



Jak přežít v divočině

Závěrečná práce

Studijní program:

Studijní obor:

Autor práce:

Vedoucí práce:

DVPP Další vzdělávání pedagogických pracovníků

Studium v oblasti pedagogických věd – vychovatelství

Soňa Mázlová, DiS.

Mgr. Zdeňka Braumová

Katedra sociálních studií a speciální pedagogiky





Zadání závěrečné práce

Jak přežít v divočině

Jméno a příjmení: Soňa Mázlová, DiS.
Osobní číslo: P20C00040
Studijní program: DVPP Další vzdělávání pedagogických pracovníků
Studijní obor: Studium v oblasti pedagogických věd – vychovatelství
Zadávací katedra: Katedra sociálních studií a speciální pedagogiky
Akademický rok: 2020/2021

Zásady pro vypracování:

Cíl závěrečné práce: Zpracování pedagogického projektu se zaměřením na podporu socializace žáků 4. tříd, rozšíření jejich poznatků o přírodu, faunu i floru.

Požadavky: Formulace teoretických východisek, příprava a zpracování pedagogického projektu, formulace závěrů

Metody: projekt

Rozsah grafických prací:
Rozsah pracovní zprávy:
Forma zpracování práce:
Jazyk práce:

tištěná/elektronická
Čeština



Seznam odborné literatury:

FELIX, J., HÍSEK, K., 1995. *Naší přírodou krok za krokem*. 2. vyd. Praha: Albatros. ISBN 80-00-00264-7.
FOGLAR, J., 1985. *Můj turistický zápisník*. 1. vyd. Praha: Portál.
NEUMAN, J., 1998. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0628-6.
PRŮCHA, J., 2009. *Moderní pedagogika*. 4. aktual. a dopl. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-503-5.
ŠTÍPLOVÁ, L., 1977. *Můj zálesácký zápisník*. 1. vyd. Praha: Merkur.
ZOUHAROVÁ, K., 2012. *Škola v přírodě hrou*. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-3998-4.

Vedoucí práce:

Mgr. Zdeňka Braumová
Katedra sociálních studií a speciální pedagogiky

Datum zadání práce:

20. dubna 2021

Předpokládaný termín odevzdání:

15. prosince 2021

prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.
děkan

L.S.

PhDr. Pavel Kliment, Ph.D.
vedoucí katedry

V Liberci dne 11. června 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že svou závěrečnou práci jsem vypracovala samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé závěrečné práce a konzultantem.

Jsem si vědoma toho, že na mou závěrečnou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé závěrečné práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li závěrečné práce nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má závěrečná práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědoma následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

12. prosince 2021

Soňa Mázlová, DiS.

Anotace

Tato práce se zabývá rozvojem vzájemné spolupráce, komunikace, pohybových aktivit a osvojení si znalostí o přírodě, u žáků prvního stupně. Práce je rozdělena na dvě části a to teoretickou a praktickou. V teoretické části jsou popsány pojmy dětská hra, škola v přírodě a její historie, dětská přátelství i příroda. V praktické části jsou popsány jednotlivé aktivity a hry, které budou probíhat ve škole v přírodě. Aktivity budou poznávací, pohybové, postřehové.

Klíčová slova

Poznání, příroda, hra, spolupráce, komunikace, socializace.

Anotation

This work deals with the development of mutual cooperation, communication, physical activities and the acquisition of knowledge about nature in first grade students. The work is divided into two parts: theoretical and practical. The theoretical part describes the concepts of children's play, school in nature and its history, children's friendships and nature. The practical part describes the various activities and games that will take place in the school in nature. Activities will be cognitive, physical, perceptual.

Keywords

Cognition, nature, game, cooperation, communication, socialization.

Obsah

Úvod.....	8
1. Teoretická východiska projektu	9
1.1. Příroda	9
1.2 Škola v přírodě	9
1.2.2 Historie.....	9
1.3 Dětská přátelství	10
1.4 Hra	11
1.4.2 Dělení her podle druhů zážitků (Caillois)	12
2. Pedagogický projekt.....	13
2.1 Harmonogram.....	14
2.2 Popis jednotlivých aktivit.....	15
3. Rizika projektu	23
4. Závěr.....	24
Seznam použité literatury	25
Přílohy	26

Úvod

Tento projekt jsem si vybrala, protože bych ráda děti navrátila zpátky k přírodě. Dnes málokdy vidím si děti hrát venku, jako jsem si v dětství hrála já. Šla jsem odpoledne ven a musela jsem být doma za soumraku. Alespoň jednou jsem se musela doma ohlásit. Samozřejmě je dnes jiná doba, jezdí více aut, více se mluví o únosech dětí, a tak vcelku pochopitelně máme větší strach a více je hlídáme. Já osobně mám na své dětství nádherné vzpomínky. Problémem dnešní doby je fenomén chytrých telefonů, tabletů. Leckdy je nadlidský výkon dostat děti od počítačů, herních konzolí, aby si šly hrát ven, s ostatními dětmi, ven do přírody. Dá se předpokládat, že většina dnešních dětí nerozpozná, který ptáček venku pěje, jaké zvíře zanechalo v lese svou stopu, nedokázaly by zavázat lodní uzel, nebo přechíst šifru, seskládanou např. z Morseovy abecedy. A to bych tímto projektem chtěla změnit. Myslím si, že pro můj projekt je ideální nástroj škola v přírodě, nejlépe zasazený do nádherné přírody. Inspirovala mě má zkušenost se školou v přírodě, kdy jsme byli na Šumavě (únor). Částečně mě dále inspirovala má zkušenost s dětským táborem, kdy jsem byla úžasných 14 dní na Vysočině (srpen). Kompromisem jsem si vybrala zasadit můj projekt do jarních měsíců (květen). Mým cílem je, že bych chtěla prohloubit vztah dětí k přírodě, její fauně i floře a utužit vztahy v kolektivu. Do kolektivu začlenit i jedince, kteří nejsou moc oblíbení, nebo se vlastním rozhodnutím nechtějí do kolektivu začlenit a podpořit tím zájem o druhé. Chtěla bych toho docílit zábavnou, leč nenásilnou formou a to především hraním her a splňováním úkolů. Kdy si tím zvýší znalosti a dovednosti v přírodovědné oblasti, ekologii nevyjímaje. Děti od technologií úplně odtrhnout nechci. Je to součást dnešního světa, naše budoucnost. Ale budu považovat za úspěch, pokud budou mít chuť občas technologie odložit a mít upřímnou radost z toho, pokud se ocitnou v přírodě a budou jí aktivněji vyhledávat.

1. Teoretická východiska projektu

1.1. Příroda

Příroda je všechno, co nás obklopuje, je to naše okolí. Dělí se na živou a neživou přírodu. Živá příroda je tvořena rostlinami, živočichy, lidmi, bakteriemi, stromy, ... Neživou přírodu tvoří horniny, minerály, půda, slunce, voda, mraky, vzduch, ... V podstatě je to všechno, co kolem sebe vidíme a co jsme nevytvořili my lidé. Příroda je proti nám ve výhodě, protože může existovat i bez nás, ale my bez ní nikoliv. Občas se ozve a dá lidstvu pocítit svou sílu nějakou přírodní katastrofou (Felix, Hísek 1995).

1.2 Škola v přírodě

Škola v přírodě je zotavovací pobyt určený primárně pro děti z mateřských a základních škol v nezávadném prostředí, který se koná v rámci vyučování. Tento vzdělávací model má tři významy: zdravotní (pobyt v přírodě na čerstvém vzduchu, zlepšení fyzické kondice), vzdělávací a výchovný (např. zvýšení samostatnosti).

Jak už samotný název “škola v přírodě” napovídá, měla by probíhat v přírodě. Většinou je určena pro žáky z 1. stupně základních škol, někdy i pro děti z mateřských škol. Je jedním z nejoblíbenějších výletů mezi školáky. O tradiční několikadenní pobyt v přírodě by neměl být ochuzen žádný z nich. V současné době s ní má zkušenost, především příjemnou, většina z nás. Učí se zde především zábavnou, hravou formou. V dnešní době tabletů, chytrých telefonů je potřeba, aby děti okusili i krásy přírody, sílu kolektivu, her a zábavy. Především utužuje kolektiv (Zouharová 2012).

1.2.2 Historie

Do naší země tento typ vyučování přišel na začátku 20.století z Dánska a Německa. Zprvu byl určen pro žáky z měšťanských škol, kteří do přírody chodili za výukou pouze některých předmětů. Od poloviny 20. století o tento způsob vzdělávání začal být větší zájem. Od roku 1924 se v létě na Žižkově, kde se vyskytovala tuberkulóza, pořádaly tzv. třídy na vzduchu. O přestávkách mezi hodinami probíhala tělesná a dechová cvičení, která připravoval lékař. Žáci se zde i stravovali. Za nepříznivého počasí výuka probíhala pod stanem. Ve 20. letech 20. století byla kvůli chybějícím financím Praha jediným velkým evropským městem, které nemělo školy

v přírodě (Zouharová 2012).

Od roku 1948 se v Československu konaly vícedenní pobyty dětí mimo domov. Cílem bylo zlepšení zdravotního stavu a posílení fyzické kondice především dětí ve velkých městech se znečištěným ovzduším. Pobyt zpočátku trval čtyři týdny, časem byl zkrácen na tři. Výuka za příznivého počasí probíhala venku, při špatném ve třídách. Nejvíce času bylo věnováno tělesné výchově na čerstvém vzduchu. Od počátku 90. let se délka pobytu zkrátila na 7–10 dní (Zouharová 2012).

Ale první zmínky o vyučování v přírodě se objevují na počátku 20. století. Cílem bylo přispět k zlepšení zdravotního stavu dětí. V roce 1904 v paláci Charlottenburg u Berlína založil doktor Bernhard Bendix tzv. tříměsíční školu Die Waldschule (lesní škola). Stála na okraji jehličnatého lesa. Žáci kromě klasické výuky měli čas k odpočinku, hrám, stravování, procházkám, zpívání a cvičení. Děti se vracely domů v 7 večer. Vybírali je lékaři podle zdravotního stavu, zaměřovali se na děti s tuberkulózou a epilepsií. Pobyt v přírodě měl na děti pozitivní dopad. Na základě publikovaných výsledků se tento model rozšířil i v dalších evropských státech. Později byly školy v přírodě zřizovány v parcích či sadech. První francouzská škola v přírodě vznikla v roce 1907 v Lyonu jako tzv. škola na volném vzduchu pro děti s tuberkulózou. Děti zde pobývaly tři měsíce. V roce 1913 se tisk zmiňuje o Dětské kolonii v Nancy. Vyučovalo se tu pouze jednu hodinu, zbylý čas byl věnován hrám, vycházkám a ručním pracím. V Paříži následně vznikly na hradbách tzv. vzduchové lázně se školním útlukem. Po vyučování zde mohly pobývat i těhotné ženy a matky s dětmi. V Rakousku v roce 1918 byla zřízena železniční linka, která dopravovala vídeňské děti do lesní školy, kde mezi vyučovacími hodinami cvičily a po obědě chodily na procházky či se účastnily divadel a kurzů ručních prací (Zouharová 2012).

1.3 Dětská přátelství

Někdo kdysi řekl, že přátelé jsou zrcadlem nás samých. A že přátelé jsou rodina, kterou si my sami vybereme. Cílem mého projektu je především utužit, nebo i zaset semínko dětského přátelství. Ať už v kolektivu mezi sebou, tak i pomoci ke vzniku přátelství s přírodou, faunou i florou. Ačkoliv dětské přátelství je pomíjivé, velmi vzácně vydrží až do dospělosti, na celý život. Zhruba do 3 let věku dítěte nemůžeme mluvit o opravdovém přátelství. Ačkoliv pro batolata je nesmírně důležitý kontakt s jinými dětmi. Předškoláci si už kamarády vybírají, pokud jim není někdo sympatický, tak se s ním nebaví a jeho společnost nevyhledávají.

Ale každý den se to mění a kdo je dnes jejich nejlepším kamarádem, tak zítra už být nemusí. Budují si vlastní identitu. Na půdě základní školy bývá přátelství už silnější a déle přetrvá. Děti mají různé koníčky, zájmy a dle toho si nejčastěji vybírají i kamarády. Záleží samozřejmě i na povaze a vrozených schopnostech dítěte. Rozvojem sociálních a komunikačních dovedností roste i sebevědomí jedince.

1.4 Hra

Je velmi významným výchovným prostředkem. Všimněme si, že se neustále vracíme ke hrám. Hry jsou tu již od nepaměti. A téměř každý dospělý se občas ke hrám vrátí.

Ať už je to se svými ratolestmi, nebo i v rámci setkání s dospělými. Kdo by neměl rád např. hru Activity, nebo Monopoly? Užije se u toho spousta zábavy a leckdy je to doprovázené i smíchem. Ačkoliv jsem se někde doslechla, že britská královská rodina má zakázáno hrát hru monopoly, prý je moc soutěživá.

Hry znala už i antika a je o tom vedeno spousta svědectví. Byly součástí nejrůznějších slavností. Jsou v dějinách často spojovány s kultem náboženství. Od nepaměti je hra brána jako neobyčejný druh setkání. Byla něčím zvláštním, slavnostním a povznášejícím. Ve středověku to byly např. rytířské souboje, ve starověkém Římě zase zápasy v arénách. Sloužila především, abychom nacházeli samu sebe a setkávali se s ostatními lidmi.

Udělejme si za pomoci četných vědeckých úvah krátkou exkurzi, která nám dá nahlédnout do dílen, ve kterých se konstruoval smysl lidských her. Srovnajme naše pocity s následujícími závěry (Neuman 1998):

- Ve hře člověk pookřeje, což dalo vzniknout názoru, že funkce hry tkví v obnovování sil. Něco na způsob odpočinku.
- Děti jako veškerá mláďata si hrají také proto, že potřebují uvolnit přebytečnou energii.
- Ve hře jako by dítě rekapitulovalo znovu celý vývoj lidstva. Ve hře prý ožívají činnosti předků, a to v posloupnosti, jak se objevovaly. Některá cvičení v přírodě by podle této teorie mohla připomínat dávný život lidí v drsných přírodních podmínkách.
- Dobrá hra člověka uspokojuje a může být považována za prostředek katarze, umožňující mu znovuočištění a uvolnění po silné emoci nebo náročné situaci (Neuman 1998).

- Hra se může stát za určitých okolností pomocníkem při řešení vnitřních konfliktů lidí.
- Někteří psychologové ve hře nalézají uspokojování potlačených pudů. V psychoanalýze byla podnětem ke hře a jejímu opakování snaha vyrovnat se s nějakou rušivou situací tím, že ji člověk ve hře aktivně reprodukuje a stane se sám aktivním činitelem. Hra se zde stala prostředkem k objasnění vývojových fází a k překonávání duševních obtíží.
- V duchu Darwinovy teorie se hra začala považovat za procvičování instinktů důležitých pro další život dítěte. To ukázalo její význam v přípravě na život. Tak hra vstupuje také do vážné lidské činnosti.
- Hra jako aktivní opakování a zkoušení nezvyklých činností pomáhá zvládnout nové situace a získávat nové zkušenosti.
- Ve hře také projevujeme radost ze života. Hra prý má mnoho společného se smíchem.
- Hru můžeme považovat za základní existenční fenomén, pomocí něhož člověk napodobuje určitou činnost nebo se kultovně snaží přiblížit něčemu vyššímu, aby nakonec sám sebe proměnil.
- Hra je pradávný jev, který musíme chápat v jeho celistvosti, jako formu činností živočichů, dětí i dospělých (Neuman 1998).

Zdá se, že pátrání po smyslu hry nebude nikdy ukončené. Každý nový úhel pohledu nás však obohacuje a pomáhá našemu vlastnímu hledání odpovědi na otázku: Proč si vlastně hraju (Neuman 1998, s 17-18)?

Hra je vyplnění našeho volného času, leckdy je spoutaná pravidly, dle kterých se hraje. Občas se účastníci mohou domluvit a pravidla si poupravit. Z vlastní zkušenosti vím, že už ani nevím, jak se správně hrají tzv. žolíky. Pokaždé to každý hraje jinak a asi bych se divila, jak se to má hrát podle pravidel. Hra se může stát i naším povoláním. Jako pár příkladů uvedu fotbal, hokej, tenis, házená, desetiboj, ... Vrcholoví sportovci si hrou vydělají velké peníze (Neuman 1998).

1.4.2 Dělení her podle druhů zážitků (Caillois)

•AGON: zápas, závod. Zahrnuje hry a činnosti, jejichž hlavním rysem je soutěživost. Může to být soutěž sama se sebou, s něčím, s jiným člověkem, nebo přírodou. Negativně mohou tyto činnosti podporovat násilí, lstivost a touhu po moci.

•ALEA: znamená kostku, ale i nejistotu. Jsou to hry založené na náhodě a štěstí. Zneužití těchto her vidíme u gamblerů, chorobně vyhledávajících hazardní hry.

•ILLINX (VERTIGO): činnosti, které mění vnímání, např. točením, rychlostí či virtuální realitou. Vedou k opojení, že nás na krátký okamžik odvádějí od jasného vědomí k určitému druhu radostné paniky a vzrušení. Např. válení sudů, houpačky, bungee jumping, horolezectví.

•MIMIKRY: představují skupinu her, které umožňují stát se někým jiným pomocí fantazie, předstírání a maskování. Začínají dětským napodobováním, hraním si s hračkami, přes karnevaly až k divadlu (Neuman 2014).

Uvedené kategorie se v životě prolínají. Často je boj, soupeření (agon) spojen s náhodou (alea) a může mít u vztah k tvořivosti a fantazii (mimikry). Hry obsahující boj jsou mnohdy divadlem pro všechny, kdo se jich nezúčastňují (Neuman 1998, s 20-21).

2. Pedagogický projekt

Projekt se uskuteční v krásné, malebné přírodě Šumavy, v obci Srní. Koná se v květnu, délka je 5 dní. Účastní se celkem 40 žáků ze 4. tříd, ze ZŠ ve Stráži pod Ralskem, kteří budou po losování rozděleni do celkem 5 týmů po 8 žácích. Sami si svůj tým pojmenují. Je zaměřen na cíl na návrat dětí zpátky do přírody, naučit je stopy, rostliny, zvířata atd., jejich socializace a vznik spolupráce.

Personální zabezpečení

Jako doprovod se mnou pojede třídní učitelka 4.B pí. Klamková, zdravotník, který je člen hasičského sboru p. Burský a rodiče jednoho žáka Strnadovi.

Finanční zabezpečení

Rodiče žáků hradí pobyt, stravné, i dopravu.

Materiální zabezpečení

Psací potřeby, papír, odměny pro vítězné týmy, židle, šátky, stopky, krabičky zápalek, neprůhledné pytlíky, hrníčky, stoly, vejce, lžice, deskové hry, diplomy, sladkosti, ceny útěchy.

Charakteristika projektu

Poznávací aktivity, co se týče přírody, hry, soutěže, karneval, diskotéka, pohybové aktivity.

2.1 Harmonogram

1. den

8:00 Odjezd od ZŠ ve Stráži pod Ralskem

12:25 Příjezd do penzionu (cesta trvá cca 3:54 h, 278 km)

12:25 – 13:15 Ubytování

13:15 – 13:45 Oběd

13:45 – 15:30 Seznámení s harmonogramem, organizací, rozlosování do jednotlivých týmů a jejich pojmenování. Každý tým bude mít jednoho vedoucího z našich řad

15:30 – 18:30 Stopovaná

18:30 – 19:15 Večeře

19:15 – 21:30 Adaptační večírek

21:30 – 22:00 Večerní hygiena a večerka

2. den

7:00 – 7:30 Budíček, ranní hygiena

7:30 -8:00 Ranní rozcvička

8:00 – 9:00 Snídaně, odpočinek

9:00 – 12:00 Dopolední vyučování, formou luštění zábavných tajemek, vědomostních soutěží z probíraného učiva, opakování látky, studium stop zvířat z lesa, ale i ze statku.

12:00 – 12:30 Oběd

12:30 – 13:30 Polední klid

13:30 – 18:30 Hraní her ve společenské místnosti

18:30 – 19:15 Večeře

19:15 - 21: 30 Maraton v hraní deskových her

21:30 – 22:00 Stezka odvahy

22:00 – 22:30 Večerní hygiena a večerka

3. den

7:00 – 7:30 Budíček, ranní hygiena

7:30 -8:00 Ranní rozcvička

8:00 – 9:00 Snídaně, odpočinek

9:00 – 12:00 Dopolední vyučování, formou luštění zábavných tajenek, vědomostních soutěží z probíraného učiva, studium a praxe ve vázání uzlů

12:00 – 12:30 Oběd

12:30 – 13:30 Polední klid

13:30 – 18:30 Venkovní aktivity, spojené s poznáváním života v lese

18:30 – 19:15 Večeře

19:15 – 21:30 Maškarní bál

21:30 – 22:00 Večerní hygiena a večerka

4. den

7:00 – 7:30 Budiček, ranní hygiena

7:30 -8:00 Ranní rozcvička

8:00 – 9:00 Snídaně, odpočinek

9:00 – 12:00 Dopolední vyučování, formou luštění zábavných tajenek, vědomostních soutěží z probíraného učiva, studium a praxe Morseovy abecedy

12:00 – 12:30 Oběd

12:30 – 13:30 Polední klid

13:30 – 18:30 Venkovní aktivity, spojené s poznáváním života v lese

18:30 – 19:15 Večeře

19:15 – 21:30 Vyhlášení vítězů, předání cen, volná zábava

21:30 – 22:00 Večerní hygiena a večerka

5. den

7:00 – 7:30 Budiček, ranní hygiena

7:30 -8:00 Ranní rozcvička

8:00 – 9:00 Snídaně, balení

9:00 – 9:20 Přesun a nástup do autobusu

9:20 – 13:45 Návrat domů

cca 13:45 Příjezd k ZŠ ve Stráži pod Ralskem, kde si děti vyzvednou jejich rodiče

2.2 Popis jednotlivých aktivit

1. den

Stopovaná doplněná kvízem o zajímavostech ze světa zvířat

180 minut

Pomůcka: Blok + tužka

Aktivita: Stopovaná formou kvízu, kdy jeho rozluštění dá žákům nápovědu, co se bude dít ve večerním programu. Bude to okruh lesem dlouhý cca 2 km. Strnadovi půjdou napřed, kdy my budeme mít mezitím seznámení s harmonogramem, a rozmístí otázky kvízu na stromy, pod větve, na pařez, na cedule a žáci mají za úkol tyto otázky najít a správně na ně odpovědět. Jako poslední tým půjdu s dětmi já a budu otázky opět sbírat (viz Příloha č.1).
Cíl: Spolupráce, rozvíjení vědomostí, zlepšení fyzické zdatnosti.

Adaptační večírek

135 minut

Pomůcky: Můj smartphone, YouTube a můj přenosný reproduktor.

Aktivita: Diskotéka, kdy žáci budou mít možnost si nechat zahrát podle přání. V případě nezájmu mám předem připravený svůj playlist. Žáci ve stopované zjistí, že se večer bude tancovat Macarena. Uspořádáme soutěž, kdo jí nejpřesvědčivěji zatancuje. Vítěz dostane knihu: Proč pandy dělají stojku, kde jsou šokující, poučné, ale i zábavné údaje ze světa zvířat.
Cíl: Utužení kolektivu, uvolnění zábran, zábava.

2. den

Náhradní program

300 minut

Kvůli nepříznivé předpovědi počasí, vytrvalého deště, budeme hrát hry v týmech ve společenské místnosti.

Pětka hledá dvojku

Pomůcky: Židle.

Židle rozestavíme do kruhu a očíslováme po sobě jdoucími čísly od jedničky. Také hráči se očíslovují a posadí se na židli se shodným číslem. Žáky rozdělím vždy po 20 a budou tedy 2 kola.

Z každého kola vzejde jeden vítěz, který získá bod pro svůj tým. Hráč s číslem jedna je vedoucí a posadí se na židli číslo jedna. Vedoucí zahájí hru tím, že vyhlásí např.: *Jednička volá pětku*. Hráč, který sedí na židli číslo pět, se musí ozvat a vyvolat jiné číslo, např.: *Pětka volá třináctku*. Takto volá jeden hráč druhého, dokud neudělá někdo chybu.

Chyby: Hráč vyvolá číslo, které neexistuje. Nebo se ozve hráč, který není volán. Nebo se vyvolávaný hráč neozve.

Kdo udělal chybu, přesune se na židli s nejvyšším číslem a ostatní se musí postupně posunout o jednu židli, aby mu udělali místo. Hra pokračuje, ale už má každý hráč jiné místo. Čím častěji hráči mění svá čísla, tím je větší nebezpečí, že se spletou. Vítězem je hráč, který se jako jediný nespletl a sedí od začátku na své židli.

Cíl: Rozvoj pozornosti a postřehu.

Navigátor

Pomůcky: Šátky, stopky.

Hraje vždy jeden tým. Hráči si zvolí jednoho vedoucího. Ostatní hráči si zavážou oči šátkem. Vedoucí se od nich vzdálí, co jen to jde. Hra začne tak, že vedoucí pískne a hráči se vydají po zvuku a snaží se vedoucího poslepu najít. Vedoucí opakuje krátké písknutí každých 10 vteřin. Navádí tak hráče k sobě podobně jako navigátor letadla za špatného počasí na přistávací dráhu. Celou dobu běží stopky a v momentě, kdy jeden hráč vedoucího najde, hra končí. Vystřídá se tak všech 5 týmů a vítězí tým, který má nejlepší čas a dostane za to bod. Cíl: Rozvoj sluchových schopností.

Rovnání zápalek

Pomůcky: Stopky, zápalky, šátek.

Všichni hráči si zavážou oči šátkem a my vedoucí před každého vysypeme krabičku zápalek a důkladně je promícháme. Hráčům vložíme do ruky prázdnou, zavřenou krabičku zápalek a odstartujeme hru. Hráč musí naskládat do krabičky všechny zápalky tak, aby měly hlavičky stejným směrem. Za každou zápalku, která je nesprávně otočená, se mu k času připočte 5 sekund. Vítězí tým, který bude mít nejlepší čas, dostane za to opět bod. Čas měří jejich vedoucí z našich

řad.

Cíl: Rozvoj jemné motoriky.

Co se skrývá uvnitř?

Pomůcky: 5 neprůhledných pytlíků, nejlépe látkových, drobné předměty, papír, tužka.

Do 5 pytlíků vložíme předměty, cca po 3 kusech, které máme k dispozici např.: propiska, klíče, telefon, zubní pasta, jelení lůj, mince, lžice atd. Pytlíky označíme čísly a zavážeme. Úkolem hráčů je poznat po hmatu, co se ve kterém pytlíku ukrývá za předmět a zapsat to na papír. Hraje se opět v týmech, kdy si pytlík osahají všichni hráči, ale na papír píší společně. Za každý uhodnutý předmět získává tým bod. Vítězí tým, který má nejvíce bodů.

Cíl: Spolupráce, rozvoj hmatu.

Vajíčková míchanice

Pomůcky: Stoly, židle, vejce, lžice, hrníčky.

S ostatními vedoucími připravíme 5 překážkových drah, které se skládají se židlí, stolů, hrníčků z kuchyně. Budou soutěžit žáci, kdy vždy půjde hráč z jiného týmu, současně 5 hráčů. Musí si vložit do úst lžici a přenést v ní vejce do cíle, kdy musí zdolat překážky. Pokud vejce spadne, musí se hráč vrátit na začátek, vzít si jiné vejce. Vítězí hráč, který bude první a jeho týmu se připíše bod. Postupně se všichni vystřídají. Vítězí tým s nejvyšším počtem bodů.

Pomůcky: Stoly, židle, vejce, lžice, hrníčky.

Cíl: Rozvoj soustředění, koordinace těla.

Vítězný tým odpoledního bloku, který získá nejvyšší počet bodů dostane cenu, že se nebude muset účastnit rozcvičky následující den a bude moci mít budíček až v 8 hodin. Ostatní dostanou odměnu ve formě malých čokolád se samolepkou.

Maraton v hraní deskových her

135 minut

Pomůcky: Deskové hry.

Aktivita: Hráči si vyberou hru, kterou budou chtít hrát. Jsou pro ně připravené monopoly, karty,

pexeso, tik tak bum, scrable, dostihy, Člověče, nezlob se, puzzle.

Cíl: Utužování vztahů v kolektivu.

Stezka odvahy

30 minut

Pomůcky: Bílá prostěradla, masky.

Aktivita: S ostatními vedoucími připravíme stezku odvahy. Rozmístíme se v blízkém okolí penzionu, kde jsou různá zákoutí např.: křoví, za dřevem, za stromem, v příkopu. Cestu lemují svíčky. Rozmístíme se i tak, abychom měli nad dětmi neustálý dozor, ačkoliv budeme schovaní. Na děti vybafneme, nebo budeme vydávat strašidelné zvuky atd. Děti chodí po čtveřicích, v intervalu 1 minuty.

Cíl: Zvládnutí stresu, pozvednutí odvahy.

3. den

Stojí, stojí strom

90 minut

Pomůcky: Žádné

Hra se hraje v lese. Jeden vedoucí začne odříkávat říkanku: „*Stojí, stojí strom, praštil do něj hrom, chytněte se BUKU!*“ Hráči se rozprchnou a snaží se najít v nejbližším okolí BUK. Vedoucí se snaží dát někomu babu. Hráči se před babou mohou zachránit tak, že obejmou nejbližší strom, který zrovna určí vedoucí. Vedoucí může dát babu více hráčům. Každý, kdo jí dostane, má trestný bod. S hráči se vedoucí dohodne, jak dlouho bude trvat jedno kolo. V každém kole zvolí vedoucí jiný strom, který uvidí růst v okolí. Vítězem je hráč, který má nejméně bodů.

Cíl: Rozvoj znalostí i pozorovacích schopností.

Moudré věty

45minut

Pomůcky: Lístčky se slovy, papír, tužka.

Vedoucí rozmístí v prostoru, které budou ohraničené barevnými fáborky, lístečky na kterých jsou napsaná slova. Slova jednotlivých vět budou napsána jinou barvou. Žáci musí najít všechna slova a poskládat z nich smysluplné věty.

Příklady vět: *Les čistí ovzduší. Les poskytuje vhodné životní prostředí mnoha druhům živočichů, které zde nacházejí dostatek potravy i úkryt. Největší prales na světě je Amazonský prales. V ČR je nejstarší strom Vilémovický tis, starý asi 1500 až 2000 let.*

Pohybové hry v přírodě

120 minut

Pomůcky: Přírodniny sesbírané z okolí.

Vedoucí se vydají se žáky na procházku přírodou, která bude zaměřena na pohybové aktivity. Cestou si povídají o životě v lese, jaká zvířata u nás žijí, jaké stromy rostou v jehličnatých, listnatých lesích, které ptáky slyší zpívat, jak vypadají. Podle podmínek, které v dané lokalitě jsou, si společně vyzkouší několik činností. Např.: běh pozpátku mezi stromy, hody šiškou do stromu, hod šiškou do kruhu sestavený z kamenů, sbírání předem určených přírodnin z okolí ve vymezeném čase.

Cíl: Rozvoj znalostí o přírodě kolem nás.

Písmena a slova

45minut

Pomůcky: 45 kartiček s vyobrazenými živočichy, kteří žijí v lese.

Vedoucí si připraví vystřižené kartičky s vyobrazenými živočichy žijícími v lese – liška, veverka, zajíc, jelen, vlk, srna atd. Poschovávají je na louce za penzionem. Úkolem bude, že vždy jeden žák z týmu vyběhne na louku a musí najít jednu kartičku, kterou sebere a běží na stanoviště, kde už čeká další člen týmu a vyrazí hledat další kartičku. Tak se postupně všichni žáci střídají, dokud se nenajde všech 45 obrázků. Po nalezení všech kartiček ještě musí správně určit živočicha. Pokud neodpoví správně, tak se jim kartička nepočítá. Vítězí tým, který bude mít nejvíc kartiček.

Cíl: Fyzická zdatnost, postřeh, spolupráce, rozvoj znalostí.

Večerní bál

135 minut

Pomůcky: Kostýmy, můj smartphone, můj reproduktor.

Aktivita: Děti se obléknou do kostýmů, které si dovezou ze svých domovů. Budeme soutěžit o cenu za nejkrásnější kostým. Hlavní cenou budou fixy na malování obličeje, které jdou dobře smýt. Ostatní dostanou opět cenu útěchy ve formě drobných sladkostí. Opět dětem budeme hrát hudbu na přání, nebo podle předem připraveného playlistu, pokud nebude zájem.

Cíl: Utužení kolektivu, spousta zábavy.

4. den

S.O.S.

30minut

Pomůcky: Papír, tužka, Morseova abeceda.

Aktivita: Sejdeme se ve společenské místnosti a dětem rozdáme papír, kde bude napsaný vzkaz Morseovou abecedou. Děti budou muset vzkaz rozluštit a zjistit, jaký úkol je bude čekat (viz Příloha č.2).

Botanický expert

30 minut

Pomůcky: Kartičky s čísly 1-20, kapesní atlasy rostlin, papír a tužka pro skupinu.

Aktivita: Ohraničíme si opět kus louky a lesa barevnými fáborky. Přiřadíme kartičky s čísly k jednotlivým rostlinám, které v označené oblasti rostou. Každý tým expertů na rostliny dostane papír, kde je předepsaný seznam rostlin, kapesní atlas rostlin a tužku. Vydají se na obchůzku území a budou přiřazovat názvy rostlin, k jednotlivým rostlinám označenými čísly. Po časovém limitu cca 15 minut se všichni sejdeme na začátku trasy, kde jeden z vedoucích přečte správné názvy rostlin, k jednotlivým číslům. Vítězí tým, který měl nejvíce správných odpovědí a získá za to body. Bude následovat diskuse o přírodním prostředí, např. důvody, proč se někdo vůbec

o tento druh poznání nezajímá.

Štafeta s poleny

30 minut

Pomůcky: 5 hromádek polen po 5 kusech

Pět týmů stojí za hraniční čarou, která je nedaleko penzionu a ohniště, a před každým týmem leží jejich hromádka polen. To je výchozí postavení pro štafetový závod, ve kterém každý hráč musí přenést všechna polena přes území vymezené hraničními čarami. První hráč přenesení všechna polena přes dané území, položí je za protilehlou hraniční čáru a rychle se vrací zpět, kde předá dotečkem štafetu dalšímu hráči. Ten poběží k polenům, přenesení je zpět a předá štafetu dále. Zvítězí tým, který zvolil nejlepší taktiku, přenesení všechna polena, kdy se všichni vystřídali, jako první. Zdůrazníme, že polena si zvedá každý sám, s poleny se nesmí házet, pokládají se na zem. Hráči musí pracovat v dostatečném odstupu od sebe, aby nedocházelo ke střetům. Hráči mají dále i trika s dlouhým rukávem, nebo mikinu. Polena jsou předem důkladně vybrána, aby nezpůsobila nějaká zranění.

Cíl: Tělesná zdatnost, taktika, spolupráce.

Táborový oheň

210 minut

Pomůcky: Dostatek dřeva, zápalky nebo jiné pomůcky.

Nejdříve si budeme povídat o důležitosti ohně v našich každodenních životech. Řekneme si, jak se rozděloval oheň v minulosti, k čemu primárně sloužil a vedeme debatu o jeho důležitosti. Můžeme zmínit i řeckou báji o Prometheovi, který ukradnul oheň bohům a dal ho lidstvu. Následně si zkusíme postavit různé typy ohňů, např.: pyramidu, pagodu, hranici. Kouzlo táborového ohně zesilují mnohé rituály týkající se přípravy a složení dřeva, zapalování, zahajování i zakončení. Důležitá bude příprava ohniště. V kruhu o průměru 2 – 2,5 m odstraníme se žáky drny a vyložíme ohniště plochými kameny, které jsme v okolí nasbírali, které se budou svažovat ke středu. Drny uložíme stranou, polejeme vodou, abychom je mohli vrátit zpět na původní místa. Kolem ohniště si vybudujeme místa k sezení, např.: lavice z hrubých kmenů,

jednoduše vyrobená křesla apod. Dřevo na oheň nepokládáme náhodně, ale do tvaru pyramidy, či pagody. Hranice není úplně vhodná. To už se děti naučily předtím. Oheň si zkusíme rozdělat pomocí třením dřev, či křesáním. V případě, že se nám to nepovede, tak oheň zapálíme pomocí zápalek. Do táborového ohně přikládá jen jedna předem určená osoba, které budeme říkat ohnivéc. Zásoby dřeva jsou uloženy mimo táborový kruh. Po rozhoření ohně se všichni posadí kolem ohně. Následně si vyprávíme příběhy, které souvisí s návštěvou přírody. Můžou to být zajímavé příběhy, které jsme zažili, nebo i jen zajímavosti ze světa zvířat, přírody. Probíhá na toto téma debata, diskuze. Atmosféra je uvolněná, zábava nenucená. Můžeme si zazpívat i písně. Po dohoření ohniště zabezpečíme.

Poslední sbohem

135 minut

Pomůcky: Diplomy, drobné ceny, smartphone, reproduktor.

Poslední večer se zhodnotí celý pobyt, žáci říkají, co se jim líbilo, nebo nelíbilo. Vyhlásíme celkové výsledky bodů týmů a vítěze bude čekat odměna. Hlavní cenou bude, že po návratu vítězný tým nebude týden zkoušen. Každý žák ovšem dostane cenu útěchy. Ta se bude skládat z diplomu o účasti kurzu přežití v přírodě, pexesa, drobných sladkostí a propisovacích tužek, malých notýsků. Na tyto ceny škola uvolnila hotovost ve výši 5000,-. Některé ceny jsme ovšem dostali od sponzorů, z řad rodičů našich žáků. Následně bude volná zábava, kdy si děti můžou naposledy zatančit, nebo si zahrát deskové hry, malovat si, povídat. Program volné zábavy bude v plné režii žáků.

3. Rizika projektu

Každý plán, projekt, vždy doprovází i možná rizika. Rizika, která mohou nastat a my je musíme zohlednit a pokusit se na ně připravit. Velkým rizikem v mém projektu může být faktor počasí. Pokud bude neustále pršet, tak budeme muset všechny aktivity připravit ve společenské místnosti. Náhradní program budu mít připravený, ale bude škoda nebýt venku a poznávat přírodu živě. Dalším velkým aspektem můžou být různá zranění. Proto s námi pojede i zdravotník. Děti můžou spadnout, zakopnout, říznout se atd. Na nás bude, abychom je co nejvíce

hlídali. Největším strašákem je ovšem nuda. Děti neocení naši snahu je zabavit, nebude je to zajímat, budou se nudit a tím vymýšlet, jak si zábavu udělat. Ovšem někdy se můžeme pro danou aktivitu zapálit a pak nestihneme připravený harmonogram. Myslím si, že toto je pozitivní riziko. Smutným faktorem může být, pokud děti budou ničit přírodu, lámat větve, být hluční v lese a rušit tím zvířata, kopat do rostlin apod. Je potřeba při zahájení tohle zdůraznit a určit pravidla, aby k tomuto nedocházelo. Bojím se i toho, že má snaha udělat z dětí dobrý kolektiv, nebo začlenit i neoblíbené jedince do kolektivu, se nevyvede.

4. Závěr

Vzhledem ke koronavirové krizi, která vládne celým světem, se můj projekt nebude moci realizovat, což je velká škoda.

Primárním cílem mého projektu bylo, aby se děti začali zajímat o přírodu kolem nás. Aby uměli pojmenovat některé druhy rostlin, zvířat, stromů. Aby poznali některé stopy zvířat, uměli zavázat lodní uzel, rozdělat oheň, naučili se používat Morseovu abecedu. Mám velké obavy, aby děti plnění úkolů bavilo. Chtěla jsem, aby se kolektiv více utužil, zapojit do kolektivu i děti, které nejsou tak oblíbené. Největší strach mám, aby děti aktivity bavili a nebyli moc znuděné.

Zjistila jsem, že nejde dětem předat všechny informace, které bych chtěla. Chyběl mi výklad první pomoci, krabička poslední záchrany (dále KPZ), poznatek jedlých, jedovatých hub, určení světových stran, indiánské písmo, stavění úkrytu apod. Proto bych se po případném návratu chtěla věnovat založení volnočasové aktivity, kde bych děti vedla v tomto duchu. Naučili by se přežít v divočině. Pokud by to bavilo alespoň 10 dětí, odložili by na chvíli nejnovější technologie, byla by to pro mne osobní výhra.

Největší rizika budou, že děti dané aktivity nebudou bavit, budou na sebe zlí, budou ničit věci v lese, budou hluční. Samozřejmě může dojít i k tomu, že časový harmonogram nebude úplně sedět a některé aktivity jednoduše nestihneme. Dalším aspektem může být, že některé děti se z důvodu nemoci, nedostatku financí rodičů pobytu neúčastní.

Přesto doufám, že plánovaný projekt, i přes všechna rizika, by mohl být přínosný ve výše uvedeném, že se podaří jej uskutečnit. A to tak, aby byla rizika minimalizovaná, aby se naplnil cíl

vrátit děti, i dětské hry, zpět do přírody.

Seznam použité literatury

FELIX, J., HÍSEK, K., 1995. *Naší přírodou krok za krokem*. 2.vyd. Praha: Albatros. ISBN 80-00-00264-7.

FOGLAR, J., 1985. *Můj turistický zápisník*. 1.vyd. Praha: Portál.

NEUMAN, J., 1998. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 1.vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0628-6.

ŠTÍPLOVÁ, L., 1977. *Můj zálesácký zápisník*. 1.vyd. Praha: Merkur.

ZOUHAROVÁ, K., 2012. *Škola v přírodě hrou*. 1.vyd. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-3998-4.

Přílohy

Č. 1. Otázky kvízu:

1. (Doplňte) mají zvlášť vypracovanou techniku jak se chránit když spí. Jedinci na kraji hejna spí jen jednou polovinou mozku a mají jedno oko otevřené. Naproti tomu ti jedinci, kteří jsou uprostřed, zavírají obě oči a vypínají obě hemisféry mozku, takže opravdu spí tvrdě.

p) tuleň

h) kachna

d) morče

2. (Doplňte) si potrpí na tobogány. Jejich souvislé pozorování prokázalo, že opakovaně vyhledávají zasněžené svahy a kloužou se po nich.

é) vydra

l) lev

a) surikata

3. (Doplňte) rádi surfují. Po silných deštích v Norsku byli velcí samci pozorováni, jak se nechají unášet bouřlivou vodou řeky Namsen na velkých ledových krách.

j) los

i) křeček

e) slon

4. (Doplňte) netouží po sladkém. Nemají totiž příslušné chuťové pohárky. Výzkumníci zjistili, že všichni členové tohoto druhu mají odpor ke sladké stravě. To vysvětluje proč dávají přednost masu. A díky tomu jsou v přírodě nejdokonalějšími šelmami.

z) lama

s) zajíc

m) kočka

5. Čokoláda může zabít (doplňte). Teobromin, v ní obsažený, je pro ně toxický a působí na srdeční i nervovou soustavu tak, že může být pro ně nebezpečný, především pro mláďata.

a) pes

e) mrož

t) jelen

6. (Doplňte) se zřejmě pyšní nejlepším hudebním sluchem zvířat žijících v přírodě. Mohou opakovat složité zpěvy, které mají více než 60 různých témat. Jejich repertoár zahrnuje asi 900 různých motivů a melodií.

n) tučňák

i) plameňák

c) slavík

7. (Doplňte) používají Morseovu abecedu. Vědci zjistili, že určité druhy dovedou vydávat cvakavé zvuky, když se střetnou s jiným druhem. Cvakání namířené proti jiným druhům slouží k dorozumívání při setkání s jedinci vlastního druhu.

a) motýl

o) kos

i) cvrček

8. (Doplňte) klouzající se po ledu vydávají vzrušené zvuky. Byli pozorováni, jak se kloužou po zamrzlém povrchu a vydávají u toho volání gváááá, když jim to jde.

s) sysel

r) bizon

b) kobyłka

9. Když je (doplňte) nemocný nebo poraněný, volá o pomoc a okamžitě k němu přispěchají ostatní jedinci, kteří mu pomáhají dostat se k hladině, aby se nadechnul.

k) krab

r) žralok

e) delfín

10. (Doplňte) pracují jako zubaři. Lze je často pozorovat, jak používají kousky dřeva místo párátko a čistí jeden druhému zuby. Pacient klidně sedí, když mu jeho přítel dentista klacíčkem pečlivě odstraňuje zbytky potravy ze zubů.

a) medvěd

n) šimpanz

a) klokan

i) liška

!) medvěd

?) krysa

„) mýval

Rozluštění: Héj macarena!

1. den 18:30 – 21:30 Adaptační večírek formou diskotéky. Žáci zde využijí nápovědu z odpoledního kvízu a budou soutěžit v tanci na píseň Macarena. Každý účastník vyhraje a dostane odměnu (lízátko).

Č. 2 Rozluštění vzkazu (napsané Morseovou abecedou)

• • • — — — • • •

S.O.S

[illegible]

Na paloučku, v lese, hezky nám to kvete!