předpokládáme mírnou variabilitu v jednotlivých částech programu. V programu se také počítá s tím, že si účastníci musí někdy více odpočinout, třeba po namáhavé aktivitě, a také musí dbát na svoji hygienu a úklid. Proto v harmonogramu je občas více volného času, který lze v případě potřeby vyplnit dalšími hrami mimo téma akce nebo spontánními činnostmi, povídáním apod.

	Dopolední blok	Odpolední blok	Večerní blok
Neděle		Nejrychlejší hra na jména Tanec na kládě Pravidla	Organizace skupinky
Pondělí	Stopování zvířat Hody a vrhy	Greenpeace Hledání kamaráda Ukradené noty	Živá abeceda Živé zrcadlo Stavění pyramid

Úterý	Závody formule 1	Závody formule 1, pokračování Vázání uzlů a stavění ohniště	Stopování zloděje
Středa	Vaření	Ruční telegraf Vodní bitva	Táborák Skok padákem
Čtvrtek	Výlet	Výlet Záchrana Molly	Film
Pátek	Cvičení scének Čokoláda	Chytání zlodějů	

Tab. 1. Harmonogram tábora

Zdroj: vlastní.

5.1 Neděle

Cíle dne:

- Děti dokážou vyjmenovat účastníky tábora.
- Děti se dokážou dobře orientovat v prostorách tábora.
- Děti budou schopny popsat pravidla tábora.

16:00 – 18:00 Odpolední blok se svačinou

Scénka:

Sherlock: *(chodí zklamaně po místnosti a hraje smutné písničky na housle)*

Watson: *(sedí smutně v křesle, v ruce má noviny a je zadumaný)*

Paní Hudsonová: *(vchází do místnosti a nese šálky s čajem)* „Aaach chlapci, je to velmi smutné vás vidět v takovéto náladě.“

Sherlock: „Paní Hudsonová, nechte nám tady laskavě ty čaje a odejděte.“

Paní Hudsonová: *(pomalu míří ke dveřím)* „Ooh jistě Sherlocku. Jen byste měl vědět, že ...“

Sherlock: *(zakřičí)* „Odejděte!“

Paní Hudsonová: *(odchází a povídá si sama pro sebe)* „Však on se najde nějaký zajímavý případ a Sherlock hned bude ve své kůži.“

Watson: *(pořád zamýšleně)* „Neměl bys na ni být tak hnusný.“

Přichází Lestrade s Molly

Lestrade: *(udýchaně)* „Sherlocku! Proč mi nezvedáš telefon?“

Sherlock: *(přestane hrát na housle)* „Ooo. To je ale vzácná návštěva. Že by si policejní mozečky nevěděly s něčím rady a potřebovaly by pomoc?“ *(učehtne se a usadí se povýšeně do křesla)*

Molly: „Sherlocku prosím, je to naléhavé. Po Londýně se potuluje skupina zlodějů.“

Sherlock: „To není zajímavé.“

Lestrade: *(předává Sherlockovi policejní spis)*

Sherlock: *(se zaujetím si ho prohlíží)* „Aha. No ovšem toto je zajímavé. No toto? I vražda? No ale sám s doktorem Watsonem to nezvládnou.“

Watson si bere od Sherlocka policejní spis a zkoumá ho.

Molly: „Hele Sherlocku, a co kdybychom ti poskytli tady pár našich rekrutů?“

Sherlock: *(podívá se na děti)* „No, musel bych je prvně naučit vše, co umím já.“

Watson: „Sherlocku, ale to není špatný nápad. Víc hlav, víc ví.“

Sherlock: *(podívá se na Lestrada)* „No, to se nedá vždy říct. Ale ... Můžeme to zkusit. Jestli tedy budou rekruti souhlasit.“

Sherlock počká na souhlas dětí.

„No výborně. Ale před tím bych se rád něčím nasytil. Paní Hudsonová! Paní Hudsonová!“

Paní Hudsonová: *(přibíhá)* „Ano Sherlocku?“

Sherlock: „Co máme dnes na svačinu? Já a moji rekruti už máme hlad.“

Paní Hudsonová: „Nejsem vaše kuchařka. Ále.“ *(Mávně rukou a odchází pro svačinu)*

Komentář: Během svačiny Sherlock oslovuje děti „Hej, ty, ne ty ...“ Po svačině si Sherlock uvědomí, že nikoho nezná jménem a přijde mu nesprávné oslovovat všechny „Hej, ty!“ Inspektor Lestrade přislíbí, že když rekruti pomohou nalézt všechny zloděje, čeká je odměna.

16:00 – 18:00 Odpolední blok se svačinou

Komentář: Tento blok je zaměřený především na seznámení. Účastníci zde budou poznávat a seznamovat se s novými tvářemi a budou mezi sebou rozvíjet spolupráci.

Nejrychlejší hra na jména

Cíl: zapamatovat si co nejvíce jmen

Čas: 15 minut

Pomůcky: stopky

Realizace: Vytvoříme všichni jeden kruh. Vedoucí vysvětlí, že se snažíme co nejrychleji vyslovit všechna jména. Může začít kdokoliv, kdo zná jméno kamaráda po svém boku. Ten jeho kamarád pokračuje a říká nahlas jméno dalšího kamaráda po jeho boku. Pokud jméno nezná, tak mu ho dotyčný pošeptá a ten ho potom řekne nahlas. Až se kolo dostane na začátek, vedoucí stopne stopky. Hru opakujeme, dokud neznáme každý svého souseda. Po skončení si může vyjmenovat kamarády každý sám na čas. (Neuman, 2009, s. 51)

Sherlock se během hry neustále dívá na hodinky a lamentuje, že nemáme čas.

Tanec na kládě

Cíl: spolupráce, sjednocení týmu

Čas: 30 min

Pomůcky: kláda nebo spadlý strom

Realizace: Hráči stojí na kládě a dostanou za úkol se různě seřadit. Řazení podle: velikosti, data narození, délky vlasů, velikosti bot. Hráči se při řazení nesmí dotknout země. (Neumann, 2009, s. 56)

Pravidla

Cíl: stanovení pravidel

Čas: 20 min

Pomůcky: papíry, tužky

Realizace: Po skončení aktivity si děti společně se Sherlockem napíší pravidla, která se během akce budou dodržovat a vyvěsí se na viditelné místo, aby je všichni viděli. Pravidla si děti vymyslí samy tak, jak je budou chtít. Pokud se vedoucím nebude něco líbit nebo budou chtít

něco dodat, navedou je k tomu. Např. „*A co kdybychom tam ještě doplnili, že zde budeme používat jen pěkná slova?*“

18:00 – 19:30 Večeře a úklid po večeři

19:30 – 20:30 Večerní blok

Organizace skupinky

Cíl: pojmenování rot, nakreslení vlajky, orientace v prostoru

Čas: 60 min

Pomůcky: bílá látka, tempery, vodovky, štětce, fixy

Realizace: Po večeři si vedoucí skupinek rozeberou svoje děti. Ve skupinkách si vymyslí svůj název roty a nakreslí svoji vlajku (na kus bílé látky). Projdou si tábořiště a řeknou si, kam se může a kam nemůže chodit.

Pozn. Každá rota bude mít svoji předem přidělenou barvu.

20:30 – 21:00 Večerní nástup

Komentář: Každá rota Sherlockovi předvede svoje pokřiky a představí svoje vlajky. Sherlock zhodnotí celý den, nechá prostor na dotazy a zhodnocení dne účastníky (kdo bude chtít) a oznámí čas večerky.

5.2 Pondělí

Cíl dne:

- Děti budou schopny pojmenovat stopy zvířat.
- Děti použijí věci kolem sebe k vrhání a házení.
- Děti budou spolu efektivně komunikovat a spolupracovat.
- Děti se naučí vyhazovat odpadky.

8:00 Budíček

8:15 – 8:30 Rozcvička

8:30 – 8:45 Ranní hygiena

8:45 – 9:15 Snídaně

10:00 – 12:00 Dopolodní blok se svačinou

Scénka:

Sherlock (*sedí ve svém křesle a nad něčím přemýšlí*)

Watson (*čte ranní noviny*)

Zazvoní zvonek.

Sherlock: „Paní Hudsonová neotvírejte! Určitě to bude Lestrade, beztak si zase s něčím neví rady.“

Paní Hudsonová: „Ale Sherlocku! Bydlíte tu pouze v podnájmu. Já sama si určím, komu otevřu a komu ne.“

Z chodby jde slyšet jak se paní Hudsonová zdraví s inspektorem a Molly.

Molly: „Dobré ráno Sherlocku! Dobré ráno doktore Watsone!“

Sherlock: „Oooo, Molly! Dobré ráno!“

Molly: (*dívá se nechápavě*) „Sherlocku? Nedostal jsi náhodou včera na starosti nové rekruty?“

Sherlock: „Co? Ano? Prosím? No jistě! Rekruti! Úplně jsem na ně zapomněl.“

Watson: „Tady v novinách zrovna čtu, že ze ZOO utekl tygr.“

Lestrade: „No právě proto jsme tu. Potřebujeme od vás všech pomoci.“

Molly: „Ale naši mladí rekruti ještě asi stopy zvířat nepoznají.“

Lestrade: „No právě proto je má na starosti náš Sherlock. Ten si s nimi určitě poradí. No tak Sherlocku! Neseď tu a do práce! Šup, šup.“

Sherlock: „Však už se zvedám.“

Stopování zvířat

Cíl: porovnat stopy zvířat, nalézt první podobu zloděje

Čas: 60 min

Místo: les

Pomůcky: papír na zapisování, stopy zvířat (barevné podle skupinek)

Motivace: „Tygr je velmi nebezpečné zvíře, proto musíme být opatrní a tiší. Byl spatřen v nedalekém lese. Půjdeme tam a vystopujeme ho. Ale pozor! Nebude to tak jednoduché, jak se zdá. Pokud tygr uvidí člověka, může na něj zaútočit. Proto budeme chodit v přestrojení po dvojicích. Jakmile uslyšíte, že se vedle vás něco pohnulo, ihned se přestaňte hýbat a vyčkejte, až zase nic neuslyšíte.“

Realizace: V lese budou rozmístěny podle barev skupin stopy zvířat. Každá skupina má za úkol najít co nevíce stop a po nich se dostat až k zvířeti. Mohou chodit ve dvojicích, a to buď v pytli, na trakaři nebo jako siamská dvojčata. Každá skupina nakonec narazí na lidské stopy, které je dovedou k podobizně jednoho ze zlodějů. Podobiznu zloděje si schovají.

Zpětná vazba: Sherlock si s účastníky sedne do kruhu a každý účastník řekne, jaké stopy zvířat si pamatuje. Potom může dodat, které stopy by se v lese ještě mohly vyskytovat.

Materiály ke stažení: <https://www.ivb.cz/wp-content/uploads/Stopy-tisk.pdf>

Hody a vrhy

Komentář: *Ve zbylém čase se Sherlock rozhodne, že chce, aby si rekruti zkusili něco nového, co mohou v budoucnu využít. Napadne ho, situace, kdy se ocitnou na opuštěném ostrově a potřebují si ulovit zvěř. Proto, aby nějakou ulovili, musí se naučit používat věci kolem sebe. Jimi jsou například házení kamení a šišek.*

Cíl: házet a vrhat klacky, kamením a dalšími věcmi, které se najdou v okolí

Čas: 30 min

Místo: les

Realizace: Sherlock učí děti, jak správně házet. K házení použije vše, co najde. Kamení, šišky, klacky, ... Zde je velmi důležité, aby všichni dbali na bezpečnost, proto by se měl na začátku aktivity Sherlock o bezpečnosti zmínit.

12:00 – 14:00 Oběd, polední klid

14:00 – 18:00 Odpolední blok se svačinou

Scénka:

Watson: „Sherlocku? Povídej mi něco zajímavého? Co jsi třeba zažil.“

Sherlock: „Já toho zažil ...“

Watson: „Nenech se přemlouvat.“

Vchází Molly a paní Hudsonová. Nesou čaj.

Molly: „Sherlocku! Ty budeš vyprávět zážitky? Tak to si určitě taky poslechnu.“

Paní Hudsonová: „No já jsem taky zvědavá, co nám Sherlock řekne. Počkám si tu na to.“

Sherlock: „Hmmm. No. Já. No tak dobře když jinak nedáte!“

Všichni si spokojeně usednou a začnou poslouchat Sherlocka.

Sherlock: „No tak jsem třeba vyšetřoval vraždu v Greenpeace. No to byste tomu nevěřili! Abych se dopátral k nějakým důkazům, musel jsem nejprve vyházet plno odpadků z jezera. No lidé, kteří chodili kolem mi neustále házeli do vody nové odpadky.“

Molly: „A co jsi vyšetřoval?“

Sherlock: „Hmmmmm. Už ani nevím.“

Sherlock: „No nebo třeba jsem hledal svého kolegu ve sklepení, kde nebylo žádné světlo.“

Watson: „Ano, to je pravda. Já jsem nemohl mluvit ani mu nějak naznačit kde jsem. Musel mě najít sám po hmatu.“

Paní Hudsonová: „No tak doufám, že naše rekruty také naučíš, jak se orientovat ve tmě.“

Sherlock: „No ovšem! Pojdme hned na to!“

Komentář: Další dvě hry navazují na předchozí scénku. Ve hře Greenpeace Sherlock chce, aby si děti vyzkoušely, jaké to je, když jim někdo neustále kazí jejich práci. Zároveň se je snaží motivovat k tomu, aby odpadky vyhazovaly do koše.

Ve hře Hledání kamaráda budou mít za úkol nalézt po hlase stejné zvířátko. Sherlock hledal po tmě Watsona a účastníci budou hledat svoji zvířecí dvojičku.

Greenpeace

Cíl: výdrž, spolupráce, rychlost

Čas: 30 min

Pomůcky: vyrobené koule z papíru

Realizace: Uděláme kruh (třeba ze židlí). Kruh bude představovat jezero. Hráči se rozdělí do dvou. Jenda skupina budou členové ekologického hnutí a druhá skupina budou turisté. Turisté dostanou odpadky (vyrobené koule z papíru). Turisté mají za úkol házet odpadky do jezera. Členové Greenpeace se je snaží vyhazovat ven. Každý turista i každý člen Greenpeace může házet vždy pouze jednou koulí. (Šimanovský, 2015, s. 54)

Hledání kamaráda

Cíl: hledání kamaráda poslepu

Čas: 30 min

Pomůcky: šátky na oči

Realizace: Děti si losují zvířátko z klobouku. Každé zvířátko tam je dvakrát. Svoje vylosované zvíře nikomu nesdělují. Děti si zavážou oči a začnou vydávat zvuky, které vydává jejich zvířátko. A se zavázanýma očima hledají svého partnera, který vydává stejné zvuky. (Šimanovský, 2015, s. 59)

Zpětná vazba: S účastníky v kroužku probereme, jak se cítili se zavázanýma očima. Mohou navrhnout, co by na dané aktivitě vylepšili.

Scénka:

Zazvoní zvonek.

Paní Hudsonová: „Sherlocku! Máte tu návštěvu!“

Sherlock: „Nikoho nečekám!“

Watson: „Ale Sherlocku! Tak si ho alespoň vyslechneme a uvidíme.“

Sherlock: „No tak dobrá. Paní Hudsonová, doved'te ho k nám!“

Neznámý host: „Ooh, to jsem rád, že jste mě přijal.“

Sherlock: „Nezdržujte a povídejte, jaký máte problém. Anebo nepovídejte. Hmmm. Ty ruce a prsty. Oblečení. Vy budete hudebník! A podle toho, jak se tváříte, tak Vám někdo ukradl noty!“

Neznámý host: „Jak to všechno víte?“

Sherlock: „Aaa, to je jedno jak to vím. Hlavní je, že mě tento případ vůbec nezajímá.“

Watson: „Ale Sherlocku, však ty sám přeci hraješ na housle, tak alespoň naučíš něco nového naše rekruty.“

Sherlock: „Hmmm. To máš vlastně pravdu. Tak dobrá. Tak nám řekněte, kde Vás okradli.“

Komentář: Neznámý host sdělí, kde ho okradli. Po rotách se vydají na to místo a začnou sbírat rozstříhané noty. Každá rota sbírá jinou barvu. Je důležité, aby kusy not ležely dále od sebe, aby děti hned neměly vše posbírané. Až první rota uvidí zloděje, schová se a počká na ostatní.

Ukradené noty

Cíl: nalézt a poskládat noty

Čas: 45 min

Pomůcky: rozstříhané noty

Realizace: Děti se vydají po rotách ven za zlodějem, který odcizil noty. Ty během útěku potrhal a začal je ztrácet. Každá rota bude hledat kousky not ve svojí barvě. Budou je sbírat tak dlouho, dokud nenarazí na zloděje. Společně ho pak obklíčí a chytí. Noty potom slepí a předají hudebníkovi.

18:00 – 19:00 Večeře

19:00 – 21:00 Večerní blok

Scénka:

Inspektor: „To je tak krásné, jak dokážeme všichni takhle spolupracovat.“

Sherlock: *(zvedne hlavu od novin a nechápavě se na něj podívá)* „Prosím?“

Inspektor: „No přeci, jak nám to spolu jde.“

Watson: *(zasměje se)*

Sherlock: „No mě, Molly a Watsonovi ano. Ale ty sem nepatříš.“

Molly: „No tak Sherlocku! Nebuď na něj tak hnusný.“

Sherlock: „Nejsem. Však je jasné, že nám v této místnosti snižuje IQ.“

Watson: „No tak to by už stačilo.“

Inspektor: „No to je pravda. Co kdybys naše rekruty naučil něco o spolupráci a jednotě?“

Sherlock: „Musím?“

Molly: „Ano, musíš.“

Komentář: Další tři hry jsou především na rozvoj spolupráce a komunikace. Tyto hry se mohou hrát tak dlouho, dokud je zřejmé, že účastníky baví.

Živá abeceda

Cíl: poskládat slovo z těl

Čas: 30 min

Realizace: Děti se rozdělí do dvou skupin. Jedna skupina půjde kousek dál a domluví se na nějakém slově. To slovo se poté snaží zkonstruovat svými těly. Druhá skupina hádá, co je to za slovo. (Neumann, 2009, s. 210)

Živé zrcadlo

Cíl: napodobování ostatních

Čas: 30 min

Realizace: Děti se rozdělí do dvojic. Jeden z dvojice se snaží předvádět různé pohyby. Může zapojit i mimiku. Druhý hráč se ho snaží napodobit. Po pár minutách si vymění role. (Neumann, 2009, s. 211)

Stavění pyramid

Cíl: postavit co největší pyramidu

Čas: 20 min

Pomůcky: izolepa, nůžky, špejle

Realizace: Děti do skupiny dostanou nůžky, izolepu a špejle. Jejich úkolem je za pomoci těchto věcí postavit co největší pyramidu. Na stavění mají omezený čas.

21:00 – 21:30 Večerní nástup, zhodnocení dne. Oznámení večerky.

5.3 Úterý

Cíl dne:

- Děti budou rozvíjet spolupráci.
- Děti dokáží zacházet s nůžkami, papírem, temperami, vodovkami.
- Děti budou používat představivost.
- Děti dokáží vázat uzle a stavět ohniště.

8:00 Budíček

8:15 – 8:30 Rozcvička

8:30 – 8:45 Ranní hygiena

8:45 – 9:15 Snídaně

10:00 – 12:00 Dopolodní blok se svačinou

Scénka:

Sherlock: *(chodí netrpělivě po místnosti)*

Watson: *(čte noviny)*

Molly: „Dobré ráno Sherlocku. Dobré ráno Watsone.“

Watson: „Krásné ráno Molly.“

Sherlock: *(něco zamumlá)*

Molly: „Co se mu stalo?“

Watson: „Aaale. Dnes jsou závody formule 1 a on tam nemůže.“

Molly: „Proč tam nemůže.“

Watson: „Inspektor Lestrade. Stavoval se tu ráno a Sherlockovi zakázal tam chodit. Prý se má starat tady o naše rekruty. Tak teď chodí a vymýšlí, jak se tam dostat.“

Molly: „No a co kdybychom mu ty závody připravili zde za pomoci našich rekrutů? Co vy na to?“

Komentář: Molly se s dětmi domluví, že každá rota si vyrobí svoji formuli a odpoledne Sherlockovi předvedou závody

Závody formule 1

Cíl: zhotovení formule

Čas: 120 min

Pomůcky: krabice, nůžky, lepidlo, provázky, barevné papíry, vodovky, tempery, štětce

Realizace: Každá rota dostane za úkol vyrobit svoji formuli. K tomu jim poslouží krabice, nůžky, lepidlo, provázek, barevné papíry, vodovky, tempery a štětce. Do formule se musí vejít minimálně dva hráči. Hráči ve formulích poté budou běhat.

12:00 – 14:00 Oběd, polední klid

14:00 – 18:00 Odpolední blok se svačinou

Závody formule 1, pokračování

Cíl: předvést Sherlockovi závody formule 1

Čas: 45 min

Pomůcky: vyrobená formule z krabice, pět párů bot pro každou skupinu

Realizace: Děti mají za úkol v co nejrychlejší čas ve formuli oběhnout pětkrát určený okruh. Každým kolem se musí pneumatiky vyměnit, a proto hráči budou střídát obuv. Ve formuli vždy

běží dva hráči z jedné rotý. Hráči se mohou po uběhnutém kole vyměnit. (*Závod formule 1*, in Hranostaj [online], 2022).

Scénka:

Molly: „Tak jak jsi sis užil závod Sherlocku?“

Sherlock: „No naprosto úžasný! Byl lepší než ty závody, které navštěvuji!“

Molly: „Když ti rekruti pomohli užít si závody, co kdyby ty jsi je na oplátku zase něco naučil?“

Sherlock: „Kdo, co, já?“

Molly: „Ano, Watson ti určitě rád pomůže.“

Watson: „No, když myslíš. A co bychom je měli podle tebe naučit?“

Molly: „Co třeba vázat uzly a stavět ohniště?“

Watson: „No, to není špatný nápad.“

Sherlock: „No tak dobře. Pojd'me se na to podívat.“

Komentář: Aktivita navazuje na scénku. Sherlock bude učit účastníky vázat různé uzly. Ostatní budou s doktorem Watsonem do lesa, kde posbírají dřevo a naučí se stavět různé druhy táboráku.

Vázání uzlů a stavění ohniště

Cíl: vázat uzly, stavět ohniště

Čas: 30 min

Pomůcky: provazy, dřevo na stavění ohniště

Realizace: Sherlock učí jednu skupinu, jak správně vázat různé uzly. Watson učí druhou skupinu, jak správně připravit táborák. Po určitém čase se vymění. Dřevo na stavění táboráku, si účastníci sami nasbírají v lese.

Návody ke stažení:

<http://www.hasicipatek.cz/vyuka/uzle.html>

<https://www.krasnosvet.cz/?deset-tipu=nejlepsi-typy-ohnu-pro-vase-posezeni-u-ohniste>

18:00 – 19:00 Večere

19:00 – 20:00 Večerní blok

Scénka:

Inspektor: *(vběhne do místnosti)* „Sherlocku! Sherlocku!“

Sherlock: „Kdo ho sem zase pustil! Je nesnesitelný.“

Watson: „No tak povídejte, inspektore. Kde zase hoří?“

Inspektor: „Viděli ho!“

Sherlock: „Ježda, koho viděli a kde!“

Inspektor: „No jednoho ze zlodějů!“

Sherlock: „No tak výborně. Jdeme si pro něj.“

Inspektor: „Sherlocku počkej. To nebude tak jednoduché. Mířil k radioaktivním skladům.“

Watson: „No, to je špatný. Co uděláme?“

Sherlock: „Po cestě musíme mít zavřené oči. Musíme jít po slepu.“

Watson: „A co naši rekruti. Zvládnou to?“

Sherlock: „Tak co moji milí rekruti. Pomůžete nám?“

Komentář: Po scénce počkáme na souhlas dětí. Poté se s nimi vydáme do lesa, kde budeme hledat další podobu zloděje.

Stopování zloděje

Cíl: nalézt podobu zloděje

Čas: 45 min

Pomůcky: dlouhá pevná šňůra, šátek na oči

Prostředí: členitý lesní terén

Realizace: Ve členitém lesním terénu se natáhne mezi stromy šňůra. Vymezíme začátek a konec. Na začátku všem zavážeme oči. Děti se chytí šňůry a podle ní postupují opatrně a potichu dál. Na konci po hmatu budou hledat části zlodějova obličeje. (Neumann, 2009, s. 218)

20:00 – 20:30 Večerní nástup, zhodnocení dne, oznámení večerky

5.4 Středa

Cíl dne:

- Děti si vyzkouší uvařit jídlo.
- Děti používají logické myšlení při šifrování zprávy.

8:00 Budíček

8:15 – 8:30 Rozcvička

8:30 – 8:45 Ranní hygiena

8:45 – 9:15 Snídaně

10:00 – 12:00 Dopolední blok, svačina

Scénka:

Molly: „Sherlocku, máme velký problém.“

Sherlock: „Aaa Molly! Vítám tě tu u nás! Posad' se.“

Molly: „Děkuji, ale máme opravdu problém. Paní Hudsonová onemocněla.“

Watson: „Je to s ní vážné?“

Molly: „Ne není, ale nezvládne dnes uvařit.“

Sherlock: „A co ty? Ty bys nám mohla uvařit ne?“

Molly: „No svačinu vám přichystám, ale oběd?“

Watson: „No tak to nevím, co budeme dělat.“

Sherlock: „Ale já vím. Uvaří nám naši rekruti. Paní Hudsonová má ve své kuchyni kuchařku. Tak já se jdu podívat, co by mohli uvařit.“

Komentář: Další aktivita má za úkol účastníky otestovat, jak moc umí ve skupině komunikovat a spolupracovat. Zároveň ověří, jak jsou soběstační. Aktivita navazuje na scénku, kde se dozvídáme, že paní Hudsonová onemocněla, tudíž nemá kdo uvařit. Každá rota bude mít za úkol uvařit buřt guláš. Budou mít k dispozici recept i potřebné ingredience.

Vaření

Cíl: uvařit oběd

Čas: 120 min

Realizace: Děti dostanou potřebný materiál k přípravě buřt guláše. Za pomoci vedoucích připraví nad ohněm oběd.

Zpětná vazba: S účastníky si probereme, jaké to je, když se člověk o sebe musí postarat sám.

12:00 – 14:00 Oběd, polední klid

14:00 – 18:00 Odpolední program, svačina

Scénka:

Molly: „Sherlocku! Watsone! Mám nové zprávy ohledně těch zlodějů, co hledáme.“

Sherlock: „Vážně? Rychle! Povědej.“

Molly: „Narazila jsem dnes na člověka, který by vám dal o nich informace. Ale nechce být prozrazen. Zprávu, kterou vám dá, bude zakódovaná. A aby předešel riziku, že ho někdo odhalí, budou moci za ním jít pouze někteří. A nesmějí se vracet, dokud jim neřekne celou zprávu.“

Watson: „To naši rekruti jistě zvládnou. Tak pojďme odhalit dalšího zloděje!“

Komentář: Jak už ze scénky vyplývá, budou rekruti hledat další zloděje. Tentokrát neobjeví přímo podobu zlodějů, ale dostanou informaci, kde by se mohli nacházet.

Ruční telegraf

Cíl: získat zprávu od informátora

Čas: 60 min

Pomůcky: šifrovaná zpráva a dekodovací mřížka

Prostor: místo, kde bude polovina roty od druhé vzdálené asi 200 m a uvidí na sebe.

Př. kódované zprávy: A7 B3 F6 A2 B3

	3	7	2
A	M	B	O
S	Á	N	T
B	U	P	R

Realizace: Děti jsou ve svých rotách. Nejprve si musí najít metodu, jak budou vysílat zprávu na vzdálenost 200 m beze slov. Zpráva se musí kódovat pomocí písmen od A do Z a čísel od 1 do 9. Poté se jedna polovina roty přesune na místo vzdálené asi 200 m, kde budou mít již připravenou zprávu, kterou budou předávat druhé polovině roty. (Neumann, 2009, s. 216)

A předávání šifrované zprávy může začít. Zpráva bude obsahovat informaci o tom, že dva ze zlodějů se rozhodli vydat se na dlouhou cestu směrem na východ ke skalám. Je možné, že cestou budou okrádat pocestné.

Po hře se s dětmi domluvíme, že se další den vydáme zloděje stopovat.

Komentář: Následující aktivita nesouvisí se scénkou. Je zde proto, aby se děti uvolnily a užily si trochu víc zábavy.

Vodní bitva

Cíl: užít si společně zábavu

Čas: 90 min

Pomůcky: balonky naplněné vodou, vodní pistole

Realizace: Každá rota má určitý počet balonků s vodou a vodních pistolí. Každá rota si vybere svoji základnu. Odtud budou posílat vždy tři hráče na průzkum. Když hráči uvidí jiné

průzkumníky z jiné roty, snaží se je zasáhnout vodou. Pokud jsou zasaženi, musí se dotyčný dostavit na marodku, kde se bude dvě minuty léčit.

18:00 – 19:00 Večeře

19:00 – 19:30 Příprava táboráku

19:30 – 21:00 Večerní blok

Táborák

Děti budou mít za úkol postavit ohniště. Poté se zapálí oheň. Bude společné zpívání a povídání různých zážitků.

Komentář: Další aktivita je dobrovolná. Je spíše také jen pro zasmání. Bude se odehrávat během táboráku.

Skok padákem

Pomůcky: měkká matrace, batůžek se šňůrkou, plošina na zvedání (mohou zvedat vedoucí), stáhnutý zvuk letadla, reproduktor, šátky na oči, helmu

Realizace: Odvážlivce odvedeme do místnosti, kde budou mít zavázané oči. Po jednom je se zavázanýma očima budeme odvádět k ohni. Na záda dostane batůžek a na hlavu helmu. Postaví se na plošinu a plošina se začne zvedat. Hráče informujeme o tom, jak má správně seskočit, a kdy otevřít padák (zatáhnutí za provázek, za provázek zatáhne asi 10 sekund po vyskočení). Instruktor mu slovem „TEĎ“ oznámí čas výskoku. Dítě vyskočí a dopadne na matraci. Při tom má neustále šátek na očích.

Zpětná vazba: S dětmi si povíme, jak se cítily, když skákaly. Mohou uvést různá zlepšení aktivity.

21:00 – 21:30 Večerní nástup, zhodnocení dne, oznámení večerky.

5.5 Čtvrtek

Cíl dne:

- Děti si po cestě všimají poztracených věcí zlodějů.
- Děti dokáží provést jednoduchý chemický pokus s rajčetem.

8:00 Budíček

8:15 – 8:30 Rozcvička

8:30 – 8:45 Ranní hygiena

8:45 – 9:15 Snídaně

9:30 – 10:30 Příprava na výlet

Scénka:

Molly: „Dobré ráno. Už máte nachystané věci s sebou?“

Sherlock: „Ne.“

Molly: „Jak ne? Však musíme co nejdříve vyrazit, abychom ty zloděje chytily!“

Watson: „To máš pravdu, Molly.“

Sherlock: „A co bych si měl s sebou vzít.“

Molly: „Vezměte si všichni oblečení na ven a pevnou obuv. Pořádně se namažte krémem na opalování a nastříkejte se repelentem. Na hlavu si dejte nějakou pokrývku hlavy a do batůžku si vezměte pláštěnku. Potom se stavte u paní Hudsonové. Určitě vám dá nějaké pití a jídlo na cestu.“

Sherlock: „Molly, moc děkujeme.“

Watson: „Ano, už se jdeme chystat.“

Komentář: Na výlet se vydáváme v souvislosti s předešlým dnem, kde jsme se dozvěděli, kde hledat dalšího zloděje.

10:30 – 17:00 Výlet

Během výletu děti nachází různé věci (namalované na papíře). Jsou to například boty, tričko, peníze. Jsou to věci, které zlodějům vypadaly po cestě.

U skal naleznou další podobu dvou zlodějů.

Scénka:

Molly: „Au, au!“

Watson: „Co se děje!“

Molly: „Něco mě kouslo do nohy!“

Watson: „Ukaž, podívám se na to. To nevypadá vůbec dobře. Zkus se postavit.“

Molly: (*zkouší se postavit*) „Au, to nejde!“

Sherlock: „Co se děje?“

Watson: „Molly něco kouslo, a nemůže stoupnout.“

Sherlock: „Tak to nějak vyřešíš Watsone, ne?“

Watson: „Vyřešil bych, ale musíme zpátky. Tady nemám svoji knihu.“

Sherlock: „No tak dobrá, tak budeme muset Molly nést.“

Komentář: Molly něco kouslo do nohy. Watson má prášky různé barvy, ale neví, který použít. To, který má použít, se dozví díky pokusu s rajčetem.

17:00 – 18:00 Chemický pokus s rajčetem

Záchrana Molly

Cíl: předvést dětem jednoduchý chemický pokus

Čas: 30 min

Watson: „Tak jsem se díval do mé knihy a budu potřebovat vaši pomoc. U sebe mám prášky. Modré žluté a zelené. Molly mohu dát pouze jeden. Ostatní jí ublíží. Mám tu napsaný jeden pokus. Ta barva, která nám vyjde na koncim je barva prášku, který musím dát Molly.“

Pomůcky: odměrný válec, skleněná tyčinka

Chemikálie: rajče, roztok bromové vody

Postup: Z rajčete nejprve získáme rajčatovou šťávu (10 ml). Tu dáme do odměrného válce a přilijeme k ní 40 ml vody. Rajčatovou šťávu a vodu promícháme za pomoci skleněné tyčinky. Nakonec přidám 4 ml bromové vody a lehce zamícháme. Směs ve válci začne postupně modrat, potom zezelená, a nakonec se roztok přebarví na žluto.

Komentář: Po skončení pokusu, děti rozhodnou, jaké léky má Watson Molly dát. Watson půjde Molly dát prášky a ta se po nich uzdraví.

Návod ke stažení: <http://chemik.8u.cz/index.php?p=c&i=50>

18:00 – 19:00 Večeře

19:00 – 19:30 Večerní nástup, zhodnocení dne, oznámení večerky

19:30 – 21:00 Večerní blok

Film

Dětem vybereme film a pustíme jim ho. Celý den chodily, a tak budou mít možnost si odpočinout.

5.6 Pátek

Cíl dne:

- Děti dokáží sehrát scénku z pohádky.
- Děti se mezi sebou dokáží domluvit a rozdělit si role.
- Děti mezi sebou spolupracují.

8:00 Budíček

8:15 – 8:30 Rozcvička

8:30 – 8:45 Ranní hygiena

8:45 – 9:15 Snídaně

10:00 – 12:00 Dopolodní blok se svačinou

Scénka:

Inspektor: „Sherlocku s tebou není žádná zábava.“

Sherlock: „Prosím?“

Inspektor: „No, že s tebou není žádná zábava.“

Molly: „No v tom má trochu inspektor Lestrade pravdu. Kdy jsi třeba naposledy byl v kině nebo na nějakém představení?“

Sherlock: „Tam nechodím. Je to nuda.“

Watson: „No já tam chodím celkem často a vždy se pořádně zasměju.“

Inspektor: „Sherlocku, co kdyby si pro tebe naši rekruti připravili představení? Každá rota předvede svůj talent. V pěti minutách ti po odpoledne představí nějakou pohádku a ty budeš hádat, z které pohádky ukázka byla.“

Watson: „No to není špatný nápad. To se pěkně pobavíme.“

Sherlock: „Když jinak nedáte.“

Komentář: Děti dostanou za úkol si do odpoledne připravit scénku z jakékoliv pohádky. Scénka bude dlouhá minimálně 15 minut. Po poledním klidu ji budou předvádět Sherlockovi. Na scénku si mohou vyrobit různé potřebné věci.

Scénka:

Molly: „Sherlocku, jak pokračuje vaše pátrání.“

Sherlock: *(čte noviny)* „Proč se ptáš Molly?“

Molly: „Jen tu sedíš a čteš noviny.“

Sherlock: „Ano, on nám zase někdo přiběhne do cesty a pomůže nám.“

Zvonek.

Inspektor: „Sherlocku! Sherlocku!“

Sherlock: „Co jsem ti říkal Molly?“

Inspektor: „Sherlocku! Máme kamerový záznam, kde jsou zachyceni zloději!“

Watson: „No tak je honem pojďme chytit, ať nám neutečou!“

Komentář: Po scénce dostane každá rota obálku, kde budou na fotografiích zachyceni zezadu zloději. Fotografií bude celkem 20. Každá bude z jiného místa.

Chtání zlodějů

Pomůcky: obálka s fotografiemi cesty zlodějů, čtyři zloděje

Realizace: Každá rota dostane obálku, kde budou postupně seřazeny fotografie, kudy zloději prchali. Úkolem každé roty, je dostat se k poslednímu snímku, a tam počkat na ostatní (když nás bude víc, budou se nás bát). Společně se potom porozhlédnou po okolí, jestli na ně někde nenarazí. Hráči musí být potichu, aby zloděje nevylekali. Kousek dál je objeví, obklíčí a zajmou. Zloději s sebou budou mít i ukradený lup.

Inspektor Lestrade odvede lupiče do vězení.

12:00 – 14:00 Oběd, polední klid

14:00 – 16:00 Odpolední blok se svačinou

Komentář: Během odpoledního bloku děti předvedou připravené scénky. Hned poté bude následovat scénka.

Scénka:

Inspektor: „Sherlocku, naše město je Vám vděčné za Vaše služby a za dopadení zlodějů. A nejen Vám, ale i rekrutům. Proto jsem se se rozhodl, že Vás přijmu do našich policejních řad.“

Komentář: Po poděkování Sherlock předá všem zúčastněným diplomy a odměny (v podobě sladkostí). Zhodnotí celý společný pobyt. Hodnotit mohou všichni účastníci. Poté se všichni herci (Sherlock, Watson, Molly, inspektor Lestrade a paní Hudsonová) s účastníky rozloučí.

16:00 Odjezd

5.7 Hry na vyplnění času

Uvedené hry si mohou děti zahrát, když bude během akce volný čas.

Bouřka

Cíl: odreagování se

Čas: 10 min

Realizace: Vedoucí hry líčí, jak přichází bouřka. „Začal se zvedat vítr. Lomcoval okny. Najednou se setmělo. Ozval se hrom. A v tu chvíli začaly na střechu dopadat první kapky. ...“ Děti vše ilustrují zvuky. Mohou bouchat do stolu, používat pusy nebo používat různě své tělo k napodobení zvuku.

Vypravěč si může cokoli změnit podle jeho představivosti. Důležité je, že konec se končí tím, že nakonec vysvitlo sluníčko. (Šimanovský, 2015, s. 42)

Pendl

Cíl: zvýšit důvěru ve skupině

Čas: 15 min

Realizace: Hráči vytvoří těsný kruh tak, aby se dotýkali rameny a dívali se na sebe. Jeden dobrovolník si stoupne doprostřed a zpevní své tělo. Paže upne podél těla nebo si je zkříží přes prsa. Zavře oči a nechá zpevněné tělo spadnout do rukou spoluhráčů. Ti si ho opatrně přendávají. (Neumann, 2009, s. 148)

Pád

Cíl: zvýšit důvěru ve skupině

Čas: 15 min

Pomůcky: vyvýšené místo (třeba stůl)

Realizace: Děti si stoupnou do uličky proti sobě před stůl. Natáhnou ruce před sebe a budou chytat dobrovolníka, který bude padat ze stolu. Dobrovolník se postaví na kraj stolu tak, aby na ruce spoluhráčů dopadal zády. Ruce si překříží na prsou, zavře oči, narovná se a padá zády dolů na ruce spoluhráčů. Ti ho chytají. (*Důvěrovky*, in Hranostaj [online], 2022).

Čokoláda

Pomůcky: čokoláda, příbor, velké oblečení (kalhoty, bunda, čepice, rukavice, hrací kostka)

Realizace: Děti sedí v kruhu a po jednom házejí kostkou. Když někomu spadne 6, jde doprostřed kruhu, kde už je nachystané oblečení a čokoláda. Hráč se snaží co nejrychleji obléci se nejprve do oblečení a jíst příborem co nejrychleji čokoládu. Hráč jí čokoládu do té doby, než

nehodí někdo jiný 6. Poté se začne svlékat z oblečení a obléká si ho další hráč. (*Čokoláda*, in Hranostaj [online], 2022).

5.8 Shrnutí

Sherlock Holmes je detektiv. A detektiv většinou hledá stopy. Proto je v programu více her, kde se neustále něco hledá. Program je směřován pro děti mladšího školního věku. Realizace vícedenní pobytové akce by se měla uskutečnit v létě, kdy je teplo a nevádí, že účastníci budou uříceni. Dopolední blok bývá převážně tvořivý. V odpoledním bloku mají účastníci největší možnost se vyřídít. Večerní blok spíše směřuje k uklidnění a k rozvoji spolupráce.

Závěr

Já sama jsem od svých pěti let jezdila na tábory, kde jsme přespávali ve stanech. Zpočátku jako dítě a od 15 let jako asistent a vedoucí. V posledních letech už tábory navštěvuji jako zdravotník. V programu jsem použila hry, které mám ze svých zkušeností na táborech.

Hlavním cílem bakalářské práce bylo vytvořit program vícedenní akce. Akce by trvala šest dní, během kterých by účastníci získali nové zkušenosti. Tématem programu je známý detektiv Sherlock Holmes, který učí nové rekruty, jak se zdokonalovat.

Bakalářská práce je rozdělena na dvě části, teoretickou a praktickou. V teoretické části jsem vymezila základní pojmy, které souvisejí s pobytovou akcí pro mladší školní věk. Má čtyři hlavní podkapitoly. Začínám vývojovou psychologií, kde se zaměřuji kvůli programu především na děti mladšího školního věku. V následující podkapitole volný čas a tábor se věnuji způsobu trávení volného času. Zmiňuji zde výchovné procesy, na které se nejvíce klade důraz. V podkapitole o táboře vymezuji základní druhy tábora. Další podkapitola je o postupech a metodách na táborech. Vysvětluji a rozebírám zde pojmy hra, zážitková pedagogika, dramaturgie a motivace. Poslední podkapitolou v teoretické části je organizace tábora. Zde uvádím pár základních pravidel, která by se měla při realizaci tábora či jiných pobytových akcí dodržovat.

V praktické části už přímo popisuji program vícedenní akce. Je rozdělen do šesti dní. Na začátku mám tabulku, kde mám napsané jednotlivé dny a hry. Dále jsou už podrobněji rozepsané jednotlivé hry. Každý den je rozdělen do tří bloků. V jednotlivých blocích jsou popsány hry a aktivity.

Program bych určitě v budoucnu chtěla zrealizovat. Může sloužit i jako inspirace pro pedagogické i nepedagogické pracovníky.

Zdroje

- ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály*. Praha: Grada Publishing, 2007. ISBN 987-80-247-1974-0.
- HANUŠ, Radek., CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-2816-2.
- HARMACH, Jaroslav, STOLAŘ, Jiří, ed. *Tábory a jiné zotavovací akce: průvodce jejich přípravou*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT ČR, 2004. ISBN 8086033937.
- HRKAL, Jan, Radek HANUŠ, Daniela SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, ed. *Zlatý fond her III: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. 2. vyd. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0394-0.
- HUIZINGA, Johan a Jiří ČERNÝ. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Přeložil Jaroslav VÁCHA. Praha: Mladá fronta, 1971
- JIRÁSEK, Ivo. *Zážitková pedagogika: teorie holistické výchovy (v přírodě a volném čase)*. Praha: Portál, 2019. ISBN 978-80-262-1485-4.
- LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2006. ISBN 80-247-1284-9.
- NAKONEČNÝ, Milan. *Obecná psychologie*. Praha: Stanislav Juhaňák – Triton, 2015. ISBN 978-80-7387-929-7.
- NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 7. vyd. Ilustroval Petr ĎOUBALÍK. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0628-6.
- PÁVKOVÁ, Jiřina a kol. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-711-6.
- PELÁNEK, Radek. *Průručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-353-6.
- POLÁŠEK, Petr a kol. *Hlavní vedoucí dětských táborů. Studijní texty Komise cvičení a pobytu v přírodě, metodické rady ČASPV*. Praha: Česká asociace Sport pro všechny, 2007. ISBN 80-86586-19-7.
- ŠIMANOVSKÝ, Zdeněk. *Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu*. 3. vyd. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0887-7.

THOROVÁ, Kateřina. *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0714-6.

VÁGNEROVÁ, Marie a Youcef HADJ MOUSSA. *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál, 2000, ISBN 80-7178-308-0.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2012. ISBN 978-80-246-2153-1.

ZAPLETAL, Miloš. *Jak vést letní tábor*. Praha: Mladá fronta, 1969.

Zdravotník zotavovacích akcí. 8., přeprac. vyd. Praha: Český červený kříž, 2017. ISBN 978-80-87729-23-6.

Online zdroje:

Čokoláda. Hranostaj.cz. [online]. [cit. 2022-04-19]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra188>

Duha z rajčatové šťávy. Chemik. [online]. 2007. [cit. 2022-04-19]. Dostupné z: <http://chemik.8u.cz/index.php?p=c&i=50>

Důvěrovky. Hranostaj.cz. [online]. [cit. 2022-04-19]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra65>

Závod formule 1. Hranostaj.cz. [online]. [cit. 2022-04-19]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra3>

Seznam příloh

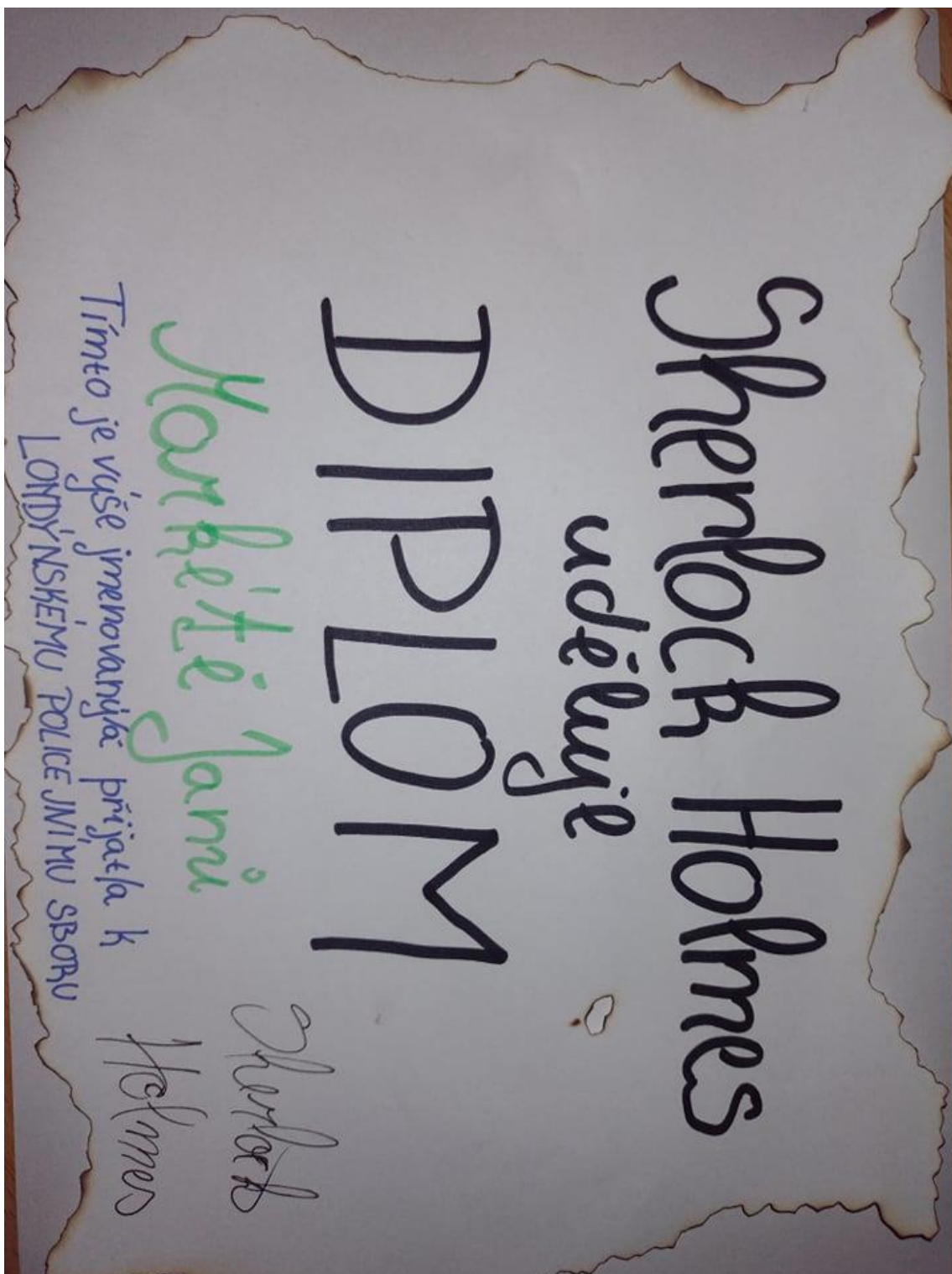
Příloha č. 1 – Obličej zlodějí

Příloha č. 2 – Diplom

Příloha č. 1 – Obličej zlodějí



Zdroj: vlastní tvorba



ANOTACE

Jméno a příjmení:	Markéta Janů
Katedra:	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.
Rok obhajoby:	2022
Název práce:	„Po stopách Sherlocka Holmese“ (program na vícedenní pobytové akci)
Název práce v angličtině:	In the footsteps of Sherlock Holms (program for a multi-day residential event)
Anotace práce:	<p>Cílem bakalářské práce je vytvořit program pro vícedenní pobytovou akci. Účastníci by si z každého dne měli odnést nové zkušenosti.</p> <p>V teoretické části se zaměřuji na základní pojmy, které s daným tématem souvisí. Jsou jimi mladší školní věk, hra, motivace, dramaturgie, zážitková pedagogika a organizace tábora.</p> <p>V praktické části je popsán šestidenní program, který je inspirován Sherlockem Holmesem. V jednotlivých dnech jsou popsány hry a aktivity.</p>
Klíčová slova:	Mladší školní věk, vícedenní pobytová akce, Sherlock Holmes, hra, dramaturgie, motivace
Anotace práce v angličtině:	<p>The aim of the bachelor thesis is to create a program for a multi-day residential event. Participants should learn from each day.</p> <p>In the theoretical part I focus on the basic concepts related to the topic. They are younger school age, play, motivation, dramaturgy, experiential pedagogy and camp organization.</p> <p>The practical part describes a six-day program inspired by Sherlock Holmes. Games and activities are described on each day.</p>
Klíčová slova v angličtině:	Younger school age, multi-day residency, Sherlock Holmes, game, dramaturgy, motivation
Přílohy vázané v práci	Příloha č. 1 – Obličej zlodějů Příloha č. 2 – Diplom
Počet stran:	50
Jazyk:	Český