

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

Cyrlometodějská teologická fakulta

Katedra křesťanské výchovy

Sociální pedagogika

Denisa Křížková

Příměstský tábor Dům dětí a mládeže Magnet Mohelnice

Bakalářský projekt

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

Olomouc 2019

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem daný bakalářský projekt vypracovala samostatně pod vedením Mgr. Heleny Pospíšilové, Ph.D. a v seznamu literatury jsou uvedeny veškeré použité zdroje.

V Olomouci dne 10. 6. 2019

.....

Vlastní podpis

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucí mé bakalářské práce, paní Mgr. Heleně Pospíšilové, Ph. D., za čas, který mi věnovala při tvorbě této práce a za její vstřícný přístup, cenné rady a připomínky

Obsah

Úvod.....	6
1 Charakteristika zařízení	7
1.1 Zájmové kroužky.....	7
1.2 Volnočasové akce.....	8
1.3 Dopravní hřiště.....	8
1.4 SWOT analýza zařízení.....	9
1.4.1 Vize organizace	10
1.4.2 Silné stránky	10
1.4.3 Slabé stránky	11
1.4.4 Příležitosti.....	11
1.4.5 Hrozby.....	11
1.4.6 Konkurenceschopnost.....	11
2 Příměstský tábor.....	12
2.1 Propagace	12
2.2 Přihlášení na příměstský tábor.....	12
2.3 Jídelníček.....	13
2.3.1 Příměstský tábor pro děti 6-12 let	13
2.3.2 Příměstský tábor pro děti 12-15 let	13
2.4 Financování	13
2.4.1 Příměstský tábor pro děti 6-12 let	14
2.4.2 Příměstský tábor pro děti 12-15 let	15
2.5 Personální zajištění.....	17
2.5.1 Příměstský tábor pro děti 6–12 let.....	17
2.5.2 Příměstský tábor pro děti 12–15 let.....	17
2.6 Harmonogram.....	18
2.6.1 Příměstský tábor pro děti od 6-12 let.....	18
2.6.2 Příměstský tábor pro děti 12-15 let	22
2.7 Program	27
2.7.1 Příměstský tábor pro děti 6-12 let	27
2.7.2 Příměstský tábor pro děti 12-15 let	43
2.8 Program v případě nepříznivého počasí	61
2.8.1 Příměstský tábor pro děti 6-12 let	61
2.8.2 Příměstský tábor pro děti 12-15 let	71
2.8.3 Finanční rozpočet na nepříznivé počasí.....	81

Závěr.....	83
Seznam použitých zdrojů.....	84
Příloha 1 – Pokyny pro rodiče (Příměstský tábor pro děti 6-12 let).....	91
Příloha 2 – Pokyny pro rodiče (Příměstský tábor pro děti 12-15 let).....	92
Příloha 3 – Pravidla.....	93
Příloha 4 – Přihlášky na příměstský tábor.....	94
Příloha 5 – Čísla ke hře Na pyrotechnika (Macháček, 2016)	96
Příloha 6 – Plán ke hře Numbers (Juráš, 2012).....	97
Příloha 7 – Návod na krokodýlka z korálek (Germia, 2009)	98

Úvod

Cílem této práce je vytvoření příměstských táborů. V dnešní době stoupá čím dál větší zájem o to, jak trávit volný čas, během letních prázdnin zážitkovou formou. Týká se to především příměstských táborů a táborů celkově.

Příměstský tábor je jedním ze způsobů a zároveň příjemnou možností, jak poznávat nové přátele, místa a vytvářet si zážitky. Dětem může tábor ukázat, jak jinak se dá během prázdnin zabavit než mobilním telefonem, pomocí tabletu či počítače. Dát dětem nové podněty pro jejich rozvoj či inspirovat k výletu s rodiči.

Tento bakalářský projekt je tedy zaměřen na vytvoření příměstských táborů pro DDM Magnet Mohelnice. Jeden tábor by byl určen pro děti ve věkovém rozmezí od 6-12 let a druhý pro děti 12-15 let.

Volba těchto věkových kategorií je zvolena účelně v tomto rozmezí. Děti od 6 let jsou více samostatnější, dokážou již trochu číst, psát, počítat a jsou schopné pochopit složitější pravidla než děti mladší. Naopak hranice do 15 let je zvolena z důvodu toho, že děti v tomto věku již o podobné akce, jako je příměstský tábor ztrácejí zájem. Radši preferují trávení prázdnin se svými kamarády než s dětmi, které neznají.

1 Charakteristika zařízení

Dům dětí a mládeže Magnet Mohelnice (dále jen DDM) je příspěvková organizace, která pořádá zájmové a volnočasové aktivity pro děti, mládež i dospělé. Zřizovatelem je Olomoucký kraj. Nachází se nedaleko centra města v Mohelnici. Přístup je velmi dobrý jak městskou hromadnou dopravou, tak autem i pěšky.

Cílem organizace je u dětí pomocí zájmových kroužků a aktivit rozvíjet kreativitu, fantazii, jemnou a hrubou motoriku, schopnosti a dovednosti jedince, spolupráci, komunikaci, udržovat tělesnou kondici, naučit děti něco nového, navazovat nové vztahy, zlepšit jejich adaptaci v prostředí a trávit volný čas zábavnou formou (Městský úřad Mohelnice, Odbor sociálních věcí, 2019).

1.1 Zájmové kroužky

Každý pedagog, který v tomto zařízení pracuje, vede několik kroužků. Děti si mohou vybrat z rozsáhlé nabídky. Mezi nevýhody však patří to, že se některé kroužky časově kryjí, a proto jsou děti nuceny jeden z nich upřednostnit. Děti z kroužků často reprezentují DDM na soutěžích, účastní se různých vystoupení na společenských akcích a přehlídkách.

Všechny kroužky jsou rozdělené do věkových kategorií, a to pro předškolní děti, děti od 1. do 9. třídy a mládež, ale i na kroužky pro dospělé. Dále se dělí do bloků, které tvoří několik kroužků, jako jsou kroužky sportovní a taneční, společenské a přírodovědecké, modelářské, výtvarné, hudební a dramatické, jazykové a výpočetní technika (Škopík. Zájmové aktivity. Školní děti, mládež. 2017).

Cena za kroužek začíná na 320 Kč za pololetí. Cena se však může lišit dle dalších pomůcek a materiálu do kroužku, jako jsou například kostýmy na vystoupení, pracovní a výtvarný materiál. Proto se cena některých kroužků za pololetí pohybuje v rozmezí od 320 Kč do 520 Kč (Škopík. Zájmové aktivity. Školní děti, mládež. 2017).

Kroužky pro dospělé se pohybují v rozmezí od 320 Kč do 720 Kč za pololetí (Škopík. Zájmové aktivity. Dospělí. 2017).

Kroužky lze zaplatit na půl roku nebo na rok. Při platbě na celý rok se uděluje sleva měsíčního kroužku, což činí 12,5 %. Při účasti na více kroužcích se platí plná cena pouze toho nejdražšího. Z každého dalšího se následně platí pouze 50 %. Slevy se na kroužky pro dospělé nevztahují.

1.2 Volnočasové akce

„Čistý volný čas se vztahuje k těm činnostem, které jsou volně zapojeny a jsou zcela vnitřně motivovány“ (*Pure leisure refers to those activities freely engaged in that are totally intrinsically motivated.* Leitner, 2012, s. 7).

Mezi volnočasové akce řadíme například různá zábavná odpoledne, kde si děti mohou za splnění úkoly na stanovištích vybrat sladkou odměnu, zajezdit si na šlapacích a elektrických autíčkách, koloběžkách, kolech apod.

Dále lze uvést akce s názvem Magnetická noc. Tato akce probíhá přes noc a je zaměřena na určité téma, například superhrdinové, podmořský svět apod. Děti plní různé úkoly v týmech, které jsou přizpůsobené k danému tématu. Ráno bývá po snídani vyhodnocení a rozdělení odměn.

Mezi volnočasové akce patří například maškarní karneval, který se pořádá na podzim. Každý člen z pedagogického týmu má masku. Pro děti jsou připraveny různé hry, tanečky, soutěže a tombola. Do volnočasových akcí lze uvést i reprezentační vystoupení na soutěžích, na kulturních akcích pro veřejnost, i pro rodiče atd.

1.3 Dopravní hřiště

K hlavní budově však patří i dopravní hřiště, které se nachází v Morava campu v Mohelnici. Pěšky to je od hlavní budovy, tedy Domu dětí a mládeže, odhadem 20 minut.

Na dopravním hřišti se pořádají cyklistické a přírodovědné soutěže pro děti, jako je například Cyklista roku a Zlatý list, přednášky Dopravní výchovy pro děti z mateřských a základních škol, zábavná odpoledne, kde jsou pro děti nachystaná různá stanoviště apod.

Dopravní hřiště je vybaveno svítícími semaforem, aby si děti mohly procvičovat dopravní předpisy. Nachází se zde i učebna, kde je možné si odložit věci.

Mimo jiné je možnost přijít na dopravní hřiště a za menší poplatek si vypůjčit například pro nejmenší děti elektrická nebo šlapací autíčka, kočárky, koloběžky, kola a přílby. Pro větší děti a dospělé jsou k dispozici i šlapací tříkolky a čtyřkolky. Je možné přijít se svým kolem a bezplatně si zajezdit. Z důvodu bezpečnosti je nově zákaz jízdy na kolečkových bruslích (Škopík, 2019).

1.4 SWOT analýza zařízení

Vize organizace
Zábavná forma trávení volného času a vzdělávání, rozvíjení schopností a dovedností jedince

Silné stránky	Slabé stránky
<p>Dostatek kvalifikovaných pracovníků DDM</p> <p>Aktivity pro volný čas</p> <p>Dostatek prostoru pro rozvoj a volný čas</p> <p>Dostatek materiálů a pomůcek</p> <p>Vhodné vybavení</p> <p>Dobrá dostupnost</p> <p>Blízko na nádraží, na náměstí či do obchodu</p> <p>Dostatek finančních zdrojů</p> <p>Sleva při více kroužcích či slevy na celý rok</p> <p>Provedena celková rekonstrukce</p> <p>Větší počet učeben</p> <p>Bezbariérový přístup (výtah apod.)</p>	<p>Nachází se poblíž silnice</p> <p>Více kroužků ve stejný čas</p> <p>Menší místnosti pro aktivity</p> <p>Pracovníci nemají čas na přípravu příměstských táborů</p>

Příležitosti	Hrozby
<p>Větší propagace kroužků a volnočasových akcí</p> <p>Nové zájmové kroužky pro děti i dospělé</p> <p>Noví sponzoři</p>	<p>Nedostatek financí</p> <p>Nedostatek pedagogů</p> <p>Nedostatek dětí</p> <p>Nezájem o kroužky a další volnočasové akce</p> <p>Nevyhovující prostředí</p>

1.4.1 Vize organizace

Jednou z vizí organizace je trávení volného času dětí a mládeže zábavnou formou. K tomuto účelu slouží různé zájmové kroužky a akce. Organizace se snaží rozvíjet schopnosti a dovednosti dítěte v jeho zájmech.

1.4.2 Silné stránky

Do silných stránek lze zařadit dostatečně kvalifikovaný personál, který je s dítětem v kontaktu během zájmových aktivit a má za úkol rozvíjet jeho schopnosti, dovednosti a zájmy.

Pro děti je nachystáno velké množství aktivit, díky kterým mohou například s kamarády či rodiči trávit volný čas, zabavit se, či dozvědět něco nového. Jedná se o různé odpolední zábavné akce, či zájmové kroužky apod. Mezi kroužky lze zařadit například rybaření, florbal, hra na kytaru, keramika, tance apod.

Výhodou je dostatek prostoru pro rozvoj a volný čas. Většina volnočasových akcí probíhá na zahradě či dopravním hřišti, kde je velký prostor pro velký počet dětí. Mimo jiné probíhají akce i v zařízení, v němž jsou nově vybudované sály a učebny.

V každé učebně je uskladněn dostatek různých materiálů a pomůcek pro fungování zájmové činnosti.

Mezi silné stránky organizace patří například celková rekonstrukce. Je zde vytvořeno více nových místností, které jsou všechny moderně vybavené, mají nové podlahy, nábytek. Nově byly zavedeny i toalety pro invalidy.

Po rekonstrukci se zde nachází výtah a do každé místnosti nevedou prahy. Je zde i více prostoru pro možnost otočení se na invalidním vozíku.

Dostupnost do DDM je také velmi dobrá. Zahrnuje dopravu pěšky, autem i MHD, která jezdí v častých časových intervalech. Autobusová zastávka se nachází odhadem 2 minuty chůze od DDM. Do centra města se lze dostat pěšky během pár minut. V blízkosti se nachází základní škola, odborné učiliště, velká tělocvična, krytý bazén, supermarket, tenisové kurty, fotbalové hřiště apod.

DDM má dostatek finančních zdrojů, které pokryjí náklady nutné pro fungování zařízení, jako je například nákup materiálu, pomůcek, platů pro pedagogy apod.

1.4.3 Slabé stránky

Mezi slabé stránky lze zařadit silnici. DDM se nachází v blízkosti poměrně frekventované silnice a může hrozit, že dítě vběhne do vozovky. Může tak dojít ke zranění či úmrtí dítěte.

Největší nevýhodou je však to, že některé zájmové kroužky probíhají ve stejný čas a dítě je tedy nuceno si zvolit při přihlášení, do kterého z nich bude chodit.

Do nevýhod patří i menší učebny, jež vznikly z větších sálů. Do místností se dostane jen omezený počet dětí. Pro některé aktivity proto nelze tyto místnosti použít.

Pracovníci nemají dostatek času na přípravu příměstských táborů z důvodu příprav na kroužky, pořádání jiných volnočasových akcí.

1.4.4 Příležitosti

Jednou z příležitostí je větší množství propagace nabídky kroužků, ale i volnočasových akcí pořádaných DDM na internetových stránkách, kulturních událostech, školách apod.

Další příležitostí představují nové zajímavé kroužky či akce pro děti, které by je mohly zajímat a zvednout tedy zájem o akce pořádané právě DDM.

Noví sponzoři. Pokud by bylo více sponzorů, dalo by se jezdit například s příměstským táborem na dražší výlety, na něž vždy nějaké finance chyběly.

1.4.5 Hrozby

Mezi hrozby patří především nedostatek pedagogů, kteří by mohli vést zájmové kroužky pro děti, pořádat volnočasové aktivity apod.

S předchozí hrozbou souvisí i nedostatek dětí. Tento nedostatek může být způsoben například nezájmu o kroužky, o volnočasové aktivity či špatným vztahem s pedagogem.

Další hrozbu by mohl představovat nedostatek financí. To by nastal problém v rámci vyplácení mezd zaměstnancům, v pořádání akcí pro děti nebo při kupování odměn.

1.4.6 Konkurenceschopnost

DDM nemá příliš velkou konkurenci. Zařízení se drží stálá, ale přichází i nová klientela. DDM nabízí širokou škálu akcí a zájmových kroužků. Jak bylo zmíněno, je po celkové rekonstrukci, což představuje, oproti starším DDM v okolí výhodu.

2 Příměstský tábor

Příměstský tábor (dále jen PT) lze charakterizovat, jako „nejčastěji celodenní hlídání dětí po dobu jednoho týdne, kdy program v jednotlivých dnech bývá (ale nemusí nutně být) programově propojen a probíhá od ranních do odpoledních hodin... V určitou hodinu si je vyzvedne rodič nebo jiná oprávněná osoba a jdou domů.“ (Šejtka, 2016).

V našem případě bude probíhat od pondělí do pátku v časovém rozmezí od 8 do 16 hodin, kdy bude pro děti nachystaný program. Sraz je naplánován vždy od 7:45 do 8 hodin, jestliže nebude potřeba jinak. Většinou by se jednalo o celodenní výlety, proto by děti měly mít s sebou vlastní stravu. Vždy se však naskytne možnost si koupit na místě další jídlo či pití, popřípadě suvenýr.

Rodič či dítě dostane v pondělí ráno od vedoucího PT papír s oznámením, ohledně programu na celý týden, tedy s cílem výletu, například „Výlet na hrad Bouzov“. Dále zde bude i uvedeno, co bude potřeba mít s sebou, na kolik hodin je stanovený výjimečný sraz v případě, že by se muselo odjíždět vlakovým či autobusovým spojem na výlet dříve, v kolik se předpokládá příjezd apod. Na konec se uvede kontakt na všechny vedoucí tábora pro případ, že by dítě onemocnělo či se mu udělalo nevolno.

2.1 Propagace

Propagace by měla mít podobu plakátů. Ty se dle telefonické domluvy s vyvěsí na základních školách na informačních nástěnkách. Dále v Městské knihovně, na informačních tabulích v Městském kulturním domě, na veškerých akcích pořádaných DDM Magnet Mohelnice, včetně Dnu otevřených dveří v tomto zařízení a v zájmových kroužcích.

Mimo se počítá s propagací také na webových stránkách www.ddm-mohelnice.cz a facebookových stránkách, pomoci nichž zájemci mohou akci nasdílet svým známým.

2.2 Přihlášení na příměstský tábor

Dítě lze přihlásit na PT pouze na celý týden, nikoliv jen na jeho část. Přihlašování na tábor je možné dvojím způsobem. Osobním vyplněním přihlášky na vrátnici v papírové verzi, či přihlášením přes internetové stránky www.ddm-mohelnice.cz. Je nutné odevzdat vyplněnou a podepsanou přihlášku, včetně poplatku za tábor na vrátnici DDM Magnet Mohelnice.

Poplatek za tábor lze vrátit pouze v případě nemoci dítěte, které bude potvrzeno od lékaře. V tomto případě se odečte z poplatku částka na nutné režijní náklady. V případě nenaplnění minimálního počtu účastníků pro konání PT bude zákonný zástupce kontaktován pracovníkem DDM Magnet a zaplacená částka bude vrácena (Škopík, Informace a pokyny k příměstským táborům 2019, 2019). Návrh přihlášek lze nalézt v příloze 4.

2.3 Jídelníček

Jídelníček je připraven pouze na první dny příměstského tábora. Na každý den jsou naplánované celodenní výlety, a proto je nutné, aby měly děti jídlo s sebou. Na výletech je však možné si něco koupit.

2.3.1 Příměstský tábor pro děti 6-12 let

Pondělí 6.7.2020:

Polévka	Kuřecí vývar s nudlemi
Hlavní chod	Kuřecí nudličky s těstovinami a omáčkou
Salát	Okurkový salát
Nápoj	Jahodová šťáva

2.3.2 Příměstský tábor pro děti 12-15 let

Pondělí 3.8.2020:

Polévka	Rajská polévka s rýží
Hlavní chod	Sekaná s bramborovou kaší
Salát	Mrkvový salát
Nápoj	Pomerančová šťáva

2.4 Financování

Z peněz dítěte se hradí vždy pouze vstupné, jízdné a ostatní náklady spojené s táborem. Nikoliv však výplaty pro vedoucí. Náklady na oba tábory lze nalézt níže, kde je uvedena cena za kus a celková částka, která se pak rozpočítává mezi počet dětí na táboře. Následně vyjde částka na osobu, již lze napsat do přihlášky.

Značná část peněz se ušetří především na jízdném, které je od 1.9.2018 zlevněno o 75 % na studenty i seniory (Pokorný, 2018). Proto může být částka na příměstský tábor o dost nižší, než by byla v srpnu 2018.

2.4.1 Příměstský tábor pro děti 6-12 let

Částka za dítě za nákup materiálů na tvoření, jízdenky, vstupy apod. činí 540 Kč. Do přihlášky se uvede částka 600 Kč, aby vznikla rezerva například pro případ, že by se kvůli špatnému počasí musel vymyslet náhradní program. V případě, že by bylo hezké počasí a podařilo se jet na naplánované výlety, může se z peněz navíc nakoupit pro děti zmrzlina, maličkosti jako upomínky tábora apod. Podrobný popis lze nalézt níže.

Den		Pomůcky/Potřeby	Cena za kus	Cena celkově	Na osobu
Pondělí	Výroba mýdla	Mýdlová hmota 2 kg	180,--	360,--	15,--
		Barva na mýdlo 4 ks	50,--	400,--	16,--
		Potravinářská fólie	30,--	30,--	2,--
		Jutový provázek	50,--	50,--	2,--
	Oběd	Těstoviny 5 balení	20,--	100,--	4,--
		Salátové okurky 3 ks	20,--	60,--	3,--
		Olej	25,--	25,--	1,--
		Kuřecí maso 2 kg	150,--/kg	300,--	12,--
		Ovocná šťáva	25,--	25,--	1,--
		Kuchař	80,--/h	240,--	10,--
Úterý	Fauna park	Vlak do Lipové lázně a zpět	53,--	1. 325,--	53,--
		Vstup	50,--	1. 250,--	50,--
		Autobus k nádraží	2,--	50,--	2,--
Středa	Koupaliště Šumperk	Vlak do Šumperka a zpět	21,--	525,--	21,--
		Vstup	45,--	1. 125,--	45,--

Čtvrtek	KOVOZOO	Vlak do Starého Města u Uherského Hradiště a zpět	72,--	1. 800,--	72,--
		Vstup	50,--	1. 250,--	50,--
Pátek	Pevnost Poznání	Vlak do Olomouce a zpět	27,--	675,--	27,--
		Tramvajenky	7,--	350,--	14,--
		Vstup na 4 expozice	75,--	1. 850,--	75,--
	Svíčárna RODAS	Akce 5.	65,--	1. 625,--	65,--
Celkově na dítě					= 540,--

Plat vedoucích	1 hlavní vedoucí	90,--/h	3. 600,--	3. 600,--
	2 pomocný vedoucí	90,--/h	7. 200,--	3. 600,--/os

Hlavním vedoucím je vždy interní pracovník zařízení, tedy zaměstnanec domu dětí a mládeže. Je placen z peněz DDM. Jeho výplata činí 3. 600 Kč.

Další dva vedoucí jsou placeni z projektových peněz. Projekty jsou však rok od roku jiné. Proto nyní nelze uvést konkrétní projekt, z něhož by byl plat pro vedoucího financován.

2.4.2 Příměstský tábor pro děti 12-15 let

Částka za dítě za nákup materiálů na tvoření, jízdenky, vstupy apod. činí 1.043 Kč. Do přihlášky se uvede částka 1.100 Kč, aby vznikla rezerva pro případ, že by se kvůli špatnému počasí musel vymyslet náhradní program V případě, že by bylo hezké počasí a podařilo se jet na naplánované výlety, může se z peněz navíc nakoupit pro děti zmrzlina, maličkosti jako upomínka tábora apod. Podrobný rozpis lze nalézt níže.

Den		Pomůcky/Potřeby	Cena ks	Cena celkově	Na osobu
Pondělí	Obraz z bavlnky	Dřevěné desky	60,--	1. 500,--	60,--
		Hřebíky 5 kg	200,--	200,--	8,--

		Barevné bavlnky 50 ks	3,--	150,--	6,--
	Oběd	Brambory 5 kg	100,--	100,--	4,--
		Mleté maso 2 kg	100,--	200,--	8,--
		Mrkev 2 kg	25,--	50,--	2,--
		Cibule 3 ks	25,--	25,--	1,--
		Kuchař	80,--/h	240,--	10,--
Úterý	Stezka v oblacích	Autobus tam i zpět	26,--/km	2. 870,--	102,--
		Vstupné na stezku	190,--	190,--	8,--
Středa	Aquapark	Vlak do Olomouce a zpět	27,--	675,--	27,--
		Tramvajenky	14,--	700,--	28,--
		Vstup (bez slevy)	120,-- (bez slevy)	2. 700,-- (se slevou)	108,--
Čtvrtek	Bobová dráha	Vlak do Hrubé Vody a zpět	40,--	1. 000,--	40,--
		3 jízdy	140,--	3. 500,--	140,--
Pátek	Lanové centrum	Vlak do Olomouce a zpět	27,--	675,--	27,--
		Program Lanové centrum a rafty	435,--	10. 875,--	435,--
		Tramvajenky	14,--	700,--	28,--
		Autobus Chomoutov	3,--	75,--	3,--
Celkově na dítě					= 1. 043,--

Plat vedoucích	1 hlavní vedoucí	90,--/h	3. 600,--	3. 600,--
	2 pomocný vedoucí	90,--/h	7. 200,--	3. 600,--/os
	1 vedoucí navíc na pátek	90,--/h	720,--	720,--

Hlavní vedoucí je vždy interní pracovník zařízení, tedy zaměstnanec Domu dětí a mládeže. Je placen z peněz DDM. Jeho výplata bude činit 3. 600 Kč.

Další dva vedoucí jsou placeni z projektových peněz, včetně vedoucího navíc, který bude potřeba na páteční program. Projekty jsou však rok od roku jiné. Proto nyní nelze uvést konkrétní projekt, ze kterého by byl plat pro vedoucího financován.

2.5 Personální zajištění

Každý termín PT má kapacitu 25 dětí. Na každý tábor připadá vždy jeden hlavní vedoucí, jenž má celý tábor na starost. Ten vymýšlí program, plánuje výlety, hledá spoje, vytváří rozpočet apod.

K sobě má další dva vedoucí, kteří pomáhají s plánováním výletů pro děti, hrami, hlídáním dětí apod. Každý z vedoucích musí být starší 18 let.

Je potřeba, aby každý tábor měl s sebou zdravotníka s akreditovaným zdravotnickým kurzem, nebo aby jeden z vedoucích tento kurz absolvoval. Všichni vedoucí by však měli být schopni provést první pomoc (Pelánek, 2013, s. 59). K dispozici je nutná lékárnička, která by dle Pelánka (2013, s. 59) měla obsahovat minimálně sterilní obvazy, obinadlo a gázy, náplasti, jak s polštářkem, tak i bez něj, leukoplast, sterilní rukavice, pinzetu, nůžky, trojčípí šátek, spínací špendlíky, teploměr, dezinfekci, léky na střevní problémy, na horečku a bolest hlavy, na alergii, přípravky do očí, jako je například borová voda, oční vodu ophtal apod.

První den tábora bude mimo jiné potřeba i kuchař či kuchařka, který/á nakoupí a připraví oběd pro děti.

2.5.1 Příměstský tábor pro děti 6–12 let

Tento tábor je oproti táboru pro starší děti 12-15 let mnohem jednodušší. Proto po personální stránce je třeba pouze hlavního vedoucího, dvou pomocných vedoucích, zdravotníka a první den kuchaře.

2.5.2 Příměstský tábor pro děti 12–15 let

Tábor je zaměřen spíše na sportovnější aktivity a je tedy náročnější. Hlavní vedoucí musí mít k dispozici 2 pomocné vedoucí. V pátek je potřeba ještě o jednoho člena navíc z důvodu náročnějšího programu a dále zdravotníka po celou dobu konání tábora. Funkci zdravotníka může zastávat jeden z vedoucích. Dále je nutné zajistit kuchaře.

2.6 Harmonogram

Pro každý příměstský tábor je vytvořen harmonogram na jednotlivé dny, včetně určení výletu pro daný den.

2.6.1 Příměstský tábor pro děti od 6-12 let

Pondělí – Seznámení, tvoření, dopravní hřiště

Čas	Program
7:45 – 8:00	Sraz
8:00 – 8:30	Kontrola zaplacených táborů a přihlášek Podepsání na prezenční listinu Seznámení s vedoucími tábora a s prostředím zařízení Poučení o bezpečnosti, pravidlech
8:30 – 8:55	Co máme společného
8:55 – 9:30	Upír
9:30 – 10:00	Sanitka
10:00 – 10:20	Svačina
10:20 – 11:20	Pantomimická tichá pošta
11:20 – 11:50	Malování posledu
12:00 – 12:30	Oběd
12:30 – 13:45	Výroba mýdla
13:45 – 13:55	Příprava na cestu Spočítání dvojic
13:55 – 14:15	Cesta pěšky na dopravní hřiště
14:15 – 15:30	Dopravní hřiště
15:40 – 16:00	Cesta pěšky do DDM
16:00	Rozchod

Úterý – Fauna park Lipová-lázně

Čas	Program
7:00 – 7:05	Sraz
7:14	Odjezd vlaku z Mohelnice

8:50	Příjezd do Lipové-lázně
8:50 – 9:05	Cesta na autobusovou zastávku
9:15 – 9:17	Odjezd autobusu a příjezd na zastávku Lipová-lázně, záv. a přesun do Fauna parku
9:20 – 10:00	Kolik je zvířat ...
10:00 – 10:15	Svačina
10:15 – 11:15	Přednáška o Fauna parku
11:15 – 12:00	Vstaň
12:00 – 12:30	Oběd
12:30 – 13:00	Cesta pěšky na vlakové nádraží
13:07	Odjezd vlaku z Lipová-lázně
14:41	Příjezd vlaku do Mohelnice
14:41 – 15:00	Cesta pěšky na DDM
15:00 – 15:45	Jaký, Kdo, Kdy, Co dělal, Kde, S kým, Proč
16:00	Rozchod

Středa – Koupaliště Šumperk

Čas	Program
7:45 – 8:00	Sraz
8:00 – 8:25	Kontrola věcí, zda něco nechybí Kontrola prezenční listiny Seřazení se do dvojic před DDM a spočítání
8:25 – 8:50	Cesta pěšky na vlakové nádraží
8:59	Odjezd vlaku z Mohelnice
9:26	Příjezd do Šumperka
9:26 – 9:41	Cesta pěšky na koupaliště
9:45 – 10:00	Svačina
10:00 – 10:15	Převlečení do plavek Poučení o pravidlech Nafouknutí rukávků pro neplavce Namazání dětí opalovacím mlékem
10:10 – 12:00	Tobogán

	Plavání Vodní bitva
12:00 – 12:30	Oběd
12:30 – 12:50	Pauza po obědě Namazání dětí opalovacím mlékem
12:50 – 14:00	Nenech spadnou balón Tobogán Plavání
14:00 – 14:25	Začnou se děti svolávat dohromady Sprcha Převléknutí Popřípadě koupě pití
14:25 – 14:40	Cesta pěšky na nádraží
14:48	Odjezd vlaku ze Šumperka
15:07	Příjezd vlaku do Zábřehu
15:22	Odjezd vlaku ze Zábřehu
15:32	Příjezd vlaku do Mohelnice
15:35 – 15:38	Cesta autobusem z nádraží na autobusovou zastávku Bazén
15:38 – 15:45	Cesta ze zastávky na DDM
16:00	Rozchod

Čtvrtek – KOVOZOO Staré město u Uherského Hradiště

Čas	Program
7:45 – 8:00	Sraz
8:00 – 8:10	Kontrola prezenční listiny Seřazení se do dvojic před DDM a spočítání
8:10 – 8:35	Cesta pěšky na vlakové nádraží
8:41	Odjezd vlaku z Mohelnice
9:00	Příjezd vlaku do Olomouce
9:09	Odjezd vlaku z Olomouce
9:53	Příjezd vlaku do Starého města u Uherského Hradiště
9:53 – 10:01	Cesta pěšky do KOVOZOO

10:05 – 10:25	Svačina
10:25 – 11:25	Najdi 3 zvířata, která ... Prohlídka první části areálu
11:30 – 12:05	Prohlídka druhé části areálu
12:05 – 12:15	Sochař
12:20 – 13:00	Oběd Cesta ke Kongresovému centru
13:00 – 13:45	Program v Kongresovém centru
13:35 – 13:45	Nákup suvenýrů
13:45 – 13:58	Cesta z KOVOZOO na nádraží
14:01	Odjezd vlaku ze Starého města u Uherského Hradiště
14:49	Příjezd vlaku do Olomouce
14:56	Odjezd vlaku z Olomouce
15:13	Příjezd do Mohelnice
15:13 – 15:35	Cesta pěšky na DDM
15:35 – 16:00	Shrnutí řešení aktivity, poznatků a zajímavostí z výletu
16:00	Rozchod

Pátek – Pevnost poznání a svíčkárna RODAS

Čas	Program
7:45 – 8:00	Sraz
8:00 – 8:10	Kontrola prezenční listiny Seřazení do dvojic, spočítání
8:10 – 8:35	Cesta pěšky na vlakové nádraží
8:41 – 9:00	Cesta vlakem z Mohelnice do Olomouce
9:00 – 9:09	Přesun pěšky z nádraží na tramvajovou zastávku
9:14 - 9:24	Cesta pěšky z tramvajové zastávky do Pevnosti poznání
9:25 – 10:00	Odložení si věcí Průzkum expozic Ano/Ne
10:00 – 10:15	Svačina
10:15 – 11:00	Průzkum expozic

	Zkoušení různých hlavolamů a interaktivních předmětů
11:00 – 11:15	Svolávání dětí Koupení suvenýrů Odchod na autobus
11:15 – 11:25	Cesta pěšky na autobusovou zastávku Tržnice – plocha
11:30 – 11:46	Cesta autobusem na zastávku Velký Týnec, Vsisko, Olympia
11:46 – 12:10	Cesta pěšky do svíčkárny RODAS
12:10 – 12:30	Oběd Přehrání videa o svíčkárně, výrobě svíček apod.
12:30 – 14:15	Výroba svíček Plnění sáčků koupelovou solí Koupení suvenýrů Prohlídka mini farmy
14:15 – 14:40	Cesta pěšky ze svíčkárny RODAS na autobusovou zastávku
14:45 – 15:00	Cesta autobusem na autobusovou zastávku Tržnice – plocha
15:04 – 15:10 nebo 15:11 – 15:17	Cesta tramvají ze zastávky Tržnice na vlakové nádraží
15:34	Odjezd vlaku z Olomouce
15:58	Příjezd vlaku do Mohelnice
16:00	Rozchod

2.6.2 Příměstský tábor pro děti 12-15 let

Pondělí – Seznámení, tvoření, dopravní hřiště

Čas	Program
7:45 – 8:00	Sraz
8:00 – 8:45	Kontrola odevzdaných přihlášek a zaplacených táborů Podepsání na prezenční listinu Seznámení s vedoucími tábora a prostředím Poučení o bezpečnosti, pravidlech
8:45 – 9:25	Netušící pasta
9:25 – 9:45	Svačina

9:45 – 10:25	Lávka
10:25 – 11:10	Šašek a král
11:10 – 12:00	Famfrpál
12:00 – 12:30	Oběd
12:30 – 13:45	Obraz z bavlnek
13:55 – 14:00	Chystání se na odchod na dopravní hřiště Spočítání dvojic před DDM
14:00 – 14:20	Cesta na dopravní hřiště
14:20 – 15:40	Vzorný řidič Dopravní hřiště
15:40 – 16:00	Cesta na DDM
16:00	Rozchod

Úterý – Stezka v oblacích Dolní Morava

Čas	Program
7:45 – 8:00	Sraz
8:00 – 8:10	Kontrola prezenční listiny
8:10 – 9:10	Cesta autobusem na Dolní Moravu
9:10 – 10:00	Na „dementy“ Cesta pěšky na Stezku v oblacích
10:00 – 10:20	Svačina
10:20 – 11:00	Zpěv písniček
11:00 – 12:30	Stezka v oblacích
12:30 – 13:00	Oběd
13:00 – 14:50	Cesta pěšky zpět k autobusu Raz – dva – BUM Pauza Na trhu Bezi-Bezo
14:45 – 15:00	Odjezd autobusu z Dolní Moravy
15:45 – 16:00	Příjezd na parkoviště u DDM

Středa – Aquapark Olomouc

Čas	Program
7:45 – 8:00	Sraz
8:00 – 8:10	Kontrola prezenční listiny Seřazení se před DDM
8:10 – 8:35	Cesta pěšky na nádraží
8:42	Odjezd vlaku z Mohelnice
9:00	Příjezd vlaku do Olomouce
9:00 – 9:05	Přesun pěšky z nádraží na tramvajovou zastávku
9:12 – 9:30	Odjezd tramvaje na zastávku Nová ulice
9:30 – 9:45	Cesta pěšky k Aquaparku
9:45 – 10:00	Svačina před Aquaparkem
10:00 – 10:15	Převléknutí do plavek Namazání opalovacím mlékem
10:15 – 12:00	Suchou nohou Obři, čarodějnice a skřítki
12:00 – 12:30	Oběd
12:30 – 12:45	Pauza po obědě
12:40 – 13:50	Tobogán, plavání
13:50 – 14:20	Svolání dětí Sprcha Převléknutí Kontrola věcí
14:30 – 14:45	Cesta pěšky na tramvajovou zastávku Nová ulice
14:52 – 15:11	Odjezd tramvaje a cesta na hlavní nádraží
15:34	Odjezd vlaku z Olomouce
15:58	Příjezd do Mohelnice
16:00	Rozchod

Čtvrtek – Bobová dráha Hrubá Voda

Čas	Program
7:45 – 8:00	Sraz
8:00 – 8:25	Kontrola prezenční listiny Mediální a sportovní sál Spočítání dvojic před DDM
8:25 – 8:50	Cesta pěšky na nádraží
8:57	Odjezd vlaku z Mohelnice
9:24	Příjezd vlaku do Olomouce
9:37	Odjezd vlaku z Olomouce
10:13	Příjezd vlaku do Hrubé Vody
10:13 – 10:18	Cesta pěšky do Park centra
10:18 – 10:38	Svačina
10:40 – 12:20	Vysvětlení pravidel řízení bobové dráhy a pravidel bezpečnosti Jízda na bobové dráze Žíznivý indián Eggball
12:20 – 12:50	Oběd
12:50 – 14:20	Pauza po obědě Jízda na bobové dráze Moje nohy, tvoje nohy, oči Pták Ohnivák
14:25 – 14:30	Cesta pěšky na nádraží
14:37	Odjezd vlaku z Hrubé Vody
15:23	Příjezd vlaku do Olomouce
15:34	Odjezd vlaku z Olomouce
15:58	Příjezd vlaku do Mohelnice
16:00	Rozchod

Pátek – Lanové centrum a Rafty

Čas	Program
6:45 – 6:55	Sraz Kontrola prezenční listiny
7:01	Odjezd vlaku z Mohelnice
7:28	Příjezd vlaku do Olomouce
7:28 – 7:49	Přesun pěšky z nádraží na tramvajovou zastávku
7:49	Odjezd tramvaje na zastávku Tržnice
7:54-7:58	Přesun pěšky z tramvajové zastávky na autobusovou zastávku Tržnice
7:58	Odjezd autobusu na zastávku Finanční úřad
8:05 – 8:11	Cesta pěšky k lanovému centru
8:15 – 11:20	Poučení o bezpečnosti a technice lezení Program v lanovém centru
10:00 – 10:10	Svačina
11:20 – 11:26	Cesta pěšky na autobusovou zastávku Finanční úřad
11:31	Odjezd autobusu do Chomoutova
11:43	Příjezd do Chomoutova
11:43 – 11:53	Cesta pěšky na místo nalodění
11:55 – 12:15	Oběd
12:15 – 14:45	Naučení teorie na souši Plavba na raftech
14:45 – 14:55	Odevzdání vest a raftů Převlečení do suchého oblečení
14:55 – 15:10	Cesta z kempu na autobusovou zastávku Tomkova
15:12	Odjezd autobusu na zastávku Náměstí hrdinů
15:19	Příjezd autobusu na zastávku a přesun pěšky na tramvajovou zastávku
15:21	Odjezd tramvaje na hlavní nádraží
15:30	Příjezd tramvaje na hlavní nádraží
15:30 – 15:33	Přesun na vlakové nástupiště
15:34	Odjezd vlaku z Olomouce
15:58	Příjezd vlaku do Mohelnice
16:00	Rozchod

2.7 Program

2.7.1 Příměstský tábor pro děti 6-12 let

Tento příměstský tábor je zaměřený spíše na zvířata, pobavení a zajímavosti. Tábor by proběhl od 6. do 10. července 2020. Určen je pro 25 dětí základních škol ve věku od 6 do 12 let. Jeho cílem je ukázat dětem mnoho zajímavostí, které by se jim mohly líbit a bavit je.

2.7.1.1 Pondělí – Seznámení, tvoření, dopravní hřiště

Sraz dětí bude probíhat od 7:45 do 8 hodin. Po příchodu do DDM děti půjdou do šaten, kde se přezují a odloží si věci. Následně se přesunou se do mediální místnosti. Tam se podepíší na prezenční listiny, podle kterých pak vedoucí zkontrolují počet přihlášek a zda mají všichni zaplacen. U menších dětí, se provede i kopírování kartiček pojišťoven. Ti starší budou povinni je mít neustále u sebe v peněžence. Vedoucí mimo jiné rozdají rodičům či dětem papír, na kterém bude uvedeno, co je na jaký den potřeba (viz. Příloha 1).

Poté se všichni vedoucí představí, poučí děti o bezpečnosti, řeknou, kde se v budově co nachází apod. Mimo jiné seznámí i s pravidly. Mezi ně patří například zákaz odchodu z budovy, zákaz odchodu bez vědomí vedoucího, zákaz nosit s sebou nebezpečné věci, alkohol apod (viz. Příloha 3). Mimo jiné se domluví s dětmi i pravidlo, že při zvednutí ruky vedoucího se všichni ztiší, aby vedoucí mohl říci sdělení.

Po technických záležitostech se okolo 8:30 přejde k seznamovací hře, aby se vedoucí i skupina seznámili.

Co máme společného

Cíl: Stmelení skupiny, rozvoj mezilidských vztahů

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 20–25 minut

Pomůcky: Papíry, tužky

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven, místnost

Motivace: Všichni máme určitě něco společné. Vaším úkolem bude přijít na to, co máte společné ve vaší skupince. Ale pozor, je to časově omezené.

Metodický postup: Děti se rozdělí do družstev. Nejlépe dle nějakého kritéria, aby se jednalo o skupinku, která se moc dobře nezná. Například dle barvy trika. Každá skupina dostane tužku a papír. Úkolem je najít za časový úsek, zhruba 10 až 15 minut, co nejvíce údajů, které mají společné. Například: Všichni máme rádi rajskou omáčku, naše jména začínají na písmeno L, každý máme bratra apod. Následně se každý ze skupiny představí ostatním a přečtou fakta, která mají společná. Mohou se pak i rozebrat (Vopel, 2007 s. 52-53).

Reflexe: Bude probíhat formou diskuze. Jedním typem průběhu diskuze je dle Pelánka (2010, s. 21) kruh. Uvádí, že se jedná o základní provedení, kdy všichni účastníci diskuze sedí v kruhu, aby se viděli. Diskuze by však neměla odbočovat od toho, co se potřebujeme dozvědět.

Vedoucí se zeptá dětí na otázky typu: Dozvěděli jste se něco zajímavého od ostatních kamarádů? Jak se vám spolu pracovalo? Bylo těžké přijít na něco společného? Je potřeba, aby se děti zamyslely nad tím, co slyšely a lépe si to pak zapamatovaly.

Po aktivitě zhruba od 9 hodin proběhne další seznamovací hra, aby si děti lépe zapamatovaly jména, která před chvílí slyšely.

Upír

Cíl: Seznámení, zpevnění kolektivu, rozvoj mezilidských vztahů

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 30 minut

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven, místnost

Motivace: Upír chce zabít svou oběť. Můžete ji zachránit, když řeknete rychle jeho jméno, pokud se na vás dotyčný koukne. Zvládneš zastavit upíra, než dokoná své dílo?

Metodický postup: Hráči se postaví do kruhu a jeden po druhém se představí. Řeknou „Moje jméno je ... a mám rád/a ...“ Až se všichni ještě jednou seznámí, určí se jeden, který bude dělat „upíra“. Většinou roli upíra začíná vedoucí, který se zaměří na jedno z dětí a jde k němu. Dotyčné dítě musí na někoho vykulit oči a ten musí říci jméno „oběti“. Tím oběť zachrání a upír se zaměří na někoho jiného. Jestli spoluhráč nestihne říct jméno, či jméno oběti splete, oběť umírá a jde do středu místo upíra (Mandelinka, 2008).

Reflexe: Děti se postaví zhruba doprostřed ohraničeného „území“. Jejich úkolem pak bude si stoupnout například doprava, že hra byla dobrá, bavila je apod. Nebo doleva, což znamená, že hra byla nudná, nezajímavá, či zůstat v prostřední pozici, kdy tak děti projeví, že nebyla ani dobrá, ani špatná.

Následně si vedoucí s dětmi zahrají vybíjenou všichni proti všem, aby se trochu všichni rozpohybovali.

Sanitka

Cíl: Rozvoj mezilidských vztahů, rozpohybování těla, rozvoj hrubé motoriky

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 30 minut

Pomůcky: 2 míče, lana pro ohraničení hrací plochy

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Teď jsme měli takové rozkoukávací ráno, kde se nic moc nedělalo. Proto je potřeba se trochu rozpohybovat. Když tě někdo trefí, tak vypadneš, ale pak tě může někdo zachránit tím, že trefí toho, kdo tě trefil. Už víte, co budeme hrát? Správně! Je to Sanitka.

Metodický postup: Hráči se snaží vybit co nejvíce spoluhráčů. Ten, kdo je vybitý, jde bokem a snaží se zapamatovat toho, kdo ho trefil. Jestliže někdo jiný trefí toho, kdo dotyčného vybil, vybitý se vrací zpět do hry. Hra končí jedině tak, že jeden vybijе úplně všechny. S menším počtem lidí se zmenšuje i hrací pole (Dlouhatánská, 2010).

Reflexe: Pomocí míče vyjádří děti, jak je hra bavila. Míč nad hlavou, bude značit že byla hra zábavná a líbila se jim. Míč jen tak v rukou, by znamenalo, že hra nebyla nic moc, takový průměr. Nebo dát míč na zem v případě, že byla hra úplná tragédie, že se jim nelíbila a nebavila je.

Po Sanitce je zhruba v 10 hodin 20 minut pauza na svačinu. Od 10:20 by se hrála další hra, fyzicky nenáročná hra.

Pantomimická tichá pošta – aneb trochu jinak

Cíl: Přiblížit dětem pocity a způsob komunikace osoby se sluchovým postižením, ukázat hru, jak by se hrála v případě, kdyby nikdo neslyšel. Rozvoj mezilidských vztahů.

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 60 minut

Pomůcky: Znalost základů znakové řeči, či videa (například v telefonu ze stránky ruce.cz)

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven, místnost

Motivace: Tichou poštu zníte určitě jako hru, kdy jednomu pošeptáte slovo a ten to řekne dalšímu. Neslyšící by s vámi však tuto hru hrát nemohl, protože by to neslyšel. Když na něho někdo chce „promluvit“, musí se ho nejprve dotknout na rameno, aby se například otočil. Musí totiž na vás vidět, aby věděl, co mu chcete říci. Proto si zahrajeme tichou poštu trochu jinak. Zkusíte si ji zahrát úplně beze slov. Pouze za pomoci znakové řeči.

Metodický postup: Hráči si stoupnou do zástupu. Poslednímu z nich řekne ukáže vedoucí nějaký slovo ve znakové řeči. Pouze jednoduchá základní slova, jako jsou například barvy, čísla, dny v týdnu, měsíce apod. Tento hráč pak má za úkol se dotknout ramene, nebo na rameno poklepat. Hráč před ním se k němu otočí a poslední hráč ukáže dané slovo, které mu vedoucí ukázal. Poté se otočí zpět a poklepe na rameno dalšímu hráči před sebou, aby mu to předal. Takhle hra pokračuje až k prvnímu hráči v řadě, který má pak za úkol sdělit, co k němu za celou řadu došlo. Poté vedoucí ukáže slovo, které posílal a co to znamená. Lze hrát i s více skupinkami, kdy každé dá vedoucí například jiné slovo (Lakota, 2012).

Reflexe: Bude tentokrát vyjádřena ohybem těla. Jestliže byla hra dobrá a děti se dozvěděly něco zajímavého, tak vyskočí do výšky. Pro reakci nic moc, dají ruce v bok. Pokud byla hra špatná, tak si dřepnou. Lze se pak pobavit o tom, co je na tom zaujalo či nezaujalo a jak by tuto aktivitu vylepšily.

Kreslení poslepu

Cíl: Vyzkoušet si něco nového jako je kreslení poslepu, aktivita pro zasmání

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 30 minut

Pomůcky: Papíry, tužky, šátky

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven, místnost

Motivace: Před chvílí jsme si ukazovali, jaké to je „mluvit“, a přitom neslyšet. Teď si však ukážeme, jaké to je kreslit a nevidět.

Metodický postup: Dětem se pomocí šátků zavážou oči. Dá se jim před ně na stůl papír, který si budou moct na stole osahat, aby věděly zhruba místa, kde končí a nekreslily například po stole. K dispozici se jim na stůl vedle papíru dají 4 různě barevné tužky. Během toho se jich můžeme zeptat, jakou barvou si myslí, že kreslí. Na konci bude zajímavé sledovat jejich reakce, že mají úplně jinou barvu apod. Po dokreslení obrázku jako je třeba sluníčko, můžeme dětem říct, aby dokreslily ještě obličej (Koupil, 2006).

Reflexe: Po slepu si zkusí napsat jejich názor na hru, ať už slovem nebo dokonce větou na druhou stranu papíru, aby měly dostatek místa na psaní. Pak se jich lze zeptat, zda to pro ně bylo těžké, jestli byly se svým výkonem spokojené, popřípadě co by udělaly příště lépe.

Po aktivitě bude od 12 hodin půl hodinová pauza na oběd. Poté se přejde k následující aktivitě, tedy k výrobě mýdla.

Výroba mýdla

Cíl: Rozvoj znalostí ve výrobě mýdla, rozvoj jemné a hrubé motoriky při zacházení s náčiním

Počet členů ve skupinách: 3 skupiny po 8 členech

Časová dotace: 75 minut pro každou skupinu

Pomůcky: Mýdlová hmota, tekuté barvy do mýdla, elektrická varná deska a sporák, hrnce, zavařovací sklenice (dle barev mýdlové hmoty), voda, lžice, nůž, prkýnko, utěrky, špejle či párátko, různé vonné esence, jutový provázek, potravinářská fólie, silikonové formy ve tvaru zvířat apod.

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Místnost

Motivace: Víte, co je všechno potřeba k výrobě mýdla? Můžete dát hmotě jakýkoliv tvar, ale i vůni a jedinečnou kombinaci barev.

Metodický postup: Děti se rozdělí do 3 skupin zhruba po 8 dětech. Každou skupinu bude mít na starost jeden vedoucí. Skupina bude potřebovat výše zmíněné pomůcky. Do hrnce se natočí voda a dá na sporák, který zapneme. Mýdlová hmota se rozkrájí na menší kousky, které se dají

do zavařovací sklenice. Mezi tím se voda přivede k varu. Poté dáme zavařovací sklenici s hmotou do hrnce a mícháme, dokud se hmota nerozpustí. Následně pomocí utěrky vyndáme z hrnce a přidáme barvu. Rozmícháme špejlí a nalejeme do silikonové formy. Tam dáme pár kapek vonné esence, již pak zase rozmícháme. Necháme ztuhnout. Po úplném ztuhnutí mýdla si vezmeme potravinářskou fólii, kterou si ustříháme nůžkami. Následně zabalíme mýdlo, třeba jako dáreček. Poté obvážeme provázkem a uděláme mašličku (Kudrnatá, 2016).

Reflexe: Děti si vezmou čtvrtku papíru, kam napíší známku jako ve škole, zda se jim tato činnost líbila či nikoliv. Číslo 1 bude nejlepší, 3 nic moc a 5 nejhorší.

Po výrobě mýdel si je děti dají do krabiček a schovají do batohu. Následně se nachystají na cestu na dopravní hřiště. Proto se děti sejdou v šatně, kde se přezují a poté půjdou s vedoucím před dům dětí a mládeže, kde se ve 13:50 spočítají vytvořené dvojice. Po kontrole dětí a za přítomnosti všech vedoucích se vydají nejpozději v 13:55 na dopravní hřiště. Tam skupina dojde zhruba do 14:15.

Pobyt na dopravním hřišti

Cíl: Použití znalosti o dopravních značkách v praxi, dodržování pravidel

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 75 minut

Pomůcky: Šlapací auta, šlapací dvoumístná motorka, balanční tříkolky, koloběžky, kola, přilby, kočárky, značky, semaforey

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Dopravní hřiště

Motivace: Každý určitě alespoň jednou jel autem, na kole či koloběžce. Dokážeš být spolehlivým řidičem svého prostředku tak, abys nikoho neohrozil svou jízdou?

Metodický postup: Děti si na dopravním hřišti budou moct půjčit různé dopravní prostředky, jako jsou například šlapací auta, koloběžky, kola s přilbou, ale i kočárky. Během jízdy mohou děti využít několik tras pro chodce, které jsou vyznačené chodníky. Děti si během jízdy procvičí dopravní značky, jež určují například směr jízdy, kdo má přednost v jízdě apod.

Reflexe: Děti ohodnotí tuto aktivitu při cestě do DDM tím, že posbírají určitý počet popadaných listů stromu. V případě 1 listu se jim aktivita nelíbila, při 3 listech byla aktivita průměrná a při 5 listech byla aktivita velmi dobrá.

Děti by mohly jezdit do 15:30, pak by se začaly sjíždět ke garáži, vrátily své přepravní dopravní prostředky, vzaly si věci a nejpozději v 15:40 by se odcházelo zpět do DDM. V 16 hodin budou moct odcházet děti, které mohou chodit samy, ale ostatní děti by musely počkat na příchod rodičů.

2.7.1.2 Úterý – Fauna park Lipová lázně

Sraz bude probíhat výjimečně na vlakovém nádraží v rozmezí 7:00 a 7:05 hodin. Proběhne kontrola přítomných dětí. Zhruba v 7:07 půjde hlavní vedoucí koupit jízdenky na vlak do Lipové lázně. Odjezd přímým vlakem bude v 7:14 směrem na Jeseník.

Vlak přijede do Lipové-lázně v 8:50. V klidu se skupina přemístí rovně z vlakového nádraží na autobusovou zastávku Lipová-lázně, rozcestí k železniční stanici, která je vzdálená zhruba 350 metrů. Odtud pojedou autobus č. 116 v 9:15. Skupina vystoupí v 9:17 na zastávce Lipová-lázně, záv. Skupina půjde následně rovně a vlevo, zhruba 130 metrů do Fauna parku.

Po předchozí telefonické a emailové domluvě by vstup do skupiny byl 50 Kč na osobu. Doba návštěvy by se dohodla do 12:00. V ceně bude zahrnuto i focení a točení videí (Fauna park, Otevírací doba, ceník, 2019). Fauna park je malá soukromá zahrada, kde se chovají různá exotická a jiná zvířata (Fauna park, Úvod, 2019). Vidět tam lze například ryby v jezírku, papoušky, želvu, tygra, mývala, leguána apod (Fauna park, Fotogalerie, 2019). Proto bude pro děti nachystána následující aktivita.

Kolik zvířat je ...

Cíl: Využití znalostí o zvířatech, jejich prostředí apod.

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 40 minut

Pomůcky: Papíry, tužky či propisky

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Každý z vás umí jistě psát a počítat. Znáte všechna tato zvířata? Víte, kde se vyskytují? Větve, hory, zem či voda? To je váš úkol.

Metodický postup: Každé dítě dostane tužku a papír. Všichni si udělají na papír 4 sloupce a do každého z nich nahoru napíší místa, kde se zvíře v přírodě vyskytuje. Větve, hory, zem a voda. Poté budou moct chodit po Fauna parku. Například u jezírka uvidí rybičky, které pak

zaznamenají do sloupce voda. Následně u výběhu opic zaznamenají opičky do sloupce větve apod. Po sepsání a zařazení zvířat, spočítají jednotlivé sloupce, kolik zvířat se v daném sloupci nachází. Poté sečtou všechny sloupce, aby děti dostaly celkový počet zvířat žijících ve Fauna parku.

Reflexe: Děti ohodnotí aktivitu dle výrazu svého obličeje. Jestliže je hra bavila, budou se usmívat. Pokud je hra moc nebavila, budou se tvářit neutrálně. Jestli se jim hra vůbec nelíbila, budou se mračit. Poté by se s dětmi rozebralo, proč se jim hra nelíbila a popřípadě, jaké by provedly změny, aby je hra příště bavila.

Mimo jiné se ve Fauna parku nachází i lavičky se stolky, kde si mohou dát děti pauzu na svačinu od 10:00 do 10:15. Poté by byla domluvena přednáška s majitelem Fauna parku.

Přednáška o Fauna parku

Cíl: Získání informací o Fauna parku a příběhů zvířat, rozšíření znalostí o zvířatech

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 60 minut

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Většinu zvířat jste již určitě viděli, například v ZOO, ale měli jste možnost je vidět takhle z blízka? Dozvědět se o nich něco víc než jen to, co je to za zvíře?

Metodický postup: Děti se posadí do řad za sebe a budou potichu. Majitel a zároveň ošetřovatel bude povídat o Fauna parku. Dozví se jména, věk, ale i příběhy o daných zvířatech, které si budou moc blíže prohlídnout, některá v případně klidu i pohladit. Mezi zvířata, která by si děti mohly pohladit lze uvést želvu, papouška či opičku apod. Děti se od majitele, i mimo příběhy zvířat, dozví více o tom, kde se v přírodě obvykle nachází, kolik zvířat je ve Fauna parku celkově apod. V případě dotazů, které majitel položí, se budou děti snažit nenuceně odpovídat.

Reflexe: Děti provedou reflexi tím, že dojdou k výběhu zvířete. Čím větší zvíře, tím je to víc bavilo. Naopak čím menší zvíře, tím méně je aktivita bavila.

Vstaň

Cíl: Rozvoj spolupráce, rozvoj komunikace

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 45 minut

Pomůcky: Plyšová zvířata

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Víte, že záchrana zvířete je občas někdy složitá a náročná? Sami si to nyní vyzkoušíte. Je v tom jen malý háček. Musíte to zvládnout s kamarádem, ke kterému budete zády.

Metodický postup: Děti se rozdělí do dvojic. Dvojice si sednou na zem zády k sobě a lokty se do sebe zavěsí. Nyní se ze sedu musí pokusit vstát, přičemž jeden ze dvojice ještě zvedne malého plyšáka ve tvaru zvířete. Při zvedání je potřeba spolupráce a komunikace. Pokud plyšák hráči spadne, dvojice si opět sedne, vezme plyšáka do ruky a snaží se opět postavit. Pokud se povede dvojici zvednout včetně plyšáka, utvoří s další dvojicí čtveřici, kde se budou snažit všichni čtyři vstát. Nyní však budou muset děti sebrat, a tedy zachránit již 2 plyšáky. Hraje se, dokud to děti baví nebo dokud nevznikne jedna velká skupina, která bude muset vstát společně (Tonsillitis, 2010).

Reflexe: Vedoucí s dětmi rozeberou to, zda pro ně bylo těžké komunikovat s kamarádem, kterého měly za zády, zvednout se či pro ně bylo těžší něco jiného apod.

Ve 12:00 hodin by se skupina přemístila z Fauna parku na trávu pod stromy, kde by si daly děti oběd do 12:30. Ve 12:30 by se následně odcházelo pěšky na vlakové nádraží vzdálené zhruba 1,6 km, tedy okolo 25 minut chůze. Odjezd vlaku z nádraží bude okolo 13:07, a příjezd do Mohelnice v 14:41. Poté se skupina vydá pěšky do DDM, kam dorazí odhadem v 15:00 hodin. Při příchodu se děti přezují a zahraje se oddechová hra s papírem.

Jaký, Kdo, Kdy, Co dělal, Kde, S kým, Proč

Cíl: Pro zasmání, upevnění kolektivu

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 40 minut

Pomůcky: Proužky papíru, tužky

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven, místnost

Motivace: Dnes se celkem dosti chodilo. Proč si teda nezahrát takovou oddechovou hru u které se navíc nasmějete? Vzniknou šílené příběhy, které vás pobaví a zkrátí čas.

Metodický postup: Z papírů se udělají zhruba 5 cm široké proužky. Každý dostane jeden proužek a tužku. Nejprve se napíše JAKÝ (např.) líný, hezký, hubený). Lístek se přehne tak, aby kousek papíru zakryl text a pošle se kamarádovi po levé ruce. Pod přehnutý papír se pak napíše KDO (Lenka, slepice, kůň). Opět se přehne a pošle dál. Následuje KDY (v zimě, včera odpoledne, teď). Přehnout. CO DĚLAL (kousal nanuk, seděl na záchodě, hledal tužku). Poté KDE (v koupelně, ve škole, na nádraží), S KÝM (s dinosaurem, prezidentem, mravencem) PROČ (protože se jim to líbí, mají hlad, nudí se). Po posledním slovu PROČ se opět pošle lísteček dál. Pak přichází zábavná část. Každý přečte lístek, který se k němu dostal a řekne tedy příběh, který vznikl (Staněk, 2016). Například: Líný kůň včera hledal tužku v koupelně s prezidentem, protože mají hlad.

Reflexe: Na konci aktivity se dá dětem papír, na který každý nakreslí smajlíka. Usměvavý bude značit, že byla hra dobrá. Smajlík s rovnou pusou, že byla nic moc. A smutný smajlík naopak, že byla špatná.

Poté bude v 16:00 hodin rozchod. Rodiče si je však mohou vyzvedávat i dříve. Ty děti, které mohou chodit samy budou muset počkat do 16:00.

2.7.1.3 Středa – Koupaliště Šumperk

Sraz od 7:45 do 8:00 hodin. Od 8:00 do 8:25 bude probíhat kontrola prezenční listiny a věcí, zda mají vše potřebné. Následně se všichni seřadí do dvojic před DDM, které vedoucí spočítají. Poté by se vydala skupina pěšky na vlakové nádraží, kam by došla zhruba v 8:50. Po příchodu na vlakové nádraží půjde hlavní vedoucí koupit jízdenky na vlak.

Vlak má plánovaný odjezd na 8:59, kdy se jede přímým spojem až do Šumperka. Příjezd na nádraží bude v 9:26. Odtud se skupina vydá pěšky od vestibulu vpravo. Na světelné křižovatce doprava, rovně kolem hasičské zbrojnice a doleva pak přes parkoviště. Cesta zabere zhruba 15 minut.

Po příchodu na koupaliště půjde hlavní vedoucí koupit vstupné. To činí za dítě 45 Kč na celý den (Aquacentrum, Aktuální ceny plavání na letním koupališti, 2019). V areálu lze nalézt plavecký bazén, dětské brouzdaliště, které se nachází v neplaveckém bazénu, tobogán, dětské hřiště a hřiště na míčové hry, lanovou pyramidu, skákací hrad pro nejmenší a stánek s občerstvením (Aquacentrum, V areálu najdete, 2019). V 9:45 se udělá 15 minut pauza na svačinu. Poté se děti převléknou do plavek a namažou opalovacím mlékem. Vedoucí vysvětlí pravidla bezpečnosti. Před vstupem do bazénu se děti osprchují. Neplavci budou mít povinně s sebou nafukovací rukávky, které jim vedoucí nafouknou před vstupem do bazénu.

Neplavce bude mít pod dohledem jeden z vedoucích v neplaveckém bazénu či na kraji plaveckého. Jeden z vedoucích bude hlídat starší děti u tobogánu. A třetí bude mít na dozor všechny věci. Vedoucí se budou v dohledech střídat. Od 10:15 budou moct děti jezdit na tobogánu, hrát si a plavat. Vedoucí svolají děti v 11:30 a zahájí vodní bitvu.

Vodní bitva

Cíl: Rozvoj hrubé motoriky, zábava

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 40 minut

Pomůcky: 10 vodních bomb ve tvaru míčku

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Do vody

Motivace: Určitě jste se alespoň jednou s někým koulovali. Hráli jste ale bitvu ve vodě pomocí vodních bomb? Ne? Tak to napravíme.

Metodický postup: Děti se shromáždí na určitém území. Nejlépe v bazénu, kde bude mělčí voda, aby mohli hrát i mladší hráči. Sjednají se hranice, například, že území bude od úrovně schodů po druhý kraj bazénu apod. Poté se do vody vhodí 10 bomb. Každý hráč, který se dostane k bombě se snaží někoho trefit. Jestliže však dotyčné dítě postřehne, že na něj bomba letí, musí se snažit míčku vyhnout.

Reflexe: Děti si udělají kolem sebe prostor. Jak moc se dětem hra líbila, dle toho budou muset stříknout vodou. Jestliže se jim hra nelíbila, stříknou kolem sebe trochu. Pokud se jim však aktivita líbila hodně, pokusí se stříknout vodou co nejvíc.

Kolem 12 hodiny se udělá půlhodinová pauza na oběd. Po domluvě s vedoucími si budou moct jít děti koupit něco do občerstvení společně s jedním vedoucím. Následně si dají děti alespoň 20 minut pauzu, aby jim trochu slehlo jídlo a nebylo jim špatně. Vedoucí se vymění v místech hlídání. Kolem 12:50 by se s dětmi zahrálo Nenech spadnout balón.

Nenech spadnout balón

Cíl: Pro zasmání, rozvoj soustředěnosti

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 30 minut

Pomůcky: 2 nafukovací balóny do vody

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Do vody

Motivace: Házet umí každý. Někdo míň a někdo víc. To ale nevádí. Tady dolet míče nehraje žádnou roli. Vaším úkolem je ho nenechat spadnout.

Metodický postup: Na vymezeném prostoru, nejlépe opět v mělké vodě, se s dětmi zahraje aktivita nesoucí název Nenech spadnout balón. Tato hra bude spočívat v tom, že se děti budou snažit odpinknout balón k ostatním hráčům dřív, než se balón dotkne hladiny vody. Jestliže balón letí mimo dosah hráčů, musí se snažit nejbližší hráč dostat na místo dopadu balónu dříve, než spadne. Pokud se balón dotkne vody, nic se neděje a hra pokračuje dál. Jde o to, aby balóny padaly co nejméně.

Reflexe: Děti ohodnotí hru dle rychlosti běhu ve vodě. Od kraje bazénu by děti měly za úkol uběhnout zhruba metr. Mohou se pokusit běžet rychle, což bude znamenat, že je hra bavila nebo naopak pomalu, což by znamenalo opak.

Poté mohou děti opět od 13:20 plavat, hrát si nebo jezdit na tobogánu. Ve 14:00 hodin se začnou svolávat. Dva z vedoucích je vezmou do sprch, kde se děti osprchují a převlečou. Třetí vedoucí bude hlídat věci. Poté budou mít ještě 5 minut na to si něco koupit. Nejpozději v 14:25 se musí skupina vydat na vlakové nádraží. Odjezd vlaku ze Šumperka je ve 14:48, který dojde do Zábřehu na Moravě v 15:07. Tam je 15 minut času na přestup na vlak do Mohelnice. Ten je v Mohelnici následně v 15:32. Poté se pojedou městskou hromadnou dopravou v 15:35 hned od nádraží na zastávku Bazén s příjezdem v 15:38. Zhruba v 15:45 dojde skupina k DDM,

kde si rodiče mohou vyzvednout. Děti, které mohou odcházet samostatně však musejí počkat do 16:00.

2.7.1.4 Čtvrtek – KOVOZOO Staré město u Uherského Hradiště

Ráno proběhne sraz jako obvykle. Vedoucí udělají s dětmi kontrolu prezenční listiny. Poté se seřadí všichni zhruba v 8:10 do dvojic před budovou s vedoucími, kteří je spočítají. Následně se půjde na vlakové nádraží vzdálené zhruba 20 až 25 minut chůze. Nechává se pár minut rezervy, kdyby trvala cesta o něco déle, ale počítá se i s časem na nákup jízdenek. Příchod na nádraží se odhaduje mezi 8:30 a 8:35.

Vlak má plánovaný odjezd v 8:41, v Olomouci bude v 9:00 hodin a je potřeba během 9 minut přestoupit na vlak, jedoucí do Starého Města u Uherského Hradiště. Ve Starém Městě by měl být vlak v 9:53. KOVOZOO se nachází od nádraží 8 minut chůze. Od nádraží se jde rovně přes autobusové nádraží a křižovatku, podél trupu lodi až ke vstupu (KOVOZOO, Kudy k nám, 2019).

KOVOZOO ve Starém Městě u Uherského Hradiště je jediná v Evropě. Vznikla 21.4.2012 a nachází se areálu zrekonstruovaného bývalého cukrovaru. Lze tu spatřit přes 250 zvířat v životní velikosti, která jsou vyrobená z kovových odpadů. Cílem je ukázat, že i z odpadů mohou vzniknout zajímavé a užitečné věci. KOVOZOO se snaží spojit zážitky a ponaučení se zábavou (KOVOZOO, Historie, 2019). Vstupné do areálu je na dítě od 3 do 15 let za 80 Kč. Po telefonické domluvě se zřizovatelem, by se však mohla cena vstupného pro školy a školky pohybovat okolo 50 Kč na dítě (KOVOZOO, Otevírací doba a ceník, 2019).

Po příchodu do areálu KOVOZOO si dají děti 20 minut pauzu na svačinu na trávě pod stromy či v altánku u kiosku. Po svačině v 10:25 by vedoucí dětem rozdali kousky papírů a tužky pro aktivitu během prohlídky první části areálu.

Napiš 3 zvířata, která ...

Cíl: Rozvoj zájmů o daná zvířata z kovu

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 65 minut

Pomůcky: Papíry, tužky

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: V tomto areálu se nachází hromada úchvatných zvířat vyrobených z kovu. Na papírku máte zadání. V klidu si to tu projděte a zkuste vyplnit úkoly na svém papíře. Určitě to zvládnete, času máte dost.

Metodický postup: Každé z dětí má u sebe papír se zadáním a tužku či propisku. Na papíře budou uvedeny 3 úkoly. Jedním z nich bude *Napiš 3 zvířata, která tě nejvíce zaujala (líbila) a proč.* Dalším úkolem by bylo *Najdi a napiš 3 zvířata, která začínají na písmeno K.* A poslední z úkolů bude představovat *Napiš 3 zvířata, která se ti nelíbila a proč.*

Reflexe: Vedoucí svolají děti v 11:25 k sobě. Všechny si sednou na trávu, a rozeberou své postřehy z prohlídky s vedoucími, co se jim líbilo, či nelíbilo, jaká zvířata na K našly apod.

Poté se skupina v 11:30 přesune na prohlídku druhé části areálu. V celém areálu lze mimo zvířat vyrobených z kovu spatřit i různé atrakce. Mezi ně patří například maják Šrotík a loď Naděje, které se nachází u vstupu. Následně porodnice, kde se všechna zvířata rodí, vyhlídkové lávky, letadlo L-610, motokáry a Kongresové centrum (KOVOZOO, Atrakce, 2019). Mezi zajímavosti pak lze zařadit živá zvířata ze ZOO z Vyškova, jako jsou kozy a pony, vystavěnou tramvaj a hasičské auto, ale i gumoland, kde si děti mohou hrát nebo bedny ze dřeva s motivy KOVOZOO apod (KOVOZOO, Zajímavosti, 2019). V druhé části areálu si vedoucí s dětmi zahrají od 12:05 následující hru.

Sochař

Cíl: Pochopení procesu tvorby kovových soch

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 15 minut

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Viděli jsme mnoho různých soch zvířat vytvořených z kovu. Proto si zkusíme zahrát tuto hru, v níž sochař tvoří své dílo z kusu hlíny, které může být na konci mistrovským dílem. Nejprve je nějaký náskres či předloha, dle které se pak tvoří.

Metodický postup: Ve skupině se určí jeden sochař a jeden hráč nebo skupina hráčů, která bude představovat vzorovou sochu či sousoší, dle něhož bude sochař tvořit. Zbytek hráčů se stává tvárnou hmotou, z níž bude sochař vytvářet co nejpodobnější sochu (Mončičák, 2007). Děti se mohou prostrídat nebo udělat více sochařů.

Reflexe: S dětmi si vedoucí sednou do kruhu a zkusí si rozebrat své poznatky z aktivity. Zda si dokáží představit celkový proces vzniku soch z kovu. Na začátku je předloha, podle které se pomocí šikovných rukou umělce tvoří a vzniká dílo, jež má být co nejpodobnější návrhu.

Kolem 12:20 se udělá 30 minut pauza na oběd. Poté se děti s vedoucími přemístí ke Kongresovému centru. Tam bude, dle telefonické domluvy, od 13:00 hodin nachystaná zhruba půlhodinová přednáška o KOVOZOO a Recyklačním ekologickém centru. Po přednášce si mohou děti v kongresovém centru zakoupit něco ze suvenýrů. Od dětských triček s motivem KOVOZOO, hrníčků, náramků, magnetů, mincí, nálepek, přívěšků na klíče, po deštník, ručníky, dřevěné bedýnky, plátěné tašky či vyrobené ptačí budky apod (KOVOZOO, Suvenýry, 2019). Na nákup suvenýrů budou mít děti čas v rozmezí od 13:35 do 13:45.

Odchod z KOVOZOO musí být nejpozději ve 13:45. Příchod skupiny na vlakové nádraží bude zhruba v 13:58. Vlak má následně odjíždět z nádraží ve 14:01 do Olomouce, kam skupina přijede ve 14:49 a musí během 7 minut přestoupit na vlak do Mohelnice. Po příjezdu do Mohelnice ve 15:13 se všichni vydají opět pěšky do domů dětí a mládeže z důvodu nejedoucího autobusového spoje na zastávku Bazén. Po příchodu do zařízení okolo 15:35 se děti přezují a na chvíli posadí v mediální učebně, kde si řeknou s vedoucími jejich poznatky z KOVOZOO. Například co se dětem líbilo, jestli je něco zaujalo, zda by si to jednou chtěly zkusit vyrobit apod. Během toho si mohou někteří rodiče již děti vyzvedávat. Děti odcházející samy musí počkat do 16:00 na rozchod.

2.7.1.5 Pátek – Pevnost poznání Olomouc a svíčkárna Rodas

Sraz bude jako obvykle. Vedoucí provedou kontrolu přítomných dle prezenční listiny. Před DDM se opět všichni sejdou, spočítají, vytvoří dvojice a nejpozději v 8:10 se vydají pěšky na cestu na vlakové nádraží. Na místě koupí hlavní vedoucí jízdenky na vlak i na tramvaj.

Odjezd vlaku bude z nástupiště v 8:41 a v Olomouci je skupina v 9 hodin. Přemístí se z nástupiště na tramvajovou zastávku, kde mohou využít jakoukoliv tramvaj. Nejlepší by byla tramvaj č. 7, která odjíždí v 9:09, aby skupina nemusela z nádraží spěchat. Vystupovat se bude následně zastávce Tržnice. Odtud se skupina vydá rovně přes tržnici kolem budovy filozofické fakulty, mateřské školy, až na ulici Michalského stromořadí a přes most. Naproti minigolfu se nachází Pevnost poznání. Nebo lze vystoupit na dřívější zastávce Envelopa, projít

kolem právnické fakulty, přes přechod a u gymnastické haly doleva. Obě trasy trvají okolo 10 minut.

Při příchodu do pevnosti si děti odloží bundy a batohy do uzamykatelné místnosti. Hlavní vedoucí jde mezitím, co si děti odkládají věci, zaplatit vstup na všechny 4 expozice. Mezi expozice patří Věda v pevnosti, Živá voda, Rozum v hrsti a Světlo a tma.

Věda v pevnosti má za úkol ukázat dětem zdravotnictví, stavebnictví, balistiku a kartografii 18. století. Živá voda přibližuje návštěvníkům vodní svět a jeho živočichy, například v periodické tůni, či v podmořské jeskyni. Naopak dále nabízí Rozum v hrsti ke zhlédnutí různé šifry, hlavolamy, maketu lidského mozku, díky níž mohou děti vidět komplikovanou neuronovou síť, ale i gyroskop. Nakonec se seznámí s expozicí Světlo a tma, která ukazuje světelné záření a jeho nástrahy (Pevnost poznání, Expozice, 2019).

Děti by si prohlédly nejprve první dvě expozice, tedy Vědu v pevnosti a Živou vodu. Po těchto expozicích se sejdou všichni v jedné místnosti, kde se zahraje zjišťovací aktivita s názvem Ano - Ne.

Ano – Ne

Cíl: Prozkoumat znalosti, které děti nabyly v předchozích expozicích

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 10 minut

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Dovnitř

Motivace: Zjistili jste něco zajímavého? Ano? Tak se o tom přesvědčíme.

Metodický postup: Děti se posadí do kruhu na zem. Pro odpověď ANO se budou zvedat obě ruce. Pro NE se zvedne pouze jedna ruka. Vedoucí má na papíru připraveno několik zjišťovacích otázek, na které lze odpovědět pouze ano či ne. Vedoucí přečte otázku, nechá pár sekund na zamyšlení. Následně se zeptá „Ano či Ne?“ Každý hráč zvedne daný počet rukou, čímž určí svou odpověď. Pokud se někdo zdrží a neoznačí svou odpověď zhruba do 2 sekund po zaznění otázky nebo po špatném určení odpovědi, získává trestný bod. Za každou správnou odpověď hráč získá bod (Koupil, 2006).

Reflexe: Vedoucí se po skončení aktivity zeptají děti na otázku „Líbila se vám hra?“ . Děti svou odpověď označí, jako v aktivitě. Obě ruce nahoru pro ano, jedna ruka nahoru pro ne. S dětmi lze následně rozebrat důvod toho, proč se jim hra nelíbila a jak by tuto hru zlepšily.

Kolem 10:00 hodin by se udělala pauza na svačinu 15 minut. Po svačině by děti navštívily zbývající dvě expozice, v nichž si vyzkouší různé hlavolamy apod. V 11:00 by vedoucí začali navádět děti k šatně. Děti i vedoucí budou mít možnost si koupit během 10 minut nějaký suvenýr. Pak si vezmou všechny věci a přesunou se před pevnost. Vedoucí spočítají děti a nejpozději v 11:15 se všichni vydají pěšky na autobusovou zastávku Tržnici – plocha.

Odtud se autobusem v 11:30 jede na zastávku Velký Týnec, Vsisko, Olympia, kam přijedou v 11:46. Od Olympie se pak skupina vydá po silnici 1,5 kilometru ke svíčkárně RODAS. Cesta zabere okolo 25 minut. Po příchodu do svíčkárny zhruba ve 12:10 bude pro děti nachystané 20 minut dlouhé video o výrobě svíček z této svíčkárny, během kterého budou moct obědvat a případně zakoupit nějaký dáreček v podobě svíčky, koupelové soli, mýdel apod. Po videu bude pro děti připravena akce č. 5., která zahrnuje odlévání 2 plovoucích svíček, výrobu 2 svíček se zdobením polevou a plnění sáčků koupelovou solí. Výroba svíček a koupelové soli zabere zhruba hodinu a půl. Poté budou moct děti navštívit zvířata v minifarmě. Prohlídka minifarmy je zahrnuta v ceně. Děti si mohou vyfotit, pohladit či nakrmit zvířata. Minifarma chová papoušky Ara, ovce, kozy, mini prasátka a slepice hedvábníček. (RODAS Olomouc, Pro školy, 2019).

Nejpozději v rozmezí 14:10 až 14:15 musí skupina vycházet z areálu svíčkárny. Autobus na Tržnici – plocha jede od obchodního centra Olympie v 14:45 a na místo dojede v 15:00 hodin. Odtud se skupina vydá pěšky na tramvajovou zastávku Tržnice. Na hlavní nádraží mohou jet tramvají č. 1 v 15:04, nebo tramvají č. 7 v 15:11. Po příjezdu na nádraží se všichni přesunou na příslušné nástupiště, odkud pojedou vlak v 15:34 do Mohelnice. Příjezd do Mohelnice bude v 15:58 a rodiče si mohou děti vyzvednout. Rozchod bude v 16:00.

2.7.2 Příměstský tábor pro děti 12-15 let

Tento příměstský tábor je zaměřen spíše na sportovní aktivity, jež jsou mírně fyzicky náročnější. Cílem je dětem ukázat, že i sport a sportovní aktivity mohou být zábava. Tento tábor by proběhl začátkem srpna. Určen je pro 25 dětí základních škol ve věkovém rozmezí od 12 do 15 let.

2.7.2.1 Pondělí – seznámení, tvoření, dopravní hřiště

Jedná se o první den tábora, kdy si děti odloží batohy, mikiny apod. do šaten, kde se přezují a sejdou se v sálech. Sraz bude probíhat v rozmezí od 7:45 do 8:00. Vedoucí rozdají rodičům či dětem papír, na kterém budou uvedeny veškeré potřeby na výlety pro daný den (viz. Příloha 2). Poté se všechny děti podepíší na prezenční listinu. Dle listiny pak vedoucí zkontrolují, zda mají všechny děti odevzdané přihlášky a zaplacený příměstský tábor.

Pokud by bylo všechno v pořádku, tak se vedoucí kolem 8:30 dětem představí, řeknou, kde se v zařízení, co nachází, obeznámí je s programem, poučí o bezpečnosti, pravidlech, například s tím, že nikdo nikam během tábora nebude odcházet, nebude mít u sebe nebezpečné věci apod (viz. Příloha 3).

Poté se přejde na seznamovací hry. Ne všechny děti se mezi sebou znají, a proto je potřeba se navzájem představit. Budou spolu trávit celý tábor a aby mohly děti spolu pracovat a bavit se, je nutné se trochu znát.

Netušící pasta

Cíl: Seznámení hráčů, procvičení paměti

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 40 minut

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven, místnost

Motivace: Moc se mezi sebou neznáte. Proto je potřeba si říct svá jména. K tomu máte však i úkol. Přiřadit ke svému jménu vlastnost, která vás vystihuje, například ospalý Denis, protože je věčně ospalý apod. Třeba si pak dotyčného zapamatujete rychleji. Co vy na to?

Metodický postup: Hráči si včetně vedoucích sednou do kruhu, aby na sebe všichni viděli. Každý má za úkol vymyslet ke svému jménu vlastnost, která ho nejlépe vystihuje. Daná vlastnost se pak umístí před jméno či přezdívku. Každý takhle řekne postupně své jméno s vlastností. Druhé kolo začne tak, že první v pořadí se pokusí říct všechna jména v kruhu. Takhle to udělají i ostatní hráči sedící v kruhu. Po konci druhého kola mají hráči za úkol se oslovovat plnými jmény a pokud někdo z ostatních hráčů nachytá jiného, když jméno s vlastností řekne špatně, získá bod. Hraje se zhruba 40 minut, dokud to bude hráče ještě bavit.

Na konci se vyhlásí hráč s největším počtem nasbíraných bodů a ten dostane malou odměnu například v podobě přívěsku na klíče, zvýrazňovače apod (Macháček, 2015).

Reflexe: Reflexe bude probíhat tak, že se vedoucí dětí zeptá, jak moc jim tato hra pomohla si jména ostatních zapamatovat, což děti vyjádří polohou ruky. Natáhnou ruku před sebe a pokud jim hra pomohla hodně, zvednou ruku nahoru. Pokud pomohla málo, tak dají ruku dolů.

Po této aktivitě by měly být děti schopné se navzájem oslovovat jmény i za pomoci daných vlastností. Po aktivitě proběhne 20 minut dlouhá pauza na svačinu. Po svačině, zhruba kolem 9:45 se přejde k další hře na zahradě určené pro zpevnění kolektivu. Děti se tedy přezují a přesunou na zahradu.

Lávka

Cíl: Zpevnění kolektivu, rozvoj mezilidských vztahů

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 30-40 minut

Pomůcky: Obrubník, lávka či cokoliv jiného, co je rovné, aby se na tom stabilně stálo

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Jménem se už znáte. Teď nastane ale větší legrace. Dokážete se bez mluvení domluvit?

Metodický postup: Děti se postaví libovolně na (v tomto případě) obrubník chodníku do jedné řady. Vedoucí, který tuto hru vede zadá pravidlo, dle něhož se budou muset seřadit. Ale bez mluvení a bez toho, aby z „lávky“ slezly. Například: Seřad'te se podle výšky od nejmenšího po největší, dle začátečního písmene jména, dle měsíce narození, dle roku apod. Dotyční pak mají za úkol se domluvit rukama nohama a přesunout se na danou pozici, aniž by spadli (Macek, 2007).

Reflexe: Děti si budou moct sednout na trávu či obrubník. Vedoucí se jich pak zeptá na následující otázky. „Myslíte, že byste to zvládli lépe, kdybyste mohli spolu normálně mluvit? Jste spokojeni s vašimi výsledky dorozumívání? Chtěli byste něco udělat jinak?“

Šašek a král

Cíl: Rozvoj hrubé motoriky,

Počet členů ve skupinách: 2 skupiny po 12 členech nebo až 5 skupin po 5 členech

Časová dotace: 45 minut

Pomůcky: Míče

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Toto je hra téměř jako vybíjená. Je to však mnohem zábavnější a rafinovanější než klasická hra, kterou znáte. Představte si, že jste králem a máte své království. Pokud padne král, padnou i jeho poddaní. Zachránit vás může jen šašek.

Metodický postup: Skupina se rozdělí na 2 či více družstev, které budou představovat určitá království. Čím více družstev a lidí, tím více míčů. Každý tým si potichu domluví role, kdo bude král a kdo šašek. Ostatní hráči ve skupině se stávají poddanými. Úkolem týmu je zasáhnout míčem krále z dalšího týmu a tím zničit celé království. Král a poddaní se s míčem mohou pohybovat, vybíjet či přihrávat.

Jestliže je zasážen míčem král, je jeho skupina poražena a jde mimo hru. Pokud je zasážen poddaný, dřepne si a čeká, až mu nějaký hráč z týmu přihraje míč a tím ho vrátí do hry. Výjimkou je šašek. Když ho někdo vybijí, nic se nestává. Bez rizika tak může bránit ostatní spoluhráče. Šašek se však nemůže dotýkat míče, tedy brát ho do rukou či chytat (Macháček, 2008).

Reflexe: Děti ohodnotí tuto aktivitu známkou jako ve škole. Pokud dají 1, byla hra super, pokud 5, tak byla hra nudná, nezajímavá.

Famfrpál

Cíl: Rozvoj jemné a hrubé motoriky, soustředěnosti, spolupráce, rozpohybování těla

Počet členů ve skupinách: 3 skupiny po 7 členech

Časová dotace: 50 minut

Pomůcky: Plastové hůlky a dresy pro každého hráče, pěnový míč, žlutá koupací čepici, 2 přilby na kolo, lana pro vymezení prostoru, 2 látkové obušky, 4 obruče a 2 lavory

Organizační forma: Skupinová

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Harryho Pottera zná v dnešní době úplně každý. Kluk, který přežil útok Voldemorta, čaroděj, ale i chytače famfrpálu. Přemýšleli jste někdy, že byste si rádi zkusili létat na košťatech a chytat vzácnou zlatonku? Teď nastal ten čas.

Metodický postup: Děti udělají řadu od největšího po nejmenší. Poté jim přiřadíme pořadová čísla 1., 2. a 3. Bude se tak jednat o spravedlivější rozdělení, kdy mezi sebou nebudou pouze kamarádi, ale i ostatní děti, které se během hry budou muset zapojovat. Jeden tým budou tvořit jedničky, druhý tým dvojky atd. Každému týmu pak rozdají vedoucí dresy, aby během hry děti poznaly, kdo je jejich spoluhráčem. Společně pak vedoucí s dětmi pomocí lan připraví hrací plochu. Na každý konec plochy se dají dvě obruče a jeden lavor, kam se budou děti snažit hodit následně pěnový (molitanový) míč. Obruč bude za 1 bod a lavor za 2 body.

Každé dítě mimo jiné dostane i plastovou hůlku mezi nohy, jež bude znázorňovat koště. V týmu se pak hráči rozdělí následovně – 3 útočníci (budou házet molitanový míč do obručí a lavoru), 2 odrážeci (budou se snažit odrážet potlouky), 1 chytač (má za úkol chytit zlatonku) a 1 brankář (který se snaží bránit své obruče a lavor).

Do hry vstupují ještě 3 „míče“. Ty budou znázorněné vedoucími, ale mohou i dětem, které zůstane. Dva vedoucí budou mít na hlavě přílbu a budou představovat „potlouky“. Ti mají za úkol běhat kolem hráčů a škodit jim. Jediný, kdo jim v tom může zabránit jsou odrážeci, kteří se snaží udržet potlouky mimo dosah spoluhráčů.

Zbylé dítě dostane na hlavu žlutou koupací čepici a stane se „zlatonkou“. Dotyčný běhá po hracím poli a snaží se, aby ho nikdo nechytl. Pokud někdo z chytačů zlatonku chytí, hra končí a daný tým získává 10 bodů navíc. Hru lze hrát i do doby, dokud budou hráčům stačit síly (Miky, 2013).

Reflexe: Děti na papír napíší určitý počet bodů. Budou moct kamkoliv na papíru napsat body, kolik by hře daly. Body se budou pohybovat v rozmezí od 0 do 10, kdy 10 nejvíce bodů. Pokud by hra dostala málo bodů, lze s dětmi v kruhu následně rozebrat, jak by hru vylepšily, aby byla příště mnohem lepší.

Od 12:30 do 13:00 budou mít děti v kuchyňce oběd. Ve 13:00 hodin se skupina dětí s vedoucími přesune do mediální učebny, kde se všichni pustí do fyzicky nenáročné aktivity, do výroby obrazů z bavlnek.

Obraz z bavlnek

Cíl: Rozvoj jemné motoriky, soustředění, odpočinek

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 50 minut

Pomůcky: Dřevěné desky, hřebíčky, kladívka, bavlnky, izolepa, vytisknuté či namalované předlohy na papíře (obrázek nebo text), nůžky

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven, místnost

Motivace: Po obědě a všech aktivitách je potřeba si na chvíli odpočinout. Určitě máte šikovné české ručičky, tak proč si nezkusit vyrobit obraz pomocí bavlnek. Můžete ho věnovat jako dárek někomu z rodiny. A že bavlnky nejsou pro chlapy? Tak bacha. Bude se pracovat s hřebíky i kladivem!

Metodický postup: Každý si na obrázku vyznačí křížkem hlavní body. Následně se obrázek položí na dřevěnou desku, kde se přilepí izolepou, aby se nehýbal. Pak se do desky zaklepou hřebíky na vyznačené body tak, aby hlavičky vykukovaly zhruba 0,5 cm nad deskou a dalo se kolem nich obmotávat bavlnkou. K jednomu hřebíku, od něhož se bude začínat, se uváže uzlíkem bavlnka. Následně se bude obmotávat bavlnka kolem hlaviček hřebíku dle fantazie. Lze kombinovat i několik barev. Na konci obmotávání se udělá na bavlnce opět uzlík kolem hřebíku a přebytečná bavlnka se odstříhne (Agnerová, 2016).

Reflexe: Hodnocení aktivity proběhne zvolením určité barvy bavlnky. Červený odstín bude znamenat, že se jim aktivita nelíbila, žlutý odstín, že byla průměrná a celkem nezajímavá a zelená, že se jim hra velmi líbila. Potom lze slovně rozebrat, co se jim nelíbilo a proč, popřípadě, co by změnily.

Po aktivitě, kolem 13:55, si děti vezmou své obrazy, které si schovají do tašek. Následně se půjdou všichni do šaten přezout, vezmou si své batohy s pitím a svačinou a půjdou před DDM, kde vytvoří dvojice. Vedoucí následně spočítá dvojice a ve 14:00 všichni vyrazí pěšky na dopravní hřiště. Očekávaný příchod na dopravní hřiště bude ve 14:20.

Vzorný řidič

Cíl: Využití znalostí o dopravních předpisech a značkách

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 40 minut

Pomůcky: Balanční tří kolky, šlapací auta, přívěsek na klíče

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Dopravní hřiště

Motivace: Určitě jste zběsilí jezdci na těchto strojích. My však budeme sledovat, zda jste tak dobří i v dopravních značkách a předpisech. Kdo bude nejvzornější řidič a dostane nejmenší počet trestných bodů, ten dostane malou odměnu (v podobě přívěsku na klíče).

Metodický postup: Děti si vyberou svůj dopravní prostředek, na němž budou na dopravním hřišti jezdit. Jejich úkolem bude přesně dodržovat dopravní předpisy a značky, které během své jízdy potkají. Vedoucí budou mít papír se jmény, k nimž za každé projetí na červenou, projetí po trávě, v protisměru, narážení do ostatních jezdců apod. udělají čárku, která bude značit trestný bod. Úkolem je mít co nejméně těchto trestných bodů. Vedoucí pak zhruba po 40 minutách zakřičí „STOP“. Děti se sjedou ke garáži a vyslechnou si výsledky. Řidič s nejnižším počtem trestných bodů získá přívěsek na klíče. Výherců však může být i několik.

Reflexe: Děti ohodnotí hru zvednutím ruky. Pokud dají ruku nahoru, hra se jim líbila. Pokud ji nezvednou, tak se jim hra nelíbila a s vedoucími tedy rozeberou, jak hru vylepšit.

Po skončení aktivity mohou děti dále jezdit. Šlapací auta a balanční tříkolky si však budou postupně měnit, jelikož tříkolky jsou pouze tři. Pokud někomu dojde pití nebo bude mít hlad a již nebude mít nic sebou, mohou si děti dojet do restaurace dojet něco koupit, za doprovodu jednoho vedoucího. V 15:30 se děti začnou svolávat ke garáži, kde pomohou uklidit své vozidlo, vezmou si věci a utvoří dvojice. Vedoucí je spočítá a následně se v 15:40 vydají pěšky zpět do DDM. Po příchodu k DDM bude v 16:00 rozchod.

2.7.2.2 Úterý – Stezka v oblacích Dolní Morava

Doprava autobuse společnosti KAKABUS s.r.o., u kterého je stanovená cena 26 Kč/km (KAKABUS s. r. o., O nás, 2019). Vzdálenost z Mohelnice na místo Dolní Morava – konečná je zhruba 55 km. Zvolená doprava je časově mnohem výhodnější, jelikož vyjde zhruba na hodinu cesty. Kombinací vlakového a autobusového spoje by cesta zabrala až 3 hodiny.

Proto si lze dovolit obvyklý sraz, tedy v rozmezí od 7:45 do 8:00 hodin v DDM. Provedla by se kontrola dětí dle prezenční listiny, zda jsou všichni účastníci přítomni. Odjezd pronajatým autobusem by byl v 8:10 z parkoviště u DDM. Na místo dojezdu je příjezd předpokládán okolo 9:10. Z parkoviště v místě Dolní Morava – konečná by se skupina vydala k chatě Marcelka,

kteřá je od zastávky vzdálená necelý kilometr. Cena za skupinové vstupné je pro 15 a více osob 230 Kč, nebo dle domluvy se zřizovatelem by cena mohla být 190 Kč – vstup pro školy (Dolní Morava Relax a sport centrum, Ceník a informace, 2019).

Je možné si vybrat jednu z dostupných tras. Nejkratší trasa na atrakci Stezka v oblacích by probíhala po modré turistické trase dlouhé 2,3 km a vyšla by časově na zhruba hodinu a půl. Trasa by začínala u chaty Marcelka, kde by se pokračovalo po žluté turistické stezce až k rozcestí Kolotoč-sjezdovka. Následně by se skupina napojila na modrou turistickou stezku. Modrá trasa se pak u horní stanice U Slona následně připojuje na zelenou cyklotrasu, odkud se bude pokračovat k rozcestí Slamník, a nakonec po modré cyklotrase až ke Stezce v oblacích (Dolní Morava Relax a sport centrum, Kudy na stezku v oblacích, 2019).

Během trasy nahoru ke Stezce je několik odpočinkových míst, naučných tabulí a rozhledových míst, z nichž se mohou děti rozhlédnout po okolí. Při cestě nahoru se zahraje následující hra.

Na „dementy“

Cíl: Zkrácení cesty zábavnou formou, rozvoj komunikace, přemýšlení

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 50 minut

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Cesta nahoru je dlouhá, proto si ji zkusíme zkrátit touto slovní hrou, u které se hodně nasmějeme. Zjistíme, kdo je největší kecal, a dokáže na téma vymyslet nejvíc vět.

Metodický postup: Děti a vedoucí se rozdělí do dvojic. Hra by se měla hrát tak, že daná dvojice si sedne či stoupne naproti sobě, ale v tomto případě půjdou hráči vedle sebe. Vždy hraje jedna dvojice, která začne mluvit hned, jak se jí sdělí téma. Vedoucí řeknou, že dané téma představuje „škola“. Hráči začnou hned říkat vše, co je napadne. Například: Ve škole se děti učí. Škola je základní, střední a vysoká apod. Ten, kterému dojdou nápady a zmlkne jako první, prohrál. Poté následuje další dvojice, která dostane jiné téma (Krepsy3, 2015).

Reflexe: Každé dítě po skončení aktivity slovně ohodnotí hru, zda ho bavila, co zlepšit apod.

Po aktivitě by proběhla zhruba kolem 10:00 pauza na svačinu v délce 20 minut. Následně se skupina vydá opět na cestu, v jejím průběhu si mohou zpívat.

Zpěv písniček

Cíl: Zkrácení a zpestření cesty zábavnou formou

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 40 minut

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Každý si určitě rád zpívá, i když to nezní, jako zpěv slavíka. Proto si broukáte třeba ve sprše apod. Tady to však nevadí. Jde o to, že z toho máte radost. A víte, jak se to říká: „snaha se cení“.

Metodický postup: Vedoucí s dětmi při cestě na Stezku v oblacích budou zpívat různé písničky, které většinou každý zná ze školy, rádia či od táboráků. Nejprve někdo z vedoucích vybere písničku a začne zpívat. Ostatní se postupně zapojí. Po dozpívání písničky vybere následující píseň jiný vedoucí, jelikož se děti vždy ze začátku stydí. Poté začnou i samy děti navrhopvat, co by se dalo zpívat. Zpěv lze případně doplnit i hudbou z mobilu.

Mezi písničky lze zařadit například Stánky, Holubí dům, Bedna od Whiskey, Babička Mary, Ezop a brabenec, Jožin z bažin atd. Lze zařadit i novější písničky, jako je Nafrněná, Mám boky jako skříň, Pohoda od Kabátů apod.

Reflexe: Děti budou mít za úkol ohodnotit tuto aktivitu hlasitým křikem skupiny. Vedoucí se jich zeptá „Líbila se vám hra?“ Děti, které by řekly ano, to musí zakřičet. Vedoucí si zhruba zapamatuje, kolik viděl dětí křičet. Poté se jeden z vedoucích zeptá „Komu se to nelíbilo?“ Na to děti zakřičí „mně“. Dle toho, který křik skupiny byl hlasitější se určí verdikt. Pak lze s dětmi probrat, co a proč se jim nelíbilo.

Příchod na Stezku v oblacích je předpokládán v 11:00 hodin. Pro absolvování Stezky bude vyhrazena zhruba čas 1,5 hodiny, aby si děti mohly pročíst informace o stavbě, projít si v klidu stezku, kde můžou fotit, točit videa, vyzkoušet si některé atrakce a rozhlížet se po okolí.

Stezku v oblacích tvoří 710 metrů dlouhá dřevěná lávka. Nachází se tam i několik adrenalinových atrakcí. Jednou z nich je tobogán s okýnky a zatáčkami, který měří 100 metrů. Následně Rukáv tvořený hustou sítí. Někteří odvážlivci si díky němu mohou zkrátit cestu z jednoho patra do dalšího. Mimo jiné je na Stezce i tzv. Kapka, což je odpočinková síť na úplném vrcholu ve výšce 50 metrů (Dolní Morava Relax a sport centrum, Kudy na stezku, O Stezce v oblacích, 2019).

Okolo 12:30 by se pod stezkou udělala pauza na oběd zhruba za půl hodiny, bude možnost se porozhlédnout i po prostředí, zajímavostech či naučných tabulích pod stezkou. Po uplynutí pauzy by se skupina vydala na cestu zpět k autobusu. Během cesty dolů si děti zahrají s vedoucími Raz – dva – BUM.

Raz – dva – BUM

Cíl: Procvičení soustředěnosti, vnímání a přemýšlení, zkrácení chvíle, pobavení

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 45 minut

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Dokážeš se pekelně soustředit a orientovat v číselné řadě? Jak jdou čísla za sebou? Kolika jsou dělitelná apod?

Metodický postup: Děti i vedoucí udělají dvojice, aby byla hra jednodušší skrz pořadí. Hru začne vedoucí. Tato aktivita spočívá v tom, že se počítá od jedné (po jedné) a každý hráč řekne jedno číslo. Když však přijde řada na číslo obsahující číslo 3 nebo to, které je dělitelné třemi, řekne se místo daného čísla BUM. Pokud však dojdou hráči k číslu, které obsahuje trojku a zároveň je i třemi dělitelné, pak musí říct BUM BUM

Například: Jedna, dva, BUM, čtyři, pět, BUM atd. Je však potřeba si dát pozor na číslo 33. Tam jsou obsaženy dvě trojky a trojkou je i dělitelné, proto musí dotyčný hráč říct BUM BUM BUM. Pokud to někdo splete, musí za trest splnit nějaký úkol. Následně hra začíná opět od jedničky (Vaiglová, 2010).

Reflexe: Děti hru hodnotí slovem BUM. 1x bum znamená, že by hra potřebovala zlepšit, 2x bum, že byla průměrná a 3x bum pro to, že je hra velice bavila.

Po aktivitě by se udělala pauza na 15 minut, aby si děti odpočinuly. Následně by se pokračovalo v cestě a hrály další hry.

Na trh v Bezi-Bezo

Cíl: Procvičení soustředěnosti, vnímání a přemýšlení, zkrácení chvíle, pobavení

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 30 minut

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Trh v Bezi-Bezo zahrnuje hromadu věcí, které tam lze koupit. Abys vyhrál, je potřeba zjistit, v čem spočívá vtip této hry

Metodický postup: Před začátkem hry se musí vedoucí zeptat dětí, zda hru znají. Pokud ji někdo zná, hra ztrácí smysl. Bez vysvětlení, řekne vedoucí „Pan učitel jde na trh do Bezi-Bezo. Co si odtamtud přinese?“ Všichni hráči začnou něco navrhopvat. Na každou odpověď dítěte vedoucí odpoví buď „Ty můžeš jít příště s ním!“ nebo „Ty bohužel nemůžeš na trh v Bezi-Bezo.“. Děti zkouší různé druhy zboží, než přijdou na logiku hry.

Například: Ti, kteří si budou moct jít koupit do Bezi-Bezo pro šunku, kuře, rajče, ananas, hrnek atd., mohou z důvodu toho, že jejich názvy neobsahují písmeno I ani O (jedná se o trh „bez i“ – „bez o“). Naopak ti, kteří si budou chtít v Bezi-Bezo koupit králíka, maso, ovci, židli atd. mají smůlu (Lily1414, 2014).

Reflexe: Hráči mohou ohodnotit hru například slovem, kde místo všech samohlásek použijí měkké i. Tedy místo „bylo to dobré“ řeknou hráči „bili ti dibří“. U tohoto hodnocení se samotní hráči hodně nasmějí, jelikož to zní velice vtipně.

Odjezd autobusu z parkoviště u chaty Marcelky naplánován v rozmezí 14:45 a 15:00. Záleží na tom, v kolik se vrátí skupina ze Stezky v oblacích. Příjezd do Mohelnice bude následně očekáván v rozmezí od 15:45 do 16:00. Po příjezdu autobusu na parkoviště u DDM od 16:00 rozchod.

2.7.2.3 Středa – Aquapark Olomouc

Sraz jako obvykle mezi 7:45 a 8:00. Vedoucí zkontrolují, zda jsou všichni přítomni, či někdo chybí. Poté se skupina pěšky vydá na vlakové nádraží, které je vzdáleno zhruba 20 minut chůze od DDM. Příchod na nádraží je očekávaný mezi 8:30 a 8:35. Na nádraží hlavní vedoucí koupí jízdenky na vlak a na tramvaj. Proto je lepší mít časovou rezervu.

Vlak z Mohelnice odjíždí z nádraží kolem 8:42 a v 9:00 hodin přijíždí do Olomouce. Následně se skupina přesune na tramvajovou zastávku, odkud pojedou tramvaj č. 4. Odjezd tramvaje je v 9:12. Příjezd tramvaje na zastávku Nová ulice v 9:30. Odtud se skupina vydá pěšky k aquaparku. Cesta pěšky zabere okolo 15 minut. Po příchodu k aquaparku proběhne pauza 20 minut na svačinu, kterou si budou moct děti sníst na lavičkách před budovou.

Po svačině zaplatí vedoucí vstupné. Po jeho příchodu se rozdají instrukce, například, že nikdo nepůjde do vnitřní části, seznámení s pravidly bezpečnosti atd. Děti se půjdou následně převléct do plavek a namažou se opalovacím mlékem. Zhruba v 10:15 tak budou moc děti po osprchování do bazénu. Jeden z vedoucích bude hlídat batohy a dohlížet na to, aby nikdo po koupališti neběhal. Pokud bude venku pršet, program se přesune do vnitřní části aquaparku. S vedoucími si zahrají děti následující hry.

Suchou nohou

Cíl: Rozvoj spolupráce, přemýšlení, koordinace

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 45 minut

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Do vody

Motivace: Jak už název napovídá, bude se jednat o suché nohy. Doufáme, že máte dost síly, chytrosti a šikovnosti na následující výzvu.

Metodický postup: Hráči se rozdělí do trojic. Vyberou si mezi sebou jednoho, kterého přepraví z jedné strany bazénu na druhou. Ten, kterého budou hráči přepravovat však musí zůstat úplně suchý. Jestli se ho dotkne i kapka vody, která cákla při neopatrnosti, vrací se celý tým opět na začátek a zkouší znovu (Koupil, 2006). Je však jen čistě na dětech, jakou metodu přepravy si zvolí. Fantazii se meze nekladou.

Reflexe: Reflexe této aktivity bude probíhat ve vodě. Děti si stoupnou zhruba do středu bazénu. Na každou stranu bazénu se stanoví hodnota. Například strana u tobogánu bude pro názor, že byla hra dobrá, naopak strana u šaten bude pro názor hry špatné apod. Poté budou mít děti za úkol vyjádřit svůj názor tak, že doplavou na určitou stranou.

Obři, čarodějnice a skřítki

Cíl: Rozvoj spolupráce, přemýšlení, koordinace

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 45 minut

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Do vody

Motivace: Kámen, nůžky, papír hrál snad každý. Zahrajeme si takovou obměnu této hry pojatou spíše jako honičku.

Metodický postup: Hráči se rozdělí na dvě družstva a postaví se do řad. Budou od sebe vzdálení tak, aby je nebylo slyšet. Družstva se k sobě otočí zády a v daném týmu se domluví na tom, jakou bytost bude celé družstvo představovat.

Obři jsou velcí, a proto se jejich výška vyjádří rukama nad hlavou. Budou k tomu kulit oči, mít otevřenou pusou a hrozivě řvát. Čarodějnice mají v ruce imaginární koště, dělají zvuk startující motorky a nohou „startují koště“. Skřítek ukazuje prstem, jako při strouhání mrkve a říká „šmidli, šmidli“. Systém je jako u hry kámen, nůžky, papír. Obr zvítězí nad čarodějnici, čarodějnice nad skřítkem a skřítek nad obrem.

Až vedoucí řekne „ted“, obě družstva se otočí a dělají popsané činnosti typické pro jejich bytost. Poté je jasné, který tým je ten vítězný a okamžitě se vydají pochyťat členy z druhého týmu, který prohrál. Poražení se mohou zachránit pouze tak, že stihnou utéct za určitou hranici, kterou lze na koupališti označit vedoucím (Rygal, 2011).

Reflexe: Charakterem hry děti určí jejich pocity ze hry. Obr bude značit, že hra nebyla dobrá, čarodějnice, že nebyla špatná a skřítek, že je hra bavila, líbila se jim apod.

Po aktivitě si děti budou moct hrát na koupališti, jak budou chtít. Ve 12:00 se pak udělá 30 minut pauza na oběd a dalších 15 minut na odpočinek. Během pauzy na odpočinek si můžou

koupit například zmrzlinu, pití či nějakou sladkost. V bazénu bude probíhat volná zábava s dohledem vedoucích.

Ve 13:50 se začnou děti přemísťovat do sprch a šaten. Vedoucí pak zkontrolují sprchy a skříňky, zda si tam něco nezapomněly. Tramvaj č. 6 odjíždí ze zastávky Nová ulice v 14:52. Proto se musí odcházet z aquaparku nejpozději ve 14:30, aby byla alespoň malá časová rezerva. Příjezd na hlavní nádraží bude tedy očekáván v 15:11 a následně se všichni přemístí na nástupiště. Odjezd vlaku z Olomouce bude v 15:34. Po příjezdu do Mohelnice v 15:58 bude na nádraží v 16 hodin rozchod.

2.7.2.4 Čtvrtek – Bobová dráha Hrubá Voda

Sraz proběhne jako každý den od 7:45 do 8:00. Vedoucí provedou kontrolu dětí, které jsou přítomné. Děti si před odchodem na nádraží budou moct dělat, co chtějí. Mohou jít například do mediálního či sportovního sálu, kde si každý užije čas po svém. Vedoucí začnou děti svolávat do šaten v 8:10, aby si případně ještě odskočily na toaletu, přezuly se a vzaly své věci. Poté děti utvoří dvojice před DDM, kde je vedoucí spočítají. Skupina bude odcházet nejpozději v 8:25, aby zůstala malá časová rezerva pro vedoucího na koupi jízdenek na vlak. Vlak bude z nástupiště odjíždět 8:57 a do Olomouci přijede v 9:24, kde skupina přestoupí na vlak do Hrubé Vody. Ten odjede z nástupiště okolo 9:37. Příjezd do Hrubé Vody zhruba v 10:13.

Bobová dráha se nachází v areálu Park sportu Hrubá Voda a je vzdálená od vlakové stanice 5 minut chůze. Po příchodu k bobové dráze se udělá 20 minut pauza na svačinu, přičemž vedoucí půjde zaplatit vstupné. Po svačině vysvětlí obsluha této aktivity bezpečnostní pokyny a přepravní podmínky dráhy.

Délka trasy je 851 metrů, je v přírodním terénu a nabízí výhledem do okolních lesů. Maximální rychlost je 40 km/hodinu. Na konci trasy se nachází otočka o 360°. Na jednom bobu mohou jet maximálně 2 osoby. Jeho nosnost není nijak omezena. Do 10 let je vstup na dráhu povolen pouze s osobou starší 12 let (Park sportu Hrubá Voda, O Stezce v oblacích, 2019).

Pro každé dítě budou zaplaceny tři jízdy, přičemž jedna jízda zabere okolo 2 minut. Každý vedoucí si jízdy platí sám. Probíhaly by tak, že se po jedné jízdě budou děti střídat, aby ostatní nemusely dlouho čekat. Během čekání, než přijdou děti na řadu se mohou zahrát následující aktivity.

Žízivý indián

Cíl: Pro zasmání, zkrácení čekání, na vytrvalost

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 20 minut

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Každý z vás ví, jak je těžké se občas něčemu nesmát. Teď to bude o něco těžší. V puse budete mít vodu, která tam musí zůstat. To je nám ale pekelná výzva.

Metodický postup: Všichni se posadí do kruhu, Každý hráč si nechá v ústech doušek vody, kterou se snaží nepolknout, nýbrž v ústech uchovat. Vedoucí se snaží hráče rozesmát. Vítězem je hráč, který udrží vodu v ústech nejdéle (Hosko, 2010).

Reflexe: Děti zůstanou sedět ve kruhu. Zavřou oči a natáhnou před sebe ruku. Jejich názor na aktivitu určí pozice ruky. Pokud jejich ruka klesne dolů, hra se jim moc nelíbila. Pokud naopak ruka půjde směrem vzhůru, jejich názor na hru je dobrý.

Eggball

Cíl: Pro zasmání, zkrácení čekání, postřeh, rozvoj spolupráce

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 20 minut

Pomůcky: Tenisák

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Vejce je velice křehké. Teda pokud se to vejce neuvaří. To by se s ním házet dalo, ale do hlavy by s ním nikdo dostat nechtěl. Tenisák bude asi lepší varianta.

Metodický postup: Hráči vytvoří kruh, ve kterém se budou všichni dotýkat svého souseda. Když tenisák objede kolečko, všichni hráči ustoupí o krok dozadu a znovu posílají míček. Po překročení dalšího kola opět všichni ustoupí o krok atd. Za několik minut budou hráči nuceni s tenisákem házet a je dost pravděpodobné, že tenisák začne častěji padat (Medik, 2011).

Reflexe: Jako reflexi použijí děti tenisák, který byl použit při aktivitě. Hodnocení proběhne tak, že hráči udělají opět kruh. Pokud hodí tenisák některému ze sousedů, hra se mu moc nelíbila

nebavila ho. Pokud bude však většina dětí házet tenisák přes celý kruh, byla hra dobrá. Tedy, čím dál děti hodí míček, tím víc je hra bavila.

Celkově jízdy na bobové dráze zaberou okolo 3 hodin. Zhruba v polovině ježdění, někdy kolem 12:20, bude 30 minut pauza na oběd, nebo si mohou děti dojít hromadně v doprovodu vedoucího do hospůdky něco koupit. Ve 12:50 by pokračoval v jízdě ten, který bude na řadě. Ostatní děti budou mít ještě 15 minut na odpočinek. Poté by se zahrály následující hry.

Moje nohy, tvoje nohy, oči

Cíl: Pro zasmání, zkrácení čekání

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 25 minut

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Občas se říká, že došlo k osudovému střetu. V této hře to bude opravdu osudové. Pokud se vaše pohledy setkají, končíte.

Metodický postup: Hráči utvoří kruh. Vedoucí začne říkat následující fáze. Když řekne „Moje nohy“, musí se každý hráč kouknout na své nohy. Pak vedoucí řekne „Tvoje nohy“, všichni se musí podívat na nohy někoho jiného. Následně přijde třetí fáze - „Oči“. V ten moment se musí hráči podívat do očí tomu, na jehož nohy se koukali v přechodí fázi. Pokud se pohledy střetnou, dvojice vypadává. Hra se hraje do doby, než nezbyde poslední dvojice, která se stane vítězem (Purschová, 2014).

Reflexe: Na zem se položí papír a vedle něj několik fixů. Dítě bude mít za úkol dojít k papíru, na něhož zakreslí smajlíka určující jeho pocit ze hry. Smutný bude pro názor, že hra byla špatná, smajlík s rovnou pusou pro názor, že hra nebyla nic moc, usměvavý smajlík znázorní, že se jim hra líbila.

Pták ohnivák

Cíl: Pro zasmání, zkrácení čekání, na šikovnost

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 25 minut

Pomůcky: Količky na prádlo, šátek

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Ven

Motivace: Pták Ohnivák má vzácné peří, které jen tak nepadne. Můžete nějaké pírkó zkusit ukořistit. Ale pozor! Nesmí se vás pták Ohnivák dotknout!

Metodický postup: Vybere se jeden hráč, který bude představovat ptáka Ohniváka. Ostatní hráči na jeho oblečení různě připevní količky na prádlo. Ohnivákovi se následně zaváží oči šátkem. Zbylí hráči se budou snažit získat co největší počet količek tak, aby se jich pták Ohnivák nedotkl a nedal jim babu. Ten, kdo od Ohniváka babu dostane, končí v tomto kole a už nehraje. Vyhrává ten, kdo posbírá nejvíce količek. Vítěz se v dalším kole stává ptákem Ohnivákem (Strajtovej, 2009).

Reflexe: Na trávě bude na hromádce ležet několik količek na prádlo, kterými děti ohodnotí aktivitu. Vezmou si pouze tolik količek, kolik by daly bodů této hře. Maximální počet bodů je 5, tedy i 5 količek. Minimální počet je 1, tedy pouze 1 količek. Vedoucí pak obejdou děti a udělají si poznámky ohledně bodů. Pokud bude mít hra malé hodnocení, lze s dětmi rozebrat, co by bylo dobré pro příště změnit.

V jízdách by se pokračovalo odhadem do 14:20, následovat bude přesun na nádraží. Z vlakového nádraží v Hrubé Vodě odjíždí vlak ve 14:37, v Olomouci bude v 15:23, zde se přestoupí na vlak do Mohelnice, odjezd v 15:34. Proto je dostatek času se v klidu dostat z jednoho vlaku do druhého, spočítat se a zkontrolovat vlak, že tam nikomu nic nezůstalo. Očekávaný příjezd vlaku do Mohelnice by byl v 15:58, kde by následoval v 16:00 rozchod.

2.7.2.5 Pátek – Lanové centrum a Rafty

Sraz bude na vlakovém nádraží mimořádně od 6:45 do 6:55. Vedoucí zkontrolují, kolik je přítomných dětí a kdo chybí. Následně hlavní vedoucí koupí zpáteční jízdenky na vlak do Olomouce. Odjezd vlaku je očekáván v 7:01. V Olomouci bude skupina v 7:28. Odtud mohou vedoucí s dětmi v klidu přejít na tramvajovou zastávku. Jelo by se tramvají č. 1 v 7:49 na zastávku Tržnice, příjezd v 7:54. Pak by se skupina přesunula na autobusovou zastávku Tržnice, hned přes silnici. Odtud pojedou autobusem č. 22 v 7:58 k finančnímu úřadu, kde

by skupina byla okolo 8:05. Následně skupina půjde pěšky zhruba 6 minut rovně uličkou k lanovému centru PROUD.

Program pro děti v lanovém centru by byl nachystaný na 8:15. Připraven je tříhodinový dobrodružný program školených instruktorů, kde si budou moct vyzkoušet nízké a vysoké lanové překážky. Cena zahrnuje veškerý materiál, program, školené instruktory, pojištění účastníků programu a doprovod zdarma (Lanové centrum, Lanáč+Rafting, 2019). Mimo jiné lze využít i lezecké stěny, lanovky, skoků a herních prvků pro děti a dospělé (Lanové centrum, Lanová centra Proud, 2019). Zhruba v 10:00 hodin by se udělala 10 minut pauza na svačinu. Následovně by se pokračovalo v programu.

Z lanového centra by se odcházelo v 11:20 na zastávku Finanční úřad. Odtud odjezd autobusem č. 364 v 11:31 na zastávku Olomouc, Chomoutov, příjezd v 11:43. Pešky to je pak na místo srazu na rafty vzdálené necelých 600 metrů, tedy 10 minut chůze. Trasa by byla od zastávky po cestě zpět směrem k Olomouci, kde bude po pravé straně ulička, již se skupina musí vydat a následně jít přes mostek.

Po příhodu na místo srazu, tedy cca v 11:55, by se udělala pauza 20 minut na oběd. Na 12:15 by byl připraven program na raftech. Instruktoři nejprve na souši seznámí děti s teorií. Jak pádlovat, co dělat, když nastane určitá situace apod (Rafting Morava, Bobří řeka, 2019). Následně se všichni přesunou na vodu. V jednom raftu bude 5 dětí, vedoucí a instruktor. Celkem je tedy třeba 5 raftů. Veškeré věci uloží instruktoři do voděodolných vaků. Během 6 km proplují děti s vedoucími a instruktory na raftech divoké meandry Moravy a mohou spatřit i Bobry evropské. Mimo jiné ukáží instruktoři dětem pár jednoduchých her na lodích (Rafting Morava, Bobří řeka, 2019). V ceně je zahrnuto zapůjčení vybavení, tedy raftů, pádel, vest, vaků na věci. Cena zahrnuje také dopravu raftů na místo výjezdu. Program trvá 2,5 hodiny. Konec plavby je v Kempu Krásná Morava.

Příjezd do kempu by byl odhadem ve 14:50 hodin. Následně všichni odevzdají vesty a další půjčené vybavení. Děti se případně převlečou do suchého oblečení a vyzvednou věci. Nejpozději v 15:00 se musí skupina vydat na cestu na autobusovou zastávku Tomkova přes most a stále rovně po hlavní silnici. Cesta zabere zhruba 10 minut. Odtud odjezd autobusem č. 18 v 15:12 s příjezdem na Náměstí Hrdinů v 15:29. Tam bude potřeba předsednout na tramvaj č. 3, která jede o 2 minuty později. Příjezd na hlavní nádraží v 15:30. Zde je k dispozici pouze 6 minut na přestup na vlak, který odjíždí v 15:34 do Mohelnice. Během cesty vlakem by se vedoucí dětí zeptali, zda se jim příměstský tábor líbil, co se jim líbilo nejvíc a co se jim

třeba vůbec nelíbilo, zda by jely ještě jednou apod. Z tohoto hodnocení pak mohou vedoucí vycházet při vymýšlení programu pro příští tábor, popřípadě zvažovat, co vylepšit. Vedoucí si mohou poznámky dětí sepsat. Po příjezdu na nádraží v Mohelnici v 15:58 proběhne následně rozloučení a v 16:00 bude rozchod.

2.8 Program v případě nepříznivého počasí

V případě nepříznivého počasí lze vybrat něco z následujících možností. Lze je různě přehazovat, to znamená, že níže napsaný den není pevně daný – program na úterý je možné přesunout na středu apod.

2.8.1 Příměstský tábor pro děti 6-12 let

2.8.1.1 Pondělí – dopravní hřiště

V případě deště na dopravním hřišti se děti přemístí do učebny, kde si s vedoucími zahrají následující aktivitu.

Vysávání lentilek

Cíl: Pro zasmání, zkrácení čekání

Počet členů ve skupinách: 8 týmů po 3 členech

Časová dotace: 20-25 minut

Pomůcky: Balíčky lentilek, brčka pro každého, 2 papírové talíře do týmu

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Dvorní

Motivace: Lentilky máme rádi skoro všichni. Zkoušeli jste je však někdy vysávat? Teď si to zkusíte, ale nebojte, nemusíte luxovat.

Metodický postup: Děti se rozdělí do 8 skupin po 3. V jednom týmu budou 4 členové. Každý tým dostane 2 papírové talíře, ze nichž budou pomocí brček přesouvat lentilky z jednoho na druhý. Tým, který první přemístí všechny lentilky, vyhrává (Pro party, 2010).

Reflexe: Děti provedou hodnocení hry ve skupinkách pomocí lentilek. Pokud se jim hra velmi líbila, dají všechny na jeden talíř. Pokud se dětem aktivita nelíbila, zůstanou lentilky na dvou talířcích.

Bláznivá ZOO

Cíl: Pro zasmání, zkrácení času

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 20-30 minut

Pomůcky: Papírky s názvy zvířat, papíry, pastelky, tužky, gummy

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Místnost

Motivace: Zvířata jsou krásná, ale co když se stane chyba a zvířata jsou například z poloviny jiná?

Metodický postup: Děti se rozdělí do dvojic. Jedna skupina bude trojice. Každá dvojice a trojice si vybere 2 lístečky se zvířaty (pokud to budou větší děti, mohou si vybrat i 3 nebo 4 lístky. Po té vedoucí rozdává každé dvojici a trojici papír s pastelkami a tužkami. Skupinka bude mít za úkol vymyslet originální název zvířete, které vznikne kombinací vylosovaných zvířat a následně nakreslí. Mimo jiné vymyslí i krátké povídání o vzniklém druhu zvířete, například co je jeho potravou, kde se bude žít apod. Až budou děti hotové, každá skupinka představí svůj výtvar. Tuto hru lze zpestřit tak, že skupina neuvede, jakou kombinaci zvířat kreslila a ostatní budou moct hádat, co si dvojice vytáhla (Tábornice, 2017).

Reflexe: Po aktivitě děti ohodnotí hru slovně. Každé dítě řekne, zda pro něj bylo těžké kreslit danou kombinaci zvířat, vymýšlet název či příběh. Jestli by si příště například troufily vytáhnout i více jako 3 zvířata apod.

2.8.1.2 Úterý – Mladečské jeskyně

Sraz by proběhl jak vždy v rozmezí od 7:45 do 8:00. Vedoucí by zkontrolovali podle prezenční listiny, zda z dětí někdo chybí. Poté by se děti okolo 8:15 přesunuly do mediálního nebo sportovního sálu, kde by si mohly dělat, co samy uznají za vhodné, avšak pod dozorem vedoucího. Ve sportovním sále si může vedoucí s dětmi zahrát různé míčové hry.

V 10:00 začnou vedoucí děti svolávat do šaten. Tam se přezují a vezmou si své věci. Následně půjdou před DDM, kde bude čekat již jeden z vedoucích. Děti se seřadí do dvojic, které se spočítají. Poté nejpozději v 10:15, odchází na autobusové nádraží, které se nachází zhruba 20 minut chůze od DDM. Odtud pojedou ve 10:40 autobus, kterým skupina jede na zastávku Mladeč, Vápenka, kam přijede zhruba v 11:03. Skupina se následně vydá pěšky k Mladečským jeskyním vzdáleným zhruba 1,3 km, tedy okolo 25 minut chůze. Poté

by se udělala pauza na oběd od 11:30 do 12:00 ve vestibulu, během které si budou moct děti koupit i nějaký suvenýr.

Prohlídka jeskyně

Cíl: Získání poznatků a informací

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 40-45 minut

Pomůcky: Průvodce

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Jeskyně

Motivace: Jeskyně jsou krásné, i když je v nich chladno. Ukrývají mnoho zajímavého a tajuplného. Proto spolu prozkoumáme prostory této jeskyně v doprovodu průvodce, jenž nám mnohé o jeskyni řekne.

Metodický postup: Prohlídka s předem rezervovaným průvodcem by byla naplánovaná na 12 hodin a bude trvat 45 minut. Prohlídková trasa začne skalním portálem v místě bývalého kamenolomu do dómu mrtvých. Na stěnách v jeskyni lze vidět pamětní desky, které připomínají místa a jména významných badatelů J. Fürsta a J. Szombathyho, kteří prováděli výzkum v jeskyni v letech 1881–1922. Cesta pokračuje kolem komínu, který je vyplněn balvanitou sutí, což je dle některých názorů původní vchod do jeskyně. Následně se mohou návštěvníci podívat do nejvyšší úrovně podzemního systému. Kolem mohutných stalagmitů přijdou na Křížovatku. Z vysokého prostoru tam vybíhá 5 chodeb různých směrů vedoucí k tzv. Labyrintu. Dále okolo Zkamenělého hříbu a jeskyně U Ještěra se nachází schodiště vedoucí do nejnižších zpřístupněných prostorů, do tzv. Modré jeskyně. Odtud se návštěvníci vrací na prohlídkovou trasu do Kaple, kde je možné vidět 2 metry vysoký stalagmit s názvem Mumie. Dále chodbou do vysoké síně neboli Chrámu přírody. Na stěnách lze spatřit zbarvené sintrové náteky a krápníkové útvary, které se nazývají Veránek, Holubice a Zasněžený strom, a to díky svým názvům. Trasa pokračuje přes Bezejmennou a Netopýří jeskyni do dómu s názvem Panenská jeskyně, kde jsou zachovalé krápníkové výzdoby. Panenská jeskyně je největším prostorem pod povrchem Třesínu. Trasa končí opět v dómu Mrtvých a východem (Správa jeskyní České republiky, Mladečské jeskyně, 2019).

Reflexe: Proběhne během jízdy autobusem, kdy děti slovně ohodnotí tuto aktivitu.

Po prohlídce se děti seřadí do dvojic, které vedoucí spočítají a vydají se na cestu k autobusu. Autobus ze zastávky Mladeč, Vápenka jede autobus č. 244 ve 13:12 a příjezd do Mohelnice bude ve 13:38. Odtud by se skupina při slunném počasí vydala do DDM pěšky, nebo za deště jela autobusem č. 242 ve 13:40, příjezd na zastávku Bazén ve 13:47. Příchod do DDM ve 13:55. Tam by se děti přemístily do šaten, kde se přezují, odloží věci a následně se sejdou s vedoucími v mediální učebně, kde je seznámí s tím, co se bude dělat. Zhruba ve 14:05 by děti s vedoucími přešly na výrobu krokodýlků z korálků.

Výroba krokodýlků z korálků

Cíl: Rozvoj jemné motoriky, zkrácení času

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 120 minut

Pomůcky: Vlasec, stejně velké korálky 3 barev, nůžky, návody, zápalky

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Místnost

Motivace:

Metodický postup: Je potřeba 2 barev, které bude mít krokodýl na těle a dále si musí děti připravit 3 černé korálky na nos a oči. Každý dostane vlasec o délce zhruba 1 metr, na který se navlékne první korálek, tedy nos. Protáhne se jím druhý konec vlasce z opačné strany. Je potřeba, aby tento korálek byl přímo uprostřed vlasce. Následně se navléknou například 2 zelené korálky, které se z opačné strany provléknou vlascem. Poté se navléknou 2 žluté korálky, aby ležely na spodní straně krokodýlka a opět se druhým koncem vlasce protáhnou. Každý řádek obsahuje daný počet korálků, který je potřeba navléct jak v zelené, tak i ve žluté variantě, aby vzniklo vystouplé tělo krokodýlka, nikoliv placka.

Následně se pokračuje v dalších řadách následovně (viz. Příloha 7):

- 3. řada – 3 korálky
- 4. řada – 4 korálky
- 5. řada – 5 korálků (zelený, černý, zelený, černý, zelený a vzniknou oči)
- 6. řada – 5 korálků
- 7. řada – 4 korálky

- 8. řada – 3 korálky, ale z každé strany 5 korálků tvořící nohy (provléče se jedním vlascem 5 korálků, přičemž se vynechá poslední korálek a vlasec se protáhne zpět přes 4 zbylé korálky)
- 9. řada – 4 korálky
- 10. řada – 5 korálků
- 11. – 14. řada 6 korálků, přičemž se ve 14. řádku udělají opět nohy z 5 korálků
- 15. řada – 5 korálků
- 16. a 17. řada – 4 korálky
- 18. a 19. řada – 3 korálky
- 20. a 21. řada – 2 korálky
- 22. řada je pouze jeden zelený korálek, který se následně zauzluje. Lze si udělat i poutko tak, že se u posledního korálku udělá uzel, kousek od uzlíku se vytvoří další uzlík a ten pořádně utáhneme (Germia, 2010).

Přebytečný vlasec lze pomocí zápalky zatáhnout, aby se nerozvázal. Po celou dobu je potřeba provléknuté korálky řádně utahovat.

Reflexe: Proběhne slovně během aktivity. Děti mohou vyrábět a zároveň sdělit názor.

Po aktivitě bude v 16:00 rozchod. Děti, které mohou chodit samy, mohou odcházet domů, ostatní musí počkat na rodiče.

2.8.1.3 Středa – Krytý bazén Zábřeh

Sraz bude probíhat jako obvykle, mezi 7:45 a 8 hodinou. Jak budou děti různě přicházet, budou s nimi vedoucí kontrolovat, zda mají všechno, co sebou budou do aquaparku potřebovat. Děti si budou moct jít například malovat či hrát do mediální učebny, nebo do sportovního sálu si házet míčem apod. Pokud někdo z dětí doma něco zapomněl, lze kontaktují vedoucí rodiče a pokusí se domluvit, zda to stihne ještě přinést.

V 8:25 svolají vedoucí děti do šaten, kde se přezují a vezmou své věci. Následně se děti seřadí do dvojic před DDM, kde je vedoucí spočítají. Je potřeba odcházet na autobus nejpozději v 8:40. Autobus by jel ze zastávky Bazén v 8:47. Příjezd autobusu na vlakové nádraží by bylo v 8:53. Hlavní vedoucí dojde koupit jízdenky na vlak. Poté by se skupina přesunula podchodem na 2. nástupiště, kde by počkala na příjezd vlaku. Vlak do Zábřehu na Moravě by odjížděl

v 9:14. Pokud je možné, sedají děti s vedoucími do jednoho vagónu. Do Zábřehu by skupina došla v 9:22. Po příjezdu do Zábřehu budou vedoucí počítat děti, které vylízájí z vlaku. Po spočítání dětí a zkontrolování vlaku, zda tam někdo něco nezapomněl, utvoří děti opět dvojice. Následně odcházejí všichni pěšky ke krytému bazénu.

Krytý bazén je zhruba 33 minut chůze od nádraží. Cesta by vedla od nádraží, přes most do Volkerových sadů, kolem rybníku Oborník a za dětským hřištěm na křižovatce doleva. Pak jen stále rovně, kde bude po levé straně budova krytého bazénu. Po příchodu do budovy zhruba v 9:58 se udělá pauza na svačinu do 10:15. Dětem se vysvětlí bezpečnostní pravidla, že nikdo nebude běhat apod. Poté půjde hlavní vedoucí koupit vstupné na 2 hodiny. Vstup na 2 hodiny činí 50 Kč na dítě (Plavecký areál Zábřeh, 2019). Vedoucí rozdají všem dětem náramky ke skřínce, které si budou muset hlídat. Děti se rozdělí dle pohlaví do šaten, kdy v případě absence mužského vedoucího bude pověřen dohledem na mladší kluky jeden ze starších chlapců. Děti si uloží věci do skřínek, převlečou do plavek a před vstupem do bazénu se osprchují. Následující hry budou stejné, jako by byly na koupališti v Šumperku.

Vodní bitva

Cíl: Rozvoj hrubé motoriky, pro zasmání

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 40 minut

Pomůcky: 10 vodních bomb ve tvaru míčku

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Do vody

Motivace: Určitě jste se alespoň jednou s někým koulovali. Hráli jste ale bitvu ve vodě pomocí vodních bomb? Ne? Tak to napravíme.

Metodický postup: Děti se shromáždí na určitém území. Nejlépe v bazénu, kde bude mělčí voda, aby mohli hrát i mladší hráči. Sjednají se hranice, například, že území bude od úrovně schodů po druhý kraj bazénu apod. Poté se do vody vhodí 10 bomb. Každý hráč, který se dostane k bombě, se snaží někoho trefit. Jestliže však dotyčné dítě postřehne, že na něj bomba letí, musí se snažit míčku vyhnout.

Reflexe: Děti si udělají kolem sebe prostor. Dle toho, jak hra dětem líbila, budou muset stříknout vodou. Jestliže se jim hra nelíbila, stříknou kolem sebe trochu. Pokud se jim však aktivita líbila hodně, pokusí se stříknout vodou co nejvíc.

Nenech spadnout balón

Cíl: Pro zasmání, rozvoj soustředěnosti,

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 30 minut

Pomůcky: 2 nafukovací balóny do vody

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Do vody

Motivace: Házet umí každý. Někdo míň a někdo víc. To ale nevádí. Tady dolet míče nehraje žádnou roli. Vaším úkolem je ho nenechat spadnout.

Metodický postup: Na vymezeném prostoru, nejlépe opět v mělké vodě, se s dětmi zahraje aktivita nesoucí název Nenech spadnout balón. Tato hra bude spočívat v tom, že se děti budou snažit odpinknout balón k ostatním hráčům dřív, než se dotkne hladiny vody. Jestliže letí mimo dosah hráčů, musí se snažit nejbližší hráč dostat na místo dopadu balónu dříve, než spadne. Pokud se dotkne vody, nic se neděje a hra pokračuje dál. Jde o to, aby balóny padaly co nejméně.

Reflexe: Děti ohodnotí hru rychlostí běhu ve vodě. Od kraje bazénu by děti měly za úkol uběhnout zhruba metr. Mohou se pokusit běžet rychle, což bude znamenat, že je hra bavila nebo naopak pomalu, což znamená opak.

Kolem 11:25 by následoval volný program. Děti si mohou hrát například s vodními bombami, míčem, skákat ze skokánků či plavat. Ve 12:00 hodin by vedoucí začali nahánět děti do sprch a šaten. Tam se děti převlečou a po zkontrolování skříněk vedoucím mohou jít před recepci. Tam se udělá následně 30 minut pauza na oběd od 12:15. Pokud někdo bude chtít, může si jít koupit něco do občerstvení, které je hned vedle recepce. Následně si dají děti alespoň 10 minut pauzu, aby jim trochu slehlo jídlo a nebylo jim špatně.

Zhruba ve 12:55 by skupina vyšla pěšky na vlakové nádraží. Příchod na vlakové nádraží se odhaduje ve 13:40. Poté by následoval přesun na dané nástupiště, odkud odjíždí vlak do Mohelnice ve 13:48. Příjezd vlaku do Mohelnice bude ve 13:56. Odtud by přešla skupina na autobus, který odjíždí ve 14:03 od vlakového nádraží na zastávku Bazén. Odtud se vydají všichni pěšky do DDM, očekávaná se příchod zhruba ve 14:10. Děti se následně v šatně přezují a sejdou se s vedoucími v mediálním sále. Tam by zahrály následující hry.

Na pyrotechnika

Cíl: Rozvoj spolupráce, přemýšlení, soustředěnosti

Počet členů ve skupinách: 5 skupin po 5 členech

Časová dotace: 45 minut

Pomůcky: Lístičky s čísly 1-30, lístečky se znaménky +, -, *, : a =

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Místnost

Motivace: Dnes jste měli hodně pohybu. Proto vás teď necháme spíše přemýšlet. Představte si, že jste skupina pyrotechniků, kteří mohou zneškodnit bombu. Kód, který bombu zneškodní budete znát, ale musíte k němu dojít správným výpočtem.

Metodický postup: Děti rozdělíme do 5 skupin po 5 členech. Každé skupině připadne stůl, u kterého budou počítat. Každý tým dostane lístečky se znaménky, jako je +, -, *, : a =. Na prostoru na zemi vzdáleném od stolů se rozmístí sada čísel od 1 do 30 (viz. Příloha 5), opět pro každou skupinu.

Vedoucí následně řeknou dětem kód, k němuž se mají společně dopočítat. Cílem týmu je z čísel a znamének poskládat příklad tak, aby jim vyšel kód. Tým, který vypočítá kód jako první, získá bod. Každý hráč může ze země vzít pouze jeden lístek s číslem. Lze hráčům říct, že mohou mít pouze omezený počet čísel, například dle počtu členů ve skupině. Pokud má skupina více lístků nebo potřebují čísla vyměnit, musí ta čísla, která nepotřebují, vrátit, ale opět pouze po lístku, nikoliv vše najednou. Po vypočítání kódu vrátí týmy všechny lístky s čísly zpět na zem na vymezený prostor. Týmy dostanou jiný kód a začíná nové kolo. Hraje se tolikrát, dokud to hráče baví (Macháček, 2016).

Reflexe: Děti zůstanou ve skupinách, v nichž byly během hry. Všichni dostanou úkol vybrat z lístků s čísly počet bodů, které by přidělily této hře. Body od 1 do 10 znamenají, že 1 je nejméně a 10 nejvíce. S dětmi lze následně rozebrat, jak by se dala hra vylepšit, popřípadě co změnit.

Numbers

Cíl: Rozvoj přemýšlení, soustředěnosti, postřehu

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 60 minut

Pomůcky: Pracovní listy (viz. Příloha 6), pastelky, stopky

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Místnost

Motivace: U čísel ještě zůstaneme. Teď však budete pracovat každý samostatně. Ale nebojte. Ohýbat se pro lístečky nemusíte, ani nemusíte nic sčítat či dělit.

Metodický postup: Každému dítěti se rozdají oba pracovní listy (viz. Příloha 6). Děti mají za úkol najít na prvním listu čísla od 1 do 50 a na druhém čísla od 1 do 90, jak jdou po sobě. Ty si může každý například vybarvovat pastelkami. Dětem se měří se čas, za jak dlouho to každý stihne najít.

Například:

- 5-10 minut – výborný postřeh
- 10-15 minut – velmi dobrý postřeh
- 15-20 minut – uspokojivý postřeh
- 20-25 minut – sotva uspokojivý postřeh
- 25-30 minut – špatný postřeh
- 30 + minut – jste bez postřehu (Juráš, 2012).

Pro děti jsou připravené 2 pracovní listy, protože se bude aktivita dělat dvakrát.

Reflexe: Děti tuto hru ohodnotí pomocí bodů, které nakreslí na čtvrtku papíru. Body budou od 1 do 5, kdy je 1 nejméně. S dětmi lze následně rozebrat, zda jim na tom přišlo něco těžkého, popřípadě co apod.

Po skončení aktivity si mohou rodiče brát děti domů. Děti, které odchází sami však musí počkat do 16:00, kdy nastává rozchod.

2.8.1.4 Čtvrtek – Hvězdárna a planetárium Brno

Sraz bude mimořádně probíhat v rozmezí od 7:25 do 7:40. Vedoucí provedou kontrolu prezenční listiny, aby zjistili, zda jsou všichni, či někdo chybí. V 7:45 by začali vedoucí shánět děti do šaten, popřípadě na toalety. Děti se v šatnách přezují, vezmou si věci a dojdou před DDM. Tam utvoří dvojice, které vedoucí spočítá. Po spočítání si děti nastoupí do objednaného autobusu od KAKABUS, s. r. o., který bude mít plánovaný odjezd v 7:55. Autobus pojedje přes Loštice, Jevíčko, Letovice až do Brna. Příjezd autobusu je plánován okolo 9:40. Po příjezdu se skupina přesune do budovy hvězdárny a planetária, kde si děti dají 15 minut pauzu na svačinu.

Po svačině by šel hlavní vedoucí zaplatit vstupné na školní pořad, přičemž by si mezi tím šly děti odložit věci do uzamykatelné místnosti. Cena za školní pořad, který trvá zhruba 60 minut, je 80 Kč na osobu. Vstupní hala s expozicí a vyhlídkou, exploratorium s expozicí Říše mlhovin je zdarma (Hvězdárna a planetárium, Praktické info, 2019).

Pro děti by byl domluvený na 10 hodin školní pořad s názvem Astronaut. Tento pořad má dětem přiblížit cestu vesmírem. Program je téměř přenesen na palubu raketoplánu, díky němuž budou prozkoumávat vesmír. Pořad dětem ukáže nácvik stavů bez tíže, nepříjemné přetížení, jaké to je být v těle astronauta, ale i jak je těžké dobývání vesmíru a co obnáší život na oběžné dráze. Součástí představení je i prohlídka hvězdné oblohy, kdy budou moct děti spatřit několik jasných hvězd a souhvězdí (Hvězdárna a planetárium Brno, Přehled školních programů – Astronaut, 2019).

Hvězdárna a planetárium zahrnuje mnoho atrakcí. Pro příklad lze uvést Digitárium, které je součástí digitálního planetária. Pomocí speciálních projektorů a počítačů dokáže vytvořit věrný model vesmíru, ale také přenést pod vodní hladinu, do minulosti či budoucnosti apod. Díky Exploratoriu se mohou návštěvníci ponořit do světa mlhovin s doprovodem zvukové kulisy. Astronomická pozorovatelná nabízí návštěvníkům pohled na mlhoviny, hvězdokupy, planety sluneční soustavy a jiné díky moderním astronomickým dalekohledům (Hvězdárna a planetárium Brno, Co u nás najdete, 2019).

Školní program by skončil okolo 11 hodiny, následně se děti půjdou s vedoucími projít po vstupní hale, v níž jsou vystavené různé obrazy a na Říši mlhovin do Exploratoria. Děti si mohou výstavy fotit. Zhruba ve 12:00 svolají vedoucí děti dohromady, ty si vyzvednou své věci z uzamykatelné místnosti a udělá se pauza na oběd 30 minut. Po pauze si mohou děti koupit nějaký suvenýr, pití nebo bagetu v automatech nacházejících se ve vstupní hale. Ve 13:00 se děti seřadí do dvojic, které vedoucí spočítá a půjdou k autobusu. Předpokládaný odjezd stanoven na 13:15. Příjezd autobusem na parkoviště u DDM bude zhruba v 15:00. Po příchodu do DDM se děti přezují, odloží si věci a sejdou se s vedoucími v mediální místnosti. Tam si zahrají následující hru.

Poznáš to?

Cíl: Rozvoj přemýšlení, soustředěnosti, postřehu

Počet členů ve skupinách: 3 skupiny po 8 dětech

Časová dotace: 60 minut

Pomůcky: Zvonky pro každý tým, prezentace s obrázky planet, souhvězdí, černé díry, mlhoviny, asteroidu a meteoru apod. V prezentaci bude při cvaknutí mezerníkem uvedeno správné řešení.

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Místnost

Motivace: Bude se jednat o takový kvíz. Hádejte, na jaké téma? Dnes jsme byli na super výletě. Už víte? Ano, jde o vesmír!

Metodický postup: Děti si stoupnou do řady od největšího po nejmenší. Vedoucí děti rozpočítá na 3 týmy. Přiřadí jim pořadová čísla, jako je 1., 2. a 3. Děti, které dostaly číslo 1, budou tvořit jeden tým, ty, které dostaly 2 budou tvořit druhý tým atd. Po rozdělení si děti sednou ke stolečkům, kde pro každou skupinu bude připraven zvonek. Poté vedoucí spustí prezentaci. Pokud někdo bude hned vědět, co se na obrázku nachází, praští do zvonku a řekne svou odpověď. Pokud zazní správná odpověď, dostává tým bod, pokud ne, získají ostatní týmy šanci na uhodnutí. Takhle hra pokračuje dále. Na konci prezentace sečtou vedoucí body každé skupiny. Vítězí skupina, jež získá nejvíce bodů.

Reflexe: Děti provedou reflexi slovně. S vedoucími ohodnotí hru, ale i výlet do hvězdárny, zda se jim tam líbilo, co je zaujalo nejvíce, jestli by tam jely rády i s rodiči či se školou apod.

Po aktivitě bude v 16:00 rozchod. Rodiče si však mohou brát děti i dříve. Pouze děti, které mohou chodit samostatně, musí počkat do času rozchodu.

2.8.2 Příměstský tábor pro děti 12-15 let

2.8.2.1 Pondělí – dopravní hřiště

Pokud by během pobytu na dopravním hřišti začalo pršet, lze si s dětmi zahrát v učebně hru s názvem Numbers.

Numbers

Cíl: Rozvoj přemýšlení, soustředěnosti, postřehu

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 60 minut

Pomůcky: Pracovní listy (viz. Příloha 6), pastelky, stopky

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Místnost

Motivace: U čísel ještě zůstaneme. Teď však budete pracovat každý samostatně. Ale nebojte. Ohýbat se pro lístečky nemusíte, ani nemusíte nic sčítat či dělit.

Metodický postup: Každému dítěti se rozdají oba pracovní listy (viz. Příloha 6). Děti mají za úkol najít na prvním listu čísla od 1 do 50 a na druhém čísla od 1 do 90, jak jdou po sobě. Ty si může každý například vybarvovat pastelkami. Dětem se měří se čas, za jak dlouho to každý stihne najít.

Například:

- 5-10 minut – výborný postřeh
- 10-15 minut – velmi dobrý postřeh
- 15-20 minut – uspokojivý postřeh
- 20-25 minut – sotva uspokojivý postřeh
- 25-30 minut – špatný postřeh
- 30 + minut – jste bez postřehu (Juráš, 2012).

Pro děti jsou připravené 2 pracovní listy, to znamená, že se bude tato činnost hrát dvakrát.

Reflexe: S dětmi se následně slovně rozebere tato aktivita. Zda jim to přišlo složité, jestli by to příště stihly například rychleji apod.

2.8.2.2 Úterý – Krytý bazén Česká Třebová

Sraz probíhá od 7:45 do 8:00. Vedoucí zkontrolují dle prezenční listiny, kdo z dětí je přítomen a zda někdo nechybí. Děti se při příchodu nebudou přezouvat, ale zůstanou v šatně. V 8 hodin bude potřeba, aby se děti začaly ze šaten scházet před DDM, kde utvoří dvojice. Vedoucí dvojice spočítá, zda jsou všichni. Nejpozději v 8:10 se bude od DDM odcházet pěšky na autobusovou zastávku Bazén, odkud jede autobus v 8:17 na vlakové nádraží, kam přijede v 8:23. Tam vedoucí půjde urychleně koupit jízdenky na vlak do České Třebové. Skupina se mezi tím, kdy jde vedoucí koupit jízdenky, přemístí podchodem na druhé nástupiště, odkud pojedou vlak. Hlavní vedoucí je poté doběhne. Vlak odjíždí z Mohelnice v 8:28, kdy se jede přímým vlakem Ex 520 Valašský expres až do České Třebové. Tam skupina přijede v 9:03. Poté se skupina přesune z vlakového nástupiště na zastřešenou autobusovou zastávku, která je hned vedle nádraží, kde budou muset všichni počkat zhruba 30 minut na autobus.

Z autobusové zastávky Terminál J. Pernera jede autobus v 9:32, jimž skupina dojde až na zastávku Primona, kam přijede v 9:38. Tam stačí pouze přejít ulici a krytý bazén bude vpravo. Po příchodu do budovy krytého bazénu se udělá 20 minut pauza na svačinu. Vedoucí vysvětlí dětem během svačiny pravidla o bezpečnosti. Následně dojde hlavní vedoucí zaplatit vstup. Cena za celodenní vstupné činí 120 Kč za dítě (Plavecký bazén Česká Třebová, Ceník, 2019). Děti půjdou v 10:00 do šaten, uloží si věci do skříněk, od níž budou mít náramek a převlečou se do plavek. Před vstupem do bazénu se všichni osprchují.

V areálu krytého bazénu mohou děti využít plavecký bazén, dětský bazén, ale i krytý tobogán o délce 80 metrů (Plavecký bazén Česká Třebová, O areálu, 2019). Vedoucí s dětmi budou mít dostatek prostoru pro zahrání následujících her.

Lov kachen

Cíl: Rozcvičení, prohřátí svalů, pobavení, zkrácení času

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 30 minut

Pomůcky: Balón, hodiny

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Do vody

Motivace: Jistě víte, že kachny plují po vodě. Na kachnu si můžete teď zahrát i vy. Ale musíte si dát pozor na lovce. Tak opatrně. Začala totiž lovecká sezóna.

Metodický postup: Děti se rozdělí početně na dvě stejné skupiny. Jedna skupina představuje lovce a druhá kachny. Lovci utvoří velký kruh, ve kterém budou kachny plavat. Lovci si přehazují míč a snaží se zasáhnout kachny. Kachna se může zachránit tím, že se potopí pod vodu. Vybitá kachna je vyřazena ze hry a jde mimo hrací pole. Po vypršení časového limitu se skupinky prohodí a začíná nová hra. Vítězí skupina, která za určitý čas vybijí nejvíce kachen (Voseček, 2006).

Reflexe: Děti ohodnotí hru polohou ruky. Pokud dají děti ruce nahoru, hra je bavila a líbila se jim. Pokud dají ruku před sebe, nebyla hra tak dobrá. Jestliže děti ruku potopí do vody, hra se jim vůbec nelíbila. Pak by bylo dobré probrat s dětmi změny, které by udělaly, aby pro ně hra byla více záživná.

Hra na prostředníčka

Cíl: Pobavení, zkrácení času, procvičení rychlosti, šikovnosti

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 30 minut

Pomůcky: Míč

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Do vody

Motivace: Znáte hru na prostředníčka? Pokud ano, tak víte, že se hraje s míčem. Ale zkoušeli jste někdy hrát tuto hru ve vodě?

Metodický postup: Ze skupiny se vyberou 2 dobrovolníci. Ostatní hráči vytvoří ve vodě kruh. Dobrovolníci půjdou doprostřed kruhu, kde přeberou roli prostředníčka, který má za úkol chytit nebo se dotknout míče. Pokud se míče dotkne někdo z prostředníčků, ten hráč, který házel míč, si musí s prostředníčkem vyměnit místo a jít doprostřed kruhu. Ostatní, stojící v kruhu, si musí navzájem s míčem házet (Kuba, 2016).

Reflexe: Děti hru ohodnotí pomocí vlny, již vytvoří. Pokud vytvoří velkou vlnu, hra je bavila. Pokud malou, hra se jim nelíbila. Některé děti však mohou chtít udělat velkou vlnu, ale povede se pouze malá. Je proto potřeba i sledovat, jak moc se děti snaží při vytváření vlny. Pokud se opravdu snaží, chtějí udělat velkou vlnu. Jestli je vidět nezáměr, minimální snaha, lze předpokládat, že je hra nebavila.

Horká brambora

Cíl: Pobavení, zkrácení času, procvičení rychlosti, přesnosti a síly hodu

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 30 minut

Pomůcky: Míč

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Do vody

Motivace: Určitě si dokážete představit takovou horkou bramboru, kterou chcete odhodit co nejrychleji zpět na talíř. Tuto hru si právě vyzkoušíme, ale místo brambory budeme mít míč, který je potřeba taky házet tak rychle.

Metodický postup: Všichni hráči, až na jednoho utvoří kruh, přičemž budou rozestupy mezi sebou minimálně metr. Hráči, kteří tvoří kruh si musí s míčem rychle házet. Hráč uprostřed má

za úkol chytit hráče, jenž má právě míč v ruce. Chycený hráč si vymění místo s tím, který byl uprostřed. Pokud je však přihrávka hodně nepřesná, například že míč letěl míč úplně jinam, než stojí hráč, jde ten, který míč hodil doprostřed. Hráči mohou míč házet vpravo či vlevo, nikoliv však přes kruh (Macháček, 2014).

Reflexe: U házení míčem se zůstane. Děti budou muset ohodnotit hru dle rychlosti, jakou míč pošlou dalšímu hráči. Například když dítě rychle chytí míč a zase ho rychle pošle zpět, hra ho bavila. Pokud dítě chytí míč, ale pošle ho kamarádovi pomalu, lze předpokládat, že se mu hra nelíbila.

Hlavonožci

Cíl: Pobavení, zkrácení času

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 20 minut

Pomůcky: Žádné

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Do vody

Motivace:

Metodický postup: Děti si v bazénu lehnou na vodu tak, že jim bude koukat hlava a nohy. Pomocí rukou pod vodou kormidlují a pohybují se. Cílem hráčů je se nohama opatrně dotknout hlavy ostatních hráčů. Pokud se to někomu povede, je protihráč vyřazen ze hry. Vyhrává poslední hlavonožec, který zůstane. Tato hra je fyzicky náročná, proto je lepší ji hrát maximálně půl hodiny (Loukota, 2016).

Reflexe: Hru ohodnotí děti slovně. Řeknou, co se jim například líbilo a nelíbilo, jak by ji, popřípadě vylepšily apod.

Po hrách budou mít děti dostatek času, aby si zvolily, co by rády dělaly. Například vyzkouší tobogán, plavat apod. Ve 14:20 by vedoucí začali děti svolávat do sprch. Tam se děti osprchují, osuší a v šatně oblečou. Vedoucí poté projdou sprchy i šatnu, zda tam nikomu nic nezůstalo. Děti si budou moct jít koupit něco do občerstvení. Je potřeba na autobus odcházet nejpozději ve 14:40.

Ve 14:47 odjíždí autobus ze zastávky Primona. Na vlakové nádraží přijede autobus ve 14:54, kdy se skupina musí rychle přemístit na příslušné nástupiště, odkud pojedou přímý vlak do Mohelnice. Vlak by měl odjíždět v 15:01 z České Třebové a do Mohelnice dojet v 15:32. Odtud se skupina přesune na autobusovou zastávku, která je hned u nádraží, odkud pojedou v 15:35 autobus na zastávku Bazén. Skupina dojde do DDM zhruba v 15:45. Někteří rodiče si budou moct děti brát domů. S dětmi, které ještě zůstávají, vedoucí rozeberou, zda se jim výlet líbil, jestli bylo něco, co by rádi změnily apod. Poté bude v 16:00 rozchod.

2.8.2.3 Čtvrtek – Bowland center Olomouc

Sraz bude probíhat jako každý den od 7:45 do 8:00. Vedoucí by provedli kontrolu přítomných dětí dle prezenční listiny. Děti si budou moct od 8:10 v sálech dělat činnosti dle svého uvážení. Vedoucí může s dětmi ve sportovním sále hrát míčové a další vedoucí naopak s dětmi něco vyrábět, povídat apod. V 8:55 začnou vedoucí svolávat děti do šaten, kde se přezují a vezmou všechny věci. Všechny děti se následně sejdou s vedoucími před DDM, kde se děti seřadí do dvojic a vedoucí je spočítají. Nejpozději v 9:10 musí skupina vycházet na autobusovou zastávku Bazén, odkud bude v 9:17 odjíždět autobus směrem na vlakové nádraží. Na nádraží přijede vlak v 9:23. Hlavní vedoucí půjde koupit jízdenky na vlak. Odjezd vlaku z Mohelnice bude v 9:31. Příjezd vlaku do Olomouce má být zhruba v 9:49.

Skupina se následně přesune do vestibulu, kde se hlavní vedoucí odpojí a půjde koupit jízdenky na tramvaj. Poté se všichni přesunou na tramvajovou zastávku, odkud pojedou tramvají č. 3 v 10:08 ke galerii Šantovka. Na tramvajovou zastávku Šantovka skupina přijede v 10:22. Z tramvajové zastávky se skupina přesune následně přímo do galerie Šantovka, kde se usadí v 1. patře na křesla ke stolečkům. Tam se udělá pauza na svačinu do 10:45.

V 10:45 by se celá skupina přesunula k Bowland center a hlavní vedoucí zaplatí pronájem 4 dráhy na 3 hodiny. Děti si mezi tím domluví skupinky po 5, ve kterých budou spolu hrát. Cena za 1 dráhu na hodinu činí 290 Kč. Cena zahrnuje zapůjčení obuvi na dráhu. Pronájem drah bude od 11 do 12 hodin, kdy se udělá pauza na oběd 30 minut. A následně od 13 do 15 hodin.

Bowling

Cíl: Pobavení, rozvoj hrubé motoriky, koordinace pohybů, trénování přesnosti a síly

Počet členů ve skupinách: 4 skupiny po 6 členech

Časová dotace: 180 minut

Pomůcky: Bowlingová dráha, obuv na dráhu, bowlingové koule, obrazovka s body

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Místnost

Motivace: Mezi sporty lze zařadit i bowling. Je to nenáročná hra pro více hráčů, kteří mezi sebou soupeří o výhru. Vítěz může být jen jeden.

Metodický postup: Děti jsou předem rozděleny do 4 skupin po 6. Pokud bude plný počet dětí, může se dotýčný, který zbyl připojit k vedoucím. Hra spočívá v tom, že se dítě snaží pomocí bowlingové koule, kterou pošle po dráze, shodit co nejvíce kuželek najednou. Pokud se mu to na první hod nepovede, má ještě druhý pokus. Jedna hra má celkem 10 kol. Body počítá počítač a objevují se na displeji nad dráhou. Vítězem se stává hráč s největším počtem bodů.

Reflexe: Děti ohodnotí hru slovně během přezouvání. Jak se jim tato aktivita líbila, v čem si myslí, že dělaly chybu, jestli si budou chtít tuto hru zahrát i s rodiči či přáteli apod.

Děti si ve 14:55 vezmou všechny věci a půjdou se přezout. Vedoucí zkontrolují, zda tam děti něco nezapomněly. Vedoucí spočítá děti a následně se všichni vydají nejpozději ve 15:03 na tramvajovou zastávku Šantovka. Odtud skupina pojedje tramvají č. 5 v 15:08. Na nádraží přijede skupina v 15:14. Vlaku z Olomouce odjíždí v 15:34. Příjezd vlaku do Mohelnice bude v 15:58. V 16:00 bude rozchod na nádraží.

2.8.2.4 Pátek – JumpPark Brno

Sraz by probíhal na DDM od 7:45 do 8:00. Vedoucí zkontrolují dle prezenční listiny, kdo je z dětí přítomen. Děti by si mohly ráno dělat, co chtějí v mediální a sportovní místnosti. Odjezd autobusem společnosti KAKABUS, s. r. o. by byl po telefonické domluvě v 8:30 z parkoviště u DDM. Následně by se vyjelo na cestu do JumpParku, která zabere zhruba 75 minut. Cesta je dlouhá 110 km.

Po příjezdu k JumpParku do Brna-střed by se v budově udělala 30 minut pauza na svačinu a odpočinek. Během svačiny vysvětlí vedoucí dětem pravidla bezpečnosti. Po svačině půjde

hlavní vedoucí zaplatit vstup, který po předchozí telefonické domluvě činí 100 Kč/hodinu a na osobu, jako vstupné pro školy. Vedoucí mají vstup zdarma (JumpPark, Skupinové vstupné, 2019). Děti budou mít zaplacený 2 hodiny, přičemž všichni dostanou k zapůjčení protiskluzové ponožky, jež jsou zahrnuty v ceně.

JumpPark má k dispozici 3 atrakce. Mezi ně patří Free jump, 3D vybíjená a Foam Pit. Free jump slouží k různému stylu skákání, záleží pouze na dětech. 3D vybíjená je vyhrazený prostor pro hraní vybíjené, při které se ovšem skáče. Foam Pit je prostor, v němž se nachází molitanové kostky, do kterých si mohou děti zkusit různé skoky, salta apod (JumpPark, Atrakce, 2019).

Skupina využije všechny výše zmíněné atrakce. Začne se pozvolna, tedy na Free jump, kde si vedoucí s dětmi zahrají následující hru, která je rozehrje a připraví na následující aktivity, které budou o trochu náročnější.

Na myslivce a zajíce

Cíl: Rozcvičení, prohřátí svalů, pro pobavení

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 20 minut

Pomůcky: Míčky

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Místnost

Motivace: Je potřeba se trochu prohřát. Určitě hrajete v tělocviku rybičky, rybičky lovte se. My si však zahrajeme na myslivce a zajíce.

Metodický postup: Děti se rozdělí na 2 skupiny. První skupina budou myslivci a druhá zajíci. Hrací plocha se v JumpParku označí pomocí hranic atrakce. Určí se, odkud budou zajíci běhat, přičemž na čáře se budou pohybovat myslivci. Myslivci by měli mít kolem sebe prostor, kudy by mohl proběhnout zajíc se svou kořistí v podobě míčku. Dle své kořisti určují zajíci svůj počet průběhů. Myslivci mohou zajíce chytat pouze při průběhu kolem nich, když běží pro kořist. Zajíci se s kořistí vrací přes kraje (Gasinka, 2008). Hra se bude hrát asi 10 minut. Poté si děti vymění role a hra na dalších 10 minut pokračuje.

Reflexe: Děti se pokusí vyskočit co nejvíce do výšky v případě, že je hra bavila. Pokud pro ně byla hra nezajímavá, pouze poposkočí. Slovně lze s dětmi rozebrat případné nápady na zlepšení hry.

Po aktivitě, by si mohly děti zhruba 20 minut skákat, jak chtějí, vyzkoušet si různé skoky apod. Následně by se skupina přesunula na další atrakci, a to na 3D vybíjenou.

Zombie

Cíl: Rozvoj soustředění, přesnosti, hrubé a jemné motoriky

Počet členů ve skupinách: Celá skupina

Časová dotace: 40 minut

Pomůcky: Míče

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Místnost

Motivace: Tady musí každý dávat pozor, aby ho nikdo nevybil. Pokud se tak stane, měníte se na zombie, která však může zachránit někoho jiného, před stejným osudem.

Metodický postup: Hra se hraje stejně jako vybíjená všichni proti všem, pouze na vymezeném prostoru 3D vybíjené. Rozdíl je ten, že kdo je vybit, stává se „zombie“, která se aktivně nezapojuje do hry, tedy nesmí chytat balón ani vybíjet. Zombie se pouze snaží, aby ho nějaký hráč opět trefil a mohl se stát zase člověkem. Vyhrává hráč, jenž jako jediný zůstane člověkem mezi ostatními zombie.

Díky tomu, že se zombie chce nechat záměrně trefit, dodává hře zajímavý efekt. Zombie může krýt jiného hráče svým tělem, aby trefili jeho a ne člověka, protože se chce vrátit opět do hry. Nebo naopak, musí někteří hráči spolupracovat tak, aby nevybili opět zombie, aby se nezměnil na člověka (Koupil, 2006).

Reflexe: Děti ohodnotí hru slovně. Zda to pro ně bylo zábavnější než normální vybíjená či sanitka, kterou zná každý, jestli by si to zahrály rády i ve škole se spolužáky apod.

Po hře Zombie, by se skupina rozdělila na menší skupiny dle toho, kde by děti chtěly zůstat a co by si chtěly zkusit. Na toto bude vyhraněn čas 35 minut. Jeden vedoucí půjde s dětmi, které budou chtít na atrakce Free jump. Další vedoucí zůstane s dětmi na 3D vybíjené. Ostatní děti se jinak s vedoucím přesunou na atrakci Foam pit, kde si vyzkouší skákat do prohlubně s molitanovými kostkami. Vedoucí bude především dohlížet na to, aby někdo na někoho neskočil, než vyleze opět nahoru.

Ve 12:10 začnou svolávat vedoucí děti do šaten, kde se obují a vezmou si věci. Následně ve 12:25 proběhne v budově 30 minut pauza na oběd. Po obědě se děti seřadí do dvojic u recepcce, kde je vedoucí spočítají. Pak se vydají všichni k autobusu, který má odjezd naplánovaný na 13:00. Příjezd na parkoviště k DDM bude okolo 14:15. Poté půjdou děti do šaten, kde se přezují, odloží si věci a sejdou se v mediálním sále. Tam vedoucí s dětmi zhruba ve 14:30 rozeberou program v JumpParku, zda by tam chtěly jet znovu, nebo si vyzkoušet příště něco jiného, jestli je to v JumpParku bavilo apod, což by zabralo zhruba 30 minut. Po zhodnocení programu se s dětmi zahraje následující hra, na kterou je však potřeba dát lavice a židle bokem, aby nezavazely.

Znělky

Cíl: Rozvoj soustředění, myšlení, vnímání, spolupráce, komunikace

Počet členů ve skupinách: 5 družstev po 5 členech

Časová dotace: 45 minut

Pomůcky: Papíry ve formátu A6, tužky, znělky ze známých filmů a pohádek, notebook a reproduktory

Organizační forma: Hromadná

Organizace prostředí: Místnost

Motivace: Máte dobrý sluch? A co takhle hudební sluch? Pustíme vám několik znělek. Zajímá nás, kdo je uhodne téměř všechny. Ale nebojte, jedná se o znělky, které vám budou určitě známé!

Metodický postup: Děti se rozdělí do 5 družstev po 5 členech. Každé družstvo dostane několik papírků formátu A6, na něž budou psát své odpovědi. Každá skupinka bude sedět u jednoho stolečku, aby se nemohly navzájem odposlouchávat. Každý tým dostane jinou barvu psací potřeby, pro rozeznání toho, o kterou skupinku se jednalo.

Cca 20 metrů od stolů umístí vedoucí kužel, který budou muset děti s papírkem oběhnout. Děti se v běhu střídají dle pořadí.

Hra začíná tak, že děti sedí u svých stolů a vedoucí pustí znělku z filmu. Družstvo má za úkol co nejrychleji napsat název filmu, z něhož je daná znělka. Hráč, který je na řadě v běhu vezme papírek a běží kolem kužele, který oběhne dokola. V cíli vybírá vedoucí lístky v pořadí, ve kterém děti doběhly. Dle toho rozdává body (5 týmů = první doběhnutý dostane 5 bodů, druhý doběhnutý 4 body atd.).

Hraje se po sériích, kdy jedna série má 20 písní. Po každé sérii se zveřejní průběžné výsledky, které bude propočítávat jeden z vedoucích. Vyhrává tým s největším počtem bodů.

Reflexe: Děti hru ohodnotí pomocí nakreslení smajlíka na papír, který bude ležet na stole. Děti můžou nakreslit usměvavého smajlíka, který značí, že se jim hra líbila, smajlíka s rovnou pusou, který odpovídá průměru, či smutného smajlíka, který by znamenal, že se jim hra vůbec nelíbila. V případě, že se dětem hra nelíbila, mohou navrhnout změny, které by vedly k tomu, aby je hra bavila.

Po skončení aktivity děti pomohou dát vedoucím lavice a židle opět na své místo a následně bude od 16:00 probíhat rozchod.

2.8.3 Finanční rozpočet na nepříznivé počasí

2.8.3.1 Příměstský tábor pro děti 6-12 let

Den		Pomůcky, potřeby	Cena za kus	Cena celkově	Na osobu
Úterý	Mladečské jeskyně	Autobus Mladeč, Vápenka tam i zpět	5,--	250,--	10,--
		Vstup do jeskyně	60,--	1. 500,--	60,--
Středa	Krytý bazén Zábřeh	Vlak tam i zpět	11,--	275,--	11,--
		Autobus na nádraží a zpět	2,--	100,--	4,--
		Vstup na krytý bazén	50,--	1. 250,--	50,--
Čtvrtek	Hvězdárna a planetárium Brno	Autobus tam i zpět	26,--/km	4. 680,--	188,--
		Školní program	80,--	2. 000,--	80,--
Cena celkově na dítě					= 403 Kč

Výsledná cena na dítě za program na 3 dny v případě deště činí celkově 403 Kč. Pokud se stane, že bude opravdu celý týden nepříznivé počasí, musely by se výlety ještě promyslet, popřípadě naplánovat levnější variantu 1 výletu. Výsledná cena v případě nepříznivého počasí za celý týden by činila celkově 651 Kč, což je více než plánovaná částka, která byla stanovena na 600 Kč.

2.8.3.2 Příměstský tábor pro děti 12-15 let

Den		Pomůcky, potřeby	Cena za kus	Cena celkově	Na osobu
Úterý	Plavecký bazén Česká Třebová	Autobus od bazénu k nádraží a zpět	2,--	100,--	4,--
		Vlak do České Třebové a zpět	40,-	1.000,--	40,--
		Autobus k Primoně a na nádraží	2,--	100,--	4,--
		Vstup na krytý bazén	120,--	3.000,--	120,--
		Vlak do Mohelnice	21,--	525,--	21,--
Čtvrtek	Bowland center	Autobus na nádraží a k bazénu	2,--	100,--	2,--
		Vlak do Olomouce a zpět	27,--	675,--	27,--
		Tramvajenky	7,--	350,--	14,--
		Pronájem 4 drah na 3 hodiny	290,--/h	4.350,--	145,--
		4 vynulování dráhy na každou skupinu	50,--	800,--	34,--
Pátek	JumpPark	Autobus tam i zpět	26,--/km	5.720,--	229,--
		Vstupné	100,-- /hod./os.	5.000,--	200,--
Celkově na dítě					= 792 Kč

Výsledná cena za program na 3 dny nepříznivého počasí vychází na 794 Kč. Pokud se stane, že nepříznivé počasí bude trvat celý týden, lze zařadit všechny výše zmíněné výlety. Celková cena programu na celý týden v případě nepříznivého počasí vychází na 1.054 Kč, přičemž částka na přihláše činí 1.100 Kč. Ze zbytku peněz lze dětem koupit někde zmrzlinu či maličkost na památku.

Závěr

Cílem bakalářského projektu Příměstský tábor pro Dům dětí a mládeže Magnet Mohelnice bylo vytvořit zajímavý program pro trávení volného času během letních prázdnin pro děti. Ukázat tak dětem i rodičům, že lze prázdniny trávit i zábavnou formou, výlety a zajímavými zážitky kromě využívání mobilních telefonů, tabletů či počítačů.

Vedoucí příměstských táborů se snaží vymýšlet stále nové a zajímavé nápady na výlety, kde děti ještě například nebyly a mohly by je zaujmout. Děti během těchto táborů navazují také nové kontakty a přátelství, která se během táborových dnů upevňují a mohou trvat i po jejich skončení, třeba několik let.

U mladších dětí je program zaměřen spíše na zvířata a zábavu. Nadchne je totiž více věcí, jež starší děti již bavit nemusí. Menší děti rády více tvoří, objevují a navazují rychleji vztahy mezi sebou. Minimální věková hranice tohoto tábora je zvolena na 6 let, kdy jsou děti již více samostatné, zvládají pochopit již složitější pravidla apod.

U starších dětí je naopak program zaměřen na spíše náročnější aktivity a adrenalinový zážitky. Jedná se totiž o skupinu s jinými zájmy než dříve. Věková kategorie pro tento tábor byla volena s ohledem na to, že děti starší 15 let již mají jiné zájmy a až tak nechtějí během prázdnin trávit čas s cizími dětmi.

Seznam použitých zdrojů

Internetové zdroje:

AGNEROVÁ, A. Obraz z bavlnky [online]. *televizeseznam.cz*. 2016 [cit.2019-03-12]. Dostupné na: <<https://www.televizeseznam.cz/video/vychytavky/obraz-z-bavlnky-242367>>

AQUACENTRUM. Aktuální ceny plavání na koupališti [online]. *aquacentrum.net*. 2019 [cit.2019-03-12]. Dostupné na: <<http://www.aquacentrum.net/letni-koupaliste/ceny-plavani>>

AQUACENTRUM. V areálu najdete [online]. *aquacentrum.net*. 2019 [cit.2019-03-12]. Dostupné na: <<http://www.aquacentrum.net/letni-koupaliste/v-arealu-najdete>>

DLOUHATÁNSKÁ, P. Sanitka [online]. *hranostaj.cz*. 2010 [cit.2019-03-12]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra1193>>

DOLNÍ MORAVA RELAX A SPORT CENTRUM. Ceník a informace [online]. *dolnimorava.cz*, 2019 [cit.2019-05-10]. Dostupné na: <<https://www.dolnimorava.cz/cenik-a-informace>>

DOLNÍ MORAVA RELAX A SPORT CENTRUM. Kudy na Stezku v oblacích [online]. *dolnimorava.cz*, 2019 [cit.2019-05-10]. Dostupné na: <<https://www.dolnimorava.cz/kudy-na-stezku>>

DOLNÍ MORAVA RELAX A SPORT CENTRUM. O Stezce v oblacích [online]. *dolnimorava.cz*, 2019 [cit.2019-05-10]. Dostupné na: <<https://www.dolnimorava.cz/o-stezce-v-oblacich>>

E-LEGAL. Vzor souhlasu se zpracováním osobních údajů podle GDPR [online]. *e-legal.cz*. 2018 [cit.2019-05-31]. Dostupné na: <<https://www.e-legal.cz/ke-stazeni/vzor-souhlasu-se-zpracovanim-osobnich-udaju-podle-gdpr>>

FAUNA PARK. Fotogalerie [online]. *zvirata.faunapark.cz*. 2019 [cit.2019-05-13]. Dostupné na: <<http://zvirata.faunapark.cz/fotogalerie->>

FAUNA PARK. Návštěvní řád [online]. *zvirata.faunapark.cz*. 2019 [cit.2019-05-13]. Dostupné na: <<http://zvirata.faunapark.cz/navstevni-rad>>

FAUNA PARK. Otevírací doba, ceník [online]. *zvirata.faunapark.cz*. 2019 [cit.2019-05-13]. Dostupné na: <http://zvirata.faunapark.cz/oteviraci-doba_cenik>

FAUNA PARK. Úvod [online]. *zvirata.faunapark.cz*. 2019 [cit.2019-05-13]. Dostupné na: <<http://zvirata.faunapark.cz/>>

GABINKA. Na myslivce a zajíce [online]. *hranostaj.cz*. 2008 [cit.2019-06-04]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra798>>

GERMIA. Krokodýl z korálků – návod [online]. *germia.cz*. 2009 [cit.2019-06-04]. Dostupné na: <<http://www.germia.cz/2009/10/krokodyl-z-koraluku-navod-germia.html>>

HVĚZDÁRNA A PLANETÁRIUM BRNO. Co u nás najdete [online]. *hvezdarna.cz*. 2019 [cit.2019-06-04]. Dostupné na: <https://www.hvezdarna.cz/?page_id=18>

HVĚZDÁRNA A PLANETÁRIUM BRNO. Praktické info [online]. *hvezdarna.cz*. 2019 [cit.2019-06-04]. Dostupné na: <https://www.hvezdarna.cz/?page_id=2227>

HVĚZDÁRNA A PLANETÁRIUM BRNO. Přehled školních programů – Astronaut [online]. *hvezdarna.cz*. 2019 [cit.2019-06-04]. Dostupné na: <https://www.hvezdarna.cz/?page_id=2904>

HOSKO, M. Žízivý indián [online]. *hranostaj.cz*. 2010 [cit.2019-05-31]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra1338>>

KAKABUS S.R.O. O nás [online]. *kakabus.cz*. 2019 [cit.2019-05-10]. Dostupné na: <http://kakabus.cz/?gclid=CjwKCAjwq-TmBRBdEiwAaO1en_iQjftcYaxknV70uNr2cJ7S10b-KY49jRBkIBR9gsH2zfRteh0nmhoCIh0QAvD_BwE>

KOUPIL, O. Ano/Ne [online]. *hranostaj.cz*. 2006 [cit.2019-05-30]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra19>>

KOUPIL, O. Malování poslepu [online]. *hranostaj.cz*. 2006 [cit.2019-02-10]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra196>>

KOUPIL, O. Suchou nohou [online]. *hranostaj.cz*. 2006 [cit.2019-05-31]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra158>>

KOUPIL, O. Zombie [online]. *hranostaj.cz*. 2006 [cit.2019-06-04]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra219>>

KOVOZOO. Historie [online]. *kovozoo.cz*. 2019 [cit.2019-05-10]. Dostupné na: <<https://www.kovozoo.cz/historie>>

KOVOZOO. Kudy do KOVOZOO [online]. *kovozoo.cz*. 2019 [cit.2019-05-10]. Dostupné na: <<https://www.kovozoo.cz/kudy-do-kovozoo>>

KOVOZOO. Otevírací doba a ceník [online]. *kovozoo.cz*. 2019 [cit.2019-05-10]. Dostupné na: <<https://www.kovozoo.cz/oteviraci-doba>>

KOVOZOO. Suvenýry [online]. *kovozoo.cz*. 2019 [cit.2019-05-10]. Dostupné na: <<https://www.kovozoo.cz/suvenyry>>

KREPSY3. Na „Dementy“ [online]. *hranostaj.cz*. 2015 [cit.2019-05-31]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra3940>>

KUBA, M. Hra na prostředníčka [online]. *zabav-deti.cz*. 2016 [cit.2019-06-04]. Dostupné na: <<https://zabav-deti.cz/clanek/hra-na-prostrednicka-190>>

KUDRNATÁ, T. Výroba domácího mýdla a ozdobné balení [online]. *youtube.com*. 2016 [cit.2019-04-05]. Dostupné na: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=470&v=Nc3NCDcx0VI>

JUMPPARK. Atrakce [online]. *jumppark.cz*. 2019 [cit.2019-06-05]. Dostupné na: <<https://brno.jumppark.cz/cs/atrakce/>>

JUMPPARK. Skupinové vstupné [online]. *jumppark.cz*. 2019 [cit.2019-06-05]. Dostupné na: <<https://brno.jumppark.cz/cs/cenik/>>

JURÁŠ. Numbers [online]. *hranostaj.cz*. 2012 [cit.2019-06-03]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra1590>>

LAKOTA, M. Pantomimická tichá pošta [online]. *hranostaj.cz*. 2012 [cit.2019-02-10]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra1559>>

LANOVÉ CENTRUM. Lanáč + Rafting (program Nebe a voda) [online]. *lanovecentrum.cz/cs/olomouc*, 2019 [cit.2019-04-17]. Dostupné na: <<https://www.lanovecentrum.cz/cs/olomouc/program/nebe-a-voda/>>

LANOVÉ CENTRUM. Lanová centra Proud [online]. *lanovecentrum.cz/cs/olomouc*, 2019 [cit.2019-04-17]. Dostupné na: <<https://www.lanovecentrum.cz/cs/obecne/o-lanovych-centrech-proud>>

LEITNER, M. J. a LEITNER, S. F. Neulinger's Paradigm of Leisure. In *Leisure enhancement*. 4th ed. Urbana, IL: Sagamore Pub., 2012. ISBN 978-1-57167-648-1. Dostupné na: <<https://sagamorepub.com/sites/default/files/2018-07/pagesfromleisureenhance.pdf>>

LILY1414. Na trhu Bezi-Bezo [online]. *hranostaj.cz*. 2019 [cit.2019-05-31]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra3888>>

LOUKOTA, J. Hlavonožci [online]. *hranostaj.cz*. 2016 [cit.2019-06-04]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra4074>>

MACEK, J. Lávka [online]. *hranostaj.cz*. 2007 [cit.2019-04-17]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra435>>

MACHÁČEK, J. Horká brambora [online]. *hranostaj.cz*. 2014 [cit.2019-06-04]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra3810>>

MACHÁČEK, J. Na pyrotechnika [online]. *hranostaj.cz*. 2016 [cit.2019-06-03]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra4026>>

MACHÁČEK, J. Netušící pasta [online]. *hranostaj.cz*. 2015 [cit.2019-03-17]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra3925>>

MACHÁČEK, J. Šašek a král [online]. *hranostaj.cz*. 2008 [cit.2019-05-31]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra758>>

MANDELINKA, A. Upír [online]. *hranostaj.cz*. 2008 [cit.2019-03-17]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra560>>

MEDIK. Eggball [online]. *hranostaj.cz*. 2011 [cit.2019-05-31]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra1443>>

MĚSTSKÝ ÚŘAD MOHELNICE, OBOR SOCIÁLNÍCH VĚCÍ. Dům dětí a mládeže Magnet Mohelnice [online]. *katalog.mohelnice.cz*. 2019 [cit.2019-05-30]. Dostupné na: <<https://katalog.mohelnice.cz/detail-sluzby/15/dum-deti-a-mladeze-magnet-mohelnice>>

MIKY. Famrpál [online]. *hranostaj.cz*. 2013 [cit.2019-05-31]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra3634>>

MONČIČÁK. Sochař [online]. *hranostaj.cz*. 2007 [cit.2019-05-30]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra464>>

PARK SPORTU HRUBÁ VODA. Bobová dráha Resort Hrubá Voda [online]. *hrubavoda.cz*. 2019 [cit.2019-05-05]. Dostupné na: <<http://www.hrubavoda.cz/bobova-draha-resort-hrubavoda/t1047>>

PEVNOST POZNÁNÍ. Expozice [online]. *pevnostpoznani.cz*. 2019 [cit.2019-05-10]. Dostupné na: <<https://www.pevnostpoznani.cz/expozice/#veda>>

PEVNOST POZNÁNÍ. Kontakt a vstupné [online]. *pevnostpoznani.cz*. 2019 [cit.2019-05-10]. Dostupné na: <<https://www.pevnostpoznani.cz/kontakt/>>

PLAVECKÝ AREÁL ZÁBŘEH. Ceník [online]. *zabreh-bazeni.cz*. 2019 [cit.2019-06-03]. Dostupné na: <<https://www.zabreh-bazen.cz/cenik>>

PLAVECKÝ BAZÉN ČESKÁ TŘEBOVÁ. Ceník [online]. *bazen-trebova.cz*. 2019 [cit.2019-06-04]. Dostupné na: <<https://www.bazen-trebova.cz/neco-o-me/>>

PLAVECKÝ BAZÉN ČESKÁ TŘEBOVÁ. O areálu [online]. *bazen-trebova.cz*. 2019 [cit.2019-06-04]. Dostupné na: <<https://www.bazen-trebova.cz/o-arealu/>>

POKORNÝ, J. Slevy na jízděm pro lidi pod 26 a nad 65 let startují [online]. *idnes.cz*. 2018 [cit.2019-05-29]. Dostupné na: <https://www.idnes.cz/zpravy/domaci/hromadna-doprava-jizdne-sleva-autobusy-vlakly-studenti- duchodci.A180831_204047_domaci_pmk>

PRO PARTY. Vysávání lentilek [online]. *pro-party.cz*. 2010 [cit.2019-06-03]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra1266>>

PURŠCHOVÁ, Š. Moje nohy, tvoje nohy, oči [online]. *hranostaj.cz*. 2014 [cit.2019-05-31]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra3849>>

RAFTING MORAVA. Bobří řeka (Chomoutov-Olomouc) [online]. *raftingmorava.cz*. 2019 [cit.2019-05-10]. Dostupné na: <<http://www.raftingmorava.cz/rafting-skolni-vylety-morava-zs-jednodenni-bobri-reka.html>>

RYGAL, A. Obři, čarodějnice a skřítki [online]. *hranostaj.cz*. 2011 [cit.2019-05-31]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra1534>>

RODAS OLOMOUC. Pro školy [online]. *rodas-olomouc.cz*. 2019 [cit.2019-05-10]. Dostupné na: <<http://rodas-olomouc.cz/pro-skoly/>>

SANDÁLKÁŘ. Znělky [online]. *hranostaj.cz*. 2014 [cit.2019-06-04]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra3834>>

SPRÁVA JESKYNÍ ČESKÉ REPUBLIKY. Mladečské jeskyně [online]. *caves.cz*. 2019 [cit.2019-06-04]. Dostupné na: <<https://www.caves.cz/jeskyne/mladecske-jeskyne>>

STANĚK, M. Jaký, Kdo, Jak, Co dělal, Kde [online]. *hranostaj.cz*. 2016 [cit.2019-05-09]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra4067>>

STRAJTOVÁ T. Pták Ohnivák [online]. *hranostaj.cz*. 2009 [cit.2019-05-31]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra824>>

ŠEJTKA, O. Přehled legislativy pro pořádání příměstských táborů [online]. *poradna.cmr.d.cz* 2016 [cit.2019-04-17]. Dostupné na: <<http://poradna.crdm.cz/primestske-tabory/prehled-legislativy-pro-poradani-primestskych-taboru-309>>

ŠKOPÍK, M. Dopravní hřiště. Provoz pro veřejnost [online]. *ddm-mohelnice.cz*. 2019 [cit.2019-01-19]. Dostupné na: <<https://www.ddm-mohelnice.cz/detske-dopravni-hriste-ddh-pro-verejnost>>

ŠKOPÍK, M. Informace a pokyny k příměstské táborům 2019 [online]. *ddm-mohelnice.cz*. 2019 [cit.2019-05-31]. Dostupné na: <<https://ddm-mohelnice.iddm.cz/admin/inc/download.php?type=document&id=8>>

ŠKOPÍK, M. Zájmové aktivity. Další informace [online]. *ddm-mohelnice.cz.web*. 2017 [cit.2018-04-17]. Dostupné na: <<https://drive.google.com/file/d/0B8SanyzGRC6HYkhpS1hRN0ZYODA/view>>

ŠKOPÍK, M. Zájmové aktivity. Dospělí [online]. *ddm-mohelnice.cz.web*. 2017 [cit.2018-04-17]. Dostupné na: <<http://ddmmohelnice.cz.web1.smarthost.cz/images/dokumenty/nabidkask/Dfin.pdf>>

ŠKOPÍK, M. Zájmové aktivity. Školní děti, mládež [online]. *ddm-mohelnice.cz.web*. 2017 [cit.2018-04-17]. Dostupné na: <<http://ddm-mohelnice.cz.web1.smarthost.cz/images/dokumenty/nabidkask/ZSfin.pdf>>

TÁBORNICE. Bláznivá Zoo [online]. *hranostaj.cz*. 2017 [cit.2019-06-03]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra4193>>

TONSILLITIS. Vstaň [online]. *hranostaj.cz*. 2010 [cit.2019-05-30]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra1252>>

VAIGLOVÁ, Z. Raz – dva – BUM [online]. *hranostaj.cz*. 2010 [cit.2019-05-30]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra1319>>

VOSEČEK, J. Lov kachen [online]. *hranostaj.cz*. 2006 [cit.2019-06-04]. Dostupné na: <<https://www.hranostaj.cz/hra180>>

Knižní zdroje:

PELÁNEK, R. Příručka instruktora zážitkových akcí. Vyd. 2. Praha: Portál, 2013, 208 s. ISBN 978-80-262-0454-1.

PELÁNEK, R. Zážitkové výukové programy. Praha: Portál, 2010, 133 s. ISBN 978-80-7367-656-8.

VOPEL, K. W. Skupinové hry pro život 1: zařazení do skupiny, kontakt, smyslové vnímání, přátelství, sebevědomí: pro děti od 6 do 12 let. Praha: Portál, 2007, s. 52-53. ISBN 9788073672867

Příloha 1 – Pokyny pro rodiče (Příměstský tábor pro děti 6-12 let)

Na úterý

Na úterý budou děti potřebovat jídlo a pití, kapesné, pláštěnku, opalovací krém, pohodlnou obuv a oblečení, pláštěnky či deštníky. Mimořádný sraz bude na vlakovém nádraží od 7 do 7:05 z důvodu odjezdu vlaku v 7:14.

Na středu

Na tento den budou sebou potřebovat plavky, osušku, sprchový gel, popřípadě šampón, sáček na mokré věci, jídlo, pití, kapesné, pláštěnky či deštníky. Neplavci budou mít povinně i nafukovací rukávky.

Na čtvrtek

Do KOVOZOO budou sebou potřebovat jídlo a pití, kapesné, pláštěnku, opalovací mléko, pohodlné oblečení a obuv, pláštěnky či deštníky.

Na pátek

Budou potřebovat jídlo, pití, pohodlné oblečení a obuv, pláštěnky či deštníky, kapesné na nákup dárečků ve svíčkárně. Děti starší 10 ti let budou opět potřebovat průkazka na jízdné (žákovský průkaz nebo cestovní pas apod, pro levnější jízdné). Rozchod bude na nádraží, s očekávaným příjezdem vlaku v 15:58.

Příloha 2 – Pokyny pro rodiče (Příměstský tábor pro děti 12-15 let)

Na úterý

Děti budou potřebovat pevnou obuv, pohodlné oblečení, pláštěnku či deštník pro případ deště, pokrývku hlavy, jídlo a pití na celý den, kapesné.

Na středu

Bude potřeba průkazka na jízdné (žákovský průkaz, cestovní pas apod, pro levnější jízdné), plavky, osuška, opalovací krém, sprchový gel, sáček na mokré věci, pití, svačina, kapesné pro koupi dalšího jídla a pití, pláštěnky či deštníky. Upozornění, že bude rozchod na nádraží s očekávaným příjezdem vlaku v 15:58.

Na čtvrtek

Na čtvrtek je potřeba průkazky na jízdné (žákovský průkaz či cestovní pas apod. pro levnější jízdné), pevné obuvi, pohodlného oblečení, pláštěnky pro případ deště, opalovacího krému, pití, svačiny, kapesného. S upozornění, že bude rozchod na nádraží s očekávaným příjezdem vlaku v 15:58.

Na pátek

Budou sebou potřebovat jídlo, pití opalovací krém, kapesné, oblečení na převlečení (kallhoty/kraťase, triko, boty, spodní prádlo, ponožky). Pojede se na raftech, kde se mohou namočit. Výjimečný sraz od 6:45 do maximálně 6:55 (pak jde vedoucí koupit jízdenky). A s upozorněním, že bude rozchod na nádraží s očekávaným příjezdem vlaku v 15:58.

Příloha 3 – Pravidla

Na příměstský tábor se nebude doporučovat brát cenné věci. V případě ztráty či poškození si za ně bude ručit dítě samo.

Bude zakázáno mít sebou nebezpečné věci, jako je nůž, pyrotechnika atd. Během PT budou zakázány všechny energetické nápoje. Bude však platit i zákaz užívání alkoholu, kouření, drog a omamných látek.

Žádné dítě nebude odcházet samo dříve, než bude rozchod či samo bez souhlasu rodičů, který odevzdá dítě či rodič první den tábora vedoucímu. Nebude samovolně odcházet z budovy či kamkoliv odcházet bez vědomí vedoucího.

Na koupališti či bazéně se nebude běhat, do nikoho strkat, topit apod. Mimo jiné bude po celou dobu příměstského tábora platit zákaz škrčení, mlácení, kopání a jiné ubližování či škození ostatním dětem.

Příloha 4 – Přihlášky na příměstský tábor



Dům dětí a mládeže Magnet, Mohelnice
Spartakiádní 8, 789 85 Mohelnice
tel., fax: 583 432 813
email: ddm.mohelnice@rps.cz
ws: www.ddm-mohelnice.cz

Přihláška na příměstský tábor pro děti od 6 do 12 let

Termín: 6. – 10.7.2020 Cena: 600 Kč

Jméno dítěte:

Datum narození:

Bydliště:

Sebou: Přezůvky, pití, svačina, pohodlné oblečení a obuv, menší krabičku na odnesení výrobku

Jméno zákonného zástupce:

Telefon na zákonného zástupce:

Email na zákonného zástupce:

Zdravotní pojišťovna:

Plavec: Ano – Ne

ČESTNÉ PROHLÁŠENÍ O ZDRAVOTNÍM STAVU DÍTĚTE (vyplní zákon. zástupce)

Alergie:

Nezbytné léky a jejich dávkování:

.....

Podpis zákonného zástupce: Datum:

Souhlas se zpracováním osobních údajů

Tímto uděluji souhlas Domu dětí a mládeže Magnet Mohelnice, se sídlem Spartakiádní 744/8, 789 85 Mohelnice, IČ: 00853020, aby ve smyslu nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) č. 2016/679 o ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů a o volném pohybu těchto údajů a o zrušení směrnice 95/46/ES (obecné nařízení o ochraně osobních údajů) (dále jen „Nařízení“) zpracovávala tyto osobní údaje: *osobní údaje, fotografie.*

Jméno, příjmení, telefonní číslo a e-mail je možné zpracovat na základě Vámi uděleného souhlasu za účelem propagace příměstských táborů. Tyto údaje budou správcem zpracovány po dobu 1 roku.

S výše uvedeným zpracováním udělujete svůj výslovný souhlas. Poskytnutí osobních údajů je dobrovolné. Souhlas lze vzít kdykoliv zpět, a to například zasláním emailu nebo dopisu na kontaktní údaje společnosti.

Podpis:

Přihlášku odevzdejte nejpozději do 31. 5. 2019 na vrátnici DDM Magnet Mohelnice.

Přihláška na příměstský tábor pro děti od 12 do 15 let

Termín: 3. – 7.8. 2020 Cena: 1.100 Kč

Jméno dítěte:

Datum narození:

Bydliště:

Sebou: Přezůvky, pití, svačina, pohodlné oblečení a obuv, tašku na odnesení výrobku

Jméno zákonného zástupce:

Telefon na zákonného zástupce:

Email na zákonného zástupce:

Zdravotní pojišťovna:

ČESTNÉ PROHLÁŠENÍ O ZDRAVOTNÍM STAVU DÍTĚTE (vyplní zákon. zástupce)

Alergie:

Nezbytné léky a jejich dávkování:

Podpis zákonného zástupce: Datum:

Souhlas se zpracováním osobních údajů

Tímto uděluji souhlas Domu dětí a mládeže Magnet Mohelnice, se sídlem Spartakiádní 744/8, 789 85 Mohelnice, IČ: 00853020, aby ve smyslu nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) č. 2016/679 o ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů a o volném pohybu těchto údajů a o zrušení směrnice 95/46/ES (obecné nařízení o ochraně osobních údajů) (dále jen „Nařízení“) zpracovávala tyto osobní údaje: *osobní údaje, fotografie*.

Jméno, příjmení, telefonní číslo a e-mail je možné zpracovat na základě Vámi uděleného souhlasu za účelem propagace příměstských táborů. Tyto údaje budou správcem zpracovány po dobu 1 roku.

S výše uvedeným zpracováním udělujete svůj výslovný souhlas. Poskytnutí osobních údajů je dobrovolné. Souhlas lze vzít kdykoliv zpět, a to například zasláním emailu nebo dopisu na kontaktní údaje společnosti.

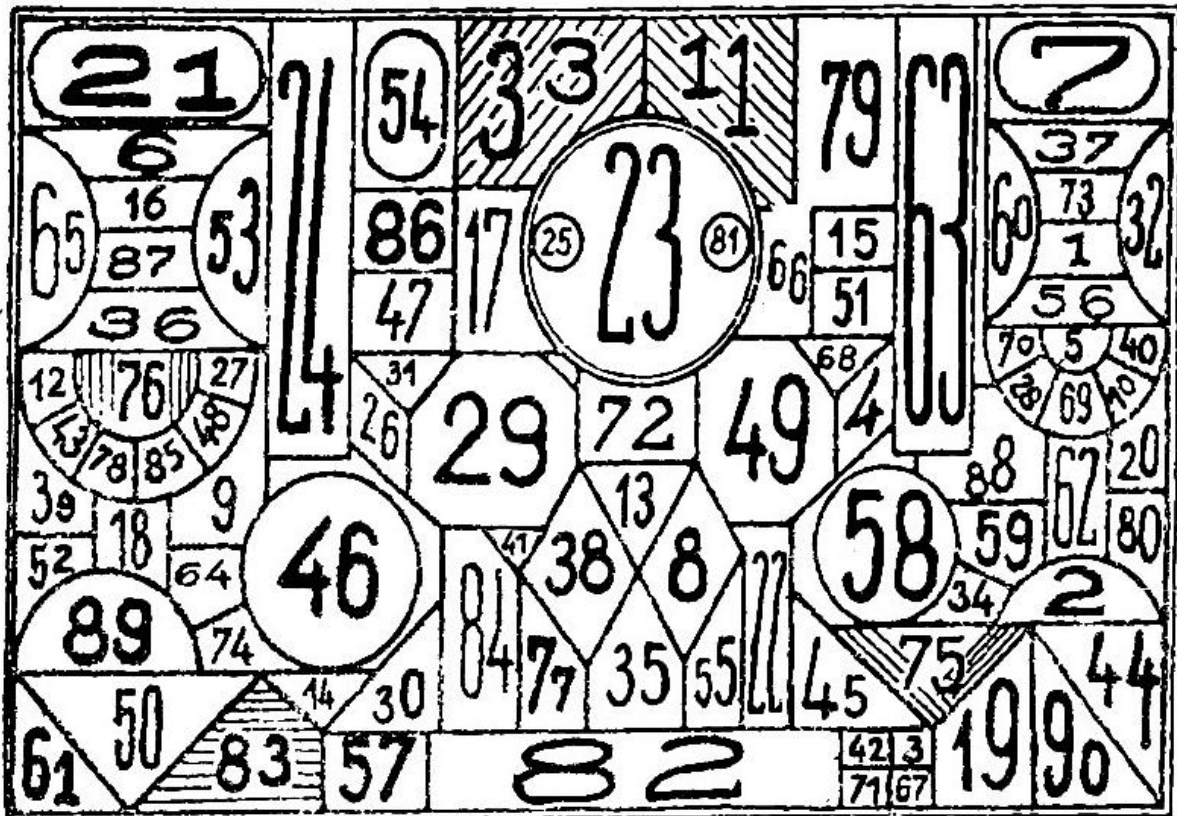
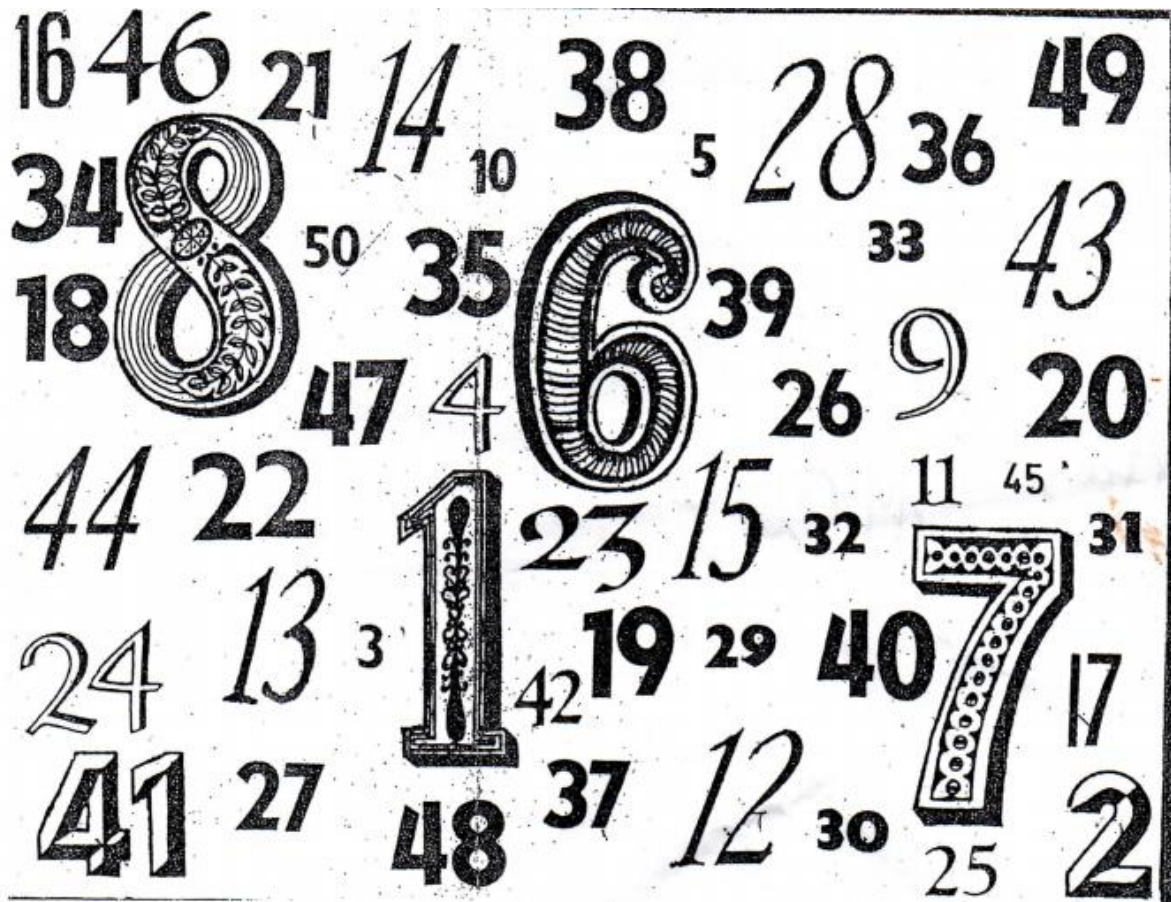
Podpis:

Přihlášku odevzdejte nejpozději do 31. 5. 2019 na vrátnici DDM Magnet Mohelnice.

Příloha 5 – Čísla ke hře Na pyrotechnika (Macháček, 2016)

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

Příloha 6 – Plán ke hře Numbers (Juráš, 2012)



Příloha 7 – Návod na krokodýlka z korálek (Germia, 2009)

