

**Zkušenostně reflektivní učení
Závěrečný projekt**

START: ŠKOLENÍ PRAKTIKANTŮ NA TÁBORECH

JANA NEVTÍPILOVÁ

Obsah

Úvod	185
1. Cílová skupina a její potřeby	186
2. Cíle kurzu	187
3. Struktura programu a použité techniky a aktivity	188
3.1. Harmonogram	188
3.1.1. Čtvrtek	188
3.1.2. Pátek	193
3.1.3. Sobota	198
3.1.4. Neděle	202
4. Příprava kurzu	204
4.1. Fáze příprav	205
4.2. Pořadatelský tým	205
4.3. Průběh akce	208
4.4. Zhodnocení akce	208
5. Analýza průběhu kurzu (včetně možných rizik a problémů)	208
6. Rozpočet	209
Závěr	210
Literatura	210

Sleduj

Trénuj

A

START

Rozvíjej

Tak

Svůj Tábornický A Různorodý Talent

Úvod

V tomto projektu se zabývám vzdělávací akcí pro budoucí praktikanty na táborech, které pořádá sdružení Duha. Školení probíhá pod záštitou Duha Klubu Dlažka, jenž je členskou organizací Duhy a je zároveň jejím školicím centrem. Dlažka v průběhu roku organizuje několik školení a doškolení pro praktikanty, a to nejen pro své členy, ale i pro členy jiných organizací spadajících pod Duhu. Jako největší organizace Duhy má však Dlažka na svých vzdělávacích akcích převahu vlastních členů, a proto jsou některé programové celky, jako například netradiční hry a sporty, přizpůsobeny právě pro její budoucí pracovníky na táborech.

Pro přehlednost a lepší pochopení cílů školení a programu zde tedy uvádím, jak vypadá typický tábor Dlažky. V první řadě je nutné vymežit, že školení jsou směřována především k táborům pro děti, tedy pro účastníky ve věku 6 – 14 let, přestože Klub Dlažka organizuje i tábory pro jiné cílové skupiny. Např. tábory pro rodiče s dětmi, kde praktikanti sice pracují, ale jsou s dětmi kratší dobu než na klasickém táboře, a tábory pro mládež a dospělé, kterých se praktikanti mohou účastnit pouze v roli účastníků. Tábory pro děti jsou v Dlažce vždy tematické s celotáborovou hrou a příběhem, jenž je provází. Odehrávají se v přírodě a v naprosté většině v základnách s chatkami a zděnou budovou a trvají od týdne až do 14 dnů. Každý tábor má na starost některý z hlavních vedoucích, který komunikuje s Dlažkou a sám si vybírá svůj tým, který se podílí na přípravě i průběhu tábora. Každý z týmu musí mít absolvované školení na pozici, kterou bude na táboře zastávat. V tomto projektu pak píšu o základním školení pro praktikanty na táborech. Kdo to jsou, jaké mají povinnosti, a co vše musí praktikanti znát, popisují v části Cílová skupina.

Školení Start probíhá v Dlačce pravidelně každý rok ve stejném termínu, a to třetí víkend v dubnu, pod názvem Velký táborový konkurz. Školení začíná už ve čtvrtek v poledne, ale protože pro některé potencionální účastníky, kteří chodí do školy, může být problém být z vyučování ve čtvrtek a v pátek uvolnění, hlavní program začíná až pátečním večerem. Program a provedení VTK je už mnoho let skoro stejné a jsou zde prostory pro zlepšení. Také je v plánu získat akreditaci MŠMT, a proto jsem se rozhodla, vybrat si VTK pro svůj závěrečný projekt a tuto akci přepracovat tak, aby zároveň odpovídala potřebám Klubu Dlačka a zároveň čerpala ze zkušenostně reflektivního učení, což zvýší její kvalitu.

1. Cílová skupina a její potřeby

Cílovou skupinou tohoto projektu jsou účastníci, kteří mají zájem stát se praktikanty na táborech. Akce je určena pro účastníky ve věku 15 – 17 let, ale po dohodě s hlavním vedoucím mohou jet i čtrnáctiletí, a to za předpokladu, že v době tábora, na který pojedou, jim už bude 15 let. Nebo i starší, pokud ještě nikdy neabsolvovali školení pro praktikanty a mají jako praktikanti jet na tábor. Maximální počet účastníků je 30, protože při větším počtu by byl problém při diskuzích a reflexích. Předpokládá se, že se na školení objeví bývalí účastníci dětských táborů, kteří už překračují věkovou hranici dětských táborů, ale dále se chtějí zapojovat, a to v roli praktikantů. Často jsou již domluvení s hlavním vedoucím, se kterým jezdili jako děti, že jim tuto příležitost umožní. Není to však podmínkou, a tak je tato akce také prostorem pro seznámení se s různými hlavními vedoucími, kteří ještě nemají plně obsazený tým. Výjimečně se stává, že o školení mají zájem mladí lidé, kteří nikdy na žádném táboře nebyli ani jako účastníci a chybí jim tedy zkušenosti. Přesto ho ale mohou úspěšně absolvovat. Účastníci jsou motivovaní snahou získat potvrzení o absolvování školení.

Potřeby budoucích praktikantů se odvíjí od toho, jaké mají na tábore povinnosti, a co se od nich vlastně očekává. Praktikant na táboře Dlačky (a to platí i pro jiné organizace Duhy) je především pomocníkem oddílového vedoucího. Musí být starší patnácti let a většinou je mladší než 18 let a nemá tak tedy plnou právní odpovědnost. Praktikant je nejen pomocníkem svého oddílového vedoucího, ale měl by s ním spolupracovat při plánování aktivit v oddíle. Vedoucí je pro praktikanta něco jako učitel a předpokládá se, že s praktikantem tráví čas, poskytuje mu zpětnou vazbu i odpovědi na jeho otázky. Praktikanti mají právo a mnohdy povinnost podílet se na přípravě tábora a účastnit se týmových schůzek, kde se řeší program a organizace tábora. Nepředpokládá se, že mají velké zkušenosti, a proto je jejich úkol na schůzkách spíše se učit od zkušenějších a případně přispívat svými nápady. To potom platí i pro průběh tábora. Více než o organizaci tábora mají praktikanti povinnost starat se o svůj oddíl. Protože nejsou plnoletí, neměli by být s oddílem sami mimo tábor bez vedoucího. Jinak se ale musí starat o děti, pomáhat jim dodržovat denní režim a mít o nich celkový přehled. Protože se samozřejmě může stát, že jsou praktikanti s dětmi chvíli sami (v areálu tábora nebo při některých hrách na stanovištích), měli by vědět, co dělat, kdyby se někomu něco stalo. Proto potřebují znát aspoň minimální základy první pomoci. Měly by také znát své povinnosti na táboře a všechny je svědomitě plnit. Praktikanti mají samozřejmě i svá práva a je dobré, aby je znali. Protože

praktikanti pracují s dětmi, musí znát základy bezpečnosti práce s nimi v různých prostředích a hygienické předpisy, které jsou s tábory spojeny. Děti jsou specifická cílová skupina, a tak by se praktikanti měli orientovat v dětských potřebách.

Praktikanti jsou důležitými členy organizačního týmu, nejen protože pomáhají svým vedoucím, ale také protože sami ještě nedávno byli účastníky a předpokládá se, že se tak lépe vžijí do pocitů dětí a jsou dětem celkově blíží. Často pokud se na táboře vyskytnou nějaké problémy, jsou to právě praktikanti, za kým děti jdou, a komu se svěří. Pokud praktikant touto cestou nějaký problém odhalí, není jeho povinností ho na vlastní pěst řešit, ale předat ho dál vedoucímu nebo hlavnímu vedoucímu. A v neposlední řadě pro úspěšné zvládnutí tábora je důležitý celý organizační tým, včetně praktikantů a vedoucích i hlavní vedoucí by měli umožnit praktikantům pocit důležitosti a potřebnosti zažít.

2. Cíle kurzu

Cíle toho školení vychází především z identifikovaných potřeb účastníků – budoucích praktikantů – a z potřeb Klubu Dlažka. Tyto potřeby se často kryjí.

Z hlediska potřeb Klubu Dlažka má školení START dva hlavní pedagogické cíle:

- **Kvalitně připravit budoucí praktikanty na letní tábory.**
- **Motivovat účastníky k zapojení se do organizace Klubu Dlažka a rozšířit tak řady potencionálních pracovníků letních táborů.**

Zejména první z cílů se pak dále dělí na další dílčí pedagogické cíle, jež jsou v souladu také s potřebami účastníků. Jedná se o tyto cíle:

- **Předat budoucím praktikantům základní informace z oblasti jejich práv a povinností, bezpečnosti práce, hygieny na zotavovací akci, první pomoci, organizaci akce a práci s cílovou skupinou na táborech.**
- **Umožnit účastníkům zažít a vyzkoušet si hry a sporty, jejichž znalost využijí na táborech.**

Dílčí pedagogické cíle lze ověřit pomocí závěrečného testu a zpětné vazby, kterou všichni účastníci píšou na závěr školení. Jsou mimo jiné dosahovány skrze dílčí aktivity uvedené v harmonogramu kurzu.

Aby mohly být tyto pedagogické cíle naplněny, je nezbytné vytyčit si také cíle dramaturgické, konkrétně v případě tohoto školení didaktické/skupinové (s příběhovými vůbec nepracují), jež opět odráží potřeby účastníků, tentokrát však z pozice celé skupiny. Jejich postupným plněním dosáhneme vytvoření vhodných podmínek k učení. Tyto cíle se prolínají školením jako červená nit a jsou naplňovány v průběhu celého kurzu prostřednictvím dílčích aktivit, které respektují zásady práce se skupinou.

- **Umožnit účastníkům poznat se mezi sebou.**
- **Nabídnout účastníkům prostor pro představení se v různých situacích.**

- Umožnit účastníkům sdílet zážitky, zkušenosti a nově získané vědomosti.
- Ukázat účastníkům příklad správného vedoucího/praktikanta. (Vysvětlování pravidel her a sportů, aktivní přístup apod.)

3. Struktura programu a použité techniky a aktivity

Jak už jsem zmínila v úvodu, program je sestaven tak, aby mohli účastníci, kteří mají problém uvolnit se z vyučování, přijet až v pátek. Hlavní část, tedy nezbytné přednášky začínají až v pátek v 17.30 hodin, kdy už budou všichni účastníci přítomni. Do té doby je program zaměřen více na hry a sporty a účastníci jsou v roli svých budoucích účastníků. Programové bloky jsou také seřazeny tak, aby ve skupině nastartovaly skupinovou dynamiku a s ohledem na ni se skupina vyvíjela. Protože část účastníků přijede až v pátek večer, jsou i v pátek večer zařazeny seznamovací hry a icebreakery, aby se i nově příchozí mohli začlenit do již částečně vytvořené skupiny. Dále se pak v programu objevují přednášky, které jsou vedeny pokud možno co nejvíc interaktivně a navazují na ně praktické části, kdy si účastníci zkouší to, co se právě dozvěděli. V neposlední řadě jsou na programu dne také reflexe a to dvě větší v kolečku a další, která má však přesah do dalších dní. Reflexe mají za cíl podpořit učení a uvědomění si možností a schopností účastníků. Další formy reflexe jsou pak zařazeny také po větších hrách.

3.1. Harmonogram

3.1.1. Čtvrtek

Čtvrtek 18.4.	Programový blok	Aktivity a techniky	Typ programu	Organizátoři
<i>Cíl dne:</i>	<i>Účastník se naučí a vyzkouší si hry a netradiční sporty, které může hrát s dětmi na táboře.</i>			
11:30 - 12:00	ubytování + představení se			všichni
12:00 - 13:00	iniciačky	* Seznamovačka s frisbee; Bang; Seřazovačka; Gordický uzel; Zoo; Molekuly; Evoluce, Monstrum	hry	Já + Marek + Ondra
13:00 - 14:30	Oběd			
14:30 - 16:30	hry na louce + orvávky	* Běhací člověče nezlob se; Běhací kámen nůžky papír; Trojúhelníky; Boj o balón; Hrad; Čarodějky, trpaslíci, draci; Želvy; Maso; Hututu; Barevná pohádka; Romeo a Julie	hry	Michal + Verča

16:30 - 17:00	Pauza	Svačina		
17:00 - 19:00	netradiční sporty	petanqué, dánské kuželky, kroket, šimbal	sport	Barča, Jarda, Verča, Michal
19:00 - 20:00	Večeře			
20:00 - 22:00	hry uvnitř	* Sedím, myslím, miluju; Já Pepíček; Ať vstane ten, kdo...; Až pojedu na pustý ostrov; Osobnosti na čele; Kočička; Věštím z hrnečku apod.; Autobus; Městečko Palermo; Dirigent; Slabikování	hry	Jarda + Ondra
22:00 - 23:30	Deskovky	osvojení si pravidel nejběžnějších deskových her, které se hrají na táborech	hry	Marek + Verča

* hry jsou určeny pro mladší věkovou kategorii, než jsou účastníci, aby si je účastníci osvojili

1. Iniciačky:

Cílem těchto aktivit je nastavit klima v nově vznikající skupině a podpořit seznamování mezi účastníky. Jednotlivé aktivity jsou voleny tak, aby nebyly příliš složité a budoucí praktikanti jejich znalost mohli využít s cílovou skupinou, s níž budou pracovat, tedy s dětmi.

Seznamovačka s frisbee – Účastníci stojí v kruhu a hází si nejprve jedním a postupně více frisbee. Než frisbee vyhodí, musí říct jméno toho, komu hází. Ten jmenovitě poděkuje. Hra se dá hrát i např. s balónem.

Bang – Hráči stojí v kruhu a jeden vedoucí je uprostřed. Řekne jim, že jsou na Divokém západě a je tu nebezpečno, protože se všude střílí. Jediná možnost, jak se zachránit, je znát jména ostatních. Poté vedoucí uprostřed namíří rukou na někoho z kruhu. Ten si musí dřepnout a dva hráči kolem něj na sebe míří. Jejich úkolem je říct co nejrychleji jméno toho, na koho míří. Kdo je pomalejší, vypadává ze hry. Pro hru lze použít jakoukoliv jinou motivaci než Divoký západ.

Seřazovačka – Účastníci soutěží v několika vyrovnaných týmech. Každý tým stojí na jedné lavičce a musí se co nejrychleji seřadit podle pokynů vedoucího (Např. podle velikosti). Když je tým nejrychlejší, má nejvíc bodů atd. Nemusí se hrát jen na lavičkách.

Gordický uzel – Hráči stojí v kruhu a mají zavřené oči. Nejprve natáhnou kruhu jednu ruku a někoho se chytí, potom druhou. Když se všichni oběma rukama někoho drží, otevřou oči a jejich cílem je rozplést se a vytvořit jeden, případně více kruhů. Ve hře jde především o spolupráci a kreativitu.

ZOO – Hra pro pobavení pro mladší děti. Hráči stojí v kruhu. Jeden z hráčů začne tím, že na někoho ukáže a řekne nějaké zvíře např. slon. Ten na koho ukáže, si musí udělat chobot a dva hráči vedle něj mu dělají uši. Slon ukáže na někoho jiného a řekne jiné zvíře. Na začátku vedoucí řeknou, která zvířata jsou v Zoo a jak vypadají.

Molekuly – Hráči se volně pohybují v prostoru při hrající hudbě. Vedoucí hudbu vypne a řekne číslo. Hráči musí utvořit skupinky přesně podle tohoto čísla. Skupinka, která je moc malá, velká nebo hráči bez skupinky vypadávají. To se opakuje, než zbudou jen dva hráči.

Evoluce – Hra pro pobavení. Všichni začínají jako vajíčka, chodí v podřepu a hledají další. Když se vajíčko potká s jiným vajíčkem dají kámen nůžky. Kdo vyhraje, stává se kuřátkem. Kuřátko hledá jiné kuřátko. Až se najdou, opět si dají kámen nůžky. Kdo vyhraje, je slepička, kdo prohraje, je vajíčko. Princip je stále stejný. Ze slepičky je poté dinosaur, z dinosaura opička a z opičky člověk. Kdo dosáhne stádia člověk, vyhrál hru a čeká, až se stanou lidmi i ostatní. Podle

Monstrum – Hráči jsou ve skupinkách, kde jich je stejný počet. Hra slouží proplavení a je při ní třeba i spolupráce. Vedoucí řekne skupinám, aby vytvořili monstrum, které se země smí dotýkat pouze určitým počtem rukou a nohou. Skupina, které se to podaří první, získá nejvíce bodů.

2. Hry na louce a orvávky:

Tyto hry jsou opět tradičními táborovými hrami a je dobré, aby je účastníci znali, nebo aby si zkrátka rozšiřovali svou sbírku různých technik aktivit. Cílem je jednak pobavení, jednak vydání energie při fyzické aktivitě a při některých z nich i spolupráce nebo podpora v týmu.

Běhací Člověče, nezlob se – Hraje se obvykle na softbalovém hřišti nebo na louce, kde vyznačíme 4 od sebe stejně vzdálené mety. Hráči se rozdělí na 4 skupiny a stanou se figurkami v Člověče, nezlob se. U své mety – domečku – si hodí kostkou a musí oběhnout tolik okruhů, kolik jim padlo na kostce. Na začátku nemusí čekat na šestku. Když je doběhne hráč jiného týmu a dotkne se jich, jsou vyhození a musí se vrátit do domečku. Na trase je vždy jen jeden hráč z každého týmu. Hra je fyzicky náročná.

Běhací kámen nůžky papír – V zástupech proti sobě stojí dva týmy. Na povel se rozběhnou první hráči ze zástupu. Tam kde se setkají, dají si kámen nůžky. Kdo vyhraje, běží dál, kdo prohraje, vrací se. Z družstva, které prohraje, ale vybíhá další člen. Cílem každého družstva je, aby se všichni členové dostali na stranu protihráčů.

Trojúhelníky – Hra pro pobavení a naladění se na ostatní. Každý hráč si v duchu vybere dva jiné. Když mají všichni vybráno, vedoucí řekne start! /kolem všech je pak s vybranými dvěma hráči vytvořit rovnostranný trojúhelník.

Boj o balón – Orvácí hra, kdy proti sobě bojují dva týmy. V týmu mají hráči rozdělená čísla. Vedoucí řekne číslo a hráči s tímto číslem musí běžet pro balón, vzít ho a dostat ho zase zpět za svým týmem. Hráč z druhého týmu mu ale může bránit. Je třeba na začátku vymezit, co vše se může a co už je za hranicí. Lze hrát i bezkontaktně pouze jako běhací hru.

Hrad – Orvácí hra. Část skupiny tvoří hrad – stojí v kolečku a pevně se drží. Ostatní jsou dobyvatelé hradu a snaží se do něj dostat.

Čarodějky, trpaslíci, draci – Pro pobavení, běhací hra. Hráči jsou rozděleni na dva týmy. Každý tým má svůj domeček. Mezi domečky je čára. Hráči začínají hru, každý tým stojí na jedné straně této čáry. V domečku se vždy domluví, koho budou představovat, jestli čarodějky, nebo trpaslíky nebo draky. Na čáře pak na povel „hra“ začnou pantomimicky předvádět, koho si vybrali. Platí, že čarodějnice loví draky, draci trpaslíky a trpaslíci čarodějnice. Podle toho pravidla si hráči musí co nejdříve uvědomit, jestli loví, nebo prchají do domečku.

Želvy – Orvácí hra. Jedna polovina hráčů jsou lovci, druhá želvy. Želvy se snaží od z pevniny (vyznačené lanem) dostat do moře (taky vyznačeného lanem). Chodí pozadu po rukách a nohách. Lovci se je snaží zatáhnout zpět na pevninu, a to jakýmkoliv způsobem.

Maso – Stojíme v kruhu (nebo jen účastníci) a jeden kruh obchází zvenku. Někoho se dotkne a oba (obcházející i ten, koho se dotknul) se rozběhnou a snaží se přiběhnout první na místo, které se uvolnilo v kruhu. Musí každý běžet opačným směrem. Orvácí hra.

Hututu – Hraje se na ringo hřišti nebo v podobném prostoru. Orvácí hra. Hráči se snaží postupně přetáhnout protihráče na svou polovinu hřiště. Když jsou však na straně protihráčů, nesmí dýchat a musí říkat Hututu. Nadechnout se můžou zase až na své straně.

Barevná pohádka – Dva týmy sedí zády k sobě. Před sebou mají v určité vzdálenosti svůj domeček. Každý tým má svou barvu. Vedoucí vypráví pohádku. Když zmíní při vyprávění barvu jednoho týmu, ten musí rychle běžet do svého domečku a druhý tým je chytá. Koho chytne, stane se členem tohoto týmu.

Romeo a Julie – Hráči stojí v kruhu. Uprostřed jsou dva z nich, jeden je Romeo – má zavázané oči šátkem. Druhý je Julie a má zavázané nohy k sobě. Romeo volá: Julie, kde jsi? A Julie musí odpovídat: Tady, tady jsem. Romeo se pak snaží Julie dotknout a ona před ním uskakuje.

3. Netradiční sporty:

Netradiční sporty jsou do programu zařazeny proto, že jsou často součástí programu táborů Dlažky a Dlažka v nich často pořádá různé turnaje. Je tedy žádoucí, aby je praktikanti znali. Účastníci se rozdělí na 2 nebo 4 skupiny (podle počtu) a všechny sporty si sami vyzkouší zahrát

Petanqué

Dánské kuželky

Kroket

Šimbal

4. Hry uvnitř:

Opět je hlavním cílem, aby se účastníci tyto hry naučili. Zároveň se díky nim mění klima ve skupině a hráči se poznávají a stávají více spolupracující skupinou.

Sedím, myslím, miluju – Hráči sedí v kruhu, přičemž vedle jednoho z nich je po jeho pravé straně volné místo. Hráč si na něj sedne a řekne: „Sedím!“. Hráč, který má nyní po pravé straně volné místo, řekne: „Myslím!“. A zase další hráč se posune a řekne: „Miluju!“. A řekne jméno někoho ze spoluhráčů. Jmenovaný se pak přesune na volné místo a vytvoří tím volné místo někde jinde. To se opakuje.

Já Pepíček – Opět hra v kruhu. Je vhodnější ji zařadit až později, když mají účastníci z předchozích her pomalované obličej. Jeden hráč začíná a začíná větou – Já, Pepíček bez čárky, volám „jméno“ bez čárky. Vyvolaný se stává Pepíčkem a říká opět to samé ... Bez čárky znamená, že nemají na obličej žádný namalovaný obrázek nebo čárku (z předchozích her za chyby). Pokud se někdo splete, vedoucí mu namalují na obličej obrázek a hra pokračuje.

Ať vstane ten, kdo... - Seznamovací hra, při které se o sobě mohou hráči něco dozvědět. Uprostřed sedících hráčů na židličkách v kruhu stojí jeden z hráčů a říká: „Ať vstane ten kdo – např. miluje ringo.“ Kdo s tímto výrokem souhlasí, musí vstát a vyměnit si s někým místo. Kdo se nestihne osadit, zůstává uprostřed a ptá se on.

Až pojedou na pustý ostrov – Seznamovací a zároveň přemýšlečnická hra. Hráči sedí v kruhu a postupně říkají: „Až pojedou na pustý ostrov, vezmu si s sebou ...“ A každý hráč musí říct nějakou věc, která začíná na stejné písmeno jako jeho jméno. Je výhoda, když už hru pár hráčů zná, protože ti ostatní pak snáz odhalí její princip.

Osobnosti na čele – Hráčům vedoucí na čelo nalepí papírky, na kterých je napsaná nějaká osobnost nebo např. pohádková postavička. Jejich úkolem je pomocí otázek na další hráče s odpovědí ano/ne zjistit, kdo vlastně jsou.

Kočka – Hra pro pobavení. Hráči sedí v kruhu a jeden je uprostřed na čtyřech a hraje kočku. Jeho úkolem je přijít k někomu dalšímu a rozesmát ho. Když k někomu přijde, ten někdo musí bez jediného náznaku smíchu říct: Ty moje malá milá kočko, nemám pro tebe mlíčko, jdi o dům dál. Pokud se zasměje, musí být kočka on, pokud ne kočka musí jít zkoušet štěstí jinam.

Věštím z hrnečku – Hra, u které jde o to, aby hráči, kteří ji neznají, odhalili její princip. V kruhu se posílá hrneček a každý hráč musí říct: „Věštím z tohoto hrnečku že ...“. Vedoucí odpoví, zda se věštba vyplní nebo ne. Principem je, že věštba se vyplní, pokud hráč řekne, děkuji, když mu někdo podává hrneček.

Autobus – Hra začíná tím, že si první hráč sedne na lavičku a začne vyjadřovat nějakou náladu. Postupně k němu přisedají další cestující, a každý svou náladou ovlivní náladu v celém autobusu. Když tedy přisedne někdo, kdo se směje, smějí se s ním všichni.

Městečko Palermo – Velmi oblíbená hra u dětí. Vedoucí tajně v kolektivu určí několik mafiánů a jednoho katániho. Poté vypráví příběh o městečku Palermo a ovlivňuje co se děje.

Dirigent – Několik hráčů jde pryč z místnosti, aby neslyšeli ostatní zbylé hráče. Ti sedí v kruhu a představují orchestr. Domluví se, kdo je dirigent. Ten pak mění nástroje, na které orchestr pantomimicky hraje. Úkolem hráčů, kteří odešli z místnosti, je pak mezi ostatními odhalit dirigenta.

Slabikování – Dva týmy hráčů stojí proti sobě v řadě. Jejich úkolem je vymyslet slovo, které pak na povel „teď!“ naráz řeknou po jednotlivých slabikách. Druhý tým hádá, co to bylo za slovo.

5. Deskovky:

Slouží pro pobavení a odpočinek účastníků a zároveň se účastníci mohou naučit pravidla mnoha deskových her.

3.1.2. Pátek

Pátek 19.4.	Programový blok	Aktivity a techniky	Typ programu	Organizátoři
<i>Cíl dne:</i>	<i>Účastník se seznámí s organizací Dlažka a s fungováním tohoto kurzu. Vyzkouší si některé sporty, hry a naučí se zacházet s mapou.</i>			
7:30 - 8:00	Rozcvička	Dostihy a Znáš toho mafiána	rozcvička	Jarda + Ondra
8:00 - 9:00	Snídaně			
9:00 - 10:00	přednáška o herních systémech	system každý s každým, KO system, zapisování do tabulek, rozvržení času a prostoru na sporty a hry + příklady	přednáška + příklady	Jarda + Michal
10:00 - 10:30	Pauza	Svačina		
10:30 - 13:00	Sport	ringo, lakros, frisbee - využití znalostí herních systémů z přednášky	sport + praktická část přednášky	Já + Verča + Ondra, Michal, Jarde

13:00 - 14:00	Oběd			
14:00 - 16:00	Sport	Softbal	sport	Jarda + Ondra + Michal
16:00 - 16:30	Pauza	Svačina		
16:30 - 17:30	tvorba/ubytování	vytváření bloků, kam si můžou účastníci zapisovat hry + poznámky z přednášek	tvořivá činnost	Barča
17:30 - 18:00	úvod + představení Dlažky			Mussur
18:00 - 19:00	úvodní hra	velká hra - Jak jsi na tom?	hra	Marek + Já + Michal + Jarda
19:00 - 19:30	Večeře			
19:30 - 21:00	seznamovačky	* Mezinárodní seznamka; Výměna identity; Soustředte se; Přemísťování poslepu; Zvuky zvířat; Rychle!; Drákula; Deky; Poklička	hry	Ondra + (všichni)
21:00 - 22:00	očekávání, zkušenosti	Sladění očekávání od kurzu a povídání si o zkušenostech z táborů + kratičká prezentace očekávání	diskuze v menších skupinách + v celé skupině	Já + Marek
22:00 - 22:30	přednáška o mapách	práce s mapou, plánování výletu	přednáška	Verča
22:30 - 23:00	plánování trasy	plánování trasy v pětičlenných týmech - Úkolem každého týmu je naplánovat pěší výlet pro děti 8 -12 let na dopoledne.	skupinová práce - praktická část předchozí přednášky	Verča

* hry jsou určené pro mladší věkovou kategorii, než jsou účastníci, aby si je účastníci osvojili

1. Rozcvička

Dostihy – Všichni stojíme v kruhu a na místě klušeme a plácáme do steh. Jsme koně na koňských dostizích. Vedoucí udává průběh dostihů tím, že hlásí, co se zrovna děje. Např. když narazíme na překážku, musíme vyskočit, když na vodní příkop, musíme vyskočit dvakrát atd.

Znáš toho mafiána – Všichni stojí v kruhu a uprostřed je jeden vedoucí. Vedoucí si někoho vybere, jde k němu a začne před ním skákat a zpívat: „Znáš toho mafiána, mafiána, znáš toho mafiána, víš kdo to je?“ A vybraný odpovídá: „Znám toho mafiána, mafiána, znám toho mafiána, vím kdo to je!“. Pak oba skáčou naproti sobě a zpívají: „ My jsme ti mafiáni, mafiáni, my jsme ti mafiáni, jó to jsme my!“. Pak si oba někoho vyberou, a celé se to opakuje, než skáčou úplně všichni.

2. Přednáška o herních systémech

Herní systémy je dobré znát proto, aby byl optimálně využit čas i počet hřišť, která jsou k dispozici, i ta nejslabší družstva nebo jednotlivci si zahráli co nejvíce utkání, naopak ti, kteří postoupí do finálových bojů, měli ještě dostatek sil hrát ve finálových bojích s plným nasazením. *Přednáška by měla účastníkům poskytnout základní informace o herních systémech a měli by si při ní vyzkoušet řešit hypotetické příklady různých turnajů. To znamená, že většinu času budou účastníci sami aktivně řešit příklady a výsledky konzultovat s vedoucími.*

3. Sport

Sporty navazují na přednášku o herních systémech. Účastníci se naučí jednak jejich pravidla a jednak si vyzkouší organizaci turnaje v ringu a jiných sportech.

Ringo

Lakros

Frisbee

Softbal

4. Tvorba

Odpočinková a tvůrčí aktivita. Účastníci dostanou prázdné deníčky, na které si budou vyrábět obal, a do kterých si pak mohou zapisovat hry a to, co se dozvěděli na přednáškách. Kromě toho je to i prostor, kam si mohou zapisovat své nápady, myšlenky a postřehy, které jsou pro ně důležité a ke kterým se chtějí později vrátet.

5. Úvodní hra

Úvodní hra je na program zařazena, aby se účastníci lépe seznámili s nejbližším okolím, ve kterém se školení odehrává. Kromě toho je hra tematicky orientovaná na informace, které se praktikanti dozvědí během příštích dnů, a tak se účastníci zvolna naladí na školení. Otázky položené ve hře budou druhý den sloužit jako témata pro diskusi o bezpečnosti práce na táboře.

Jak jsi na tom? – V táboře je umístěno 21 karet, na kterých je číslo (nebo číslo s písmenem), otázka týkající se práce praktikantů na táboře, zejména v souvislosti s bezpečností práce a tři varianty odpovědí s čísly. Poloha všech karet je zaznačená na velké letecké mapě na předem určeném místě. Účastníci hrají každý sám za sebe a snaží se co nejdříve

dosáhnout cíle. K tomu vede cesta skrze otázky a správné odpovědi. Hráči začínají tím, že musí najít kartu, na které je kromě čísla i písmeno. Odpoví na otázky položenou na kartě. Pokud odpoví správně, posunou se o úroveň výše a odpovídají na další otázku. Pokud odpoví špatně, sestoupí (nebo nepostoupí výš) a postup se jim tak tedy zkomplikuje. V ideálním případě stačí odpovědět na pět otázek. Není to ovšem jednoduché, protože odpovědi jsou často všechny velmi podobné a rozhodují detaily. U poslední otázky na vrcholu pomyslné pyramidy je vedoucí, který oznámí, že účastník došel do cíle a zapíše jeho pořadí. Čas na samotnou hru je 30 minut.

Po hře následuje reflexe tou formou, že účastníci budou mít za úkol zamyslet se „jak jsou na tom“ (se svými znalostmi a úspěchy ve hře) a podle toho se postavit vedle nataženého lana do jednotlivých úseků, podle toho, zda si myslí, že pro učení mají ještě velký prostor, mají se ještě co učit, umí toho podle nich už dost, už se nepotřebují učit skoro nic.

6. Seznamovačky

Seznamovací hry v tomto programovém bloku slouží k tomu, aby se případní nově příchozí do skupiny seznámili s ostatními a naučily se některé seznamovací hry.

Mezinárodní seznamka – Účastníci chodí v prostoru a náhodně se setkávají. V prvním kole hry se jen zastaví, pozdraví se a řeknou si jménem. Ve druhém si podají ruku atd. Před každým kolem je pak řečeno, odkud pozdrav pochází – proto mezinárodní seznamka.

Výměna identity – Každý si o sobě vymyslí 3 věci (věty), z nichž 1 je lež a 2 pravda.

- varianta jednodušší - sám je přečte a ostatní tipnou, co je lež.
- varianta těžší - probíhají 3 kola seznamování, lidé na sebe v prostoru naráží a seznamují se - řeknou jen ty tři věci. Když se dvojice vzájemně představí, vymění si identitu a dál se představují už jen jako ty tři věci, které slyšeli od ostatních. Každý to tak udělá třikrát. Poté si v kroužku tyto věty postupně říkáme a ostatní hádají, o koho jde a navíc která z těch věcí není pravda.

Soustředte se – jednoduchá seznamovací hra, kterou zvládnou i malé děti. Všichni sedí v kruhu a tleskají dvakrát do kolen a dvakrát rukama. Při tleskání rukama říkají své jméno, při tleskání do kolen jméno někoho jiného. Dokud se nikdo nesplete. Kdo se splete, dostane čárku na čelo. Každé kolo začíná slovy: „Soustředte se, soustředte se právě teď.“

Premisťování poslepu – Uprostřed kruhu stojí hráč se zavazanýma očima. Řekne jména dvou hráčů z kruhu a ti si musí vyměnit co nejtíši místa. Když se slepý hráč jednoho z nich dotkne, vymění si s ním místo.

Zvuky zvířat – Hráči sedí v kruhu a jeden z nich je uprostřed a má zavazané oči šátkem. Má za úkol ukázat někam prstem. Hráč, na kterého ukazuje, musí udělat nějaký zvířecí zvuk. Slepý pak podle zvuku musí poznat, kdo jej vydal. Když se mu to podaří, vymění si místa.

Rychle! – Hráči sedí v kruhu a jeden z nich je uprostřed. Drží noviny a má za úkol praštit jmenovaného (na začátku řekne první jméno vedoucí). Když jmenovaný stihne dřív říct jméno někoho jiného je zachráněný a hráč uprostřed hledá posledního jmenovaného. Když ten nestihne vymyslet jiné jméno, ten uprostřed ho praští novinami po hlavě a vymění si s ním místo.

Drákula - stojíme v kolečku s většími rozestupy, aby uvnitř bylo dost místa i na popoběhnutí. Uprostřed je upír, před kterým se dá zachránit jedině tím, že na někoho mrknete a ten řeknete tvoje jméno. Všichni se tedy musí dívat na toho, ke komu se upír blíží. Jakmile někdo řekne jméno, aby někoho zachránil, upír se obrátí proti němu a chce ho dostat. Pokud ten, na koho oběť mrká a prosí o záchranu, jméno neví, upír se k oběti přiblíží na dotek a dotkne se jí (kousne) a musí se s ní vystřídat.

Deka – Seznamovací hra, která by měla být zařazená, až už si účastníci trochu pamatují jména ostatních. Hrají dva týmy proti sobě. Dva vedoucí mezi nimi drží napnutou deku, a když ji sundají první ze zástupu z obou týmů, musí říct jméno toho druhého.

Poklička – Opět sedí všichni hráči v kruhu v místnosti. Uprostřed kruhu je položená poklička. První hráč ji roztočí a řekne něčí jméno. Jmenovaný pak musí pokličku chytit dřív, než spadne na zem. Když se mu to podaří, roztáčí ji on a někoho volá. Když ne, má trestný bod v podobě obrázku na čelo.

7. Očekávání a zkušenosti

V tomto bloku budou účastníci pracovat ve skupinkách, do kterých se náhodně rozdělí. Jejich úkolem bude diskutovat o tom, jaká mají od kurzu očekávání a sepsat je na připravený flipový papír. Předmětem diskuze mohou být také zkušenosti s tábory, aby si účastníci udělali představu, jak jsou na tom i ostatní. Po půl hodině diskutování ve skupinkách bude následovat krátká prezentace výsledků diskuze před ostatními.

8. Přednáška o mapách

Blok nazvaný *přednáška* je na dobu, na kterou je naplánovaný dost troufalý program. Přesto má v harmonogramu své místo, protože ovlivní druhý den. Přestože mohou být účastníci už unavení, rozhodla jsem se tedy riskovat program tohoto typu i v takovou pozdější hodinu. Přednáška bude probíhat velmi interaktivně a bude se snažit být co nejkratší. Účastníci u ní budou mít k dispozici mapy okolí a budou se bavit o praktických věcech jako je značení v mapách a jak dlouho trvá ujít pěšky jakou trasu (s ohledem na to, kdo ji absolvuje).

9. Plánování trasy

Skupinová práce, která navazuje na předchozí přednášku. Budoucí praktikanti dostanou zadání, aby naplánovali reálnou trasu z tábora do okolí pro děti ve věku 6 – 10 let na dopoledne, která musí směřovat k nějakému cíli a končit opět v táboře. Když budou mít trasu naplánovanou, odevzdají ji organizátorům a mohou jít spát. Zadání trasy je záměrně určeno takto, protože organizátoři vyberou nejlepší trasu a tu poté účastníci v sobotu absolvují. (Což

se ale dozví až v sobotu). Je tedy důležité, že bude kratší, než jakou by ušli za dopoledne oni sami. Zároveň díky tomu, že se trasa zrealizuje, budou mít účastníci lepší představu o tom, co případně příště změnit apod.

3.1.3. Sobota

Sobota 20.4.	Programový blok	Aktivity a techniky	Typ programu	Organizátoři
<i>Cíl dne:</i>	<i>Předat budoucím praktikantům základní informace z oblasti jejich práv a povinností, bezpečnosti práce, hygieny na zotavovací akci a první pomoci</i>			
7:00 - 7:30	rozcvička	štafety	nepovinná rozcvička	Michal + Marek
7:30 - 8:00	snídaně			
8:00 - 8:30	vytyčení osobních cílů a předpokládaných přínosů	Gól - vytyčení osobních cílů kurzu. Tato aktivita má přesah i do zbytku kurzu - její zhodnocení proběhne na závěr akce	reflexe	Já + Marek
8:30 - 9:00	vyhodnocení plánování trasy + zpětná vazba účastníkům		zpětná vazba ke skupinové práci	Verča
9:00 - 9:30	poučení o vybavení na výlet	pomocí správného a špatného příkladu poučení o vybavení (oblečení) na výlet	scénka organizátorů	Ondra + Michal + Já
9:30 - 10:00	pauza			
10:00 - 15:00	výlet	(podle vybrané trasy z pátku)		Verča + Barča + Michal
		1. pauza - svačina, přednáška o tom, jak se chovat v lese, při bouřce, na co si dát pozor	motivační scénka + diskuze	Jarda
		2. první pomoc - v cíli výletu simulace zranění, ukázka ošetření, oběd, přednáška o první pomoci	simulace + přednáška	Marek
		3. hry na cesty - v průběhu cesty zpět - Medvěd, potopa, bomba; Bodyguard; Kolíčky...	hry	Jarda
		4. pauza přednáška hygiena na táboře	přednáška + diskuze	Marek + Jarďa
15:00 - 16:00	pauza	svačina		

16:00 - 16:30	přednáška - práva povinnosti praktikantů		přednáška	Marek
16:30 - 17:30	přednáška - bezpečnost	diskuze na základě páteční hry	přednáška + diskuze	Ondra + Já
17:30 - 18:30	hra v lese	Pašeráci	hra	všichni
18:30 - 19:30	večeře			
19:30 - 20:00	přednáška o propagaci akce		přednáška	Mussur
20:00 - 21:00	vytvoření letáku na smyšlenou akci + prezentace		skupinová práce	Barča + Verča
21:00 - 22:00	reflexe	zaměřená do budoucna - Jak využijí získané poznatky? Co se o sobě při dnešních aktivitách dozvěděli?	reflexe v kolečku	Já + Marek
22:00	noční hra	Bludičky	hra	Michal + Jarda

1. Rozcvička

Jako rozcvičku si účastníci vyzkouší spoustu různých možností, jak dělat štafety pro účastníky zábavně. *Cílem je, se je naučit.*

2. Vytyčení osobních cílů

Seberefektivní aktivita

Gól – Všichni účastníci dostanou prostor pro zamyšlení nad tím, jakých cílů by chtěli tímto kurzem dosáhnout. Napiší je na kulatý papír ve tvaru míče. Poté jej připíchnou na nástěnku, na které bude branka, do takové vzdálenosti, v jaké se teď podle nich nachází vzhledem ke stanoveným cílům. *Důležité je, že tato aktivita má přesah do dalších chvilí na školení. Ve volných chvílích totiž mohou účastníci se svými míči pohybovat blíž k brance nebo naopak, podle aktuálních pocitů.*

3. Vyhodnocení plánování trasy

Vedoucí okomentují všechny návrhy na trasy, které účastníci tvořili předchozí večer. *Vyzdvihnou všechny klady a upozorní i na chyby.* Určí, která trasa byla nejlépe zpracovaná.

4. Vybavení na výlet

Motivační scénka, ve které „herci“ účastníkům oznámí, že si tuto trasu teď vyzkouší na vlastní kůži. Zároveň jim pomocí vhodného a nevhodného příkladu sdělí, co je dobré

vybavení na výlet s dětmi. Cílem je účastníky zábavnou formou poučit o tom, jaké je vhodné oblečení do přírody apod.

5. Výlet

Výlet je relativně krátký vzhledem k plánované cílové skupině, a proto je po cestě prostor na zastávky, ve kterých se účastníci dozvědí důležité informace. Cílem výletu je pokud možno co nejvíce zážitkovou formou účastníkům přiblížit některé oblasti práce na táborech.

5a) Přednáška o chování v přírodě

První zastávka na předem určeném místě, kde už bude čekat předem vedoucí, který účastníkům řekne, jak se mají správně chovat s dětmi na výletě v přírodě. Poučí je i o chování při bouři a jiných nečekaných a problémových situacích.

5b) První pomoc

Nedaleko cíle výletu účastníci objeví člověka se zlomenou nohou. Zranění bude simulovat jeden z vedoucích. Cílem účastníků, bude rozhodnout, co s ním udělají a přepravit ho do cíle výletu. V cíli pak bude obědová pauza a po ní diskuze o situaci se zraněným člověkem. Zhodnotí se, zda se účastníci zachovali správně a diskuze bude pokračovat zásadami první pomoci.

5c) Hry na cestu

Po cestě zpátky do tábora budou účastníci hrát hry, které mohou využít na výletě s dětmi, aby si je osvojili a zažili.

Medvěd, potopa, Bomba – Po cestě může kterýkoliv z vedoucích zakřičet nějaký předem domluvený signál, na který musí okamžitě všichni účastníci zareagovat. Kdo to nestihne, než vedoucí napočítá do deseti, tomu namaluje obrázek na čelo. Křičí se např. medvěd – všichni se musí schovat, aby je vedoucí, co vydal pokyn, neviděl. Nebo potopa, všichni musí vylézt na vyvýšené místo aspoň kus nad zemí. Bomba – všichni si musí lehnout na zem a krýt si hlavu.

Bodyguard – účastníci se rozdělí do dvojic. Jeden z dvojice je rocková hvězda, jeden její bodyguard. Bodyguardi si dají šátek na hlavu, aby se poznalo, kdo je kdo. Vedoucí se pak nenápadně snaží trefit molitanovým míčkem do hvězdy. Když bodyguard míček zastaví, nic se nestane, když ne, dostane obrázek na čelo. Po chvíli si bodyguardi s hvězdami vymění role.

Kolíčky – Každý z účastníků má dřevěný kolík se svým jménem. Jeho úkolem je zanechat ho na zemi, ale tak, aby kolem něj mohla projít minimálně polovina účastníků. Pokud všichni projdou a nikdo si kolíčku nevšimne, ten, kdo ho položil, získává 5 bodů. Když si ho někdo všimne, tak nezíská nic, ale ten, kdo si všiml, získává 1 bod.

5d) Hygiena na táboře

Při poslední zastávce výletu čeká účastníky přednáška o hygieně na táboře. Začne např. tím, že děti nesmí být příliš zatěžovány, nesmí chodit příliš dlouhé trasy, musí pít apod. Postupně se „přednáška“ stočí i k ostatním hygienickým normám na táboře.

6. Práva a povinnosti praktikantů

Po pauze po návratu z výletu následuje přednáška o právech a povinnostech praktikantů, které by měli dobře znát, protože se týkají bezprostředně jich samotných.

7. Bezpečnost na táboře

Předposlední přednáška náročného dne. Na základě hry Jak jsi na tom? Proběhne interaktivní přednáška o bezpečnosti práce na táboře. *V první řadě se účastníci dozvědí správné odpovědi na všechny otázky ze hry a za druhé budou mít prostor pro dotazy a diskuzi.*

8. Hra v lese

Hra, která si klade za cíl zaktivizovat účastníky, kteří dlouho seděli a přemýšleli. Zároveň velmi oblíbená táborová hra, kterou není špatné znát. Bude zaměřená pro cílovou skupinu účastníků školení s poučením, že pro děti je vhodnější jiná motivace.

Pašeráci – Hra, která vyžaduje přípravu (především materiálu) předem. Hraje se ve dvou týmech v jasně vymezeném členitém terénu. Hráči jsou dvě konkurenční skupiny pašeráků drog. Jejich cílem je z jejich drogového doupěte propašovat pytlík s drogou (moukou), kterou jim předá dealer, uživateli drog na druhé straně prostoru ke hře. Uživatel je až za doupětem soupeřů. Ti mají své doupě s dealerem i uživatele na opačné straně. Hráči mohou chytat své protihráče – konkurenty. Když je chytnou, mají čas, než napočítají do desíti, chyceného hráče prohledat. Když najdou drogu, zabaví ji a odevzdají policii – jeden z vedoucích. Policie má však i jinou funkci a to kontrolovat hráče. Mají čas do dvaceti na prohledání. Vyhrává tým, jehož uživatel je na konci hry lépe zásobený.

Po této hře následuje reflexe, kdy se hráči zamyslí a na papír sepíší následující věci: 7 věcí, které jsem viděl, 6 věcí, kterých jsem se dotkl, 5 věcí které jsem slyšel, 4 věci, které mě znervózňovali, 3 věci, ze kterých jsem měl radost, 2 věci, které jsem si myslel, a 1 věc, kterou jsem cítil (srdcem). Papír poté připíchnou na předem nachystanou nástěnku, aby si ho mohli ostatní přečíst.

9. Propagace akce

V rámci odpočinku po fyzicky náročné hře se účastníci při přednášce dozví, jak a kdy začít s propagací akce.

10. Vytváření letáku

Po přednášce se náhodně rozdělí do skupin, ve kterých vymyslí vlastní akci a vytvoří na ni propagační leták. Akci poté prezentují ostatním, od kterých uslyší zpětnou vazbu k letáku.

Např. jestli na něm něco důležitého nechybí. Cílem je prakticky si ověřit, co jsem se naučil z předchozí přednášky.

11. Reflexe

Velmi důležitá součást dne i kurzu. V reflexi v kolečku se budou vedoucí snažit účastníky navést k hlubšímu přemýšlení o dosavadním průběhu školení a o budoucím směřování účastníků v oblasti táborů. Na reflexi je vymezená doba jednu hodinu, pokud se však bude zdát, že je třeba věnovat jí více času, nebude to problém, protože je poslední povinnou aktivitou sobotního dne.

12. Noční hra

Dobrovolná fyzicky náročná aktivita, zařazená pro nadšené účastníky, kteří ještě budou mít dost energie a chuti pokračovat v programu. Musí být uvedena tak, aby se účastníci, kteří jsou unavení, necítili špatně, že se jí nezúčastní – důraz na dobrovolnost.

Bludičky – hraje se na louce, kde je přehledný terén bez překážek. Vedoucí jsou bludičky, které účastníkům dávají světýlka. Těch musí nasbírat co nejvíce, a to tak, že bludičku chytí. Chytat ji můžou ale jen tehdy, kdy svítí – má rozsvícenou čelovku.

3.1.4. Neděle

Neděle 21.4.	Programový blok	Aktivity a techniky	Typ programu	Organizátoři
<i>Cíl dne:</i>	<i>Ověřit získané znalosti a předat osvědčení o absolvování školení. Zjistit zájem o volná místa na táborech na pozici praktikant a tyto místa nabídnout úspěšným praktikantům.</i>			
7:30 - 8:30	Snídaně			
8:30 - 9:30	Dynamics / problem solving	Potrubí, Vajíčko, Dračí loď, Létaující koberec	hry	Barča + Ondra
9:30 - 10:30	přednáška - organizace tábora (od příprav po konec tábora)	výběr týmu, časový harmonogram příprav, režim dne na táboře, materiál, rozpočet	přednáška	Mussur
10:30 - 11:30	děti na táboře + možná rizika	přednáška + diskuze s odborníkem - psychologem	přednáška + diskuze	Psycholog
11:30 - 12:00	pauza	příprava na test		
12:00 -13:00	test a rozhovory			Jarda + Verča + Barča
13:00 - 14:00	oběd			
14:00 - 15:00	Reflexe	téma - Co si z kurzu odnáším? + zhodnocení aktivity/reflexe Gól.	reflexe v kolečku	Já + Marek
15:00	vyhodnocení	předání osvědčení + nabídka práce jako praktikant na táboře		Všichni

	zpětná vazba	vyplnění dotazníku zpětné vazby	Všichni
	balení + úklid + odjezd	odjezd účastníků 16:30	Všichni

1. Dynamics / Problem solving

Hry, které vnesou do skupiny tenzi, díky problémům, které musí skupina řešit v krátkém časovém limitu. Skupina musí vymyslet taktiku a strategii, aby byla co nejlepší. Cílem je jedna naučit se do programu zařadit tento typ aktivit a jednak podpořit spolupráci ve skupině.

Potrubí – Hráči ve skupinkách po pěti lidech dostanou spoustu materiálu a kbelík vody. Jejich úkolem bude z materiálu postavit potrubí, kterým do prázdného kyblíku nateče co nejvíc vody.

Vajíčko - Hráči se rozdělí do skupinek po 4 a dostanou vajíčko a zadání, že ho musí do desíti minut obalit přírodním materiálem tak, aby se nerozbilo, když ho shodí ze střechy.

Dračí lodě – Jde o soutěž týmů. Hráči mají dvě podložky, pomocí kterých musí překonat určitou vzdálenost. Problém je, že se na jednu podložku taktak vejdou, a když někdo šlápne mimo nic, celý tým se musí vrátit zpátky na start a vrazit znovu.

Létající koberec – Hráči stojí na létajícím koberci. Bohužel ale na špatné straně, tak nemohou vzlétnout. Aby se jim to povedlo, musí pod sebou koberec převrátit na opačnou stranu. Když už ale na koberec jednou nastoupili, nesmí z něho sešlápnout na zem. Problém je, že na koberci je velmi těsno.

2. Organizace tábora

Přednáška, která účastníky velmi stručně seznámí s průběhem typického tábora od samotné myšlenky tábor uskutečnit až po jeho konec a zhodnocení.

3. Děti a možná rizika

Přednáška s odborníkem (psychologem), který má z oblasti táborů zkušenosti. Přednáška se zabývá dětmi, jako cílovou skupinou táborů a problémy, které na táboře mohou nastat. Následuje důležitá diskuze.

4. Test a rozhovory

Jednoduchý test, který slouží k ověření znalostí z kurzu. *Jeho cílem není účastníky vyselektovat, protože důležitější než samotný test je pro hlavního vedoucího a ostatní vedoucí to, jak se účastnil celého školení.* Po testu bude s každým z účastníků vést některý vedoucí rozhovor a pokusí se mu poskytnout zpětnou vazbu k jemu působení na školení.

5. Reflexe

Závěrečná reflexe v kolečku, ve které účastníci mohou zhodnotit přínos, který pro ně mělo školení a jejich posun (podle míčů v bráně nebo u ní) od začátku školení po tuto chvíli.

6. Ukončení

Vyhodnocení a předání osvědčení úspěšným absolventům. Účastníci budou vyzváni k vyplnění dotazníku o kurzu, aby organizátorů poskytli zpětnou vazbu. Organizátoři v dotazníku nabídnou mimo jiné volná místa praktikantů a podle zájmu si budou moci ověřit, zda se účastníky povedlo namotivovat. Zároveň jim nabídnou další možnosti spolupráce a možnost stát se členy Dlažky, pokud jimi ještě nejsou.

4. Příprava kurzu

Kurz Start je pravidelnou akcí Klubu Dlažka již více než deset let a je o něj pořád zájem ze strany účastníků. Pořádá se ve stejném termínu každý rok. Tentokrát školení proběhne **18. – 21. 4. 2013.**

Ideálním místem pro Start je táborová základna Dlažky Rajnochovice, která leží v oblasti Hostýnsko-Vsetínských vrchů. Rajnochovická základna je situována uprostřed přírody a nabízí mnoho možností využití pro všemožné aktivity. Je v údolí, obklopená lesem, kterým protéká potok a je odříznutá od silnice. Ubytování je v klasických táborových chatách pro čtyři lidi nebo ve větších chatách s topením. K dispozici je také zrekonstruovaná jídelna, ve které se dá topit a ve které je ideální prostor pro různé hry. V základně jsou nově vybudované sprchy. Velkou výhodou je také velká travnatá louka přímo v areálu a antukové hřiště.





4.1. Fáze příprav

1. Výběr organizačního týmu a rozdělení jeho rolí (leden 2013)

Organizační tým vybírá hlavní vedoucí akce, kterým je předseda klubu Dlažka a hlavní vedoucí řady táborů – Ing. Jaroslav Biolek (v harmonogramu jako Mussur). Členové týmu jsou vybíráni na základě jejich zkušeností a dovedností a zároveň tak, aby spolu byl tým schopný efektivně spolupracovat.

4.2. Pořadatelský tým



Ing. Jaroslav Biolek

- Předseda klubu Dlažka, hlavní org. akce
- Mnoho let zkušeností, školení a úspěšných táborů jako HVT, sportovec, kytarista i zapálený zpěvák
- *Funkce na školení:* hlavní vedoucí, koordinátor týmu, hospodář a odborník na oblast organizace a propagace tábora (kromě jiného).



Jana Nevtípilová

- Vedoucí na dětských a jiných táborech, mistryně ČR v halovém ringu
- *Funkce na školení:* facilitátorka reflexí, support – dohlížení na plnění harmonogramu akce, přehled o průběhu školení.



Marek Boček

- Programový a oddílový vedoucí na letních táborech, lektor na kurzech první pomoci.
- *Funkce na školení:* facilitátor reflexí, odborník na oblast práv a povinností praktikantů, první pomoci, hygieny a deskových her.



Mgr. et Bc. Jaroslav Biolek

- Vedoucí a hlavní vedoucí na táborech, kterých se účastní již od 3 let, lektor na školeních a zapálený hráč netradičních sportů a her. Hraje výborně na všechny nástroje.
- *Funkce na školení:* odborník na netradiční sporty, herní systémy, hry uvnitř i venku, oblast hygiena na táboře.



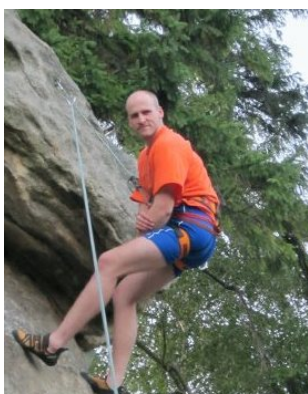
Veronika Nevtípilová

- Vedoucí na letních táborech, mistryně ČR v ringu (i v halovém), geoinformatička.
- *Funkce na školení:* odbornice na netradiční sporty, hry na louce, deskové hra a především práci s mapami a pomocnice s chytáním aktivit.



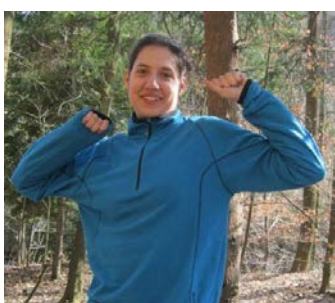
Ondřej Šebák

- Vedoucí a hlavní vedoucí velmi oblíbených a úspěšných dětských táborů, aktivní sportovec a skvělý motivátor.
- *Funkce na školení:* Odborník na seznamovací a iniciační hry, sporty, bezpečnost práce na táboře a dynamicsy.



Ing. Michal Mrnušík

- Vedoucí a hlavní vedoucí na táborech, účastník od útlého věku, nadšený a drsný sportovec.
- *Funkce na školení:* Správce webových stránek a přihlašování, odborník na sporty a orvácí hry, herní systémy a větší hry, náročné na přípravu. Zdravotník akce.



Barbora Hejná

- Vedoucí na táborech, výborná zpěvačka a hráčka na cokoliv, kreativní členka týmu.
- *Funkce na školení:* Odbornice na netradiční hry i sporty, tvořivé aktivity, dynamicsy a pomocnice s přípravou aktivit.

Vytyčení cílů akce. Na první schůzce si celý tým vytyčí cíle, kterých chce kurzem dosáhnout. S cíly by měli být všichni ztotožnění, aby byli pro práci lépe motivovaní a mohli i lépe spolupracovat na tvoření programu. Všichni se na první schůzce také seznámí s formou kurzu a rozdělí si své funkce na kurzu, podle oblastí jejich zájmů a schopností.

2. Druhá schůzka (leden 2013)

Vytvoření a začátek propagace. Na druhé schůzce se tým shodne na formě propagace akce, vytvoří leták k akci a domluví se, kdo a kam jej umístí. Vytvoří se webové stránky akce, kde se účastníkům více přiblíží, co mohou od kurzu očekávat, kdy a jak se mají hlásit apod. Na webových stránkách se spustí přihlašování (**1. únor 2013**).

3. Třetí schůzka + čtvrtá schůzka (únor, březen 2013)

Třetí a čtvrtá schůzka jsou věnovány tvorbě programu. Vytváří se harmonogram, do kterého se skládají aktivity tak, aby se skrze ně naplnily postupně cíle akce. Upřesní se i cíle jednotlivých dní. Při tvorbě programu je třeba dbát nejen na dodržení a umožnění naplnění cílů akce, ale také na to, aby se střídaly různé typy aktivit a postupně se také pracovalo se skupinou pomocí ovlivňování skupinové dynamiky. Na schůzce se rozdělí, kdo co přesně bude dělat a chystat.

4. Pátá schůzka (duben 2013)

Doladění změn a ujasnění si předpokládaného průběhu akce. Seznámení se s přihláškami účastníků.

4.3. Průběh akce

Viz. Struktura programu a Analýza průběhu kurzu.

4.4. Zhodnocení akce

Velmi důležitou součástí kurzu je i schůzka po něm, kdy si tým sdělí své dojmy, zhodnotí akci na základě zpětné vazby od účastníků a identifikuje sporné momenty, které do příští akce „vychytá“.

5. Analýza průběhu kurzu (včetně možných rizik a problémů)

Průběh školení lze rozdělit do dvou pomyslných linek, a to na linku „programovou“ a na linku „skupinovou“. Z hlediska programu, jeho provázanosti a cílů školení popisují programovou linku v části Struktura programu. K praktickým věcem chybí doplnit údaje o dopravě na místo a o stravování. Dopravu na kurz si účastníci zajistí sami, a to linkovým autobusem z Přerova, který přijíždí tak, aby stihli začít čtvrtčním polednem, nebo pátečním večerem. Zpátky z kurzu pojedou účastníci objednaným autobusem přímo z tábora do Přerova. Strava včetně pití bude na kurzu zajištěná pětikrát denně. Z hlediska linky skupinové nastiňují možný a předpokládaný vývoj skupinové dynamiky mezi účastníky.

Skupinová dynamika

Na školení se setkají účastníci, kteří se pravděpodobně neznají nebo se znají jen někteří. Velkou výhodou kurzu je, že se předpokládá, že na něj přijedou motivovaní a s chutí se předvést v tom nejlepším světle, což je dobrý předpoklad pro dobrou spolupráci v účastnické skupině. Problém může nastat, pokud jsou účastníci namotivovaní až moc a pouze z vnějšku, tedy např. touhou po osvědčení nebo přijedou jen kvůli pokynům někoho jiného. V takovém případě je dobré, aby si všichni účastníci vytyčili i cíle, ke kterým jsou motivovaní vnitřně a dosáhnou jich tak snáze a naučí se přitom mnohem více.

Od začátku kurzu se účastníci učí spolupracovat a fungovat jako členové týmů, protože práce praktikanta není individuální a samotářská činnost, ale jde zkrátka o práci ve skupině a se skupinou. Problém částečně je, že skupina se v pátek večer pravděpodobně rozšíří o další členy, bude tedy potřeba je do skupiny začlenit a pak s ní už pracovat jako s celkem. Utvoření účastnické skupiny, kde budou probíhat skupinové děje, sice není prioritním cílem, nicméně je to předpoklad pro učení účastníků a fungování celé akce.

- Nejprve je tedy nutné podpořit klima skupiny, aby mohly začít nějaké procesy ve skupině vůbec probíhat. Toho dosáhneme tím, že na úvod zařadíme „iniciačky“, tedy aktivity, u kterých se skupina zasměje, a které navodí dobrou náladu. Toto je na pořadu prvního dne a potom také v pátek večer pro nově příchozí.

- V rámci iniciaček se účastníci zahrají i seznamovací hry, aby se znali jménem.
- Dále si budou moct účastníci sjednotit cíle, které od kurzu očekávají. Když si uvědomí, že mají společné cíle a mnohdy i zájmy, podpoří to skupinovou kohezi.
- Účastníci budou často pracovat ve skupinkách, do kterých budou náhodně losování pomocí různých dílčích aktivit a vyzkouší si tak práci v různých typech skupin a s různými lidmi.
- Mimo skupinovou práci a zážitky, dostanou účastníci prostor přemýšlet i o sobě samotných a to např. skrze aktivitu gól.
- Do skupiny je pro lepší učení se třeba zapojit i opačný proces, než je koheze, tedy tenzi. Tu do skupiny vnese např. sobotní hra pašeráci a poslední den také dynamicsy, aktivity pro vnášení tenze do skupiny stvořené.
- Protože tenzí není dobré končit, je na závěr zařazená reflexe, ve které by si skupina mimo jiné měla uvědomit přínosy skupinové práce. Reflexe je však zařazená taky z důvodu zpracování zážitků do podoby zkušeností, a k podpoře učících procesů.

Abychom předešli mnoha rizikům jako je např. to, že se nějaký účastník zablokuje a nebude u něho probíhat učení apod., je třeba k účastníkům přistupovat individuálně a znát např. předem jejich slabá místa, o kterých se mohou zmínit v přihlášce. Taky je nutné na začátku nastavit a poté dodržovat příjemnou atmosféru a vytvořit bezpečné prostředí, ve kterém se účastníci mohou na cokoli zeptat a mohou se nezúčastnit jakéhokoliv programu, a to i bez vysvětlení důvodu.

Riziko kurzu může být například nevhodné počasí. Účastníci budou předem informováni, že program probíhá za každého počasí a je náročný. Je třeba se na něj dobře připravit. Pokud bude počasí hodně nepříznivé, lze některé aktivity přesunout dovnitř nebo místo her a sportů program změnit.

6. Rozpočet

Školení praktikantů				
HV akce - ing. Jaroslav Bielek	Termín 18.-21.4.2013			
Tábor Dlažky Rajnochovice				
		počet		cena celkem
Cena základní	600	5		3000
Cena základní při zaplacení do 9. 4. 2013	550	5		2750
Cena pro členy Duhy	400	20		8000
Dotace z Duhy (z projektu na MŠMT)	400	30		12000
Počet vedoucích	8			
Počet účastníků	30			
Počet dní	4			
Výdaje	Kč	počet	osoby	celkem Kč

Ubytování	90	3	28	7560
Ubytování	90	2	10	1800
Strava	60	4	28	6720
Strava	60	3	10	1800
Propagace, příprava				1000
Doprava bus				1200
Auto				3000
Odměny				3180
MTZ (kopírování, psací potřeby, baterky ...)				3690
celkem				29950
Příjmy				
Cena základní	600	5		3000
Cena základní při zaplacení do 9. 4. 2013	550	5		2750
Cena pro členy Duhy	400	20		7000
Příjmy za bus	40	30		1200
Dotace z Duhy na vzdělávání (projekt MŠMT)	400	30		12000
Sponzorský dar				4000
celkem				29950

Závěr

Tento projekt vznikl jako závěrečný projekt studia Zkušenostně reflektivního učení. Je nachystaný tak, aby mohl být zrealizován, ať už tento rok, nebo v příštích letech, protože se předpokládá, že tradice školení praktikantů letoškem nekončí.

Předmětem projektu je školení praktikantů, což je téma, které přímo vybízí, aby bylo zpracováno na základě zkušenostně reflektivního učení, a to nejen proto, že při školení jde přirozeně o vzdělání, ale důležitým důvodem je také předat nesmírně cenné zkušenosti ze studia ZRU praktikantům, kteří budou v budoucnu pracovat s dětmi a aniž by si to třeba uvědomovali, velmi je ovlivňovat do budoucna.

Literatura

Klub Dlažka. Dostupné z: <http://www.dlazka.cz/>

REITMAYEROVÁ, E., & BROUMOVÁ, V. (2007). *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál