

Program na 7 dní u moře: Poseidon

K výběrovému řízení pro projekt Mořský koník

Cílová skupina: děti ve věku 15 – 17 let, možnost koedukace

Zpracoval: Ondřej Turek

Anotace

Program je zaměřen na cílovou skupinu 15–17 let. Pamatuje se na skupinovou dynamiku, tedy v úvodu je zaměřen na seznamování a stmelování skupiny, později se objevuje motiv výzvy a na konci, po zlatém hřebu je celek uzavírán „zahlazovacími“ a rozlučkovými aktivitami. V programu je využito magické rámování (příběh Poseidona, vládce moří), ale vzhledem k účastnické skupině, která je v pokročilém věku, objevují se i aktivity, které jsou rámovány isomorfně s reflektováním skutečného světa.

Po celý týden je ve společenské místnosti (později přestavěné na Poseidonovu komnatu) viditelná nástěnka, kam se připichují sesbírané části mapy ke klíči od Poseidonova trojzubce (viz. 1. den). Zároveň je místnost postupně doplňována veškerými materiály, které účastníci během programu vytvoří a jinými materiály, které se vážou k tématu.

1. den

- Příjezd účastníků, vybalení, domlouvání si společných pravidel a seznámení s režimem dne
- Seznamovací aktivity
 - Jmenovky: účastník přichází k náhodnému členovi skupiny, vzájemně se představí a položí si otázky, které je zajímají. Za odpověď si vzájemně na jmenovku (lepítka na hrudi) napíše první písmeno svého jména. Poté si najdou jinou dvojici a scénář se opakuje. Ve chvíli, kdy má někdo na jmenovce celé své jméno, čeká stranou na ukončení aktivity. Je poté možné sdílet nejzajímavější momenty.
 - Redaktoři: Účastníci dostanou kartičky, ve kterých je tabulka s vyjmenovanými dovednostmi / znalostmi / zkušenostmi, které může potvrdit jen užší část účastníků. Např. „byl jsem někdy v zemi mimo Evropu“, „rozumím více jak 3 jazykům“, „hraji na hudební nástroj“. Účastník musí najít někoho, kdo může kolonku potvrdit a vyměnit za kolonku hledajícího. Poté společně doběhnou cca 100 metrů k moři a vrátí se. Podepíší se do patřičných kolonek a hledají dále. Herní cíl je mít podepsané veškeré kolonky. Opět je žádoucí ponechat prostor pro sdílení zajímavostí – program tím podporuje pedagogický cíl „seznámit se“.
 - Pokud bude aktuální potřeba účastníků, je možné v písku vyhloubit jámy pro sezení a
- Po ukončení této aktivity je ve společenské místnosti účastníkům promítnuto kratší video, které ponořuje účastníky do příběhu, který účastníky provází celý týden. Zjistí, že budou po celý týden bojovat o mýtický Poseidonův trojzubec.
- Účastníci se rozdělí do týmů tak, že najdou v písku u moře lístečky se svým jménem a nějakým slovem. Postupně zjistí, že některá slova tvoří synonyma. Díky synonymům je možné vytvořit týmy.

- Tým si domlouvá své jméno + úderný pokřik.
- Tvorba týmových vlajek a týmového hradu z písku.
- Po večeři účastníci přichází do Poseidonovy komnaty. Společenská místnost (či jiná) je designována do podmořské komnaty s dataprojektorem promítajícím podmořskou hladinu, s různými rekvizitami apod. Zároveň přítomna dominanta – stojan s červenou vystýlkou. Do místnosti přichází Poseidon, který pokládá trojzubec na stojan a zahajuje nazítří hry o tuto mýtickou věc. Trojzubec uzamyká zámekem.

Den 2

- Účastníci se dovídají o možnosti získat mapu, kam Poseidon schoval zámek k Trojzubci. Mapu získají jen ti nejschopnější a nejodolnější.
- První zkouškou jsou mořské závody. Realizuje se Aktivita Leháro (dle Zlatého fondu her Prázdninové školy Lipnice). Jde o vyčerpávající závod, kde je nutná kooperace účastníků v týmu a zároveň je zde velmi patrný prvek motivace k zvyšování výkonu pomocí rozdělení závodu na 3 části, přičemž po dokončení první části se týmu, který již část naplnil, vyvěsí vlajka. Celý program facilitují komentátoři pomocí megafonu a též hrající rychlá hudba. Výherci získávají část mapy, kde je klíč umístěn. Aktivity jsou jak na souši (pláž), tak přímo ve vodě (plavba na matracích, plavání, přenášení vody...).
- Poseidon zároveň chce vidět, že je možné trojzubec uchovat v bytelné, důstojné a nezničitelné stavbě. Během kratšího časového úseku mají týmy za úkol postavit co nejvyšší věž z písku. Jakékoli dostupné podpůrné prvky jsou dovoleny. Kdo vyhraje, získává další díl mapy.
- Po fyzicky náročném programu se realizuje aktivita Pointilismus, kde mají účastníci za úkol pomocí „bodování, tečkování“ různými částmi těla (předem se vyhledávají jakými) na velkoformátový papír nakreslit obraz dle původní předlohy. Výsledné obrazy se vystaví do společných prostor, aby je měli účastníci po zbytek týdne na očích.
- Večer je pro účastníky připravena hra na styl gamebooků, kde s lightsticky mohou projít příběh. Na listech papíru je krátký úryvek a 4 možné odpovědi. Po zvolení jedné z nich účastníka směřuje odpověď na další papír (očíslováno, např. odpověď b) = papír č. 6 a odpověď c) = papír č. 12). Příběh je na motiv vztahových témat, které náctiletí řeší. Poté, co se všichni vrátí, se v Poseidonově komnatě (bezpečné a známé prostředí) anebo na pláži (intimní, hezké prostředí) sdílí osobní příběhy, kde je možné účastníky podpořit ve vlastní sebejistotě.

Den 3

- Poseidonovo sdělení, které dostanou účastníci formou pošty pod dveřmi je, že je nutné být k tomu, aby mohl někdo vlastnit trojzubec, psychicky vyrovnaný, očištěný od strastí a být srovnán s radostmi.
- Ráno začínáme tím, že si účastníci vyberou nějaký hezký kámen, který umístí do skleněné uzavíratelné nádoby. Kámen musí po celý den nosit u sebe (při koupání mít na místě, kde mají své věci).
- V průběhu dopoledne vysypávají účastníci osobní mandaly z barevného písku. Poté se jednotlivé mandaly rozebírají tím způsobem, že je komentují ostatní vyjma toho, kdo ji vysypával. Ten má možnost sdílet své myšlenky až po komentování ostatními.

- Ihned po sdílení prožitků z komentování mandal mají účastníci za úkol napsat na sesbírané kameny tenkou lihovou fixou své tajné přání, které mohou v blízké budoucnosti naplnit. Pro stvrzení toho, že se o změnu pokusí, vysypou mandaly do moře.
- Následuje série Poseidonových velkých turnajů o další části mapy. Ultimate frisbee, ringo, fusbalejbal
- Večer následuje aktivita Helena Kellerová. Jedná se o simulační hru navázanou na skutečný příběh hluchoněmoslepe ženy, která se naučila mluvit a vystudovala vysokou školu. Účastníci prožívají její způsob vnímání světa a její život celkově. **NUTNĚ NÁSLEDUJE REFLEXE** v příjemné atmosféře se svíčkami.

Den 4

- Zrána vyhlašuje Poseidon mezitýmovou barevnou bitvu. Kdo vyhraje, získá další část mapy ke klíči. Každý tým dostane kýbl s obarvenou vodou (různé barvy dle týmů) a vodní pistolky. Každý účastník dostane bílé triko rozdělené na části pomocí černých linií. Herním cílem je sestřelit co největší počet polí na protihráčích svou barvou.
- Motivací k dalšímu programu jsou dostihy, kde se tleská, skáče, mává z tribun apod. v kroužku (jednoduchá drobnohrátky)
- Před účastníky je postaven náročnější program. Koňské dostihy na pláži. Účastníci mohou získávat body dvěma způsoby. 1. proběhnout překážkovou trať se svým koněm co nejrychleji 2. tipnou si správné pořadí dojezdů ostatních. Celé je to pojaté jako Poseidonova Pardubická a je nutné účastníky podporovat, hlásit výsledky, komentovat, co se děje. Viz video ukazující průběh hry: <https://www.youtube.com/watch?v=NkfA4Rtxyho&t=81s>
- Odpoledne je program rozdělen na jednotlivé vzdělávací workshopy. Účastníci si sami vyberou, čeho se chtějí účastnit. Debatní kroužek o tom, co tě pálí | turnaj ve hře Bang! | buď shaker likea boss! | co ukrývá moře? (potápění s výkladem) | bodypainting vs. tradiční doplňky
- Večer následuje psychicky náročnější aktivita. Vzhledem k předpokladu, že účastníci již prošli ve skupinové dynamice tzv. stormingem a přechází se k motivu výzvy, je nutné posílit schopnost dojít ke konsensu. K tomu poslouží psychologická hra Abigali.
 - Abigail je metodické cvičení, díky kterému je možné u cílové skupiny rozvíjet komunikační dovednosti, vzájemný respekt, tvorbu kompromisů a v neposlední řadě hlubší uvažování o těžkých rozhodnutích ve světě, který není černobílý.

Účastníci si uvědomí subjektivitu pohledu na problémy a projeví se většinou manipulace a perfektně vyplynou na povrch role účastníků (prodavač názorů, pasivní a bázlivý člověk, agresivní typ, emocionálně založený typ,...)

Přečteme účastníkům úvodní text a necháme je zapsat na papír pořadí všech postav vzestupně od morálně nejvíce na výši po morálně nejméně únosného. Hodnocení je subjektivní! Poté necháme účastníky debatovat s cílem, aby se shodli na jednotném pořadí. Pořadí můžeme psát např. na flipchart. Dobré je po konci aktivity provést debriefing a ihned navázat s aktivitou, která napomůže sublimaci rozhořčení, které povětšinou vzniká ze slovních potyček.

- Aktivita pro uvolnění psychického napětí je Foukaná, kdy každý účastník má v ruce zapálenou svíčku a snaží se udržet plamen. Má za úkol ostatním jejich svíce sfoukávat.

Den 5

- Zlatý hřeb týdne je podobný programu Oskariáda pocházejícího z Prázdninové školy Lipnice. Dopoledne probíhá série aktivit, které u účastníků prohlubují dovednosti v oblasti divadla.
 - Trénink různých emocí pomocí verbálního projevu. Stojí se v kruhu a je možné reagovat pouze slovy. Je-li však přítomna gestika, neomezujeme. Účastník 1: „Hej ty. (!?... – intonaci a způsob sdělení se obměňuje, jde o to vyzkoušet si různé role)“ Účastník 2: „Kdo? Já?“ Účastník 1: „Jo, ty.“ -> Poté se slovo přesouvá na volaného účastníka a scénář se opakuje ve chvíli, kdy si vyzývající účastník vybere někoho jiného, koho osloví stejnou otázkou, tedy „Hej, ty!“
 - Po kruhu účastníci posílají různá vyjádření nálady pomocí gest, poté pomocí citoslovců a i mimiky.
 - Na závěr se realizuje aktivita Živé obrazy, kdy se obměňuje živý obraz střídáním osob. Tři lidé vytvoří živou sochu, přičemž čtvrtý si vybere, koho vystřídá a může zcela změnit to, co původně živý obraz vyjadřoval.
 - Je možné podpořit kreativitu pomocí různých zpodobnění zvířat a věcí nejen individuálně, ale i kooperativně v týmu.
- Odpoledne mají účastníci za úkol vytvořit libovolné týmy a zpracovat divadelní scénku pro oslavu Poseidonova trojzubce. Každá skupina si může zvolit z různých druhů formy. Není možné opakovat stejnou formu. Na výběr je více forem zpracování, než je týmů – hrané divadlo, divadlo s využitím živých obrazů, video, reklama, nedokončený příběh (který tým dokončuje scénkou), pantomima, stínové divadlo... Téma je „Mořské dobrodružství“. Vedoucí jsou stále ku pomoci a předávají inspiraci, pomáhají apod. Stále to ale musí být primárně projekt dětí.
- Galavečer je ve společenské místnosti. Ta je přestavěna na divadlo s plátnem. Zahájení je pomocí sestříhaného videa z předávání Oskarů laděné do tématu moře, případně Poseidon. Po videu se představuje odborná porota složená ze slavných osobností kinematografie a divadla (tematika moře). Např. Malá mořská víla Angelina Jolie apod.
- Následuje představení scének dětí a předání cen. Vítěz hlasování veřejnosti (účastníci) získá další část mapy. Po ukončení předávání Oskarů následuje bohatý raut a taneční večírek.

Den 6

- Ráno se scházíme na pláži za východu slunce. Připlouvá Poseidon, který oznamuje, že jsou účastníci připraveni na cestu za klíčem od trojzubce. Probíhá reflexe, kde si účastníci uvědomí své individuální kvality a pochopí, že bez toho, aby patřili do komunity, nemají šanci trojzubec (vládu) získat. Nakonec seskládají mapu a po snídani vyráží.
- Mapa dovede účastníky k ohořelému listu, kde je slovy popsána trasa za klíčem od trojzubce. Ten je v okolní přírodě. U něj je informace, že klíč lze použít až po soumraku.
- Odpoledne je účastníkům ponechána svoboda ve výběru činností – na hřišti, ve vodě, na pláži...
- Po soumraku účastníci při tmavém osvětlení odemykají truhlu s trojzubcem. Na místě překvapivě najdou namísto jednoho velkého mnoho malých trojzubců. Každý si odnáší část z jednoho velkého dílu. V reflexi se účastníci vrací k rannímu prožetí ohledně výhodnosti spolupráce.
- Jelikož se jedná o poslední den, je možné realizovat noční piknik při svíčkách na pláži spolu s romantickým nočním koupáním.

Den 7

- S ohlédnutím na to, že se odjíždí a již proběhlo ukončení programu, je žádoucí ukončit pobyt „zahlazovacími“ aktivitami.
- Každý účastník dostane papír a fixu. Má a úkol obkreslit svou ruku a přidat podpis. Je možné obrys ruky vyzdobit. Poté účastníci zanechají papír na zemi a mohou se přesunout k jinému. Do něj autorovi vepíší, cokoli chtějí. Jsou zakázány urážky apod.
- Po přečtení vzkazů mohou účastníci chodit v určitém území a mlčky spojit ruce s tím, kdo jim je blízký či mu chtějí něco sdělit. Jakmile se tak stane, mohou tiše mluvit, aby nerušili ostatní. Do té doby, než se jejich ruce rozpojí.
- Na závěr přichází hromadné objetí, je-li tomu skupina nakloněna, případně společná fotka
- Balení + odjezd domů