



Spálovský mlýn

Rekreační areál v přírodě

MANUÁL INSTRUKTORA

Verze pro rok 2024

Obsah

PRAVIDLA CHOVÁNÍ PERSONÁLU NA AKCI	- 6 -
POVINNOSTI ŠÉFINSTRUKTORA	- 6 -
POVINNOSTI INSTRUKTORA	- 7 -
POVINNOSTI VÝTVARNÍKA	- 7 -
POVINNOSTI SPORTÁKA	- 7 -
POVINNOSTI ZDRAVOTNÍKA STANDARDNÍ AKCE	- 8 -
POVINNOST ZDRAVOTNÍKA ZOTAVOVACÍ AKCE	- 8 -
VEDENÍ PROGRAMU	- 12 -
UVÁDĚNÍ HER.....	- 12 -
SKUPINA ÚČASTNÍKŮ.....	- 12 -
PRAVIDLA.....	- 12 -
ZPĚTNÁ VAZBA.....	- 12 -
TIPY NA ROZCVIČKY.....	- 13 -
ONLINE MATERIÁLY	- 13 -
ŠKOLY A VÍCEDENNÍ POBYTY V PŘÍRODĚ	- 14 -
DRAČÍ ŘÍŠE.....	- 15 -
INDIÁNSKÉ DOBRODRUŽSTVÍ.....	- 27 -
STROJ ČASU.....	- 39 -
TAJUPLNÝ OSTROV.....	- 53 -
HLEDAČI POKLADŮ.....	- 63 -
<i>Návod na práci s buzolou</i>	- 73 -
ADAPTAČNÍ KURZY	- 76 -
PROGRAMOVÁ SKLADBA.....	- 77 -
<i>Seznamovací aktivity</i>	- 77 -
<i>Icebreakers – Ledolamky</i>	- 77 -
<i>Dynamics a řešení problémů</i>	- 77 -
<i>Aktivity o pocitech, relaxace, výtvarné programy</i>	- 77 -
<i>Fyzicky náročné pohybové programy a strategické hry</i>	- 77 -
<i>Velké týmové programy a dramatika</i>	- 78 -
<i>Večerní programy</i>	- 78 -
<i>Zpětnovazební programy</i>	- 78 -
<i>Program na podporu důvěry ve skupině</i>	- 78 -
<i>Inspirace programu</i>	- 79 -
SPECIFICKÉ PROGRAMY	- 80 -
ENVIRONMENTÁLNÍ HRY.....	- 80 -
PAINTBALL.....	- 80 -
NÍZKÉ LANOVÉ PŘEKÁŽKY.....	- 85 -

Struktura společnosti:

Značka PROFIZABAVA.CZ zahrnuje několik subjektů, které se podílejí na organizaci akcí a provozu rekreačního areálu Spálovský mlýn. Tuto strukturu zde prezentujeme, protože každý z pracovníků by měl vědět, pro koho pracuje a jaké služby vlastně naše organizace nabízí a poskytuje.

Do spektra činností a subjektů PROFIZABAVA.cz jsou zapojeny:

JANTA s.r.o.	Vlastník rekreačního areálu Spálovský mlýn Vlastník vozidel a atrakcí Organizátor firemních akcí a akcí pro veřejnost (firemní akce, večírky, teambuildingové programy, atrakce)
Akce pro školy, z. s.	Organizátor akcí pro děti (letní tábory, příměstské tábory, školy v přírodě, školní výlety, adaptační kurzy)
Spálovský mlýn, s. r. o.	Provozovatel rekreačního areálu Spálovský mlýn (stravování, ubytování, prostory, catering, rozvoz obědů)

Na veškerých akcích v rekreačním areálu Spálovský mlýn i mimo něj se každý z uvedených subjektů určitou mírou zapojení podílí, a proto všechny informace obsažené v tomto dokumentu jsou důležité pro všechny pracovníky a kolegy, kteří s námi spolupracují – od kuchaře či uklízečky až po instruktory a management.

Kontakt list

POZICE, FUNKCE	JMÉNO	EMAIL/FB	TELEFON
Průsery, objednávky, PR Managment, majitel	Ondra Svaček	svacek@janta.cz	608101796
		Ondra Svaček	
Spálovský mlýn – provozní	Radim Bayer	provoz@spalovskymlyn.cz	777666430
Spálovský mlýn – zástup provozního	Magda Kempová	provoz@spalovskymlyn.cz	739893599
<i>Zástup volat pouze v nepřítomnosti provozního.</i>			
Sociální síť	Veronika Klimková	klimkovaveru@seznam.cz	776088418
		Veru Klimková	
Personální agenda, programy, sklad a materiál	Kateřina Jančíková	personal@spalovskymlyn.cz	730811951
		Kateřina Jančíková	
PROJEKŤÁCI:			
Tábor – instruktorská škola	Josef Vaculin	Vaculin.Josef@seznam.cz	608939725
		Vaculin Josef	
Tábor – nejstarší	Michał Mitura	lothi159@gmail.com	775913931
		Michał Mitura	
Tábor – středáci	Magdaléna Tvarůžková	majda.99@email.cz	773646112
		Magdaléna Tvarůžková	
Tábor – nejmladší	Kateřina Svačková	kacka.banova@centrum.cz	608048855
		Kačka Svačková	

Pravidla chování personálu na akci

- 1) Při komunikaci s klientem jsem příjemný, milý a věcný, své ego nechávám doma. Můj oděv je čistý. Alespoň na začátku programu nosím firemní oblečení. Dbám na dobré jméno společnosti, pro kterou pracuji.
- 2) Během programu se věnuji naplno účastníkům, ne svému telefonu. Během hovoru je stavím zády ke slunci, nemám tmavé brýle nebo ruce v kapsách, mluvím srozumitelně a nahlas, zásadní informace opakuji.
- 3) Výstroj, vybavení a bezpečnostní prvky nosím vždy tak, jak to vyžadují po účastnících. Od bezpečnostních norem nikdy neustoupím, nepoužívám poškozený materiál či vybavení.
- 4) Vždy disponuji informací, kdo je zdravotníkem, řidičem a kde se nachází. V mobilu mám uložené telefonní číslo na šéfinstruktora, zdravotníka i projektáka daného typu akce.
- 5) Před a během programu nekonzumuji alkohol, abych byl v co nejlepší kondici pro práci s účastníky. Na zábavu s kolegy je čas po programu.
- 6) Krásu žen a mužnost mužů obdivuji, ale taktně. Jsem v práci, ne na lovu.

Funkce šéfinstruktora

Před akcí

- zajistit dopravu pro instruktory
- vyzvednout materiál dle seznamu
- kontaktovat instruktory a rozdělit jim úkoly
- kontaktovat ubytovatele – domluvit se na příjezdu, nahlásit stravovací omezení
- po dohodě s projektákem určit zdravotníka akce
- dohlédnout, že všichni instruktoři mají podepsané DPP

Po příjezdu instruktorů

- seznámit se s prostředím, domluvit se s ubytovatelem na pravidlech a možnostech využívání areálu a jednotlivých prostor
- předat tyto informace instruktorům
- domluvit harmonogram jídel a potvrdit si stravovací omezení účastníků i instruktorů

Po příjezdu účastníků

- čekat s úsměvem a následně pomoci u autobusu
- informovat učitele o průběhu programu, časech a dalších důležitých informacích
- informovat ubytovatele a projektáka o skutečném počtu účastníků
- potvrdit u učitele zdravotní či stravovací omezení účastníků
- seznámit s nimi instruktory a ubytovatele (např. nehlášená bezlepková dieta, aj.)
- dohlédnout na průběžné focení akce -> určit fotografa (minimálně 10 promo fotek a 5 videí na soc. síti – na výšku)
- v případě předčasného odjezdu některého z účastníků – informovat projektáka
- v případě jakéhokoliv zranění účastníka či instruktora – zajistit ošetření, bezodkladně informovat projektáka a sepsat protokol (viz systém)

Ukončení akce

- zajistit úklid využívaných prostor v areálu
- zajistit úklid a náklad kompletního materiálu
- zkontrolovat a potvrdit si s učitelem a ubytovatelem skutečný počet účastníků v průběhu akce s důrazem na případné dřívější odjezdy či pozdní příjezdy – o všem okamžitě informovat projektáka
- zajistit odvoz instruktorů a materiálu – materiál uklidit zpět do skladu (jinak pouze v případě dohody se správcem skladu)

- vyplnit hodnocení akce, poděkovat instruktorům a zaslat jim dotazník pro jejich zpětnou vazbu
- poslat správci sociálních sítí alespoň 10 promo fotek a 5 videí z akce
- informovat správce skladu (viz kontakt list) o tom, co je potřeba dokoupit/opravit

Funkce instruktora

Před akcí

- být v kontaktu s šéfinstruktořem
- přečíst a nastudovat manuál konkrétního programu

Po příjezdu instruktorů

- vybalit materiál a ubytovat se
- zjistit od šéfinstruktorů pravidla využívání areálu i celé akce

Po příjezdu účastníků

- čekat u autobusu a pomoci účastníkům s ubytováním
- dle pokynů šéfinstruktorů dbát na pravidla využívání areálu
- věnovat se maximálně účastníkům

Ukončení akce

- dle pokynů šéfinstruktorů uklidit námi využívané prostory
- dle pokynů šéfinstruktorů uklidit a sbalit náš materiál
- dle pokynů šéfinstruktorů vyplnit dotazník ke zpětné vazbě na akci

Funkce výtvarníka

Před akcí

- převzít VV sklad a zkontrolovat si vybavení před akcí
- zajistit to, aby každý instruktor měl kostým
- vytvořit nástěnku – denní řád, jídelní lístek, bodování chatek/pokojů, programový tematický materiál

V průběhu akce

- zajišťuje dostatečný počet fotografií a videí z akce (školní akce cca 10, tábory cca 10 / den)
- třídit fotky, po dohodě je zveřejňovat nebo posílat dál
- vytvářet a udržovat výtvarný materiál k programu, starat se o výtvarné programy

Ukončení akce

- dát výtvarný sklad a kostyměrnou do původního stavu, uklidit prostory i materiál
- informovat správce skladu (viz kontakt list) o tom, co je potřeba dokoupit

Funkce sportáka

Před akcí

- převzít sklad a zkontrolovat vybavení

V průběhu akce

- starat se o pořádek ve skladu
- poskytovat všem materiál na programy

- zajišťovat aktivity a materiál v poledním klidu a jiném volnu (zodpovědně poskytnete materiál účastníkům, určí instruktora, který je s dětmi ať už pasivně, jako dozor, nebo jako účastník nějaké aktivity, např. míčové hry, aj.)

Ukončení akce

- dát sklad do původního stavu, uklidit prostory i materiál
- informovat správce skladu (viz kontakt list) o tom, co je potřeba dokoupit/opravit

Funkce zdravotníka standardní akce

Jiná podobná akce (Dle § 12 zákona č. 258/2000 Sb.)

- **pobyt dětí v počtu menším než 30 nebo po dobu kratší než 5 dní včetně**
- povinnost zajistit hygienicky nezávadný stav zařízení, zásobování pitnou vodou.
- povinnost zajistit pouze účast dětí, které splňují podmínky dané v zákoně (bezinfekčnost)
- povinnost zajistit to, že osoby vykonávající dozor (učitelé) jsou k této činnosti způsobilé
- více info <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2000-258>

Kdo může být zdravotníkem standardní akce (nenahlášení KHS):

- v ideálním případě zdravotník zotavovací akce
- v krajním případě jakákoli jiná osoba znalá základů první pomoci

Funkce zdravotníka zotavovací akce

Zotavovací akce (Dle § 8 zákona č. 258/2000 Sb.)

- **pobyt pro 30 a více dětí do 15 let na dobu delší než 5 dnů.**
- povinnost zajistit hygienicky nezávadný stav zařízení, zásobování pitnou vodou.
- povinnost dodržet hygienické požadavky na ubytování, úklid, stravování a režim dne
- povinnost nahlásit akci nejpozději 1 měsíc před zahájením příslušné KHS (termín, místo, počet dětí, způsob zabezpečení pitnou vodou, jméno a kontakt na odpovědnou přítomnou osobu)
- více info <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2000-258>

Kdo může být zdravotníkem zotavovací akce (tábory / školy v přírodě nahlášené KHS)

- lékař, zubní lékař, všeobecná sestra, porodní asistentka, zdravotnický záchranář, zdravotnický asistent
- student medicíny či zubního lékařství od 4. ročníku
- proškolený zdravotník ZZA - 40 hod. kurz (ZdrSem, ČČK, ...)

Zdravotník je povinen se při případné kontrole prokázat svou způsobilost a to diplomem, maturitním vysvědčením, potvrzením o studiu či osvědčením o absolvování kurzu ZZA a průkazem.

Před příjezdem účastníků

- zkontrolovat lékárníčku a potřebný materiál (viz příloha)
- zajistit si ošetřovnu (samostatná uzamykatelná místnost s vyčleněným sociálním zařízením pouze pro ni, povlečené postele, uložená veškerá dokumentace a léky, zdravotnický materiál vybalen za použití nábytku (viz foto v příloze)
- zajistit si izolaci (samostatná místnost s vyčleněným sociálním zařízením pouze pro ni, povlečena alespoň jedna postel)

- vysbírat doklady od instruktorů (bezinfekčnost, způsobilosti práce s dětmi)
- sehnat o seznam dětí a instruktorů
- podílet se na rozmístění dětí do chatků/pokojů
- zažádat si o jídelníček na celou akci

Po příjezdu účastníků

- vysbírat doklady od dětí a **zkontrolovat jejich platnost** (potvrzení od lékaře o způsobilosti dítěte, bezinfekčnost, kartičky zdravotní pojišťovny, popř. kopie)
- vysbírat od dětí léky (informovat se u rodičů o jejich užívání)
- zkontrolovat všechny dokumenty, seřadit je dle abecedy pro případnou kontrolu
- informovat kuchyni o případných stravovacích omezeních a ostatní instruktory o jiných omezeních, které by mohly narušit účast dítěte při programu

V průběhu akce

- starat se o zdravotní stav všech účastníků akce a vést lékařský deník (pro klíšťata speciální papír)
- podávat léky (pravidelný výdej léků)
- kontrolovat chatky/pokoje účastníků (kontrola oblečení, obuvi, stavu lůžkovin, dodržování osobní hygieny)
- dohlížet na program a denní režim
- zodpovídat za to, aby byl na místě vždy alespoň jeden řidič a všichni věděli, kdo to je

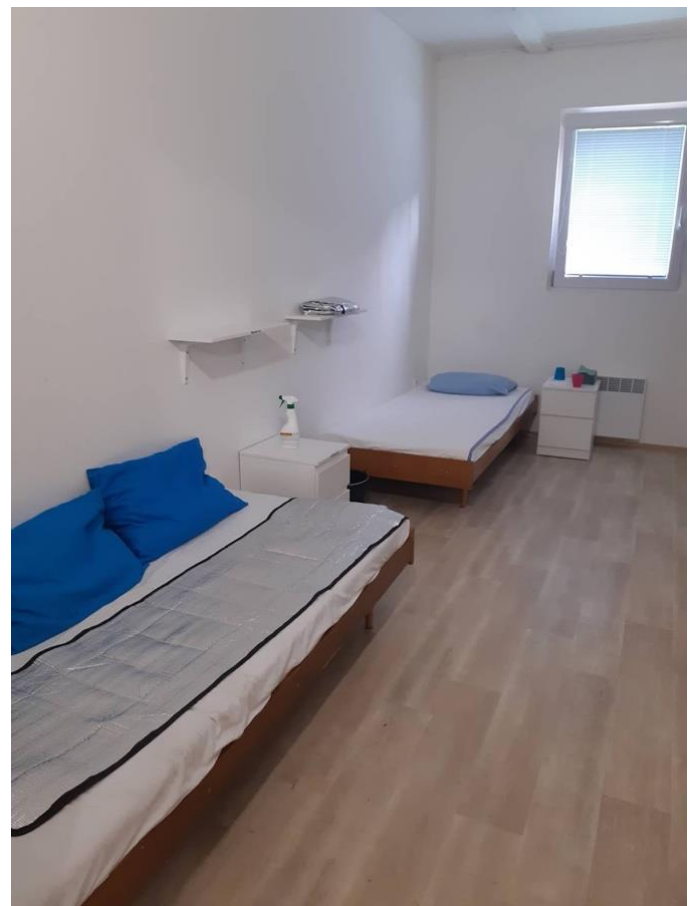
Ukončení akce

- vrátit kartičky pojišťovny, potvrzení od lékaře
- informovat rodiče o všech případných ošetřeních (zápis o úrazu dítěte, zápis o ošetření - klíště)
- archivovat deník a bezinfekčnost
- informovat správce skladu (viz kontakt list) o tom, co je potřeba do lékárníčky dokoupit a v jakém množství
- vrátit zdravotňárnu a marodku do původního stavu, uklidit a vrátit lékárníčku do skladu

Příloha: [Lékařský deník – vzor + seznam materiálu v lékárníčce](#)

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1AmpmXBeZjd_I8dYHYt_yfdq9w59th0SOKYWWefZx7I4/edit#gid=0

Příloha: fotky připravené ošetrovny



Vedení programu

Uvádění her

Představení hry není jen o vysvětlení pravidel dané hry, měl by být kladen důraz na **vytvoření prostředí a motivaci (kostýmy a hudba)**, které pomůže snazšímu vtáhnutí do děje. Instruktor musí pochopit pravidla, význam a náročnost hry, aby ji mohl správně uvést. Při vysvětlování pravidel je důležitá názornost, posloupnost a vysvětlování od jednoduchého ke složitějšímu. **Pokud si nejste jisti, zda program uvedete správně, zkuste si to ve volné chvíli před instruktorským týmem, který vám jistě poradí.** Ne, není to blbé, blbé by bylo, pokud byste program špatně uvedli před účastníky.

Skupina účastníků

Čím lépe vytvoříme skupinu, tím lépe se nám s ní bude pracovat. Při zakládání dbáme na vytvoření věcí, které budou skupinu spojit (název týmu, pokřik, pozdrav, přezdívky, rituály...). Vhodná je vaše otevřenost při vedení skupiny. Účastníci to ocení a vrátí zpět. Pro skupinovou dynamiku je dobré nechat projevovat se každého z účastníků.

Pravidla

Pravidla, kterými se budeme ve skupině řídit, vytváříme společně. Ideální je nastavit minimálně následující pravidla:

- na program chodíme v domluvený čas / na hudbu
- na program si nenosíme telefony, abychom je nezničili
- oslovujeme se jménem
- nemluvíme sprostě

Zpětná vazba

Zpětná vazba slouží ke zhodnocení a zrekapitulování předchozí aktivity. Mnohdy není třeba jít s účastníky do hloubky, ale stačí pouze tzv. sharing, kdy si účastníci povídají a sdílí své zážitky a prožitky (toto dosáhneme otevíráním otevřených otázek na průběh programu). Zpětná vazba by měla být zařazena po velké, náročné a nebo účastníky nepochopené aktivitě.

Zpětnou vazbu by měl řídit jeden instruktor a měly by být dodržovány minimálně tyto pravidla:

- zpětná vazba není hodnocení
- objektivnost a věcnost
- svoboda názoru
- určit pravidla zpětné vazby na začátku a společně
- cílem je pomoci
- pokud nám není něco jasné, doptáváme se
- **vždy končíme pozitivně**

Návrhy závěrečné evaluace:

- Pólovačka – aktivita se mi líbila – vlevo / aktivita se mi nelíbila – vpravo
- Napsat hodnocení na lístek a hodit do klobouku
- Míra hlasitosti – uvádíte proběhlé aktivity a účastníci prostřednictvím hluku dávají najevo, jak se jim to líbilo
- Twitter – udělat tabulku s 280 okénky (počet povolených znaků na twitteru – 17x17) a účastníci vám potom napíší zpětnou vazbu jako tweet

- Dokonči větu – na kousek papíru účastníci dokončí věty, které předem napíšeme na flipchart (například: Celý pobyt hodnotím..., Nejlepší instruktor byl..., Nejvíce se mi líbila aktivita..., Nejvíce mě mrzí, že... atd.)
- Dárek – děti si namalují dárek se stuhou – do krabice napíší co se jim nelíbilo a na stuhu napíší, co je naopak nejvíce bavilo



Tipy na rozcvičky

- **Hu alea** (hu, alea, čipičipičamba, masamasamasa, huaijea – postupně dáváme ruce a nohy k sobě, přidřepnout, zaklonit hlavu, vypláznout jazyk)
- **Pizza Hut** (pizza Hut, pizza Hut, Kentucky fries chicken, pizza Hut... Mc Donald, Mc Donald, Kentucky fries chicken, pizza Hut)
- **Trabant** (písnička – V bleděmodrým trabantu)
- **Raz, dva, tři** (ve dvojicích střídavě říkají 1,2,3; postupně čísla měníme za pohyb – tlesk/plesk/...)
- **Ramzamzam** (ramzamzam (pleskáme), ramzamzam, guli guli guli guli (“opička”), ramzamzam... ua, ua (ruce od sebe), guli guli guli guli, ramzamzam)
- **Banána**
- **Péče o zvířátko** (každé dítě si vezme na vodítko své imaginární zvířátko (draka, psa,...) a pečujeme o něj – vyčešeme, nalijeme vodu, oblékneme, ...)
- **Taneční kroužek** (uprostřed stojí osoba se zavřenýma očima, hraje hudba a vybere se někdo, kdo předevičuje, a ostatní opakují – hádač otevře oči a zkouší odhadnout, kdo předevičuje)
- **Najn-najn tanec** - <https://www.youtube.com/watch?v=bfFhECx2uiY>
- **Popeláři** - <https://www.youtube.com/watch?v=rjLDFNpU7uA>

Online materiály

- **Odkaz na náměty her a aktivit:**
<https://drive.google.com/drive/folders/1MWU0C8TBpU3c0E-Bxs0Mxlr88Y7z4kUr?usp=sharing>
- **Odkaz na pohádkový audiostop:**
<https://open.spotify.com/playlist/0x6I4nZV5iM2ZH3pdua8Yk?si=V9pXnwe0TkqEBrwbJns08w>
- **Odkaz na podkladovou a motivační hudbu:**
https://open.spotify.com/playlist/6ayTc2ErnaZrNKqClmnf17?si=C_IEG8ciR4OGN9bYMiQ8eA
- **Odkaz na hudbu na diskotéku:**
<https://open.spotify.com/playlist/0nwbTYJwhZh8GMAu3AFwis?si=yjQyOX7aR-m56ztM6IW0Xg>

Školy a vícedenní pobyty v přírodě

Na letošní sezónu jsme připravili tematické programové balíčky pro školy v přírodě, jejichž cílem je zjednodušit práci instruktorům a usnadnit výběr učitelům. Na následujících stránkách se dozvíte o motivaci jednotlivých témat a najdete tam stěžejní aktivity pro průběh celé akce včetně seznamu materiálu k jeho realizaci.

Seznam materiálu je vždy členěn do 3 skupin:

- výtvarný materiál z horního skladu
- sportovní vybavení a obecný materiál ze skladu
- tematický materiál, který je uveden vždy u daného balíčku a je připraven přesně pro realizaci tohoto konkrétního programu v podobě předpřipravených bedýnek (včetně kostýmů)

Témata škol v přírodě jsou aktuálně následující:

- Dračí říše (str. 15)
- Indiánské dobrodružství (str. 27)
- Stroj času (str. 39)
- Tajuplný ostrov (str. 53)
- Hledači pokladů (str. 63)

V případě, že tvoříte program na školu v přírodě, která se nese v jiném duchu, věříme, že v níže popsaných programech naleznete dostatek inspirace na hry a aktivity, které lze na akcích využít.

Balíčky prosím berte jako oporu vaší práce, která vám má při tvorbě akcí především pomoci.

DRAČÍ ŘÍŠE



**Pobyť v přírodě pro
děti 1. stupně ZŠ**

Akce pro školy, z. s.

Motivace celého programu

Informace pro účastníky:

Máte rádi zvířata? A co třeba taková, která jste doposud neviděli? Vydejte se s našimi zkušenými letci do Dračí říše, kde na vás čeká spousta zábavy i dobrodružství! Naučíte se, jak takové dračí vejce najít, jak s drakem komunikovat a nakonec vyzkoušíme, kdo výcvik svého draka zvládl nejlépe.

Jedná se o pobytový pohádkově laděný program pro děti z prvního stupně ZŠ. V rámci tohoto pobytu si účastníci vyzkouší rozličné typy aktivit a her, kterým budou dominovat kreativní aktivity v přírodě.

Informace pro instruktory:

Tento program je koncipovaný pro školy v přírodě na 3 – 5 dní pro skupiny žáků 1. stupně. Skládá se z popisu dějové linky, stěžejních aktivit a aktivit na tematické doplnění programu, které využijete především při pobytech delších než 3 dny. V rámci pobytu máte jako šéfinstruktor velkou možnost na kreativní vyžití, ale **dějovou linku a stěžejní aktivity berte jako pevnou část vašeho programu**, která by měla proběhnout. Některé hry je samozřejmě možné individuálně upravovat dle možností areálu a účastníků. V případě úprav vždy myslete na návaznost dějové linky.

V ideálním případě zapojte před hry v rámci dějové linky i **scénku** pro dokreslení celkového příběhu. Před stěžejními aktivitami máte přiloženou i motivaci, ale klidně buďte kreativní a scénky si udělejte dle libosti.

Seznam potřebného materiálu na program

Materiál potřebný k tvorbě programu:

výtvarný materiál:

- psací potřeby (propisky, fixy)
- vodovky/tempery
- štětce
- kelímky
- brčka
- špejle
- izolepa
- lepidla
- papíry (měkké i tvrdé A4, barevné)
- krepový papír ve více barvách
- nůžky
- připínáčky
- provázek
- žetony
- složka her (VTPO/Čarodějka, Gangy, klávesnice, atd.)

další vybavení:

- bullring
- dřevěné kostičky
- čajové svíčky
- stříkačky
- tréninkové barevné kloboučky
- míč

krabice na program Dračí říše obsahující: (množství pro doporučené 3 týmy)

- 3x dračí vejce
- 3x mapa Dračí říše
- 3x dalekohled
- 3x buzola
- 3x deka
- 3x tenisový míček
- 3x obušek

Celopobytový programový scénář

Příběh celého pobytu:

Nacházíme se v Dračí říši, která je od pradávna známá svou různorodou krajinou plnou nástrah a nebezpečí. Naštěstí našimi průvodci touto zemí budou již zkušené letci, kteří nás provedou nalezením vejce, výcvikem draka, a dokonce nás naučí na dracích létat.

Úvodní scénka pro navození atmosféry a zahájení pobytu v Dračí říši:

Skupinka zkušených dračích letců (ideálně 3 instruktoři) nese své nalezené vejce, ze kterého si chtějí vychovat draka. Nemůžou se ale domluvit čím drak bude a hádají se o zásluhách při nalezení vejce. Hádky přejde v roztržku, kdy vejce upustí, a to se rozbije. Skupina se tak rozpadá a žádný z letců již nechce spolupracovat. Taky ale moc dobře vědí, že v Dračí říši se nesmějí pohybovat samostatně, a právě proto hledají své pomocníky -> rozdělení dětí (pomocníků) na skupinky (nejlépe 3 skupiny).

Tip: Skupinky si můžete rozdělit například následovně: Předem rozházíte žetonky 3 různých barev v počtu dle dětí. Před první scénkou vyhlásíte hru o hledání žetonků -> každý si musí najít 1 žeton a přijít na nástup. Odehrajete scénku a poté se děti rozdělí na základě barvy žetonů, které našli.

Tímto je zahájen příběh a můžete začít s první stěžejní aktivitou. Dále najdete soupis stěžejních aktivit, jejichž posloupnost dodržte pro návaznost dějové linky. Tyto aktivity jsou blíže vysvětleny v rámci následujícího textu.

Stěžejní aktivity programu

1. Družiny dračích letců

Čas: 60 min

Kde: out/in

Materiál: výtvarný materiál (papíry, krepák, nůžky, lepidla, barvy)

Motivace: Viz úvodní scénka příběhu – skupina zkušených dračích letců se rozpadla a tvoří se nové družiny dračích letců.

Popis:

Úkolem dětí je vytvořit si **název** družiny, **erb či vlajku** a **pokřik družiny**. K dispozici jim můžeme dát výtvarný materiál, případně si vlajku můžou doplnit přírodninami.

2. Mapa cesty k dračímu hnízdu

Čas: 20–80 min (záleží na způsobu získání mapy)

Kde: out/in

Materiál: dílky mapy

Motivace: Všechny již nalezená hnízda jsou prázdná, a proto musíme najít části ztracené mapy a objevit tak cestu do doposud neobjeveného hnízda.

Popis:

Instruktor musí složit mapu a do mapy zakreslit bájnou trasu k pokladu (podobně jako na obrázku).

Části mapy pak můžete dětem dát několika způsoby

- dát jim části jen na poskládání
- odměnit je dílky za plnění úkolů na stanovištích
- rozmístit dílky po areálu a týmy je postupně hledají

Nakonec stačí dílky správně poskládat. Na druhé straně mapy se jim spojí vzkaz:

*V dračí zemi někde v dáli,
tyčí se 3 velké skály.
Za rozbřesku seberte se,
směrem k cíli vydejte se.
Barva trasy napoví ti,
kudy budeš muset jít.*



Před odjezdem na akci si nezapomeňte zkontrolovat, zda s sebou máte mapu!

3. Hledání dračího vejce

Čas: 60 min

Kde: out

Materiál: **pro každou skupinu potřebujete:** lano, dalekohled, buzola, dřevěná kostička, deka, tenisák, čajová svíčka, hrst špejlí, čistý papír, něco na psaní (fix, tužka, propiska)

Motivace: Je čas vydat se na cestu! Ještě předtím však musíme nasbírat potřebný materiál, bez kterého se neobejdeme. Ale pozor! Území, na kterém se materiál nachází, je zamořeno, a proto je nutné si pořádně chránit zrak.

Popis:

Před začátkem hry rozmístíme materiál na volné prostranství (louka či hřiště – NEVHODNÝ je les či území s překážkami).

Děti se v týmech rozdělí na trojice -> dvojice (zakryté oči) a navigátor (vidící). To znamená, že každá dvojice má svého navigátora. Dvojice nevidících samozřejmě můžeme upravit na trojice, záleží, jak vám vycházejí počty dětí v týmech. Navigátor stojí na určeném místě, má seznam potřebného materiálu a NEPOHYBUJE SE po prostoru. Z tohoto místa naviguje svou dvojici. Jakmile dvojice najde některou z věcí, které jsou dány seznamem, přinese ji ke svému navigátorovi a jde pro další. Takto postupně přináší všechny potřebný materiál. Až bude mít tým všechno, dvojice si sundají šátky z očí a celý tým se může vydat na cestu podle barvy trasy v mapě (materiál, který našli, si berou s sebou).

Trasu po fáborecích natáhněte dle vašich časových a prostorových možností. Na konci trasy bude na každý tým čekat dračí vejce v hnízdě. Vejce si tým vezme a dočasně se o něj musí postarat.

4. Spolupráce s drakem

Čas: 80 min

Kde: out/in

Materiál: stanoviště – kostičky, bullring, atd

Motivace: Dračí vejce můžeme od týmů vybrat a schovat je do „líhně“. Než se nám dračí vejce vyklube, měli bychom se pořádně naučit spolupracovat, protože bez spolupráce nejsme schopni s drakem vyjít. Spolupracovat není potřeba ale pouze s drakem, nýbrž s celou družinou dračích letců!

Popis:

Úkolem instruktorů je tedy nachystat několik stanovišť (dle vašich možností, času, materiálu), na kterých si skupiny procvičí umění spolupráce. Můžete například používat následující aktivity, ke kterým nabízíme i několik způsobů provedení, ale můžete použít i cokoli jiného vhodného. Stanoviště by měla být podobně časově náročná, abyste si týmy mohli posílat po pravidelných časových úsecích.

Doporučujeme udělat stanoviště na 20-25 minut a mezi stanovišti udělat vždy 5 minut pauzu na pití a přesun.

a) Kostičky – Dřevěné kostky se pomocí gumiček na provázcích skládají na sebe. Důležité je, že provázky drží účastníci za konce a nedotýkají se tělem kostiček ani gumičky. Můžou skládat na počet do výšky, na rychlost, ...

b) Bullring – Kovový kroužek na provázcích, které drží účastníci za konce. Na kroužek položíme míček (tenisák atd.) a vedeme skupinku určenou trasou. Můžeme za spadnutí kroužku určit nějaký „trest“.

c) **Klávesnice** – Čísla 1-30 máme rozmístěny v kruhu. Tým stojí opodál a členové štafetově vybíhají a „klikají“ na jednotlivá čísla. Hráči nesmí vstoupit do kruhu a pokud v „klikání“ udělají chybu, začínají od začátku. Můžeme celkový výkon měřit na čas.

d) **Přenášení vody** – z nádoby A do nádoby B pomocí lžic, stříkaček a tak podobně

Pozn.: Během všech aktivit na spolupráci účastníky vybízíme ke komunikaci a součinnosti.

5. Povelý pro draka

Čas: 60 min

Kde: out/in

Materiál: kartičky VTPO/čarodějka, připínáčky

Motivace: Draky už sice máme, ale ještě na nás nejsou moc zvyklí a neposlouchají. Proto se musíme naučit povelý, kterými si je lehce ochočíme a skamarádíme se s nimi.

Popis:

Aktivitu nachystáme tak, že rozmístíme kartičky po areálu (VTPO/ČARODĚJKA – je jedno, co z toho, vyjde to nastejno). Záleží na tom, na jak dlouho chceme aktivitu mít, podle toho rozmístíme kartičky – dál od sebe, více je schováme a podobně. Až máme toto připraveno, tak vysvětlíme dětem, co jednotlivé povelý znamenají (př. u VTPO: V-výskok, T-tlesk, P-plesk, O-otočka, popřípadě si můžete povelý upravit podle sebe).

Děti chodí po skupinkách a všichni její členové se naučí jeden povel, pak přijdou k předem určenému instruktorovi a všichni na ráz předvedou, naučený povel. Mají na to 3 pokusy, když to nezvládnou, tak je pošleme znovu k tomu stejnému povelu. Když to zvládnou, označíme si daný povel u onoho týmu jako zvládnutý a pošleme děti dál. Je na vašem uvážení, jestli je u toho necháte mluvit nebo jestli ne. Aktivita může končit buď po určeném uplynulém čase (např. 45 minut) nebo po tom, co první skupinka splní všechny povelý.

6. Závěrečná zkouška letců

Čas: 45 minut

Kde: out

Materiál: Pro variantu 1 – lana, kloboučky, štafetový kolík pro každý tým + materiál na zvolené překážky

Pro variantu 2 – lana a kloboučky pro vytyčení dráhy + materiál na zvolené zastávky

Motivace: V tuto chvíli už znáte svoje draky, umíte s nimi komunikovat, jste fyzicky zdatní a poslední um, který vám chybí k tomu, aby se z vás stali skuteční dračí letci, je LÉTÁNÍ NA DRAKOVI. V tuto chvíli vás to čeká a ověříme si tak, zda se z vás opravdoví letci mohou stát.

Popis:

Varianta 1 – Opičí dráha

Nachystáme okruh ve velikosti dle věku a schopností účastníků. Pro každý tým nachystáme startovací box, který bude obsahovat 2 židle, štafetový kolík (obušek, šátek,...), ručník/látku, papír a v případě dobrého počasí kbelík s vodou. Závod bude probíhat ve dvojicích (drak a letec).

Po startu se na židle posadí letec a drak, oba se drží po celou dobu štafetového kolíku, zbytek týmu připravuje dvojici na běh -> musí je ovát papírem, osušit čelo ručníkem, namasírovat ramena a v případě dobrého počasí pokropit lehce vodou. Takto nachystaná dvojice může vyrazit na trasu a na židlích se již může chystat další dvojice, která čeká na předání štafetového kolíku. **Po celou dobu běhu se dvojice drží za štafetový kolík!**

Na trase dětem připravíme různorodé překážky, např.: podlézání, přelézání, slalom, území letu (drak vezme na záda letce a proběhne území) atd. Jako cíl můžeme vytyčit například oběhnutí 10 koleček nebo oběhnutí co nejvíce kol za určitý čas... Záleží, co se vám vzhledem k situaci bude líbit více.

Varianta 2 – Sedánek

Pokud nebudete mít dostatečný prostor, čas či jiný důvod pro uskutečnění opičí dráhy, máte možnost použít alternativní aktivitu. Jedná se o závod celého týmu, který ověří především jejich schopnost spolupráce.

Týmy si sednou na začátek dráhy následovně: první hráč si sedne na startovní čáru a roztáhne nohy, každý další hráč si postupně sedá těsně za něj také s roztáhnutýma nohama. V momentě, kdy budou takto připravené všechny týmy, můžeme odstartovat závod. Poslední sedící z týmu vyběhne a sedá si před prvního hráče opět s roztáhlýma nohama. V momentě, kdy si hráč sedne, zvedá ruku a dává tak signál poslednímu, že může vyběhnout.

Předem je třeba vytyčit dráhu závodu. Musíme si dát pozor, aby byla dostatečně široká pro všechny týmy - 3 týmy mohou jet zároveň, ale v případě 4 týmů je lepší uspořádat závod dvakrát (první běh 2 týmy a další 2 týmy) a měřit čas -> v tomto případě vítězí tým s nejlepším časem.

Na trasu můžeme předem nachystat i zastávky typu:

- doplnění energie (tým musí vypít určité množství vody),
- kontrola obutí (hráči si musí vyzout a opět nazout boty),
- můžete zapojit i učitele a položit je týmům do cesty -> budou je muset objet či odstranit atd.

Během závodu je třeba dát si pozor na dodržování malých mezer mezi sedícími a také na předčasné vyběhání. A případně předem upozornit na penalizaci za takové přešlapy.

Doplňkové aktivity:

Živé pexeso

Čas: 20 min

Kde: out/in

Materiál: –

Motivace: Letec s drakem si vymysleli tajnou řeč, které rozumí jen oni dva. Mohou tak komunikovat bez obav, že někdo cizí uslyší něco, co nemá.

Popis:

Děti rozdělíme do dvojic (mohou se rozdělit podle sebe). Každá dvojice si vybere jeden znak, slovo či pohyb, který si oba zapamatují. Dva jdou hádat. Hadač vždy vyvolá postupně dva účastníky a oni předvedou své domluvené gesto. Když hadač uhodne, hádá znovu, když ne, hádá druhý. Uhodnutá dvojice odchází za hádačem, který ji uhodl. Hra probíhá obdobně jako klasické stolní pexeso.

Gangy

Čas: 60 min

Kde: out

Materiál: kartičky gangů, připínáčky, záznamové archy, psací potřeby

Motivace: V Dračí říši již několik týdnů rádí trpasličí gangy, které se nedaří lapit. Dračí letky mohou pomoci místnímu vyšetřovateli polapit všechny zločince a zlepšit tak život v Dračí říši.

Popis:

Na hru potřebujete předem vytištěné kartičky karet (ve složkách her společně s VTPO atd.). Kartičky gangů rozmístíme na viditelná místa v rozumné vzdálenosti poblíž sebe (čím víc od sebe je dáte, tím delší hra bude). Taky klíč s částmi obličejů rozmístíme v rozumné vzdálenosti na viditelná místa. Každému týmu je přidělen 1 instruktor, který funguje jako zapisovatel.

Úkolem skupiny je najít kartičku gangstera, jehož obličej je složen z několika částí. Hráč si zapamatuje například podobu vlasů gangstera a pomocí klíče zjistí typ daných vlasů (například Vlasy 1 - tedy V1). Přijde tuto skutečnost nahlásit instruktorovi, který k danému gangsterovi zapíše do kolonky vlasů V1.

Tímto způsobem se tým snaží zkompletovat obličej co největšího množství gangsterů. Hru můžeme hrát do dokončení všech gangsterů jedním týmem či do konce předem daného časového limitu.

Nízké lanové překážky

Čas: 25–60 min

Kde: out

Materiál: připravené nízké lanové překážky

Motivace: I zkušeným letcům se může stát, že jejich drak nezvládne let a přistanou společně v korunách stromů. I na takové situace je třeba letce vybavit, a právě proto se naučíme, jak se nad zemí pohybovat.

Popis:

Přichystáme nízké lanové překážky, na kterých dětem ukážeme, jakým způsobem se na nich mají pohybovat. Děti před začátkem rozdělíme na skupinky (u menších dětí 4-5 osob, u větších stačí 3 lidé ve skupině, středoškoláci si vystačí ve dvojici – **vždy přizpůsobte věku a šikovnosti dětí!**). Ideální je před začátkem zařadit několik aktivit na důvěru, abychom podpořili děti v bojácnosti při pohybu na překážkách. Jeden ze skupinky se pohybuje na laně a ostatní jej jistí ze všech stran. Instruktor zde funguje jako dozor a případná pomoc.

Na čaroděje, trpaslíky a obra

Čas: 30 min

Kde: out/in

Materiál: lano na vyznačení poloviny hřiště

Motivace: Pohybujeme se v Dračí říši, kde ovšem nejsme sami - žijí zde i trpaslíci, obři a čarodějové. A my si touto aktivitou ukážeme, jak vypadá takový souboj těchto 3 postav.

Popis:

V rámci hry máme tedy 3 postavy, které mezi sebou fungují následovně: Trpaslík svým krumpáčkem podkope čaroděje. Čaroděj pomocí svých kouzel umí omámit obra. A obří obr dokáže zašlápnout trpaslíka.

Hrací plochu (cca 30–50 m) rozdělíme lanem na poloviny. Na protějších koncích plochy stojí skupiny, které se domluví, jakou postavou se stane celý tým pro následující hru. Před odstartováním se týmy seřadí naproti sobě u půlící čáry a na 3, 2, 1, *ted!* začne celý tým předvádět pohyb zvolené postavy (trpaslík = shrbený a kope krumpáčem, čaroděj = ruce před sebe a čaruje, obr = ruce nad hlavou a dupe).

Pokud tým A dělá trpaslíka a tým B čaroděje, tak tým B běží zpět k sobě do domečku a tým A se je snaží chytit a získat tak členy na svou stranu. Všichni hráči, kteří se nestihli dostat do svého domečku před polapením, jdou na soupeřovu stranu a stávají se tak členem opačného týmu.

Takto zahrajeme několik kol a vyhrává početnější skupina.

Vejcotypl

Čas: 45 – 70min (záleží kolik času ji chcete a můžete věnovat)

Kde: out/in

Materiál: brčka, špejle, provázek, izolepa, lepidla, barvy, papíry různé, ...

Motivace: Pojdme si společně vytvořit cvičné draky, abychom se připravili na závěrečnou zkoušku! Z továrny na papírové draky k nám zavítal její samotný ředitel/ka. Pomůže vám s jejich výrobou a tím pádem i přípravou na váš konečný úkol!

Popis:

U této aktivity je potřeba větší příprava. V první řadě se na začátek aktivity zařadí scénka, kdy přijde ředitel/ka továrny na papírové draky a řekne dětem úvodní řeč (viz motivace). **Materiál si zvolí každý instruktor sám – běžné věci, ze kterých se bude opravdu dát vyrobit papírový drak** (neměl by chybět papír, špejle, lepicí páska, provázek).

Během celého průběhu tvoření obchází ředitel/ka skupinky a hodnotí výtvořky (kategorie pro hodnocení mohou být například: estetika, technika, funkčnost). Materiál na výrobu děti získávají v „obchůdku“, do kterého když přijdou, dostanou úkol a za jeho následné splnění získají „peníze“ (na kus papíru píšeme jednotlivým týmům kolik mají). Poté si nakoupí materiál, který se jim zdá

vhodný k výrobě draka (peníze z papíru pak samozřejmě i odečítáme). K materiálu nezapomeneme napsat cenovky, aby všichni věděli, co za kolik je.

Vyhodnocení aktivity probíhá testováním létání draků (klasické pouštění draka). 1-2 děti pouští draka za tým.

Savci, ptáci, ryby

Čas: 25 min

Kde: in/out

Materiál: obrázky se zvířaty

Motivace: Dobrý dračí trenér musí mít přehled o všech živočišných druzích. Další aktivita prověří vaše znalosti různých dalších mazlíků, které si můžete ochočit.

Popis:

Instruktor účastníky naučí jak pantomimou jednoduše předvést savce, ptáka, rybu a hmyz (u starších dětí můžeme přidat i plazy, obojživelníky, pavoukovce a paryby). Poté postupně ukazuje obrázky jednotlivých zvířat a děti pantomimou předvádí, kam by zvíře zařadily. Za správné odpovědi mohou získávat body, instruktor vždy řekne správnou odpověď, případně dovysvětlí.

*Pozn.: U aktivit jako je **lukostřelba, biatlon, praky** atd. je možnost účastníky motivovat tak, že každý správný dračí letec musí ovládat umění střelby.*

Obdobně lze motivovat i běhačky či fyzicky zaměřené aktivity – každý letec musí mít dobrou kondičku atd.

INDIÁNSKÉ DOBRODRUŽSTVÍ



**Pobyt v přírodě pro
děti 1. stupně ZŠ**

Akce pro školy, z.s.

Motivace celého programu

Informace pro účastníky:

Zajímá vás kultura dávných indiánských kmenů? Pojd'te společně s náčelníky poznávat jejich zvyky a nejrůznější tradice! Zažijte nefalšovaný indiánský život od stavění neobvyklých obydlí, přes jejich typické dorozumívání, až po tradiční slavnosti plné hudby a tance. Získávání bobříků je nezbytnou součástí při učení se novým znalostem.

Program, který se zaměřuje nejen na kreativní činnosti, ale také na venkovní aktivity s přírodními materiály. Rozvíjí spolupráci, komunikační schopnosti i představivost a tvořivost všech účastníků pobytu.

Informace pro instruktory:

Tento program je koncipovaný pro školy v přírodě na 3 – 5 dní pro skupiny žáků 1. stupně. Skládá se z popisu dějové linky, stěžejních aktivit a aktivit na tematické doplnění programu, které využijete především při pobytech delších než 3 dny. V rámci pobytu máte jako šéfinstruktor velkou možnost na kreativní vyžití, ale **dějovou linku a stěžejní aktivity berte jako pevnou část vašeho programu**, která musí proběhnout. Některé hry je samozřejmě možné individuálně upravovat dle možností areálu a účastníků. V případě úprav vždy myslete na návaznost dějové linky.

V ideálním případě zapojte před hry v rámci dějové linky i **scénku** pro dokreslení celkového příběhu. Před stěžejními aktivitami máte přiloženou i motivaci, ale klidně buďte kreativní a scénky si udělejte dle libosti.

Seznam potřebného materiálu na program

Materiál potřebný k tvorbě programu:

výtvarný materiál:

- psací potřeby (propisky, fixy)
- vodovky/tempery
- štětce
- kelímky
- brčka
- špejle
- izolepa
- lepidla
- papíry (měkké i tvrdé A4, barevné)
- krepový papír ve více barvách
- nůžky
- připínáčky
- provázek
- žetony
- složka her (VTPO/Čarodějka, Gangy, klávesnice atd.)

další vybavení:

- bullring
- dřevěné kostičky
- čajové svíčky
- stříkačky
- tréninkové barevné kloboučky
- míč
- lukostřelba
- praky

krabice na program Indiánské dobrodružství obsahující:

- peříčka
- bavlnky
- koňské hlavy na tyčce
- kostýmy na indiány
- lepící štítky
- otázky a odpovědi na Zeptej se koně
- obrázky květin
- stopy zvířat

Celopobytový programový scénář

Na akci nám přijíždí skupina bledých tváří, kteří touží poznat chuť divokého západu. Společným cílem všech účastníků pobytu je tedy „vyrůst“ v opravdové Indiány. Takový Indián s velkým „I“ musí zvládat mnoho dovedností od indiánského pokřiku po střelbu z luku. My už jsme našťastí zkušení Indiáni, a proto můžeme pomoci stát se Indiánem i těmto novým bledým tvářím.

V průběhu celého pobytu je naším cílem děti skutečně naučit nové dovednosti – střelba z luku, míření na cíl a tak dále. Vyzkoušíme však i jejich trpělivost, poslušnost, píli či schopnost spolupráce.

Tento pobytový balíček nemá přesně danou dějovou linku, jelikož záleží na skupině účastníků. Uvedeme si proto hned několik aktivit a her, které je možno provést. Nemusí však být provedeny v následující posloupnosti.

Dle počtu účastníků a požadavků skupiny můžete buďto rozdělit účastníky na indiánské družiny nebo nechat celou skupinu jako 1 indiánský kmen, který se případně rozdělí na některé hry. Primárně se však každý sám za sebe snaží stát skutečným Indiánem.

Stěžejní aktivity programu

1. Vznik indiánské identity

Čas: 80 min

Kde: out/in

Materiál: papíry, výtvarné potřeby, lepicí štítky

Motivace: Aby se mohly bledé tváře učit indiánským zvyklostem, potřebují své indiánské jméno a také kmenový totem.

Popis:

Úkolem každého jednotlivce je **vytvořit si své originální indiánské jméno**, které si následně mohou napsat na jmenovku a budou je nosit, aby je spolužáci mohli příslušně i oslovovat.

V rámci této aktivity si také, buďto celý 1 kmen nebo jednotlivé družiny, **vytvoří svůj totem**.

Možností je vícero:

- 1) můžeme dát skupině flip chart, na který si vytvoří 1 skupinový totem
- 2) můžeme dát jednotlivcům kousky papíru, na který každý kreslí jen část totemu a poté je seskládají nad sebe
- 3) družiny si mohou vytvořit totem z přírodních materiálů
- 4) ve skladu jsou papírové roury, které se dají použít na totem

V rámci této aktivity můžeme vytvořit i prostor pro vznik týmových pokřiků.

2. Pony express neboli Zeptej se koně

Čas: 40 minut

Kde: out

Materiál: otázky a odpovědi (v bedně s materiálem jsou 2 druhy – pro mladší a starší, ale můžete vymyslet vlastní – trvá to chvíli a je to větší sranda ☺)

Motivace: Indiáni se již od pradávna proháněli v prériích na svých koních, o které se i příslušně starali. Jízda na koních, ale není to jediné, v čem Indiáni vynikají – neméně důležitou je jejich schopnost užívání rozumu.

Popis:

Děti rozdělíme na několik skupin (ideální počet v každé skupince je 6-8 dětí), které se seřadí ve svých startovních boxech. Z boxu vždy vybíhá pouze 1 dvojice (kůň a jezdec) – u menších dětí

se mohou držet ve dvojici jen za ruce, u těch větších jezdec skočí na záda koně. Takto dvojice běží do poloviny dráhy, kde kůň zůstává čekat a jezdec běží ještě nějakou vzdálenost k vedoucímu, který mu položí otázku. V tuto chvíli může nastat hned několik variant:

Jezdec odpověď ví – odpovídá správně – získává bod a vrací se ke koni a s ním do boxu, poté vybíhá další dvojice.

- 1) Jezdec odpověď neví, tak se jde poradit s koněm, který zná správnou odpověď – jezdec přinese správnou odpověď, odpoví správně – získává bod a vrací se ke koni a s ním do boxu, poté vybíhá další dvojice.

- 2) Jezdec, ani kůň odpověď neznají, a proto se společně vrací do boxu, kde se poradí s týmem o odpovědi – pokud tým ví, tak se dvojice vrátí do poloviny, kde jezdec opět seskočí, běží odpovědět vedoucímu a pokud je odpověď správná, tak získávají bod a společně se vrací k týmu a vybíhá další dvojice.
- 3) Pokud tým neví správnou odpověď, tak za otázku nezískává bod a pokládáme jim otázku další.

Hru můžeme ukončit, dle námi zvoleného kritéria, které může být například:

- některý z týmů již vyčerpal všechny otázky
- uběhl předem daný časový limit
- všechny týmy vyčerpaly všechny otázky

Možné obměny:

- Můžeme rozdělit body dle toho, v jaké fázi jezdec zvládne odpovědět (3 body – zvládne odpovědět sám, 2 body – odpoví po poradě s koněm, 1 bod – odpoví po poradě s celým týmem, 0 bodů – ani po poradě s týmem neví správnou odpověď).
- Je na nás, zda jezdec může odpovědět vícekrát nebo budeme počítat pouze 1. odpověď.
- Můžeme přidat funkci rádce – pokud ani tým neví odpověď – běží si k rádci, který za splnění drobného úkolu sdělí správnou odpověď.

Důležité neopomenout! Otázky týmům pokládejte v rozlišném pořadí – někdo od 1., někdo od poslední, někdo nahodile, aby nedošlo k „opisování“.

3. Indiánská přeřvávání

Čas: 30 minut

Kde: out/in

Materiál: lano pro vymezení pole, které rozdělíme na 3 úseky, texty pro přenos

Motivace: Při pomyslení na Indiány vás rozhodně napadne i jejich typický hlasitý a zároveň lehce děsivý jekot, kterým se dokážou svolat i v rozlehlých prériích a také pomocí svého hlasu umí znamenitě zastrašit nepřítele. Bílé tváře jejich řevu ale nerozumí, a právě proto jej často indiáni používají pro jejich vlastní dorozumívání.

Popis:

Děti si rozdělíme do 3 skupin. Připravíme pole, které bude mít uprostřed vymezený cca 6 metrů široký pruh. Hra probíhá ve 3 družstvech, které se postupně v pozicích vystřídají. V krajních polích stojí 2 družiny indiánů, které si z jedné strany na druhou snaží předat vzkaz. V prostředním pásmu je však kmen protivníků, kteří se komunikaci mezi kmeny snaží znemožnit, a proto je jejich úkolem vydávat co největší možný hluk.

Družina, která vzkaz předává, si vymyslí větu o 7 slovech (můžeme dát i více slov nebo připravit texty, které mají za úkol přenášet). Tuto větu pošeptají vedoucímu, který si ji zapamatuje a přesouvá se na stranu družiny, která bude vzkaz zachytávat. Na povel skupina rušičů začne dělat hluk a po signálu rukou vedoucího, může začít první skupina předávat vzkaz. **Všechny 3 skupiny se drží pouze ve svém vyznačeném území.**

Jakmile má „zachytávací“ družina pocit, že heslo zná, jde jej oznámit vedoucímu. Pokud heslo není správně, vedoucí nechá hru dále plynout. Jakmile se celý vzkaz týmu podaří zachytit, vedoucí zvedá ruku jako signál konce kola a děti se utiší. Týmy v pozicích ještě 2x prostrídáme tak, aby si všichni vyzkoušeli jednotlivé role.

Můžeme měřit čas jednotlivých kol a poté vyhlásit nejrychlejší „chytače“.

4. Plnění bobříků

Čas: 80 min

Kde: out/in

Materiál: pířka, korálky, provázek, papíry, vybavení na vybrané stanoviště

Motivace: Správný Indián musí prokázat svou odvahu, schopnost mluvit, ale i schopnost mlčet. Dále musí být trpělivý a také zručný, a to vše máme nacvičeno, takže to můžeme otestovat.

Popis:

Vytvoříme několik stanovišť s vedoucími, na kterých si děti mohou plnit bobříky a získat tak odměny, ze kterých si následně budou moct tvořit indiánské šperky. Pokud máte velký počet dětí, je praktičtější uzpůsobit disciplíny tak, aby šli plnit ve více lidech najednou. Pokud není prostor s dětmi tvořit indiánské šperky, můžete za stanoviště dětem dávat jen body, které mohou sbírat jako jednotlivci nebo za nějaký tým.

Tady je hned několik nápadů na bobříky a aktivity pro jejich získání:

- a) **Bobřík mrštnosti** – Chlapci a děvčata by se neměla pohybovat těžce a nemotorně a my jejich pohyby můžeme otestovat hned několika způsoby. Odměnu na tomto stanovišti můžeme dát za *podlézání překážek*, *zvolání opičí dráhy* nebo za *skákání v pytli*.
- b) **Bobřík míření** – Správný indián se musí také umět trefit, a proto na tomto stanovišti můžeme odměnit ty, kteří zvládnou *zasáhnout předem vytyčený cíl* nebo zvládnou *hodit míč do nádoby*. Můžeme tady pěkně zapojit stanoviště s lukostřelbou či biatlon.
- c) **Bobřík záchrany** – Toho uloví třeba ten, kdo zvládne dát spolužáka do *stabilizované polohy*. (Je potřeba však vědět, zda to žáci znají nebo ji předem zapojit v některé z aktivit). Nebo můžeme chtít vyjmenovat telefonní čísla záchranky, policie a hasičů.
- d) **Bobřík dobrých činů** – Toho si vyslouží ten, kdo zvládne udělat alespoň 1 dobrý skutek.
- e) **Bobřík květin** – Tento bobřík vyžaduje velkou znalost přírody. Rozložíme před děti několik obrázků květin, pokud poznají určený počet květin, tak je bobřík jejich. (Květiny naleznete v bedně s programovým materiálem).
- f) **Bobřík lovu** – Děti musí poznávat stopy zvěře.
- g) **Bobřík mlčení** – Jedním z nejtěžších může být právě tento bobřík. Interval, který je potřeba vydržet, si určete dle možností a věku dětí. (5-10 minut je zvládnutelné pro každého, ale můžete tohoto bobříka udělat například v průběhu jiné aktivity či během oběda, a ne každý to zvládne)
- h) **Bobřík zručnosti** – Můžeme testovat hned několika způsoby -> *vystřihnout 3 kolečka z papíru*, *přenést lísteček papíru pomocí brčka z A do B*, nebo *namalovat co nejpřesněji předlohu*.
- i) **Bobřík času** – Odhadnout co nejpřesněji 30 sekund. Toleranci zase je potřeba nastavit dle věku dětí – u menších klidně +/- 3 s, u větších bez tolerance.

- j) **Bobřík hmatu** – Do krabice schováme několik předmětů a účastník musí poznat 3 z nich jen pomocí hmatu.
- k) **Bobřík síly** – Můžeme využít výzvu „Bring sally up“ nebo soutěž v planku, vydržet v pozici stoličky o stěnu 1 minutu a obdobně.
- l) **Bobřík paměti** – Zapamatovat si pořadí ukázaných předmětů. Reprodukovat básničku nebo zopakovat sestavu z VTPO.

Pozn.: Pokud si účastníci na stanovištích nasbírali pířka, korálky a věci pro tvorbu indiánských šperků, tak je nutné na tuto aktivitu navázat i prostor pro tvorbu oněch přívěsků, náramků atd.

5. Velký indiánský dostih

Čas: 30 min

Kde: out

Materiál: hlavy koní na tyčkách, lana, kloboučky, lavičky či klády na přelézání, ...

Motivace: Už jsme nabili nějaké dovednosti, a právě proto jsme dostatečně připraveni na „Velký indiánský dostih“, v rámci kterého se ukáže připravenost jednotlivých družin a jejich schopnost jízdy na koni.

Popis:

Připravíme opičí dráhu, kterou je možné proběhnout „na koni“ (rozuměj hlava koně na tyčce).

Děti rozdělíme do několika skupin dle počtu účastníků, počtu koní atd. Tyto skupiny postupně

vyšlou své jezdce na dráhu a tým, který jako první oběhne daný počet kol této dráhy, tak samozřejmě vyhrává!

Je pouze na vás, co všechno do dráhy zapojíte, ale tady je pár námětů:

- přeskok klády či jiných překážek
- slalom
- běh bokem
- prolézání obručí, kterou někdo drží ve vzduchu
- „vodní příkop“ – 2 lana a mezi nimi „voda“
- skákání snožmo z kruhu do kruhu
- přecházení lavičky

Doplňkové aktivity:

Indiánský golf

Čas: 45–60 min (v závislosti na délce trasy)

Kde: out

Materiál: „golfový míček“ = tenisák pro každý tým

Motivace: Je potřeba nejen trénovat mrštnost, rychlost a bystrost. Pro správného Indiána je důležitý i odpočinek, a právě proto si ukážeme, jak odpočívají na dalekém západě.

Popis:

Pomocí praporků vyznačíme trasu (ideální je okruh okolo tábora). Účastníky rozdělíme na skupiny po 4-8 hráčích. Prvním úkolem celé skupiny bude sehnat si „golfovou“ hůl, která bude dostatečně dlouhá a dostatečně silná na odpalování tenisového míčku.

Po odstartování vyráží tým s 1 vedoucím na trasu, kde se snaží co nejrychleji pohybovat s míčkem. V rámci týmu si určí pořadí členů, ve kterém budou míček odpalovat a **toto pořadí je potom neměnné!** Po startu odpálí 1. hráč míček pomocí hole a čeká, až se míč zastaví. Po zastavení míčku odpaluje 2. hráč a takto se to dále opakuje. Je důležité dbát na zastavení míčku, aby byly podmínky pro všechny týmy vyrovnané. Je dobré se předem domluvit, že v kopci se míček zastavit nemusí.

Takto týmy obejdou předem vytyčenou trasu. Tým s nejrychlejším časem vyhrává.

Tuto hru lze zahrát i na hřišti (bez nutnosti trasy), kde vytyčíme a očíslováme místa, kterých se míček musí dotknout. Kdo nejrychleji obejde všechny „jamky“, opět vítězí.

Živé pexeso

Čas: 20 min

Kde: out/in

Materiál: –

Motivace: Pro Indiáni je typické vymýšlet si rodová jména, ale také vymýšlet si všelijaké přezdívky a symboly, za které se schovávají, a to si můžeme i vyzkoušet.

Popis:

Děti rozdělíme do dvojic (mohou se rozdělit podle sebe). Každá dvojice si vybere jeden znak, slovo či pohyb, který si oba zapamatují. Dva jdou hádat. Hadač vždy vyvolá postupně dva účastníky a oni předvedou své domluvené gesto. Když hadač uhodne, zkouší znovu, když ne, hádá druhý. Uhodnutá dvojice odchází za hádačem, který ji uhodl. Hra probíhá obdobně jako klasické stolní pexeso.

Pavučina

Čas: 20-40 min

Kde: in/out

Materiál: bavlnky, provázky, nitě, větvičky, papíry

Motivace: Přes indiánské lapače snů se dostat k podobnosti k pavučinám (klidně se zeptat na strach z pavouků v chatkách v noci). Nyní se tedy v malých skupinách pokusíte vytvořit co nejhezčí pavučinu, kde by se takové pavoučí rodince dobře bydlelo, aby se tam dobrovolně odstěhovala z vaší chatky. (:

Popis:

Skupinky si nejprve najdou dva dostatečné dlouhé a tlusté klacíky (případně je připraví instruktoři předem). Skupinky dostanou bavlnky, nitě a provázky a v dohodnutém čase utkají pavučinu mezi dvěma větvičkami, které si přinesou. Jakmile je pavučina hotová, mohou si na ještě umístit svého pavoučka vytvořeného z papíru. Hru můžeme využít jako motivaci ke zjišťování informací o pavoucích: Co víme o jejich životě? O pavučinách? - Instruktor si připraví odpovědi, případně vysvětlí, proč jsou pavouci neškodní a není třeba se jich bát, natož je zabíjet. <https://spideridentifications.com/spider-facts/spider-web>

Savci, ptáci, ryby

Čas: 25 min

Kde: in/out

Materiál: obrázky se zvířaty

Motivace: Zvířecí stopy už k jejich majitelům přiřadit umíte, nyní je čas si jako správný indián zopakovat, kam můžeme jednotlivá zvířátka zařadit.

Popis:

Instruktor účastníky naučí jak pantomimou jednoduše předvést savce, ptáka, rybu a hmyz (u starších dětí můžeme přidat i plazy, obojživelníky, pavoukovce a paryby). Poté postupně ukazuje obrázky jednotlivých zvířat a děti pantomimou předvádí, kam by zvíře zařadily. Za správné odpovědi mohou získávat body, instruktor vždy řekne správnou odpověď, případně dovysvětlí.

Vyhynulé druhy

Čas: 30 min

Kde: in

Materiál: fotka doda, příběh ke čtení, papíry, pastelky/vodovky, JBL, [hudba](#)

<https://open.spotify.com/track/3wp3xhKeEnKJuEAMx7CFKb?si=5a3e9686dbb74c72&nd=1>

Motivace: Indiáni jsou známí také svou láskou ke zvířatům a k přírodě obecně.

Popis:

Děti se pohodlně usadí, nejlépe na zem na deky a polštáře a pustíme jim hudbu viz. odkaz výše. Potom čte instruktor příběh. Po skončení požádáme účastníky, aby nakreslili ptáka z příběhu. Potom jim instruktor ukáže skutečnou fotku doda a doplní informace o důvodu jeho vyhynutí.

Příběh:

Dronte mauricijský (známý také jako blboun nejspíše či dodo) žil na ostrově Mauricius. Jeho podobu zachytili na svých obrazech malíři 17. stol., kteří ho vyobrazili na základě výpovědí a popisu námořníků. První živý dronte se objevil v Praze na dvoře císaře Rudolfa II., někdy v letech 1604–1605. Když uhynul, zůstaly jeho kosti a vycpanina v Rudolfově kabinetu kuriozit. V roce 1850 byly kosti objeveny ve sbírkách Národního muzea, kde jsou uchovány dodnes. První objevili ostrov Mauricius Portugalci roku 1507. V 17. stol. je Dronte zmiňován snad v každém lodním deníku. Dodo byl velmi důvěřivý a žil nelétavým způsobem života. Měl malou rozmnožovací schopnost (snášel pouze jedno vejce). Pro své chutné maso byl velmi oblíben námořníky, kteří na ostrově pravidelně zastavovali, aby zde doplnili své zásoby potravin. Malá rozmnožovací schopnost, snadný lov, zdivočelé kočky, psi, prasata i dovezení makakové přispěli k zániku dronta mauricijského v roce 1665.

Nízké lanové překážky

Čas: 25 – 60 min

Kde: out

Materiál: připravené nízké lanové překážky

Motivace: Velicí Indiáni jsou i nadaní sportovci, a proto jsou tak známý svou mrštností. Žádný indián se totiž nepohybuje těžce a nemotorně, a to je třeba nějak trénovat. My máme možnost si mrštnost nacvičit třeba na lanových překážkách.

Popis:

Přichystáme nízké lanové překážky, na kterých dětem ukážeme, jakým způsobem se na nich mají pohybovat. Děti před začátkem rozdělíme na skupinky (u menších dětí 4-5 osob, u větších stačí 3 lidé ve skupině, středoškoláci si vystačí ve dvojici – **vždy přizpůsobte věku a šikovnosti dětí!**). Ideální je před začátkem zařadit několik aktivit na důvěru, abychom podpořili děti v bojácnosti při pohybu na překážkách. Jeden ze skupinky se pohybuje na laně a ostatní jej jistí ze všech stran. Instruktor zde funguje jako dozor a případná pomoc.

*Pozn.: U aktivit jako je **lukostřelba, biatlon, praky** atd. je možnost účastníky motivovat tak, že každý správný Indián musí ovládat umění střelby.*

Obdobně lze motivovat i běhačky či fyzicky zaměřené aktivity – každý indián musí mít dobrou kondičku atd. Témata jsou hodně obecně zaměřená, a proto by neměl být pro instruktora problém hry dostatečně motivovat na dané téma.

STROJ ČASU



**Pobyt v přírodě pro
děti 1. a 2. stupně ZŠ**

Akce pro školy, z.s.

Motivace celého programu

Informace pro účastníky:

Teď je ten správný čas, abyste se stali součástí dějin! Den za dnem prozkoumáte minulost, přítomnost i budoucnost. Díky stroji času prožijete na vlastní kůži nejvýznamnější události světové historie a setkáte se se slavnými osobnostmi dějin na naší planetě a možná i mimo ni. Přijďte se k nám a prokažte svou odvahu a odhodlání při překonávání zákonů časoprostoru. Jste připraveni?

Jedná se o propracovaný pobytový program, který využívá maximální potenciál aktivit a her a doplňuje je o edukativní složku. Škola v přírodě tak není pouze zážitková, ale také rozvíjí znalosti účastníků.

Informace pro instruktory:

Program je pro 1. i 2. stupeň základní školy. Je přizpůsobený na 3, 4 i 5 dní dlouhý pobyt. Na všech akcích by měly být použity stěžejní aktivity. Ostatní aktivity jsou doplňkové a můžete je použít dle vašeho uvážení. Je potřeba dodržovat pořadí jednotlivých období, protože některé aktivity na sebe mohou navazovat, takže aby nevznikal zbytečný zmatek.

V den příjezdu účastníků se objeví šílený doktor Emmet Brown, který děti vtáhne do děje. Vypráví jim, že se mu porouchal stroj času a při jeho opravách napáchal mnoho škod v mnoha dobách. Je zmatený a už neví, co si má počít. Potřebuje pomoc našich účastníků, kteří se musí do dob, ve kterých se doktor E. Brown objevil, vrátit a zjistit, co vše musí napravit. Doktor se pak objevuje až poslední den školy v přírodě (v budoucnosti).

Stroj času vytvoříme z chatky, ve které není nikdo ubytovaný. Chatku můžeme i ozdobit například krepákem, prostěradlem, plachtou atd. Každý den ráno (před rozsvíčkou) děti nahneme do „stroje času“. Jeden instruktor je s nimi vevnitř a ostatní z venku klepou na chatku, bouchají, dělají různé zvuky tak, aby alespoň trochu navodili pocit, že se někam přemístili. Samozřejmě se chatka nemusí úplně zbořit.

Poté, co děti vylezou z chatky, uvidí vždy dobové postavy (viz dále), které jim předvedou krátkou scénku spojenou s rozsvíčkou. Postavy se objevují v průběhu dne, aby účastníkům zadali hlavní aktivitu. Může to být hned po snídání, v odpoledním bloku nebo až večer. Je to na vás, dost záleží i na počasí.

Děti budou rozděleny na týmy. Rozdělení je na vás, ideálně však jsou 4 týmy, když bude méně dětí, můžou být i 3 nebo naopak, když bude víc dětí, tak je klidně rozdělte na 5 týmů.

Seznam potřebného materiálu na program

Materiál potřebný k tvorbě programu:

výtvarný materiál:

- psací potřeby (propisky, fixy)
- vodovky/tempery
- štětce
- kelímky
- brčka
- špejle
- izolepa
- lepidla
- papíry (měkké i tvrdé A4, barevné)
- krepový papír ve více barvách
- nůžky
- připínáčky
- provázek
- žetony
- složka her (VTPO/Čarodějka, Gangy, klávesnice atd.)

další vybavení:

- bullring
- dřevěné kostičky
- čajové svíčky
- stříkačky
- tréninkové barevné kloboučky
- míč
- lukostřelba
- biatlon
- praky

krabice na program Stroj času obsahující:

- otázky na Zeptej se koně
- kartičky rostlin
- toaletní papír na mumie (alespoň 8 rolí)
- kostýmy: Emmet Brown, 2x pravěký člověk, Kleopatra, rytíř a princezna
- materiál na tvorbu sádrových masek
- velká plachta
- pravidla hry Jugger

Celopobytový programový scénář

Příběh celého pobytu:

Zasekli jsme se v čase. Každý den (nebo na odpoledne/dopoledne) se pomocí „stroje času“ (chatky) přemístíme do jiné doby. V každé době se účastníci potkají s typickými postavami – osobnostmi daného období. Každý den dostanou přímo od osobnosti úkol, který musí v ten den splnit, aby se mohli v čase přesunout jinam.

Cílem pobytu je, aby účastníci plnili každý den (kromě jiného) jeden zásadní a nejdůležitější úkol (aktivitu). Když ji splní, posunou se následující den v čase dál.

Jednotlivá období, ve kterých se děti budou pohybovat:

Pobyt na 3 dny

1. Den: Přítomnost + Pravěk
2. Den: Starověký Egypt + Středověk
3. Den: Budoucnost

Pobyt na 4 dny

1. Den: Přítomnost + Pravěk
2. Den: Starověký Egypt
3. Den: Středověk
4. Den: Budoucnost

Pobyt na 5 dní

1. Den: Přítomnost
2. Den: Pravěk
3. Den: Starověký Egypt
4. Den: Středověk
5. Den: Budoucnost

PŘÍTOMNOST

Postavy – doktor Emmet Brown

1. Hon na lišku (aneb Zeptej se koně)

Čas: 40 minut

Kde: out

Materiál: otázky a odpovědi (v bedně s materiálem jsou 2 druhy – pro mladší a starší, ale můžete vymyslet vlastní – trvá to chvíli a je to větší sranda ☺)

Motivace: Než se vůbec budete moct vydat cestovat časem a napravovat škody, které doktor Brown napáchal, musíme si ověřit vaše aktuální vědomosti.

Popis:

Děti rozdělíme na několik skupin (ideální počet v každé skupince je 6-8 dětí), které se seřadí ve svých startovních boxech. Z boxu vždy vybíhá pouze 1 dvojice (kůň a jezdec) – u menších dětí

se můžou držet ve dvojici jen za ruce, u těch větších jezdec skočí na záda koně. Takto dvojice běží do poloviny dráhy, kde kůň zůstává čekat a jezdec běží ještě nějakou vzdálenost k vedoucímu, který mu položí otázku. V tuto chvíli může nastat hned několik variant:

Jezdec odpověď ví – odpovídá správně – získává bod a vrací se ke koni a s ním do boxu, poté vybíhá další dvojice.

4) Jezdec odpověď neví, tak se jde poradit s koněm, který zná správnou odpověď – jezdec přinese správnou odpověď, odpoví správně – získává bod a vrací se ke koni a s ním do boxu, poté vybíhá další dvojice.

5) Jezdec, ani kůň odpověď neznají, a proto se společně vrací do boxu, kde se poradí s týmem o odpovědi – pokud tým ví, tak se dvojice vrátí do poloviny, kde jezdec opět seskočí, běží odpovědět vedoucímu a pokud je odpověď správná, tak získávají bod a společně se vrací k týmu a vybíhá další dvojice.

6) Pokud tým neví správnou odpověď, tak za otázku nezískává bod a pokládáme jim otázky další.

Hru můžeme ukončit, dle námi zvoleného kritéria, které může být například:

- některý z týmů již vyčerpал všechny otázky
- uběhl předem daný časový limit
- všechny týmy vyčerpaly všechny otázky

Možné obměny:

- Můžeme rozdělit body dle toho, v jaké fázi jezdec zvládne odpovědět (3 body – zvládne odpovědět sám, 2 body – odpoví po poradě s koněm, 1 bod – odpoví po poradě s celým týmem, 0 bodů – ani po poradě s týmem neví správnou odpověď).
- Je na nás, zda jezdec může odpovědět vícekrát nebo budeme počítat pouze 1. odpověď.
- Můžeme přidat funkci rádce – pokud ani tým neví odpověď – běží si k rádci, který za splnění drobného úkolu sdělí správnou odpověď.

Důležité neopomenout! Otázky týmům pokládejte v rozlišném pořadí – někdo od 1., někdo od poslední, někdo nahodile, aby nedošlo k „opisování“.

Doplňkové aktivity – PŘÍTOMNOST

Nízké lanové aktivity

Čas: 30-60 minut

Kde: out

Materiál: nachystané nízké lanové překážky

Motivace: Cesta časem není pro každého a je třeba trénovat naši mrštnost a ohebnost.

Popis:

Přichystáme nízké lanové překážky, na kterých dětem ukážeme, jakým způsobem se na nich mají pohybovat. Děti před začátkem rozdělíme na skupinky (u menších dětí 4-5 osob, u větších stačí 3 lidé ve skupině, středoškoláci si vystačí ve dvojici – **vždy přizpůsobte věku a šikovnosti dětí!**). Ideální je před začátkem zařadit několik aktivit na důvěru, abychom podpořili děti v bojácnosti při pohybu na překážkách. Jeden ze skupinky se pohybuje na laně a ostatní jej jistí ze všech stran. Instruktor zde funguje jako dozor a případná pomoc.

Rande

Čas: 45-60 minut

Kde: out/in

Materiál: papíry, propisky

Motivace: V dnešní době je randění na denním pořádku a neříkejte, že jste ještě na žádném nebyli. Víte o svých spolužácích všechno? Pojd'te se poznat o trochu lépe!

Popis:

Děti si na papír napíší čísla od 1 do 10 (v případě, že chceme uskutečnit 10 kol). Ke každému číslu si napíší (jiné) jméno spolužáka/spolužačky. Mělo by to vyjít, že u každého čísla budou mít jiné jméno, tím pádem půjdou na rande pokaždé s někým jiným. Instruktoři mají napsaný seznam „otázek“ (zima x léto, sladké x slané, kočka x pes atd.), kterých je tolik, kolik chceme udělat kol. Podle seznamů jmen se chodí na rande a na každém rande padne jiná otázka. Časový limit na jednu otázku může být minuta nebo dvě... podle toho, kolik máte času a také podle věku dětí (menším stačí 1 minuta, větší si dokážou povídat i 3 minuty).

Tip k průběhu hry: Časový úsek můžete vymezit puštěním hudby. Jakmile hudba dohraje, vymezený čas na schůzku končí.

PRAVĚK

Postavy - pralidi

2. Stavění domečků

Čas: 45-60 minut

Kde: out

Materiál: přírodní materiál – klacíky, mech, kůra, listy, větve

Motivace: Doktorovi Brownovi se podařilo nechat vybuchnout jeskyni pravěkých lidí. Musíme jim pomoci a ukázat, jak si mohou svá obydlí vylepšit a zútulnit.

Popis:

S dětmi jdeme do lesa. Rozdělí se do trojic a jdou stavět. Sami si vyberou místo, nasbírají materiál a postaví zmenšeninu domečku pro pralidi.

Instruktoři (jako pralidi ze scénky – alespoň 2) obcházejí a bodují jednotlivé stavby. Kritéria hodnocení si instruktoři vymyslí sami (například design, pevnost, velikost atd).

Doplňkové aktivity – PRAVĚK

Házení klacíků

Čas: 20 minut

Kde: out/in

Materiál: klacík, max 30 centimetru dlouhý, průměr max 2 centimetry, lano

Motivace: Chcete vědět, jak se pravěcí lidé uměli zabavit? Moc toho neměli a ke srandě jim mnohdy stačil jen malý klacík.

Popis:

Každé dítě si najde svůj vlastní klacík. Musí být tak akorát široký, aby se jim vlezl mezi palec a ukazováček na noze. Tým se seřadí vedle sebe do zástupu za lano a postupně odhazují nohou klacík. Kdo z týmu dohodí nejdál, postupuje do finále, kde se utkají nejlepší házeči ze všech týmů. Vyhraje ten tým, jehož finalista dohodí nejdál.

Poznávání rostlin

Čas: alespoň 20 minut (podle počtu nalezených rostlin)

Kde: out/in

Materiál: listy stromů, keřů, květiny, bobule, kůra, tužky, papíry, případně obrázky rostlin z bedny s materiálem

Motivace: Pralidi byli výborní sběrači. Museli se vyznat ve všemožných rostlinách a museli se v nich vyznat opravdu skvěle. Věděli, co je jedovaté, jakou bylinku mohou použít, když je někdo nemocný nebo to, co si mohou dát jen tak k odpolední svačince. Vyznáte se v rostlinkách aspoň z poloviny jako oni?

Popis:

Instruktoři nasbírají listy, plody, květy, cokoliv je napadne (pokud v okolí není mnoho rostlin, můžete použít kartičky rostlin z bedny s materiálem). Vyskládají to na stůl a děti si sednou okolo. Instruktor vždy vezme jednu rostlinu a ukáže ji všem (může i nechat kolovat). Každé dítě u sebe bude mít svůj papír s tužkou a na něm napsaná například od 1 do 10 (dle počtu ukázkových rostlin).

Budou psát název stromu, květiny či plodu, které měli za úkol poznat. Kdo bude mít nejvíce bodů vyhrává, a tak může získat malou odměnu.

Pointillismus

Čas: 30-40 minut

Kde: out

Materiál: tvrdé papíry velikost A3 (minimálně), temperové barvy, tácky na barvy

Motivace: Víte, kterého tvora nejvíce lovili pravěcí lidé? Byl to mamut. A víte vůbec, jak takový mamut vypadal? Pojd'me si ho zkusit nakreslit, ale nebude to jenom tak!

Popis:

Instruktor předem připraví barvy z výtvarného skladu na plastové tácky. Ty rozmístí na vymezenou plochu a v případě potřeby je doplňuje, abychom předešli plýtvání. Děti si vezmou oblečení, které si mohou ušpinit nebo plavky (když je dobré počasí).

Děti postupně vybíhají z týmu k papírům, které od nich nejsou příliš daleko (není to hra o běhu). Jeden instruktor jim vždy dopředu zahlásí, jakou část těla si mají připravit, tu část si pak namočí do barvy a běží s ní k papíru. Nemělo by se to měnit moc rychle. Například, že nosem by měl malovat každý člen týmu, alespoň jednou, stejně tak loktem, kolenem, patou a podobně. Když po uplynulém časovém úseku mají hotovo, obrázky se porovnají a udělá se vyhodnocení.

Po ukončení aktivity je potřeba barvu nejprve očistit mimo vnitřní prostory (hadicí či v potoce) a teprve potom můžeme děti pustit do umývárny, předejdeme tak zbytečnému zanášení barev do koupelen.

Vyhynulé druhy

Čas: 30 min

Kde: in

Materiál: fotka doda, příběh ke čtení, papíry, pastelky/vodovky, JBL, hudba

<https://open.spotify.com/track/3wp3xhKeEnKJuEAMx7CFKb?si=5a3e9686dbb74c72&nd=1>

Motivace: Indiáni jsou známí také svou láskou ke zvířatům a k přírodě obecně.

Popis:

Děti se pohodlně usadí, nejlépe na zem na deky a polštáře a pustíme jim hudbu viz. odkaz výše. Potom čte instruktor příběh. Po skončení požádáme účastníky, aby nakreslili ptáka z příběhu. Potom jim instruktor ukáže skutečnou fotku doda a doplní informace o důvodu jeho vyhynutí.

Příběh:

Dronce mauricijský (známý také jako blboun nejapný či dodo) žil na ostrově Mauricius. Jeho podobu zachytili na svých obrazech malíři 17. stol., kteří ho vyobrazili na základě výpovědí a popisu námořníků. První živý dronte se objevil v Praze na dvoře císaře Rudolfa II., někdy v letech 1604–1605. Když uhynul, zůstaly jeho kosti a vycpanina v Rudolfově kabinetu kuriozit. V roce 1850 byly kosti objeveny ve sbírkách Národního muzea, kde jsou uchovány dodnes. První objevili ostrov Mauricius Portugalci roku 1507. V 17.stol. je Dronce zmiňován snad v každém lodním deníku. Dodo byl velmi důvěřivý a žil nelétavým způsobem života. Měl malou rozmnožovací schopnost (snášel pouze jedno vejce). Pro své chutné maso byl velmi oblíben námořníky, kteří na ostrově pravidelně zastavovali, aby zde doplnili své zásoby potravin. Malá rozmnožovací schopnost, snadný lov, zdivočelé kočky, psi, prasata i dovezení makakové přispěli k zániku dronta mauricijského v roce 1665.

STAROVĚKÝ EGYPT

Postavy – Kleopatra, sluhové

3. Závody mumií

- Čas:** 30-45 minut (podle délky překážkové dráhy)
- Kde:** out
- Materiál:** dřevěné kostičky, toaletní papír, věci na překážkovou dráhu (podle vaší kreativity - překážková dráha by měla mít alespoň 6 překážek)
- Motivace:** Když se pan Brown vydal na cestu do Egypta, nedopatřením otevřel zakletou hrobku Tutanchamona a vypustil všechny mumie, které uvnitř byly pohřbené. Nyní musíte v přestrojení projít cestou, kterou prošly ony, a uzavřít hrobku jednou pro vždy. Troufnete si na to?

Popis:

V týmech se děti rozdělí do dvojic, kdy jeden je mumie, druhý navigátor. Navigátor obalí mumii do toaletního papíru (hlavně hlavu, tak aby nic neviděla – pusa nemusí být zakrytá, když zbyde toaleták, můžou obalit i ruce, nohy...). Startuje jedna dvojice z každého týmu, pak už vychází individuálně. Navigátor naviguje mumii po překážkové dráze a mumie cestou sbírá dřevěné kostičky. Když dvojice dojde na konec překážkové dráhy, začíná další navigátor na startu obalovat svoji mumii a poté vyráží na dráhu. Až bude celý tým v cíli, jeden vybraný člen postaví s posbíraných dřevěných kostiček pyramidu. Jakmile ji postaví všechny týmy, zakletá hrobka se nadobro uzavře.

Kostičky poházíme různě po překážkové dráze tak, aby na každý tým vyšel stejný počet kostiček a na každou dvojici alespoň dvě. Kolik těch kostiček nakonec bude, záleží na počtu dětí v týmech.

Doplňkové aktivity – EGYPT

Stavění pyramid

- Čas:** 20-30 minut
- Kde:** out/in
- Materiál:** špejle, brčka, plastelína, gumičky
- Motivace:** Kleopatře se vůbec nelíbí, že její pyramidy vypadají všechny stejně. Hledá šikovné architektky, kteří je nějak ožíví. Kleopatřina představa je jasná – pyramidu tam chce, ale zbytkem se nechá překvapit.

Popis:

Do každého týmu rozdáme stejný počet špejlí, brček, plastelíny i gumiček. Za předem určený časový úsek mají děti za úkol postavit, co největší pyramidu. Mohou v týmu tvořit i více staveb a pak je nějak spojit dohromady. Například se mohou pokusit vytvořit i sfingu nebo celý starověký Egypt. V každém případě, se tam musí vyskytovat alespoň jedna pyramida jinak nebude výtvar uznán). Po uplynulém čase prochází Kleopatra výtvořů a hodnotí je (kritéria podobně jako u domečků v pravěku).

Masky na mumie

Čas: 90 minut

Kde: out/in

Materiál: nastříhané proužky sádry, misky na vodu, papírové role, krém (nejlíp indulona)

Motivace: Každý z vás se teď na chvíli stane mumii.

Popis:

Děti rozdělíme do dvojic a pak je usadíme na místa. Každá dvojice nemusí mít svojí vlastní kupičku sádry ani vlastní misku s vodou, samozřejmě může – záleží, jak to vyjde. Jeden si lehne a namaže si krémem celý obličej. Na obočí si dá útržky z papírové role, aby při sundávání masky nedošlo k vytrhnutí obočí. Druhý z dvojice tvoří masku. Pokládá namočené proužky sádry na obličej ležícího a vždy po položení proužek řádně uhladí. Takto na sebe dává několik vrstev, dokud maska není dostatečně pevná a dá se tak dobře sundat. Poté se dvojice vymění a postup se opakuje znovu. Záleží na domluvě, jestli děti chtějí masku na celý obličej nebo třeba jen škrabošku (kolem očí). Až to půjde, tak masku z obličeje opatrně sundáme a necháme pořádně zaschnout (nejlépe přes noc).

Sochař

Čas: 20 minut (dá se vícekrát opakovat)

Kde: out/in

Materiál: prostěradlo

Motivace: Hlína byla velmi častým stavebním materiálem v Egyptě. Vyráběla se z ní nejen keramika, ale také domy nebo třeba sochy. A z vás se právě teď ta hlína stala.

Popis:

Tuhle aktivitu mohou dělat všechny týmy na jednou. Jeden člověk z týmu je sochař. Zbytek týmu se rozdělí na polovinu, při čemž jedna polovina bude již hotová socha a ta druhá polovina bude teprve netknutá hlína. Polovina, která dělá sochu vytvoří nějakou pozici (buď sami nebo jim můžeme dát nějaké téma), pak se přes ně hodí prostěradlo, aby nešly vůbec vidět. Nastupuje sochař, který vůbec neví, co se skrývá pod prostěradlem. Jeho úkolem je ohmatávat prostěradlo tak, aby mohl z druhé poloviny svého týmu vytvořit, co nejvěrnější kopii sochy, která je zakrytá. Když si myslí, že je hotov, tak řekne a prostěradlo se odkryje. Zhodnotí se podobnost obou soch.

STŘEDOVĚK

Postavy – rytíř s princeznou

4. Jugger turnaj

Čas: Záleží kolik bude týmů. Jeden zápas má dva poločasy s tím, že každý poločas trvá 5-10 minut. Hraje každý tým s každým.

Kde: out

Materiál: hudba, 2x krabice na míčky, 2x míček, zbraně

Motivace: Tento způsob souboje byl oblíbený u většiny rytířů. Pan Brown jim však napovídal, že je nesmyslný a k ničemu. Rytíři se naštváli, přestali ho praktikovat a vrátili se k mečům. Dokážeme společně rytíře i doktora přesvědčit, že Jugger možná jako souboj na život a na smrt není vhodný, ale jako druh zábavy je perfektní? Pojdme se ho společně naučit!

Popis:

Jedná se o klasický tabulkový turnaj – bude tedy hrát každý tým s každým. Více si přečtete v pravidlech na Jugger, který je v bedně s materiálem nebo zde: <https://jugger.cz/o-sportu/strucna-pravidla>

Doplňkové aktivity – STŘEDOVĚK

Chytání lupičů

Čas: 15 minut na 1 kolo

Kde: out

Materiál: lano pro každý tým, 1x šátek do týmu, podobně veliké stromy poblíž sebe (pro 1 tým 1 strom)

Motivace: Nemyslete si, že se v minulosti nekradlo. Naopak zlodějů a lumpů bylo hodně, a právě teď si můžeme ukázat, jak pořádně takového zloděje spoutat.

Popis:

Každý tým dostane jedno lano (nejlépe stejně dlouhé) a přidělený strom. Úkolem týmu je, co nejlépe ovázat určený strom ve vyhrazeném čase (ideální je 4-6 minut na první kolo). Tak, aby se to jinému týmu jen těžko rozvazovalo. Až budou mít všechny týmy hotovo, určí si jednoho „hlídače“, který bude jejich zavázaný strom hlídat. Tento hlídač bude mít šátek přes oči a nic neuvídí. Pak se týmy přesunou (hlídač zůstává) po směru hodinových ručiček k jinému stromu, kde bude jejich úkolem, co nejrychleji „osvobodit zloděje“ (rozvázat strom). Hlídač se jim v tom snaží poslepu zabránit a to tak, že se jednou rukou dotýká stromu a druhou rukou se pokouší chytit protihráče. Jakmile se hlídač někoho dotkne, tak dotyčný musí jít za vedoucím a splnit nějaký úkol a po slnění může jít znovu rozvazovat (například udělat 10 dřepů, zazpívat písničku... buďte kreativní!).

Maškarní masky

Čas: 30 minut

Kde: out/in

Materiál: vyrobené sádrové masky (z Egypta), tempery, štětce, kelímky na vodu, krepáky, tavné pistole, barevné papíry

Motivace: Na každém správném starověkém hradě nesměl chybět pořádný maškarní bál! My si dneska večer taky jeden uděláme, tak je potřeba se na něj hezky připravit. Namalujete si každý svou masku. Záleží jen a jen na vás, co na ni bude.

Popis:

Každý si vezme svou sádrovou masku a pomaluje si ji dle svých představ (šašek, princezna...). Pokud jste v Egyptě masky nestihli, tak si je vyrobte nyní.

Antikarkulka:

Čas: 100 min

Kde: in

Materiál: 4 scénáře příběhů

Cílovka: ŠVP (Stroj času), 1. i 2. stupeň ZŠ, SŠ

Motivace: Scénka – úryvek z červené Karkulky. Děti poznáte, o jakou šlo pohádku? Dnes jsme se strojem času přenesli do doby, kdy vznikla pohádka o Č. Karkulce. Znáte ji všichni?

Popis:

Pohádka o Červené Karkulce ovlivňuje již mnoho generací a přispívá k negativnímu vztahu člověka k vlkům. Na počátku aktivity by měla proběhnout diskuse o této pohádce a o vztahu dětí k vlkům. Cílem této aktivity je vytvořit protiváhu proti negativním stereotypům v pohledu na vlka a ostatní velké šelmy. Instruktor rozpoutá diskusi o skutečném významu vlků v přírodě. (www.selmy.cz, www.selmy.cz/vyznam/)

Následně se účastníci rozdělí do oddílů se svými vedoucími mají za úkol vymyslet příběh, ve kterém je vlk pozitivní postavou, která přispívá k fungování ekosystému lesa. Poté dostanou připravený krátký scénář, který mají za úkol společně připravit. Následuje vystoupení každého z týmů, zhodnocení výkonů a zpětná vazba. Můžeme znovu udělat kolečko a zeptat se, kdo se nyní vlků bojí. Středoškoláci si scénář mohou připravit sami.

BUDOUCNOST

Postavy – doktor Emmet Brown

5. Vaše budoucnost

Čas: 20-40 min

Kde: out/in

Materiál: výtvarné potřeby

Motivace: Pan doktor Emmet Brown se objevuje s představou jeho ideální budoucnosti. Chce také vědět, jak by budoucnost vypadala podle mladých a nadějných budoucích doktorů a doktorek.

Příklad představy doktora Browna: Mraky jsou z cukrové vaty, každý má svoje vlastní vznášedlo, sluníčko svítí celý den, zmizely by všechny nemoci...

Popis:

Rozdáme do týmu několik papírů. Děti kreslí, jak by podle nich měla vypadat ta správná či lepší budoucnost. Můžou slepit několik papírů k sobě, vytvořit knížku či leporelo, cokoliv, co je napadne. Navíc si k tomu vytvoří historku/příběh a až budou mít hotovo, odprezentují všem svůj výtvar. Fantazii se meze nekladou.

Doplňkové aktivity – BUDOUCNOST

Lasery

Čas: 10-15 minut (lze opakovat pořád dokola)

Kde: out

Materiál: alespoň 4 lana

Motivace: Budoucnost se bude technologiemi jen hemžit a mezi takové technologie rozhodně patří i lasery. Dokážete si s nimi poradit teď i pak?

Popis:

Z lan vytvoříme v otevřeném prostoru hřiště (obdélník či kruh – není to důležité, ale musí se do něj vlézt všichni účastníci a musí v něm mít prostor pro pohyb). Další lano natáhneme přes herní pole tak, aby šlo na obou koncích chytit. Všechny děti postavíme na jednu stranu herní plochy. Jejich úkolem je přeskakovat nebo podlézat lano, které na jeho dvou koncích drží dva instruktoři a chodí s ním podél herního pole sem a tam. Když se lano někoho dotkne, tak vypadává. Kdo zůstane poslední – vyhrál. Můžeme přidat i druhé lano.

Teleshopping

Čas: 45 minut

Kde: out/in

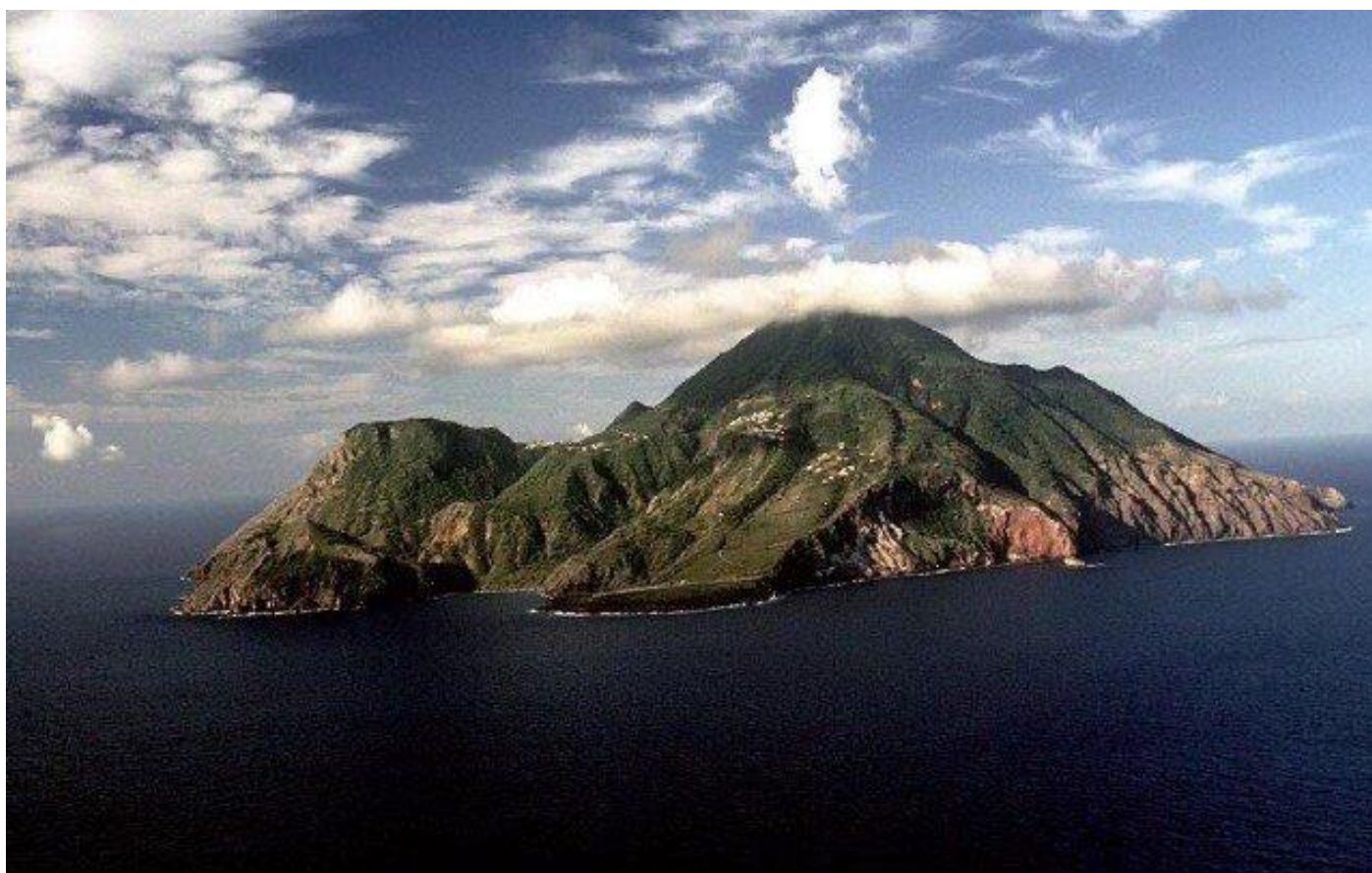
Materiál: věci, které najdete (věšák, kus dřeva, zlomený smeták,...)

Motivace: S budoucností přichází i mnoho nových vynálezů. Ovšem ne všechny můžeme chápat a umět je používat. Ukážete nám využití těch nejzajímavějších z nich?

Popis:

Do týmu dětem rozdáme věci, které jsme našli. Musí použít představivost a popřemýšlet k čemu by mohly v budoucnosti sloužit. V týmu si vymyslí „reklamu“ na danou věc, kterou pak budou prezentovat před ostatními.

TAJUPLNÝ OSTROV



**Pobyt v přírodě pro děti 2.
stupně ZŠ**

Akce pro školy, z.s.

Motivace celého programu

Informace pro účastníky:

Aniž byste si něco uvědomili, tak po cestě na akci se stal nevídaný jev. Podařilo se vám totiž narazit na červí díru, která se otvírá jednou za 10 let. Po příjezdu potkáváte skupinku ztroskotanců (instruktory), kteří se vám představí a odhalí vám skutečnost vaší situace. Ocitli jste se totiž na tajuplném ostrově, který nese název Voláps (pozpátku Spálov).

Ztroskotanci, stejně jako vy, se sem přemístili před 10 lety, kdy byli ve vašem věku. Potkali Avatara – původního občana a ztroskotance ostrova, kterému se jako jedinému podařilo uniknout a vrátit se zpět do reality. Jak to zvládl? Na Ostrově totiž existují tajuplná kouzla, které řadíme dle základních elementů... Voda, Oheň, Vzduch, Země. Avatar jako jediný dokázal tyto elementy spojit do jednoho a díky tomu se mu podařilo otevřít červí díru a uniknout zpět do reality. A jelikož ovládal všechny elementy, zanechal tu pomoci jednoho kouzla svého ducha, který doteď po ostrově putuje jako přátelská duše, která může pomoci všem budoucím ztroskotancům.

Zmíněný duch Avatara naše ztroskotance zasvětil do záhad ostrova Voláps a pomohl jim vybudovat základnu, ve které všichni mohou najít bezpečné útočiště. Avšak našich ztroskotanců tu je málo a mají málo síly a kuráže na to spojit se v jeden element. Každopádně s novou skupinou ztroskotanců přichází i nová naděje! Dokážete spojit své síly, spojit všechny elementy v jeden a dostat tak všechny ztroskotance domů?!

Aktivity jsou tedy vystavěny tak, aby se ztroskotanci v areálu sžili s prostředím, objevili svůj skrytý element, a nakonec se dostali pryč z onoho místa.

Informace pro instruktory:

Tento program je koncipovaný pro školy v přírodě na 3–5 dní pro skupiny žáků 2. stupně. Skládá se z popisu dějové linky, stěžejních aktivit a aktivit na tematické doplnění programu, které využijete především při pobytech delších než 3 dny. V rámci pobytu máte jako šéfinstruktor velkou možnost na kreativní vyžití, ale **dějovou linku a stěžejní aktivity berte jako pevnou část vašeho programu**, která musí proběhnout. Některé hry je samozřejmě možné individuálně upravovat dle možností areálu a účastníků. V případě úprav vždy myslete na návaznost dějové linky.

V ideálním případě zapojte před hry v rámci dějové linky i **scénku** pro dokreslení celkového příběhu. Před stěžejními aktivitami máte přiloženou i motivaci, ale klidně buďte kreativní a scénky si udělejte dle libosti.

Seznam potřebného materiálu na program

Materiál potřebný k tvorbě programu:

výtvarný materiál:

- psací potřeby (propisky, fixy)
- vodovky/tempery
- štětce
- kelímky
- brčka
- špejle
- izolepa
- lepidla
- papíry (měkké i tvrdé A4, barevné)
- krepový papír ve více barvách
- nůžky
- připínáčky
- provázek
- žetony
- složka her (VTPO/Čarodějka, Gangy, klávesnice atd.)

další vybavení:

- bullring
- dřevěné kostičky
- čajové svíčky
- stříkačky
- tréninkové barevné kloboučky
- míč
- lukostřelba
- biatlon
- praky

krabice na program Tajuplný ostrov obsahující:

- kostým Avatara ostrova
- barevné náramky na rozlišení elementů
- rolička s kletbou

Celopobytový programový scénář

Úvodní scénka na navození atmosféry a zahájení pobytu na tajuplném ostrově:

Ztroskotanci se představí jako kamarádi, kteří se před 10 lety vydali na výlet v okolí Spálova a najednou viděli rychlý záblesk světla. Náhle jim přišlo, že je všechno jinak a měli v sobě divný pocit tajuplnosti. Došli na mýtinu uprostřed lesů a tam potkali záhadného pána, který se představil jako duch původního občana – Avatara.

Avatar je zasvětil do jejich situace a odhalil záhadu, do které se kamarádi dostali. Každých 10 let se na určitém místě v okolí Spálova otevře červí díra a pohltí všechny lidi, kteří tam zrovna jsou a přemístí je na tento tajuplný Ostrov s názvem Voláps (pozpátky Spálov).

S tímto vědomím začali postupně budovat základnu na této mýtině a netrpělivě čekali až uplyne dalších 10 let a k nim se připojí další spojenci, kteří znásobí jejich sílu a odvahu najít cestu z tohoto prokletého ostrova!

Stěžejní aktivity programu

1. Seznámení se s areálem

Čas: 10 min

Kde: out/in

Materiál: -

Motivace: viz úvodní scénka k celému programu

Popis:

Provedení areálem, určit kam se může, nemůže. Určit si jako celá skupina pravidla, obavy, očekávání. Seznamovací hry.

2. Prozkoumávání ostrova

Čas: 60 min

Kde: out

Materiál: -

Motivace: Již je nás dost, a proto se můžeme vydat na dobrodružnou cestu a začít objevovat záhady ostrova. Dojdeme k místu, kde se nám odhalí síla elementů a objevíme záhadnou ruličku s papírem, kde můžeme vyvolat Avatara, který každému z nás přidělí sílu jednoho elementu.

Popis:

Výlet po okolí Spálova dle výběru. Po cestě prohlubování příběhu. Ideálně určit si nějaký cíl, kde se dojde a odehraje se nějaká scénka s objevením ruličky. Po návratu ideálně navázat další aktivitou.

3. Rituál pro vyvolání Avatara

Čas: 40 min

Kde: out/in

Materiál: židle v kruhu, klidná hudba, náramky v barvách elementů, rulička s kletbou, případně svíčky

Motivace: Z výletu jsme získali ruličku papíru, která obsahuje kletbu pro zvolání ducha Avatara, který má moc sdílet svoji moc elementů a každému rozdá kus své síly (jednoho elementu).

Popis:

Je potřeba si předem určit rozdělení týmů nebo klidně nechat rozdělit děti dle své volby. Děti se svolají do místnosti, proběhne zvolání ducha. Duch Avatara (jeden z instrů) přijde, někde se usadí a postupně se budou vyvolávat jména dětí, které předstoupí před Avatara a Avatar jim sdělí jejich element a dá náramek.

Aktivita slouží pro rozdělení do týmů a je doporučena pro večerní program (lepší atmosféra).

4. Vytvoření družin

Čas: 40-60 min

Kde: out/in

Materiál: výtvarný materiál, velké výkresy

Motivace: Každý už zná svůj typ elementu, a proto se tyto elementy mohou spojit do družin.

Popis:

Každá družina si vytvoří svůj název, vlajku a pokřik shodný s jejich elementem.

5. Trénink kouzel

Čas: 60 min

Kde: out/in

Materiál: kartičky na Čarodějku nebo VTPO, špendlíky, izolepa, propisky a výsledkové archy na vyhodnocení sestav

Motivace: Za ty roky v této oblasti se dřívější ztroskotanci zvládli naučit nějaká kouzla, která lze používat pomocí kouzelných náramků elementů. Tyto kouzla se teď budou mít možnost naučit i nově příchozí.

Popis:

Po areálu rozmístíme kartičky sestav. (Lze rozmístit po celém areálu a trochu kartičky schovat, aby byla aktivita delší. Nebo můžeme dát kartičky blíž a na viditelná místa, aby hra byla svižnější)

Před začátkem hry je důležité vysvětlit význam daných symbolů na kartičkách. Hra probíhá ve skupinách, které hledají lístečky. Naučí se sehraně sestavy z kartiček a poté je jdou ukázat přidělenému kontrolorovi. Při kontrole je důležité zkontrolovat správnost, ale i jednotnost celého týmu. Pokud tým nezvládne na 3 pokusy ukázat celou sestavu, tak se vrací ke kartičce a musí se zlepšit. Pokud kontrolor sestavu uzná jako zvládnutou, tým získává bod a pokračuje k dalším sestavám.

Aktivitu můžeme ukončit pokud:

- a) Některý tým zvládl všechny sestavy.
- b) Vypršel předem vyhrazený čas pro hru.
- c) Některý tým zvládl předem daný počet sestav.

6. Trénink schopností spojených s elementy

Čas: 60-90 min

Kde: out

Materiál: předměty na tvorbu vybraných stanovišť

Motivace: S každým elementem jsou spjaty i speciální dovednosti. Abychom však dokázali propojit dovednosti a schopnosti všech elementů, je třeba rozvíjet nejen ty své, ale i dovednosti elementů cizích.

Popis:

Pro každý element vytvoříme stanoviště pro trénink vybraných schopností. Na stanovištích se postupně vystřídají všechny skupiny. Cílem stanovišť je rozvíjet týmového ducha, schopnost spolupráce či budovat u dětí novou dovednost. Je na vás, které stanoviště si vytvoříte pro který element, ale uvádíme hned několik příkladů, které lze na dané elementy motivovat.

- **Voda** -> **Korýtko** – každý z týmu bude držet korýtko a korýtkem se vyšle míček, děti musí postupně na sebe navazovat korýtko, aby se míček kutálel plynule bez spadnutí až do daného cíle (míček můžeme vyměnit za vodu a mohou tak posílat vodu a plnit nádobu)
- **Oheň** -> **Bullring** – děti musí být schopné udržet oheň při životě a zároveň být schopné oheň přemístit bez zhasnutí – proto si musí tuto dovednost nacvičit na míčku, který jsou schopni přenést, **Klacík** – kontrola ohně je velmi náročná a vyžaduje velkou opatrnost a stabilitu

- **Vzduch** -> **Luky** – nachystáme lukostřelbu, vysvětlíme si zásady chování při střelbě a každý si vyzkouší, jak se s lukem zachází, **Biatlon** – střelba z laserové zbraně na cíl
- **Země** -> **Kostičky** – stavění co nejvyšší věže z kostiček bez doteku těla – používáme k tomu jen gumičku na provázcích, **Lanové překážky** – je potřeba se umět pohybovat i mírně nad zemí a procvičit si svou mrštnost a stabilitu

Tip: Pokud máme stanoviště rozlehlé po celém areálu, je ideální domluvit si například signál hudby, během které dochází k přesunu účastníků mezi stanovišti. Můžeme tak vyhradit pro každé stanoviště prostor na 20 minut a na přesun poté vždy vyhradit 5 minut, během kterých se zvládnou děti i napít.

7. Otevření červí díry

Čas: 60-90 min

Kde: in

Materiál: vybavení na diskotéku

Motivace: Během pobytu jsme si společně osvojili všechny techniky a kouzla všech elementů. Nyní však zbývá udělat to, co dokázal jen Avatar samotný, tedy sjednotit všechny elementy do jednoho.

Popis:

Děti dostanou pouze informaci o tom, že bude diskotéka, avšak na diskotéce je čeká překvapení. Jakmile začne hrát předem určená hudba (doporučuje se svolávačka), všichni na diskotéce musí vytvořit kruh a tím, jak se všichni chytanou za ruce a sjednotí se, tak se stane něco nečekaného. -> Začnou blikat baterky, nebo někdo zhasne všechna světla a následně rozsvítí. Prostě nějaký efekt. Všichni budou zmatení, co se právě stalo a v tu chvíli se objeví duch Avatara a pográtuluje všem, že úspěšně otevřeli červí díru a druhý den mohou odjet zpět do reálného světa.

Doplňkové aktivity:

Překážková dráha

Čas: 40–60 min

Kde: out

Materiál: vámi zvolené překážky, lano, tréninkové kloboučky

Motivace: Na ostrově můžeme narazit na spoustu záludných překážek, které nás mohou opravdu překvapit.

Popis:

Vytvoříme překážkovou dráhu pro daný počet týmů. Děti běží štafetu. Můžeme vymezit určitý počet kol, které musí tým zvládnout, a nebo běží každý člen jednou. Tým, který zvládne dráhu proběhnout jako první, vyhrává.

Hutututu

Čas: 30-60 min

Kde: out

Materiál: lano na vytvoření hřiště

Motivace: Na tajuplném ostrově se místní umí také dobře bavit. Za ty roky obývání ostrova si místní vytvořili sport, který nazvali Hutututu.

Popis:

Hrací plochu rozdělíme na 2 poloviny, které by měli být tak velké, aby se do nich vlezla celá skupina a měla prostor se v nich pohybovat, ale zároveň nesmí být příliš rozlehlé, jelikož se v nich budou hráči pohybovat po dobu 1 nádechu.

Na každé polovině herní plochy stojí družstvo, které se ve hře střídá. Družstvo A vybere 1 hráče. Ten se nadechne a začne říkat „hututututu...“. Během toho, co vypouští zvuk z úst, se pohybuje v nepřátelské polovině a snaží se přetáhnout co nejvíce protihráčů a může dojít k několika závěrům:

- a) Hráči z týmu A dojde dech na protivnickově polovině – hráč tedy vypadává ze hry a odchází.
- b) Hráč z týmu A se dotkne 2 hráčů z týmu B a stihne se vrátit na svou výchozí polovinu – 2 dotčení hráči vypadávají ze hry.
- c) Hráč z týmu A se dotkne několika hráčů v týmu B, ti ho ale chytí a udrží na jejich polovině do chvíle, kdy hráči A dojde dech – hráč A tedy vypadává, jelikož se nestihl vrátit.
- d) Jakýkoli hráč z týmu A či z týmu B se dostal za hranice herního pole jakoukoli částí těla – tento hráč vypadává.

Hru můžeme hrát na vypadávání členů nebo místo vypadnutí mohou přejít na polovinu protihráče. Při vypadávání hrajeme do chvíle, kdy některý z týmů přijde o všechny hráče. Tuto variantu je možné hrát také jako turnaj, kde se utká každý s každým nebo formou pavouka na vypadávání týmů.

Vyhynulé druhy:**Čas:** 30 min**Kde:** in**Materiál:** fotka doda, příběh ke čtení, papíry, pastelky/vodovky, JBL, hudba <https://open.spotify.com/track/3wp3xhKeEnKJuEAMx7CFKb?si=5a3e9686dbb74c72&nd=1>**Motivace:** Na ostrově se vedou zvěsti o tvorovi, který byl dříve velmi oblíbený místními, ale v posledních letech ho už nikdo neviděl.**Popis:**

Děti se pohodlně usadí, nejlépe na zem na deky a polštáře a pustíme jim hudbu viz. odkaz výše. Potom čte instruktor příběh. Po skončení požádáme účastníky, aby nakreslili ptáka z příběhu. Potom jim instruktor ukáže skutečnou fotku doda a doplní informace o důvodu jeho vyhuby.

Příběh:

Dronte mauricijský (známý také jako blboun nejapný či dodo) žil na ostrově Mauricius. Jeho podobu zachytili na svých obrazech malíři 17. stol., kteří ho vyobrazili na základě výpovědí a popisu námořníků. První živý dronte se objevil v Praze na dvoře císaře Rudolfa II., někdy v letech 1604 – 1605. Když uhynul, zůstaly jeho kosti a vycpanina v Rudolfově kabinetu kuriozit. V roce 1850 byly kosti objeveny ve sbírkách Národního muzea, kde jsou uchovány dodnes. První objevili ostrov Mauricius Portugalci roku 1507. V 17.stol. je Dronte zmiňován snad v každém lodním deníku. Dodo byl velmi důvěřivý a žil nelétavým způsobem života. Měl malou rozmnožovací schopnost (snášel pouze jedno vejce). Pro své chutné maso byl velmi oblíben námořníky, kteří na ostrově pravidelně zastavovali, aby zde doplnili své zásoby potravin. Malá rozmnožovací schopnost, snadný lov, zdivočelé kočky, psi, prasata i dovezení makakové přispěli k zániku dronta mauricijského v roce 1665.

HLEDAČI POKLADŮ



**Pobyt v přírodě pro
děti 1. a 2. stupně ZŠ**

Akce pro školy, z. s.

Motivace celého programu

Informace pro účastníky:

Chcete patřit mezi hledače pokladů? Velké záhady a všelijaké šifry jsou vašim koníčkem? Jestli jste odpověděli alespoň jednou ANO, tak je toto dobrodružství šité na míru právě pro vás. Využijte své vynalézavosti a vydejte se na tajuplnou cestu plnou dobrodružství, jejíž cílem není jenom objasnění velké záhady a nalezení pokladu, ale především zážitky, které vám nikdo nevezme.

Toto téma je zaměřeno především na týmové dovednosti a spolupráci. Účastníky čeká zajímavý pobyt plný tradičních, ale též méně tradičních aktivit a her.

Informace pro instruktory:

Tento program je koncipovaný pro školy v přírodě na 3–5 dní pro skupiny žáků 1. a 2. stupně. Skládá se z popisu dějové linky, stěžejních aktivit a aktivit na tematické doplnění programu, které využijete především při pobytech delších než 3 dny. V rámci pobytu máte jako šéfinstruktor velkou možnost na kreativní vyžití, ale **dějovou linku a stěžejní aktivity berte jako pevnou část vašeho programu**, která musí proběhnout. Některé hry je samozřejmě možné individuálně upravovat dle možností areálu a účastníků. V případě úprav vždy myslete na návaznost dějové linky.

V ideálním případě zapojte před hry v rámci dějové linky i **scénku** pro dokreslení celkového příběhu. Před stěžejními aktivitami máte přiloženou i motivaci, ale klidně buďte kreativní a scénky si udělejte dle libosti.

Seznam potřebného materiálu na program

Materiál potřebný k tvorbě programu:

výtvarný materiál:

- psací potřeby (propisky, fixy)
- vodovky/tempery
- štětce
- kelímky
- brčka
- špejle
- izolepa
- lepidla
- papíry (měkké i tvrdé A4, barevné)
- krepový papír ve více barvách
- nůžky
- připínáčky
- provázek
- žetony
- složka her (VTPO/Čarodějka, Gangy, klávesnice, atd.)

další vybavení:

- bullring
- frisbee
- míče
- dřevěné kostičky
- čajové svíčky
- stříkačky
- tréninkové barevné kloboučky
- lana
- slackline
- lukostřelba
- praky
- plastové šedé trubky – korýtko
- buzoly (nejlépe 10-15 kusů)
- biatlon
- prodlužka
- deky

krabice na program Hledači pokladů obsahující:

- 3x mapa areálu a blízkého okolí (pokud se akce neodehrává na Spálově, je třeba vytisknout mapy příslušného areálu)
- truhla s pokladem
- vytisknuté šifry
- mapa
- herní figurky k mapě

Celopobytový programový scénář

Hlavním bodem celého příběhu bude mapa, po které se budou děti během pobytu pohybovat se svou figurkou a uvidí tak, který tým se dostává do vedení. Skupinu je možné rozdělit na několik týmů a postupovat po mapě dle vysloužených bodů za výhry, anebo můžeme vytvořit 1 tým badatelů, kteří budou trasou na mapě postupovat společně, a nakonec se také všichni dostanou k tolik vytouženému pokladu.

Mapu naleznete v krabici s materiálem na tento pobytový balíček a společně s ní i figurky pro posun na mapě. Je však potřeba mapu vyvěsit na dostupné místo (na Spálově nástěnka v jídelně). U mapy se vždy během dne sejdete s dětmi a budete společně posouvat figurky ať už za vysloužené body nebo jako odměnu za jejich pokrok v budování skupiny pravých hledačů pokladů.

Na konci je políčko s pokladem, které odkryjete až poslední den před závěrečnou aktivitou – na políčko můžete přilepit papírek, na kterém bude nápověda, kde se poslední aktivita odehrává. Například: „Na pravém břehu řeky najdete keř u kamene a tam na vás čeká poslední zkouška.“

Přijíždí nám skupina nováčků, kteří chtějí poznat, jak vypadá život skutečných badatelů a hledačů pokladů. Mají však to štěstí, že si je pod svá křídla vezme skupina zkušených hledačů a zasvětlí je do tajů této náročné profese. Areál, ve kterém se nacházíme, je velmi proslulý jako naleziště pokladů. V podstatě je toto místo tak trochu kouzelné, jelikož pokud se z vás stane skutečný hledač pokladů, tak tady vždy bude nějaký poklad, který lze najít.

Stěžejní aktivity programu

1. Jak funguje buzola

- Čas:** 30 min nebo dokud se to nenaučí většina dětí
- Kde:** out/in
- Materiál:** buzoly, cvičné azimuty
- Motivace:** Pokud chceme něco hledat, je potřeba vědět kde hledat, a mimo to také jak se tam dostat. Zajímá nás tedy směr. Kterým se máme vydat. K tomu nám nestačí jenom mapa, ale potřebujeme i kompas nebo buzolu, která nám hledání může velmi ulehčit. Je to také jedna ze základních dovedností správného hledače pokladů.

Popis:

Je potřeba dětem vysvětlit, jak se s takovou buzolou pracuje a jak nám může pomoci při hledání pokladů. **Návod naleznete níže** – je třeba se prvně s buzolou naučit, abyste mohli tuto dovednost dětem předat. Po tom, co se většina naučí s buzolou zacházet, můžete nachystat několik lístků s azimuty, po kterým se mají následně vydat. Takto si budou moct noví hledači pokladů vyzkoušet, zda práci s buzolou opravdu zvládají.

2. Práce s mapou – vrstevnice, legenda, měřítko

- Čas:** 30 min nebo dokud se to nenaučí většina dětí
- Kde:** out/in
- Materiál:** buzoly, mapa, pravítko
- Motivace:** Nejenom že k hledání pokladu je třeba umět používat buzolu, ale potřebujeme se naučit i s mapou. Naštěstí tady nějaké mapy máme, zanechal je zde bájný hledač pokladů, který byl známý tím, že našel i to, co nikdo nikdy nehledal. My se tedy naučíme v mapě orientovat, abychom zase bili o krok blíž stát se skutečnými hledači pokladů.

Popis:

Mapa je zmenšený obraz části zemského povrchu. Může vzniknout tak, že z letadla vyfotografujeme krajinu pod sebou. Takový obrázek je ale ještě nedokonalý, chybí mu několik náležitostí, které mapa musí mít:

měřítko – je to poměr dvou čísel, který udává, kolikrát je skutečná vzdálenost při zakreslení do mapy zmenšena. (třeba 1:200 000 znamená, že skutečná vzdálenost dvě stě tisíc centimetrů je na mapě zmenšena na jediný centimetr.) Turistické mapy mají běžně tato měřítka: 1:100 000 (1 cm na mapě = 1 km) 1:50 000 (1 cm na mapě = 0,5 km)

mapové značky – na obyčejné zmenšenině krajiny by zanikla spousta důležitých detailů. Proto se ke znázorňování cest, železnic, řek, památných stromů a jiných orientačních bodů používají mapové značky. Jejich velikost neodpovídá měřítku mapy. (Takže měřit šířku řeky podle běžné mapy nemá smysl.)

vrstevnice – znázorňují výškový reliéf zobrazené krajiny. Jdeme-li po vrstevnici, jdeme po rovině. Husté vrstevnice znázorňují strmý kopec (jeho svah rychle nabírá výšku). Na mapách „padesátkách“ bývají vrstevnice po 10 metrech, na „stovkách“ po 20 metrech.

sever na mapě – většina map je kreslena tak, aby její horní okraj směřoval přesně k severu. Pokud tomu tak není, vyznačuje orientaci mapy nakreslená šipka.

GPS souřadnice – to je pro ty, kteří potřebují znát přesně svoji zeměpisnou polohu. místopisné informace na zadní straně turistické mapy – jsou skoro stejně důležité, jako mapa samotná.

Prvně dětem vysvětlíme všechny pojmy, které se týkají map. Je potřeba přizpůsobit aktivitu věku dětí. Následně si můžeme s mapou různě hrát, abychom si vše ukázali i prakticky – dáme dětem za úkol například ukázat prstem směrem, kde se nachází nějaké místo na mapě, abychom ověřili, jestli tomu rozumí. Nebo jim říkáme, ať najdou město, les, vodní plochu, řeku, něco speciálního na mapě a ať na to ukážou prstem.

3. Terénní přechod

Čas: 30-60 min

Kde: out

Materiál: lana, kloboučky, obruče, míčky, frisbee atd. dle vaší volby dráhy

Motivace: Při honbě za pokladem nás můžou potkat různé překážky. Proto je potřeba dostatečný trénink na jejich případné zvládnutí! Náčelník nám tady nechal na vyzkoušení trasu, kterou mají indiánské děti jako zkoušku dospívání. Myslíte, že ji zvládnete?

Popis:

Nachystáme dětem rozsáhlou opičí dráhu, kde bude několik překážek na přelézání, podlézání, skákání, plazení, běh, přesnost, mrštnost, rovnováha. Můžeme třeba měřit každému čas a na konci vyhlásit vítěze této zkoušky. Nebo můžeme udělat závod jako štafetu týmů.

Pozn.: Pro starší děti můžeme zařadit třeba „přejítí krokodýlí řeky“ - děti budou ručkovat po žebříku mezi dvěma pevnými body, za každé puštění a spadnutí do řeky jsou trestné body nebo čas.

4. Tvorba totemu

Čas: 60-90 min

Kde: out/in

Materiál: výtvarné potřeby, plátno/velký výkres

Motivace: Pomalu, ale jistě, se z nás stávají skuteční hledači pokladů. Něco tomu ale prozatím chybí. Musíme se sjednotit a k tomu nám dopomůže vytvoření týmového totemu.

Popis:

Pokud máme rozdělené účastníky na týmy, tak každý tým vytvoří svůj vlastní totem. Pokud rozdělení nejsou, může celá skupina vytvořit 1 totem. Můžeme zvolit variantu, kdy každý jednotlivec vytvoří část totemu a poté je spojíme dohromady.

5. Vodní potrubí

Čas: 40-60 min

Kde: out – u řeky nebo u zdroje vody

Materiál: plastová korýtka

Motivace: Na mapě jsme se dostali k řece, nemůžeme ji ale překonat, protože nám brání zuřivý bobří. Přislíbili však, že pokud pomůžeme naplnit jejich přehradu vodou, určitě nám tuto pomoc vrátí.

Popis:

Děti stojí na břehu řeky (pokud počasí dovolí, tak klidně v řece) a mají na každý tým nějaké množství korýtek, pomocí kterých musí dostat vodu z řeky do určených nádob, které stojí opodál a jsou nehybné. Jejich úkolem je tedy udělat kaskádu tak, abychom na jedné straně mohli nalít vodu a na té druhé dotekla voda do nádoby. Děti se tak učí spolupráci a zjišťují, že voda neteče do kopce a další zákonitosti.

6. Lovení zvěře v nehostinné pustině

Čas: 60-80 min

Kde: out/in

Materiál: laserové zbraně, terče, karimatky, dřevěné podpěry NEBO papírové koule

Motivace: Tato oblast je sice plná pokladů, ale taky je poměrně nevyzpytatelná a vyskytují se zde kanibalové, kteří nejraději pojídají kuchaře, a tak se taky stalo. Proto se musíme naučit umění střelby, abychom byli schopni si nějaké jídlo případně ulovit.

Popis:

Verze I:

Klasické střelení z biatlonek. Důležité je klást důraz na bezpečnost a prevenci všech zranění. Aktivitu je potřeba připravit předem (20-30 minut), protože je potřeba seřadit mířidla, najít zdroj elektřiny, narovnat “střelnici”.

Pozn.: Lze kombinovat i se střelbou z luku či obecně střelbou míčem na nějaký cíl. Můžeme zapojit i týmové praky či jiné míření, abychom rozprostřeli skupinu na více aktivit.

Verze II:

Děti se rozdělí na dvě skupiny – predátory a kořisti. Kořisti se rozeběhnou do lesa, kde se snaží co nejlépe schovat (kreativně se meze nekladou). Po 2 minutách jsou predátoři vypuštěni za nimi a snaží se je trefit papírovými koulemi – mají omezený počet nábojů, například 3. Když je kořist trefena, jde na startovní pláček, kde se startuje i ukončuje kolo. Poté se prostřídají týmy. počítá se, který tým byl úspěšnější v lovení kořisti. Můžou se obměňovat pravidla, například, že predátoři mají pouze jeden náboj, který však po hoedu můžou znovu sebrat a házet znova, pořád dokola. Nebo naopak, že kořist může náboj ze země sebrat a vrátit úder lovcem. Na konci celé aktivity se pošle děti do lesa zkontrolovat, že po nich nezbyl žádný nepořádek.

7. Šifry

Čas: 30-60 min

Kde: out/in

Materiál: připravené šifry

Motivace: Jakmile se dostaneme k truhle, nejspíš bude uzamčená. Právě proto se na situaci musíme připravit.

Popis:

Připravíme stanoviště, na kterých se budou skupiny pravidelně střídat. Na každém stanovišti si skupinky vyzkouší vyřešit různé šifry či záludné otázky. Šifry naleznete v bedně k programu, a nebo si vytvoříte vlastní (inspirace případně tady: <https://www.oddildinosaurus.cz/schuzky/sifry>). Můžete dát dětem k dispozici tabulku, do které si budou zapisovat výsledky šifer.

8. Poklad

Čas: 30-60 min

Kde: out/in

Materiál: truhla s pokladem, šifry či potřebný materiál na stanoviště

Motivace: Na mapě jsme se dostali do poslední oblasti, kde by se měl nacházet poklad. Odkryjeme tedy poslední políčko mapy, kde uvidíme nápovědu k pokladu.

Popis:

Varianta I

Vytvoříme trasu po okolí tábora z fáborků a na trase různá stanoviště s úkoly typu:

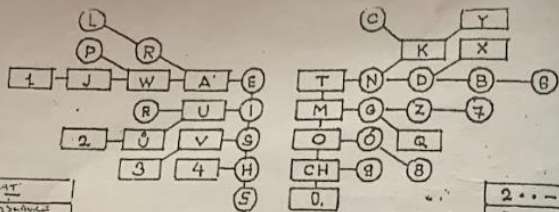
- Trepte jako tým 10x strom pomocí frisbee
- Vyluštěte následující šifru a ta vám napoví, kudy se máte vydat
- Pokud zvládnete najít v blízkém okolí tohoto místa klíč/míč/cokoli jiného, můžete pokračovat dále po fáborech

Varianta II

Vytvořte šifru, ve které se děti dozví, kde mohou najít poklad (např.: *V křoví na levém břehu řeky najdete to, po čem tak toužíte.*). Tento vzkaz je třeba zašifrovat (je dobré použít šifru, se kterou se děti již setkali a nebo poskytnout klíč). V areálu tábora (nejlépe mezi chatky nebo na stromy okolo ohniště) rozvěsíme klíč pro rozluštění šifry. Z týmu vždy vybíhá 1 člen týmů, který běží pro klíč k šifře. Jakmile se vrátí první člen, může vyběhnout další. Jakmile tým rozluští šifru, může vyběhnout tam, kam je pošle nápověda.

Varianta III

Můžeme na mapě areálu a blízkého okolí označit místo, které je třeba najít a tam děti najdou poklad.

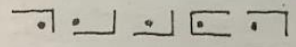


A	1	1	0	0
B	1	0	1	0
C	1	0	1	1
D	1	0	0	1
E	1	0	0	0
F	1	1	1	0
G	1	1	1	1
H	1	0	1	1
CH	1	0	1	0
I	0	1	0	0
J	0	1	0	1
K	0	1	1	0
L	0	1	1	1
M	0	0	1	0
N	0	0	1	1
O	0	0	0	0
P	0	0	1	1
Q	0	1	0	1
R	0	1	0	0
S	0	1	1	0
T	0	0	0	1
U	0	0	1	0
V	0	1	1	1
W	0	0	0	0
X	0	1	1	1
Y	0	0	1	1
Z	0	0	0	1
1	0	0	0	0

šifrování I.

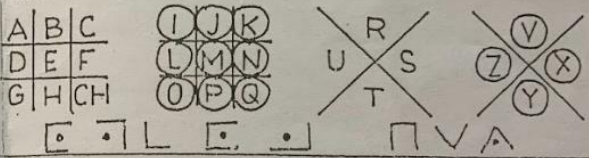
ABC	DEF	GHCH
IJK	LMN	OPQ
RST	UVW	XYZ

Písmena jsou nahrazena zkrácením tečky v příslušné části šifrovačeho klíče



šifrování podobné jako u klíče I.

šifrovací klíč II.



ZMĚNA PÍSMEN ZA ČÍSLA

A	- 1	H	- 8	N	- 15	U	- 22
B	- 2	CH	- 9	O	- 16	V	- 23
C	- 3	I	- 10	P	- 17	W	- 24
D	- 4	J	- 11	Q	- 18	X	- 25
E	- 5	K	- 12	R	- 19	Y	- 26
F	- 6	L	- 13	S	- 20	Z	- 27
G	- 7	M	- 14	T	- 21		

Vkládání stejných písmen

A = Z	D = Y	G = S	J = O
B = V	E = U	H = R	K = N
C = X	F = T	I = P	L = M
			W = Q

šifrování morse
Název šifry

zaměna tečky a čárky	⊖	⊕	• / - • / - - - / ...
Pitca	∧	∧	⚡
lichá a sudá č.	lichá	sudá	6/52/8945/246
Klinové písmo	▶	∩	∩ ∩ ∩ ∩ ∩ E
Čínské písmo	★	☞	☞ ☞ ☞ ☞ ☞
Egyptské p.	∧	-	- ∆ ≡ vvv
Arabské p.	•	∩	∩ ∩ ∩ ∩ ∩
Řecké písmo	▬	▬	▬ ▬ ▬ ▬ ▬
Hiabotian	○	∩	∩ ∩ ∩ ∩ ∩

Doplňkové aktivity:

Pouštění pokladu z vrtulníku

Čas: 60-90 min

Kde: out/in

Materiál: vajíčko pro každý tým, provázky, ubrousky, papíry, izolepy, nůžky, lepidla, barvy a další výtvarné potřeby

Motivace: Jakmile budeme mít v rukou náš vysněný poklad, musíme ho následně doručit do naší základny. Okolní terén je velmi členitý, a proto bude nejlepší jej doručit vzduchem a spustit ho na naši základnu ze vzduchu. Musíme se ale naučit, jak takový balík bezpečně spustit.

Popis:

Instruktoři dají každému týmu vajíčka. Úkolem dětí je vytvořit ochranný obal na vejce (poklad), aby se při pádu z výšky nerozbito. Mají na tvorbu časový prostor, min.30 minut, potom přidávat podle toho, jak se s tím umí poprat. Kdyžtak dodat nějaký čas na doplnění dekorací a celkového designu a doladění detailů. Jakmile mají všechny týmy udělaný obal, jde se pouštět jedno po druhém z výšky – starý mlýn/hotelový balkon/strom. Vyhodnocuje se, který byl nejhezčí, nejoriginálnější, nejvíc vydržel atd.

Pozorovatelé

Čas: 25 min

Kde: out

Materiál: kartičky s písmeny abecedy, papíry, propisky

Motivace: Abyste si pokladu vůbec všimli, až ho uvidíte, prověříme teď vaše oči a cit pro detail. Vaším úkolem bude velice obezřetně pozorovat své okolí, abyste byli cestou za pokladem připraveni odhalit všechna nebezpečí.

Popis:

Děti rozdělíme do týmů po 3-4, případně může hrát každý sám za sebe. Připravíme na lístečky písmena abecedy (vynecháme písmena, která se málokdy vyskytují na začátku slov). Každé dítě si vylosuje jedno písmeno.

Potom se s mladší věkovkou vydáme na společnou vycházku a děti pozorují všechno kolem sebe a zapisují si věci, které začínají stejným písmenem, jaké si vylosovaly (případně je zapisují instruktoři). U starších dětí můžeme nastavit určitý čas, za který bude úkolem týmu/jednotlivce, nasbírat co nejvíc slov. Závěrem je důležitá diskuze a zpětná vazba. Probere se vše, co děti viděly, instruktor vybere nejzajímavější slova a případně se ujistí, že jim všichni účastníci rozumí.

Návod na práci s buzolou

Orientace mapy k severu

Základním předpokladem pro práci s buzolou je umění dobře zacházet s topografickou mapou.

Orientaci mapy k severu lze v terénu provést nahrubo i bez buzoly. Mapou pootočíme tak, abychom známé markantní cíle v terénu viděli pod stejným úhlem, jaký je v mapě.

Jinak řečeno – výrazný bod (např. vrchol) najdeme na mapě i v terénu, stejně tak najdeme na mapě svou polohu. Z místa, na kterém se nacházíme (nalezeného na mapě) namíříme mapu tak, aby vrchol v mapě byl ve stejné přímce (v zákrytu) s vrcholem skutečným.

Pokud chceme mapu zorientovat přesně, použijeme buzolu. Konfrontujeme-li terén s mapou, musíme se „umět na mapě najít“ a číst ve správně zorientované mapě, tedy když sever mapy míří severním směrem.

Aby tomu tak bylo, použijeme buzolu a postupujeme následovně:

- > Na buzole otáčením úhlooměru nastavíme sever „N“ neboli 0° .
- > Hranu buzoly přiložíme na mapu tak, aby hrana přesně kopírovala boční okraj mapy (severojižní linii N–S). Nebo stačí využít severojižní linie kdekoliv na mapě.
- > Otáčíme současně mapou i přesně přiloženou buzolou tak dlouho, dokud štírelka neukazuje na značku severu na úhlooměru buzoly.
- > Nyní míří mapa přesně k severu.



Buzolu přiložíme na mapu tak, aby okrajová hrana buzoly kopírovala linii mezi výchozím a cílovým místem. Z toho vyplývá, že místo, ze kterého azimut měříme, musíme co nejpřesněji určit na mapě. Následně otáčíme úhloměrem buzoly až do chvíle, kdy jsou severojižní linie na úhlooměru rovnoběžné s těmi na mapě, přičemž sever „N“ na otočné stupnici míří k hornímu okraji mapy (k severu). Na stupnici pak odečteme úhel (naměřeno 72°).

Základní manipulace s buzolou

KROK 1

Měření azimutu na mapě

Azimut je pochodový (směrový) úhel mezi severem (geografickým) a směrem k cíli, měřeno ve směru hodinových ručiček. Jdeme-li pod úhlem 0° , míříme na sever (N), 90° na východ (E), 180° na jih (S) a 270° na západ (W).



Buzola přitom funguje jen jako úhломěr, je tedy jedno, v jaké poloze je mapa a kam míří střelka. Pro jistotu ještě odhadneme azimut zhruba na mapě a porovnáme s naměřenou hodnotou. Tím zabráníme případné chybě o 180 °.

KROK 2

Přenos azimutu z mapy do terénu

Nejprve jsme na mapě změřili potřebný azimut na úhломěru buzoly. Stupnicí už neotáčíme, uchopíme buzolu do natažených rukou ve výši očí a otáčíme jí. Polohu rysek a střelky přitom sledujeme v zrcátku. Otáčíme tak dlouho, dokud magnetická střelka nemíří k severu, tedy mezi rysky vymezující sever. Následně si naměřený směr přes mířidla buzoly prohlédneme v terénu a očima najdeme skutečný bod, jehož azimut jsme odečetli z mapy.



KROK 3

Měření azimutu v terénu

Buzolu držíme ve výši očí a mířidly zaměřujeme cíl. Zatímco v zrcátku sledujeme střelku, otáčíme úhломěrem tak, aby severní konec střelky mířil přesně mezi „severní rysky“. Pokud tomu tak je, odečteme na stupnici hodnotu azimutu. Máme-li k dispozici buzolu s prismatickým hledím, postupujeme podobně jako v předchozím kroku 2.

KROK 4

Přenos naměřeného azimutu na mapu

Postupem jako u kroku 3 změříme ze známého stanoviště azimut vybraného cíle. V tomto případě 290 ° (z Lysé hory na Plešivec).

Pak položíme buzolu rohem okrajové hrany na místo, ze kterého měříme, a celým tělesem buzoly (nikoli úhломěrem) otáčíme tak dlouho, dokud nejsou na buzole severojižní linie pro střelku rovnoběžné s těmi na mapě.



Někde na přímce, shodné s okrajovou hranou buzoly, leží v terénu naměřený bod. Zbývá ho najít na mapě, což je tím snazší, čím výraznější objekt to je (např. vrchol hory).

Rychlejší a přesnější pro přenesení azimutu na mapu je plánovací fólie. Na výrazný bod v terénu, jehož azimut změříme (např. vrchol), položíme na mapě střed úhломěru plánovací fólie.

Tu ovšem otočíme o 180 °, rubovou stranou, tedy západ W bude mířit opačným směrem - k pravému okraji mapy. A sever (N) bude směřovat na jih (S). Naměřená hodnota azimutu je vynesena pomocí šňůrky na mapu.

Adaptační kurzy

Název kurzů pro žáky nastupující do prvních ročníků středních škol nebo na druhý stupeň základních škol není jednotný. Používají se názvy jako úvodní kurzy, kurzy Go!, adaptační kurzy či seznamovací kurzy. Adaptační kurz v sobě nese obrovský potenciál, ale tento potenciál musí pedagogičtí pracovníci a instruktoři objevit a naplno využít.

Adaptační kurz je velmi propracovaný pobyt, který kombinuje prvky dobrodružství a tzv. zážitkové pedagogiky. Je to pobyt studentů prvních ročníků v jiném prostředí, než je škola, který slouží k jednoduššímu seznámení žáků mezi sebou, seznámení žáků s třídním učitelem a vytvoření základních sociálních vazeb v kolektivu.

Jaké jsou cíle adaptačních kurzů?

1. Vzájemné poznání žáků mezi sebou a seznámení žáků s třídním učitelem, a to ve formální i neformální rovině.
2. Vytvořit sociální vazby nového kolektivu, urychlit adaptaci žáků na nové prostředí a zapojit je do života školy.
3. Navodit atmosféru tvůrčí spolupráce, tolerance a vzájemné úcty ve skupině.
4. Plynulý přechod žáků z dětství do dospělosti.
5. Působení proti sociálně-patologickým jevům v nově vznikajícím kolektivu.

Jaké aktivity se využívají?

Většinu programů a aktivit na adaptačních kurzech mohou instruktoři uvádět jako hru. Díky tomu, že se činnost účastníka kurzu pohybuje v bezpečném světě hry, může z něj kdykoli vystoupit a neúspěch se nepřenáší do reálného života. Z toho vyplývá, že velká výhoda her je to, že se účastníci při hře mohou otevřít a ukázat se takoví, jací opravdu jsou, ale samozřejmě mohou také hrát různé role, a to jak osobní, tak i ty týmové.

Motivace a téma programu:

Velice důležitá je motivace účastníků, a proto se snažíme celý kurz motivovat určitým tématem, který účastníky provází po celou dobu a většina programů je s tímto tématem spojena. Témata jsou prakticky neomezená, ale je vhodné téma přizpůsobit vzdělávacímu oboru, aby bylo žákům bližší. Dalším důležitým prvkem programu je motivace jednotlivých programů, motivovat můžeme celou řadou způsobů (scénka, divadlo, film, hudba, ...).

Programová skladba

Programové bloky scénáře adaptačního kurzu se skládají z níže uvedených typů programů:

Seznamovací aktivity

- Cíl:** znalost jmen, seznámení se
- Popis:** jednoduché programy zaměřené na získání základních informací o spolužácích (jméno, záliby)
- Inspirace:** Andělská Anděla, novináři, jména za dekou, podpisovka/podpisové bingo

Icebreakers – Ledolamky

- Cíl:** zábava, uvolnění, neformální atmosféra, navození kurzovní atmosféry
- Popis:** Aktivity zařazujeme na začátek kurzu a slouží pro navození kurzovní atmosféry. Doporučujeme pro mladé třídní kolektivy, případně skupiny sestavené z několika tříd, kde se žáci mezi sebou neznají nebo mají zkušenosti pouze ze školních lavic.
- Inspirace:** AZ lajna, gordický uzol, monstra, 1-2-3, molekuly, létající koberec, zasedání, vstávání ve dvojících

Dynamics a řešení problémů

- Cíl:** řešení skupinových výzev, zajímavé netradiční řešení, kreativita, poučení
- Popis:** Týmové aktivity v ideálním případě navazují na seznamky a ledolamky. Náhodně nebo cíleně sestavené týmy účastníků řeší zajímavé úkoly rozmístěné v areálu střediska. Zadání je zpracováno tak, aby se na úspěšné realizaci podílel maximální počet členů skupiny (v různých týmových rolích). Jednotlivé týmovky lze zařadit i samostatně, a to jako součást větší hry, případně jako doplněk při nepříznivém počasí. Hry je často možné realizovat i uvnitř při nepříznivém počasí.
- Inspirace:** korýtka, bullring, kostičky, hlavolamy, klávesnice, krokodýlí řeka

Aktivity o pocitech, relaxace, výtvarné programy

- Cíl:** uvolnění a relaxace, zklidnění a odpočinek účastníků, kreativita,
- Popis:** Přínos programu můžeme spatřit v tom, že dávají možnost rozvíjet nově získanou dovednost či zkušenost i dále, po odjezdu z kurzu. Rozšiřujeme tak spektrum volnočasových aktivit a cíleně ovlivňujeme vztah mladého člověka k jeho volnému času.
- Inspirace:** sádrové masky, masáže, hudební produkce, land art, tvoření skupinového erbu či vlajky, vejcotyl, architekti

Fyzicky náročné pohybové programy a strategické hry

- Cíl:** zátěž, strategie, výzva, jedinečnost, odhození masky
- Popis:** Potřeba prožitku, dobrodružství, zviditelnění se před spolužáky a přáteli je hnacím motorem účastníků našich programů. Před účastníky stavíme fyzicky náročnou výzvu, kde je třeba se hecnout, odhodit masky a vystoupit z komfortní zóny.
- Inspirace:** „93“, aréna, Le mans, Vavrdův memoriál, pakobal, sedánek, skalní golf, Messnerovy vrcholy, scrabble, záchraňte vojína Ryana

Velké týmové programy a dramatika

- Cíl:** týmové role, time management, koordinace, spolupráce, výzva
- Popis:** Jedná se o dlouhé programy, které mají zpravidla několik kol, kde na sebe mohou týmy či skupinky účastníků reagovat. Tyto aktivity vzájemně kombinují několik nutných dovedností a účastníci sami zjišťují své silné a slabší vlastnosti a dovednosti tak, aby je dokázali koordinovat pro co nejlepší týmový výsledek.
- Inspirace:** vrtěti psem, videoklipy, ekosystémy, stavba mostu, divadlo, investice, yes man, vsad' a vyhraj

Večerní programy

- Cíl:** zábava, převleky, zážitek, tanec, sblížení účastníků programu
- Popis:** Vycházíme vstříc požadavku mladého člověka se bavit a kantorově požadavku, aby se jeho svěřenci opravdu bavili. Trumfem těchto programů jsou převleky, které umožňují mladému člověku skrýt se za identitu někoho jiného, zahrát si na knížete, mafiána, milionáře, námořníka...
- Inspirace:** kasino, pád letadla, bingo, vejcotyl, trifidi, Abigail, svíčkofuk

Zpětnovazební programy

- Cíl:** zpětná vazba, informace účastníků, zhotovení, sharing
- Popis:** Zpětná vazba je důležitá jak pro samotné účastníky programu, tak pro nás jako instruktory. Je dobré zpětnou vazbu zařazovat i po větších či náročnějších hrách, kde je dobré se s účastníky bavit o průběhu a výsledcích hry. Evaluace je ale důležitá také na konci celého pobytu, abychom se mohli zlepšovat a posouvat dál. Také je ale důležité na konci pobytu zjistit, v čem vidí účastníci či pedagogové slabinu, abychom si ji případně mohli vysvětlit a zajistili tak pozitivní ukončení celé akce.
- Inspirace:** margarita, teploměr, hračkárna, psaní na hrby, kamínky a další viz evaluace

Program na podporu důvěry ve skupině

- Cíl:** týmová spolupráce a důvěra jednotlivých členů skupiny, prohloubení vazeb
- Popis:** Tyto programy je vhodné zařazovat v poslední etapě pobytu, kdy se účastníci již dostatečně poznali a mohou si tedy navzájem do určité míry důvěřovat. Ačkoli se to nemusí zdát, tyto aktivity působí přívětivě na celkové vazby v kolektivu a mohou pomoci jednotlivcům navázat hlubší vazby ke svým spolužákům. V případě, že je učitel ochoten se také zapojit, je vhodné udělat některou z aktivit i s ním, což také pozitivně působí na vztah učitel-žáci.
- Inspirace:** ulička důvěry, bimbák/kuželka, pád důvěry, procházka v oblacích, sedání v kruhu, hvězda

Inspirace programu

	7:30	8:00	9:00-12:00	12:00-14:00	14:00-18:00	18:00-19:00	19:00-22:00	22:00
P O N D Ě L Í	XXXX	XXXX	Příjezd, ubytování Seznamky (Andělská anděla, Bang, deka) Icebreakers (AZ lajna, 123, gordický uzel)	Oběd, polední klid	Energizer Obavy a očekávání, pravidla Icebreakers (monstra, zasedání, koberec, slepý čtverec) Dynamics (obsazce z lan, korýtka, jenga věž)	Večeře, osobní volno	Čarodějka – VTPO Zpětná vazba zhodnocení dne	Večerka (absolutní večerka 23:00)
Ú T Ě Ř Ý	Budíček, rozsvička	Snídaně, osobní hygiena	Energizer Podpisovka Přístavy Pakobal	Oběd, polední klid	Energizer „93“ Sádrové masky	Večeře, osobní volno	Limeriky Znělky	Večerka (absolutní večerka 23:00)
S T Ř Ě D A	Budíček, rozsvička	Snídaně, osobní hygiena	Energizer Zelená karta Scrabble	Oběd, polední klid	Energizer Skalní golf Ruská ruleta	Večeře, osobní volno	Lidské pyramidy Inspektor Kluzoň	Večerka (absolutní večerka 23:00)
Č T V Ř T E K	Budíček, rozsvička	Snídaně, osobní hygiena	Energizer Pointilismus	Oběd, polední klid	Vrtěti psem Zpětná vazba	Večeře, osobní volno	Investice Casino	Večerka (absolutní večerka 23:00)
P Á T Ě K	Budíček, rozsvička	Snídaně, osobní hygiena	Důvěrovky (kyvadlo, hvězda, pád důvěry) Margarita (zpětná vazba ke kurzu) Balení, úklid	Oběd, polední klid	Rozloučení, odjezd	XXXX	XXXX	XXXX

Specifické programy

Paintball

Úkoly před zahájením programu

- zkontrolovat celé hřiště, překážky a oplocení
- nachystat stojan na zbraň a sestavit zbraň (tj. zásobník, lahev, tělo zbraně)
- doplnit CO₂ do všech lahví a připravit si i pár náhradních
- nachystat si kuličky
- rozvěsit oblečení podle velikosti a nachystat izolepu na oblečení
- nachystat masky, včetně jednorázových ubrousků, čističe na masky

Úvod programu

Oblečení

Každý si vybere oblečení. Oblečení je seřazeno podle velikosti. Je lepší, aby byl mundur větší než menší, pokud je větší, může ztlumit kuličku a bude to méně bolet. Doupravit oblečení si můžete páskem pro všechny velikosti – izolepou. Ten, kdo má jehličkový maskáč nebo dvoudílné oblečení, vezme si zároveň i nákrčník. Kdo má zájem, vezme si rukavice.

Vysvětlení bezpečnostních pravidel

a) Maska

Maska je nejdůležitější část vašeho vybavení, jelikož jediný vážný úraz, který se může stát, je vystřelené oko a to určitě nechceme. Masku máme nasazenou po celou dobu, co jsme v hracím poli, které je označené černou sítí na spodní straně hřiště a lesem v horní části. Proto je nejdůležitější a nepřekročitelné pravidlo – **POKUD JSEM V HRACÍM POLI, MÁM VŽDY NASAZENOU MASKU**. Jakmile uvidím někoho v hřišti bez masky, končí pro něj celá hra. Je mi jedno, kolik vám zbývá kuliček, jak moc jste si zahráli a podobně. Končíte. Masku si můžete sundat až zde, mimo herní pole. I kdybyste dostali zásah do hlavy, nevidíte, ale **MASKU SI NESUNDÁTE**.

Maska vás chrání zepředu a z boku, nekryje ale týl hlavy. Proto prosím, nestřílejte na někoho zezadu. Má to dva důvody – zaprvé to může bolet, zadruhé pravděpodobně střílíte po spoluhráči. Prosím, **NESTŘÍLEJTE DO HLAVY ZE ZADU**.

Maska se může zamlžit, v tomto případě buď hrajete dál, nebo je to velmi nepříjemné a můžete jít do základny. Maska vám vždy vrátí to, jak se k ní budete chovat. Pokud si ji před každou hrou pořádně vyčistíte, bude se o dost méně mlžit.

b) Zvednutá ruka

Pokud bude mít v průběhu hry nějaký problém (nestřílí zbraň, dojde CO₂, zamlžená maska atd.), se zdviženou rukou přicházíte do základny. Zvednutá ruka značí, že osoba má nějaký problém, rozhodně to neznamená: *hlásím se, chci zásah*. Do toho, kdo má zvednutou ruku, se nestřílí.

c) Zbraň

Paintballová zbraň není hračka. Je to zbraň kategorie D, a proto se k ní budeme chovat vždy jako k ostré zbraně. Proto kdykoliv nosím nebo držím zbraň, mířím hlavní dolů. Nechci vidět, že někdo bude mít mimo herní území odjištěnou zbraň, nebo tady bude na někoho mířit, či se zbraní máchat kolem sebe. **ZBRAŇ VŽDY MÍŘÍ DO ZEMĚ**.

Nejdůležitější část zbraně, kterou potřebujete znát a zacházet s ní je tento stříbrný „čudlík“ - pojistka. Pomůcka pro praváky -> pokud mi vpravo něco zavazí, nemůžu střílet. Musím zbraň odjistit, a to tím, že pojistku stlačím a objeví se na levé straně – v tuto chvíli je zbraň odjištěna a můžu střílet. Pojistka vystouplá vpravo = zajištěno, vlevo = střílím. **V ZÁKLADNĚ JE ZBRAŇ VŽDY ZAJIŠTĚNA**. Odjistí se, až když je odstartována hra.

Zbraň nemá zaměřovač, takže to, kam střílíte, určuje to, kam míří vaše zbraň. Mířit můžete pohledem kolem hlavně. Když se kolem hlavně budete dívat, uvidíte, kam kulička letí a následně můžete upravit míření.

Stejně jako u masky, kdykoliv máte problém se zbraní (došly náboje, došel plyn, nestřílí z jiného důvodu) zvedáte ruku a odcházíte za námi, kde vám zbraň pomůžeme dát do hratelného stavu. Následně se se zvednutou rukou vracíte na místo, kde jste hru opustili a hraje dál.

Pokud střílíte, je důležité držet zbraň zásobníkem nahoru. Do zbraně padají kuličky pomocí gravitace, proto musí být vždy nahoře. Když bude naležato, kulička buď do zbraně nespadne, a nebo spadne jenom napůl, závěr ji rozbije a já musím zbraň rozebrat a vyčistit, vy se tím připravujete o hru.

Průběh hry

a) Střílení a zásah

Jak už jsem říkal, nestřílím na nikoho zezadu. Další pravidlo je, nestřílíme na vzdálenost menší, než jsou 3 metry. To může docela hodně bolet, ale záleží na vás. Pokud na někoho takhle vystřelíte, pravděpodobně vám to někdo vrátí. Kolik jsou 3 metry?

Nebudeme hrát podle pravidel klasického paintballu, ale podle pravidel fair play. Pokud se kulička rozprskne o překážku před vámi a na vás doletí jenom barva – zásah neplatí. Pokud se soupeř trefí kamkoliv do vaší zbraně, zásah neplatí, jelikož vaše tělo je v pořádku a můžete hrát dál. Kdy jste eliminováni? Když vás trefí kulička kamkoliv do těla či masky, a to i když se nerozprskne, což se občas stane.

b) Typy her

Je to vaše hra, kterou vás já jen provázím, a proto si sami můžete sami říct jaký typ hry chcete hrát. Já navrhuji nejprve hrát tým proti týmu a následně můžeme vymyslet další varianty.

Důležité: Paintball je týmový sport. Takže je potřeba fungovat jako tým, spolupracovat a domlouvat se na společné taktice. Dále, jak jsem zmínil, je to sport. Takže jako u dalších sportů, i zde je hlavní pohyb, nemá smysl vyčkávat za poslední překážkou, je potřeba se hýbat. Dále je naprosto zbytečné střílet od vaší překážky až na druhou stranu hřiště, vystřelíte si kuličky a nikoho netrefíte, hru si neužijete. A právě proto se domluvte, kryjte se, hýbejte se a hraje jako tým.

Pravidla her

2 týmy proti sobě

Vaším cílem je zneškodnit druhý tým. A to tak, že eliminujete všechny soupeře. Který hráč zůstává na hřišti poslední, toho tým vyhrává. Základní verze hry je, že máte každý 1 život a jakmile jste zasaženi, zvedáte ruku a odcházíte k nám na základnu. Cílem je tedy vystřílet druhý tým.

Capture the flag / Vlajka

Vaším cílem je dostat se k vlajce, ukradnout ji z daného místa a odnést do vaší základny. Pokud hráč nese vlajku a je zasažen, zvedá ruku, pouští vlajku na místě, kde byl zasažen a odchází do své základny pro nový život. Celkově má každý hráč 3 životy = 2x se může vrátit na svou základnu, při třetím zásahu jde k nám na základnu a už se do hry nevrací. Vlajka se nesmí házet spoluhráčům. Maximálně předat z ruky do ruky.

Deathmatch / Všichni proti všem

Poslední hráč na hřišti vítězí, zákaz týmování (tvoreni pseudotýmů). Před začátkem hry je 5-10 sekund na rozmístění hráčů. Kdo je zasažen, zvedá ruku, počítá NAHLAS do 10, během čehož se může pohybovat a poté hraje dál. Kdo nemá náboje, vypadává.

Po ukončení programu

- nechat účastníka vyčistit masky
- vysbírat peníze od účastníků, kteří si dokupovali kuličky
- uklidit vše do paintball skladu
- dát na vyprání špinavé oblečení
- nahlásit všechny případné závady
- nahlásit stav spotřebovaných kuliček
- nahlásit stav CO₂ ve velkých lahvích

Environmentální hry

Na akcích děláme programy, které nejenže vyplní čas, ale účastníkům také něco předají. Mohou je rozvíjet nebo si při nich osvojit nové dovednosti či vědomosti. S touto myšlenkou souzní i programy environmentální.

Naše akce se většinou odehrávají v přírodě, a právě proto je potřeba v účastnících pěstovat správný přístup k tomuto prostředí. Chceme tedy dětem, žákům i všem ostatním účastníkům předat principy správného přístupu k přírodě a naší planetě. Environmentální hry jsou tedy takové hry, kde se účastník zamyslí nad původem produktů, nad fungováním přírody, nad procesy, které v přírodě probíhají nebo se jiným způsobem dozví něco nového či si připomene něco již dříve naučeného, co pozitivně přispívá k pobytu v přírodě. Náš areál Spálovský mlýn je také převážně tvořen vnějšími prostory, a proto už samotné nastavení pravidel chování na akci v areálu, může být přínosem pro environmentálně smýšlejícího jedince.

Připravili jsme tedy hned několik aktivit pro mladší či starší účastníky, které je vhodné zařazovat mezi aktivity, které na akcích realizujete. Většinou naleznete i materiál potřebný k tvorbě aktivit či her ve skladu či ve složce her. Pokud tomu tak není, tak je u aktivity přiložen odkaz.

Pozorovatelé

Čas: 25 min
Kde: out
Cílovka: ŠVP (Hledači pokladů, Stroj času), 1. i 2. stupeň ZŠ, příměšťáky
Materiál: kartičky s písmeny abecedy, papíry, propisky
Popis:

Děti rozdělíme do týmů po 3-4, případně může hrát každý sám za sebe. Připravíme na lístečky písmena abecedy (vynecháme písmena, která se málokdy vyskytují na začátku slov). Každé dítě si vylosuje jedno písmeno.

Potom se s mladší věkovkou vydáme na společnou vycházku a děti pozorují všechno kolem sebe a zapisují si věci, které začínají stejným písmenem, jaké si vylosovaly (případně je zapisují instruktoři). U starších dětí můžeme nastavit určitý čas, za který bude úkolem týmu/jednotlivce, nasbírat co nejvíc slov. Závěrem je důležitá diskuze a zpětná vazba. Probere se vše, co děti viděly, instruktor vybere nejzajímavější slova a ujistí se, že jim všichni účastníci rozumí.

Antikarkulka:

Čas: 100 min
Kde: in
Materiál: 4 scénáře příběhů
Cílovka: ŠVP (Stroj času), 1. i 2. stupeň ZŠ, SŠ
Motivace: Scénka – úryvek z červené Karkulky. Děti poznáte, o jakou šlo pohádku? Dnes jsme se strojem času přenesli do doby, kdy vznikla pohádka o Č. Karkulce. Znáte ji všichni?

Popis:

Pohádka o Červené Karkulce ovlivňuje již mnoho generací a přispívá k negativnímu vztahu člověka k vlkům. Na počátku aktivity by měla proběhnout diskuze o této pohádce a o vztahu dětí k vlkům. Cílem této aktivity je vytvořit protiváhu proti negativním stereotypům v pohledu na vlka a ostatní velké šelmy. Instruktor rozpoutá diskusi o skutečném významu vlků v přírodě. (www.selmy.cz www.selmy.cz/vyznam/)

Následně se účastníci rozdělí do oddílů se svými vedoucími mají za úkol vymyslet příběh, ve kterém je vlk pozitivní postavou, která přispívá k fungování ekosystému lesa. Poté dostanou připravený krátký scénář, který mají za úkol společně připravit. Následuje vystoupení každého z týmů, zhodnocení výkonů a zpětná vazba. Můžeme znovu udělat kolečko a zeptat se, kdo se nyní vlků bojí. Středoškoláci si scénář mohou připravit sami.

Pavučina

Čas: 20-40 min

Kde: in/out

Materiál: bavlnky, provázky, nitě, větvičky, papíry

Cílovka: ŠVP (Indiáni), 1. stupeň ZŠ, příměšťáky

Motivace: Dnes jsme na naší dobrodružné cestě kolem světa zavítali do Austrálie a víte, co všechno žije v Austrálii? ... Kromě klokanů, koal, australských vačic, ptakopysků a nádherných korálů stojí za zmínku i pavouci. Zeptat se na strach z pavouků, diskutovat o jejich užitečnosti.

Popis:

Skupinky si nejprve najdou dva dostatečně dlouhé a tlusté klacíky (případně je připraví instruktoři předem). Skupinky dostanou bavlnky, nitě a provázky a v dohodnutém čase utkají pavučinu mezi dvěma větvičkami, které si přinesou. Jakmile je pavučina hotová, mohou si na ještě umístit svého pavoučka vytvořeného z papíru. Hru můžeme využít jako motivaci ke zjišťování informací o pavoucích: Co víme o jejich životě? O pavučinách? Instruktor si připraví odpovědi, případně vysvětlí, proč jsou pavouci neškodní a není třeba se jich bát, natož je zabíjet. <https://spideridentifications.com/spider-facts/spider-web>

Savci, ptáci, ryby

Čas: 25 min

Kde: in/out

Materiál: obrázky se zvířaty

Cílovka: ŠVP (Indiáni, draci), 1. stupeň ZŠ, příměšťáky

Popis:

Instruktor účastníky naučí, jak pantomimou jednoduše předvést savce, ptáka, rybu a hmyz (u starších dětí můžeme přidat i plazy, obojživelníky, pavoukovce a paryby). Poté postupně ukazuje obrázky jednotlivých zvířat a děti pantomimou předvádí, kam by zvíře zařadily. Za správné odpovědi mohou získávat body, instruktor vždy řekne správnou odpověď, případně dovysvětlí.

Kompostáři

Čas: 30 min

Kde: in/out

Materiál: lana/kloboučky na vyznačení hřiště, obrázky odpadků, barevné krabice (žlutá, modrá, zelená, červená, hnědá, černá, bílá, oranžová)

Cílovka: všichni

Popis:

Instruktoři vyznačí hrací hřiště, rozmístí odpadky a spustí čas. Jednotlivci mají sami za sebe nebo za tým za úkol roztrždit co nejvíc odpadků do krabic správné barvy. Krabice jsou rozmístěny samostatně nebo po vícero, u každé stojí instruktor, kontroluje správnost a zapisuje body, případně dává nápovědy. Přesná pravidla přizpůsobíme věku účastníků.

Vyhynulé druhy

Čas: 30 min

Kde: in

Cílovka: všichni

Materiál: fotka doda, příběh ke čtení, papíry, pastelky/vodovky, JBL, [hudba](#)

Popis:

Děti se pohodlně usadí, nejlépe na zem na deky a polštáře a pustíme jim hudbu viz. odkaz výše. Potom čte instruktor příběh ze složky. Po skončení požádáme účastníky, aby nakreslili ptáka z příběhu. Potom jim instruktor ukáže skutečnou fotku doda a doplní informace o důvodu jeho vyhynutí.

Povídka:

Dronte mauricijský (známý také jako blboun nejapný či dodo) Žil na ostrově Mauricius. Jeho podobu zachytili na svých obrazech malíři 17. stol., kteří ho vyobrazili na základě výpovědí a popisu námořníků. První živý dronte se objevil v Praze na dvoře císaře Rudolfa II., někdy v letech 1604 – 1605. Když uhynul, zůstaly jeho kosti a vycpanina v Rudolfově kabinetu kuriozit. V roce 1850 byly kosti objeveny ve sbírkách Národního muzea, kde jsou uchovány dodnes. První objevili ostrov Mauricius Portugalci roku 1507. V 17.stol. je Dronte zmiňován snad v každém lodním deníku. Dodo byl velmi důvěřivý a žil nelétavým způsobem života. Měl malou rozmnožovací schopnost (snášel pouze jedno vejce). Pro své chutné maso byl velmi oblíben námořníky, kteří na ostrově pravidelně zastavovali, aby zde doplnili své zásoby potravin. Malá rozmnožovací schopnost, snadný lov, zdivočelé kočky, psi, prasata i dovezení makakové přispěli k zániku dronta mauricijského v roce 1665.

Nízké lanové překážky

Lanové překážky spadají pod lanové aktivity. Jsou to konstrukce z lan a dalších materiálů. Ve většině případů se jedná o zavěšená lana na kůly či stromy tak, aby vytvořila neobvyklý problém – překážku, kterou má lezec za úkol překonat. Kromě lan se k vytvoření překážky mezi kůly využívá také trámky, desek, pneumatik a dalšího materiálu.

Nízké lanové překážky jsou ty, které jsou vybudované ve výškovém rozmezí 30 cm až 150 centimetrů. Svou podstatou jsou nejčastěji určeny pouze pro jednoho lezce. Je ale možné některé překážky přizpůsobit například jako týmové překážky, které se hodí například jako aktivita na adaptačních kurzech či jiných programech, kde je jejich cílem spolupráce. Týmové jsou tedy sestaveny vždy pro dva a více účastníků. Za největší výhodu zde považujeme nutnost kooperace lezců, která pomáhá jejich seznámení a navázání kontaktu mezi nimi.

Jištění na nízkých lanových překážkách – Spotting

Při lezení na umělé stěně, na horách nebo při překonávání vysokých lanových překážek musíme dodržovat zásady bezpečnosti více, než kde jinde. Jak postupně zjišťujeme, ani u nízkých překážek tomu není jinak a rozhodně bychom ani v této oblasti neměli podceňovat jištění lezců.

Pro nízké mobilní lanové překážky je však klíčová metoda, nazývaná spotting. Slovo spotting, v infinitivu tedy to spot, by se dalo volně přeložit jako zahlédnout, postřehnout, spatřit. Z toho tedy vyplývá, že úkolem tzv. spotterů je především sledovat lezce a být ve střehu pro případ, že by padal. Tato jistící metoda je často podceňována, a to především lezci mladšího věku a v období pubescence. Instruktor by tedy měl být ve střehu dvojnásob a neustále své svěřence upozorňovat na správné jištění.

Správné provedení spottingu spočívá v tom, že spotteři (vždy minimálně dva) provádí lezce po celou dobu, kdy je na překážce. Stojí s nohama mírně pokrčenýma, kdy jedna noha směřuje k lezci a druhá dozadu a ruce jsou předpaženy opět směrem k lezci. Mohlo by se na první pohled zdát, že jde o maličkosti, nicméně když jističi nejsou ve správném postoji a mají nohy propnuté a u sebe, tak lezec, který padá, je povalí na zem, jelikož se nebudou moci vzepřít o zadní nohu. V případě nepřipravených rukou pak riskujeme, že spotter nestihne zareagovat a nechytí padajícího vůbec. Nutno zdůraznit, že spotteři nemají za úkol padajícího doslova chytit. Jejich úkolem je především zabránit pádu na hlavu břicho a trup. Dalo by se tedy říct, že pád pouze zpomalují a snaží se minimalizovat jeho následky.



Obrázek: Správný postoj při spottingu

Hry pro průpravu spottingu

Spotting, správné jištění je nedílnou součástí nízkých lanových překážek. Použití hry v tomto případě je mnohem účinnější, nežli samotné vysvětlování a předvádění.

1. Panák/kuželka

Jde o aktivitu pro 3 lidi. Osoba veprostřed se zpevní a padá dopředu a dozadu. Spotteři jsou ve správném postoji a chytají padajícího. Ten padá od jednoho k druhému. V případě, že spotteři nejsou ve správném postavení, tak nedokáží odrazit svého kolegu. Doporučujeme vybrat do trojice lidí tak, aby byli přibližně stejné váhové kategorie.



Obrázek: Panák – průprava spottingu

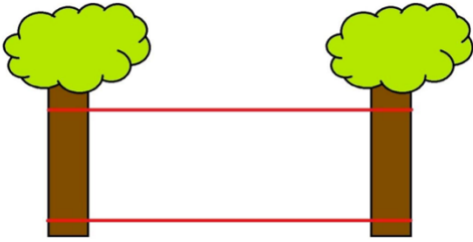
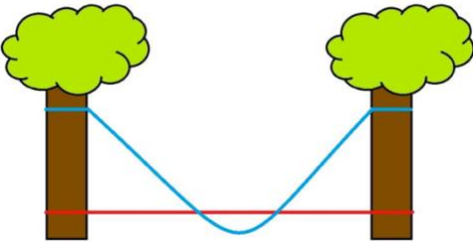
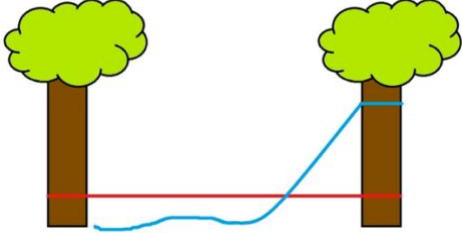
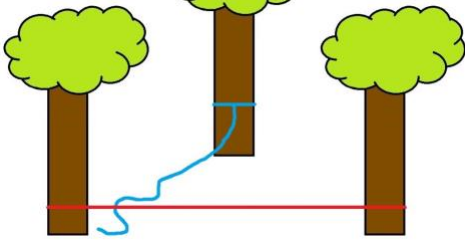
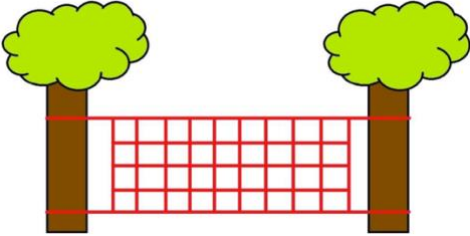
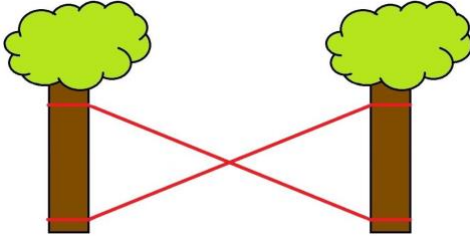
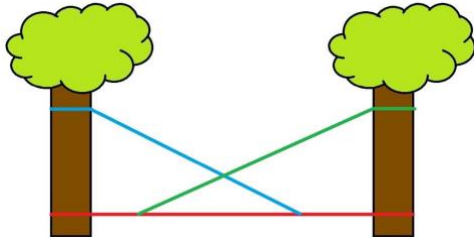
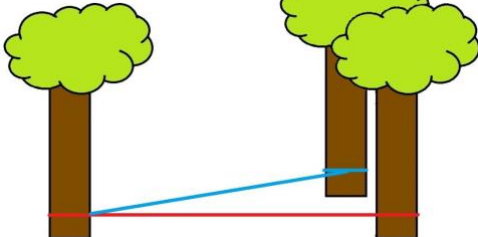
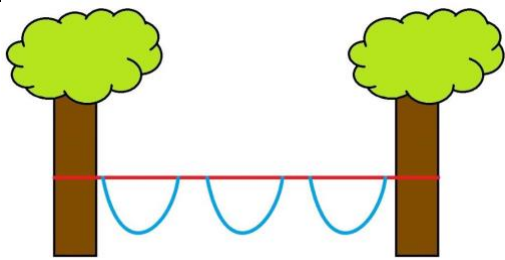
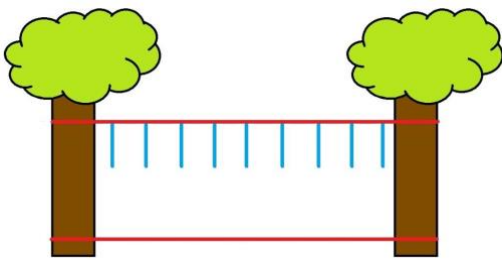
2. Kruh důvěry

Tato hra je obdobou hry předešlé. Rozdíl je pouze v tom, že je potřeba více spotterů, kteří stojí v kruhu a posílají si padajícího. Ten je opět zpevněný. I tato hra má za cíl vštípit našim klientům správné postavení při spottingu.



Obrázek: Kruh důvěry – průprava spottingu

Inspirace na některé typy překážek

	
<p>Manévry</p>	<p>Uzda</p>
	
<p>Volná uzda</p>	<p>Jáma a kyvadlo</p>
	
<p>Vertikální síť</p>	<p>Kříž</p>
	
<p>Záhadný kříž</p>	<p>Véčko</p>
	
<p>Obláčky</p>	<p>Tramvaj</p>

