

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií



Bakalářská práce

Kateřina Langrová

Noemova archa aneb Putování se zvířaty

(program příměstského tábora)

Olomouc 2023

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

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně na základě uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne

.....

Kateřina Langrová

Poděkování

Ráda bych poděkovala paní Mgr. Pavle Vyhnákové, Ph.D., za odborné vedení mé práce a za cenné rady, trpělivost a ochotu. Dále bych ráda poděkovala hlavní vedoucí tábora a vedení základní školy za možnost realizace mého programu.

Obsah

ÚVOD.....	6
1 CÍLOVÁ SKUPINA	7
1.1 Předškolní věk.....	7
1.2 Raný a střední školní věk	8
2 VOLNÝ ČAS	10
2.1 Funkce volného času.....	10
2.2 Volný čas dětí	11
2.3 Výchova a volný čas	12
2.4 Specifika výchovy ve volném čase	13
3 HRA, ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA A DRAMATURGIE.....	14
3.1 Hra.....	14
3.2 Zážitková pedagogika	17
3.3 Dramaturgie	19
4 LETNÍ PŘÍMĚSTSKÝ TÁBOR.....	21
4.1 Legislativa.....	21
4.2 Organizační příprava tábora.....	22
4.3 Osobnost vedoucího.....	22
5 PROGRAM TÁBORA.....	24
5.1 Čtvrtek.....	25
5.1.1 Dopolodní blok.....	25
5.1.2 Odpolední blok.....	29
5.1.3 Hodnocení dne.....	33
5.2 Pátek.....	33
5.2.1 Dopolodní blok.....	34
5.2.2 Odpolední blok.....	37

5.2.3	Hodnocení dne.....	42
5.3	Pondělí	42
5.3.1	Dopolední blok.....	43
5.3.2	Odpolední blok.....	44
5.3.3	Hodnocení dne.....	48
5.4	Úterý	49
5.4.1	Dopolední blok.....	50
5.4.2	Odpolední blok.....	50
5.4.3	Hodnocení dne.....	53
5.5	Středa	54
5.5.1	Dopolední blok.....	54
5.5.2	Odpolední blok.....	57
5.5.3	Hodnocení dne.....	58
6	HODNOCENÍ TÁBORA.....	59
6.1	Hodnocení z pohledu dramaturgie	59
6.2	Celkové hodnocení tábora.....	61
6.3	Doporučení pro příště	62
	ZÁVĚR.....	63
	ZDROJE	64
	SEZNAM PŘÍLOH	66

ÚVOD

Pro svou bakalářskou práci jsem chtěla zvolit téma, které je mi blízké. Proto jsem zvolila tábor a jeho program. Původně jsem chtěla navrhnout metodiku pro tábor pobytový, který je mi velice blízký. Pravidelně se účastním jako vedoucí na různých pobytových táborech. Poté se mi naskytla možnost navrhnout a realizovat program pro příměstský tábor organizovaný družinou Základní školy Štěpánov. S příměstským táborem jsem měla zkušeností méně než s táborem pobytovým, ale nadšení z možnosti realizace programu ve mně převážilo nad obavami. Za tuto možnost jsem vděčná a tímto bych chtěla ještě jednou poděkovat vedení základní školy, kde se konal tábor.

Hlavním cílem mé bakalářské práce je navrhnout, realizovat a zhodnotit program příměstského tábora na dané téma. Dílčím cílem je charakterizovat pojmy, které jsou pro tuto problematiku klíčové, a prezentované metodické principy aplikovat při tvorbě a realizaci programu tábora. Dílčím cílem práce je také provést rozbor jednotlivých aktivit v programu a celkově zhodnotit navržený program z hlediska dramaturgických pravidel. Jako hlavní téma příměstského tábora jsem navrhla téma Noemova archa aneb Putování se zvířaty, které doprovázelo každou aktivitu. Jak již téma napovídá, aktivity byly zaměřené především na zvířata, což je téma dětem velice blízké.

Teoretická část se věnuje cílové skupině tábora, tedy vymezení předškolního a mladšího školního věku. Zabývám se objasněním pojmu volný čas, jeho funkcí, specifíků a výchovy ve volném čase. Dále zde vymezuji hru, skladbu tábora a průběh dne, což je důležité pro skladbu programu tábora. Poslední kapitola teoretické části se věnuje letnímu příměstskému tábora, především legislativě, organizaci a osobnosti vedoucího.

Praktická část se skládá z programu tábora a jeho následného hodnocení. Rozlišuji aktivity realizované a aktivity pouze plánované, které se neuskutečnily. Hodnotí se dílčí aktivity, celkový průběh tábora a tábor z pohledu dramaturgie. Dílčí aktivity jsou hodnoceny účastníky i vedoucími. Následuje shrnutí celého tábora a doporučení pro příště.

V programu se zachovaly především aktivity, které byly dynamické a snadno uskutečnitelné. Aktivity, které byly delší a složitější na přípravu, nebyly často realizovány. Rozhodnutí, které aktivity se zachovají, záviselo na aktuálních potřebách skupiny, její dynamiky a na rozhodnutí hlavní vedoucí.

1 CÍLOVÁ SKUPINA

Účastníky tábora, jehož program vytvoříme, realizujeme a zhodnotíme v rámci této bakalářské práce, byly především děti zaměstnanců ZŠ Štěpánov, dále pak žáci školy a jejich sourozenci. Věkové rozhraní bylo tudíž velice široké (5-12 let). Každý věk má své specifické potřeby, a proto je nutné přizpůsobit činnosti tak, aby odpovídaly těmto potřebám. V našem případě, kdy máme účastníky tak široké věkové škály, se mohou metody, postupy a cíle lišit pro každou věkovou kategorii. Proto je důležité definovat si jednotlivá specifika věku.

1.1 Předškolní věk

Předškolní věk, neboli věk hry a přípravy na školu, trvá od 3 do 6-7 let. Tuto fázi neukončuje fyzický věk, ale sociální moment nástupu do školy. „*Předškolní věk je charakteristický stabilizací vlastní pozice ve světě a diferenciací vztahu ke světu.*“ (Vágnerová, 2012, s. 177)

Dítě v tomto věku zpracovává informace velice fantazijně a neuvažuje na základě logiky, nýbrž intuitivně. Myšlení je prelogické, projevuje se selektivně.

Díky tomu dochází občas k nepravým lžím, kdy si dítě myslí, že se něco stalo trochu jinak a opravdu tomu věří. Toto období je příprava na život ve společnosti. (Vágnerová, 2012)

Toto období je klíčové pro rozvoj intelektu a osvojení jazyka. Dítě má velice bujnou fantazii, která se odráží v řeči a hře. Svůj den tráví především hrou, která je pro něj zprostředkovatelem učení a získávání zkušeností. Pomocí hry si formuje volní a morální kvality osobnosti a má možnost zopakovat si prožité a vyrovnat se s tím. Také je to prostor pro socializaci, protože hra se stává společnou a později kooperativní. Pomocí hry si děti často definují sociální role. Jejich hra je ovšem rozmanitá, zaměřuje se na řadu různých aspektů, jako je třeba procvičení motoriky či konstrukce, realistické hry. (Langmeier aj., 2006)

Motorický vývoj v tomto období lze označit jako období zdokonalování.

Významná je také kresba předškoláka. Kresbou vyjadřuje své vlastní já, své emoce. Kresba se stává určitou formou neverbální komunikace. Děti na začátku tohoto období mají tendenci nakreslit obrázek, který je ještě vizuálně nejasný, a okomentovat ho. Postupně kresba nabývá jasnou podobu, začíná být po všech stránkách vyspělá. Takové dítě je již zralé pro školu. (Langmeier aj., 2006; Vágnerová, 2012)

Řeč se v tomto období zdokonaluje, mizí patlavost, zlepšuje se větná skladba. Dítě začíná řeč užívat k regulaci svého chování. (Langmeier aj., 2006)

Myšlení nenese známky logiky, je velmi intuitivní a prelogické, projevuje se selektivně. S tím se pojí chápání času, které se řídí podle událostí a opakujících jevů, to se může projevit

na zkreslení vnímání délky trvání. Na konci tohoto vývojového období děti začínají chápat délku i pořadí událostí. Co se týče počtu, umí základní číselnou řadu, ale význam a práci s ní začínají chápat až později. (Vágnerová, 2012)

Sociálně dítěti přestává stačit rodina jako sociální prostředí, začíná hledat vztahy i mimo ni. (Langmaier aj., 2006)

1.2 Raný a střední školní věk

Některé publikace tento věk uvádí jako mladší školní věk, jiné zase tento věk rozdělují na dva. Raný a střední školní věk. Budu se řídit rozlišením dle Vágnerové (2012), které právě tento věk rozděljuje.

Raný věk začíná nástupem do školy, končí okolo 9. roku, kdy dítě přechází do středního školního věku. Ten uzavírá začátek dospívání a přechod na 2. stupeň. Raný a střední školní věk tedy odpovídá 1. stupni základní školy.

Raný školní věk je významný sociální milník, kdy dítě získává novou roli, roli žáka. V tomto věku je důležitá konkrétně adaptace na školní prostředí a její úspěšné zvládnutí.

Střední školní věk je velice klidný, kdy si dítě připravuje sociální pozici ve škole a ve vrstevnické skupině. Toto období je přípravou na dospívání.

Raný školní věk se považuje za přechodné období mezi hravostí předškoláka a vyspělejších chováním středního školního věku. (Bezchleba, 2012)

Dochází zde především ke kognitivním změnám. Dítě přechází od krátkodobé mechanické paměti k paměti dlouhodobé logické. Dítě již zvládne zhodnotit objekty a situace podle více hledisek a rozlišit podstatné a nepodstatné rysy. Také se objevují deduktivní úvahy spojené s eliminací nahodilosti. Zvládne rozlišit realitu a fantazii, neovládá ještě abstrakci. To se mění u středního školního věku, kdy perfektně ovládá logické myšlení a zvládne myslet i abstraktně, zažívá tedy takzvané denní snění. (Langmeier aj., 2006; Vágnerová, 2012)

Významně se zlepšuje hrubá i jemná motorika, dochází k zrychlení pohybů a nárůstu svalové síly. Zlepšuje se vnímání, zejména zrakové a sluchové. (Langmeier aj., 2006)

Zrání centrální nervové soustavy se projevuje u emoční zralosti, v tomto věku se zvyšuje emoční stabilita a odolnost vůči zátěži. Emočně jsou tedy děti velice stabilní. Propojují emoční hodnocení a racionální uvažování.

V myšlení pak preferují mladší školáci vlastní zkušenost, která se postupně ve středním školním věku posouvá do chápání obecných pravidel. (Langmeier aj., 2006; Vágnerová, 2012)

Sociálně se mění role kamaráda, zatímco v raném školním věku je kamarád někdo, s kým si hraji, sdílím oblíbenou aktivitu, ve středním školním věku dává dítě důraz na loajalitu a solidaritu. (Langmeier aj., 2006)

V tomto období přebírá vrstevnická skupina uspokojování některých potřeb. Zejména potřebu citové jistoty a bezpečí, učení, sebeuplatnění. (Vágnerová, 2012)

2 VOLNÝ ČAS

Pojem „volný čas“ vznikl historicky na základě určení přesné pracovní doby. Z toho lze vyvodit, že doba, kterou netrávíme prací, je doba, kterou nazýváme pojmem volný čas. (Kaplánek, 2017)

Průcha, Walterová a Mareš (2003, s. 274) chápou volný čas jako „čas, s kterým člověk může nakládat podle svého uvážení a na základě svých zájmů. Volný čas je doba, která zůstane z 24 hodin běžného dne po odečtení času věnovaného práci, péči o rodinu a domácnost, péči o vlastní fyzické potřeby (včetně spánku)“.

Pávková (2008) dále popisuje volný čas jako dobu, kdy si své činnosti vybereme a konáme svobodně, dobrovolně a rádi. Na základě toho nám přináší pocit uspokojení a uvolnění. Volný čas zahrnuje mimo jiné i činnosti jako je odpočinek, rekreace, zábava, zájmové činnosti.

Hlavní rysy volného času, které vyplývají z charakteristiky volného času, jsou dobrovolnost, svoboda, svobodná volba.

Volný čas má svá specifika a funkce, vyplývající z jeho charakteristiky. Ty je důležité zachovat.

2.1 Funkce volného času

Horst Opaschowski popsal volnočasové potřeby, které volný čas naplňuje:

- rekreace – zahrnuje potřebu uvolnění od zátěže, odpočinek;
- kompenzace – potřeba doplnění nedostatků, potěšení, rozptýlení;
- edukace - potřeba učit se, poznávat, zvědavost ve smyslu toho, co nás baví, nikoli ve smyslu povinností;
- kontemplace – potřeba sebereflexe, hledání sebe sama, vlastní identity, rozjímání, meditace;
- komunikace – potřeba kontaktu a družnosti, budování vztahů, empatie, láska;
- integrace – potřeba socializovat se ve společnosti, v kolektivu, tvoření skupin;
- participace – potřeba účasti, solidarity, angažovanosti, iniciativy;
- enkulturace – potřeba kreativního rozvoje, fantazie, tvůrčí uplatnění.

Tyto funkce jsou podstatou volného času. (Vážanský, 2001)

2.2 Volný čas dětí

Pro definici pojmu „dítě“ budu vycházet ze zákona o sociálně právní ochraně dětí. Ten definuje pojem dítě v souladu s Úmluvou o právech dítěte tak, že „*dítětem je osoba nezletilá. Podle čl. 1 Úmluvy se dítětem rozumí každá lidská bytost mladší 18 let, pokud podle právního řádu, jenž se na dítě vztahuje, není zletilosti dosaženo dříve. Podle § 8 občanského zákoníku se pak zletilosti nabývá dovršením osmnáctého roku věku; před dosažením tohoto věku lze zletilosti nabýt jen uzavřením manželství (nejdříve od 16 let věku)*“. (Zákon č. 359/1999 Sb.)

Pro dítě je volný čas vymezený nejčastěji časem tráveným ve škole a časem mimo školu. Otázkou pak je, zda příprava do školy, zájmové kroužky či pomoc doma dítě vnímá jako volný čas, nebo jako povinnost.

Dle Pávkové (2008) volný čas z pohledu cílové skupiny dětí mladšího školního věku a předškolního věku nezahrnuje vyučování a činnosti s tím spojené, sebeobslužné činnosti, základní péči o vnějšek a osobní věci, povinnosti spojené s rodinou, domácností, výchovného zařízení, další uložené vzdělání a časové ztráty.

Specifikum volného času dětí je, že potřebují průvodce množstvím aktivit. Mají totiž více volného času než dospělí a neumí si s ním sami poradit. Dítě se v nabídce volnočasových aktivit nevyzná, je tedy na místě citlivé pedagogické ovlivňování. Jeho míru a to, jak dítě nakonec tráví svůj volný čas, ovlivňují různé faktory. Faktory a jejich význam se může věkem měnit, některé ovšem přetrvávají. Většina pedagogických publikací se shoduje na rozdělení vnitřních a vnějších faktorů, jak uvádím níže. (Pávková, 2008)

Vnitřní faktory:

- Demografické charakteristiky, které představují věk a pohlaví.

Každý věk přináší jinou míru zodpovědnosti za svůj volný čas a možnost náplně. Předškolní věk je charakteristický herní náplní, kterou zajišťuje rodič či učitel, dítě tak tráví většinu dne.

Ranný a střední školní věk přináší jistou míru sebezodpovědnosti v oblasti volného času. Dítě ovšem potřebuje průvodce škálou možností trávení volného času a především pomoc zorientovat se mezi volným časem a časem povinností.

Stejně jako věk, tak i pohlaví dítěte obvykle ovlivňuje způsob trávení volného času.

- Zdravotní stav a fyzická kondice.
- Psychické charakteristiky. (Vyhnálková, 2013)

Vnější faktory:

- Rodina, která je prvním vzorem pro trávení volného času.
- Vrstevnická skupina, která následně udává trend, jak tráví dítě volný čas.
- Celospolečenské podmínky.
- Masmédia. (Vyhnálková, 2013)

2.3 Výchova a volný čas

Nejprve je nutné vymezit pojem výchova, ten nabývá mnoha významů. Uvádím tedy definici podle Kapláňka a definici z Pedagogického slovníku Průchy, Walterové a Mareše.

Dle Kapláňka (2017, s. 106) je výchova chápána jako „*funkce prostředí, jejím podstatným rysem je zprostředkování norem a sociálních vzorů*“.

Pedagogický slovník (2003, s. 277) pak definuje výchovu jako „*proces záměrného působení na osobnost člověka s cílem dosáhnout pozitivních změn v jejím vývoji...*“.

Cílem výchovy může být naučit člověka rozumně využívat volný čas, jak uvádí Pávková (2008).

Proč je volný čas významný ve výchově?

Volný čas má velký potenciál, proto je vhodný pro pedagogické působení, které je žádoucí. Když nabídneme dítěti rozmanité množství činností, jimž se může věnovat, tak, aby si z nich vybralo dobrovolně a následně se chtělo i dobrovolně činnosti účastnit, máme možnost nenásilnou formou předat dítěti různé kompetence a podněcovat jeho osobnostní rozvoj. Ztráta rysů volného času může dovést účastníky k pocitu, že jsou k činnosti nuceni, ztrácí chuť se zapojit a cíle činnosti jsou nenaplněné. Celý potenciál volného času tímto zůstává nevyužit. (Kaplánek, 2017)

Výchova ve volném čase se dá rozdělit na tři oblasti.

Grác (1991) jako první vnímá rozvoj osobnosti (kladné morální a charakterové vlastnosti, získávání vědomostí a dovedností) a vztahů. Patří zde zájmy, ale i osvojování potřebných návyků a uspokojování potřeb.

Druhou oblastí se stává cílevědomé rozšiřování kulturního rozvoje a vytváření prostoru k naplňování potřeb, přání a tužeb.

Třetí oblastí je praktická činnost, podporování zapojení do společenských činností, ochrany životního prostředí a veřejného života. To vede k racionálnímu trávení volného času.

Podmínky výchovy ve volném čase jsou velice specifické a jsou přívětivé pro formování dítěte, především mají uvolněnější charakter a jsou dobrovolné. (Kaplánek, 2017)

Volný čas nabízí výchově prostor pro utváření a rozvoj osobnosti. Prostor pro osvojování kompetencí, zájmů, socializaci, sebeuspokojení, oddech. Když volný čas zůstane bez výchovného působení, hrozí vznik rizikového chování a různých sociálně patologických jevů. (Kaplánek, 2017; Vyhnálková, 2013)

2.4 Specifika výchovy ve volném čase

Hlavní specifika výchovy ve volném čase jsem naznačila již v úvodu této kapitoly. Jsou jimi dobrovolnost, svoboda a svobodná volba. Můžeme přidat i autonomii, motivaci, aktivitu, odlišnost forem a metod a mezilidské vztahy.

Dobrovolnost – je hlavním klíčem k výchově ve volném čase. Aby jedinec vnímal čas trávený např. v zájmovém kroužku jako svůj volný čas, musí ho navštěvovat dobrovolně, jinak má pocit, že je do něčeho nucen, kroužek se pro jedince stává jeho povinností.

Svoboda a svobodná volba – souvisí s dobrovolností. Je důležité, aby si jedinec vybral náplň volného času svobodně. U dětí do středního školního věku bude volba nejspíše vedena rodičem. Je však důležité zachovat faktor svobodné volby při výběru aktivity. Jedinec nesmí mít pocit, že je do něčeho nucený.

Autonomie – volný čas je na tomto principu založen. Výchova ve volném čase vychází ze schopností, zájmů a potřeb jedince. Podporuje seberealizaci a dovednosti jedince a tím tak rozvíjí jeho osobnost a hodnoty.

Motivace – můžeme ji popsat jako takový motor pro volnočasové aktivity. Volnočasové aktivity by měly samy o sobě motivovat jedince, vzhledem k předpokladu, že si vybral aktivitu sám. Vychází buď z jedince a jeho nadšení pro danou aktivitu, pak hovoříme o vnitřní motivaci, nebo od vedoucího, který podpoří zájem o aktivitu, zde se jedná o vnější motivaci.

Aktivita – ve smyslu pohybu, zapojení se, účastnění se.

Odlišnost forem a metod – je právě to zajímavé na volném čase a to, čím se aktivita volnočasová nejčastěji liší od aktivity ve škole. Volnočasová aktivita se uskutečňuje v různých prostředích, prakticky kdekoliv, což je její veliká výhoda. Nejvyužívanější je metoda hry.

Mezilidské vztahy – bývají jedním z nejčastějších podmětů pro trávení volného času. Jak děti, tak dospělí se těší na spolupráci a upevňování mezilidských vztahů. Kde jinde se potkat, než u své oblíbené aktivity? (Kaplánek, 2017; Vyhnálková, 2013)

Výše uvedená specifika působí sama o sobě jako motivace pro činnost vykonávanou ve volném čase. Jak jsem již nastínila, je velice důležité je zachovat, jinak ztrácíme potenciál volnočasové aktivity a stává se z ní povinnost.

3 HRA, ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA A DRAMATURGIE

Hra a zážitková pedagogika jsou jedny z nejpoužívanějších metod pro harmonický rozvoj osobnosti. Ovšem bez vhodné dramaturgie by sebelepší hra či prvek zážitkové pedagogiky nemusel dosáhnout požadovaného cíle. Dramaturgie tedy zastřešuje hru a zážitkovou pedagogiku. Cílem dramaturgie je celkový kladný prožitek, bez ohledu na původní plán organizátorů.

3.1 Hra

Hra je jedna z nejčastěji využívaných metod ve volném čase dětí. Má mnoho definic, jejich společné rysy shrnuje Činčera (2007) takto:

- hra je vymyšlená, pouze představuje, že objekty hry jsou něco jiného;
- emoční angažovanost – je vzrušující, nevíme, jak se vyvine a jak skončí, podněcuje emoce každého z nás a tím i snahu každého ukázat naše schopnosti a dovednosti;
- pravidla – jsou nepostradatelnou součástí hry už od nepaměti, definují samotný průběh hry, zajišťují fair play a jejich porušení je většinou spojené s penalizací;
- soutěž – motivuje účastníky k aktivní účasti ve hře, nemusíme soutěžit proti někomu, můžeme soutěžit i proti něčemu;
- cíl – každá hra má svůj cíl, který může být pro účastníka a organizátora odlišný.

Cílem účastníka je většinou být nejlepší či vyhrát.

Cílem organizátora je obsahem hry ukázat účastníkům hodnoty, naučit je novým dovednostem, pomoci jim porozumět problematice či povzbudit sebevědomí.

Hra se vymezuje definovanými pravidly, ohraničeným prostorem i časem a směřuje k danému cíli. Tvoří ji myšlenka, motivace, pravidla a zpětná vazba. (Činčera, 2007; Hanuš, 2009)

Beneš (in Beneš aj., 2016) chápe hru trochu odlišně. Slovo hra chápe tak, že je rovna slovu činnost, kdy činnost není zúžena pouze na tu lidskou. Odlišnost her vnímá na základě vkladu (úsilí a čas) a výše odměny. Odměna je zde chápána jako emoce či pocit uspokojení.

Hrou dostáváme účastníky do nové situace, ve které se rozvíjí. Pomocí hry reflektujeme své teoretické dovednosti, znalosti a schopnosti. Rovněž životní zkušenosti, jež pomocí hry získáme, nebo je v ní můžeme uplatnit. (Hanuš, 2009)

Abychom se byli schopni rozhodnout, jakou hru zařadíme do programu, musíme znát řadu kritérií, podle kterých následně vyhodnotíme schopnosti skupiny účastníků i samotnou hru jako

činnost a zda je vhodná pro tuto skupinu či nikoliv. Proto se v praxi používá příprava hry, psaná na papír. Příprava obsahuje jak některá kritéria, tak i ostatní důležité informace. Nejvíce důležitá kritéria a informace popsal Hanuš (2009):

- Název hry – ideálně by měl stručně vyjadřovat informace o hře, na základě kterých se rozhodujeme o uvedení hry.
- Zdroj – je vždy důležité uvést, kvůli plnění autorského práva.
- Fyzická a psychická zátěž – indikuje fyzické a psychické zatížení účastníků.
- Čas přípravy – na místě konání hry, např. čas na rozmístění pomůcek, nikoliv čas trávený sháněním materiálu či promýšlením hry.
- Čas na hru – doba potřebná k realizaci hry.
- Instruktoři na přípravu – počet instruktorů potřebný k přípravě hry.
- Instruktoři k realizaci – počet instruktorů potřebný k realizaci hry.
- Počet hráčů – většinou se uvádí minimum, maximum a optimální počet.
- Věková kategorie – ukazuje, pro kterou věkovou kategorii je hra vhodná.
- Prostředí – udává, kde se hra odehrává. Můžeme mít běžné prostředí jako třída, louka, či více konkrétní jako malá tmavší místnost.
- Denní doba – optimální část dne pro realizaci hry.
- Roční období – optimální období roku pro realizaci hry.
- Materiál – seznam věcí potřebný ke hře.
- Motivace – může se pro stejnou hru pokaždé lišit. Záleží, jak se zakomponuje do programu.
- Zpětná vazba – se také může lišit, opět záleží na situaci.

Důležitá je motivace hry – „*čím větší námahu od účastníků hra vyžaduje (ať už fyzickou, či psychickou), tím důležitější je motivace*“. (Pelánek, 2013, s. 91) Motivací může být třeba jen název hry, který musí být zveřejněný předem, jinak motivační funkci neplní. Výrazným prvkem motivace je odměna – materiální, body do hry nebo příslib privilegia. Dále můžeme motivovat navozením atmosféry, výzvou, prestiží plynoucí z vítězství, aktivním podílením účastníků na plánované činnosti atd. (Pelánek, 2013)

Další důležitou fází hry je vysvětlení pravidel. Ta by měla být účastníkům objasněna srozumitelně a úplně. Složitější pravidla můžeme vyzkoušet vysvětlit nanečisto či znázornit graficky. Dále můžeme využít ukázky hry nebo vysvětlit na začátku hry pouze část pravidel a zbytek vysvětlovat v průběhu hry. Také můžeme zvolit možnost podrobně vysvětlit pravidla jednomu členovi družstva a ostatním uvést obecné informace. Jdeme od obecných principů

k detailům a zopakujeme klíčové informace. Kontrolujeme, zda hráči pravidla pochopili a zapamatovali si je. Mluvíme nahlas a srozumitelně. Mluvíme směrem k posluchačům a udržujeme si jejich pozornost. „*Nejdřív jim řekněte, o čem budete mluvit, pak jim to řekněte, a nakonec zopakujte, co jste jim vlastně řekli.*“ (Pelánek, 2013, s. 98) Vysvětlení nesmí být zdlouhavé ani uspěchané. Po skončení vysvětlování bychom měli dát prostor pro dotazy. Je vhodné zvolit princip co není zakázáno, je dovoleno, a opačně. Je však nutné určit, který princip platí. Odpovídáme jasně, stručně a vyhýbáme se detailům. Některé hry vyžadují rychlý start a prostor na dotazy nedáváme. V tomto případě je důležité vysvětlit pravidla důkladně hned na poprvé. (Pelánek, 2013)

Před samotným započítáním hry také často potřebujeme rozdělit účastníky do týmů nebo družstev. Rozlišujeme, zda potřebujeme týmy silově vyvážené, nebo zda lze udělat dělení náhodně. V případě táborů je nejčastější rozdělení do silově vyvážených družstev, které připravují vedoucí. Tento princip se využívá rovněž u her, kde sledujeme specifický cíl a u her, kde je důležitá vyváženost družstev.

Náhodné rozdělení můžeme využít v případě kratších her a her, které nejsou soutěživé.

Rozdělení může proběhnout pomocí:

- losování – univerzální (např. kartičky s čísly, barevné papírky/kolíčky) nebo upravené ke konkrétní hře;
- rozpočítání říkankou – například jedna, dvě, tři, čtyři, pět, cos to, Honzo, cos to sněd? Brambory, pečený, byly málo maštěný;
- rozdělení hrou – například molekuly;
- podle náhodných znaků – věk, barva trička;
- náhodný řez skupinou.

Dále můžeme provést rozdělení pomocí kapitánů, tuto metodu využíváme skromně, má totiž nevýhodu v negativním psychologickém dopadu na členy, kteří jsou vybráni mezi posledními.

V případě samostatného rozdělení je vhodné uvést omezení podle potřeb, aby byla zaručena vyrovnanost týmů.

Můžeme využít i volbu týmů, kdy vysvětlíme pravidla a role. Účastníci si dále volí své role. Opět mohou vzniknout nevyvážené týmy, ty však lze vyrovnat instruktory, kteří se připojí do hry.

Pro delší hry můžeme vybrat speciální rozdělení, které je navrženo právě pro tyto účely. (Pelánek, 2013)

V průběhu hry je úkolem vedoucího dbát na dodržování pravidel a na bezpečnost, dále také sleduje, zda jsou účastníci hrou stále pohlceni, zda je třeba dodat do hry další motivační aspekt atd. Celkově hru sledujeme a sbíráme postřehy a podněty do následující zpětné vazby. O té stručně pojednávám v následující kapitole. Pravidla měníme jen v krajních případech a jejich změnu oznámíme důrazně. Rozhodnutí v průběhu hry činíme rychle a rázně. Nepouštíme se do diskuzí ohledně pravidel či průběhu hry, řídíme se pravidlem raději špatné rozhodnutí než dohadování. (Pelánek, 2013)

3.2 Zážitková pedagogika

„Základem zážitkové pedagogiky je vlastní aktivita, prostřednictvím které vychovávaný člověk získává zážitky. Čím víc vlastní energie musí člověk vynaložit, tím je zážitek intenzivnější, zapamatovatelnější a využitelnější pro výuku.“ (Pelánek, 2013, s. 21)

Zážitková pedagogika stojí na několika principech, a sice:

- cyklus učení prožitkem;
- flow;
- komfortní zóna;
- princip dobrovolnosti.

Cyklus učení i celá zážitková pedagogika stojí na teorii, že jedinec se nejlépe učí z vlastní zkušenosti. Tato teorie však platí za předpokladu, že je zpětně dobře porozuměno prožité zkušenosti a tato zkušenost neměla destruktivní charakter. Schéma učení vychází z bezpečné zkušenosti, která ale znamená výzvu.

Schéma má čtyři fáze: zkušenost, reflexe, zobecnění, transfer.

Celý cyklus funguje tak, že účastníci aplikují dovednosti, které mají být rozvíjeny, při aktivitě, jež je pro ně dostatečnou výzvou. Aktivity vyjadřují metaforicky reálné situace ze života. Nastává reflexe v malé skupině účastníků a zobecnění situace do reálného života. Účastník poté svou zkušenost umí promítnout do reálného života. (Činčera, 2007)

Pro správnou funkci cyklu je nutné splnit podmínku flow, komfortní zóny, princip dobrovolnosti a správnou reflexi.

Pelánek (2013) tvrdí, že právě v reflexi tkví zážitek.

Flow se dá popsat jako zaujetí pro hru nebo *„ponoření účastníků do fiktivní situace, při kterém se mění subjektivní vnímání času, emoce i vzájemné jednání účastníků...“*. (Činčera, 2007, s. 17)

Flow se zakládá na rovnováze mezi vědomím a úrovní svých dovedností. Dovednosti jsou na stejné úrovni jako výzva. Když tuto bilanci porušíme, nastává buď stav nudy, kdy dovednost převyšuje výzvu, nebo stav úzkosti, kdy výzva převyšuje dovednosti a výsledkem je strach. Aby flow fungovalo tak jak má, je důležité dodržet tuto rovnováhu společně se zájmem o aktivitu (motivaci) a pozorností – pohlcení aktivitou a zábavou s pocitem uspokojení. Je také důležité dát účastníkům příležitost k úspěchu a pocit autonomie. (Činčera, 2007)

Teorie komfortní zóny stojí na předpokladu existence zóny učení a zóny komfortu. Existuje i zóna ohrožení a zóna nemožného. Když se nacházíme v komfortní zóně, vykonáváme aktivity, které pro nás neznamenaají stres. V zážitkové pedagogice se dostaneme do zóny učení, kde se nachází aktivity, jež představují určitou zvládnutelnou výzvu.

Když výzvu zážitkové pedagogiky úspěšně zvládneme, hranice naší komfortní zóny se na základě této zkušenosti posunou – zvětší.

Naopak, když výzvu nezvládneme nebo přijmeme nezvládnutelnou výzvu, můžeme se dostat do stavu, kdy se naše komfortní zóna zmenšuje a dochází k přehodnocování víry v naše schopnosti. (Činčera, 2007)

Do zóny ohrožení se dostáváme v momentě, kdy aktivita vysoce převyšuje naše schopnosti a v našich silách není danou aktivitu zvládnout. Úkolem každého instruktora je, aby správně posoudil aktivitu, možnosti skupiny a jednotlivce právě proto, aby se nikdo z účastníků neocítl v zóně ohrožení.

Princip dobrovolnosti je zásada, dle které si „*účastníci v podporujícím prostředí svých vrstevníků sami volí, jakou úroveň předpokládané výzvy přijmou*“. (Zink aj., 2004, s. 6-16)

Povinností vedoucího je zajistit, že účastník nebude nucen k aktivitě, sám účastník však má zodpovědnost přijmout jemu přijatelné výzvy. Důležité je také podat účastníkovi dostatečné informace o aktivitě, aby si on sám mohl vyhodnotit, zda se zapojí, a umožnit mu participaci v takové míře, pro jakou se sám rozhodne. (Činčera, 2007)

Reflexe odlišuje zážitek rekreační a pedagogický. Díky zpracování zkušenosti dochází k učení. (Pelánek, 2013)

„*V procesu celostního učení je reflexe zpětný pohled na aktivitu s cílem uvědomit si klíčové body učení.*“ (Haková in Beneš aj., 2016, s. 160)

Cílem reflexe (zpětné vazby) „*je přenést výsledky zkušenostního učení do reality*“. (Haková in Beneš aj., 2016, s. 160)

Postup zpětné vazby po aktivitě je předem připravený, tak jako všechno jej však můžeme průběžně podle potřeby měnit. Nejprve zhodnotíme program, pracujeme s aktuálností prožitku

tady a teď, poté přejdeme k rekapitulaci a pojmenování přesahů do reálného života. (Haková in Beneš aj., 2016)

V koncepci zpětné vazby můžeme vycházet i z výše popsaného cyklu učení prožitkem. Zajímá nás, jak účastníci aktivitu prožívali, jejich emoce a popis situace, která ve hře právě proběhla. Následně přecházíme k hodnocení, zevšeobecňujeme, co se dělo, hledáme příčiny, obecně platné principy, zjišťujeme, co se podařilo/nepodařilo a proč. Zpětnou vazbu uzavírá aplikace – formulujeme, co jsme se díky aktivitě naučili a co si z ní odnášíme do našeho života.

3.3 Dramaturgie

Aby programem tábora nebyly nahodile vybrané hry, je vhodné hry směřovat k určitému cíli. Hry se musí poskládat do správného pořadí tak, aby na sebe navazovaly a zapadaly do sebe. To vše má na starost dramaturgie, která se řídí heslem „*celek je víc než součet částí*“. (Pelánek, 2013, s. 63)

Dramaturgie však není jen o správném naplánování obsahu tábora, ale i o pozorování vývoje kurzu a průběžném vyhodnocování, zda dochází k naplňování cílů. Jestli něco nefunguje tak, jak má, můžeme program upravit. Při rozhodování o úpravě vyhodnocujeme aktuální stav a potřeby skupiny, výchovné cíle a reálné možnosti skupiny. Úprava může být v přeformulování cíle, změně podoby nebo pořadí aktivit. Může dojít i ke zrušení nebo výměně aktivity. (Hanuš in Beneš aj., 2016)

Pelánek (2013) popisuje důležitost rámce akce, který zahrnuje cíl, téma a příběh. Dále je důležité rozčlenit akci do fází, které nám pomáhají při vyhodnocování, plánování a průběhu.

Ve fázi před akcí probíhají přípravy a propagace. Cílem je zajistit dostatečný počet účastníků a komunikovat s nimi ohledně organizačních věcí – přihláška na tábor, začátek tábora, příchod dětí atd..

Dále je začátek akce, kdy je čas pro vzájemné seznámení, odstranění bariér a budování kolektivu. Je vhodné zařadit seznamovací hry a tzv. icebreakery.

Jádro akce slouží pro stupňování intenzity programu a následnému zvolnění. V druhé polovině programu je vhodné zařadit hry zaměřené více na samostatnost a hry se složitějšími pravidly. Na konci akce je vhodné zařadit individuální hry.

„*Vrchol akce by měl být velkolepý a nezapomenutelný nebo by měl uzavírat téma akce.*“ (Pelánek, 2013, s. 68)

Závěr akce je zaměřený na ohlédnutí za akcí, bývá velmi emotivní, necháváme zde prostor účastníkům.

Skladba programu je velmi důležitá, právě zde formujeme průběh akce. Jaké hry jsou vhodné vzhledem k fázi akce je uvedeno výše. Důležité je ovšem zvolit hry i podle fáze dne.

Část dne	Zaměření hry
Ráno, dopoledne	Pohyb, běhání
Odpoledne	Myšlení, tvoření, diskuze
Večer	Tajemná, příjemná atmosféra, nebo opačně akční hry v terénu

Tabulka 1. Hra ve vztahu k fázi dne (Pelánek, 2013)

Zachycením dramaturgie je scénář, který obsahuje aktivity a informace o nich společně s harmonogramem. Po naplánování scénáře navazuje režie, která vše prakticky aplikuje.

V rámci tábora je typické mít celotáborovou hru. Dramaturgie celotáborové hry má svá určitá specifika. Cílem je vyvolat zážitek, který nemusí vést k výchovným cílům. Překvapivost a originalita je důležitá, naopak pestrost a rovnováha není tak důležitá, jelikož ji může vyvážit ostatní program.

Celotáborová hra se většinou váže na příběh a jasný úkol. Úkol může být individuální, společný či soutěží týmů. U celotáborových her pro děti je dobré vytvořit jasného nepřítele.

Celotáborová hra má své etapy, které jsou jasně oddělené od ostatního programu. Etapy na sebe navazují a sledují linii příběhu.

Závěr má být strhující. Podle úkolu celotáborové hry volíme i vhodný závěr. Pro individuální úkol volíme etapu samostatného úkolu, která je velmi intenzivní pro zážitek. Pro soutěžní týmy se nejlépe hodí celodenní závěrečná hra, která je napínavá. Pro společný úkol volíme happy end, kdy všichni společně něco dokázali.

Zakončení má velký vliv na celkový zážitek, a proto mu věnujeme velkou pozornost. (Pelánek, 2013)

4 LETNÍ PŘÍMĚSTSKÝ TÁBOR

„Příměstský tábor se liší od dětského tábora tím, že probíhá pouze v určitý časový úsek dne, v pracovní dny, většinou v místě bydliště, bez přenocování.“ (Špiříková aj., 2007, s. 3)

Dětský tábor a příměstský tábor se liší v několika významných bodech. Jako ty nejpodstatnější vnímám:

Cena bývá u příměstského tábora nižší. Účastník nenocuje v zázemí tábora ani zde neprovádí pravidelné hygienické činnosti, jako je například sprchování. Je tedy logické, že cena bude především o tyto dva náklady nižší.

Zázemí bývá pro příměstský tábor většinou klubovna, místní knihovna či zázemí na základní škole, pro pobytový tábor je více typická chatková oblast, stany, fary či různé ubytovny.

Režim a sociální prostředí těchto dvou forem tábora je odlišný. Zatímco část režimu příměstského tábora můžeme přirovnat k režimu, který má účastník i během školního roku, tedy ráno odchází z domu a večer se vrací, pak pobytový tábor účastník tráví ve vymezeném prostředí celou dobu konání tábora, bez jakéhokoliv významného sociálního kontaktu mimo skupinu účastníků.

Samostatnost se více rozvíjí a je více potřebná u pobytového tábora. V tom má obrovskou výhodu. Nikdo totiž účastníka ráno nepobízí a nekontroluje, zda má dobré boty na připravovaný program.

4.1 Legislativa

Legislativa spojená s tábory je velmi rozsáhlá a problematická oblast. Samotný pojem „tábor“ je legislativně ukotven zákonem č. 258/2000 Sb. Zákon o ochraně veřejného zdraví a o změně některých souvisejících zákonů. Zákon definuje tábor jako zotavovací akci s cílem posílení zdraví dětí, zvýšením tělesné zdatnosti a popřípadě získáním specifických znalostí nebo dovedností. Táborem se dá nazývat organizovaný pobyt 30 a více dětí do 15ti let věku a dobu delší než 5 dnů. Dále je důležitá vyhláška Ministerstva zdravotnictví č. 106/2001 Sb. (později 148/2004 Sb.), o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti.

Při organizaci a průběhu tábora je nutno dodržovat širokou škálu zákonů a vyhlášek, ty nejdůležitější jsou vypsány v příloze, viz příloha 1.

4.2 Organizační příprava tábora

Termín – je vhodné zvolit v době prázdnin.

Délka trvání – souvisí s termínem, nejvhodnější je délka 5 dnů vzhledem k ceně a zátěži účastníků.

Denní rozvrh – u příměstského tábora je dán většinou takto:

REŽIM DNE		
7:30	8:30	příchod dětí
8:30	8:45	svačina
9:00	10:45	řízená činnost
11:00	11:30	oběd
12:00	13:00	relaxace
13:00	15:00	řízená činnost
15:00	16:00	odchod dětí

Tabulka 2. Režim dne

Ovlivňuje jej především pracovní doba rodičů.

Program – záleží na zaměření tábora, většinou je určený organizací, která jej pořádá.

Věk a počet účastníků – věkové rozhraní je 6-12 let.

Vedení tábora – nejčastěji členové organizace pořádající tábor.

Materiálové a technické zabezpečení – opět záleží na organizaci, která pořádá tábor.

Cena a rozpočet – sestavuje se podle potřeb daného tábora, odvíjí se od materiálových a technických potřeb, peněžního ohodnocení organizátorů, ceny za stravné (oběd, případně svačina), pronájem prostor, ceny energií, vybavení lékárničky.

Dokumentace – přihláška, prohlášení o bezinfekčnosti.

4.3 Osobnost vedoucího

Vedoucí je pro dítě průvodcem na táboře.

Především by tedy bylo vhodné, aby sám uznával to, co předává dětem. Měl by být vybaven jistými znalostmi, dovednostmi a osobnostními vlastnostmi, které souvisí s předmětem činnosti ve volném čase.

Osobnostní kvality vedoucího by měly přinášet příjemnou atmosféru, měl by být spravedlivý, upřímný a čestný. Dále by měl umět správně motivovat a probouzet iniciativu u dětí. Umět od každého něco a přitom být v dané věci erudovaný. Měl by mít organizační schopnosti. Nebát se stále se učit a uvědomovat si své hranice. Být flexibilní a tvořivý, s tím souvisí nepropadat stereotypu. Základem je samozřejmě schopnost jednat s lidmi. Dbát na úctu a respekt k ostatním vedoucím a účastníkům. Zvládat udělat si ze sebe legraci, ale zároveň si

zachovat autoritu. Důležité je také být součástí kolektivu. Občas se zdá být těžké neprosazovat do programu převážně vlastní zájmy, je třeba přizpůsobit se potřebě účastníků, neprotěžovat zájmy své či zájmy oblíbenců. (Vyhnálková, 2013; Pelánek, 2013)

V práci se zaměřuji na program příměstského tábora, proto uvádím i specifika osobnosti hlavního vedoucího tábora. Je totiž velký rozdíl mezi hlavním vedoucím tábora a například oddílovým vedoucím.

„V osobě hlavního vedoucího by se měla spojovat přirozená autorita se znalostmi a inteligencí.“ (Bezchleba, 2012, s. 7)

Hlavní vedoucí by měl disponovat teoretickými i praktickými znalostmi o práci s dětmi, schopností empatie a asertivity. Nejdůležitější úlohou hlavního vedoucího je organizace, proto musí mít dobré organizační schopnosti, znát právní předpisy, dodržovat je a dbát na jejich dodržování ostatními. Musí být zodpovědný, dobře zvládat stres a vždy zachovat chladnou hlavu. Co je ovšem neméně důležité, je také smysl pro humor. (Bezchleba, 2012) V případě hlavního vedoucího je časté, že samotné aktivity s účastníky neprovádí, je spíše manažer tábora.

Na rozdíl od klasického letního tábora nemusí mít hlavní vedoucí příměstského tábora školení hlavního vedoucího dětského tábora. (Špiříková a Kačer, 2007)

5 PROGRAM TÁBORA

Program byl realizován v rámci chodu školní družiny základní školy. Účastníky z řad dětí byly děti zaměstnanců školy, žáci školy a jejich sourozenci. Vedoucími tábora byly vychovatelka oddělení školní družiny, asistentka pedagoga základní školy a autorka této bakalářské práce Kateřina Langrová. Tábor se konal v prostoru školní družiny, zahrady školy a tělocvičny. Obecný režim dne, dle kterého se plánoval program, je uveden na straně 24, viz Tabulka 2.

Tématem celotáborové hry byla „Noemova archa aneb Putování se zvířaty“ a veškeré aktivity byly motivovány na dané téma. Celý tábor nás doprovázela holubice, která, stejně jako v biblickém příběhu, na konec tábora donesla snítku a tábor tímto zakončila. Náplní celotáborové hry bylo zachránit před povodní co nejvíce zvířat, každý den měl jiné tematické zaměření – každý den byla zachraňována jiná zvířata.

Cílem akce byl všestranný rozvoj dětí.

Rozvoj klíčových kompetencí, tedy kompetence k učení, k řešení problému, komunikativní a sociální. Rozvoj pohybových dovedností, motoriky, kreativity a především spolupráce.

Skladba her směřovala v rámci tematiky k probuzení zájmu účastníků o zvířata kolem nás. Znalosti nejtýpčtějších zvířat v prostředí, kde žijeme a chápat jejich důležitost pro lidstvo.

Cíle jsou podrobněji uvedeny u programu každého dne.

V následující části bakalářské práce jsou rozlišené aktivity plánované, ale neuskutečněné (modrá barva) a aktivity uskutečněné (oranžová barva).

Aktivity děti hodnotily individuálně, ráno byl k dispozici na stole rozpis s aktivitami a děti přiřazovaly nálepky k nejlepší aktivitě, kdo měl zájem, mohl hodnocení doplnit o slovní komentář, který byl zaznamenán písemně.

5.1 Čtvrtek

Celkovým záměrem prvního dne bylo seznámení účastníků a seznámení se s celotáborovým tématem.

Cíle dne byly formulovány následovně:

- Dítě zná jména ostatních účastníků a o většině účastníků dokáže uvést nějakou informaci.
- Dítě dokáže charakterizovat celotáborové téma.
- Dítě uplatní svou kreativitu při výzdobě šátku a výrobě vlaštovky.
- Dítě spolupracuje s ostatními při pohybových a kognitivních hrách.

Tématem dne byli „Ptáci“, relaxace a řízená činnost dne tedy odpovídaly tomuto tématu.

REŽIM DNE		
7:30	8:30	volná činnost
8:30	8:45	svačina
9:00	10:00	zahájení tábora, barvení šátků
10:00	11:00	seznamovací aktivity
11:00	11:30	oběd
12:00	13:00	relaxace
13:00	15:00	hry na téma ptáků
15:00	16:00	volná činnost

Tabulka 3. Čtvrteční režim

5.1.1 Dopolední blok

První den tábora byl zahájen svačinou, následovalo seznámení účastníků s tématem tábora. Četba Noeho příběhu a řazení do družstev. Účastníků bylo celkem 30, 15 dívek a 15 chlapců. Rozdělení do družstev rozvrhla vedoucí tábora předem. Vycházela z vlastní zkušenosti s účastníky a družstva byla rozvržena silově vyvážená.

Také jsme se seznámili s holubicí, která nás doprovázela celý tábor. Poté proběhlo barvení šátků na hlavu a následovaly seznamovací hry.

Šátky byly rozdělené barvami, každý si však mohl zvolit, jestli chce červený nebo modrý.

Šátky	
Cíl aktivity pro účastníky Samostatně vyzdobit vlastní šátek.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Jemná motorika, práce s šablonou, kreativita	
Věk 5+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků -	Prostředí Třída
Délka 15-20 min	Roční období/ denní doba -
Pomůcky Šátek, fixy na textil, šablony zvířat	
Motivace Vytvořit si vlastní šátek zdobený zvířaty, který slouží pro další hry a nakonec tábora si jej děti mohou odnést domů na památku.	
Postup Každý si vyzdobí vybraný šátek zvířaty. Děti mohou použít šablony.	
Reflexe Jaké bylo kreslit na látku? Bylo to pro vás nové, zajímavé? Co vám na aktivitě nejvíc bavilo?	

Tabulka 4. Metodika aktivity Barvení šátků



Obrázek 1. Barvení šátků



Obrázek 2. Barvení šátků

Ohledně seznamovacích aktivit je nutno dodat, že většina účastníků byli spolužáci, takže se děti většinou znaly. Proto se seznamovacím aktivitám vyhradil pouze jeden blok programu dne, nikoliv celý den. Seznamovacích aktivit bylo naplánováno více, nakonec se však některé vyřadily.

První aktivitou na školní zahradě a první hrou byla Pavučina. Účastníci se při hře seznámili se jmény a dozvěděli se něco málo o každém z nás.

Pavučina	
Cíl aktivity pro účastníky Seznámit se s ostatními účastníky akce.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, jemná motorika, paměť, komunikace, pocit sounáležitosti	
Věk 5+	Počet účastníků 10-20
Rozdělení účastníků -	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka 20-30 min	Roční období/ denní doba -
Pomůcky Provázek	
Motivace Plete, plete síť z nití, ale rybu sotva chytí. Kdo je to? A my si teď upleteme vlastní pavučinu, stejně jako pavouček.	
Pravidla Hráči se rozestoupí do kruhu. Začíná ten, který drží klubíčko provázku tak, že řekne své jméno a něco o sobě, následně řekne jméno spoluhráče a jemu hází klubíčko, konec si nechává v ruce. Ten klubíčko chytá, řekne své jméno, něco o sobě a jméno dalšího spoluhráče a jemu hází klubíčko, opět si v ruce drží část provázku. Takto se klubíčko přehazuje tak dlouho, až všichni drží v ruce provázek a vytvoří se pavučina. Počet hráčů je omezený délkou provázku. Klubíčko můžeme smotat opět opakováním jmen.	
Reflexe Podařilo se vám zapamatovat si jméno někoho, koho jste předtím neznali?	

Tabulka 5. Metodika hry Pavučina

Zvolili jsme variantu, kdy jsme opakovali jména, jak se pavučina rozmotávala, takže nám aktivita zabrala více času.

Na školní zahradě dále proběhla i hra Portrét, tu jsme opakovali dvakrát, protože děti bavila.

Portrét	
Cíl aktivity pro účastníky Společné vytvoření portrétů každého účastníka.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Jemná motorika, spolupráce, pozorovací schopnosti	
Věk 5+	Počet účastníků Sudý počet
Rozdělení účastníků Všichni dohromady	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka 5-10 min	Roční období/ denní doba -
Pomůcky Papír, fixa	
Motivace Nyní, si nakreslíme portréty a uděláme společnou galerii	
Pravidla Děti utvoří dva kruhy, vnější a vnitřní, a stojí čely k sobě. Děti ve vnějším kruhu mají fixu, děti ve vnitřním drží papír u hrudi tak, aby jim bylo vidět do obličeje, sami se na papír nedívají. Vnitřní kruh stojí na místě, vnější maluje portrét a po uplynutí časového intervalu se posune a maluje portrét souseda. Takto se kruh točí, než děti dojdou k tomu, s kým začínaly. Poté si děti portréty podepíší a kruhy se vymění. Časový interval 5 – 20 sekund.	
Reflexe Zakryjeme jméno na portrétu a hádáme, či je to portrét.	

Tabulka 6. Metodika hry Portrét

Dále byly na dopoledne naplánované tyto aktivity, které se nakonec neuskutečnily.

Živé pexeso	
Cíl aktivity pro účastníky Uspořádání dvojic, vytvoření poznávacího znaku ve dvojici.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, koordinace těla, spolupráce, paměť, schopnost řešit problém	
Věk 5+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Hadači a pexeso	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka Dle rychlosti hledačů, max 20 min	Roční období/ denní doba Ráno, dopoledne
Pomůcky -	
Motivace Tak jako Noe musel mezi zvířaty najít páry, tak my teď musíme v tomto chaosu najít páry.	
Pravidla Vybereme 2 hadače, ti půjdou bokem tak, aby neviděli na skupinu. Mezitím se ostatní hráči spárují. Každý pár bude mít svůj vlastní pohyb nebo zvuk zvířátka. Jakmile budou dvojice domluvené, rozmístí se po prostoru a zavolají se hadači. Hra se hraje jako normální pexeso.	

Reflexe Bylo zábavnější být hadač nebo zvířátko? Který pár bylo nejtěžší poznat a proč?
Alternativy Hadači nemusí být 2, dvojičky nemusí stát na místě, mohou se pohybovat.

Tabulka 7. Metodika hry Živé pexeso

Co máme společného	
Cíl aktivity pro účastníky Poznat se navzájem, hledání co nejvíce společných rysů ve skupině	
Rozvíjené dovednosti, schopnosti, postoje Spolupráce, komunikace, schopnost řešit problém, kreativita	
Věk 6+, v případě mladších dětí je potřeba někdo, kdo pomůže zapisovat	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Družstva	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka 10 min	Roční období/ denní doba Ráno, dopoledne
Pomůcky Tužka, papír	
Motivace Chcete se lépe poznat? Nebo zjistit co máte s ostatními společného?	
Pravidla Každá skupinka bude mít jeden papír a tužku. Za určený čas sepíše seznam věcí, které mají společné. Např. všichni chodíme do školy, máme sourozence, nosíme ponožky... Po uplynutí stanoveného času si přečteme seznamy a spočítáme, kdo má nejvíce odpovědí.	
Reflexe Které družstvo mělo nejvíce společného? Které odpovědi byly společné pro všechna družstva?	

Tabulka 8. Metodika hry Co máme společného

Následoval oběd a relaxace. Tou byla projekce pohádky Kosí bratři.

5.1.2 Odpolední blok

Po relaxaci proběhla ptačí rozcvička, která motivovala téma dne. Uvedlo se téma dne, povídání o ptáčcích, zasazení tématu do kontextu spojení s Noemovou archou. Následovala výtvarná činnost, kdy se vyráběla vlaštovka. S výrobkem se v rámci reflexe uskutečnily závody.

Ptačí rozcvička	
Cíl aktivity pro účastníky Protažení po odpočinku. Příprava na další aktivity	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, orientace v prostoru, koordinace pohybu, koordinace oka a těla	
Věk 5+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Všichni dohromady	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka 5 min	Roční období/ denní doba -
Pomůcky -	
Motivace Protože máme po obědě, tak se potřebujeme protáhnout.	
Pravidla Děti si stoupnou do prostoru a podle pokynů vedoucího roztáhnou křídla a proletí se jako ptáci, střídají velká křídla a malá křídla. Přidávají na rychlosti a ubírají. Poté spojí ruce tak, že si před ústy děti vytvoří zobáček a skáčou jako ptáčci s nohama u sebe. Nakonec protáhnou končetiny obvyklými cviky.	
Reflexe Bavilo vás víc být velký ptáček a létat rychle, nebo malinký a létat pomaleji?	

Tabulka 9. Metodika aktivity Ptačí rozcvička

Vlaštovka	
Cíl aktivity pro účastníky Výroba vlastní vlaštovky	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, jemná motorika, samostatnost, přesnost	
Věk 5+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Všichni dohromady	Prostředí Třída, hřiště
Délka 10-20 min	Roční období/ denní doba -
Pomůcky Nůžky, barevné papíry, lepidlo, šablony, provázek	
Motivace Nyní si vyrobíme vlastní vlaštovku, se kterou si pak zazávodíme.	
Postup Děti si obkreslí šablony, vystříhnou části vlaštovky. Nakonec slepí vlaštovku a přilepí poutko. S vlaštovkou poté uspořádáme závody.	
Reflexe Kdo z nás vyrobil vlaštovku, která poletí nejlépe? Co bylo	

Tabulka 10. Metodika aktivity Vlaštovka



Obrázek 3. Výroba vlaštovek

Řízenou činnost uzavřela hra Vrabci honí vlaštovku, což děti bavilo a zbytek řízené činnosti strávily touto hrou.

Vrabci honí vlaštovku	
Cíl aktivity pro účastníky Pochytat všechny vrabce/ vlaštovky	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, lokomoční pohyby, orientace v prostoru	
Věk 3+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Dívky jsou vlaštovky, chlapci vrabci	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka 5-10 min	Roční období/ denní doba -
Pomůcky -	
Motivace Nyní si zahrajeme na vlaštovky a vrabce. Všechny vlaštovky se snaží pochytat vrabce a naopak.	
Pravidla Až řekne vedoucí „vrabci honí vlaštovky“, tak začnou chlapci honit děvčata, kolo končí, když jsou všechny vlaštovky chycené. Poté honí vlaštovky vrabce.	
Reflexe Vlaštovky, podařilo se vám rychle chytit vrabce? Vrabci, dařilo se vám chytat vlaštovky?	

Tabulka 11. Metodika hry Vrabci honí vlaštovku

Stejně jako v dopoledním bloku činností, se některé připravené aktivity neuskutečnily:

Ptačí hnízdo	
Cíl aktivity pro účastníky Ochránit svá vajíčka.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, spolupráce, orientace v prostoru, kreativita, řešení problému	
Věk 5+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Družstva	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka 20 min	Roční období/ denní doba -
Pomůcky Pingpongové míčky, barevné vršky	
Motivace Každý ví, že ptáci si chrání svá hnízda s vajíčky, především před kukačkou, která klade do cizích hnízd svoje vajíčka.	
Pravidla Každé družstvo má své hnízdo, které se snaží uchránit jak před kukačkou, tak před ostatními ptáčky. Jeden z družstva je kukačka, ten se snaží dát co nejvíce barevných vršků do hnízd ostatních družstev. Poté jsou ptáčci, kteří můžou z ostatních hnízd krást vajíčka a přenést je k sobě do hnízda. Mohou také hlídat své vlastní hnízdo. Hnízda si děti vytvoří z toho, co najdou na školní zahradě. Nakonec se hodnotí, které družstvo nejlépe chránilo své hnízdo před kukačkami a ostatními ptáčky.	
Reflexe Jak jste se v družstvu rozdělili? Proč byla kukačka právě? Střídali jste si role hlídání hnízda a krádeží vajíček? Podařilo se vám společně uhlídat hnízdo co nejlépe? Jak byste příště postupovali, co byste udělali jinak? Jak jste se cítili, když jste někomu vzali vajíčka, nebo naopak někdo vzal vajíčka vám?	

Tabulka 12. Metodika hry Ptačí hnízdo

Naši ptáci	
Cíl aktivity pro účastníky Rozpoznat zpěvu ptáků.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Pozornost, spolupráce, rozpoznávání zvuků	
Věk 6+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Družstva	Prostředí Třída
Délka 20 min	Roční období/ denní doba Odpoledne
Pomůcky Audio nahrávka ptáků	

Motivace Povídali jsme si o ptáčcích, pouštěli si u toho jejich zpěv, kolik jich teď poznáte?
Pravidla Každé družstvo řekne odhad, kolik různých ptáků podle zpěvu poznají. Poté se pustí nahrávka, družstvo zapíše na papír pořadí a název ptáka. Poté proběhne kontrola. Družstvo, které dosáhlo svého odhadu, získá body do táborové hry.
Reflexe Kdo na začátku udělal správný odhad? Který ptáček se vám líbil nejvíce? Který byl nejjednodušší rozpoznat?

Tabulka 13. Metodika hry Naši ptáci

5.1.3 Hodnocení dne

Aktivita	Hodnocení – nálepky	Hodnocení slovní
Pavučina	11	Aktivita byla dlouhá, ale děti zaujala.
Portrét	5	Aktivita přišla dětem vtipná.
Vrabci honí vlaštovku	3	
Rozcvička	1	
Šátky	2	
Vlaštovka	2	U této aktivity se dětem velice líbil závod s vlaštovkou.

Tabulka 14. Hodnocení aktivit čtvrtek

Děti se do činností zapojily okamžitě, bylo také vidět, že se většina zná a od začátku tábora nebyl problém s jejich spoluprací. Aktivity byly přiměřené skupině a její dynamice. Osobně vnímám jako nejoblíbenější aktivitu hru Portrét. Cíle dne považuji za splněný.

5.2 Pátek

Téma druhého dne bylo „V řece“. Navázali jsme tak na předchozí téma – zvířata, která nepotřebovala Noeho pomoc (ptáci). Mimo ryb téma zahrnovalo i žáby a ostatní vodní tvory. Záměrem dne bylo seznámit účastníky s rybami a ostatními tvory v našich vodách.

Cíle dne byly formulovány následovně:

- Dítě dokáže vyjmenovat a charakterizovat nejtypičtější druhy ryb v našich zeměpisných podmínkách.
- Dítě dokáže vyjmenovat a charakterizovat nejtypičtější vodní a obojživelné tvory v našich zeměpisných podmínkách.
- Dítě dále rozvíjí svou obratnost při pohybových hrách.
- Dítě spolupracuje a komunikuje s ostatními účastníky tábora.

- Dítě uplatňuje svou pečlivost a kreativitu při výrobě odlitků ze sádry a obrazů z přírodnin.
- Dítě dokáže uvázat lodní uzel.
- Dítě překonává svůj strach při noční hře.

REŽIM DNE		
7:30	8:30	volná činnost
8:30	8:45	svačina
9:00	10:45	řízená činnost na téma dne
11:00	11:30	oběd
12:00	13:00	relaxace
13:00	15:00	hry na téma dne
15:00	16:00	volná činnost
16:00	16:15	svačina
16:00	17:30	divadlo Noe a jeho nalodění
17:30	18:30	opékání špekáčků
18:30	19:30	večerní hra

Tabulka 15. Páteční režim

5.2.1 Dopolnední blok

Pátek začal povídáním o rybách a pracovním listem, viz příloha 3. Pracovní list bych příště vyřadila a povídání o rybách bych reflektovala jinou aktivitou. Následně proběhl přesun do tělocvičny, kde děti hrály: Rybáři rybičky rybáři jedou a Kladení jiker.

Rybičky rybičky	
Cíl aktivity pro účastníky Utéct rybářům ze sítě, pro rybáře pochytat všechny ryby.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, spolupráce, orientace v prostoru	
Věk 5+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Rybáři a rybičky	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka 5 min/kolo	Roční období/ denní doba Ráno, dopoledne
Pomůcky -	
Motivace Dneska máme téma ryby, takže si zahrajeme jednu klasickou hru na toto téma.	
Pravidla Určí se jeden rybář, ten stojí na jedné straně hracího pole, ostatní jsou rybičky a stojí na druhé straně. Po říkance „rybičky rybičky rybáři jedou/ lovte se“ se rybář i rybičky	

rozběhnou na druhou stranu hracího pole. Rybičky, které rybář chytne, se stávají rybáři, chytí se za ruce, vytvoří síť a hraje se další kolo. Při rozpojení sítě rybičky zůstávají rybičkami. Hraje se do chycení poslední rybičky.
Reflexe Kdo vydržel nejdéle jako rybička? Kdo byl nejrychlejší rybář?

Tabulka 16. Metodiky hry Rybičky rybičky

Rybičky se hrály na více kol, děti hra bavila.

Kladení jiker	
Cíl Posbírat nejvíce jiker.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, jemná motorika, koordinace těla, spolupráce, přesnost, trpělivost	
Věk 5+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Družstva	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka 10 min/kolo	Roční období/ denní doba Ráno, dopoledne
Pomůcky Sportovní disky, pingpongové míčky	
Motivace Teď si zkusíme, které družstvo nejrychleji zvládne naklást co nejvíce jiker.	
Pravidla Družstva se postaví do zástupu, první drží sportovní disk, běží ke krabici s pingpongovými míčky, jeden položí na disk a jde zpět k družstvu. Pokud míček po cestě k družstvu vypadne, hráč se vrací zpátky ke krabici a musí cestu absolvovat znovu. U družstva předá disk, míček dá do hnízdečka (disk na konci zástupu) a stoupne si na konec zástupu. Po vybrání všech míčků si družstva přepočítají, kolik mají míčků.	
Reflexe Které družstvo má tedy nejvíce jiker? Kdo se nejméně vracel? Která varianta hry se vám nejvíce líbila?	
Alternativy Vytvořili jsme překážkovou dráhu z kuželů a branek na přeskok. Také jsme hráli variantu, kdy si družstvo sedlo do zástupu mezi své hnízdo a krabici s míčky a děti si musely míček předávat foukáním.	

Tabulka 17. Metodiky hry Klazení jiker

Tato hra, se hrála také na více kol, především upravená verze s foukáním děti bavila. Tato hra byla poslední uskutečněná v tělocvičně. Všechny ostatní hry jsme hráli na školní zahradě.

Dále jsme hráli hru záchranáři, kterou jsme oproti plánu upravili.

Záchranáři																
Cíl aktivity pro účastníky Utéct před vlkem a ochránit zvířata.																
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, koordinace těla, spolupráce, orientace v prostoru																
Věk 5+	Počet účastníků -															
Rozdělení účastníků Všichni společně	Prostředí Hřiště, tělocvična															
Délka 20-30 min	Roční období/ denní doba Dopoledne, ráno															
Pomůcky Kartičky s obrázky zvířat, bodovací systém, tužka, papír																
Motivace Tak jako Noe hledal zvířata a vodil je na archu, aby je zachránil, tak i my teď budeme také zachraňovat zvířátka. Musíte si dát ale pozor na vlka, který se bude snažit vám zvířátka vzít.																
Pravidla Každý může vzít a nést jeden obrázek zvířátka. Na jedné straně ohraničeného hřiště máme shromážděna zvířátka, která se snažíme zachránit, na druhé straně máme archu, do níž máme zvířátka přenést. Archy jsou rozdělené podle družstev. Uprostřed hřiště je však teritorium vlka, který se bude snažit zvířátko vzít. Když vás vlk chytí, dáte mu zvířátko a běžíte si pro další. Po uplynutí času se sejde družstvo a spočítá, kolik shromáždilo jakých zvířátek – vyhodnotí se, kolik mají bodů.																
<table border="1" style="margin: auto;"> <thead> <tr> <th colspan="3">Bodovníček</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Štika</td> <td>Štika nám vyplašila hejno ryb</td> <td>-1 ryba</td> </tr> <tr> <td>Kukačka</td> <td>Vyhodila nám z hnízda vajíčko</td> <td>-1 ptáček</td> </tr> <tr> <td>Vlk</td> <td>Hladový vlk ulovil jelena / srnu</td> <td>-1 jelen/ srna</td> </tr> <tr> <td>Medvěd</td> <td>Chytil rybu</td> <td>-1 ryba</td> </tr> </tbody> </table>		Bodovníček			Štika	Štika nám vyplašila hejno ryb	-1 ryba	Kukačka	Vyhodila nám z hnízda vajíčko	-1 ptáček	Vlk	Hladový vlk ulovil jelena / srnu	-1 jelen/ srna	Medvěd	Chytil rybu	-1 ryba
Bodovníček																
Štika	Štika nám vyplašila hejno ryb	-1 ryba														
Kukačka	Vyhodila nám z hnízda vajíčko	-1 ptáček														
Vlk	Hladový vlk ulovil jelena / srnu	-1 jelen/ srna														
Medvěd	Chytil rybu	-1 ryba														
Reflexe Které družstvo má nejvíce zachráněných zvířátek? Má vlk více zvířátek, než mělo vaše družstvo?																
Alternativy Vlk může mít barvu na kůži a chyceného záchranáře označit. Při třetí značce záchranář vypadává. .																

Tabulka 18. Metodika hry Záchranáři

Nakonec jsme bodování nevyužili.

Hru jsme také opakovali, ale s menším počtem zvířat.

Po obědě byla relaxace, při které se promítala pohádka Doba ledová 2.

5.2.2 Odpolední blok

Odpolední řízenou činnost započala výtvarná aktivita, a to odlitky ze sádry. Odlévalo se jak do plastových forem, tak do kovových forem na pečení, výsledný odlitek bylo vždy zvíře.

Odlitky ze sádry	
Cíl aktivity pro účastníky Vytvořit sádrový odlitek	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Jemná motorika, kreativita, dodržení pracovního postupu	
Věk 6+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků -	Prostředí Třída
Délka 30 min – přes noc nechat schnout	Roční období/ denní doba Odpoledne
Pomůcky Sádra, voda, špachtle, ubrus, zástěra, kelímek, formičky, fixy, roušky na ústa	
Motivace Vytvořit si vlastní zvířata na archu	
Postup Každý si vybere formičku a v případě potřeby si ji očistí. Nasadí roušku přes ústa a odměří si množství sádry a vody v poměru 2:1. SÁDRA SE VŽDY SYPE DO VODY, NIKDY OPAČNĚ. Sádra se vyleje do forem a nechá se zaschnout přes noc. Další den se odlitek vyklopí z formy a namaluje se barvou. (v našem případě fixem)	
Reflexe Bylo pro vás těžké odlít takto sádro? S jakou formou se lépe pracovalo? Jaké zvířátko byste si ještě chtěli vyrobit?	

Tabulka 19. Metodika Odlitky ze sádry

Odlitky bylo potřeba dodělat v pondělí, kdy měly děti prostor v rámci dopolední volné činnosti odlitky vybarvit. Při odchodu si odnesly odlitky domů.



Obrázek 4. Odlévání sádry



Obrázek 5. Odlévání sádry

Po odlití sádry následoval program na školní zahradě, jako první proběhla hra na rybáře.

Na rybáře	
Cíl aktivity pro účastníka Vylovit z moře co nejvíce ryb.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Jemná motorika, spolupráce, soustředění, trpělivost, koordinace	
Věk 5+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Rybář a navigátoři	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka 10 min/kolo	Roční období/ denní doba Odpoledne
Pomůcky Prut s magnetem, ryby, šátek	
Motivace Noe bohužel neměl moc na vybranou, co se týče jídelníčku. Chytil tedy ryby z moře, a jelikož bok archy byl vysoký, tak nic neviděl. My si teď vyzkoušíme, jak těžké to bylo.	
Pravidla Jeden člen družstva je rybář, ten si zaváže oči šátkem. Ostatní členové jsou navigátoři a snaží se navést rybáře s prutem tak, aby chytil co nejvíce ryb. Družstvo má vymezený čas na rybolov. Mohou se vystřídat všichni členové jako rybáři, záleží na časových možnostech.	
Reflexe Co pro vás bylo nejtěžší? Bylo lepší být rybářem, nebo navigovat druhé? Jak jste se cítili, když vám ryba nešla vylovit? Rozuměli jste dobře pokynům ostatních?	
Alternativy Nakonec jsme hru předělali tak, že po chycení jedné ryby se rybář vyměnil.	

Tabulka 20. Metodika hry Na rybáře

Hru jsme upravili, aby si každý z družstva vyzkoušel být rybářem. Také jsme děti nechaly zkusit si rybu chytil bez zavázaných očí. Dětem chvíli trvalo, než přišly na to, jak postupovat. Každý napřed křičel na rybáře instrukce, takže první kola byla chaotická. Děti se však postupně naučily spolupracovat a udílet pokyny koordinovaně. Nakonec hra děti bavila tak, že jsme hráli několik kol.

Dále se hrálo na raky a žáby, což byla poslední řízená aktivita dne. Zbytek dne probíhal na zahradě spontánní volnou činností.

Raci a žáby	
Cíl aktivity pro účastníky Dostat se co nejrychleji do cíle	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, orientace v prostoru, obratnost, soutěživost	
Věk 4+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Chlapci jsou žáby, dívky raci, po jednom kole se role mění	Prostředí Venkovní hřiště, tělocvična
Délka 3min/kolo	Roční období/ denní doba -
Pomůcky Značení startu a cíle	
Motivace Posbírat co nejvíce bodů pro svůj tým.	
Pravidla Účastníci se rozdělí na raky a žáby, žáby skáčou a raci chodí pozadu po čtyřech. Žáby mají o kousek delší dráhu než raci, vyhrává první v cíli. Poté se role promění a hraje se další kolo.	
Reflexe Závodilo se vám lépe jako rakům nebo jako žábám? Chtěli byste si tuto hru zahrát častěji?	
Alternativy Každý si zvolil, jakým zvířetem chce být. Hra se následně hrála jako štafeta.	

Tabulka 21. Metodika hry Raci a žáby

Hru jsme několikrát opakovali. Dětem se líbila možnost zvolit si jiná zvířata a hrát štafetu.

Plánované odpolední aktivity, které se neuskutečnily:

Lodní uzel	
Cíl aktivity pro účastníka Umět správně uvázat lodní uzel.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Jemná motorika, samostatnost	
Věk 5+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků -	Prostředí Venkovní hřiště, tělocvična, třída
Délka 10-30min podle potřeby účastníků	Roční období/ denní doba -
Pomůcky Lana, branky	
Motivace Noe jako správný námořník uměl vázat lodní uzel, aby mu loď neodplula. Myslíte, že je to jednoduché a zvládnete to taky?	

<p>Pravidla Vysvětlíme postup, při vázání lana okolo branky, názorně předvedeme a necháme děti si to samy zkusit. Dle potřeby nabídneme individualizovanou pomoc. Dětem můžeme ukázat i rychlý postup, který je vhodný na vázání okolo tyče.</p>
<p>Reflexe Kdo zvládne uvázat uzel nejrychleji? Vážete jej správně? Jak uplatníte tuto novou dovednost?</p>

Tabulka 22. Metodika aktivity Lodní uzel

Obraz zvířete z přírodnin	
<p>Cíl aktivity pro účastníky Vyrobít vlastní obraz zvířete z toho, co najdeme na školní zahradě.</p>	
<p>Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Vztah k přírodě, kreativita, fantazie</p>	
<p>Věk 5+</p>	<p>Počet účastníků -</p>
<p>Rozdělení účastníků -</p>	<p>Prostředí Venkovní hřiště</p>
<p>Délka 10-15min</p>	<p>Roční období/ denní doba -</p>
<p>Pomůcky Rámečky, přírodniny</p>	
<p>Motivace Byli jste někdy v galerii? Viděli jste tam obraz zvířete? My si teď uděláme vlastní galerii plnou zvířat.</p>	
<p>Postup Děti si vezmou rámeček a vyberou si místo na školní zahradě, poté z posbíraných přírodnin do rámečku vytvoří obraz zvířete dle jejich výběru a fantazie. Poučíme děti, které přírodniny je vhodné použít a neničit při tom přírodu. Přírodniny se snaží najít převážně na zemi, případně utrhnou kvítek.</p>	
<p>Reflexe Kdo má jaké zvířátko a proč si ho vybral? Proč použil tento materiál?</p>	

Tabulka 23. Metodika aktivity Obraz zvířete z přírodnin

Tento den byl původně naplánovaný jinak než ostatní dny. Chtěla jsem využít toho, že je pátek a děti mohou zůstat na táboře déle. Byla naplánovaná hra Při svíčce, která vychází z zážitkové pedagogiky. Děti měly zůstat do setmění (v srpnu se stmívá okolo sedmé hodiny večer), což bychom využili právě pro tuto hru.

Po ukončení odpolední volné činnosti by byla svačina. Po svačině by každé družstvo dostalo zadanou část příběhu (viz Příloha 4), který by divadelně ztvárnilo. Následovalo by opékání špekáčků na ohni a po setmění by se přešlo na hru Při svíčce.

Při svíče	
Cíl aktivity pro účastníky Dostat se se svíčkou na druhý konec hřiště. Vyzkoušet orientaci v prostoru při svíče.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, orientace v prostoru, schopnost soustředění, překonání strachu	
Věk 5+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Všichni společně	Prostředí Venkovní hřiště
Délka 10 min/kolo	Roční období/ denní doba Večer
Pomůcky Svíčka, kelímek na svíčku, můžeme trasu doplnit i překážkami	
Motivace Noe samozřejmě plul i v noci a bylo potřeba, aby se dokázal orientovat i ve tmě a nenajel dnem do skály, která byla vysoká. Proto si teď vyzkoušíme, jak to půjde nám.	
Pravidla Každý účastník dostane svíčku a stoupne si na začátek hřiště. Jeho cílem je dostat se s hořící svíčkou na druhou stranu hřiště, aniž by mu zhasla. Svíčku může zhasnout vedoucí, který představuje překážku na cestě. Když účastník uvidí vedoucího, musí zkamenět, jít dál může až po té, co vedoucího nevidí. Když vedoucí vidí účastníka pohnout se, může zhasnout svíčku a poslat účastníka zpátky na začátek. Ten, kdo se vrátí na začátek se zhaslou svíčkou, může poprosit o zapálení svíčky a pokračovat, nebo počkat na nové kolo hry.	
Reflexe Pro reflexi hry využíváme Kolbův cyklus, který začíná konkrétní zkušeností, tedy samotnou aktivitou. Další fází je ohlédnutí (pozorování a reflexe), ohlížíme za aktivitou, pracujeme s aktuálností prožitku tady a teď, poté jdeme do zhodnocení, pochopení souvislostí a pojmenování přesahů do reálného života. Předposlední fáze cyklu je plán změn, po něm nastává zase první fáze cyklu, tedy konkrétní zkušenost. Jak se cítíte? Přišla vám hra strašidelná? Báli jste se? Ulevilo se vám, když jste došli do cíle? Došli jste každý do cíle? Vraceli jste se několikrát? Jaké to bylo, když vám zhasla svíčka a museli jste se po tmě vrátit? Proč si myslíte, že jsme tuto hru hráli? Co jsme si v ní zkusili? (přesah do reálného života – i když se snažím, někdy to nevyjde, ponaučím se a jdu to tedy zkusit znovu) Co se vám nelíbilo a příště byste to chtěli jinak?	

Tabulka 24. Metodika hry Při svíče

K večernímu programu nakonec z organizačních důvodů nedošlo.

5.2.3 Hodnocení dne

Aktivita	Hodnocení – nálepky	Hodnocení slovní
Pracovní list ryby	0	Vybrané ryby byly těžké
Rybičky rybičky	3	
Jikry	3	
Odlitky	4	Dětem vadilo, že byly špinavé, ale samotná práce se sádrou jim přišla zajímavá a zábavná.
Na rybáře	7	Aktivita přišla dětem ze začátku těžší, po ujasnění pojmů pravá a levá sklídila aktivita úspěch.
Raci a žáby	4	

Tabulka 25. Hodnocení aktivit pátek

V pátek byl problém s pracovním listem, který byl příliš těžký pro věkovou skupinu účastníků. Příště bych zvolila jinou podobu pracovního listu a také bych ho předem zkontrolovala. Pracovní list jsem poprvé viděla v pátek ráno, což byla určitě chyba. Velký úspěch měla hra na rybáře, která se do konce tábora hrála i ve volné činnosti. Pokud pomínu cíle, které by byly dosaženy nerealizovanými aktivitami, mohu považovat cíle dne za splněné.
za splněné.

5.3 Pondělí

Téma dne: „Koho potkáme na procházce v lese?“. Cílem dne bylo seznámení účastníků se zvířaty, které obývají naše lesy. V dopoledním bloku se uskutečnil výlet k oboře s daňky, Odpoledne bylo věnováno sportovním aktivitám.

Cíle dne byly formulovány následovně:

- Dítě dokáže vyjmenovat a charakterizovat zvířata, která žijí v lese, v našich přírodopisných podmínkách.
- Dítě vybere vhodnou potravu pro zvíře žijící v lese.
- Dítě popíše a charakterizuje daňka.
- Dítě spolupracuje s ostatními a rozvíjí svou obratnost a strategické uvažování při pohybových hrách.
- Dítě uplatní svou fantazii při malování bublinami.
- Dítě vysvětlí, co je reklama a jaké má mít charakteristiky.

V dopoledním bloku se uskutečnil výlet k oboře s daňky, Odpoledne bylo věnováno sportovním aktivitám.

REŽIM DNE		
7:30	8:30	volná činnost
8:30	12:15	tematicky zaměřený výlet
12:15	12:45	oběd
12:45	14:15	relaxace
14:15	15:00	řízená činnost na téma dne
15:00	16:00	volná činnost

Tabulka 26. Pondělní režim

5.3.1 Dopolnední blok

V ranní volné činnosti si děti dokončily odlitky ze sádry.



Obrázek 6. Odlitky ze sádry

Hned po příchodu posledního dítěte byl odchod na výlet k oboře s daňky. Svačina proběhla u obory.



Obrázek 7. Výlet k oboře



Obrázek 8. Svačina u obory

Do školy jsme se navrátili až na oběd, následná relaxace byla využita pro reflexi výletu a na odpočinek. Promítala se první část filmu Babe – galantní prasátko, druhá část se promítala následující den. Relaxace byla tento den delší než jindy.

5.3.2 Odpolední blok

Odpolední řízenou činnost na téma lesních zvířat započala hra liška, následovala hra veverka, jezevec a aktivitu ukončily srnky. Odpolední pohybové aktivity sice nevyhovují teorii dramaturgie, v praxi ale vyhovovaly dynamice skupiny.

Liška	
Cíl aktivity pro účastníky Zamést ocáskem stopy.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, jemná motorika (koordinace oka a ruky)	
Věk 4+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Do družstev	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka 5-10 min	Roční období/ denní doba -
Pomůcky Smetáček, pingpongové míčky, kyblík	
Motivace Liška je velice chytrá, aby ji lidé nemohli vystopovat, zahlazuje své stopy ocáskem. My si teď zkusíme, jak to dělá.	
Pravidla Družstvo stojí v zástupu, první člen má v ruce smetáček a před sebou jeden míček. Když se odstartuje, dřepne si a smetáčkem se snaží míček dostat do kyblíčku. Když je míček v kyblíčku, dítě běží zpět, předává smetáček dalšímu v pořadí, který si zatím nachystal míček a jde další. Tato aktivita byla bodově hodnocená, body se rozdělili podle rychlosti družstev.	
Reflexe Bylo těžké koordinovat smetáček a chůzi v dřepu?	

Tabulka 27. Metodika hry Liška

Tato aktivita děti bavila, zaujala je svou netradičností.

Veverka	
Cíl aktivity pro účastníky Dostat oříšky do skrýše.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, jemná motorika, koordinace těla, spolupráce	
Věk 6+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Do družstev	Prostředí Hřiště
Délka 15 – 20 min	Roční období/ denní doba -
Pomůcky Kamínky/ oříšky	
Motivace Veverka si vždycky dělá zásoby na zimu. Nyní je sice nebude potřebovat, ale nepůjde na archu, dokud zásoby nebudou na svém místě. Noe se syny ji tedy jdou pomoci.	
Pravidla Napřed vybíráme kamínky tak, aby jich každé družstvo mělo 10. Poté se kamínky rozmístí do zástupu, každý asi 2m od sebe. Družstvo si stoupne k prvním 5ti kamínkům tak, aby každý stál u jednoho kamínku. První zvedá kamínek, hází jej druhému, ten třetímu. Takto se hází štafeta, hráč, který chytil kámen, jej hází dalšímu, poté bere kámen ze země před ním, odhazuje a běží na konec zástupu. Takto se kameny přemístí až za vyznačený prostor.	
Reflexe Vyhovovalo vám víc házet nebo chytat? Bylo něco na hře nepříjemné?	

Tabulka 28. Metodika hry Veverka

Jezevec	
Cíl aktivity pro účastníky Prolézt co nejrychleji norou.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, spolupráce, strategie	
Věk 4-10	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Do družstev	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka 5 min	Roční období/ denní doba -
Pomůcky Židličky, stopky	
Motivace Víte, kde jezevec bydlí? Tak si teď zkusíme, jak rychle jde z takové nory vylézt.	
Pravidla Židle postavíme do řady za sebou, aby pod nimi šlo prolézt. Účastníci si promyslí strategii, stoupnout do zástupu, odstartuje se a účastníci musí podlézt v co nejrychlejším čase pod židlemi.	
Reflexe Jak jste postupovali? Zvolili byste stejný postup nebo jiný? Kdo šel první?	

Alternativy

Družstvo stojí v zástupu, běží vždy jen jeden, podleze, dotkne se nory a běží zpět. Předává pomyslnou štafetu a vybíhá další člen družstva.

Tabulka 29. Metodika hry Jezevec

Tuto hru jsme opakovali, viz alternativy.



Obrázek 9. Hra Jezevec

Srnky	
Cíl aktivity pro účastníky Spolupráce	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, spolupráce, rychlost	
Věk 4+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Družstva	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka 5 min	Roční období/ denní doba -
Pomůcky Značení startu a cíle	
Motivace Takové srnky nikdy nechodí samy. Proto si to zkusíme i my, jaké to je být součástí stáda.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, spolupráce, rychlost	
Pravidla Členové družstev se chytí za ruce, nesmí se pustit. Úkolem je projít trasu co nejrychleji.	
Reflexe Jak rychle vám šlo projít trasu s mladšími členy družstva? Rozpojili jste se? Dařilo se vám držet se pevně i v zatáčkách?	

Tabulka 30. Metodika hry Srnky



Obrázek 10. Hra Srny

Pro tento den se vynechala výtvarná aktivita po relaxaci, kdy bylo v plánu malování bublinami. Vynechala se i hra zaměřená na celotáborovou hru. Osobně bych vynechala spíše dvě hry z výše uvedených a dala přednost malování bublinami.

Malování bublinami	
Cíl aktivity pro účastníky Uvidět zvíře v obzrcích z bublin a vytvořit jeho obraz.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Samostatnost, fantazie, kreativita, smysl pro kombinaci barev, smysl pro detail	
Věk 4+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků -	Prostředí Třída
Délka 15-20 min	Roční období/ denní doba Odpoledne
Pomůcky Kelímek a brčko pro každého, jar/ mýdlo, tvrdý papír, vodové barvy, lžice, barevné fixy.	
Motivace Foukáte rádi bubliny? Je to legrace? Nyní si z nich zkusíme vytvořit obrázek.	
Postup Do kelímku napustíme trochu vody, přidáme mýdlo/jar a barvu. Poté vše zamícháme a brčkem vyfoukáme bubliny. Ty můžeme lžicí přenést na papír, papír také můžeme do bublin přiložit nebo je můžeme vyfouknout přímo na papír. Poté necháme bubliny prasknout. Takto můžeme vytvořit pozadí obrázku či siluetu zvířete. Po uschnutí bublin doděláme fixy zvířata.	
Reflexe Jaké máte zvíře a proč zrovna tohle? Tvořili jste z bublin zvíře nebo pozadí?	
Alternativy Můžeme také udělat papírovou šablonu zvířat, kterou přilepíme lepící gumou na papír. Uděláme bubliny a odděláme šablonu. Fixou se dotvoří detaily.	

Tabulka 31. Metodika aktivity Malování bublinami

Reklama na archu	
Cíl aktivity pro účastníky Vytvořit co nejlepší reklamu Noemově arše.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Spolupráce, fantazie, kreativita, komunikační schopnosti, kompetence k řešení problému	
Věk 4+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Do družstev	Prostředí Třída, hřiště
Délka 45 min	Roční období/ denní doba Odpoledne
Pomůcky Rekvizity, ukázky reklamy	
Motivace Znáte Horsta Fuchse a jeho teleshopping? My tedy nyní také vytvoříme reklamu, která přitáhne zvířata do archy. Odborná porota poté oznámí, kterou reklamu použijeme.	
Pravidla Nejprve předvedeme ukázkou, jak taková reklama může vypadat. Každé družstvo následně dostane 15 minut na tvorbu reklamy a 5 minut na předvedení. Mohou použít cokoli, co bude k dispozici.	
Reflexe Ohodnocení porotou a ostatními družstvy.	

Tabulka 32. Metodika aktivity Reklama na archu

5.3.3 Hodnocení dne

Aktivita	Hodnocení – nálepky	Hodnocení slovní
Výlet	6	Dětem nevyhovovala dlouhá procházka k oboře. Svačina venku se jim líbila.
Liška	8	Dětem se líbila práce se smetáčkem.
Jezevec	5	
Srnka	2	
Divoké prase	4	
Veverka	5	

Tabulka 33. Hodnocení aktivit pondělí

Hlavním bodem pondělního programu byl výlet k oboře. Děti šly delší trasu pěšky, což pro menší děti mohlo představovat problém, proto jsme se informovali u rodičů, jak jsou děti zdatné. Největší úspěch sklídila svačina venku. Podle bodů se dětem líbila hra liška, osobně bych řekla, že veverka přišla dětem zábavnější. Pro tento den jsme zvolili delší relaxaci, což bylo dobré rozhodnutí. Aktivity vynechané tento den by děti, nadchly a jejich realizaci by si užily. Proto mě mrzí, že se aktivity nerealizovaly. Cíle dne, které nebyly vázány na nerealizované aktivity, považuji za splněné.

5.4 Úterý

Předposlední téma bylo „Na statku“. Cílem dne bylo seznámit účastníky schodem statku a zvířaty, které zde žijí.

Cíle dne byly formulovány následovně:

- Dítě pojmenuje zvířata žijící na statku.
- Dítě umí vysvětlit rozdíl mezi domácím a hospodářským zvířetem.
- Dítě umí vyjmenovat světové strany a vysvětlit, jak jsou orientovány.
- Dítě důvěřuje ostatním dětem ve svém týmu.
- Dítě dokáže převzít odpovědnost za ostatní děti ve svém týmu a bezpečně je navigovat.
- Dítě efektivně spolupracuje s ostatními a prokazuje trpělivost při překonávání překážek.
- Dítě dokáže vysvětlit, jak vypadá Morseova abeceda a s pomocí klíče je schopno vyluštit krátkou zprávu.
- Dítě se nebojí umazat od barev a použít netradiční výtvarnou techniku.

Dopoledne byl výlet na statek, odpoledne se uskutečnily pohybové aktivity.

REŽIM DNE		
7:30	8:30	volná činnost
8:30	8:45	svačina
9:00	11:45	tematicky zaměřený výlet
11:45	12:15	oběd
12:15	13:15	relaxace
13:15	15:00	řízená činnost na téma dne
15:00	16:00	volná činnost

Tabulka 34. Úterní režim



Obrázek 11. Výlet na farmu

5.4.1 Dopolední blok

Dopoledne se šlo opět na výlet, tentokrát však po svačině. Dnes se děti podívaly na statek, kde si mohly zvířata pohladit a nakrmit. Téma dne provázelo dopoledne, odpoledne bylo zaměřené více na celotáborovou hru.

Relaxace byla podobná jako předchozí den, reflexe výletu a promítání druhé poloviny filmu Babe – galantní prasátko.

5.4.2 Odpolední blok

Odpolední řízená činnost se soustředila na archu. Napřed se děti aktivitou Kompas naučily světové strany. Následně se nalodily na archu, při hře Navigátor. Družstva, která zrovna nesoutěžila, měla volnou činnost. Dle původního plánu měla družstva, která nesoutěží, malovat tělem. Od této aktivity se upustilo.

Kompas	
Cíl aktivity pro účastníky Naučit se světové strany.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Orientace v prostoru, znalost světových stran, reakce, koordinace, pohybová obratnost	
Věk 5+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků -	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka 5 min	Roční období/ denní doba Odpoledne
Pomůcky Kompas - volitelné	
Motivace Abychom neztratili kurz na širém moři, tak se musíme naučit světové strany.	
Pravidla Účastníci se rozestoupí do prostoru tak, aby kolem sebe měli dostatek místa. Výchozí postavení je pro všechny stejné, tedy všichni jsou otočeni čelem na sever. Vedoucí poté říká světové strany (sever, jih, východ, západ) nebo napravo, nalevo. Vítr (otočka o 360°), bezvětří (nic). Účastníci se otáčejí dle pokynu.	
Reflexe Nyní už si určitě všichni pamatujeme, jaké máme světové strany, tak si to spolu teď zopakujeme.	

Tabulka 35. Metodika hry Kompas

Navigátor	
Cíl aktivity pro účastníky Dostat se s archou k hoře Ararat	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, spolupráce, komunikace	
Věk 5+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Po týmech, navigátor a posádka	Prostředí Venkovní hřiště, tělocvična
Délka 15 min družstvo	Roční období/ denní doba -
Pomůcky Značení startu a cíle, překážky, šátky, loď	
Motivace Jelikož se blíží konec naší cesty k hoře Ararat, tak přibývá nástrah pro naši archu. Proto teď potřebujeme, aby nás někdo navedl na správnou cestu.	
Pravidla Účastníci si vyberou navigátora a posádku. Navigátor stojí u startovní čáry a dává instrukce posádce v lodi, která má zavázané oči. Družstvo se mohlo předem domluvit na povelích. Vítězí posádka, která stihne trasu nejrychleji proplout. Tato aktivita byla bodově hodnocená.	
Reflexe Jak těžké bylo spolupracovat? Jaké bylo orientovat se bez zraku a bylo těžké navigovat? Měli jste v lodi kapitána? Podle čeho jste vybrali navigátora?	

Tabulka 36. Metodika hry Navigátor



Obrázek 12. Hra Navigátor

Aktivity, které se neuskutečnily:

Farma	
Cíl aktivity pro účastníky Namalovat zvíře z farmy vlastním tělem.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Jemná motorika, uvědomění si vlastního těla, kreativita	
Věk 5+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Individuálně	Prostředí Třída, venkovní altán se stoly
Délka 20 min	Roční období/ denní doba Odpoledne
Pomůcky Role papíru, prstové barvy	
Motivace Dopoledne jsme byli na farmě, máte oblíbené zvíře? Svá oblíbená zvířata si nyní namalujeme, ale jinak, než jsme zvyklí. Využijeme pro to naše těla, nikoliv štětce.	
Pravidla Roli papíru rozložíme dle potřeby. Každý si zvolí svůj kousek a namaluje své oblíbené zvíře. Dle dohody může namalovat zvíře i do prostoru někoho jiného. Vznikne nám tedy obraz naší společné farmy.	
Reflexe Kterou část těla jste používali nejvíc? Vadilo vám, že jste špinaví od barvy?	

Tabulka 37. Metodika aktivity Farma

Hora ano, hora ne	
Cíl aktivity pro účastníky Dovést na archu i zvířata, která se ukrývají v horách a získat šifru.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, trpělivost, vytrvalost, spolupráce, pomoc druhým	
Věk 6+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Každý sám	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka 30- 40 min	Roční období/ denní doba Ráno, dopoledne
Pomůcky Losovatelné kartičky ano/ne, hrací kostka s obrázky hor, obrázky zvířat	
Motivace Dostat se na horu Arrarat a získat šifru	
Pravidla Každý účastník hodí kostkou, ta mu ukáže, ke které hoře se vydat. Až u hory se dozví, zda může vystoupit k jejímu vrcholu a vzít si zvíře na archu, nebo se musí o vstup na vrchol pokusit znovu. Hory jsou celkem 3 (první se vyskytuje na kostce 3x, druhá 2x a třetí – hora Ararat pouze 1x) Pokud hráč hodí horu Ararat, může se k ní vydat, pouze pokud má olivovou snítku. Tu si vymění za 8 zvířat. Na hoře získá část šifry a klíče k ní.	

Celé družstvo dohromady získává celou šifru a klíč. Hráči, kteří získají šifru, mohou dále pokračovat ve hře a zvířata si nechat pro body navíc, nebo je darovat spoluhráči z družstva, který už je unavený a potřebuje získat šifru.			
Reflexe Podařilo se vám dostat na všechny hory? Jak rychle se vám podařilo dostat se k poslední hoře, která byla na kostce jenom jednou? Bylo těžké získat celou šifru? Hráli jste po získání šifry dál?			
Šifra .-./---/-/---./---./-./---.///---/-.///			
Morseova abeceda	R	·-·	rarášek
A ·-·	S	···	sobota
B -···	T	-	trám
C -·-·	U	··-	uličník
D -··	V	··-·	vyučení
E ·	W	·--	vagón klád
F ·-·-·	X	-··-	Xénokratés
G ---·	Y	-·-·	Ýgar mává
H ····	Z	---·	známá žena
CH -----	1	·-----	
I ··	2	··-----	
J ·-----	3	···-----	
K -·-	4	····-	
L ·-·-·	5	·····	
M --	6	-----·	
N -·	7	-----·	
O ----	8	-----·	
P ·-·-·	9	-----·	
Q -·-·	0	-----	

Tabulka 38. Metodika hry Hora ano, hora ne

Tato aktivita měla být zařazena původně dopoledne, nakonec jsme hru přesunuli do odpolední řízené činnosti, protože dopoledne byl výlet na farmu. Odpoledne pro hru nezůstal prostor, klíč k šifře jsme však potřebovali pro poslední den, takže jsme přistoupili k řešení zanechat klíč schovaný na zahradě a nechat jej děti hledat ve vyznačeném prostoru.

5.4.3 Hodnocení dne

Aktivita	Hodnocení – nálepky	Hodnocení slovní
Výlet	6	Cesta na statek byla kratší než k daňkům, to dětem vyhovovalo, také je bavilo hladit a krmit zvířata.
Kompas	3	
Navigátor	14	

Tabulka 39. Hodnocení aktivit úterý

Z výletu mám stejné pocity jako děti. Navigátor byl vrchol aktivit, dětem se aktivita líbila ze všech nejvíce, vypovídající hodnotu má fakt, že si všichni zkoušeli aktivitu ve volné činnosti znovu. Opět mě mrzí, že nebyla zařazená hra Hora ano, hora ne, jako osobní výhru vnímám alespoň zachování hledání klíče k šifře. Cíle dne, pokud odhlédnu od nerealizovaných aktivit, považuji za splněné.

5.5 Středa

Poslední den provázelo téma „Naši nejmenší“. Téma tedy reprezentuje hmyz. Cílem dne bylo seznámit účastníky s hmyzem, který žije okolo nás, zhodnocení tábora a jeho zakončení. Cíle dne byly formulovány následovně:

- Dítě dokáže zdůvodnit důležitost hmyzu pro naši přírodu.
- Dítě dokáže popsat anatomii vybraného hmyzu.
- Dítě vyjmenuje hmyz žijící v našich zeměpisných podmínkách.
- Dítě prokazuje trpělivost a vytrvalost i při náročnějších pohybových aktivitách.
- Dítě dokáže zhodnotit celý tábor.

REŽIM DNE		
7:30	8:30	volná činnost
8:30	8:45	svačina
9:00	10:45	tematicky zaměřená činnost, volná činnost
11:00	11:30	oběd
12:00	13:30	relaxace
13:30	14:30	zakončení tábora
14:30	16:00	volná činnost

Tabulka 40. Středeční režim

Tento den se nakonec dle plánu neřídil. Uskutečnilo se pouze ranní povídání o tématu dne, aktivita stonožka, relaxace a zakončení tématu. Jelikož poslední den tábora byl zároveň posledním dnem letních prázdnin, účastníci dostali raději prostor pro volnou činnost.

5.5.1 Dopolední blok

Dopoledne se realizovalo pouze povídání o hmyzu a aktivita Stonožka.

Stonožka	
Cíl aktivity pro účastníky Dostat se jako stonožka co nejrychleji na archu.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Hrubá motorika, spolupráce, trpělivost, hbitost	
Věk 4+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Družstva	Prostředí -
Délka 5-10 min	Roční období/ denní doba Ráno, dopoledne
Pomůcky Značení startu a cíle	
Motivace Dnešním tématem jsou naši nejmenší, tedy i stonožka, proto si zkusíme, jaké to pro ni bylo dostat se na archu.	
Pravidla Družstva si stoupnou do zástupu, poté si kleknou na čtyři a účastníka před sebou chytí za paty. Takto vytvoří housenku. Vyhrává to družstvo, které se jako první dostane do cíle.	
Reflexe Měly stonožky, v cestě na archu, velkou nevýhodu oproti ostatním zvířatům? Nebo se dalo takto dostat na archu rychle?	

Tabulka 41. Metodika hry Stonožka



Obrázek 13 Hra Stonožka

Relaxace bylo promítání pohádky Ferda mravenec a Včelka Mája. Relaxace byla tento ten delší, děti pohádky bavily.

Aktivity, které nebyly realizovány:

Hmyz zblízka	
Cíl aktivity pro účastníky Prozkoumat a správně zakreslit hmyz.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Samostatnost, jemná motorika, pozorovací schopnosti, přesnost	
Věk 7+, 5+ s pomocí vedoucího	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Každý sám	Prostředí Třída, hřiště, louka
Délka 30-40 min	Roční období/ denní doba Odpoledne
Pomůcky Lupy, psací potřeby, papír, podložka	
Motivace Zahrajeme si na badatele a vytvoříme si vlastní obraz vybraného hmyzu.	
Postup Zahrajeme si na badatele, každý teď nakreslí dva stejné obrázky mravence/ pavouka/ berušky. Poté se s lupou a zápisníkem vydá na průzkum. Bude hledat svůj hmyz, který si namaloval a přes lupu zjistí všechny detaily, které si zapíše. Až bude mít hmyz dostatečně prozkoumaný, namaluje ho podle toho, co zjistil. Poté srovná obrázek předtím a potom. Na jednom z obrázků před výzkumem zakreslí všechny rozdíly s obrázkem po výzkumu.	
Reflexe Našli jste hodně rozdílů? Co jste se dozvěděli nového? Jaké rozdíly jste našli?	

Tabulka 42. Metodika aktivity Hmyz z blízka

Mrzí mne, že na tuto aktivitu nezbyl čas, svou odlišností by je určitě zaujala.

Včelky	
Cíl aktivity pro účastníky Opylovat co nejvíce květů.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Trpělivost, samostatnost, čestnost, hrubá motorika, jemná motorika	
Věk 4+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Skupiny/ každý sám	Prostředí Větší místnost, tělocvična, hřiště
Délka Učena počtem kolíčků (papírků) / 20-30 min	Roční období/ denní doba Ráno, dopoledne
Pomůcky Hrací kostka se zvířaty, barevné kolíčky (papírky), popis stanovišť, pomůcky k úkolům	
Motivace Vžijeme se do role včelky medonosné a pomůžeme jí opylovat pár květů.	
Pravidla Účastníci chodí do středu hracího prostoru, kde se nachází úl, zde jednou hází kostkou. Podle hozeného zvířete běží na odpovídající stanoviště, kde si po splnění úkolu mohou vzít kolíček (papírek) odpovídající barvy. Poté jdou zase k úlu. Každá barva má určený počet bodů. Vyhrává družstvo s nejvíce body. Konkrétně pavouk – splétá pavučinu, včela přelétá	

z úlu na květ pro pyl, beruška – hledání správné tečky, motýl – přelétá z květu na květ (překážková dráha), mravenec – nese náklad do mraveniště, moucha – odpočívá (počítá do 10ti)
Reflexe Podařilo se vám dostat se ke každému stanovišti? Měli jste oblíbený úkol? Který úkol by jste příště změnili?

Tabulka 43. Metodika hry Včelky

Čím se živím	
Cíl aktivity pro účastníky Správně přiřadit krmivo ke zvířeti.	
Rozvíjené znalosti, dovednosti, schopnosti, postoje Pozornost, spolupráce, jemná motorika	
Věk 4+	Počet účastníků -
Rozdělení účastníků Všichni spolu	Prostředí Třída, hřiště
Délka 10 min	Roční období/ denní doba Odpoledne
Pomůcky Krmivo zvířat, pytlíčky, šátky, obrázky zvířat	
Motivace Celý týden si povídáme o zvířatech, pamatujete si, čím se které zvíře živí?	
Pravidla V pytlíčcích jsou různé typy potravy (kaštan, ořech, seno, zrní, tráva, mrkev atd.), každý pytlíček má číslo. Děti mají za úkol ke každému pytlíčku přiřadit zvířata podle toho, jestli se živí obsahem pytlíčku. Do pytlíčku se nedívají, zkoumají ho pouze hmatem.	
Reflexe Jaké pocity jste měli, když jste sahalí do pytlíčku? Podařilo se vám seřadit pytlíčky správně? Který pytlíček bylo nejtěžší přiřadit?	

Tabulka 44. Metodika aktivity Čím se živím

5.5.2 Odpolední blok

Odpoledne proběhlo zakončení tábora a rozloučení účastníků.

Zakončení tábora

Zakončení tábora probíhalo po relaxaci, kdy se objevila holubice, která stejně jako v biblickém příběhu nesla snítku – olivové listy, nám olivové listy nahradily listy jabloně. Holubice byla schovaná na školní zahradě, družstvo mělo za úkol holubici dle instrukcí najít.

Holubici hledalo družstvo podle pokynů, které byly psané v Morseově abecedě (viz příloha 5). K jejímu řešení tedy potřebovali klíč z předchozího dne.

U holubice poté děti našly tašky s upomínkovými předměty a šifru, kterou měly rozluštit. Každé družstvo luštilo část věty, společně tedy složily větu „Tábor nám končí, škola začíná.“

opět v Morseově abecedě (viz příloha 5). Následně proběhlo vyhodnocení posbíraných bodů v družstvu a celkové hodnocení tábora.

5.5.3 Hodnocení dne

Poslední den proběhla jen jedna řízená aktivita, viz Režim dne středa. Hodnocení této aktivity proběhlo jenom velice rychle, po jejím ukončení. Účastníci pouze ukázali palce nahoru a dolů. Jako velké negativum dne vnímám vynechání aktivity Hmyz z blízka. Cíle dne, s výjimkou cílů vázaných na nerealizované aktivity, považuji za splněné.

6 HODNOCENÍ TÁBORA

Zpětná vazba k aktivitám od účastníků probíhala reflexí činností vždy po ukončení činnosti, dále byly jednotlivé aktivity hodnoceny i zpětně, vždy následující den ráno. Hodnocení dne probíhalo na konci odpolední řízené činnosti. Poslední den se hodnotil tábor jako celek.

Z mého pohledu bylo naplánováno dostatečné množství aktivit, některé se nestihly realizovat. Aktivity byly přiměřené účastníkům a byly obecně vnímány kladně, až na výjimku, kterou představuje pracovní list ryb. Přesto bych častěji změnila operativně program a dala přednost jiným aktivitám, které se nevzužily, před některými z těch, které se realizovaly. Vedoucí tábora však měla názor odlišný. Relaxace také nebyla dle mého názoru řešena vhodně, příště bych zakomponovala čtení z knih a protažení těla.

6.1 Hodnocení z pohledu dramaturgie

V kapitole 3 uvádím význam dramaturgie pro letní tábor. Zde hodnotím akci dle popsaných skutečností právě v kapitole 3.

Cíle tábora

Skladba her měla směřovat k určitému cíli. V rámci tematiky tábora bylo cílem probudit zájem účastníků o zvířata kolem nás. Znat nejtypičtější zvířata v prostředí, kde žijeme a chápat důležitost zvířat pro lidstvo.

Tyto cíle považuji za splněné.

Skladba her

Skladba her v rámci dne by měla být následovná:

- ráno, dopoledne – aktivity pohybové,
- odpoledne – tvořivé aktivity, přemýšlení,
- večer – tajemná atmosféra, akční hry.

Skladba her a programu se v rámci dne nedržela dobře. Aktivity byly však vždy přizpůsobovány potřebě účastníků, což je z pohledu dramaturgie korektní.

První den byl dopolední blok věnován seznamovacím hrám a druhý blok aktivitě výtvarné a aktivitám pohybovým.

Druhý den byl plán akce navržen a realizován vhodně, až na jednu aktivitu, která se dle potřeby zařadila odpoledne, na aktivizaci účastníků.

Třetí den akce byl dopoledne plánovaný a realizovaný výlet, který splnil požadavky na dopolední činnosti. Odpoledne byly plánované aktivity jak kreativní, tak pohybové. Nakonec se uskutečnily aktivity pohybové, tedy třetí den akce nebyla skladba programu vhodná z pohledu dramaturgie, z potřeb účastníků ale vyplynul program takto.

Čtvrtý den byl naplánován vhodně, došlo ovšem ke změně a výlet, který měl být odpoledne, byl přesunut na dopoledne. Pohybové hry se uskutečnily odpoledne, což není vhodné z pohledu skladby programu, ale z dynamiky skupiny vyplynulo, že pohybové aktivity byly odpoledne zařazeny dobře.

Pátý den proběhl netradičně, byl totiž posledním dnem tábora i letních prázdnin. Dopoledne proběhla pohybová hra, naplánované byly dále pohybové aktivity, dopoledne bylo tedy naplánované vhodně. Odpoledne proběhlo zakončení tábora.

Jako velké pozitivum hodnotím pestrost programu. Navržený program obsahoval aktivity jak individuální, tak skupinové. U skupinových aktivit se kladl velký důraz na komunikaci a spolupráci dětí mezi sebou. Aktivity byly různorodé svou náplní, řada z nich byla zaměřena na pohyb, ale uskutečnily se i aktivity orientované na kognitivní rozvoj, dále aktivity kreativní, aktivity směřující k řešení problémů nebo strategickému uvažování.

Fáze akce

Fáze akce proběhly většinou v souladu s tím, jak popisují v kapitole 3. Před akcí proběhly přípravy programu i přípravy na akci, organizačně bylo také vše, jak mělo být. Začátek akce se věnoval seznámení účastníků, jak bylo potřeba. Většina účastníků se znala, tedy nebylo nutné se věnovat seznamování a budování kolektivu celý den. Jádro akce se trochu vymyká. Stupňování intenzity se nepodařilo zachovat, ačkoliv původní plán byl v tomto ohledu koncipován vhodně. Postupná gradace programu se měla projevit jak ve zvyšování například náročnosti pohybových her, tak především ve stupňování výzev směrem ke komunikaci a spolupráci dětí. Například hra Navigátor, zařazená předposlední den, již předpokládala určitou míru důvěry a pozitivních vztahů ve skupině. Celkově hra Navigátor se těšila oblibě, děti nadchla, považují ji tedy za dobrý vrchol akce, což bylo i jedním z mých záměrů (vedle hry Hora ano, hora ne, která se nerealizovala).

Individuální aktivity byly naplánované především na poslední dny tábora, tento bod se tedy podařilo splnit. V závěru tábora proběhlo hodnocení, ohlédnutí.

Celotáborová hra

Celotáborová hra se vážala na příběh a úkol. Etapy se bohužel nedařilo držet, aktivity, které byly vázané na celotáborovou hru, byly většinou vynechány. Ty, které se uskutečnily, však byly jasně vymezené od ostatního programu a sledovaly linii příběhu. Pro závěr celotáborové hry je vhodná napínavá závěrečná hra, touto hrou měla být Hora ano, hora ne, která se neuskutečnila. Vyvážil to závěrečný úkol, který vyžadoval spolupráci celého týmu a kdy všichni spolu zažili happy end.

Zakončení tábora

Zakončení bylo věnováno celé odpoledne, mělo tedy dostatečnou pozornost. Jak popisují výše, konec aktivit představoval společný úkol, kdy každý účastník prožil určitou radost ze zvládnutí celotáborového úkolu – záchrany zvířat. Nároky dramaturgie byly splněny.

Úprava programu

Program se upravoval často, dle potřeb účastníků. Nejčastěji se aktivity přizpůsobovaly aktuálnímu stavu účastníků, kdy se některé aktivity opakovaly. Hodně aktivit se vyřadilo, což vnímám kladně z pohledu flexibility, záporně z pohledu celotáborové hry. Aktuální stav a potřeby byly vyhodnocovány v podstatě neustále.

6.2 Celkové hodnocení tábora

Tábor vnímám kladně, od dětí byla velice pěkná zpětná vazba. Skladba účastníků byla také velmi dobrá, nekonfliktní, dobře spolupracovali. Téma tábora bylo u dětí oblíbené, dobře plnilo motivační charakter. Personální zajištění tábora hodnotím neutrálně. Hlavní vedoucí jsem znala již ze studijní praxe, již jsem absolvovala na základní škole, která tábor organizovala. S hlavní vedoucí máme dobrý vztah a vždy jsme se dokázaly domluvit. Obecně však aktivity, které byly nové, složitější na provedení a delší, byl problém prosadit i realizovat. Každý den jsem odcházela s pocitem, že co je zavedené a funguje, tak je dobré a není třeba to měnit. Takové pocity jsem si odnesla i z předchozí školní praxe. Paní asistentku jsem neznala, navázaly jsme dobrý vztah a spolupráce s ní byla příjemná. Prostory školní družiny, zahrady školy a tělocvičny byly vyhovující. Určitě však chybělo prostředí lesa.

Nejoblíbenější aktivity tábora z pohledu dětí byly Pavučina, Na rybáře, Výlet k oboře a Navigátor.

6.3 Doporučení pro příště

Pro ty, kterým se nabídne stejná příležitost jako mně, tedy naplánovat program tábora (ať už příměstského či pobytového), bych doporučila:

- Stát si pevně za aktivitami, které jsou dle vlastního uvážení zajímavé, pestré, jiné, než co známe odnepaměti. Je důležité brát ohledy na účastníky a jejich možnosti. Také je důležité znát pohled ostatních vedoucích. Ale to, že je aktivita nová nebo složitá na provedení (případně je výzvou pro děti, hrozí při ní ušpinění dětí apod.), není důvod pro to, aby se nerealizovala.
- Snažte se být originální. Je lehké sklouznout k stereotypu a často to ani nepoznáte. Co je zažité a funguje, neznamená, že to nemůže být lepší.
- Nepodceňujte účastníky, na druhou stranu ani nepřeceňujte. Pro vedoucího je důležité znát schopnosti každého účastníka a aktivity přizpůsobit této skutečnosti.
- Když se něco vyvine jinak, než očekáváte nebo plánujete, pracujte s tím. Najděte důvod, poučte se a proveďte změnu.

ZÁVĚR

Hlavním cílem mé bakalářské práce bylo navrhnout a realizovat program pětidenního příměstského tábora s názvem „*Noemova archa aneb Putování se zvířaty*“, který byl tematicky zaměřený na zvířata. Každý den měl jiné téma, které představovalo jinou skupinu zvířat.

První skupinou byla zvířata, která nepotřebovala Noemovu pomoc, tedy první den bylo téma ptáci a druhý den vodní tvorové, převážně ryby. Třetí den bylo téma lesních zvířat, čtvrtý den následoval kontrast s tématem zvířat na farmě. Poslední den bylo téma naši nejmenší – hmyz.

V teoretické části se věnuji problematice spojené s plánováním a organizací tábora. Jako první jsem se věnovala věkové skupině dětí, které se tábora účastnily, tomu, co je pro konkrétní věkovou skupinu charakteristické. Druhá kapitola se věnuje pojmu „volný čas“, jeho vymezení, funkcím, spojení výchovy a volného času a specifickým volného času. Třetí kapitola popisuje problematiku hry, pedagogiky volného času a dramaturgie. Tato kapitola byla podstatná pro vznik programu, který se musí držet určitých znaků a principů. Čtvrtá kapitola se zabývala letním příměstským táborem – definice pojmu a jeho rozdílem s pobytovým letním táborem. Dále zde byla vymezena legislativa, organizační příprava a osobnost vedoucího.

Pátá kapitola se věnovala praktické části bakalářské práce, kdy jsem rozepsala realizovaný program a hodnocení každého dne. Program se často odkláněl od původního plánu. Tato skutečnost je přirozená, osobně jsem však vnímala, že většina zachovaných aktivit byla zachována kvůli hlavní vedoucí. Ta protěžovala aktivity, které jsou ověřené, jednoduše uskutečnitelné, rychlé na provedení a jsou stálíci v pedagogické praxi. Osobně jsem preferovala zachovat aktivity navázané na celotáborovou hru a aktivity, které byly netradiční. Díky této skutečnosti vznikaly občasné problémy s domluvou, které aktivity vypustit a které zachovat. Celkově však vnímám program tábora kladně, podařilo se mi v rozumné míře zachovat prvky, které jsem osobně považovala za podstatné. Poslední kapitola se věnovala hodnocení tábora z pohledu dramaturgie, celku a doporučení pro příště. Tato kapitola pro mě byla velice náročná, protože právě zde jsem si nejvíce uvědomovala chyby a nedostatky, které se staly. Každopádně celkově si dovolím tvrdit, že jsme strávili pět dní s příjemnou tematikou a každý z nás se naučil a vyzkoušel si něco nového. Hodnocení dětí bylo převážně kladné.

Cíl této bakalářské práce považuji za naplněný. Příměstský tábor se věnoval stanovenému tématu a zachovával podstatné prvky a charakteristiky, kterým se věnuji v teoretické části své práce.

ZDROJE

- BENEŠ, Zdeněk, DRAHANSKÝ, Daniel, HAKOVÁ, Jana, HANUŠ, Milan, HANUŠ, Miroslav, HANUŠ, Radek, POKORNÝ, Aleš, ŠTĚPÁNEK, Karel, 2016. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Vydání třetí, doplněné. Praha: Nadační fond Gymnasion. Edice Gymnasion. ISBN 978-80-270-0476-8.
- BEZCHLEBA, Bohumír, 2012. *Hlavní vedoucí dětského tábora*. Brno: Mravenec. ISBN 978-80-87447-21-5.
- ČINČERA, Jan, 2007. *Práce s hrou: pro profesionály*. Praha: Grad. ISBN 978-80-247-1974-0.
- GRÁC, Ján, et al, 1991. *Rozbory a modely výchovy v mimovyučovacom čase v konfrontáciách minulost', prítomnosť, budúcnosť*. Bratislava: Správa expertnej skupiny Ministerstva školstva, mládeže a športu SR pre výchovu v mimovyučovacom čase. ISBN neuvedeno.
- HANUŠ, Radek, CHYTILOVÁ, Lenka, 2009. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada. Pedagogika. ISBN 978-80-247-2816-2.
- HOFBAUER, Břetislav, 2004. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál. ISBN 80-717-8927-5.
- KAPLÁNEK, Michal. *Volný čas a jeho význam ve výchově*. Praha: Portál, 2017. ISBN 978-80-262-1250-8.
- LANGMEIER, Josef, KREJČÍŘOVÁ, Dana, 2006. *Vývojová psychologie*. Vydání druhé, aktualizované. Praha: Grada. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-1284-0.
- Legislativa a některé vybrané normy pro práci s dětmi a mládeží a související. *Borovice.cz* [online]. Praha: RAIN.cz, 2020 [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: <https://www.borovice.cz/dokumenty/legislativa/>
- PÁVKOVÁ, Jiřina, 2008. *Pedagogika volného času: [teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času]*. Vydání čtvrté. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-423-6.
- PELÁNEK, Radek, 2013. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0454-1.
- PRŮCHA, Jan, MAREŠ, Jiří, WALTEROVÁ, Eliška, 2003. *Pedagogický slovník*. Vydání čtvrté, aktualizované. Praha: Portál. ISBN 80-717-8772-8.
- ŠEVČÍK, Alois Václav, ŽÍDEK, Josef, KAUER, František Petr, 2004. *Biblické dějiny: pro žáky základních škol*. Vydání čtvrté, doplněné. Jihlava: Pravoslavné vydavatelství.
- ŠPIŘÍKOVÁ, Ivana, KAČER, Jan, 2007. *Příměstský tábor*. Brno: Mravenec. ISBN 978-80-86994-39-0.

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

VÁŽANSKÝ, Mojmír, 2001. *Základy pedagogiky volného času*. Vydání druhé, upravené a doplněné. Brno: Print-Typia. ISBN 80-86384-00-4.

VYHNÁLKOVÁ, Pavla, 2013. *Základy pedagogiky volného času*. Olomouc: Agentura Gevak. ISBN 978-80-86768-73-1.

Zákon č. 359/1999 Sb., o sociálně-právní ochraně dětí, ve znění pozdějších předpisů.

ZINK, Robyn, 2004. *The shifting sands of challenge-by-choice: Does it have a place in safety management in EOTC?*. The Journal of Physical Education New Zealand, vol. 37, no. 1, pp. 6 – 16.

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1 – vybrané zákony a normy

Příloha 2 – přihláška na tábor

Příloha 3 – pracovní list ryby

Příloha 4 – příběh

Příloha 5 – šifra

Příloha 1 vybrané zákony a normy

Samozřejmostí je dodržet následující zákony, a to sice:

Zákon č. 2/1993 Sb., Listina základních práv a svobod

Zákon č. 1/1993 Sb., Ústava České republiky

Zákon č. 101/2000 Sb., o ochraně osobních údajů

Zákon č. 359/1999 Sb., o sociálně-právní ochraně dětí

Zákon č. 83/1990 Sb., O sdružování občanů

Zákon č. 84/1990 Sb., O Právu shromažďovacím

Pro průběh bez problémů se zdravým je dobré znát:

Zákon 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví a o změně některých souvisejících zákonů a z něj vycházející vyhlášky.

Vyhláška č.61/1990 Sb., O hospodaření s léky a zdravotnickými potřebami.

Pro cesty do přírody uplatníme:

Zákon č. 114/1992 Sb., o ochraně přírody a krajiny ve znění pozdějších předpisů.

Pro zpěv u rozcvičky či odpolední odpočinek u filmu je pak dále:

Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském a jeho novelu 81/2005 Sb.

Zdroj: Legislativa a některé vybrané normy pro práci s dětmi a mládeží a související. *Borovice.cz* [online]. Praha: RAIN.cz, 2020 [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: <https://www.borovice.cz/dokumenty/legislativa/>

Příloha 2 přihláška na tábor

Přihláška do Školní družiny – příměstský tábor	
Jméno a příjmení žáka:	
Rodné číslo:	Zdravotní pojišťovna:
Bydliště:	
Upozornění na zdravotní problémy žáka:	
Jméno a příjmení matky:	
Telefon:	Telefon do zaměstnání:
Jméno a příjmení otce:	
Telefon:	Telefon do zaměstnání:
Jména a příjmení osob pověřených vyzvedáváním dítěte a telefonní čísla:	
Termín tábora: 25. – 31. 8. 2022	
Odchod dítěte z tábora: a) v doprovodu rodičů/pověřených osob b) samo v čase:	
Prohlášení zákonných zástupců: Prohlašujeme, že okamžikem odchodu dítěte z příměstského tábora přebíráme za něj právní odpovědnost, vyplývající z povinnosti dohledu nad dítětem. Seznámil/a jsem se s Vnitřním řádem školní družiny a Vnitřním řádem školní jídelny.	
V [] dne: Podpis zákonného zástupce:	

Zdroj: Základní škola

Příloha 3 pracovní list ryby



Zdroj: vlastní

7. Noe a potopa světa

Ponenáhlu se na zemi rozmnožili lidé a rozmnožily se i hříchy.

Když však lidská zloba byla již příliš veliká, rozhodl Bůh, že zlý svět bude zničen potopou.

Jediný Noe se svou rodinou byl spravedlivý před Bohem.

Bůh mu nařídil, aby vystavěl velikou loď (archu čili schránu), aby do ní vešel se svými syny, kteří se nazývali Sém, Chám a Jáfet, i s celou rodinou, a aby do ní vzal také zvířata a potřebné potraviny.

Noe dlouho stavěl loď. Napomínal též lidi, aby se polepšili, jenže marně. Hříšní lidé se mu jen posmívali.

Když Noe učinil všechno, jak mu Bůh přikázal, vstoupil on i jeho rodina a zvířata do korábu; na to se spustil prudký déšť, který trval čtyřicet dní a čtyřicet nocí. Vody zaplavily celý povrch země. Všichni lidé utonuli, protože se všichni stali velice zlými. Noemova archa se však vznášela na vodách. Země byla vodou zatopena sto padesát dní.

Bůh se rozpomenul na Noema, přivedl na zemi vítr a vody začaly opadávat.

Noe vypustil holubici, která se vrátila s olivovou ratolestí v zobáčku. Tak Noe poznal, že se již objevuje suchá zem.

Když voda opadla a země oschla, vyšel Noe s rodinou i se zvířaty z archy.

Potom vystavěl oltář a přinesl Hospodinu oběť díků. Bůh přijal Noemovu oběť se zalíbením a požehnal mu.



Na nebi se pak ukázala duha na znamení, že již nebude potopa.

*

Noe vytrval v dobrém, i když všichni jeho sousedé a krajané hřešili. Proto se na něm splnila slova: „*Kdo vytrvá až do konce, bude spasen.*“

I ty vytrvej v dobrém a nedávej se svést tím, že jiní jednají nesprávně.

Každý se bude zodpovídat za sebe.

Zlý člověk na sebe přivolává Boží hněv a nepolepší-li se, neujde zhoubě. Boží trest jej stihne buď zde – ještě během pozemského života, nebo po smrti – na Božím soudu.

Noe byl ušetřen utrpení, protože nehřešil. Hřích je největší zlo, neboť z něj pochází mnoho jiných zlých věcí.

*

Dobrotivý Bůh pečoval i o zvířata, neboť miluje všechno stvoření. Také my mějme soucit se zvířaty a nikdy je netrapme!

*

Hříšní lidé nedbali Noemových napomenutí, nepolepšili se, a proto zahynuli. Bůh netrpí zlo dlouho. Všude, kde zavládne zlo, hrozí zkáza.

Poslechni vždycky, když jsi napomínán!

*

Noe vzdal Bohu oběť díky za záchránění.

I ty buď vděčen za všechno dobré! Každý den života je darem od Boha! Za každé jídlo nezapomeň Bohu poděkovat. Dar života máme k tomu, abychom konali dobro, sloužili Bohu a bojovali s hříchem.

Zdroj: ŠEVČÍK, Alois, Václav., ŽÍDEK, Josef., KAUER, František, Petr., 2004. *Biblické dějiny: pro žáky základních škol*. Vydání čtvrté, doplněné. Jihlava: Pravoslavné vydavatelství.

Příloha 5 šifra

Družstvo 1

-.-.//...//--//.---//-.//---//-.//...--//
.---//-.//...//-.//-.//-.//...//-.//-.//-.//-.//

Družstvo 2

--..//-.//-.//-.//-.//-.//-.//-.//-.//-.//-.//
.---//-.//---//--..//-.//....//---//-.//-.//-.//-.//....//---//...//-.//

Družstvo 3

-.//---..//-.//...//-.//-.//-.//-.//-.//---//.---//-.//...//...//-.//-.//-.//-.//
..//-.//-.//-.//-.//---//...//-.//-.//-.//---//.---//---//-.//-.//-.//-.//-.//-.//-.//-.//

Družstvo 4

.---//-.//...//-.//-.//-.//-.//-.//-.//---//-.//-.//-.//---//-.//
-.//---//...//-.//-.//-.//---//.//...//...//-.//-.//-.//-.//---//...//-.//---//

Družstvo 5

-.//...//-.//-.//-.//-.//---//-.//-.//
.//-.//-.//...//-.//-.//-.//---//.//-.//-.//

Závěrečná šifra

-.//-.//...//---//-.//-.//-.//-.//-.//---//-.//-.//...//...//-.//---//-.//-.//---//-.//-.//-.//-.//

Zdroj: vlastní

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Kateřina Langrová
Katedra:	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.
Rok obhajoby:	2023
Název práce:	Noemova archa aneb Putování se zvířaty (program příměstského tábora)
Název v angličtině:	Noah's Ark – The wandering with animals (camp program)
Anotace práce:	Bakalářská práce předkládá program pětidenního příměstského tábora s názvem Noemova archa aneb Putování se zvířaty. V teoretické části vymezujeme základní pojmy s tématem související, zejména vývojové charakteristiky předškolního a mladšího školního věku, volný čas a výchovu ve volném čase, hru, zážitkovou pedagogiku, dramaturgii, příměstský tábor a legislativu. V praktické části bakalářské práce prezentujeme realizovaný program tábora, rozepisujeme aktivity zařazené v jednotlivých dnech, aktivity i tábor hodnotíme a uvádíme doporučení pro příště.
Klíčová slova:	Příměstský tábor, program, hra, dramaturgie, zážitkové pedagogika, zvířata, mladší školní věk, předškolní věk
Anotace v angličtině:	The bachelor thesis presents a program of a five-day suburban camp called Noah's Ark – The wandering with animals. In the theoretical part, we define the basic terms related to the topic, especially the developmental characteristics of pre school and younger school age, leisure time and education in leisure time, play, experiential pedagogy and dramaturgy, suburban camps and legislation. In the practical part of the bachelor thesis, we present the implemented program of the camp and detail the activities included in each day, we evaluate activities and suburban camp and give some tips for the future.
Klíčová slova v angličtině:	Suburban camp, program, play, dramaturgy, experiential pedagogy, animals, younger school age, pre school age
Přílohy vázané v práci	Příloha 1 – vybrané zákony a normy Příloha 2 – přihláška na tábor Příloha 3 – pracovní list ryby Příloha 4 – příběh Příloha 5 – šifra
Rozsah práce	66
Jazyk práce:	Český