

„Pod pirátskou vlajkou“

Dětský tábor Tu epi
(12.8. – 19.8.2006)

Hlavním cílem programu bylo posílení sebevědomí dětí a d v ry ve své schopnosti, sebezpečení a aktivní uplatnění v kolektivní formou outdoorových a indoorových her a aktivit.

Program byl motivovaný p řím hem z druhé poloviny 17. století, kdy vypukají koloniální války v Ameriku, a kdy Špan ěl odvážejí ukořistěné zlato z jíní a st ební Ameriky p es mo e do Evropy. Jedna ze špan ělských lodí byla cestou po mo i bou í poškozená, a proto Špan ěl zlato ukryli na ostrov . Aby místo uložení pokladu nebylo zapomenuto, vytvořili mapu, která m ěla sloužit k jeho znovuzískání. Kv ěl bezpe nosti pokladu byla mapa rozd ělena na kolik ástí, a každá z nich cestovala do Evropy na jiné lodi. Nikdo už neví, co se cestou stalo, zda byla flota napadena piráty, nebo jí zastihla silná bou e, ale do svého cíle nikdy žádná z lodí nedoplnula



Zde se do celého p řím hu zapojily d ě jako posádky n kolika lodí, které pátraly po ukrytém špan ělském pokladu. D ě byly roz ěleny do n kolika posádek podle typu a náro nosti konkrétních aktivit. Složení posádek bylo cílem uspo řádáno tak, aby došlo k promíchání d ě z r zných d ěských domovů , a tak k jejich lepším vzájemným poznávkám. Animát o Altea p edstavovali kapitány jednotlivých lodí (posádek), a provázeli a motivovali d ě v cel ě h e. Aby byla motivace pro d ě zajímav ější a p itažliv ější, byly použity i kostým y a rekvizity s námo řnickou a pirátskou tematikou.



Program byl složen z drobných dopln ěkových her ur eňných hlavn ě k úvodn ěmu a navození herní atmosféry, her a aktivit vztahujících se k motivu námo řní p řím hu, a ostatních sout ěžích i nesout ěžích aktivit zam eňných jak na fyzické a psychické schopnosti a dovednosti, tak na rozvoj schopnosti a tvo řivost d ětí. Celý program se p íz soboval aktuálnímu po así a stavu d ětí. V p řím hu programu byl ponechán prostor pro relaxaci d ětí, jejich odpo ěnek a as na osobní úkol. Celkový harmonogram programu a jednotlivé hry a aktivity byly p řím ěn konzultovány s opatrovatelk y d ětí.

Program, který d ě absolvovali

Úvod

Seznámení s motivem námo řní p řím hu, pravidly, p řím hem a cílem programu. Odpov ědi na základní otázky, kdo jsme, co je naším úkolem a jak bude hra probíhat. Úvodní legenda o Špan ělském pokladu. T ě kapitáni (animát o Altea) získali každ ě jednu ást mapy ztraceného pokladu. Uzav řili spoleu smlouvu, že ten kdo jako první k pokladu dopln ěje a vyzve t ě u n ě j vlajku, tak poklad získá. Nejd řív však musí mít každ ě kapitán svou posádku ...



Motivace

Vš ě r posádky není lehkou v ě. Posádku totiž musí být sebraná, musí se um ět dohodnout a vzájemně si jeden druhému i pouhého posunkem ruky, nebo gesta ... prost ě hábnout za jedno lano! Lo be vlajky je jako plachetnice bez v trnu, stejn ě jako posádká bez svého pok řadu ...

Motiv námo řní p řím hu v kostýmech a m ěl za cíl nenátlou formou roz ědit d ě do t ě posádek a jejich p íazení k jednotlivým animát o m (pirátským kapitán m). Následovalo malování týmových vlajek, vymyšlení spole něho pok řadu a námo řní mapy. Po tomto úvodu t ě m nebránilo vrhnout se na další p ípravě hry ...



1. den Suchozemci

Než se n kdo stane námo řníkem, musí se nau ět, co to obnáší ... Bez znalosti uel se na lodi n ěkdo neohebn ě vyplout na mo e bez samotných ástí, ve kterých sí d ě toho, aby každ ě z posádky um ěl ukovít bezpe nost v p ístavu. To by lal jen blázen, což váš kapitán jist ě není ...

Úvodní etapová hra byla zam eňná na dovednosti, které musí znát každ ě správn ě mo eplavce. Hru tvo řilo n kolik samostatných ástí, ve kterých sí d ětí sout ěžní formou vyzkoušely vřádn ě r zných uel , které jim p edvedl animát o i. Tak ě m ěly možnost vyzkoušet sí řzení lodi tvo eň týmem spolehřá .

Než se n kdo stane námo řníkem, musí se nau ět, co to obnáší ... Bez znalosti uel se na lodi n ěkdo neohebn ě vyplout na mo e bez samotných ástí, ve kterých sí d ě toho, aby každ ě z posádky um ěl ukovít bezpe nost v p ístavu. To by lal jen blázen, což váš kapitán jist ě není ... Tak ě je po eba být p ípraven na v zni nebezpe ě, láviti mo e p ínší. Jak ě to je sít s kormidla? Co prvotní posádká náležející na žláznatou mlá dohodovat? Není nád to, vyzkoušet si v ě na sout ě p ed vyplutím.

Úvodní etapová hra byla zam eňná na dovednosti, které musí znát každ ě správn ě mo eplavce. Hru tvo řilo n kolik samostatných ástí, ve kterých sí d ětí sout ěžní formou vyzkoušely vřádn ě ukovít bezpe nost v p ístavu. To by lal jen blázen, což váš kapitán jist ě není ...



1. den Suchozemci



r zných uel , které jim p edvedl animát o i. Tak ě m ěly možnost vyzkoušet sí řzení lodi tvo eň týmem spolehřá . D ě si se velmi rychle dokázaly vřádn ě svých rolí a uvolňují se natolik, bařto, že n kte ř své nov nabyté dovednosti zkoušet jist ě dlouho po skon eň etapových her tohoto dne.

3. den Zvedáme kotvy

Bez zásob by cesta po mo i asi nedopadla nejlíp. Hlavn ě kapitán je šovin ěj námo řní vřádn ě. Zp ístavu na tr ě je so kas cestu, tak jen na nic nezapomenout ... Když už je námo řník v p ístavu, jak ho donutit na palubu, když lo kotví kas od b ehu? Co vyzkoušet vzdolnou doprava? Ze nevrte co na se? Vlak svádn ě námo řní ... Fajn, máme všechny zásoby na palub ě, ale kam je dát? Je d ěti v ě spoleu, ukovít do podpalub ě, aby lo byla dob ě vyzádn ě, jinak p íjde první síle jít v ěr o bade v zni kmení pro ryby!

Další ást etapov ěto ílo aktivita zam eňná na pam ě a spolupráci v jednotlivých týmech d ětí. V ějim p řím hu sí d ětí vyzkoušely, kolik informací a jak dlouho sí dokázaly uchovat v pam ěti. Na tuto hru navazovala aktivita nazvan ě „Vřádn ě doprava“, kdy m ěly d ětí za úkol p emísit vzdolnou doprava p es vymezen ě území velké množstv ě plastových balonů . Cílem byl hlavn ě rozvoj vřádn ě spolupráce a motonických schopností.



4. den Plavba na lodi a k est nových námo řníků

Tak kome n jste se do kalí? Za p řím oamák p estimate byli suchozemsk ější křeseni a stane se prvými námo řníky. Mo e vás p í time za se a smaže z vřádn ě t ěší ípina prašna soale ... UZ vřádn ě nebrání pusit se v ě v ě nekom e vřádn ě d ětím a dobrodružstvím

Den uzavřela hra, p í níž se d ětí dostávaly do r zných rolí (lodivod, bocman atd.), m ěly za úkol rozemíst správn ě náklad tak, aby byla lo dob ě vyzádn ě a nepotopila se hned po vyplutí. D ě ěm dne dokázaly, že pokud mají silnou podporu v řádn ě, zvládn ějí námo řní úkoly, a to i p es velké rozd ěly ve svých schopnostech.

5. den

Zásoby p ín ě vody a jídla

2. den Nalod ní

Bez lodí se n ěd ě plout, to je jasn ě v e. Není nád to postavit si lo pod ě svých p edstav, vychleou a tenkou jako b ebn b ět vlny, nebo římou a p evojn jako mo ský řet, to záleží jen na vás ... B ě jako ryba ve vod ě je námo řník po ekladu. Jak sí ale kdo um ěl povražit s plavbou na záchraněm ě kruhu v ípud zrovnom ě?

Druh ě den sí každ ě posádká stav la zmenšeny model své pirátské lodi. D ě m ěly možnost vyzkoušet sí p řeci s r zným materiálem a zapojit svoji kreativitu. Po dokon eň lodí následovala týmová sout ěž v plavb ě jednotlivých plachetnic na mo i, p í níž se prov ěla jak kvalitní práce d ětí, tak jejich schopnosti spolupráce ěm řádn ěho zřádn ě. V druhé ásti dne prob ěl dobrodružn ěj závod d ětí v plavb ě na velkých nákladních d ěších (záchran ěch křuzích). D ě ěm aktivitu d ělovaly po dvojkách a pro a které to bylo první setkání s mo e touto formou. Op ět se



5. den Nástrahy mo e a souše

Zásoby p ín ě vody a jídla docház ě? Náš ětí je n ědaleko ostrov, na kter ěm by mohlo být v ěe co pot ebn ěje ... Jídlo m ěte ziskat od domorod ě . jsou ochotni jej vřádn ě m ět za vřádn ě kv ěy jedné m ět ěn ě. Má to však há ek, rostlina je p kn velká a masožrav ě v ě než domorod ě ... Pramen s p ín ěnou vodou se v ěm úk ě podla ílo najít, ale námo řní domorod ě jej pověšují za posvádn ě. Jakmile vřádn ě nádobu v ruce cizince, okamžit ě jej pronásledují jako svou ve e i ... Voda se v ěm podla ílo získat, ale zabřlo v ěm to cel ěj den a snekla se noc. Musíte co nejrychleji zvednout kotvu a odplout na šir ě mo e, lana se v ěm ale ve tm ěn jak zamotula ...

Pát ě etapa zahrnovala aktivitu s využitím lanového materiálu, p í níž sí d ětí vyzkoušely hledání ešení netradi n ěho úkolu p í získávání vřádn ěho p edm tu z kalcitu masožrav ě rostliny. Hra byla zam eňná na maximální zapojení všech d ětí do ešení a p ekonání p ípraven ě p ekažky. Následovala dynamická sout ěž v nošení mo sk ě vody do p ípraven ě nádob, která na rozdíel od p edchozích aktivit kládla d řaz na zapojení jednotliv ě .



6. den Ostrov



Setkání s piráty v ostrově poklad jist ě není náhoda. Že by m ěli také záslu ka na poklad? Podle toho, že se snaží potopit vaši lo na tom co n bude! Tak honem, sam ět ě d ě la a na nep d ěleku lo. pal! Ostrov poklad už je na dohled, honem pusit ě luny na vzednut ě mo e a hurá za pokladem ... Je ětí není vyhráno, vlastn ěm ětí pokladu je podm ěn na vřádn ě em ě vlajky. Komu jako první cvajle nad pokladem?

Záv re ná etapa byla op ět rozd ělena do n kolik samostatných aktivit. Jako první absolvovaly d ětí „námo řní bitvu“ s piráty, která prob ěla na pláži u mo e. Jednotliv ě posádky svedly nelostný souboj s využitím papírových koulí a svých vřádn ěch dovedností. Odpodln ě byly p ípraveny pro d ětí luny, na kterých prob ěl velk ěj závod v plavb ě na mo i. D ětí m ěly možnost vyzkoušet sí p řádování a plavbu ve vlnách, spolupráci p í ovládn ění luny a dosahování spole něho cíle. D ětí se zapojily do závodu s velkým nasazením a i po skon eň závodu samotn ěho absolvovaly n kolik samostatných plavb s cílem osvojit si dovednosti s plavbou související. Záv re n ěj ve em ě souboj pirátských posádek o získání pokladu prob ěl na zapadajícím sluncem od eň pláži, kde m ěly d ětí za úkol ve vymezen ěm nep ístupném prostoru vřádn ě stozář a na n ěm vřádn ě svoji pirátskou vlajku. Cel ěj závod prob ěl velmi dynamicky, a d ětí se do n ěj zapojily s maximálním nasazením. Po vřádn ě vlajky získaly posádky mapy, které je už po sem n ě dovedly k vřádn ěm ět ěm poklad m ukrytým na r zných místech pob ěží. Celou etapovou hru uzav řel záv re n ěj nástup posádek, na n ěž byly shrnuty hlavní a nejd řív ější myšlenky celého programu.



A jak to vid ět d ětí?

