

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
Cyrilometodějská teologická fakulta
Katedra křesťanské výchovy

Sociální pedagogika

Eva Bachanová

Indiánský tábor pro děti předškolního věku
v mateřské škole Ostrožská Lhota

BAKALÁŘSKÝ PROJEKT

Vedoucí projektu: Mgr. Marcela Fojtíková Roubalová

Olomouc 2012

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářský projekt vypracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne 14. 6. 2012

.....
Podpis autora práce

Poděkování

Děkuji Mgr. Marcele Fojtíkové Roubalové za vedení mého bakalářského projektu a poskytování rad a připomínek. Mé poděkování patří i všem blízkým, kteří mi pomáhali s jakoukoli radou a podporovali mě při dokončení bakalářského projektu.

Obsah

Úvod.....	5
1 Ostrožská Lhota	6
1.1 Poloha, okolí	6
1.2 Historie a název obce Ostrožská Lhota	6
1.3 Obyvatelé	7
2 Mateřská škola Ostrožská Lhota.....	8
2.1 Historie MŠ	8
2.2 Současný stav, zřizovatel, materiální zajištění	9
2.3 Personální zajištění.....	10
2.4 Finanční zajištění	10
2.5 Charakteristika dětí v mateřské škole.....	11
3 Projekt: Indiánský tábor pro děti předškolního věku v MŠ Ostrožská Lhota	12
3.1 Cíle projektu.....	12
3.2 Termín tábora, cílová skupina a počet.....	13
3.3 Místo tábora	14
3.4 Personální zajištění.....	14
3.5 Materiální prostředky	15
3.6 Finanční prostředky	15
3.7 Právní podmínky	16
3.8 Táborový program a řád	17
3.8.1 Den první: Neděle.....	20
3.8.2 Den druhý: Pondělí.....	24
3.8.3 Den třetí: Úterý.....	32
3.8.4 Den čtvrtý: Středa.....	38
3.8.5 Den pátý: Čtvrtek	44
3.8.6 Den šestý: Pátek	50
Závěr	53
Seznam použité literatury a zdroje.....	54
Seznam zkratk	57
Seznam příloh	58

Úvod

Rozvoj osobnosti člověka je nepopíratelně ovlivněn hlavně v počátcích jeho věku. Dítě dokáže vstřebat daleko více informací, impulsů a poznatků nežli starší jedinci a je schopno si déle tyto informace pamatovat. Z toho nám jednoznačně vyplývá, že pro rozvoj dítěte je výchova v MŠ a následně na ZŠ prioritní. Proto je navržen projekt Indiánský tábor, který je vytvořen pro předškolní děti z mateřské školy Ostrožská Lhota. Zahrnuje šest táborových dnů, strávených na faře Radějov u Strážnice. V rámci táborového programu, jeho cílů, vybraných metod aj. chci děti směřovat k větší samostatnosti, ohleduplnosti, kooperaci. Jedním z důležitých předpokladů absolvování tábora je získání kladného vztahu k přírodě.

Celý projekt je členěn na kapitoly. První kapitola se zaměřuje na stručné a výstižné dějiny obce Ostrožská Lhota, které měly dopad na vývoj tamější MŠ. Druhá kapitola obsahuje historii MŠ Ostrožská Lhota, současný stav, personální, materiální a finanční zajištění, obecné údaje o mateřské škole a psychologické aspekty dětí. Poslední kapitolou je samotný projekt. Obsahuje informace o projektu, jeho cíle, opatření materiálů, finanční zajištění, právní podmínky, ale také i podrobný popis táborového programu, který může být inspirací pro pořadatele dalších dětských táborů.

Cíl bakalářského projektu by měl být patrný již z důvodů výběru. Snahou je pomoci vyprodukovat plně rozvinuté, nenarušené osobnosti tak, aby duševní i fyzický stav dětí předškolního věku co nejvíce odpovídal jejich věku. K dosažení tohoto stavu bych chtěla pomoci týdenním táborem, kde se skloubí jak psychický, tak i fyziologický rozvoj dítěte. Mým osobním cílem je, aby mohla být tato práce využita v praxi. Práce může být využita jako celek anebo jen její některé specifické části.

1 Ostrožská Lhota

1.1 Poloha, okolí

Obec Ostrožská Lhota leží na 48° 58' jižní šířky a 17° 28' východní délky. Obec se nachází v jihovýchodní Moravě a patří do okresu Uherské Hradiště.

Obec se rozkládá v údolí Hlucké pahorkatiny, která má nadmořskou výšku 207m. Kolem obce protéká potok Okluky. „Ostrožská Lhota je součástí národopisně známého Moravského Slovácka, podregionu Dolňácko.“¹ V okolí obce se nalézá známé poutní místo Slovácka, což je kopec sv. Antonínka. Celá obec je lemována vinohrady.

1.2 Historie a název obce Ostrožská Lhota

Obec Ostrožská Lhota na jihovýchodě Moravy existovala již před její první doloženou písemnou zmínkou. Název obce vzniknul v období středověku ve 13. a 14. století. Za vlády Karla IV. se objevuje pod názvem Velká Lhota (Majori Lhota). „Od roku 1522 je nazývána jako Ostrovská Lhota nebo Ostrá Lhota, výjimečně i Kamenná Lhota.“² Svůj dnešní název Ostrožská Lhota je odvozen od blízkého Uherského Ostrohu, jenž je znám z roku 1885.

Ostrožská Lhota byla součástí ostrožského panství. Za husitské revoluce byla terčem mnoha nájezdů, drancování, došlo i k vypálení. Všechny tyto pohromy zapříčinily zastavení rozvoje obce. Začátkem 20. století se ve vesnici začínaly budovat nové kamenné silnice a vzkvétaly místní kulturní i užitečné spolky, jako byli například dobrovolní hasiči. Velkým mezníkem byla pro vesnici první světová válka. Právě po ní docházelo k obnově místního společenského života. Lidé se pomalu vzpamatovali z válečných hrůz a následné ekonomické krize. V této poválečné době započalo budování dolní mlékárny, kina a obchodu. V roce 1920 se ve vesnici rozsvěcuje první elektrická žárovka a je dokončena stavba nové školní budovy.

Obec silně zasáhla druhá světová válka. Vlivem národního sepletí se v obci zakládaly takzvané pozemní hnutí „Obrana národa“. Druhá světová válka měla neblahý dopad na kulturu i vzhled obce. Zanedlouho do obce přilétají první „vlastovky“, jejichž snahou

¹ ŽAJDLÍK, P. *Ostrožská Lhota 1371 – 2001*. 1. vyd. Uherské Hradiště: LV Print, 2001. s. 8.

² ŽAJDLÍK, P. *Ostrožská Lhota 1371 – 2001*. 1. vyd. Uherské Hradiště: LV Print, 2001. s. 8.

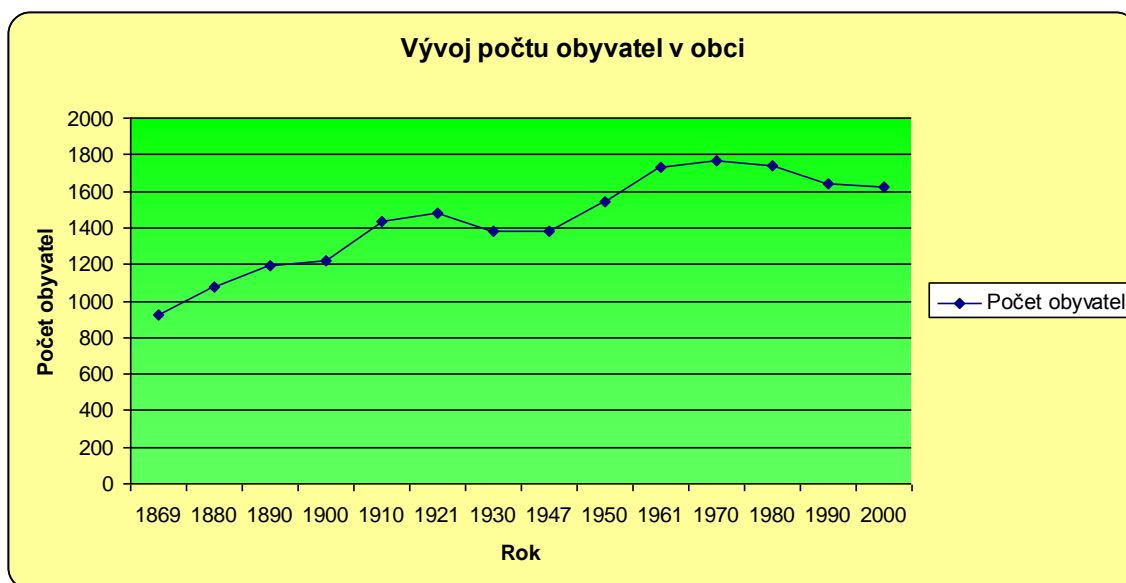
je povznést a stabilizovat zbídačenou obec v různých sférách života. V rámci obnovy kulturního života po válce v Ostrožské Lhotě zakládá ČSSD, Orel, Sokol. V roce 1945 přichází do vesnice rumunští vojáci a vesnice je osvobozena. Za dva roky od osvobození postihlo vesnici velké sucho, jež mělo negativní dopad na zdejší obyvatelstvo.

1.3 Obyvatelé

Z uvedené tabulky lze vidět, že během 19. a začátkem 20. století docházelo k rostoucímu počtu obyvatel v Ostrožské Lhotě. Během 30. až 50. let 20. století došlo k úbytku obyvatelstva, což zapříčinily hlavně světové války a hospodářská krize. V dalších letech docházelo opět k nárůstu obyvatelstva, jež způsobily hlavně dobré sociální podmínky. Na přelomu 20. a 21. století obyvatelstvo v Ostrožské Lhotě spíše stagnuje.

Přehled počtu obyvatel v Ostrožské Lhotě³

Rok	1869	1880	1890	1900	1910	1921	1930
Počet	921	1072	1192	1223	1437	1481	1379
Rok	1947	1950	1961	1970	1980	1990	2000
Počet	1382	1545	1733	1767	1741	1638	1625



³ ŽAJDLÍK, P. *Ostrožská Lhota 1371 – 2001*. 1. vyd. Uherské Hradiště: LV Print, 2001. s. 26.

2 Mateřská škola Ostrožská Lhota

„Mateřská škola je po rodině dalším socializačním zařízením, do kterého dítě přichází, aby rozšířilo dosavadní a získalo nové důležité poznatky, dovednosti a zkušenosti potřebné ke svému tělesnému, duševnímu, mravnímu a sociálnímu rozvoji. Cílem mateřské školy je uskutečňování práva na vzdělání a výchovu. Nezákladnějším cílem je rozvíjení komunikace, tolerance, ochoty pomoci, jazykový rozvoj, rozšiřování vědomostí, kreslení, malování, osvojování základních pohybů, rozvíjení hudebních a tvořivých možností dítěte a další.“⁴ Mateřská škola je určena dětem 3 – 6 let.

Činnost mateřské školy se řídí Rámcovým vzdělávacím programem⁵, což je všeobecně platný pedagogický dokument, který stanovuje požadavky zajišťující kvalitu předškolního vzdělávání všem dětem. Pedagogičtí pracovníci rozpracovávají rámcový vzdělávací program a vytváří vlastní školní vzdělávací program, podle specifických možností a podmínek MŠ. Do RVP by neměl být opomíjen vztah dětí se zdravou přírodou.

2.1 Historie MŠ⁶

Historie MŠ začíná rokem 1950. 1. dubna roku 1950 byl zahájen polodenní provoz. MŠ nejdříve fungovala jako tzv. „zemědělský útulek“ (v jarním a letním období). V prvním roce provozu bylo zapsáno 25 dětí, které však MŠ navštěvovaly nepravidelně. Začátky MŠ byly dosti spletité. MŠ se potýkala s různými problémy: málo pomůcek a hraček a program odehrávající se v místnosti s nevyhovujícím hygienickým zařízením.⁷

V roce 1954 proběhly úpravy prostor, neboť stávající byly již v nevyhovujícím stavu. Proto děti trávily dva měsíce v přírodě a za nepříznivého počasí využívaly prázdné třídy osmileté střední školy.⁸ Velkým problémem v mateřské škole byla voda. Ta musela být přinášena ze studny, jenže se nacházela až pod kostelem. I z tohoto důvodu zůstávala MŠ bez stravování a s omezeným provozem. Během dalších let byla vybudována zahrada s pískovištěm.

⁴ JEŘÁBKOVÁ, B. *Mateřská škola jako životní prostor I*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 1993. s. 47.

⁵ Zkratka RVP.

⁶ Kapitola použita i v BACHANOVÁ, E. *Seminární práce z Vychovatelské praxe II*. 2011. s. 2 – 3.

⁷ Srov. PAVLAS, V. a KOL. *Ostrožská Lhota, minulost a současnost*. 1. vyd. Ostrožská Lhota: Obec Ostrožská Lhota, 2011. s. 533.

⁸ Do osmileté střední školy spadalo 5 tříd školy národní a 3 třídy školy střední.

V roce 1966 byla otevřena druhá třída. O rok později byl zaveden vodovod a upraveno sociální zařízení. Budova MŠ byla ve velmi špatném stavu a potřebovala okamžitou rekonstrukci. Od roku 1971 byl změněn provoz na celodenní, zřízena výdejna stravy, avšak pořád se potýkalo s nedostatkem vody.

V roce 1976 se budova dočkala rekonstrukce, její dokončení bylo v roce 1979. Na rekonstrukci budovy se podíleli samotní občané Ostrožské Lhoty, za částku 5 mil. MŠ byla zpřístupněna pro 90 dětí. Po roce 1989 byla přebudovaná kotelna na uhlí na moderní plynovou. V roce 1996 proběhla rekonstrukce střechy. Od roku 2003 se MŠ stala součástí ZŠ. Zatím poslední rekonstrukce (zateplování) budovy proběhla v roce 2008.⁹

2.2 Současný stav, zřizovatel, materiální zajištění

V současné době má mateřská škola dvě oddělení s celkovým počtem 40 dětí. V MŠ pracují tři pedagogičtí pracovníci a dva nepedagogičtí pracovníci.

Mateřská škola je určena dětem předškolního věku od 3 do 6 let. Podle věku jsou rozděleny do oddělení. Mateřská škola je určena i handicapovaným dětem, které mají svého asistenta. Do mateřské školy v Ostrožské Lhotě může být přijato i dítě mladší tří let života.¹⁰

Měsíčně se pořádá v mateřské škole divadelní představení, různé ekologické programy. Každý rok chodí do MŠ Mikuláš, který dětem nadělí dárečky. Pro rodiče se ke Dni Matek koná představení a k zakončení roku je pořádán táborák a rozloučení s předškoláky. Toto rozloučení je určeno pouze dětem, které odchází do první třídy základní školy. Koná se na obecním úřadě a děti jsou pasovány do stavu školáků.

Budova MŠ se nachází ve velmi klidné lokalitě na okraji obce v blízkosti zdravotního střediska a sportovního areálu. Je přístupná z jednoho vchodu. Přístupové cesty k MŠ a chodník ke vchodu jsou udržovány v dobrém technickém stavu nebránícím běžnému užívání, čímž snižují riziko zranění popř. nehody. Přístup ke vchodu je bezbariérový. Z důvodu snížení energetické náročnosti prošla budova rekonstrukcí, při které byly postupně vyměněny vnější výplně otvorů (okna a dveře), byl zateplen

⁹ Srov. PAVLAS, V. a KOL. *Ostrožská Lhota, minulost a současnost*. 1. vyd. Ostrožská Lhota: Obec Ostrožská Lhota, 2011. s. 533.

¹⁰ Toto dítě musí dosáhnout věku 2,5 let a o jeho přijetí musí rozhodnout ředitel.

obvodový plášť i konstrukce střechy a byla provedena barevná fasáda. Posledním chystaným krokem je výměna topných těles za úspornější.

MŠ je rozdělena do dvou oddělení podle věku. Ke každému oddělení náleží šatna, toalety, umývárna a velká herna. Třídy jsou vybaveny nábytkem, který odpovídá věku dítěte. Ve třídách nalezneme spoustu skříněk a hlavně hraček, které jsou přiměřené věku dítěte.

Celý interiér školy je dotvářen obrázky, na kterých se podílely samy děti. Součástí mateřské školy je i rozsáhlá zahrada. V ní najdeme dvě pískoviště, která mají ochranné sítě, skluzavky, prolézačky a houpadla. Zřizovatelem instituce ZŠ a MŠ je od roku 2002 obec Ostrožská Lhota.

2.3 Personální zajištění

V mateřské škole pracují tři kvalifikované učitelky. „Náplň práce učitelky v MŠ je dána Pracovním řádem pro zaměstnance škol a školských zařízení. Mezi činnosti patří – pedagogické - přípravné (účast při zpracování ŠVP, individuální plány, hodnocení), sociálně - pečovatelské (stolování, hygiena, oblékání) a provozně - organizační (prostředí a vybavení třídy, organizace dne).“¹¹

Čistotu prostředí, ve kterém se děti nachází, má na starosti uklízečka-školnice, jejíž povinností je úklid celé budovy, chystání lůžek pro děti, dále i pomáhá s oblékáním dětí v mladším oddělení, otevírání a zavírání budovy. Mezi její povinnosti patří i pečování o zahradu.

V neposlední řadě tu najdeme jednu kuchařku, která od nového školního roku 2011 dováží jídlo z kuchyně ZŠ. V mateřské škole byla z ekonomických důvodů kuchyně zrušena. O drobné opravy v MŠ se stará pan školník.

2.4 Finanční zajištění

Obec Ostrožská Lhota jako zřizovatel mateřské školy hradí všechny náklady na provoz. Dále je vyhláškou určena výše příspěvku od rodičů. Příspěvek musí být vždy

¹¹ BEČVÁŘOVÁ, Z. *Současná mateřská škola a její řízení*. 1.vyd. Praha: Portál, 2033 s. 88 – 89.

odsouhlasen všemi rodiči před začátkem nového školního roku v MŠ. Tento příspěvek nepomáhá dorovnat deficit mezi výdaji a příjmy MŠ, nýbrž slouží k obnovování různých materiálních pomůcek a jiných věcí nad standard běžné MŠ. Dalším příspěvovatelem je Nadace Děti-Kultura-Sport. O příspěvky z nadace se žádá každý rok. Ale finance se rozdělují mezi MŠ a ZŠ. Jeden rok připadne celá částka ZŠ a druhý rok MŠ.

2.5 Charakteristika dětí v mateřské škole

Psychologické aspekty předškolních dětí 3 – 6 let:¹²

- **tělesný vývoj:** dítě roste do výšky, mizí baculatost, která je typická pro období batolat. Začíná se rozvíjet svalstvo a zdokonaluje se činnost orgánů. Předškolní dítě je mnohem odolnější vůči infekčním chorobám, než tomu bylo v předchozím období. Jeho dominantní potřebou je pohyb, který jej uspokojuje nejčastěji při hrách. Pohyb by měl být pestrý a mnohostranný. Dítě zvládne jízdu na kole, hry s míči. Kvůli snadné unavitelnosti je důležité zapojovat do režimu dne relaxaci. Předškolní dítě rádo kreslí, modeluje, maluje, tvoří a zdokonaluje svou samoobsluhu.

- **rozumový rozvoj:** dítěti se zlepšuje percepce, dokáže rozeznat základní barvy, různý rytmus. Stále je pro něj obtížné porozumět vnímání času a prostoru. Paměť je obrazná a mechanická. Fantazie je velmi bohatá, dokonce se objevují i fantazijní obrazy. Nejčastěji ji najdeme v kresbě, hře či slovním projevu. Pozornost v předškolním věku je nestálá, krátkodobá a neúmyslná.¹³ Dochází k rozšíření slovní zásoby, souvislého vyjadřování a správnosti výslovnosti.

- **sociální vývoj:** u dětí předškolního roku roste potřeba společenských kontaktů, nejčastěji k vrstevníkům. Jejich vztahy jsou krátkodobé, náhodné a nestálé. První kamarádství můžeme spatřit až na konci tohoto období.

Nejčastější činností dětí předškolního věku je hra, jež slouží především k radosti a rozvoji myšlení. U dětí předškolního věku se začínají objevovat sociální hry, které

¹² Srov. HÁJEK, B., HOFBAUER, B., PÁVKOVÁ, J. *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. 1. vyd. Praha: Portál, 2008. s. 84 – 86.

¹³ Bývá také označována jako mimovolní pozornost. Je vyvolána působícími podněty, které jsou bezprostřední.

probíhají v interakci dvou nebo více vrstevníků. V mateřských školách se nejčastěji setkáme se čtyřmi typy her:

1. funkční – jde o primitivní funkce či dovednosti (tleskání, kopání, jemnější pohyby rukou).
2. fiktivní – objevuje se fantazie, představivost a předstírání.
3. receptivní – dítě již dokáže naslouchat příběhu a sledovat události na obrázku.
4. konstruktivní – zaměřena na kreslení, hraní s kostkami a přírodním materiálem.

3 Projekt: Indiánský tábor pro děti předškolního věku v MŠ Ostrožská Lhota

Navrhovaný projekt je určen dětem předškolního věku. Je vytvořen na základě pracovní vytiženosti rodičů, kteří během hlavních prázdnin, kdy je mateřská škola uzavřena, nemají, kam umístit své ratolesti. A právě proto by jim měl tento navrhovaný projekt pomoci. Projekt bude mít pohybově - vzdělávací charakter. Děti se stmelí do indiánského kmene a za pomoci pohybových aktivit a plnění úkolů naučí poznávat život indiánů ve vesnici. Vyzkouší si vyrobit typické indiánské nástroje, které bezprostředně využijí v navazujících úkolech. Jako kmen si osvojí spolupráci v kolektivu při lovu potravy. Veškeré aktivity budou probíhat hlavně zábavnou formou.

3.1 Cíle projektu

Hlavním a zároveň prvním cílem projektu je všeobecný rozvoj dětí. Rozvíjet jejich samostatné myšlení, prohloubit navazování vztahů a kooperace se svými vrstevníky, s nimiž budou neustále v kontaktu plnění dílčích úkolů nebo hraní her. Kromě zmíněných cílů chce projekt podpořit pozitivní hodnoty chování (smysl pro dobrý skutek, laskavost, štedrost, zdvořilost). Tohoto lze dosáhnout různými metodami, nejúčinnější je však forma hry.

Druhým cílem projektu je vytvoření zdravých životních návyků a postojů k péči o své zdraví, k vývoji zodpovědnosti za své oblékání a každodenní osobní hygienu.

Činnosti, jež v táboru k tomuto cíli vedou, jsou pravidelné rozcvičky, zdravá strava a mytí těla.

Třetí cíl projektu se věnuje oblasti učení, do kterého bude spadat snaha o samostatnost a kooperaci v kolektivu. Děti se naučí spolupracovat, pomáhat si v rámci svých možností a respektovat druhé. Vše za pomoci her.

Čtvrtým cílem, který bude naplněn, je poskytnutí možnosti k poznání a zážitkům v přírodě. Vést dítě, aby vnímalo všemi smysly. Seznámit jej s přírodou a indiánskou kulturou. Vše v rovině her a divadla (dramatické výchovy – hraní divadelních scének). Děti jsou v tomto cíle vedeny k úctě a zodpovědného vztahu přírodě a také k okolnímu prostředí.

Pátým cílem je rozvíjení vyjadřovacích schopností a interakce. Děti si osvojí používání jazyka, myšlení a jsou vedeny k rozvoji interakce. Děti se naučí diskutovat, ale zároveň i poslouchat a naslouchat řeči druhých. Tento cíl je v projektu obsažen zejména předčítáním pohádek, naučení se písniček a básniček.

Šestým cílem je podpora estetického cítění. Děti se za pomoci malování, kreslení či výroby různých výrobků, naučí trpělivosti při kreativní práci a zároveň i ocenění nejen své práce, ale i práce ostatních. Tento cíl slouží k podpoře trpělivosti a rozvoji fantazie.

Sedmým cílem je rozvoj fyzického a motorického vývoje. Děti se za pomoci pohybu a her zdokonalují v koordinaci, ovládání pohybu a motorice. Jsou povzbuzovány k samostatným činnostem, ale i zapojení se do společných aktivit. Je důležité, aby děti pochopily, že je pohyb důležitý a prospívá zdraví.

3.2 Termín tábora, cílová skupina a počet

Termín tábora bude po domluvě s rodiči. Rodiče dostanou letáky, na kterých si mohou vybrat vhodný termín. Na který termín se přihlásí největší počet dětí, ten bude stanoven jako závazný. Tábor je zaměřen pro děti z MŠ. Jedná se o předškolní děti, které se chystají po prázdninách do školy. Maximální počet účastníků je 12 dětí. Pokud by nebylo možné naplnit kapacitu tábora dětmi předškolního věku, mohly by se přihlásit i děti mladší (od 5 let).

3.3 Místo tábora

Tábor se bude konat ve zděné budově - fara Radějov. Fara je velmi dobře vybavená a zrekonstruovaná, neboť se zde koná mnoho táborů či víkendových akcí. Celková kapacita budovy je 20 osob. Dále se zde nachází koupelna, sprchovací kout a 2WC. Kuchyň je plně vybavena. K faře patří velká farní zahrada, ve které najdeme dětské hřiště s různými prolézačkami. V okolí obce se nachází krásné prostředí pohoří Bílých Karpat a obora s daňky.

3.4 Personální zajištění

O účastníky tábora se postarají instruktoři z řad učitelek MŠ a dobrovolníci z řad skautů, kteří mají speciální kurzy a osvědčení, pro pořádání táborů pro děti. J. Novák - vedoucí tábora bude celý tábor zaštiťovat. Mezi jeho povinnosti patří organizační věci, jako je tvorba přihlášky, plakátů, zajištění informačních schůzek pro rodiče, celkový dohled nad dětmi (bezpečnost, hygiena, sledování činnosti) a tvorba táborového programu. Další funkcí na táboře je zástupce vedoucího tábora, jež bude vykonávat E. Bachanová. Její funkcí je zastupovat vedoucího tábora v jeho nepřítomnosti (v případě náhlého a nutného odjezdu či nemožnosti zúčastnit se schůzek s rodiči). Zástupce vedoucí se taktéž podílí i na tvorbě táborového programu. Funkci zdravotníka na táboře obstará zdravotní sestra J. Bartošová. Gastronomickou stránku tábora zajistí kuchařka z MŠ. Ostatní instruktoři budou mít na starosti věci, které jim stanoví vedoucí tábora. Budou taktéž pomáhat s programem.

Každý večer se uskuteční porada vedení tábora ve společenské místnosti, kde se upřesní program následujícího dne a analyzuje se proběhnuvší den. Výstupem analýzy bude shoda vedení tábora, a to tak, že: 1. Vše proběhlo v pořádku, nejsou zapotřebí žádná nápravná opatření. 2. Vyskytly se nedostatky a jsou přijata nápravná opatření, aby opakování nedostatků bylo pokud možno zamezeno. Případně účinek nedostatků, které nejdou odstranit, byl minimalizován.

3.5 Materiální prostředky

Materiál jako jsou výtvarné potřeby, míče atd. bude zapůjčen z MŠ Ostrožská Lhota. Související prostředky (např.: lana, šátky, písťalky) bude zapůjčen ze skautského střediska Hradištská Dvojka Staré Město. Aby se na žádnou z dílčích věcí nepozapomnělo, tak odpovědný vedoucí sepíše dané věci na speciální seznam věcí a sám se přesvědčí, zda je tento seznam dodržen. Z důvodu nepředvídatelných překážek (např.: počasí) se vezmou různé stolní a společenské hry, aby náplň tábora byla co nejméně dotčena. Výše uvedené prostředky ochotně poskytne MŠ a uvedený skautský oddíl ze Starého Města. Všechny nutný materiál se dopraví na místo vozidlem, tento přesun opět zajistí vedoucí tábora – Jan Novák.

3.6 Finanční prostředky

Cena tábora najedno dítě byla stanovena 1000 Kč. Tato částka je pod průměrem cen za běžný tábor (například s domem dětí a mládeže), aby se ho mohly zúčastnit i děti ze sociálně slabších rodin. Peníze budou rozděleny na dvě platby. První platba bude činit 500 Kč, což je záloha (nevratná) za tábor a bude placena předem. Druhá platba 500 Kč bude placena při nástupu na tábor.

Další potřebné finanční prostředky pro realizaci tábora budou dotovány z obce Ostrožská Lhota, popř. od sponzorů – Nadace Děti – Kultura – Sport, Stolařství Hyrák, čalounictví Žajdlík, Mikroregion Ostrožsko, Ostrožsko a.s.

Kalkulace celkové částky na tábor:

Příjmy

položka	celkem
platby účastníků	12 000/ 1000 Kč osoba
dotace obce Ostrožská Lhota	2 000 Kč
sponzoři	3 000 Kč
dotace z MŠ a ZŠ	2 000 Kč
celkem	19 000 Kč

Výdaje

položka	celkem
doprava	2 500 Kč
ubytování	4 000 Kč
strava	8 000 Kč
materiál	2 500 Kč
rezerva	2 000 Kč
celkem	19 000 Kč

3.7 Právní podmínky

Každá akce i tábory se řídí určitými platnými právními předpisy, ne jinak tomu bude i u tohoto indiánského tábora.

Mezi právní předpisy, které se týkají konání tábora, patří:

- a) zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví a o změně některých souvisejících zákonů, ve znění pozdějších předpisů
- b) vyhláška Ministerstva zdravotnictví č. 106/2002 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti
- c) některé ustanovení, které jsou obsažené ve vyhlášce č. 107/2001 Sb., o hygienických požadavcích na stravovací služby o zásadách osobní a provozní hygieny při činnostech epidemiologicky závažných

Všichni organizátoři zotavovacích akcí a táborů by se měli účastnit školení pro hlavního vedoucího tábora.

Pro tábor, který já navrhuji, platí hlavně § 12 zákona č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví a o změně některých souvisejících zákonů ve znění pozdějších předpisů. Je nutno zajistit:

- hygienicky nezávadný stav zařízení, ve kterém bude probíhat tábor

- zajištění pitné vody pro požadovaný počet účastníků. Pitná voda musí odpovídat hygienickým požadavkům.
- všichni instruktoři musí být zdravotně způsobilí a zdravotník musí mít alespoň kurz první pomoci
- pro práci v kuchyni je potřeba zdravotního průkazu
- intervaly mezi jídly jsou maximálně tři hodiny

3.8 Táborový program a řád

- 8.00 budíček
- 8.10 - 8.20 rozcvička
- 8.20 - 8.30 hygiena
- 8.30 – 9.00 snídaně
- 9.00 – 9.10 úklid lůžek
- 9.10 – 9.20 ranní nástup u totemu
- 9.20 – 10.30 program I.
- 10.30 – 10.45 svačina I.
- 10.45 – 12.00 program I.
- 12.00 – 12.15 příprava na oběd
- 12.15 – 12.45 oběd
- 12.45 – 14.00 polední klid
- 14.00 – 15.30 program II.
- 15.30 – 15.45 svačina II.
- 15.45 – 17.15 program III.
- 17.15 – 17.30 příprava na večeři
- 17.30 – 18.00 večeře
- 18.00 – 19.30 program IV.
- 19.30 – 19.45 nástup u totemu
- 19.45 – 20.00 večerní hygiena
- 20.00 – 20.15 příprava na večerku
- 20.15 - 20.45 večerka, čtení pohádky
- 20.45 – noční klid

Táborový den – charakteristika

Táborový program je navržen tak, aby sloužil k všestrannému rozvoji dítěte. Budiček je naplánován na osm hodin ráno a po něm následuje rozcvička, při které se děti protáhnou a připraví se na celý den. Rozcvička je velmi důležitá a neopominutelná ranní činnost. Děti připraví na následující pohybové činnosti. Rozcvička je denně obměňována. Poté následuje hygiena spojená s čištěním zubů, mytí obličeje a rukou. Od 8.30 do 9 hodin je připravena snídaně a následně úklid lůžek. V 9.10 hodin se každý den koná nástup u totemu, u kterého je dětem představen program dne. Děti jsou u totemu vítány samotným indiánským náčelníkem.

Od 9.20 až do 12 hodin proběhne I. táborový blok vyplněný přestávkou na svačinu.

V táborových blocích děti hrají hry, vytvoří si výrobky... Po skončení I. programového bloku následuje oběd, před nímž proběhne osobní hygiena v podobě mytí rukou. Děti si vezmou ešusy. Nástup k obědu probíhá u totemu, odkud se odchází za pochodu s písní do jídelny, kde účastníci tábora dostanou oběd. Po obědě nastává pro všechny polední klid. O poledním klidu děti odpočívají na svých lůžkách či venku na dece za příznivého počasí. V poledním klidu děti poslouchají pohádky nebo relaxační hudbu. Polední klid je velmi důležitý. Děti se potřebují po dopoledním programu zklidnit a také nabrat sílu na další program.

Po skončení poledního klidu následují hlavní programy dne, II. a III. část, které děti obohatí v podobě seznámení se s přírodou. Tento odpolední blok je přerušen svačinou, která je po ukončení II. odpoledního programu. Po odpoledním bloku, v 17:30, je pro děti připravena večeře. Na ni navazuje poslední část dne v podobě IV. táborového bloku. Drtivá většina těchto bloků s pořadovým číslem IV. bude probíhat u ohně, kde účastníci tábora zpívají písničky a hrají hry. V některých dnech je přichystán i slavnostnější oheň, slavnostnější událost v podobě přijímání dětí do indiánského kmene. V případě, že nějaký jednotlivec či skupinka dětí vyvinou zvláštní úsilí v podobě plnění táborových úkolů, je jejich snažení oceněno a vyzdvíženo před všemi účastníky tábora. Ve večerním programu nejsou děti připraveny o hru, ta má název – Poslouchání lesa, při té se děti zklidní a v setmění poslouchají zvuky lesy. U ohně pak zkouší říct, zda na ně les nějak zvlášť působil. Na závěr posledního z programů nakreslí obrázky, co je v průběhu dne nejvíce zaujalo. Alternativní řešení z důvodu špatného počasí proběhne ve společenské budově a spočívá v hraní her. Po ukončení IV. táborového bloku se všichni shromáždí u totemu, kde si zazpívají píseň – „Zapad den“ a odejdou do budovy přichystat se

ke spánku. Všichni účastníci provedou osobní hygienu tzn. vyčistí si zuby, umyjí ruce, obličej. Každý večer v rámci hygieny se děti osprchují. Po skončení večerní hygieny instruktoři zkontrolují všechny děti, zda nemají klíšřata. Jakmile jsou všichni nachystaní ve spacácích, přečte se pohádka na dobrou noc a od 20.45 hodin začíná pro všechny účastníky tábora noční klid.

Motivační příběh

V jedné indiánské vesnici jménem Oglala patřící slavnému indiánskému kmenu Lakotů se narodil chlapec, kterému jeho rodiče dali jméno Rudý Oblak. Jeho rodiče byli na svého malého synka velmi pyšní a chtěli z něj vychovat, jak se u indiánů patřilo, dobrého chlapce. Chtěli, aby dovedl pomáhat ostatním lidem ve vesnici i kmenu, aby ochraňoval slabé a staré měl v úctě, plnil dobré skutky.

Když uplynulo pár let, z Rudého Oblaka se stal malý udatný chlapec. V den svých šestých narozenin měl složit zkoušku, aby se stal malým indiánem. Jeho úkolem jako i ostatních chlapců a dívek bylo složit indiánské zkoušky a získat tak klíče od tajného indiánského pokladu. Než se však mohl jakékoliv zkoušce podrobit, musel se na ni řádně připravit. Musel se snažit být samostatný, ovládat různé dovednosti malého indiána – střelba z luku, lovit, stavět obydlí zvané teepee, ovládat indiánské tance, malovat indiánské znaky, účastnit se lovu indiánských per. Za vše co dělal a naučil se, byl odměňován barevnými pery. A až jich měl určitý počet, mohl se účastnit závěrečné zkoušky, která byla vyvrcholením jeho snahy a za niž mohl získat klíč od pokladu.

Když nastalo období závěrečné zkoušky, promluvil k Rudému Oblaku duch Velkého Manitou, který mu slíbil pomoc při plnění zkoušky. Jako pomoc mu seslal pomocníky – kamarády. Tito kamarádi mu budou pomáhat plnit dobré skutky a další úkoly, které jsou přichystané. Těmi kamarády jste se stali právě vy.

Pohádky ke čtení

HULPACH, V. *Indiánské pohádky*. 1. vyd. Praha: Mladá Fronta, 2003. 209 str. ISBN 80-204-0976-9.

KONITZKY, G. *Pohádky, legendy a bajky severoamerických indiánů*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2008. 270 str. ISBN 978-80-251-1927-3.

SETON, E. T. *Svítek březové kůry. Kniha lesní moudrosti II*. Praha: Leprez, 2004. 382 str. ISBN 80-86061-35-3.

Body navíc

1. Sbíráání korálků

Korálky děti sbírají za absolvování her, konání dobrých skutků, plnění ne jednoduchých úkolů. Korálky jsou různých barev a jejich různobarevnost určuje bodovou hodnotu jednotlivých korálků. Nejúspěšnější účastník v počtu získaných korálků si odnese odměnu. Odměnu si odnese nejen nejúspěšnější účastník, ale i všichni ti, kteří prokážou snahu. Korálky se budou navlékat na provázek.

2. Sledování počasí

Děti mají za úkol každodenně zaznamenat počasí daného dne. Toto zaznamenání vyjádří pomocí kresby na papír, kde se snaží nakreslit slunce, mrak, déšť, slunce pod mrakem, bouřku, vítr, mlhu, oblačno. Dítě, jež správně zakreslí počasí, dostane jako body navíc – korálek. Kompletní rubrika počasí je vystavena na nástěnce.

3. Mapa dobrých skutků

Děti mají připravenou mapu, která poslouží k plnění dobrých skutků. Mapu obstarají vedoucí tábora s tím, že na ni zakreslí postupová políčka. Všechny děti vlastní vlajku, se kterou manipulují směrem kupředu či zpět, a to na základě splněných skutků či úkolů v daný den vykonaných. Správně a dobře vykonané skutky tedy znamenají posun směrem vpřed na mapě, nýbrž však porušení pravidel popř. nevhodné chování mají za následek navrácení vlajky zpět na mapě na předchozí pole.

4. Reflexe dnů

Na konci každého táborového dne dostanou děti za úkol namalovat obrázek, co se jim v onen den líbilo (reflexe a pro organizátory zpětná vazba). Obrázky se budou vystavovat na nástěnce.

3.8.1 Den první: Neděle

Sraz pro všechny účastníky tábora je naplánovaný na neděli na vlakovém nádraží Ostrožská Nová Ves. Odtud pojedeme vlakem do Veselí nad Moravou, autobusem do Strážnice a cílového místa Radějov. Děti budou mít jen menší batůžky s pitím, jídlem

a pláštěnkou. Ostatní věci a batohy budou na místo odvezeny domluveným autem. Během cesty se budou hrát hry na rozptýlení.¹⁴

Jakmile dorazíme na místo pobytu, děti se ubytují. Posléze se jim ukáže celá budova a její zahrada. V rámci prohlídky budou děti seznámeny s řádem, pravidly tábora a poučeny o bezpečnosti. Po těchto informacích bude následovat hra na seznámení s instruktory – Zesítnění a další hry.

Hra - Zesítnění¹⁵

Cíl: Poznávání a zapamatování si jmen účastníků, procvičování paměti.

Pomůcky: klubko vlny nebo provázek.

Bezpečnost: Dbát opatrnosti při posílání provázku, aby se děti do něho nezamotaly.

Pravidla: Hra probíhá venku či v místnosti. S dětmi utvoříme kruh, ve kterém budeme sedět. Jednomu dítěti dáme do ruky klubíčko vlny nebo provázku. Jeho úkolem bude na signál hodit klubíčko někomu, kdo sedí naproti a konec provázku si držet u sebe. Druhý hráč musí klubíčko chytit a říct svoje jméno. Poté jednou rukou uchopí provázek tak, aby byl napnutý, a hodí klubíčko křížem dalšímu hráči proti sobě. Hra končí až se všichni „zesítní“.

Hra - Kompot¹⁶

Cíl: Cvičení pozornosti a rychlé reakce.

Pomůcky: židle na sezení (o jednu méně než je hráčů).

Bezpečnost: Dbát zvýšené pozornosti při výměně míst, aby se děti mezi sebou nesrazily, popřípadě aby nedošlo ke zranění o židli.

Pravidla: Utvoří se kruh ze židlí, kde je o jednu židli méně než hráčů. Každému hráči řekneme, co je za ovoce. Čím mladší děti hrají, tím je lepší mít méně druhů ovoce. Pro předškoláky stačí jablka a hrušky. Jakmile je vše rozdělené a všichni sedí, řekne hráč uprostřed „Vymění se všechna jablka“. Všichni, kdo jsou jablka, se musí rychle zvednout a obsadit nějakou jinou židli. Hráč, který byl uprostřed, se také snaží obsadit prázdnou židli. Na koho nezbyla židle, zůstane stát uprostřed a říká. Pokud hráč uprostřed řekne „Kompot“, musí se vyměnit všichni.

¹⁴ Viz. Příloha č.1: Hry na cestu.

¹⁵ Srov. ŽÁBA. *Zesítnění. Hranostaj*. [online]. 1996 [cit. 2011-12-03]. Dostupné z WWW <<http://www.hranostaj.cz/hra1424>>.

¹⁶ Srov. DODO. *Kompot. Hranostaj*. [online]. 1996 [cit. 2011-12-03]. Dostupné z WWW <<http://www.hranostaj.cz/hra571>>.

Hra - Uhodni zvíře¹⁷

Cíl: Rozvoj verbální komunikace a logického myšlení.

Pomůcky: nejsou potřebné pomůcky.

Bezpečnost: Židle nesmí mít ostré hroty, aby nedošlo k poranění.

Pravidla: Instruktor si vymyslí nějaké zvíře. Děti sedí na židlích. Úkolem je uhodnout za pomoci jednoduchých otázek, které kladou instruktorovi, o jaké zvíře se jedná.

Hra - Slalom¹⁸

Cíl: Rozvoj týmové kooperace, komunikace a rychlosti.

Pomůcky: lžice, míč, šátek, uzlovačka.

Bezpečnost: Dbát na dopady při poskocích a pozornost při předávání štafety, aby nedošlo k srážce mezi dětmi.

Pravidla: Děti se rozdělí do dvou družstev. Každé družstvo bude mít za úkol proběhnout trasu v co nejkratším čase. Každé kolo bude zaměřené např. běh, skákání po jedné noze, přenesení míče na lžičce. Které družstvo danou disciplínu splní dříve, dostane 5 bodů. Ostatní 2 body.

Hra - Kdo má kamínek¹⁹

Cíl: Rozvoj logického uvažování a paměti.

Pomůcky: kamínek do dlaně.

Bezpečnost: S kamínkem se nesmí při předávání jinému hráči házet.

Pravidla: Jedno vybrané dítě půjde pryč. Ostatní se dohodnou na tom, kdo bude mít v ruce ukrytý kámen. Jakmile se hráč vrátí, ostatní musí natáhnout zavřenou ruku. Kdo hádá, má za úkol zjistit, kdo má ukrytý kámen.

Po večeři následuje večerní program, který se bude za příznivého počasí konat venku u ohně. V programu se zazpívají známé písničky. Po něm přijde hygiena a uchystání se ke spánku.

¹⁷ Srov. ŠMAJCL, F. *Smečka volá*. 1. vyd. České Budějovice: Adlatus, 1996. s. 31.

¹⁸ Srov. ZAPLETAL, M. *Junácké hry v přírodě*. 1. vyd. Praha: Středočeské tiskárny, 1970. s. 67.

¹⁹ Srov. ZAPLETAL, M. *Encyklopedie her*. 2. vyd. Praha: Olympia, 1975. s. 193.

Písně k ohni

Na tý louce zelený²⁰

Na tý louce zelený,
pasou se tam jeleni,
pase je tam mysliveček
v kamizolce zelený.

Počkej na mě, má milá,
zastřelím ti jelena,
aby se ti zalíbila
kamizolka zelená.

Počkej na mě, mé srdce,
zastřelím ti zajíce,
aby se ti zalíbila
myslivecká čepice.

Pásla ovečky²¹

Pásla ovečky v zeleném háječku,
pásla ovečky v černém lese.
já na ni: Dupy, dupy, dup,
Ona zas: Cupy, cupy, cup.
Pásla ovečky v černém lese.
houfem, ovečky, seberte se všecky,
Houfem ovečky, seberte se.
děvče pohání ovečky bělavé,
sem tam pobíhá ovčácký pes.
Já na ni: Pomaloučku jen!
ona, že z háje musí ven,
že prý ovečkám nesvědčí háječek,

²⁰ Zdroj: ŠMAJCL, F. *Smečka volá 4. Pohybové písničky nejen pro vlčata, světlušky a žabičky*. České Budějovice: Adlatus, 1996. s. 47.

²¹ Zdroj: *Pásli ovce valaši*. [online]. 2007 [cit. 2012-06-06]. Dostupné z WWW <<http://www.karaoketexty.cz/texty-pisni/detske-pisnicky/pasla-ovecky-300593>>.

Že prý ovečkám nesvědčí háj.

Ryba²²

Máma mi dala korunu, abych koupil rybu,
a já místo ryby, ryby, koupil velrybu.
Co dělá ryba? Ocasem hýbá! Proč?
Proč? Protože je ryba, ryba.

Skautská večerka²³

Zapad den, slunce svít, vymizel z údolí, z temen
hor, odpočiň každý, kdos Boží tvor.
V lesa klín, padl stín, hasne již vaty zář,
svatý mír kráčí z hor, usíná Boží tvor.

3.8.2 Den druhý: Pondělí

Pondělí je první oficiální táborový den. Tento den je zaměřen zejména na získávání informací, kdo jsou indiáni. Děti nezvykle probudí indiánský náčelník hrající na buben. Po probuzení je všem dětem přikázáno, aby se co nejrychleji oblekly. Tento příkaz vydá sám náčelník. Po té se děti shromáždí na zahradě, kde proběhne ranní rozevčička. Nejdříve si pomalu a postupně protáhneme všechny svaly v těle. Všechny cviky předvádí instruktor. Poté přijde na řadu hra – Sběr papírků.

Hra – Sběr papírků

Cíl: Rozvoj rychlosti, hbitosti, zlepšení koordinace pohybu a poznávání barev.

Pomůcky: barevné papírky, lano, čepice nebo kšiltovka.

Bezpečnost: Věnovat zvýšené opatrnosti při pohybu dětí v herním prostoru.

Pravidla: Čepici představující domečky děti položí na startovní čáru. Všechny děti se postaví na lanem vyznačenou startovní čáru. Úkolem je nasbírat co nejvíce lístečků. Jakmile instruktor zapíská, můžou děti vyrazit sbírat papírky. Papírky jsou různě barevné

²² Zdroj: ŠMAJCL, F. *Smečka volá 4. Pohybové písničky nejen pro vlčata, světlušky a žabičky*. České Budějovice: Adlatus, 1996. s. 63.

²³ Zdroj: ZAPLETAL, M. *Zpěvník*. 1. vyd. Liberec: Skauting, 1994. s. 9.

a mají různou bodovou stupnici. Každé dítě však může vzít jen jeden papírek a přinést ho ke svému domečku. Hra je ohraničena časovým limitem.

Po rozcvičce přijde na řadu ranní hygiena, snídaně, úklid postelí a nástup u totemu. U totemu se děti od náčelníka dozví, co je bude všechno čekat a na co se můžou těšit. Po skončení nástupu se děti přesunou na plnění táborového programu I.

Táborový program I. - pondělí

Na začátku programu I. děti zhlédnou naučné divadlo o indiánech vysvětlující jejich příchod na americký kontinent (divadlo - Jak indiáni přišli do Ameriky a kdo vlastně jsou, budou hrát instruktoři). Po ní si zahrají hru – Hledání věcí.

Divadlo - Jak indiáni přišli do Ameriky a kdo vlastně jsou (názorně hrají organizátoři tábora).

Předkové indiánů přišli na americký kontinent ve skupinách jako lovci. Pravděpodobně táhli za stády zvěře. Indiáni měli tmavší pleť a černé vlasy. Nejvíce se usídlovali u řek, aby měli dostatek vody. Při usazování vytvářeli kmeny, které žily na společném území, mluvily stejným jazykem, měly stejné zvyky a hlavně žily v souladu s přírodou.

Prerijní indiáni dostali své jméno podle prérií. Jsou to velké pastviny uprostřed Severní Ameriky s bizony, zdivočelými koňmi (indiáni jim říkali mustangové a naučili se na nich jezdit). Z kožešin a kůží si vyráběli oblečení a velké stany – „týpi“. Vyráběli si různé nástroje z kostí a rohů zvířat. Živili se lovem zvířat a sběrem plodin. Uměli se výborně plížit a maskovat.²⁴

Povídání

I my se staneme členy jeho vesnice a vyzkoušíme si, jaké je to být indiánem. Musíme se naučit spousty věcí, bez kterých bychom jako indián neobstáli. Večer se sejdeme u posvátného ohně, díky kterému se přeneseme do dávných indiánských časů. Než ale velký večer nastane, je našim úkolem najít potřebné věci k dnešnímu dni. Tady vám dávám obrázky, podle kterých najdete ztracené věci.

²⁴ *Hrajeme si na indiány.* [online]. 2009 [cit. 2011-12-03]. Dostupné z WWW <<http://clanky.rvp.cz/clanek/o/p/1610/HRAJEME-SI-NA-INDIANY.html>>.

Hra – Hledání věcí

Cíl: Rozvoj kooperace, rychlosti a zrakové percepce.

Pomůcky: obrázky věcí, věci potřebné k další činnosti (trička, barvy, štětce, atd.).

Bezpečnost: Věnovat pozornost při pobíhání děti po zahradě, aby nedošlo ke střetu a opatrnost při manipulaci se štětci.

Pravidla: Na zahradě fary rozmístí instruktoři věci. Hráče rozdělíme na dvě družstva. Jejich úkolem je najít všechny potřebné věci k další činnosti. Věci hráči hledají podle obrázků, které jim předají indiáni. Všechny věci jsou pro družstva rozděleny barevně.

Po zahrání her následuje výtvarná chvíle vyplněná tvorbou výrobků potřebných k večernímu obřadu – u něhož se postupně přijmou jedinci do indiánského kmene. Děti musí zvládnout vyrobit indiánskou čelenku a tričko. Výrobky děti budou mít vždy oblečené při slavnostnějších chvílích, a to k slavnostnímu ohni.

Výtvarná chvíle – vyrábění čelenek a indiánských triček

Povídání

Již jsme našli ztracené věci, které nám pomohou vytvořit ošacení k večernímu ohni. Než však začneme, mám na vás otázky: „Víte, z čeho se skládalo indiánské oblečení?“

„Z čeho mohli indiáni šít oblečení?“

„Indiánské ženy šily oblečení i boty z bizoní kůže. Dále šily legíny – což jsou dvě nespojené nohavice, zdobené třásněmi, košile bez rukávů, pončo navlékající se přes hlavu, mokasíny - boty s pevnou podrážkou, přehozy z kožešiny na zimu. Indiáni nosili jednoduché oblečení, o to více si jej zdobili různými výšivkami, malováním, korálky.“²⁵

A právě takhle chodili indiáni oblečení k posvátnému ohni. I my pokud se chceme účastnit táborového ohně ve vesnici, musíme se hezky obléci. Bude to pro nás velká chvíle.

Pro lepší představu ukážeme všelijaké obrázky.²⁶

²⁵ *Hrajeme si na indiány.* [online]. 2009 [cit. 2011-12-03]. Dostupné z WWW <<http://clanky.rvp.cz/clanek/o/p/1610/HRAJEME-SI-NA-INDIANY.html>>.

²⁶ Viz. Příloha č. 8: Obrázky oblečení, obydlí, totemy.

Výroba indiánského oblečení: technika savování, batikování.

Cíl: Cílem je podpora kreativity a představivosti. Děti jsou při aktivitě vedeny k trpělivosti při kreativní práci a ocenění nejen své práce, ale i práce druhých.

Batikované tričko

Pomůcky: barvy DUHA, tričko, sáček.

Bezpečnost: Věnovat pozornost, aby děti neolizovaly barvy.

Postup: Tričko namočíme do vody, aby bylo vlhké. Poté děti vezmou připravené barvy v plastových krabičkách a sypou je různě na tričko. Když budou děti hotovy, tričko se smotá, vloží do sáčku a vaří ve vodě.

Savované tričko

Pomůcky: savo, tričko, ochranné brýle, rukavice, šablony.

Bezpečnost: Všichni, kdo si vyrobí savované tričko, musí mít ochranné brýle, plášť a rukavice. Vše budou dělat pod dozorem instruktora.

Postup: Na barevné tričko nebo batikované tričko můžeme udělat pomocí šablony indiánské vzory. Vzor přiložíme na tričko, postříkáme savem a necháme uschnout.

Tiskátkové či barvičkové tričko

Pomůcky: Bramborové tiskátka, karton, barvy, štětec.

Bezpečnost: Věnovat pozornost, aby děti neolizovaly barvy.

Postup: Dvornitř trička vložíme karton, aby se barvy nepropíjely. Děti si dle své fantazie tričko pokreslí či potiskají indiánskými motivy.

Výroba čelenky

„Indiánská čelenka nebyla jen krásnou ozdobou hlavy. V jednodušším provedení (bez per) měla i praktický význam: bránila stékání potu do očí. Byly to jednoduché lýkové, tkané nebo kožené pásky ovázané přes čelo kolem hlavy. Velká čelenka s péry byla odznakem moci. Nosili ji náčelníci, šamani (lékaři a kouzelníci) nebo tanečníci různých slavností. Velké čelenky se říká DIADÉM.“²⁷

Opět ukážeme pro lepší představu obrázky čelenek.²⁸

²⁷ Hrajeme si na indiány. [online]. 2009 [cit. 2011-12-03]. Dostupné z WWW <<http://clanky.rvp.cz/clanek/o/p/1610/HRAJEME-SI-NA-INDIANY.html>>.

²⁸ Viz. Příloha č. 8: Obrázky oblečení, obydlí, totemy.

Po skončení prvního táborového programu se děti půjdou přichystat k obědu. Nástup na oběd je opět u totemu. Odtud pomalu jdou za doprovodu písňe do jídelny. Po obědě následuje polední klid z důvodu odpočinku a opětovného získání dalších sil. V pondělním odpoledním klidu instruktor předčítá pohádku z knihy Indiánské pohádky od V. Hulpacha.

Od 14.00 hodin je pro děti přichystán táborový blok II. a III. Tyto bloky jsou přerušeny svačinou. V pondělním programu II. se děti učí poznávat les, zkouší si orientaci v nerovném terénu a sbírají si přírodniny.

Táborový program II. - pondělí

Poznáváme les – orientace v neznámém terénu, sběr přírodnin na totemy.

Povídání

Od Indiánů bychom se mohli učit celý život. Nejvíce však z toho jak vnímali přírodu a jak s ní byli sžiti. V místě, na němž žili, se příroda nepřizpůsobovala jim, nýbrž indiáni přírodě. Někteří indiáni bydleli na prériích, to byly obrovské travnaté louky, jiní zase u lesů, u jezer či kočovali...Ať bydleli, kde chtěli, všichni dokonale znali přírodu, uměli bedlivě naslouchat, rozeznávat zvuky ptáků, zvířat, vyznali se v bylinách. Živili se sběrem plodů, bylin, lovem. Stavěli si různé obydlí. Pro indiány se les stal posvátným místem spojeným s vykonáváním svých posvátných obřadů, případně zde nacházeli věci potřebné k výrobě totemů sloužícího jako erb indiánů. I my si takový vyrobíme, abychom měli u posvátného večerního ohně svůj vlastní rodový znak. Než se však pustíme do výroby totemu, musíme si i něco povědět o stromech v lese. Ze stromů indiáni dovedli čerpat sílu. Stromy dovedly indiánům dávat moudrost, přátelství, klid. Zkusme to také.

Hra - Poznáváme stromy

Cíl: Naučit se lépe vnímat i jinými smysly než je zrakem, kooperace, posílení vztahu k přírodě.

Pomůcky: šátek na zavázání očí.

Bezpečnost: Věnovat zvýšenou pozornost při vedení hráčů, hlídat je aby nedošlo k žádným komplikacím v podobě zakopnutí či narazení do stromu.

Pravidla: Hráče se zavázanýma očima přivedeme k určitému vybranému stromu. Zvolíme mu cestu klikatou tak, aby si ji nemohl snadno zapamatovat. Nevidící pozorně strom prozkoumá. Obejme jej, osahá kůru a objevuje v ní charakteristické trhliny, hledá větve nebo suky po již olámaných větvích. Nezapomene ani na kořeny. Zajímavé je i poslouchat zvuky nebo přivonět ke kůře stromu. Pak ho kličkováním odvedeme zpátky na výchozí místo. Sundáme mu šátek a úkolem je pokusit se najít svůj strom.

Táborový program III. – pondělí

V dalším bloku se děti pokusí samy najít kousek dřívka či kůry ze stromu, na něhož si namalují indiánské znaky podle jednoduchých předloh. Tyto totemy využijí u večerního slavnostního ohně.

Povídání

Jelikož jsme se naučili po slepu rozeznávat stromy, přišel čas, kdy si musíme vyrobit vlastní totem. Indiáni mu říkali TOTEM POLES (ve volném překladu znamená - RODOVÝ ZNAK NA KMENU). Totemy byly vyřezávány (vysekávány) do kmenu stromů jednoduchými nástroji (ukázat obrázky²⁹) a barveny barvou získanou z hlíny a různých kořenů rostlin. Barvili je zejména na červeno, žluto a modro.³⁰ Na totemy indiáni malovali různé obrázky, abychom měli představu jaké, musíme si zahrát hru.

Hra - Indiánské znaky na totemu

Cíl: Rozvoj paměti a rychlosti, týmové spolupráce.

Pomůcky: nakreslené znaky, misky s papírky.

Bezpečnost: Dbát opatrnosti při běhu (koordinaci), aby se hráči nesrazili.

Pravidla: Na vybrané stromy v okolí rozvěsíme znaky tak, aby byly dobře vidět i z velké dálky (slunce, měsíc, květina, list, pták, mrak, oheň, srdce, stan, strom). K označenému stromu dáme misku, v níž jsou barevné lístečky s různou bodovou hodnotou. Rozdělíme děti na dva týmy a seznámíme je s tratí, aby věděly, kde mají hledat. Poté se vrátíme na startovní čáru. Hráči v týmu se seřadí za sebou a týmy vedle sebe. Vedoucí hry určí

²⁹ Viz. Příloha č. 8: Obrázky oblečení, obydlí, totemy.

³⁰ Srov. HÁK. F. *Historie totemů* [online]. 2007 [cit. 2011-12-03]. Dostupné z WWW <<http://www.totemy.cz/go.php?page=historie>>.

znak (tj. strom se znakem), ke kterému jeden hráč z každého týmu poběží. Až doběhne ke stromu, vezme příslušný papírek a běží zpět do týmu. Hra závisí na rychlosti hráčů. Kdo doběhne, jako první může si vzít papírek s nejvyšší bodovou hodnotou. Vítězí tým s nejvyšším počtem bodů.

Povídání

Nyní, když se blíží večer, bychom měli namalovat a zkrášlit své totemy. Večer usedneme k posvátnému ohni a totemy předáme náčelníkovi Ohnivému Kouři.

Malování totemů

Cíl: Rozvoj výtvarného cítění, kreativity a fantazie. Děti jsou při aktivitě vedeny k trpělivosti při kreativní práci a ocenění nejen své práce, ale i druhých.

Pomůcky: dřevo na totem, barvy, štětec.

Bezpečnost: Dávat pozor, aby nedocházelo k olizování barev a vniknutí do očí

Postup: Každý má za úkol pomalovat kus dřeva barvami. Můžou být nakresleny indiánské motivy či něco z vlastní fantazie.

Táborový program IV. - pondělí

Po večeri je připraven poslední táborový blok. Než však začne, pomůžou děti přichystat slavnostní oheň.

Příprava na oheň

Děti pomohou s přípravou ohně. Po ukončení všech příprav se vyberou čtyři děti, aby zapálily oheň fakulemi, v momentě zapalování ohně říkají s pomocí instruktora formuli. Při zapalování je kolem ohně naprosté ticho. Mluvit se začne až po příchodu náčelníka kmene.

Formule k zapálení ohně:

Sever: Zapaluji tento posvátný oheň ve znamení Moudrosti.

Jih: Zapaluji tento posvátný oheň ve znamení Dobra.

Východ: Zapaluji tento posvátný oheň ve znamení Krásky.

Západ: Zapaluji tento posvátný oheň ve znamení Lásky.

Po zapálení ohně přijde náčelník zvaný Ohnivý kouř a zahájí sezení. Jednoho po druhém vyzve, aby k němu přistoupil, řekl své jméno a předal totem. Tento totem náčelník zabodne dokola ohniště. Náčelník každé dítě magickým rituálem přijme do kmene a dá mu talisman. Talisman má za účel chránit dítě na nebezpečné cestě za pokladem Velkého Manitoua.

Poté, co všichni podstoupí tento obřad, začne zábava – zpěv a hry u ohně – Tichá pošta a hádanky.

Hra - Tichá pošta³¹

Cíl: Zapamatování si co nejpřesněji větu či souvětí. Trénink paměti a rozvíjení vyjadřovacích schopností.

Pomůcky: nejsou potřebné pomůcky ke hře.

Bezpečnost: Děti si musí dávat pozor, aby se nesrazily hlavami, když budou šeptat slovní spojení hráči vedle sebe.

Pravidla: Všichni hráči sedí v kruhu. Vedoucí pošeptá někomu do ucha slovní spojení či větu (např.: „Na stromě sedí vrána“). Úkolem hráče je si tuto větu zapamatovat a pošeptat ji hráči po svém boku. Až se věta dostane ke všem hráčům, tak ji poslední řekne na hlas.

Hádanky

Čtyři rohy, žádné nohy, chaloupkou to pohne. Co je to? (**šnek**)

Přišel k nám bílý kůň, zalehl nám celý dvůr. (**sníh**)

Kdo má vpředu dvě oči, ale vzadu ještě spoustu dalších? (**páv**)

Všechny barvy duhy mají jejich tuhy. (**pastelky**)

Každé ráno vesele tahá spáče z postele. Za tu službu nevděčníci hned ho klepnou po palici. (**budík**)

Heboučké je jako z vaty, kožíšek má mourovatý. (**kotě**)

Sedí pán na blátě v zeleném kabátě. (**žába**)

Umouněný, čert to není, obličej má od sazí, štětka celá od popela na střeších ho provází. (**kominík**)

V obrovském klobouku hubený pán, když prší, schová tě a zmokne sám. (**deštník**)

³¹ Srov. ZAPLETAL, M. *Encyklopedie her*. 2. vyd. Praha: Olympia, 1975. s. 26.

V mokrém zámku žije panna, penízky je obsypána, ale nikdo té panně, nic neprodá za ně.
(ryba)

Sedí panna na vrátkách o devíti kabátkách, přece je jí zima. (cibule)

Ve dne malá jako myš, v noci všechno přerostu, když mě vidíš, nevidíš. (tma)

Posledním úkolem dětí bude reflexe dne spočívající v nakreslení právě končícího dne pastelkami na papír. Tyto reflexe budou vystaveny na indiánské nástěnce. Po skončení večerního programu se všichni společně přesunou k totemu, kde si zazpívají píseň – „Zapad den“ a popřejí si dobrou noc. Poté se odeberou do budovy, provedou večerní hygienu a ulehnou ke spánku. Než však usnou, přečte jim instruktor pohádku na dobrou noc. Od 20.45 hodin začíná noční klid pro děti. Jen vedoucí se odeberou do společné místnosti, kde analyzují den a na základě toho určí výstupy. Pak odsouhlasí program následujícího dne.

3.8.3 Den třetí: Úterý

Rozcvička

Hra na motivy myší ocásky³²

Cíl: Rozvoj pohybu, samostatnosti (při rozhodování, koho chytat), orientace v prostoru.

Pomůcky: šátek pro každého hráče.

Bezpečnost: Dbát opatrnosti při běhu, aby se hráči nesrazili.

Pravidla: Děti rozdělíme na 2 poloviny – Indiány a kovboje. Indiáni z prémie měli koně a koně mají ocasy. Proto indiáni si za kalhoty ze zadu zastrčí šátek, musí jim třet. Na povel start kovbojové honí indiány a snaží se jim sebrat ocásek a indiáni honí kovboje za účelem vyřazení ze hry. Vyřazení ze hry je dosaženo, pokud se indián dotkne kovboje. Jakmile je kovboj zneškodněn dotykem, vypadává ze hry, odejde. Pokud indián nemá ocásek, taktéž opouští hru.

Táborový program I. - úterý

Povídání

Víte, v čem bydleli indiáni? Popište či nakreslete jejich obydlí.

³² Srov. ZAPLETAL, M. *Encyklopedie her*. 2. vyd. Praha: Olympia, 1975. s. 89.

Úkolem dětí je podle sebe nakreslit, jak si myslí, že žijí indiáni. Jakmile budou hotovy, ukážeme jim obrázky,³³ jak žili indiáni.

Indiáni žili v „týpý“ (též teepee, tee-pee). Je to velký stan, k jehož výrobě se používala bizoní kůže. (Bizoni jsou mohutná zvířata a mají hnědou krátkou srst). Pro indiány byli bizoni nepostradatelní. Bizony zabíjeli pro maso, vyráběli z kůže stavení, čelenky, oblečení, z rohu naběračky atd.).

Ale vraťme se k obydlí. Týpí je kuželovitého tvaru, nahoře má otvory, které slouží pro odvod kouře. Tento druh obydlí sloužil, hlavně pro kočovné indiány (indiáni, kteří se stěhovali).

Indiáni, kteří se nestěhovali, bydleli ve vigvamech. Vigvam je chýše z ohnutých prutů, které jsou pokryté kůrou nebo kůží.

My si společně zkusíme indiánské obydlí postavit. Indiáni často kočovali, a tak své obydlí stavěli hlavně z toho, co našli v místě svého usazení.

Hra – Stavba obydlí v lese

Cíl: Posílení kooperace, komunikace a podpora vztahu ke kreativě.

Pomůcky: provázky, dřívka, palice, mech, vše, co se najde v lese.

Bezpečnost: Dbát opatrnosti při braní větví, aby nedošlo ke zranění.

Pravidla: Všichni společně za pomoci instruktorů zkusí postavit indiánské obydlí z připraveného materiálu.

Povídání

Když už máme postavené obydlí, je nutné naučit se znát své okolí, pořádně ho prozkoumat, všímat si. Indiáni to dělali proto, aby zjistili, kde může číhat nebezpečí či co mohou ve svém životě využít ať už k vaření či stavění obydlí, anebo k šití oblečení. Nejdříve si projdeme les a zkusíme najít, co do něho nepatří.

Hra – Co do přírody nepatří³⁴

Cíl: Rozvoj paměti a rychlosti, posílení vztahu k přírodě, orientace v prostoru.

³³ Viz. Příloha č. 8: Obrázky oblečení, obydlí, totemy.

³⁴ Srov. BADEN-POWEL, R., SVOJSÍK, A.B., FOGLAR, J., ZAPLETAL, M. *Skautské hry v přírodě*. 1. vyd. Liberec: Skauting pro Junáckou edici, 1991. s. 148.

Pomůcky: 20 věcí, které nepatří do lesa.

Bezpečnost: Věci, jež jsou rozházeny po zahradě, nesmí být z nebezpečného materiálu, o který by se děti poranily. Dbát opatrnosti při běhu.

Pravidla: V lese (na farní zahradě) je poházeno 20 věcí, které sem nepatří. Úkolem dětí je si jich všimnout, zapamatovat a přiběhnout za vedoucím hry, a tomu následně sdělit, co objevily. Nemusí si všechny věci zapamatovat naráz, mohou běhat na etapy. Co věc, to bod. Předem jim vytyčíme trasu okolí, kam až smí jít. Na hledání mají časový limit.

Povídání

Indiáni si nevšimli jen přírody, ale i lidí, a dokázali předpovědět blízké nebezpečí. Indiáni se báli vojáků, kteří je chtěli vyplenit a vojáci se báli indiánů. Zkusme si jaké je to, dobře se ukrývat a hledat.

Hra – Bystré oko indiána

Cíl: Orientace v terénu, vyhledávání a zapamatování obrázků.

Pomůcky: trička s obrázky, píšťalka.

Bezpečnost: Rozmístění triček na dobře přístupném místě, aby se děti nezranily.

Pravidla: Instruktoři v okolí fary rozvěsí trička s obrázky. Na zapískání děti začnou hledat trička a snaží se zapamatovat obrázky. Poté co mají obrázek zapamatovaný, přijdou k vedoucímu a popíše mu ho.

Táborový program II. + III. - úterý

Povídání

Ted' nás čeká lov indiánských per. Možná někteří z vás znají lov bobříků, a právě podle nich se i my pokusíme nějaké ulovit. Nebudeme lovit bobříky, ale indiánská pera. Co to jsou ta indiánské pera? Jsou to zkoušky vašich vlastností, dovedností a schopností. Tyto zkoušky nám ukážou, v čem vynikáme a v čem máme naopak rezervy. Jestli jsem mrštný, lenivý, bojácný či statečný. Za každou splněnou zkoušku dostanete jedno pero.

Lov indiánských per³⁵

1. Pero mrštnosti

Cíl: Rozvoj pohybových dovedností, samostatnosti a rozhodování.

Pomůcky: tenké lano.

Bezpečnosti: Dbát pozornosti při točení s lanem, netočít moc rychle, aby nedošlo ke zranění.

Pravidla: Instruktoři točí pomalu s lanem. Hráči se ho snaží proběhnout, aniž by se jich lano dotklo.

2. Pero zručnosti

Cíl: Rozvoj paměti a kreativity.

Pomůcky: papír, lepidlo, nůžky.

Bezpečnost: Děti upozorníme, že s nůžkami nesmí na nikoho ukazovat, aby nedošlo k vypíchnutí oka či jiného poranění.

Pravidla: Instruktoři ukazují dětem jak poskládat čepici, šipku či loď. Děti se je snaží napodobit.

3. Pero míření

Cíl: Rozvoj soustředění a odhadu vzdálenosti.

Pomůcky: kameny a menší kamínky.

Bezpečnosti: Dětem vysvětlíme, že nesmí vstoupit do herního prostoru, kde se hází kameny, aby nedošlo ke zranění.

Pravidla: Hráči se snaží po jednom hodit kameny do vzdáleného čtverce. Čtverec je utvořen z větších kamenů, aby byl dobře vidět. Hráči mají 20 kamenů, kdo hodí alespoň 10 kamenů do kruhu, získá pero.

4. Pero síly

Cíl: Rozvoj kooperace a síly.

Pomůcky: dřívka, klestí, palice.

Bezpečnost: Děti nesmí tahat moc těžká a ostrá dřeva, aby se nezranily.

³⁵ Srov. FOGRAR, J. *Hoši od Bobří řeky*. 12. vyd. Olympia: Praha, 1987, s. 189.

Pravidla: Utvoří se dvojice. Úkolem dvojice je nasbírat klestí, palice, klacky na oheň, alespoň 10 kousků, ale ne malých.

5. Pero obratnosti³⁶

Cíl: Rozvoj pohybových dovedností, týmové spolupráce.

Pomůcky: tenisový míč, lžíce.

Bezpečnost: Věnovat pozornost při předávání pomůcek, aby nedošlo ke střetu.

Pravidla: Vytyčíme trať vedoucí přes různé překážky a hráče rozdělíme do dvou družstev. Každé družstvo dostane lžíci a míček. Na zapísknutí vybíhá první hráč, jehož úkolem je překonat dráhu. Pokud mu míč spadne, může si ho dát zpět na lžičku a pokračovat v trase. Pero dostanou všichni, kdo absolvují celou trasu.

6. Pero paměti: Setonova hra³⁷

Cíl: Rozvoj paměti, samostatnosti a logického myšlení.

Pomůcky: kartičky s mřížkou, ve které je nakresleno zvíře, velká obrázková mřížka taktéž se zvířetem, tužka.

Bezpečnost: Věnovat pozornosti při manipulaci s tužkou, aby nedošlo k vypíchnutí oka.

Pravidla: Každý hráč dostane papír s mřížkou a tužku. Úkolem je zapamatovat si co nejvíce bodů zakreslených na velké mřížce s obrázkem a umístit je do správného políčka.

7. Pero květin

Cíl: Rozvoj poznávání květin a listů, orientace v terénu.

Pomůcky: papír s rostlinami a listy.

Bezpečnost: Všechny obrázky jsou na dobře přístupném a viditelném místě, aby nedošlo ke zranění.

Pravidla: Úkolem každého hráče je nasbírat alespoň 4 druhy rostlin, listů. Hráč však sbírá jen takové listy a rostliny, u nichž zná název (rostliny a listy budou vytištěny na papíru, pro lepší hledání).

³⁶Srov. PAMPELIŠKA. *Vratké břemeno. Hranostaj*. [online]. 1996 [cit. 2011-12-06]. Dostupné z WWW <<http://www.hranostaj.cz/hra1106>>.

³⁷Srov. FANDERLÍK, V., ŠTEFAN, J., SVOJSÍK, A.B., *600 junáckých a polních her*. 5. vyd. Brno: Klen, 1946. s. 38.

Táborový program IV. - úterý

Večerní program se koná u ohně. Ohnivý kouř vyzve všechny děti, aby přišly pro pamětní kartičky a pera, jež se jim podařilo odpoledne ulovit. Za odměnu si zároveň můžou, vylovit z láhví odměnu. Následuje hra – Lovení.

Hra – Lovení

Cíl: Děti prožijí smyslový zážitek a zároveň odstraní strach.

Pomůcky: velké láhve na okurky s odměnami.

Bezpečnost: Láhve nesmí být naprasknuty a musí mít dostatečný průměr, aby v ní neuvízla ruka. Uvnitř se vyskytují jen odměny, které nezpůsobí poranění.

Pravidla: Do každé okurkové láhve nasypeme různé sypké věci. Na dno pochopitelně umístíme odměnu - minityčinky, bonbony. Sypké věci musí nahánět strach (jejich vzhled). Děti budou postupně náčelníkem volávány a za odměnu, pokud budou chtít, mohou sáhnout do vybraných lahví a najít si tam odměnu.

Po hře Ohnivý Kouř vyzve děti k postavení věže jako výraz díků velkému Manituovi za získaná pera. Následuje hra – Věž.

Hra - Věž³⁸

Cíl: Rozvoj kreativity a fantazie.

Pomůcky: dřevěné kostky, dřívka, kamínky.

Bezpečnost: V herním prostoru se nesmí nacházet věci, které by mohly hráče zranit.

Opatrnost je i při výběru pomůcek a kamínků.

Pravidla: Hraje každý sám za sebe. Úkolem každého hráče je postavit, co nejvyšší věž ze všech věcí nacházejících se ve svém okolí. Vítězí ten, komu věž alespoň chvíli stojí a má ji víc jak 2cm nad zemí.

³⁸ Srov. ŠMAJCL, F. *Smečka volá*. 1. vyd. České Budějovice: Adlatus, 1996. s. 45.

3.8.4 Den čtvrtý: Středa

Rozcvička

Strečink – lehké protáhnutí svalů, každé dítě má možnost vymyslet svůj cvik. Poté bude následovat hra - Finská rozcvička.

Hra – Finská stezka³⁹

Cíl: Rozvoj motorických dovedností a orientace v terénu.

Pomůcky: pařezy, šišky, větve.

Bezpečnost: Dbát opatrnosti při trase, aby nedošlo ke zranění.

Postup: Všechny děti se postaví do zástupu za instruktorem. Pod jeho vedením se prochází nebo probíhá terén a plní se různé úkoly. Přeskakují se pařezy, větve, obíhají se stromy, plazí se po zemi atd.

Táborový program I. - středa

Přijde náčelník k dětem a řekne, co našel a co bude jejich úkolem. Úkol musí splnit, aby byly opět blíže k pokladu, který pro ně Velký Manitou přichystal.

Úkol z dopisu

Moji indiáni,

lid v indiánské vesnici se chystá na lov bizonů, a proto potřebuje mnoho obyvatel ochotných se do lovu zapojit. Čím více z vás se lovu zúčastní, tím více zvěře se přinese do vesnice. Z tohoto důvodu přišla řada i na vás, je to zkouška, zda jste schopni zacházet s oštěpem.

Než se však vydáte lovit, musíte si pomalovat obličej barvami, abyste se mohly zamaskovat a přinést dostatek úlovků.

Malování na obličej

Cíl: Posílení vztahu k výtvarnému cítění a fantazie.

Pomůcky: barvičky na obličej, zrcadlo.

Bezpečnost: Věnovat pozornosti při malování, aby nedošlo k olizování barev

³⁹ Srov. ZAPLETAL, M. *Junácké hry v přírodě*. 1. vyd. Praha: Středočeské tiskárny, 1970. s. 9.

Pravidla: Utvoří se dvojice. Každá dvojice má za úkol si navzájem pomalovat obličej.

Hra – Lov

Cíl: Děti se seznámí s přírodou a jejím okolím. Podpoření vizuální percepce.

Pomůcky: palice, barevné polystyreny.

Bezpečnost: Dětem dopředu řekneme, že s palicemi nesmí mířit na ostatní. Palice nesmí mít ostré špičky.

Pravidla: Každé dítě dostane nachystanou palici, z jedné strany seřezanou do špičky (tupá), která představuje lovcí nástroj. V lese instruktoři rozmístí barevné polystyreny v nějakém tvaru. Úkolem dětí je nalovit, co nejvíce bizonů a to tak, že v lese vyhledají kousek polystyrenu, zabodnou do něj svůj oštěp a rychle se vrátí na stanoviště, odkud vyběhly. Zde odevzdají úlovek a opět se vrátí zpět do herního terénu. Hra má časový limit. Kdo uloví nejvíce, vítězí.

Povídání

Každý správný indián si sám musel udělat luk. S lukem se hlavně lovalo, ale třeba občas i soutěžilo. Střílet z luku se chlapci, ale i děvčata učili již od útlého věku.

Výroba luku

Instruktoři nachystají dětem vhodné pruty pro výrobu luku. Za jejich pomoci si děti vyrobí vlastní luk. Dále budou k dispozici i sportovní luky pro děti.

Hra - Střelba na cíl

Cíl: Rozvoj míření a soustředění.

Pomůcky: luk, šípy, cíl, na který se střílí.

Bezpečnost: Dětem vysvětlíme, že se nesmí pohybovat ve střeleckém prostoru.

Pravidla: Každý hráč se pokusí trefit šípem z luku cíl. Cení se každá snaha a zásah.

Při držení luku a natahování, pomáhají instruktoři.

Táborový program II. – středa

Povídání

Když se Indiáni setkali s jinými lidmi, překvapilo je, že mají koně. Především jim učarovalo to, že jsou rychlí a poslouchají člověka. Proto si je pořídili, aby jim koně tahaly těžké

náklady a mohli s nimi prozkoumat vzdálenější zemi. Někteří koně však indiánům utekli a stali se divokými. Takovým koním se říká mustangové. ⁴⁰I my si vyzkoušíme jaké je to sedět na koni.

Hra – Jízda na koni, 2 varianty

Slalom s maketou koně mezi nohama (štafeta závod)

Cíl: Rozvoj týmové spolupráce, rychlosti a motoriky.

Pomůcky: maketa koně, překážky na dráze.

Bezpečnost: Při hře je nutné, aby byly děti opatrné. Musíme jim zdůraznit dodržování pravidel, aby nedocházelo k předčasnému vyběhání na dráhu.

Pravidla: Hráči jsou rozděleni na 2 týmy. Každý tým má svého vlastního koně (maketa).

Úkolem každého hráče je proběhnout s koněm připravenou dráhu. Vítězí družstvo, které doběhne jako první.

Hra - Koňské dostihy⁴¹

Cíl: Rozvoj komunikace a paměti.

Pomůcky: nejsou potřebné pomůcky.

Bezpečnost: Všichni musí mít dostatečnou vzdálenost mezi sebou, aby při naklání nedošlo k bouchání. Dále je potřeba, aby všichni hráči měli umyté ruce.

Pravidla: S dětmi si sedneme do kroužku. A řekneme jim, že se pojedeme podívat na dostihy, ale nejdřív se musí dozvědět, co vše se tam může přihodit. Když projede kůň kolem indiánek – všichni udělají ženským tónem „áááách“, kůň jede kolem indiánů – všichni udělají mužským tónem „óóóó“, kůň jede doprava – všichni se nakloní doprava, kůň jede doleva –

všichni se nakloní doleva, kůň skáče přes jednoduchou překážku – děti vsedě nadskočí, dvojité či trojitá překážka – nadskočí dvakrát či třikrát, když je vodní příkop – uděláme „žbluňk“, když ztratí kůň podkovu – uděláme pusou a prstem „plonk“ (strčíme prst do pusy a řekneme „plonk“) atd. Jakmile se děti vše naučí, můžeme vyrazit. Vždy začíná vedoucí, který řídí hru a říká ostatním, kudy dostih vede a co dělají koně.

⁴⁰ Srov. DUŠEK, P. *Ze života indiánů*. [online]. 2006 [cit. 2011-12-06]. Dostupné z WWW <<http://zelenykruh.ic.cz/index.php?clanek=8>>.

⁴¹ Srov. VEVINA. *Koňské dostihy. Hranostaj*. [online]. 1996 [cit. 2011-12-06]. Dostupné z WWW <<http://www.hranostaj.cz/hra752>>.

Povídání

Každý indiánský kmen měl svou řeč. Řečí se společně mezi sebou dorozuměli. Dokonce měli i jakousi znakovou řeč, pomocí které se též mohli domluvit, aniž by špitli slovo či zvuk. Zkusíme to též.

Hra – Indiánská mluva

Cíl: Děti si osvojí pohybový rytmus a rozvíjí fantazii.

Pomůcky: nejsou potřebné pomůcky.

Bezpečnost: Musí být dostatečná vzdálenost mezi hráči.

Pravidla: Děti opakují gesta po instruktorovi, jejichž frekvence se postupně zrychluje. Smysl hry spočívá v rytmu. Při zvládnutí rytmu můžeme přidat i ukazovací píseň. Hra končí, jakmile se všichni naučí důležitá indiánská slova.

Výrazy: dům, lov, smát se, naslouchat, zpívat, práce, mlčet, had, plížit se, nízko, vysoko, toulat se, šíp, loď, ano, ne, pít, voda hory, déšť, srdce, jazyk, bratr, pes, náčelník, zlý, dobrý, chůze, jíst, oheň, matka, otec.

Táborový program III. - středa

Povídání

Indiáni velmi rádi vyšivali, tkali a také rádi malovali na kameny. Na kameny malovali své tajné obrázky – symboly anebo třeba zvířata. Kameny poté sloužily jako dárek.

Malování na kameny

Cíl: Cílem je podpora kreativity a fantazie. Děti jsou při aktivitě vedeny k trpělivosti při kreativní práci a ocenění nejen své práce, ale i druhých.

Pomůcky: akrylové barvy, štětec, kameny, lak ve spreji.

Bezpečnost: Upozornit děti, že nesmí olizovat barvy.

Pravidla: Každé dítě dostane 2 až 3 kameny. Jejich úkolem je kameny různě pomalovat podle představy, nebo mohou využít indiánské symboly.

Povídání

Indiáni velmi rádi zpívali a učili se básně. I my se nějaké naučíme.

Indiánské říkadla

Šamanovo zařikávání - časopis Pastelka, šk. rok 2002/ 2003 (indiánský rok)

Svolávám všechny mocné síly,

svolávám všechny vodní víry.

Vykouzlím rukou tmavé nebe,

vykouzlím hvězdu, která zebe.

Zažehnu oheň, který pálí,

zažehnu slunce v modré dáli.

Indiánské holky - Zdeňka Benešová⁴²

My jsme holky indiánské,

a chceme být pořád krásné.

Hezké šperky nosíme,

indiánům se líbíme.

Indiánské říkadlo - (autor neznámý)

Já mám šípy, já mám luk jako každý správný kluk.

O prázdninách lovím v lese,

schovejte se, schovejte se za křoví,

než vás všechny ulovím.

Indiáni⁴³

Josef Kainar

⁴²Zdroj: *Hrajeme si na indiány*. [online]. 2009 [cit. 2011-12-03]. Dostupné z WWW <<http://clanky.rvp.cz/clanek/o/p/1610/HRAJEME-SI-NA-INDIANY.html>>.

⁴³Zdroj: KAINAR, J. *Indiáni*. [online]. 2008 [cit. 2011-12-12]. Dostupné z WWW <<http://www.knihovnicka.net/kniha/44731-indiani-kainar-josef/obsah-dila/>>.

Indiáni, ti se mají!

Celý den si jenom hrají.

Skáčou hejsa, hopsasa,

chytají se do lasa.

Potom vlezou do vigyamu,

zavolají na svou mámu:

„Mámo, mámo, máme hlad.“

Snědí vlka a jdou spát.

Do spánku jim pěkně vyjí

kojotové na prérii,

ráno sluníčko je vzbudí,

a ti malí chlapci rudí

hned vyběhnou mezi stany

hrát si. Nač? Na indiány.

Táborový program IV. - středa

Na začátku táborového bloku IV. se dětem přečte pohádka. Po jejím přečtení následují hry – Co bylo v pohádce, Na čmeláky, včely a královnu a Bumbrlíka.

Hra – Co bylo v pohádce⁴⁴

Cíl: Naučit děti naslouchat a zároveň podpořit a rozšířit zájem o vnímání slovního jazyka.

Pomůcky: obrázky, které byly a nebyly v pohádce.

⁴⁴ Srov. DADUSKA. *Ohnivý kůň. Hranostaj*. [online]. 1996 [cit. 2011-12-06]. Dostupné z WWW < <http://www.hranostaj.cz/hra475> >.

Bezpečnost: Židle, na kterých děti sedí, nesmí mít ostré hroty.

Pravidla: Děti si poslechnou pohádku. Po ní dostanou kartičky, ze kterých mají vybrat správné obrázky zmíněné v pohádce. Např.: Pokud byla zmínka o koni, mají děti za úkol vzít právě takový obrázek odpovídající koni.

Po hře přijde náčelník a dětem řekne, že jejich vesnici přepadl roj včel a všichni vesničané se musí nějak ubránit a včely vyhnat. Proto navrhuje následující řešení – hra Na čmeláky, včely a královnu.

Hra – Na čmeláky, včely a královnu⁴⁵

Cíl: Rozvoj auditivního vnímání a pohybových dovedností.

Pomůcky: šátky.

Bezpečnost: Dětem se vysvětlí, že nesmí mluvit, můžou jen vydávat zvuky. Dohled při hledání královny, aby se nikdo s nikým nestřetli.

Pravidla: Každému hráči se zavážou oči a pošeptá, co bude ve hře představovat (královna – pouze jedna, čmelák – 2 až 3, včelky – zbytek). Úkolem včelek je dělat bzzzz a najít svoji královnu, kterou poznají tak, že nevydává žádný zvuk, je jen potichu. Čmeláci vydávají různé zvuky a tím matou včelky.

Hra – Bumbrlík

Cíl: Rozvoj postřehu a rychlého zareagování.

Pomůcky: míč.

Bezpečnost: Dbát na hod míčem, nesmí být moc prudký.

Pravidla: Dětem se hází míč a říkají se různá slova. Děti mají za úkol míč chytnout, pokud ale organizátor řekne slovo „indián“, tak se děti nesmí míče dotknout.

3.8.5 Den pátý: Čtvrtek

Rozcvička – pomalé protažení celého těla. Po ní následuje hra – Pavouci a mouchy.

⁴⁵ Srov. ŽELVA. *Na čmeláky, včelky a královnu*. Hranostaj. [online]. 1996 [cit. 2011-12-06]. Dostupné z WWW <<http://www.hranostaj.cz/hra110>>.

Hra - Pavouci a mouchy⁴⁶

Cíl: Rozvoj motorických dovedností - běh, samostatnosti a rychlosti.

Pomůcky: lano na vytyčení území pavouka.

Bezpečnost: Dbát pozor při přebíhání, aby nedošlo k poranění.

Pravidla: Určíme jednoho pavouka. Ten musí chytat mouchy přelétající přes jeho území. Zbylé děti předvádějí mouchy, přitom i bzučí. Musí vždy „proletět“ územím pavouka, aniž by se jich pavouk dotkl. Pokud se pavouk dotkne mouchy, tak se moucha stává pavoukem. Poslední zbylá moucha je pavouk. Celý postup opakujeme.

Táborový program I. - čtvrtek

Dopis od Velkého Manitou

1. část dopisu

Velký Manitou se dovolává dalších zkoušek, aby zjistil, zda jste všichni schopní stát se dobrým indiánem svého kmene a zkusit se probojovat až k velkému dnu, kdy bude odhalen prastarý indiánský poklad. Pokud zvládnete dvě následující zkoušky, třetí zkouška vám již napoví, kde se nachází jeskyně s pokladem.

Nyní je třeba jít po cestě plné nástrah a překvapení. Vnímat všemi smysly všechno co bude pod nohama, jelikož půjdete se zavázanýma očima. Snažte se zapamatovat všechno, co vám prošlo pod nohama. Na konci stezky se vám opět rozvážou oči a svému průvodci prozradíte vše, co jste poznali, cítili v nohou. Poté vás čeká za odměnu ještě jeden úkol.

Hra - Terénní ekokimovka

Cíl: Děti si osvojí vnímání přírody, rozvíjí taktilní percepci.

Pomůcky: přírodniny (listí, šišky, kameny atd.), šátek.

Bezpečnost: Pozornost věnovat při bosé chůzi, aby nedošlo ke zranění. Přírodniny nesmí být ostré.

Pravidla: Vytyčíme několika metrovou trasu (asi 50 m). Trasa bude lemovaná přírodninami jako koberec. V jedné části úseku budou kameny, pak z kamenů se přejde na písek, listí, šišky, trávu, kůru. Děti půjdou bosé a se šátkem na očích. Po trati se pak snaží poznat přírodniny.

⁴⁶ Srov. FANDERLÍK, V., ŠTEFAN, J., SVOJSÍK, A.B., 600 *junáckých a polních her*. 5. vyd. Brno: Klen, 1946. s. 109.

2. část dopisu

Já Velký Manitou, vám chci předat zprávu o mapě, podle které najdete jeskyni, kde je ukryt prastarý indiánský poklad. Ten ale najdete, jen pokud mi slíbíte, že budete konat dobré skutky. Dobrý skutek znamená co? Pomáhat lidem, dělat jim radost... Proto já Velký Manitou znám jedno kouzlo, které „vykřeše“ mapu. Podle této mapy se již brzy dostanete k jeskyni, kde je ukryt poklad. Společně ve dvojicích musíte touto koulí, ukryvající magickou formuli, oklepat 5 stromů, aby se kouzlo rozprášilo. Stromy musíte brát popořadě, jsou barevně označeny.

Hra - Lesní golf⁴⁷

Cíl: Děti se naučí spolupráci ve dvojicích, rozvoj míření.

Pomůcky: tenisáky, kartičky s čísly.

Bezpečnost: Pozor při házení míčem, nikdo nesmí být v herním prostoru.

Pravidla: Hra se hraje v lese. Zde musíme označit viditelně čísla stromů (od stromu č. 1 by mělo, být vidět na strom č. 2.). Děti rozdělíme do dvojic. Každá dvojice dostane jeden tenisový míček, kterým se snaží zasáhnout postupně všechny stromy tak, jak jdou číselně za sebou co nejmenším počtem hodů (s čísly pomáhají instruktoři). Děti se po každém hodu střídají. Pokud někdo z dvojice zasáhne správný strom, tak se přesune ke správně zasaženému stromu, ale až poté, co všichni dohází hrací kolo. Pokud se ale netrefí, musí házet z místa, kde se zastavil míček. Vítězí ta dvojice, která jako první zasáhne všechny stromy ve správném pořadí.

3. část dopisu

Já Velký Manitou, vám svěřuji do rukou mapu vedoucí k jeskyni. Mapa je ale potrhaná a rozházená ve všech možných koutech vaší vesnice. Zkuste najít jednotlivé kousky, poté ji seskládat. Kdo bude hotový, jako první, získává korálky s dvojnásobným počtem bodů.

Hra - Hledání mapy

Cíl: Posílení týmové spolupráce, rozvoj komunikace a fantazie.

Pomůcky: kousky mapy.

⁴⁷ Srov. ŽÁBA. Lesní golf. *Hranostaj*. [online]. 1996 [cit. 2011-12-12]. Dostupné z WWW <<http://www.hranostaj.cz/hra1308>>.

Bezpečnost: Kousky mapy nesmí být na těžko dostupném či nebezpečném místě, kde by mohlo dojít ke zranění.

Pravidla: Děti jsou rozděleny na 2 družstva. Každé družstvo má vlastní barvu. Úkolem každého družstva je najít kousky mapy své barvy rozházených na zahradě fary a poskládat.

Povídání

Indiánské kmeny velmi rády tancovaly. Každý kmen měl svůj tance. Tančily hlavně u ohně za zvuku různých chrastítek nebo zpěvu lidí z kmene. I my se na dnešní velký večer musíme naučit tancovat. Zkusme to společně.

Indiánské tance začneme nejprve nácvikem hry – Trojnožka.

Hra - Trojnožka⁴⁸

Cíl: Rozvoj motorických dovedností, koordinace a kinestetické percepce.

Pomůcky: tři tyčky pro sestavení trojnožky.

Bezpečnost: Děti upozorníme, že se nesmí točit rychle a násilně tahat ostatní.

Pravidla: Z tyček se sestaví trojnožka, která musí stát (bude sestavovat instruktor). Všichni hráči se chytanou za ruce a utvoří kruh okolo trojnožky. Po zapísknutí se hráči točí dokola trojnožky. Kdo chce, může jakýmkoli způsobem kruh deformovat (tahat hráče vedle sebe, skákat, chodit dopředu atd.). Kdo z hráčů shodí trojnožku nebo se pustí, vypadává z kola.

Po hře bude následovat indiánský tanec.⁴⁹

Táborový program II. + III. - čtvrtek

Dopis od Velkého Manitou

Jelikož jste již našli kousky mapy, čeká vás poslední úkol. Abyste mohli odemknout truhlu s pokladem, musíte získat klíče. Tyto klíče získáte jen za předpokladu, že splníte následující Indiánské zkoušky. Přeji hodně zdaru.

⁴⁸ Srov. OKOUN. Trojnožka. *Hranostaj*. [online]. 1996 [cit. 2011-12-12]. Dostupné z WWW <<http://www.hranostaj.cz/hra82>>.

⁴⁹ Zdroj: *Indiánský tanec*. [online]. 2009 [cit. 2011-06-06]. Dostupné z WWW <<http://www.youtube.com/watch?v=u8hme3383ls>>. Zdroj je určen pouze instruktorům.

Hra - Indiánské zkoušky⁵⁰

Indiánské zkoušky mají prověřit děti, zda již jsou pravými indiány. Pro děti je celkem připraveno čtvero zkoušek za účelem prověření jejich schopností.

1. Indiánská zkouška zraku
2. Indiánská zkouška postřehu
3. Indiánská zkouška hmatu
4. Indiánská zkouška sluchu

1. Indiánská zkouška ZRAKU

Mezi první indiánskou zkouškou se řadí zrak. Zrak je pro indiána důležitý. Za pomoci zraku je schopen vyzorovat nebezpečí, rozpoznat pohyb zvěře vhodné k lovu a pro obživu rodiny. Zrak souvisí s bystrostí a pozorností indiána, jediná nepozornost by mohla znamenat nebezpečí.

Hra - Co se změnilo na indiánovi⁵¹

Cíl: Rozvoj vizuální percepce, paměti a samostatnosti.

Pomůcky: nejsou potřebné pomůcky.

Bezpečnost: Věnovat zvýšenou opatrnost, když děti hádají, co se změnilo. Můžou se navzájem postrkovat.

Pravidla: Někdo se z instruktorů převleče za indiána. Děti si jej musí pořádně prohlédnout. Poté odejde, změní na sobě pár věcí. Když se vrátí, děti hádají, co se změnilo.

2. Indiánská zkouška POSTŘEHU

Další neodmyslitelnou součástí indiána je jeho vytříbený postřeh. Postřeh tak jako většina zkoušek souvisí s obratností při lovu. Pro indiána může jeho dobrý postřeh znamenat i záchranu života.

⁵⁰ Srov. *Indiánské léto*. [online]. 2009 [cit. 2011-12-15]. Dostupné z WWW <<http://maminky.kveci.cz/program/2009.html>>.

⁵¹ Srov. FANDERLÍK, V., ŠTEFAN, J., SVOJSÍK, A.B., *600 junáckých a polních her*. 5. vyd. Brno: Klen, 1946. s. 29.

Hra - Kuba řekl⁵²

Cíl: Rozvoj motorických dovedností a auditivní percepce.

Pomůcky: nejsou potřebné pomůcky.

Bezpečnost: Úkoly nesmí být obtížné, aby nedošlo ke zranění. Děti musí mít od sebe určitou vzdálenost, aby do sebe nenarážely.

Pravidla: Instruktor říká větu „Kuba řekl“ (např. „Kuba řekl, lehněte si na záda“). Úkolem dětí je plnit příkazy od „Kuby“. Pokud ale instruktor větu „Kuba řekl“ vynechá anebo pozmění jméno, děti nesmí příkaz splnit. Jestliže se někdo splete, vypadne nebo dostane nějaký úkol, aby mohl pokračovat ve hře (např. udělá pět dřepů).

3. Indiánská zkouška HMATU

Poslední indiánskou zkouškou je zkouška hmatu. Hmat patří k neméně důležitým smyslům. Pomáhá nám poznat předměty ve tmě, ale i pod vodou. Hmat nejvíce využívají slabozrací lidé. Ti za pomoci prstů nahmatávají vyvýšené body a tak se učí číst.

Hra - Skládání sirek do krabičky⁵³

Cíl: Rozvoj jemné motoriky, taktilní percepce, zručnosti a rychlosti.

Pomůcky: krabička se sirkami (hlavičky namalujeme) pro každého, šátek pro každého.

Bezpečnost: Sírky zbavíme hlaviček, aby nedošlo k zapálení.

Pravidla:

1. kolo: Úkolem dětí je, co nejrychleji poskládat sirky do krabičky a zavřít ji.
2. kolo: Úkolem dětí je jednou rukou poskládat sirky do krabičky a pokusit se i jednou rukou je zavřít. Pokud se jim to nebude dařit, můžou použít obě ruce.
3. kolo: Úkolem dětí je poslepu poskládat sirky do krabičky.

4. Indiánská zkouška SLUCHU

Sluch je pro každého indiána nepostradatelný. Proto sluch každého indiána musí být velmi dobrý, ať již z důvodu lovu zvěře či pomoci v boji. Praví se, že dobrý indián musí slyšet i trávu růst. Proto i my teď vyzkoušíme, jak je náš sluch dobrý a zachrání nás.

Hra – Indiánský bumerang⁵⁴

⁵² Srov. ZAPLETAL, M. *Encyklopedie her*. 2. vyd. Praha: Olympia, 1975. s. 197.

⁵³ Srov. ZAPLETAL, M. *Encyklopedie her*. 2. vyd. Praha: Olympia, 1975. s. 202.

⁵⁴ Srov. ZAPLETAL, M. *Junácké hry v přírodě*. 1.vyd. Praha: Středočeské tiskárny, 1970. s. 70.

Cíl: Rozvoj auditivní percepce, reakce na zvuk.

Pomůcky: píšťalky různých zvuků, šátek pro každého.

Bezpečnost: Pozor při pohybu, aby nedošlo ke střetu.

Pravidla: Dětem vysvětlíme, co znamená slovo bumerang v naší hře (jde o jednoduchý nástroj, který pokud je správně hozen se vrací zpět k místu, kde byl vypuštěn). Poté dětem zavážeme oči (představují bumerang). Jejich úkolem je najít pomocí sluchového vnímání pískajícího instruktora.

Za všechny zkoušky dostanou symbolické maličké papírové klíče od pokladu. Poté se děti společně vydají za pomoci instruktorů podle mapy hledat ukrytý poklad. U pokladu již čeká duch Velkého Manitou, aby jim udělil právo, otevřít truhlici. Po otevření truhlice si může každý vzít odměnu.

Táborový program IV. - čtvrtek

Po příchodu k faře následuje indiánský tanec u ohně. Poté dostane slovo náčelník Ohnivý Kouř a všem předá upomínkové předměty za splněné úkoly. Nakonec se zazpívají táborové písně.

3.8.6 Den šestý: Pátek

Poslední den tábora. Tento den stejně jako ostatní dny začne rozcvičkou a snídaní. Po snídani si zahrajme pár indiánských her na zopakování. Poté se všichni účastníci tábora dají do balení věcí. Instruktoři pomáhají dětem balit věci. Jakmile je vše sbaleno, následují další hry. V čase odjezdu se přesuneme na autobusovou zastávku a pojedeme zpátky domů. Rodiče si své děti přeberou na nádraží v Ostrožské Nové Vsi.

Hry na zopakování

Hra na motivy myší ocásky⁵⁵

Cíl: Rozvoj pohybu, samostatnosti (při rozhodování, koho chytat), orientace v prostoru.

Pomůcky: šátek pro každého.

Bezpečnost: Dbát opatrnosti při běhu, aby se hráči nesrazili.

⁵⁵ Srov. ZAPLETAL, M. *Encyklopedie her*. 2. vyd. Praha: Olympia, 1975. s. 89.

Pravidla: Děti rozdělíme na 2 poloviny – Indiány a kovboje. Indiáni z prémie měli koně a koně mají ocasy. Proto indiáni si za kalhoty ze zadu zastrčí šátek, musí jim trčet. Na povel start kovbojové honí indiány a snaží se jim sebrat ocásek a indiáni honí kovboje za účelem vyřazení ze hry. Vyřazení ze hry je dosaženo, pokud se indián dotkne kovboje. Jakmile je kovboj zneškodněn dotykem, vypadává ze hry, odejde. Pokud indián nemá ocásek, taktéž opouští hru.

Hra - Koňské dostihy⁵⁶

Cíl: Rozvoj komunikace a paměti.

Pomůcky: nejsou potřebné pomůcky.

Bezpečnost: Všichni musí mít dostatečnou vzdálenost mezi sebou, aby při naklánění nedošlo k bouchání. Dále je potřeba, aby všichni hráči měli umyté ruce.

Pravidla: S dětmi si sedneme do kroužku. A řekneme jim, že se pojedeme podívat na dostihy, ale nejdřív se musí dozvědět, co vše se tam může přihodit. Když projede kůň kolem indiánek – všichni udělají ženským tónem „áááách“, kůň jede kolem indiánů – všichni udělají mužským tónem „óóóó“, kůň jede doprava – všichni se nakloní doprava, kůň jede doleva – všichni se nakloní doleva, kůň skáče přes jednoduchou překážku – děti vsedě nadskočí, dvojitá či trojitá překážka – nadskočí dvakrát či třikrát, když je vodní příkop – uděláme „žbluňk“, když ztratí kůň podkovu – uděláme pusou a prstem „plonk“ (strčíme prst do pusy a řekneme „plonk“) atd. Jakmile se děti vše naučí, můžeme vyrazit. Vždy začíná vedoucí, který řídí hru a říká ostatním, kudy dostih vede a co dělají koně.

Hra - Poznávání listů stromů

Cíl: Rozvoj paměti, kreativity a posílení vztahu k přírodě.

Pomůcky: předkreslené listy stromů, pastelky, jednoduché obrázky.

Bezpečnost: Obrázky musí být na bezpečném a dobře viditelném místě.

Pravidla: Dětem dáme papír s předkreslenými listy stromů. Listy si vybarví (mohou použít různé barvy, podstatný je tvar listů). Projdeme s nimi názvy stromů. Každý list přiřadíme ke stromu a řekneme jeho název.

Další část hry je o prověření zapamatování si. Listy vyvěsíme v místnosti nebo venku, ke každému listu dáme i jednoduchý obrázek (domeček, auto...). Jejich úkolem

⁵⁶Srov. VEVINA. *Koňské dostihy*. *Hranostaj*. [online]. 1996 [cit. 2011-12-06]. Dostupné z WWW < <http://www.hranostaj.cz/hra752>>.

je všimnout si všech listů. Musí si zapamatovat název listu a obrázek, který u něj byl a přijít k vedoucímu a nahlásit (smrk – měsíc). Hra má časový limit. Kdo stihne za stanovený limit poznat co nejvíce listů, vyhrává.

Závěr

Cílem bakalářského projektu bylo vytvoření návrhu na letní tábor pro předškolní děti z mateřské školy Ostrožská Lhota, aby se všestranně rozvíjely a získaly pozitivní vztah k přírodě. Cíle, které jsme si vytyčila v projektu, jsou naplněny zejména v hrách a estetické výchově, která slouží zejména ke kreativitě, trpělivosti a ocenění sebe i druhých.

Projekt začíná stručným popisem obce Ostrožská Lhota, jejím názvem, polohou a historií. Přes popis historie celé obce se přechází k historii mateřské školy a popisu současného stavu. Dále je uveden zřizovatel MŠ, personální obsazení, materiální zázemí a finanční zajištění MŠ.

Nejdůležitějším výstupem je projekt pětidenního tábora pro děti předškolního věku, který je zaměřen na rozvíjení osobnosti dítěte. Jedná se o tábor jak s pohybovými, tak i kognitivními aktivitami. Začátek tábora je věnován seznámení dětí s programem a s hlavním tématem tábora. V další části tábora děti poznávají život indiánů (indiánské příběhy vyprávěné před spaním, výroba a užití jednoduchých indiánských předmětů, ukázka rituálů s ohněm...). Veškeré aktivity, které jsou sestaveny, mají děti nasměrovat k větší samostatnosti, procvičení si komunikačních dovedností, zlepšení pohybových i manuálních dovedností a snažit se navázat kladný vztah k přírodě. V projektu není opomenuta ani morální výchova, která se vztahuje na snahu konat dobré skutky a tuto snahu si uvědomovat v rámci nabízených aktivit.

Sestavený projekt může, být nabídnut zájemcům k dalšímu využití. Práci si mohou modifikovat dle jejich specifických potřeb. Příprava táborového projektu pro předškoláky mne bavila. Více jsem si prohloubila znalosti týkající se vytváření specifických potřeb pro předškoláky. Věřím, že nabyté znalosti, cenné rady následně využiji v praxi.

Seznam použité literatury a zdroje

Použitá literatura

BADEN – POWEL, R., SVOJSÍK, A. B., FOGLEAR, J. *Skautské hry v přírodě*. 1. vyd. Liberec: Skauting pro junáckou edici, 1991. 164 str. ISBN 80-85421-01-1.

BEČVÁŘOVÁ, Z. *Současná mateřská škola a její řízení*. 1.vyd. Praha: Portál, 2003, 152 str. ISBN 80-7178-537-7.

BEDNÁŘOVÁ, J. *Diagnostika dítěte předškolního věku*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2007, 212 str. ISBN 978-80-251-1829-0

FANDERLÍK, V., ŠTEFAN, J., SVOJSÍK, A.B., *600 junáckých a polních her*. 5. vyd. Brno : Klen, 1946. 148 str.

FONTANA, D. *Psychologie ve školní praxi. Příručka pro učitele*. 2. vyd. Praha: Portál, 2003. 384 str. ISBN 80-7178-626-8.

HÁLA, T. *Indiánský zpěvník*. Praha: Olympia, 1970.

HÁJEK, B., HOFBAUER, B., PÁVKOVÁ, J. *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. 1. vyd. Praha: Portál, 2008. 240 str. ISBN 978-80-7367-473-1.

JEŘÁBKOVÁ, B. *Mateřská škola jako životní prostor I*. 1.vyd. Brno: Masarykova univerzita, 1993. 232 str. ISBN 80-210-0830-X.

KAČER, J. *Plný tábor indiánů*. 1. vyd. Brno: Mravenec, 2001. 64 str. ISBN 80-85979-93-8.

MIKŠÍK, J. *Hrníček her 47*. 1. vyd. Brno: Mravenec, 2009. 64 str. ISBN 978-80-86994-78-9.

PAVLAS, V. a KOL. *Ostrožská Lhota, minulost a současnost*. 1. vyd. Ostrožská Lhota: Obec Ostrožská Lhota, 2011. 533 str. ISBN 80-86528-xx-x.

ŠMAJCL, F. *Smečka volá. Hry na výletě*. České Budějovice: Adlatus, 1996. 56 str.

ŠMAJCL, F. *Smečka volá 4. Pohybové písničky nejen pro vlčata, světlušky a žabičky*. České Budějovice: Adlatus, 1996. 63 str.

VLKOVÁ, I. a KOL. *Poznáváme svět. Rámcový vzdělávací program*. Ostrožská Lhota, 2009. 12 str.

ZAPLETAL, M. *Encyklopedie her*. 2. vyd. Praha: Olympia, 1975. 243 str. ISBN 27-008-75.

ZAPLETAL, M. *Junácké hry v přírodě*. 1. vyd. Praha: Středočeské tiskárny, 1970. 144 str.

ZAPLETAL, M. *Zpěvník*. 1. vyd. Liberec: Skauting, 1994. 238 str.

ŽAJDLÍK, P. *Ostrožská Lhota 1371 – 2001*. 1. vyd. Uherské Hradiště: LV Print, 2001. 64 str.

Použité zdroje

DUŠEK, P. *Ze života préríjních indiánů* [online]. 2006 [cit. 2011-12-6]. Dostupné z WWW <<http://zelenykruh.ic.cz/index.php?clanek=8>>.

HÁK, F. *Historie totemů* [online]. 2007 [cit. 2011-12-15]. Dostupné z WWW <<http://www.totemy.cz/go.php?page=historie>>.

Hranostaj.cz [online]. 1996 [cit. 2011-12-3]. Dostupné z WWW <<http://www.hranostaj.cz>>.

Indiánské léto [online]. 2009 [cit. 2011-12-15]. Dostupné z WWW <<http://maminky.kveci.cz/program/2009.html>>.

Hrajeme si na indiány [online]. 2009 [cit. 2011-12-3]. Dostupné z WWW <<http://clanky.rvp.cz/clanek/o/p/1610/HRAJEME-SI-NA-INDIANY.html>>.

KAINAR, J. *Indiáni* [online]. 2008 [cit. 2011-12-12]. Dostupné z WWW <<http://www.knihovnicka.net/kniha/44731-indiani-kainar-josef/obsah-dila/>>.

Normy, zákony a vyhlášky

Vyhláška Ministerstva zdravotnictví č. 106/2002 Sb. *O hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti* ze dne 24. června 2002.

Vyhláška č. 107/2001 Sb. *O hygienických požadavcích na stravovací služby o zásadách osobní a provozní hygieny při činnostech epidemiologicky závažných* ze dne 9. března 2001.

Zákon č. 258/2000 Sb. *O ochraně veřejného zdraví a o změně některých souvisejících zákonů, ve znění pozdějších předpisů* ze dne 14. července 2000.

Seriálové publikace

Informatorium: Časopis pro výchovu dětí od 3 – 8 let v mateřských školách a školních družinách. Praha: Portál, 2010 - . Vychází měsíčně. ISSN 1210-7506.

Seznam zkratk

ATD – a tak dál

ČSSD – Česká strana sociálně demokratická

MŠ – mateřská škola

NAPŘ – například

POPŘ – popřípadě

RVP – rámcový vzdělávací program

ŠVP – školní vzdělávací program

TJ – to je

WC – splachovací záchod

ZŠ – základní škola

Seznam příloh

Příloha č. 1 : Hry na cestu

Příloha č. 2 : Táborový řád

Příloha č. 3 : Informace pro rodiče

Příloha č. 4 : Přihláška na indiánský tábor pro předškoláky

Příloha č. 5 : Dotazník ohledně termínu tábora

Příloha č. 6 : Režim dne

Příloha č. 7 : Plakát tábora

Příloha č. 8 : Obrázky oblečení, obydlí, totemy

Příloha č. 1: Hry na cestu

Hra - Šest myšiček⁵⁷

Cíl: Soupeřivost, kreativita, vytrvalost.

Pomůcky: kostky, pastelky, papír.

Bezpečnost: Pastelky, kterými děti manipulují, nesmí být moc ostré, aby nedošlo k vypíchnutí oka či jinému zranění.

Pravidla: Hráče rozdělíme do dvou družstev, aby hra probíhala rychleji. Každý hráč hází kostkou. Hráči se střídají. Jako první musí, hodit číslo 6. Pokud se to někomu povede, namaluje tělíčko, poté musí hodit číslo 5 (hlava) nebo číslo 4 (nohy). Číslo 4 musí, ale hodit 4 x protože má myška 4 nohy. Až má hráč namalovanou hlavu, může ji dokreslovat (číslo 3 – pusa, 2 x číslo 2 – uši, 2 x číslo 1 – oči). Vítězí ten, kdo má první nakreslenou myšku.

Hra – Blízko i daleko⁵⁸

Cíl: Trénování postřehu a fair - play.

Pomůcky: tužka, papír s obrázky.

Bezpečnost: Tužky, kterými děti manipulují, nesmí být moc ostré, aby nedošlo k vypíchnutí oka či jinému zranění.

Pravidla: Všichni hráči dostanou tužku a papír, na kterém budou předkresleny obrázky (kočka, pes, červené auto...). Jejich úkolem je pozorovat z okna dění v okolí. Pokud uvidí, někde hledaný obrázek, udělají u něho čárku.

Hra – Hlava, ramena...

Cíl: Reakce na rytmus a poznávání částí těla.

Pomůcky: nejsou potřebné pomůcky.

Bezpečnost: Všichni, kdo se účastní, musí mít od sebe dostatečnou vzdálenost, aby nedošlo ke zranění.

Pravidla: Hráči stojí v kruhu a společně s instruktorem předřikávají či zpívají slova. Nejdříve v pomalém tempu a ukazují jmenované části těla. Kdo se splete – ukáže jinou část těla, nestíhá ukazovat atd., vypadává ze hry. Slova – hlava, ramena, kolena, palce, kolena, palce, kolena, palce, hlava, ramena, kolena, palce, oči, uši, pusa, nos.

⁵⁷ Srov. ŠMAJCL, F. *Smečka volá. Hry na výletě. 1. vyd.* České Budějovice: Adlatus, 1996. s. 56.

⁵⁸ Srov. ŠMAJCL, F. *Smečka volá. Hry na výletě. 1. vyd.* České Budějovice: Adlatus, 1996. s. 56.

Hra - Ještěrky⁵⁹

Cíl: Pohybová aktivita s rozvojem pozornosti.

Pomůcky: provázky s kolíčky.

Bezpečnost: Dbát pozornosti při běhu, aby nedošlo ke střetu.

Pravidla: Každý hráč dostane kolík s provázkem, který si připne dozadu za kalhoty. Úkolem hráčů je strhnout ocásek druhým hráčům a to jen přišlápnutím. Ale musí dávat pozor, aby zároveň nepřišel o svůj ocásek. Kdo ztratí ocásek, vypadává ze hry.

Hra – Plácaná

Cíl: Osvojení si reakce, pohotovosti a koordinace.

Pomůcky: nejsou potřebné pomůcky.

Bezpečnost: Dbát opatrnosti při bouchání dlaněmi.

Pravidla: Všichni hráči stojí v kruhu a mají nastavení ruce k plácnutí (dlaněmi nahoru). Jeden z hráčů je uprostřed a snaží se někoho nečekaně plácnout. Když se mu podaří někoho plácnout, vymění si místa.

⁵⁹ Srov. PRASÁTKO. *Ještěrka. Hranostaj*. [online]. 2011 [cit. 2012-05-08]. Dostupné z WWW < <http://www.hranostaj.cz/hra1504> >.

Příloha č. 2: Táborový řád

1. Nikdo neopustí tábor bez vědomí instruktora
2. Rozdělávání ohně je dovoleno jen pod dohledem instruktora
3. Odpadky házíme do odpadkového koše
4. Signály píšťalkou jsou dovoleny jen se svolením instruktora
5. Všechny své věci udržujte v čistotě
6. Dodržujte večerní klid
7. Každé poranění či nevolnost je nutno hlásit instruktorovi či zdravotníkovi
8. V indiánském táboře vládne duch bratrství

Příloha č. 3: Informace pro rodiče

Sraz: na vlakovém nádraží Ostrožská Nová Ves

Návrat: autobusová zastávka v Ostrožská Nové Vsi

Adresa tábora: Římskokatolická farnost Radějov, Radějov č. 2, 696 67

Při nástupu na tábor je nutné odevzdat: potvrzení o bezinfekčnosti, potvrzení rodičů, průkazku zdravotní pojišťovny, kdo nezaplatil tábor, tak peníze za tábor.

Tábor musí být zaplacen do:

Co si vzít s sebou:

- spacák
- spací podložka
- hrníček
- ešus
- příbor
- oblečení do zimy a tepla
- láhev na pití
- malý batůžek
- hygienické potřeby
- pokrývku hlavy
- plavky
- opalovací krém
- repelent
- dobré boty
- sandále
- pláštěnka
- plyšák

Kontakt na vedoucího tábora: Jan Novák, Sées 1992, Staré Město 686 03, e-mail: jan.novak@h-dvojka.cz, tel. 728 799 761.

Kontakt na zástupce vedoucího tábora: Eva Bachanová, Vyšehradská 1309, Hluk, 687 25, e-mail: Efa.B@seznam.cz, tel. 737 767 163.

Příloha č. 4: Přihláška na indiánský tábor pro předškoláky

Termín konání:

Místo konání: Fara Radějov

Cena tábora: 1000kč

1. Účastník tábora:

Jméno a příjmení:.....

Rodné číslo:

Bydliště:

Telefon Mobil (rodičů)::

2. Potvrzení lékaře:

Část A) Posuzované dítě k účasti na škole v přírodě nebo zotavovací akci

- a. je zdravotně způsobilé *)
- b. není zdravotně způsobilé *)
- c. je zdravotně způsobilé za podmínky (s omezením)

*)

Posudek je platný 12 měsíců od data jeho vydání, pokud v souvislosti s nemocí v průběhu této doby nedošlo ke změně zdravotní způsobilosti.

Část B) Potvrzení o tom, že dítě

- a) se podrobilo stanoveným pravidelným očkováním ANO - NE
- b. je proti nákaze imunní (typ/druh)

- c. má trvalou kontraindikaci proti očkování (typ/druh)
- d. je alergické na:
- e. dlouhodobě užívá léky (typ/druh, dávka)

datum vydání posudku podpis, jmenovka lékaře

razítko zdravotnického zařízení

3. Potvrzení o bezinfekčnosti

Potvrzujeme svým podpisem, že naše dítě netrpí infekční chorobou a že v posledních dnech nepřišlo do styku s osobou nakaženou infekční chorobou.

datum (ne dříve než 3 dny před táborem)

podpis rodičů

4. Prohlášení rodičů

Upozorňujeme vedoucí na tyto zvláštnosti dítěte:

.....

.....

Souhlasíme, aby se naše dítě zúčastnilo celého táborového programu s přihlédnutím k výše uvedeným zvláštnostem a zdravotnímu stavu. Dále souhlasíme s evidencí nezbytných osobních dat dítěte pro vnitřní potřeby...

datum podpis rodičů

Příloha č. 5: Dotazník ohledně termínu tábora

Prosím o vyplnění dotazníku ohledně termínu konání tábora pro předškoláky. Na základě nejčastějších odpovědí se bude konat tábor.

Nejvíce mně vyhovuje – zakroužkujte

- a) 1. – 6. 7. 2012
- b) 8. - 13. 7. 2012
- c) 15. – 20. 7. 2012
- d) 22. – 27. 7. 2012
- e) 29.7. - 3. 8. 2012
- f) 5. -10. 8. 2012
- g) 12. – 17. 8. 2012

Režim dne

8.00 budíček

8.10 - 8.20 rozsvička

8.20 - 8.30 hygiena

8.30 – 9.00 snídane

9.00 – 9.10 úklid lůžek

9.10 – 9.20 ranní nástup u totemu

9.20 – 10.30 program I.

10.30 – 10.45 svačina I.

10.45 – 12.00 program I.

12.00 – 12.15 příprava na oběd

12.15 – 12.45 oběd

12.45 – 14.00 polední klid

14.00 – 15.30 program II.

15.30 – 15.45 svačina II.

15.45 – 17.15 program III.

17.15 – 17.30 příprava na večeri

17.30 – 18.00 večere

18.00 – 19.30 program IV.

19.30 – 19.45 nástup u totemu

19.45 – 20.00 večerní hygiena

20.00 – 20.15 příprava na večerku

20.15 - 20.45 večerka, čtení pohádky

20.45 – noční klid

TÁBOR PRO PŘEDŠKOLÁKY

**Přihlaďte se mailem
efa.b@seznam.cz**

Léto s Indiány

Pojď do země, kde čas plyne pomaleji, koně se prohání po prérii,
šaman ti ukáže svá kouzla a taje přírody, kde duch velkého
"Manitou mluví ústy dětí a bláznů" ...

Srdečně zveme všechny děti na indiánský tábor plný her, zpěvů, indiánských tanců...
Společně poodhalíme taje přírody, budeme usínat pod hvězdným nebem, šaman nám
ukáže jeho kouzelnou dýmku, vyzkoušíme si jízdu na koni a možná přijde duch velkého
Manitou, který nám předá klíč od kouzelné jeskyně s poklady...

MÍSTO: PABA RADĚJOV

CENA: 1000 Kč



Těšíme se na Vás!

Příloha č. 8: Obrázky oblečení, obydlí, totemy

Indiánské oblečení



Válečná košile [online]. 2008 [cit. 2011-12-20]. Dostupné z WWW
<<http://drakkaria.cz/living-history/indiani---lh/valecna-kosile.html>>.



Kohout, J. *Indiánské šaty kožené* [online]. 2009 [cit. 2011-12-20]. Dostupné z WWW
<<http://www.westernhobby.cz/obleceni-21/indianske-saty-kozene-5806.htm>>.



Knihovnapruhonice.cz . [online]. 2005 [cit. 2011-12-20]. Dostupné z WWW <
http://www.knihovnapruhonice.cz/?attachment_id=1287>.

Čelenky



Indiánská čelenka s pery [online]. 2010 [cit. 2011-12-20]. Dostupné z WWW <
<http://www.pujcovnakostymudkni.cz/album/dopluky/indianska-celenka-s-pery-c-1-jpg/>>.



Luky-sipy.cz [online]. 2009 [cit. 2011-12-20]. Dostupné z WWW < <http://www.luky-sipy.cz/LUKY-SIPY/repository/Image/galerie/xxl/p1010032-xxl.jpg>>.

Totemy



Totem [online]. 2011 [cit. 2011-12-20]. Dostupné z WWW < <http://media0.webgarden.name/images/media0:4d29b86ab1590.jpg/totem.jpg>>.

Indiánské obydlí



Pxleyes.com [online]. 2010 [cit. 2011-12-20]. Dostupné z WWW <
<http://www.pxleyes.com/images/contests/teepee/fullsize/sourceimage.jpg>>.



Jo to bylo v Dakotě [online]. 2005 [cit. 2011-12-20]. Dostupné z WWW <
<http://www.outdooring.cz/cze/Outdoor-clanky/Jo-to-bylo-v-Dakote>>.