

Ministerstvo dopravy

# **Příprava volno-časových aktivit dětí**

## **METODIKA**

uplatnění výsledků výzkumu



# Příprava volno-časových aktivit dětí

2008

Výstup řešení projektu:	Projekt Vědy a výzkumu ALARM
Identifikační kód CEZ:	04499457501
Zpracovatel:	Centrum dopravního výzkumu, v. v. i. (CDV)
Odpovědný řešitel:	Mgr. Iva Provalilova, iva.provalilova@cdv.cz
Spoluřešitelé:	

## 1. Předmluva

V České republice je v současné době dopravní výchova cíleně aplikována v mateřských školách a na 1. stupni základních škol (prvouka), a to se zaměřením na problematiku bezpečné chůze a orientace v provozu na pozemních komunikacích (Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání). Pro děti staršího školního věku je dopravní výchova pouze okrajovým tématem: V předmětech jako je fyzika, chemie atd. Starší děti mají možnost naučit se dobře a bezpečně jezdit na kole a získat důležité řidičské návyky převážně jen díky obětavosti učitelů vedoucích v době mimo vyučování speciální kroužky a kursy, popř. iniciativě a systému práce dopravních hřišť v určitých oblastech. Toto je ovšem stav, který v žádném případě neodpovídá požadavkům a potřebám naší společnosti. Svědčí o tom i stále nepříznivá statistika dopravní nehodovosti dětí a mládeže.

## 2. Obsah

1. Předmluva.....	2
2. Obsah .....	3
3. Cíl .....	4
4. Úvod .....	5
5. Program tábora – Teorie.....	6
6. Příprava celotáborové hry.....	7
7. Program tábora .....	9
8. Realizace příměstského tábora s dopravní tematikou.....	10
9. Program příměstského tábora .....	11
10. Hry.....	17
HURÁ NA NAPŘÍTELE.....	17
ZKOUŠKA RYCHLOSTI .....	18
RYS OSTROVID.....	19
ŘÍKEJ BARVU.....	20
KŘÍŽOVKA.....	21
DOPRAVNÍ SVĚTLA A JEJICH VÝZNAM.....	22
CELOTÁBOROVÁ INVESTICE .....	23
OČI VŠUDE.....	24
VYZNÁŠ SE?.....	25
BARVY.....	27
CHODEC A NEPOSLUŠNÉ AUTO.....	28
11. Závěr .....	29
12. Přílohy.....	30

### **3. Cíl**

Cílem příměstského tábora s dopravní tematikou bylo v praxi ověřit činnosti dětí k získání dopravních kompetencí zahrnuté do projektu věda a výzkumu Ministerstva dopravy – Moderní formy dopravní výchovy dětí a mládeže jako prostředek snižování nehodovosti v provozu na pozemních komunikacích – ALARM a účinnou formou tak přispět ke snížení dopravní úrazovosti dětí a úrazů s dopravou související.

Děti se zábavnou formou seznámily se základy dopravní výchovy, navázaly na své dosavadní znalosti a pokusily se zdokonalit v aktivitách, které jim nebyly zcela blízké.

## 4. Úvod

V rámci snahy o rozšíření dopravní výchovy i do volno-časových aktivit jsme v letošním roce ve spolupráci se školským zařízením pro environmentální vzdělávání Lipka uspořádali letní příměstský tábor pro děti ve věkové kategorii 6 – 11 let.

Před naplánováním samotného obsahu tábora bylo nutné zvolit objekt pro volno-časovou aktivitu dětí s ohledem na rozmanité činnosti. Jedním z požadavků bylo, aby objekt splňoval podmínku pro činnosti pořádané v interiéru i exteriéru, snadná dopravní dostupnost pro rodiče (děti byly z různých městských částí) a možnost stravování se.

Byly osloveny složky pro aktivní spolupráci, kde děti získaly mnoho cenných vědomostí a dovedností, nebo měly možnost si je prohloubit.

- Hasičský záchranný sbor v Brně, Lidická ulice, jako člen IZS
- Dětské dopravní hřiště v Oslavanech.
- Dopravní podnik města Brna – Plavba lodí

Pro činnost tábora byla vybrána náplň tak, aby nebyla jednotvárná a vyhovovala individuálním zájmům dětí, ale přesto byla v souladu s požadovaným cílem tábora – získání nových vědomostí a dovedností k bezpečnému pohybu v dopravním prostředí. Dětem, vzhledem k věkovému rozpětí účastníků, byla dána možnost vybírat si v aktivitách, kterých se budou účastnit a byly také vytvořeny podmínky pro spravedlivé složení skupin dětí při soutěžích, tak, aby byly rovnoměrně zastoupeny jednotlivé věkové skupiny.

Důležitou podmínkou úspěšně probíhajících činností příměstského tábora byla podrobná informovanost rodičů o náplni a cíli tábora.

## 5. Program tábora – Teorie

Program tábora je ovlivněn typem tábora (letní x zimní nebo stálý x putovní x příměstský nebo rodiče dětmi x integrovaný tábor pro děti s nějakým handicapem).

Na začátek příprav tábora je nutné si definovat:

1. **Výchovně vzdělávací cíle** – např. u dopravního tábora jsou to „bezpečnostní“ cíle v dopravě, v čem v dané problematice se děti mají zlepšit,
2. **Možnosti rozvoje osobnosti dítěte** (rozvíjet jeho samostatnost, sebedůvěru, tvořivost, dávat mu nové znalosti a dovednosti).

- a. **Rekreace a odpočinek**

Děti tráví část svých prázdnin v příjemném, čistém a relativně velmi komfortním prostředí, obklopeni spoustou lidí, kteří se o ně starají. O co méně děti a jejich vedoucí musí dbát o vlastní chod tábora, o to více času mají na hry, sport a zábavu.

- b. **Socializace, výchova k samostatnosti**

Děti se učí reagovat na změnu prostředí a své osobní situace. Učí se hledat nové authority, nové kamarády a své místo v neznámém kolektivu. V neposlední řadě se učí též správným společenským kontaktům s opačným pohlavím. Vše (mnohdy poprvé) bez ochranných křídel svých rodičů. Už jen toto je pro děti důležitá zkušenost a pro mnoho z nich, především těch mladších, i silný zážitek. Právě výchovou k samostatnosti jsou motivována táborová ustanovení o nevhodnosti návštěv rodičů v průběhu tábora a zákazu používání mobilních telefonů dětmi.

- c. **Nové podněty**

Tábor dává dětem možnost vyzkoušet si činnosti, ke kterým by se jinak těžko dostali – různé sporty, výtvarné činnosti, divadlo, zpěv, tanec, zálesáctví, rukodělné práce a mnoho dalších. Děti se mohou srovnávat se svými vrstevníky a objevovat svůj talent či naopak své slabé stránky. V mnoha případech takto objevený zájem vydrží i dlouho po táboře a může přispět k rozvoji mladé osobnosti.

Osvědčenou součástí realizace táborového programu je **celotáborová hra (CTH)** - s jednotnou linií příběhu – motivací podporovanou řadou detailů (rekvizit). I specifické tábory mají kromě své hlavní “odborné” náplně **doplňující části programu**, které jsou součástí většiny táborů – **hry** (seznamovací, motivační, psychohry, bojové, stopovací, noční), sportovní činnost (vybíjená, přehazovaná, odbíjená, kopaná, ...), a výroba různých potřebností, výlety a exkurze (příroda, města, hrady, přehrady, hasičská zbrojnice, atd.).



## 6. Příprava celotáborové hry

1. **Realizace CTH** by měla respektovat **fáze a kroky**, které umožní volbu témat a motivace, které zaujme a baví všechny – děti i vedoucí. **Motivací** může být historie, současnost nebo budoucnost dopravy. Motivů je možné brát i z dětských knih souvisejících se zvolenou tematikou, z filmu či ze skutečné události.
2. **Míra motivace** – je důležité zvolit, zda námět CTH bude propojený do celé činnosti tábora nebo zda pouze při etapách CTH, které jsou realizovány maximálně jednou za den.
3. **Věk a vyspělost dětí** – je dalším z důležitých kritérií volby obsahové náplně tábora.
4. **Prostředí, vybavení a možnosti okolí tábora** – tyto složky velice nám mohou napomoci při přípravě celotáborové hry a zakomponování celého průběhu tábora.
5. **Herní jednotky** – oddíl x jednotlivec – pro hru úspěšné zvládnutí hry, je rozhodující i struktura herních jednotek, které se hry účastní. Děti mohou být rozděleny podle oddílů, podle věku, podle pohlaví, na táborové rodiny (podle vyváženosti), nepravidelné. Každá herní jednotka může hrát za sebe nebo může v určitých částech hry spolupracovat (rody x rodiny = oddíl x družiny). Pro odlišení je vhodné použít např. táborová trička, které si děti sami dle zaměření vyrobí.
6. **Vyhodnocení CTH** – hodnocení může být průběžné, nebo pouze některých etap či všech činností včetně drobných prací atd. Zde lze zavést i bodování jednotlivců a družin, které může probíhat zvlášť nebo současně. Bodování musí mít zcela jasná pravidla, aby děti neměli pocit nepoctivé hry. Při bodování jednotlivců a různých soutěžích je dobré zvážit, zda zde není i prostor pro zohlednění individuálních zvláštností dětí – např. zlepšení se, projevení snahy zlepšit se.
7. **Čím a jak bodovat** – bodování může probíhat jen přidělováním bodů a zapisováním do tabulky nebo můžeme výsledky znázorňovat dílky v postupu po mapě či můžeme vydávat kartičky s obrázkem a hodnotou, cihličky na stavbu chodníku, atd. Můžeme také vydávat táborové peníze, které vám děti pomohou, za použití razítka nebo výpočetní techniky, zhotovit. Takto zhotovené a v soutěžích získané peníze pak mohou družiny směňovat za předměty – vybavení sloužící k doputování na závěrečnou etapu CTH. Určité množství bodů může být také využito jako prostředek potřebný pro postup do další etapy atp. Body se mohou taktéž používat druhoplánovitě – pro zvyšování hodnoty dítěte (např. z chodce na cyklistu), pro stavbu např. města – na základě principů hry byznys vstupuje do hry i náhoda, sucho, požár, ... peníze se mohou ukládat i do banky.
8. **Systém zahájení a ukončení CTH, délku hry, průběh, gradace** - při návrhu struktury hry musí vzniknout systém pevně vázaných kroků doplněný systémem volných kroků bez souvislého děje – Den bez aut, Den chodce vody. Závěrečná etapa hry je vygradování a zakončením úsilí, proto probíhá často jako „pokladovka“, kdy děti najdou svého „řidiče“. Zakončení hry může být i formou závěrečné bitvy či jiného „dramatického“ zakončení. Vlastní vyhodnocení a uzavření CTH by mělo probíhat již

v kolektivu bez emocí a předání diplomů (pokud možno všem) a drobných symbolických cen, pamětních listů, CD s fotkami z tábora.

9. **Vedení záznamu o hře** – je důležitou součástí CTH. Pro tyto účely je možno zřídit nástěnku, kroniku, WWW stránky, foto i video dokumentaci, deníky dětí, pamětní lístečky k jednotlivým dominantám tábora nebo etapám CTH.
10. **Účel CTH** – celotáborová hra by neměla vést k tomu, že se děti stanou pouze jejími „kolečky“, které se musí točit přesně tak, jak to vedoucí programu – CTH nastaví. Hra by měla nechávat **prostor pro iniciativu všech účastníků tábora** (vedoucích družin, oddílů, instruktorů, ostatních táborových pracovníků, všech dětí), neboť se jedná o práci ve volně vzniklých skupinách.

## 7. Program tábora

Celý program tábora zpracováváme do tzv. **rámcového programu tábora**. Jedná se (většinou) podélnou tabulku, kde sloupce představují jednotlivé dny a vodorovné pásy denní dělení programu, které většinou váže na režim dne. Denní program dělíme na dopolední blok (cca 3 hodiny – může být rozdělen svačinou ještě na poloviny), odpolední blok (cca 4 hodiny – dělen svačinou opět na dvě poloviny) a podvečerní (čas určený pro osobní volno nebo společnou zábavu před odchodem domů s rodiči).

Do políček zapíšeme standardní kroky táborového programu, putování (neměli bychom zapomínat, že 3.den tábora by měl být den s nižší zátěží), rozmístění jednotlivých etap CTH nebo dalších dominant programu.

Na rámcový plán navazujeme již **detailní rozpis zajištění jednotlivých etap CTH a dalších dominant táborového programu**, který obsahuje jmenovité určení zodpovědných vedoucích, materiálové zabezpečení, motivační rozpis, princip vyhlašování etap a předávání úkolů, vedení záznamů o hře a případný popis vazby na ostatní část programu, zdůraznění **bezpečnostních opatření** u rizikovějších částí programu. Zde by měl být definován princip táborového bodování a měl by existovat i jednoduchý materiál popisující příběh CTH, znak, motto, potřebné rekvizity, případně potřebný materiál a postup jejich výroby, stručné výpisy informací podporujících motivaci CTH.

Je vhodné dětem dát brožurku, kde tyto materiály obdrží i s informacemi a hracími plány tábora (křížovky, hry, osmisměrky, atd.). Rozpis táborového programu **nepředstavuje neměnitelné dogma**, ale umožňuje přehledně posuzovat změny, které na táboře vzniknou (přizpůsobení se okolnostem – intenzivní deště, vysoké teploty, na které bychom měli reagovat fyzicky méně náročným programem, nebo výlety do uzavřených prostor).

Přílohou rámcového programu mohou být i materiály nachystané na táborovou nástěnku (obrázky, informace k táborové hře, atd.).

Stránky, kde je možno hledat inspiraci:

<http://archiv.jmpionyr.cz/>,

[www.borovice.cz](http://www.borovice.cz),

<http://www.mravenec.cz>,

<http://taborovehry.wz.cz>,

<http://www.dobrytabor.cz/>,

<http://zsmorava.cz/commandos.htm>,

<http://www.hra.cz/eh.asp>.

## **8. Realizace příměstského tábora s dopravní tematikou**

Vedoucí zodpovídá za dítě od okamžiku předání dítěte rodiči vedoucím v areálu Lipky a odpoledne předáním dítěte zákonným zástupcům.

Vedoucí zajišťovali dozor během přepravy dětí do míst pořádaných aktivit tam a zpět, při organizaci pobytu v areálu i při dalších činnostech.

Stravování zajištěno 5 - 6 x denně (restaurace a kuchyňka v zařízení).

Zajištěn pitný režim pro děti v průběhu celého dne.

Vzhledem k věku dětí bude dodržován polední klid formou individuálních her, společného i individuálního čtení apod.

Děti budou poučeny o bezpečném chování v průběhu všech aktivit, byly seznámeny s riziky nedodržování pokynů vedoucích, zvláště v době přepravy MHD.

Způsob dopravy do střediska: individuální

Děti si budou moci nechat veškeré věci v místě pobytu po celou dobu konání příměstského tábora.

Dětem nedávejte cenné věci, včetně mobilních telefonů. Pokud budete chtít dítě kontaktovat, máte možnost nám zavolat na naše tel. číslo a dítě dostanete k telefonu.

## 9. Program příměstského tábora

Úterý 1.7 2008	
8 - 8,30	Scházení dětí, organizační záležitosti, prezence dětí, individuální hry dětí dle vlastního zájmu (omalovánky, četba z časopisů, pexeso, apod.).
8,30 – 9,40	Přivítání dětí a seznámení se s místem pobytu a programem příměstského tábora a s jeho organizací. Bezpečnostní pokyny platné pro celý pobyt v táboře.
9,40 – 10	Hygiena, svačina.
10 – 11,15	Příprava a výroba „táborového trička“.
12 –12,30	Příprava na oběd. Hygiena. Oběd v restauraci NikaCentrum, Lipová ulice.
12,30 – 13,00	Polední klid formou individuálních her a čtení, případně společného čtení.
13,00 – 14,30	Dokončení „výroby“ trička.
14,30 – 15,15	Hry a soutěže s dopravní tematikou na zahradě v Lipce.
15, 15 – 16, 00	Vyhodnocení soutěže. Vyhlášení nejhezčího trička formou tajného hlasování dětí i dospělých. Seznámení dětí s programem na další den. Ukončení dne a individuální odchod dětí domů.

## Realizace příměstského tábora s dopravní tematikou

---

<b>Středa 2. 7. 2008</b>	
8,00 – 8,30	Scházení dětí, organizační záležitosti, prezence dětí.
9,00 – 11,00	Dopolední program – návštěva HZS na Lidické ulici v Brně.
11,00 – 12,00	Oběd v restauraci U plaza.
Po 12,00	Odjezd na Lesnou, polední klid v parku – individuální činnost dětí.
13,00 – 14,00	Hry a soutěže s dopravní tematikou.
14:00 – 16:00	Návštěva lanového centra PROUD, Milénova 13, Lesná
Cca 16,45	Návrat do Lipky nebo, dle individuální domluvy, lze děti vyzvednout přímo v lanovém centru na Lesné.

<b>Čtvrtek 3.7. 2008 – Celodenní výlet do Oslavan</b>	
<b>!!7,30 !!</b>	Sraz s dětmi je ve vstupní hale hlavního nádraží, na pravé straně od vchodu.
<b>7,46</b>	Odjezd vlakem z hlavního nádraží směr Oslavany.
<b>9,00 – 11,30</b>	Dopolední program – Dětské dopravní hřiště.
<b>11,30 – 13,00</b>	Přesun na zámek – oběd. Oběd v Zámecké restauraci.
<b>14,57</b>	Odjezd do Brna.
<b>15,58</b>	Návrat do Brna – děti si je možno vyzvednout v hale na nádraží nebo v Lipce.

### **Dětské dopravní hřiště**

#### Obecné informace

Dopravní hřiště je komplexně vybavené pro výuku dopravní výchovy, včetně učebny a hygienického zázemí. Rozměry hřiště bývají 50m x 20m. K dispozici jsou obvykle jízdni kola a pro menší děti i koloběžky.

Dráha je se syntetickým povrchem, včetně vodorovného a svislého dopravního značení.

Kompletní sestavu základních druhů plastových značek, lze snadno obměňovat a připevnit na stálé sloupky pomocí suchých zipů. Lze vytvořit různé dopravní situace, které s dětmi chceme procvičovat, popřípadě využít připravených hotových schémat.

Jednou z výhod dopravního hřiště je zakomponování světelných křižovatek a železničního přejezdu, které lze ovládat jedním spínačem, který zapíná automatické ovládání světelného výstražného znamení.

Dokonale proškolený personál podal dětem problematiku dodržování předpisů v provozu na pozemních komunikacích přiměřeně věku dětí, s ohledem na to, že ne všechny děti používaly k přepravě kola, ale také koloběžky.

Děti byly seznámeny i se základy poskytnutí první pomoci při úrazech.

Ideální je využití pro jednu třídu se dvěma pedagogy na 2 nebo 3 hodiny, která se v jízdě střídá po skupinách v pravidelných intervalech, ostatní sledují a bodují cyklisty, nebo nacvičují stabilitu na kole.

S sebou stačí vzít vlastní cyklistickou přilbu.

## Program příměstského tábora

---

<b>Pátek 4.7. 2008</b>	
8,00 – 8,30	Scházení dětí, organizační záležitosti, prezence dětí.
8,30 – 11,00	Dopolední program s dopravní tematikou.
11,00 – 12,00	Oběd v restauraci.
12 – 13	Polední klid ve středisku Lipka – individuální činnost dětí.
13,00 – 14,30	Hry a soutěže zaměřené na dopravní tematiku – práce ve skupinkách. Vyhodnocení CTH.
14,30 – 16,00	Ukončení činnosti tábora, vyhodnocení průběhu, odměny účastníkům.

Upozornění pro rodiče:

Pokud si budete potřebovat dítě vyzvednout v pátek dříve, než je stanovený termín, dejte prosím vědět, cca do středy, abychom vyhodnocení tábora přesunuly do dopoledních hodin. Děkujeme.



<b>Podrobný program – úterý 1.7 2008</b>
<b>8 - 8,30 hodin</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Scházení dětí,</li> <li>organizační záležitosti,</li> <li>prezence dětí,</li> <li>individuální hry dětí dle vlastního zájmu (omalovánky, četba, hry, apod.)</li> </ol>
<b>8,30 – 9,40 hodin</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Privítání dětí a představení se navzájem. Každé dítě o sobě řekne pár slov: <ul style="list-style-type: none"> <li>Jméno a příjmení</li> <li>Věk</li> <li>Zájmy</li> </ul> </li> <li>Seznámení dětí s místem pobytu – provedení dětí po středisku Lipka.</li> <li>Seznámení dětí s programem příměstského tábora a s jeho organizací (jídlo a pití, hračky apod.).</li> <li>Bezpečnostní pokyny platné pro celý pobyt v táboře.</li> <li>Motivace pro konečné vyhodnocení formou razítek s dopravními značkami – děti je budou dostávat do deníčků v průběhu celého týdne. Za splnění činnosti, chování atd.</li> <li><b>SEZNÁMENÍ S PRAVIDLY ZÍSKÁVÁNÍ RAZÍTEK!!!</b></li> <li>Vyhlášení hry na celou dobu pobytu. Seznámení s pravidly hry a s jejím vyhodnocením.</li> <li>Rozdání deníku účastníka tábora.</li> </ol>
<b>9,40 – 10 hodin</b>
Hygiena, svačina.
<b>10 – 10,45 hodin</b>
Výběr táborového loga s případným grafickým znázorněním dětmi (dle času) a jeho zhotovení ve formě šablony na tričko (viz dále).
<b>10,45 – 12, 00 hodin</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Příprava výroby „táborového trička“.</li> <li>Jak a čím můžeme tričko vyzdobit.</li> <li>K čemu slouží retroreflexní materiál.</li> <li>Metodika práce s barvami na textil, případně s barvami 3D.</li> <li>Metodika práce s retroreflexem – barevná aplikace – lepení, vystřihování.</li> <li>Ukázka jak lze tričko vyzdobit.</li> <li>Příprava návrhu na vyzdobení trička – kresba tužkou, balící papír.</li> <li>Případná korekce návrhů dětí s cílem nepřezdobit tričko.</li> <li>Výroba trička Pomůcky: tričko, barvy na textil, barvy 3D, štětce a stěrky, konturovací fixy na textil, retroreflexní materiál, nůžky, lepidlo na textil, novinový papír na úpravu pracovní plochy, lepenka pro podložení trička (mezivrstva), šablona s logem tábora.</li> </ol>
<b>12 – 12,30 hodin</b>
Příprava na oběd. Hygiena. Oběd v restauraci Nika, Lipová ulice.
<b>12,30 – 13 hodin</b>
Polední klid formou her, individuálního čtení, společného čtení.
<b>13 – 14,30 hodin</b>
Dokončení zdobení trička.
<b>14,30 – 15,15 hodin</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Vycházka na zahradu v Lipce.</li> <li>Bezpečnostní pokyny pro pohyb po zahradě – zákaz opustit vymezený prostor.</li> </ol>

3. Dodržování pravidel soutěže – nebrat a neschovávat cizí papírky.

- Hra družstev „Oči všude“ s dopravní tematikou. Děti se samy rozdělí do 4 družstev, tak aby věkové složení bylo přibližně stejné a barevně označí (budou hledat stejně barevně označené papírky s textem. Vedoucí hry připraví lístečky s textem a rozmístí je po zahradě (v případě nepříznivého počasí se bude hra konat v místnosti).
- Dětem se vysvětlí pravidla hry: Družstva hledají papírky, barevně odlišené – pro každé družstvo jiná barva, se stejným textem pro všechna družstva. V časovém limitu musí děti najít co nejvíce lístečků s textem, tak aby byly schopné složit text, který bude zároveň prvním úkolem táborové hry. Po uplynutí časového limitu si děti skládají text, tak aby dával smysl. Větu si zaznamenají do deníčků.

**15, 15 – 16, 00 hodin**

1. Vyhodnocení soutěže, s přihlédnutím ke kázni při plnění zadaných úkolů.
2. Vyhlášení nejhezčího trička formou tajného hlasování dětí i dospělých.
3. Seznámení dětí s programem na další den.
4. Ukončení dne a individuální odchod dětí domů.

## 10. Hry

### HURÁ NA NAPŘÍTELE

**Hrací potřeby:** Hrací plán, sada karet (hodnoty 1 až 5, každá 5x), pro každého hráče jedna figurka, šestistěnná kostka

**Počet hráčů:** 2

**Doporučený věk:** nejméně 8 let

**Délka hry:** 5 až 15 minut

#### Průběh hry

- Na začátku hry hráči umístí figurky na krajní pole START a k levé straně hracího plánu umístí kostku jedničkou nahoru.
- Karty se zamíchají a každý obdrží pět. Zbytek se umístí stranou rubem navrch - hráči si z něj v průběhu hry dobírají další karty.
- Hráči střídavě vynášejí karty a pohybují svojí figurkou o příslušný počet polí. Poté co hráč vynese kartu a pohne figurkou, dolízne si kartu.
- Pohyb figurkou je možný všema směry, ale je vždy nutné dodržet počet polí udaný kartou. Není též povoleno překročit soupeřovu figurku.
- Vynese-li hráč takovou kartu, jejíž hodnotou by se dostal přesně na pole obsazené soupeřovou figurkou (útok), musí se tento bránit (pakliže hráč nemá v úmyslu pomocí této karty couvat). Takovýto útok může být veden i větším počtem karet (té jedné hodnoty) najednou. Protivník se ubrání jen v tom případě, že vynese alespoň stejný počet karet. Vynese-li alespoň o jednu kartu více je na prvním hráči aby se tomuto protiútoky ubránil (musí tedy alespoň dorovnat počet karet vnesený protivníkem). V případě že se napadený hráč ubrání (včetně prvního útočnicka v případě protiútoky), zůstanou figurky na svých místech. Hráči si doberou patřičný počet karet, a to nejprve útočnick a hra pokračuje dál (na tahu je hráč, který jako poslední útočil).
- V případě, že se jeden z hráčů neubrání, znamená to že byl zasažen. V tom případě otočí svojí kostku o číslo výš, hráči umístí figurky na výchozí pole, zamíchají karty a začnou novou hru.
- Hra také končí v momentě kdy jeden z hráčů dolízne poslední kartu. V tom případě hráči hned vyloží všechny své karty a jestliže, je jeden z nich schopný provést takový útok, kterému se protivník neubrání, platí to jako zásah. Zasažený hráč si v tom případě zvýší počet bodů na kostce o jedna.
- V případě, že hráči nejsou schopni provést vítězný útok, prohrál toto kolo hráč, který má svojí figurku blíž ke svému výchozímu poli.
- Dostal-li se hráč do takové pozice, že není schopen pohybu, platí to jako zásah.

#### Konec hry

Hra končí v momentě, kdy jeden z hráčů obdrží pátý zásah (na kostce má tedy šestku).

#### Nápady na další varianty

- přidat karty s nulou
- pár karet je na začátku náhodně odstraněno, nikdo neví jaké.

## ZKOUŠKA RYCHLOSTI

**Počet hráčů :** libovolný, hraje se ve dvojicích

**Pomůcky:** papíry s dopravními značkami, špendlíky

**Doba trvání:** do 30 minut

Hrají vždy dva hráči. Každému z nich upevníme na záda papír s dopravní značkou tak, aby jej druhý hráč předem neviděl. Úkolem hrajících je si zaznamenat největší počet značek na zádech soupeře a přitom nedopustit, aby soupeř přečetl značku, jež má na zádech sám. Vyhrává, kdo první přečte všechny značky na zádech soupeře.

Je možné hrát systémem každý s každým, při větším počtu hráčů vyřazovacím způsobem.

## **RYS OSTROVID**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** lístky s dopravními značkami

**Doba trvání:** do 20 minut

K této hře je třeba předem si připravit lístky z tvrdšího papíru velikosti asi pohlednice a nakreslit na ně dopravní značky. Lístky se upevní na stěnu, rozloží se na zem nebo na stůl v libovolném pořadí tak, aby čísla nešla za sebou. Všichni si je asi minutu prohlížejí a pak se otočí zády. Předem určený hráč potom jednu kartu obrátí tak, aby nebylo vidět číslo. Na znamení TEĎ se všichni rychle otočí a ten z nich, který zavolá první číslo, jež zmizelo, dostává bod. Hráč, který dosáhne předem stanoveného počtu bodů, získává čestný titul "Rys ostrovid".

**ŘÍKEJ BARVU****Počet hráčů:** libovolný**Pomůcky:** tabulka se slovy v různých barvách**Doba trvání:** 5 minut

Hráči soutěží v párech. Z páru do dalšího kola postupuje ten lepší. Hra se hraje vyřazovací formou. Úkolem hráče je říkat barvu, ne napsané slovo.

<b>ŽLUTÁ</b>	<b>MODRÁ</b>	<b>ORANŽOVÁ</b>
<b>ČERNÁ</b>	<b>ČERVENÁ</b>	<b>ZELENÁ</b>
<b>FIALOVÁ</b>	<b>ŽLUTÁ</b>	<b>ČERVENÁ</b>
<b>ORANŽOVÁ</b>	<b>ZELENÁ</b>	<b>ČERNÁ</b>
<b>MODRÁ</b>	<b>ČERVENÁ</b>	<b>FIALOVÁ</b>
<b>ZELENÁ</b>	<b>MODRÁ</b>	<b>ORANŽOVÁ</b>

## KŘÍŽOVKA

**Počet hráčů:** 2-5

**Pomůcky:** papír, tužka

**Doba trvání:** do 1 hodiny

Každý hráč na list papíru, který obdrží, nakreslí čtverec rozdělený do 5 x 5 polí. Hra začíná tak, že první z hráčů jmenuje libovolné písmeno, jež si všichni zapíší do libovolného čtverečku. Je-li 5 hráčů, vysloví každý z nich jedno písmeno, je-li jich méně, vysloví další po řadě další písmena, aby každý měl nakonec v jedné řadě vždy v libovolném čtverečku jedno. Úkolem hráčů je pak utvořit ve směru svislém i vodorovném slova, v nichž jsou napsaná písmena obsažena a jež vyplní pokud možno celý řádek i sloupek, tedy slova o pěti písmenech. Po stanovené době, tj. asi po 20 minutách, se každý hráč pochlubí, jak se mu podařilo úkol splnit. Za každé úkolu vyhovující slovo o pěti písmenech dostane 10 bodů, za kratší 5 bodů. Po čtyřech kolech se výsledky sečtou, a kdo má nejvíc bodů, vyhrál.

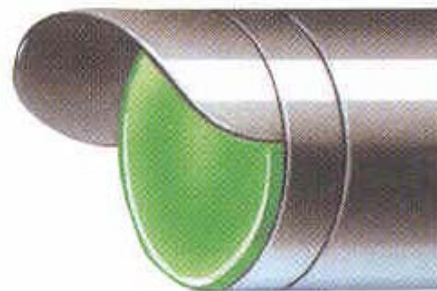
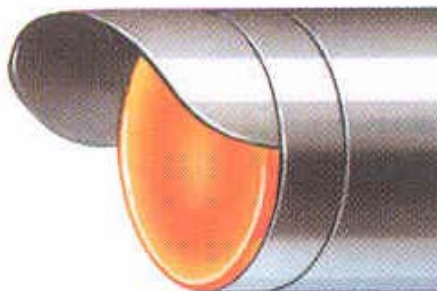
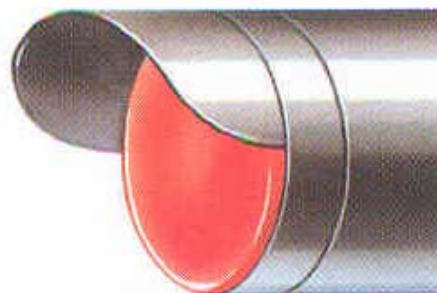

## DOPRAVNÍ SVĚTLA A JEJICH VÝZNAM

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** šablona, papír, tužka

**Doba trvání:** do 5 minut

Úkolem hráče je co nejrychleji přiřadit k jednotlivým světelným signálům jejich správný význam.



<b>ČERVENÁ</b>	<b>Stůj</b>
<b>ORANŽOVÁ</b>	<b>Pozor</b>
<b>ZELENÁ</b>	<b>Volno</b>



---

## CELOTÁBOROVÁ INVESTICE

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** tužky a papír, pastelky

**Doba trvání:** po dobu příměstského tábora (mimo jeho program)

Hraje libovolný počet chodců. Vyhrává ten, kdo nasbírá nejvíce bodů. Chodci na začátku hry „investují“ bonbony, které jim vedoucí hry rozdává (5 – 10 bonbonů). Chodci si zvolí, kolik bonbonů investují. Každý z chodců (možno i ve skupinkách) zaznamenávají rizikové okamžiky v silničním prostředí, které cestou potká. Vyhrává ten, kdo nasbírá nejvíce „dynomén“ i poté, kdy se shodující s protihráči vyškrtají.

Na co děti zaměří:

- chůze po nesprávné straně chodníku, silnici, vrážení do kolemjdoucích
- přecházení mimo vyznačený přechod, mimo podchod
- přelézání zábradlí
- přecházení na červenou
- přecházení po nesprávné straně přechodu
- přecházení při nedostatečném rozhledu (mezi auty, po vystoupení z autobusu, atd.)
- rychlá jízda na skateboardech, kolečkových bruslích, kolečkových botách
- poutání řidičů, spolujezdců i dětí
- nesledování okolí provozu při chůzi (čtení, telefonování, atd.)
- vytváření skupinek na chodníku, které překážejí ostatním chodcům v pohybu
- překážky v provozu (výkupy, zábrany)
- jízda cyklistů po chodníku, vedení jízdních kol
- používání podchodů a nadchodů
- používání cyklistické přilby

## OČI VŠUDE

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** tužky a papír

**Doba trvání:** po dobu cca 20 minut nebo do nalezení posledního „kódu“

Vedoucí hry připraví lístečky s textem a rozmístí je po zahradě (v případě nepříznivého počasí v místnosti).

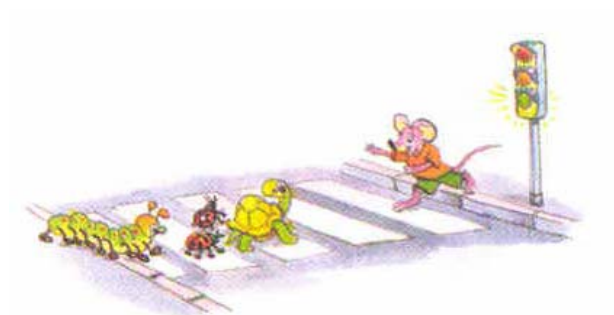
Děti se rozdělí do 4 družstev, tak aby věkové složení bylo přibližně stejné a barevně se označí. Družstva hledají papírky, v barvě, kterou si zvolily – každé družstvo jiná barva, text je pro všechna družstva stejný. V časovém limitu musí děti najít co nejvíce lístečků s textem, tak aby byly schopné složit text, který bude zároveň prvním úkolem táborové hry. Po uplynutí časového limitu si děti skládají text, tak aby dával smysl. Větu si zaznamenají do deníčků.

**VYZNÁŠ SE?**

1. Zakroužkuj správné číslo, které patří danému autu na obrázku.

**150****158****155****150****158****155****150****158****155**

2. Přecházíš po přechodu a náhle se rozsvítí červený panáček. Jak se zachováš?
- Zastavíš se uprostřed přechodu a čekáš až se rozsvítí zelený panáček
  - Dokončíš přecházení



3. Který chlapec je dobře oblečený. Vlevo nebo vpravo. Zdůvodni.
- vlevo
  - vpravo



4. Přiřaď k jednotlivým kontejnerům odpad? Proč třídíme odpad?



5. Co uděláš když uvidíš kluka s bílou hůlkou u přechodu?

- Nic, nevšímám si ho a přecházím
- Nabídnu pomoc při přecházení



9. Na kolik metrů jsi viditelný s oblečením s reflexními páskami?

- Na 50 m
- Na 100 m
- Na 200 m

10. Na jakém dopravním prostředku můžeš jet po stezce označené touto dopravní značkou?

- Na kole
- V autě



## **BARVY**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** žádné

**Doba trvání:** 50 minut

Jeden hráč řekne jakoukoliv barvu a na někoho ukáže. Ten musí jmenovat předmět, pro který je jmenovaná barva typická a zároveň musí říct další barvu a ukázat na dalšího hráče. Kdo se dlouho rozmýšlí nebo jmenuje nevhodný předmět, či se opakuje vypadává ze hry nebo ztrácí bod.

## CHODEC A NEPOSLUŠNÉ AUTO

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** křída nebo lano, pruh hracího koberce (do místnosti)

**Doba trvání:** 50 minut

Vyznačíme dvouproudou silnici (křídou, lanem, nebo jen slovně).

Dvě děti se navzájem honí vně kruhů (chodec - myš – vers. „neposlušné auto“ - kočka). Ostatní děti jsou vozidla a jedou v kruhu ve dvou pruzích v protisměru. Musí navzájem sledovat pohyb všech „vozidel“ na „silnici“ i pohyb a chování chodce a „neposlušného auta“. Když chce „chodec – myš“ vběhnout do „domečku“ uvnitř kruhu, musí se děti „vozidla“ u přechodu zastavit, aby chodce nesrazily. Cesta pro chodce - myš vede do „domečku“ jen přes přechod. Dítě v roli chodce musí dát dětem najevo, že bude na přechod vstupovat – rozhlíží se správným směrem na kraji „chodníku“. Pokud se „chodec“ dostane do „domečku“ uvnitř kruhu po „přechodu“ bez kolize a nebo bez chycení „neposlušným autem“, stává se vítězem. Před přechodem (pruhem koberce nebo jen vyznačeným místem), musí být dostatečně velké místo – okraj chodníku, kde hráč – chodec čeká na možnost přejít. Na toto místo nesmí „neposlušné auto“ vjet, aby se děti naučily, že se do vozovky nesmí vběhnout ani na přechodu pro chodce. Na místě před přechodem je sice dítě - chodec chráněné před „neposlušným autem“ – nemůže ho chytit, ale nestává se vítězem. Vítězem se stává až v okamžiku, kdy se bezpečně, bez nárazu do ostatních účastníků hry - „vozidel“, se dostane do domečku uvnitř kruhu. Pokud do dítěte - chodce po cestě do domečku narazí jiné dítě – „vozidlo“, jsou obě dvě děti diskvalifikovány.

## 11. Závěr

V současné době neexistuje žádný platný právní předpis, který by uceleně upravoval podmínky pro pořádání táborů a různých dalších akcí určených dětem a nezletilé mládeži. Na pořádání táborů se vztahují obecně závazné právní předpisy. Zejména zákon č.258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví, vyhláška Ministerstva zdravotnictví č.106/2002 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti.

Návod a názorná ukázka, jak danou problematiku zpracovat do volno-časové aktivity formou příměstského tábora, vám snad usnadníme práci. Metodika je obsahově zaměřena na průřez dopravní výchovy. Umožňuje dětem proniknout do jednotlivých zaměření problematiky.

## **12. Přílohy**

1. List účastníka
2. Plán hry – HURÁ NA NEPŘÍTELE
3. ZKOUŠKA RYCHLOSTI – příklad schématu dopravních značek k umístění na záda hráče.
4. Fotodokumentace příměstského tábora



## LIST ÚČASTNÍKA

jméno a příjmení: .....

datum narození: .....

bydliště: .....

PSC: .....

zdravotní pojišťovna:..... var. sym. pojišťovny: .....

plavec - uplave. .... m. / neplavec

### Telefonní a písemné spojení na rodiče, příbuzné nebo zákonné zástupce dítěte, po dobu jeho pobytu na letním táboře:

jméno, příjmení, telefon, adresa, od - do:

.....

.....

.....

### Závazné prohlášení (rodičů, zákonných zástupců dítěte nebo osoby činné při zotavovací akci )

Závazně prohlašuji, že : \_\_\_\_\_ ( syn, dcera, osoba činná při zotavovací akci )

- nejeví známky akutního onemocnění (například horečky nebo průjmu), a ve 14 kalendářních dnech před odjezdem do školy v přírodě nepřišel(a) do styku s fyzickou osobou nemocnou infekčním onemocněním nebo podezřelou z nákazy ani mu (ni) není nařízeno karanténní opatření.

Dále informuji o těchto skutečnostech:

- výše uvedený žák, žákyně užívá tyto pravidelně léky ( uvádím dávkování a dobu užívání, léky předám příslušnému pověřenému pedagogickému pracovníkovi nebo zdravotníkovi a léky budou označeny jménem a příjmením mého dítěte

\_\_\_\_\_

—

\_\_\_\_\_

—

- dále upozorňuji na možné indispozice např. alergie apod.

\_\_\_\_\_

—

\_\_\_\_\_

—

- Pokud není vyplněna výše uvedená část prohlašuji, že žák, žákyně neužívá žádné léky

Prohlašuji, že výše uvedený žák, žákyně nemá u sebe žádné léky a tímto prohlášením vyjadřuji svoji odpovědnost k možnému zneužití léků jinými žáky ( nedbalost, zneužití, nevhodné žerty apod. ). Případné potřebné léky předám způsobem popsaným výše. **Prohlášení nesmí být starší více než 1 den.**

V \_\_\_\_\_ dne: \_\_\_\_\_

podpis oprávněné osoby:

\_\_\_\_\_

**Posudek o zdravotní způsobilosti dítěte** (vydává praktický lékař pro děti a dorost, který dítě registruje)

V souladu s ustanovením § 9, odst. 3 zákona 258/2000 Sb. ve znění zákona 274/2003 Sb. rozhoduji že dítě :

jméno: \_\_\_\_\_ narozené

bytem: \_\_\_\_\_

**JE - NENÍ**

**způsobilé zúčastnit se zotavovací akce ( škola v přírodě, lyžařský kurz, sportovní soustředění, putovní tábor apod. )**

**Dále potvrzuji**

- že výše uvedené dítě se podrobilo stanoveným pravidelným očkováním nebo
- že je proti nákaze imunní nebo
- že se nemůže očkování podrobit pro trvalou kontraindikaci

**Dále upozorňuji** na tyto možné zdravotní problémy či jiná omezení ( alergie apod.)

\_\_\_\_\_

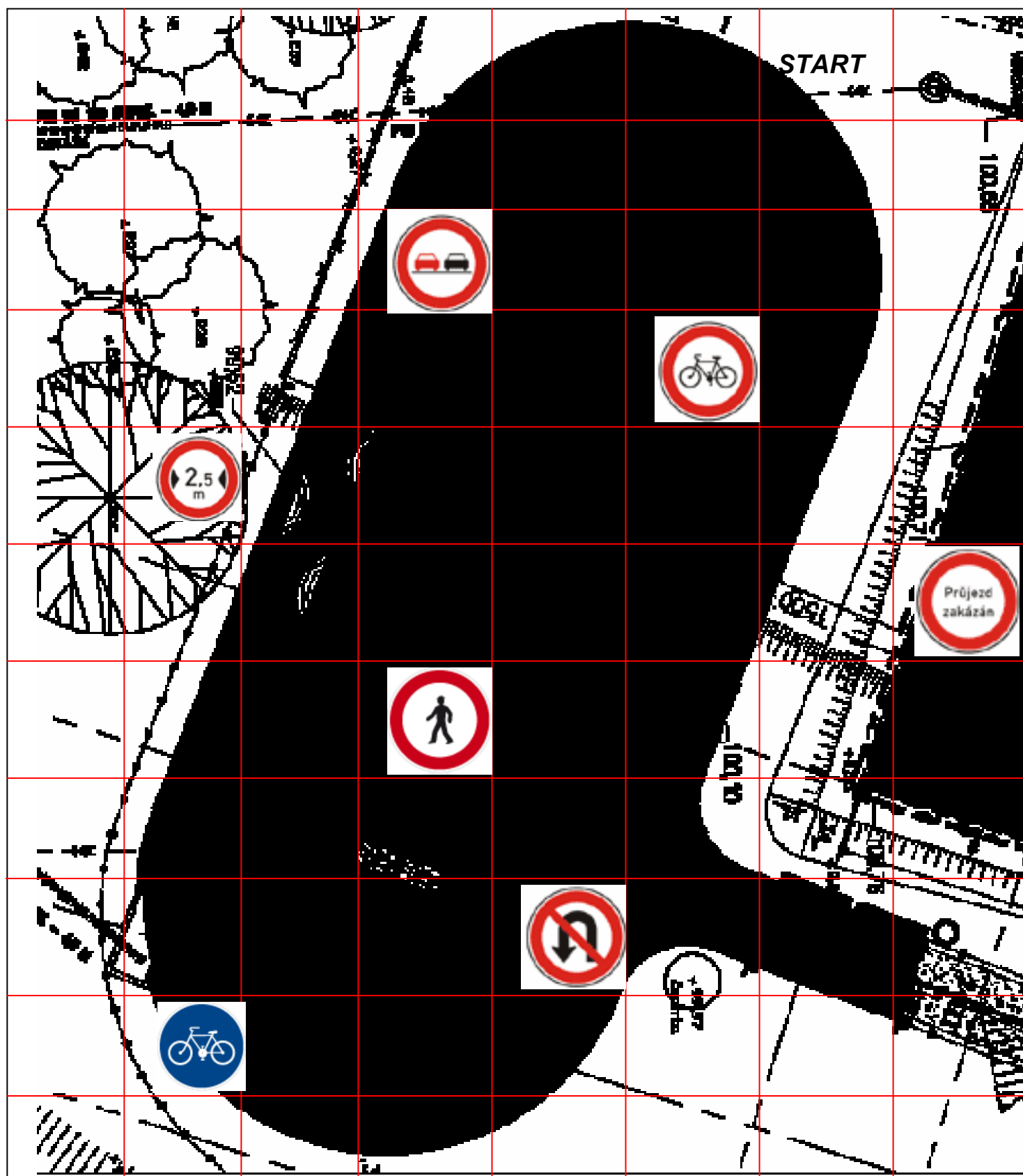
\_\_\_\_\_

Tento posudek má platnost maximálně 1 rok ode dne vystavení a bez tohoto posudku není možno dle § 9, odst. 2, zákona č. 258/2000 Sb. ve znění zákona 274/2003 Sb. na výše uvedenou akci přijmout.

V ..... dne .....

razítko a podpis lékaře .....

## Plán hry – HURÁ NA NEPŘÍTELE



<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

**Plán hry – HURÁ NA NEPŘÍTELE**

**Schéma dopravních značek k umístění na záda hráče (příklad) –ZKOUŠKA  
RYCHLOSTI**







