

Univerzita Karlova v Praze

Husitská teologická fakulta

Využití hry ve volném čase

Games utilization in leisure time

Bakalářská práce

Vedoucí práce: PhDr. Hana Dvořáčková

Autor: Monika Šreinová, DiS.

Prohlášení:

Prohlašuji, že předloženou bakalářskou práci jsem napsala samostatně a je mým původním autorským dílem. Veškerou literaturu a zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpala, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu pramenů a literatury. Současně dávám svolení k tomu, aby tato diplomová práce byla umístěna v Ústřední knihovně UK a používána ke studijním účelům.

V Praze dne

Podpis:

Poděkování:

Chtěla bych poděkovat Haně Dvořáčkové za odborné vedení mé práce, za pomoc a rady při zpracování. Dále děkuji mému oponentovi, za zájem o mou práci. V neposlední řadě děkuji, Lence za překlad, Blance a Martině za trpělivost při korektuře.

Anotace

Bakalářská práce „Využití hry ve volném čase“ pojednává o hře, jako prostředku ke kvalitnímu trávení volného času. Hra se využívá při seznamování, učení, trénování asertivity, spolupráce, kooperace a mnoha dalších činnostech, při kterých se rozvíjejí nejen děti.

V první části práce se věnuji vysvětlením pojmů, jako jsou volný čas, hra a jak se propojují. Je zde popsána historie využití volného času, jeho proměna v průběhu let až do současnosti, kde má široké spektrum využití. Dále se podrobně zabývám hrou v životě lidí, co v nich rozvíjí, jejím průběhem u různých skupin dětí, mládeže i dospělých. Na konci první části se zmiňuji o táborech a jejich vedení, při kterých nejvíce používáme etapové i jiné hry.

Ve druhé části píš o hře, kterou jsem navrhla a realizuji ji v průběhu školního roku v oddíle vodáků, ve kterém jsem hlavní vedoucí. Jejím cílem je seznámit děti s vodáckou teorií, zábavnou formou, čili hrou. Příběhem (legendou) děti motivuji ke hře. Tento příběh je zaměřen na České, Řecké a Římské pověsti, které souvisí s probíraným tématem. Závěrem práce se věnuji projektu, který jsem loni úspěšně navrhla a zrealizovala. Týká se táborové etapové hry založené na pověstech z okolí řeky Otavy.

Annotation

Bachelor thesis "Games utilization in leisure time" discusses a game as an efficient tool for spending leisure time. Games are used for getting to know each other, learning, training of assertiveness and cooperation, and for many other activities through which not only children develop their skills.

The first part of the thesis contains the explanation of terms and concepts of leisure time, game and how they are connected. The history and development of leisure time is described from the past till our days. The author describes an utilisation of game in details. Covered areas are how a game develops in life of people and how game progresses in different groups of children, the youth and adults. The end of the first part deals with summer camps, their leading and camp games.

In the second part is described a game which is thought up by the author of the thesis. This game is organized during a year for a group of water scouts. The purpose of this game is to present a theory of water sports in an amusing way. The game starts with a story which motivates children to play. The story is inspired by Czech, Roman and Greek legends which are connected with discussed topics.

The final part is devoted to project which was realized and organised last year. It is a summer camp game based on legends from area along the river Otava.

Klíčová slova

Volný čas, výchova, hra, dobrovolný, zábavný, tábor, rozvoj, spolupráce.

Keywords

Recreation, education, play, voluntary, fun, camp, development, cooperation.

ÚVOD.....	8
TEORETICKÁ ČÁST	10
1. VOLNÝ ČAS	10
1.1 <i>Výchova mimo vyučování</i>	10
1.2 <i>Základní druhy zájmových volnočasových činností</i>	12
1.3 <i>Tábory a volný čas</i>	12
2. UČENÍ ZÁŽITKEM A HROU.....	13
2.1 <i>Historie zážitkového vzdělávání</i>	13
2.2 <i>Současná prožitková pedagogika</i>	14
3. HRA VE VOLNÉM ČASE.....	15
3.1 <i>Hra rozvíjející osobnost</i>	16
3.2 <i>Průběh hry</i>	17
3.3 <i>Hra jako základ dětského života</i>	19
3.4 <i>Teorie tvořivě humanistické výchovy</i>	20
4. KOMUNIKACE VE HŘE	22
4.1 <i>Transakční analýza</i>	22
4.2 <i>G-rovnice</i>	24
4.3 <i>Typická hra</i>	24
5. VEDENÍ KROUŽKŮ, KLUBŮ, ODDÍLŮ A TÁBORŮ	26
5.1 <i>Vedoucí jako osobnost</i>	26
5.2 <i>Styl vedení skupiny</i>	26
5.3 <i>Hlavní vedoucí, jeho pravomoci, povinnosti</i>	27
5.4 <i>Kroužek, klub, oddíl</i>	30
PRAKTICKÁ ČÁST	32
1. CÍLE CELOROČNÍ ČINNOSTI.....	32
2. CÍLOVÁ SKUPINA	32
3. PŘÍPRAVA PROGRAMU (HRY) NA ŠKOLNÍ ROK.....	33
3.1 <i>Organizace her</i>	33
3.2 <i>Hry pro rozvoj vodáckých dovedností</i>	34

3.3 <i>Vyhodnocení dosavadní realizace</i>	41
4. PŘÍPRAVA PROJEKTU (TÁBORA)	43
4.1 <i>Personální zabezpečení</i>	43
5. CELOTÁBOROVÁ HRA (PROJEKT)	43
5.1 <i>Záhadný zub</i>	44
5.2 <i>Zhodnocení projektu a etapové hry</i>	52
ZÁVĚR	54
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ	55
SEZNAM PŘÍLOH	57

ÚVOD

Vybrala jsem si toto téma, neboť již několik let pracuji jako hlavní vedoucí ve vodácko-turistickém oddíle. Mám ráda odvětví pedagogiky volného času, a proto jsem se rozhodla o něm napsat. Práce s dětmi na táborech i při celoroční činnosti má pravidla, která je třeba dodržovat, abychom chránili nejen sebe, ale hlavně děti. Nejvýznamnější výchovný prostředek je hra, právě ta má vůdčí postavení ve volném čase dětí a mládeže. Děti se v oddílu naučí samostatnosti, fyzickým dovednostem, získávají nové přátele a ve vedoucích si nacházejí svoje vzory. Spousta celoročních činností je zakončena táborem, je to vyvrcholení práce v klubovnách a spolcích. Na táborech konečně mohou uplatnit to, na co se celý rok pilně připravovaly. V této práci se věnuji nejen celoročnímu fungování oddílu, ale i jeho zakončení v podobě celo-táborové hry. Ta bude, jak jsem již zmínila, zakončením celoroční práce.

Začátek mé práce se zabývá zážitkovými kurzy a zážitkovou pedagogikou, protože je to pro nás kvalitní a často velmi přínosné trávení volného času. Zážitkové kurzy a semináře se pohybují v různých dimenzích volného času. Zasahují do sféry vzdělávání nebo osobního tréninku. Někdy jsou organizovány i zaměstnavatelem, takže se pohybují na hranici volno-časových aktivit a práce. Zahrnují různá soustředění, programy, pobyty. Může se také jednat o interaktivní semináře ve škole, seznamovací pobyty, sebezpoznávací akce, programy pro rozvoj důvěry v kolektivu, tréninkové semináře pro manažery a teambuildingové programy nebo samostatně „prodávané“ zážitky.

Zážitková pedagogika se nejprve uplatňovala pro děti a dospívající. Užitá pro dospělé byla v rámci pracovních školení a teambuildingových aktivit později. V dnešní době je poměrně rozvinutá a spousta jednotlivců a firem se zaměřilo na její provozování v soukromém sektoru.

Obsah zážitkových akcí je složen z běžných volno-časových aktivit (her), kreativních činností, sportovních aktivit i duševních rozjímání. Akce jsou většinou založeny na podobných principech. Jedná se o to, aby si účastník na základě nějakého prožitku zvnitřnil nové zkušenosti.

Velice důležité je vedení, které má při celoroční činnosti na starosti hlavní vedoucí a vedoucí oddílu (kroužku) či zážitkových akcí. Jeho osobnost, zkušenosti, iniciativa, dobrodružná povaha a spousta dalších vlastností se odráží při působení na děti, mládež či dospělé.

V dnešní době je pro vedoucí oddílů a různě zaměřených skupin velký okruh kurzů. Tyto kurzy rozvíjí a informují vedoucí o různých pravidlech, zákonech při přípravách táborů i celoroční činnosti. Podrobně se tomuto tématu budu věnovat právě v následující části.

Téma mé práce „Využití hry ve volném čase“ bude znázorněno především v praktické části. Zde popíši program celoroční hry, jež je zakončena realizací 14 denní etapové hry, která se odehrává na putovním vodácko-turistickém táboře. Je zde také zachycena organizace a realizace v průběhu školního roku. Od přípravy a realizace různých táborů, po schůzky a víkendové akce.

Určila jsem si dva cíle této celoroční činnosti:

1. Cíl her v průběhu roku vidím v tom, že se děti budou zapojovat do činností, které formou připravených her budou realizovat. Jde o vzájemné seznámení nových dětí, instruktorů, vedoucích a o vzájemnou spolupráci. Dále jsou hry hlavně pro zábavu, osvojování nových znalostí či dovedností, rozvíjení osobnosti a prohloubení vztahu k předmětu zájmu.

2. Cíl 14 denní táborové hry: Chtěla bych účastníky akce seznámit hravou formou s dávno zapomenutými i nezapomenutými příběhy z dávných dob, které se udály na území České republiky. Příběhy budu čerpat z různých knih a zaměřím se především na ty, které se staly v kraji, kterým budeme během tábora projíždět. Jde mi o to, aby se děti dozvěděly něco o historii země, ve které žijí, navázaly nové kontakty a kvalitně strávily svůj volný prázdninový čas.

TEORETICKÁ ČÁST

1. Volný čas

Pedagogika volného času zkoumá teorii a praxi o výchově ve volném čase. Je to společensko-vědní obor, který se začal výrazně rozvíjet až od druhé poloviny 20. století (s příchodem osmihodinové pracovní doby). Volný čas dětí se liší od volného času dospělých. Volný čas je doba, v níž se zabýváme aktivitami a činnostmi, které vykonáváme mimo svou práci, domácí práce, spánek apod. Dá se říci, že je to takový opak práce, kterou musíme vykonat. Činnosti ve volném čase děláme dobrovolně a baví nás. U dětí o volném čase rozhodují většinou rodiče a tak se může stát, že dítě prožívá svůj volný čas kvalitně v nějakém kroužku, ale ne vždy ho rodiči zvolená aktivita baví (je to pro něj povinnost). Děti tráví svůj volný čas ve spoustě různých prostředích, jako jsou domy dětí a mládeže, školy, kluby, veřejná prostranství a další.

1.1 Výchova mimo vyučování

Výchova mimo vyučování je celkem nový pojem, který je zaměřen spíše na děti a je si velice příbuzný s termínem výchova ve volném čase. *Výchova mimo vyučování je v nejčastějším chápání vymezována čtyřmi znaky: probíhá mimo povinné vyučování; probíhá převážně ve volném čase; probíhá mimo bezprostřední vliv rodiny; je institucionálně zajištěna.*¹

Tato výchova má určité podmínky a požadavky, které se vztahují na útvary působící ve volném čase mládeže a dětí.

Jako jeden z prvních požadavků, je dobrovolnost. Jsou povinnosti, které dítě musí dělat, jako třeba chodit do školy, ale tady si dítě vybírá, co chce dělat. Z počátku své volby,

¹ HÁJEK, Bedřich. *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. Praha: Portál, 2008. Str. 67. ISBN 978-80-7367-473-1

zaměření volno-časové činnosti často mění, v průběhu jeho vývoje se však jeho zaměření stabilizuje. Další požadavek je aktivita, ta je většinou samozřejmá, protože když si dítě vybere to, co ho baví, tak se do činnosti aktivně zapojuje. Seberealizace, v útvaru volného času, který si dítě vybere, je pravděpodobnější, než ve školní třídě. Důvodem je skupinka dětí, se stejnými zájmy, je to jeho prostor, ve kterém se cítí lépe a realizuje zde své plány i sny. Přitažlivost, zajímavost, pestrost, jsou dalšími požadavky na výchovu mimo vyučování. Dále je důležité se zmínit o rekreačním a odpočinkovém zaměření, které sféra volného času poskytuje. Jako poslední zbývá orientace na sociální kontakt. Dítě má možnost si zvolit kolektiv, který mu vyhovuje a ve kterém se učí přijímat hodnoty i normy dané skupiny.²

Jedna z částí obsahu výchovy mimo vyučování je odpočinková činnost. Ta má za úkol vyrovnávat námahu, která je při činnostech převažující. Například, když děláme nějaké cvičení náročné psychicky, má následovat činnost, která zaměstnává hlavně fyzickou stránku a pouze lehce psychickou. V případě náročné tělesné aktivity zvolíme za následující program odpočinkovou psychickou činnost (např. čtení, vyprávění, poslech hudby apod.). Další bod obsahu je rekreační činnost, ta je svým smyslem velice podobná předchozí odpočinkové č. Zaměřuje se na odstranění únavy, znovunabytí sil pomocí vhodně volených aktivit. Zájmové č. jsou ty, které dítě již rozvíjí a veřejně prospěšné č., označující se pojmem brigády. To neznamena povinnou práci, jen dobrovolnou aktivitu pro pomoc ostatním (pomoc postiženým, kulturní akce apod.).

Velmi přínosná je sebe-obslužná činnost, ta děti vede k samostatnosti, učí je postarat se nejen sami o sebe. Sociální dovednosti a schopnosti získávají v celém tomto procesu. Opět se přirozeně učí jak prosadit (obhájit) svůj názor, postoj, schopnosti a ubránit se tak negativním vlivům. Jako poslední bod v obsahu uvedu přípravu na vyučování, která patří mezi aktivity volného času a je dobrovolně zvolená dítětem. Vedoucí kroužku, nebo oddílu se nechá informovat o tom, co probírají děti ve škole a tomu přizpůsobí probíranou látku.³

² HÁJEK, Bedřich a kol. *Děti, vedoucí a volný čas*. Praha: MŠMT, 2004. Str. 38. ISBN 80-86784-06-1

³ Tamtéž Str. 38-40.

1.2 Základní druhy zájmových volnočasových činností

Činnost spontánní - Tato činnost může být neformální, to znamená, že není předem ohlášená, naplánovaná, většinou se jedná o spontánní aktivity (více lidí se potká na hřišti, začnou vytvářet aktivitu). Dále sem patří činnost částečně nepřímo řízená pedagogem, ten pouze půjčí pomůcky, vysvětlí pravidla, dohlíží apod. Zmíněné činnosti mohou být individuální nebo skupinové.

Činnost příležitostná - Tato činnost je, na rozdíl od spontánní činnosti, z velké části organizovaná. Je řízená pedagogem a časově ohraničená. Spadají sem různé výlety, turnaje, tábory, výstavy, kulturní akce a další oddechové či vzdělávací aktivity. Tyto akce se pořádají v místním, regionálním i mezinárodním měřítku.

Činnost pravidelná - Uskutečňuje se v pravidelných časových intervalech (i několikrát do týdne), které jsou většinou celoroční a probíhají pod kvalifikovaným vedením organizátora = vedoucího. Jsou to různé zájmové kroužky, kluby, sdružení, sportovní družstva, pravidelné kurzy apod. Účastníci této činnosti po určité době (rok, pololetí apod.) seznamují rodiče i veřejnost se svými výsledky formou vystoupení, výstav, sportovních turnajů, koncertů a dalších podle zaměření činnosti.⁴

1.3 Tábory a volný čas

Před začátkem prázdnin se rodiče snaží pro své děti sehnat činnost, která by pro ně znamenala kvalitní trávení volného času. Rodiče většinou nemají čas, aby se mohli svým dětem věnovat po dobu celých prázdnin. Proto existují různé druhy táborů, ze kterých si každý vybere, co mu vyhovuje a co ho baví. V posledních letech, jak se vyvíjela pedagogika volného času, zdokonalila se i táborová metodika. Pro děti to znamená, že už nemusí být pionýry, sokoly či skauty, aby mohly jet na tábor. Stačí si vybrat podle toho, co je baví a vyrazit za dobrodružstvím. Tábory považují za velice kvalitní způsob trávení volného času z biopsychosociálního hlediska. Tábor však musí být dobře propracován a jeho pracovníci vzděláni ve svých funkcích, k čemuž jim dopomáhají například akreditované kurzy.

⁴ HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004. Str. 21. ISBN 80-7178-927

2. Učení zážitkem a hrou

Holandský profesor Johan Huizinga, který se zabýval fenoménem hry, napsal: *"Hra je starší než kultura: zvířata nečekala, až je lidé naučí, jak si mají hrát. Můžeme dokonce říct, že lidská civilizace nepřipojila k obecnému pojmu hry žádný podstatný znak. Zvířata si hrají právě tak jako lidé."*⁵

2.1 Historie zážitkového vzdělávání

Jedny z prvních historických kořenů můžeme najít u Jana Amose Komenského. Tvrdil, že nejdůležitější je celostní rozvoj osobnosti. Hlavní zkušenosti získáváme pomocí vlastních smyslů a zážitků. Komenský napsal že „vzdělávání začíná a končí u opravdové zkušenosti; učení musí být spojeno s pobytem v přírodě; musí připravovat na život.“⁶

Nejvíce vyústil zájem o českou přírodu v polovině 19. stol. V roce 1862 byl založen Sokol a poté, v roce 1888 Turistický klub. Turistika se začala rozvíjet a byla pro ni typická zejména kombinace více činností dohromady. Začátkem 20. stol. do zemí západní Evropy i do Čech začínala pronikat anglosaská inspirace v podobě skautského hnutí Baden-Powella. Velké pozornosti se u nás dostalo skautingu a americkému hnutí lesní moudrosti (woodcraft). Posléze obě tato hnutí byla adaptována na naše podmínky.⁷ Ve 20. letech 20. stol. se začaly rozvíjet junácké oddíly a mladí se nechávali inspirovat americkými filmy a literaturou. Jezdili na víkendy pod stany, do chat, nebo jen tak pod širé nebe. Říká se tomu tramping. Pokrokové směry v pedagogice ve 20. stol. daly vznik například vzdělávacím kurzům a letním táborům.

Po tomto rozkvětu zážitkového vzdělávání nastalo období 2. světové války, ve kterém se vývoj tohoto procesu zastavil a propadl. Po válce se spolky snažily obnovit svoje působení

⁵ ŠIMANOVSKÝ, Zdeněk. *HRY pro zvládnutí agresivity a neklidu*. Praha: Portál, 2002. Str. 21. ISBN 80-7178-689-6

⁶ FRANC, Daniel. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press, 2007. Str. 12. ISBN 978-80-251-1701-9

⁷ Tamtéž Str. 13

v zážitkově vzdělávacím procesu, avšak v roce 1948 nové lidově-demokratické zřízení změnilo směr vývoje. Ze začátku byly sloučeny mládežnické a sportovní spolky, naproti tomu však vznikly školy v přírodě, letní a zimní soustředění. Na Karlově univerzitě se otevřela katedra zabývající se sporty a turistikou v přírodě. V 70. letech vznikaly různé organizace na ochranu přírody a ekologickou výchovu mladých lidí a dětí (Brontosaurus, Svaz ochránců přírody apod.). I když byl komunistický tlak nejen na volnočasové organizace velice silný, tak i přesto vznikaly experimentální formy výchovy v přírodě. Za účasti mnoha pedagogů a dobrovolníků byla v roce 1977 založena Prázdninová škola Lipnice. Tato organizace pořádala různé konference a soustředění, které absolvovali především starší účastníci (středoškoláci, vysokoškoláci a dospělí). Učila je klást důraz na individualitu člověka, svobodné myšlení, komunikaci a hlavně kreativní výchovu v přírodě.

Po "Sametové revoluci" (listopad 1989) se všechny spolky opět začaly vracet tam, kde skončily před rokem 1948, a snažily se zachovat ty pozitivní prvky, které za těchto čtyřicet let získaly. Byla to zejména některá ekologická hnutí, cyklistika a tramping.⁸ Nadále se rozvíjí zážitkové učení v různých zařízeních. Je jisté, že bez těchto nelehce vydobytých kořenů bychom v trávení kvalitní zážitkové pedagogiky nebyli tak daleko.

2.2 *Současná prožitková pedagogika*

Dnes je u nás velká řada institucí, které provozují prožitkovou pedagogiku. Jde o různé organizace např.: domy dětí a mládeže, Junák, Egregior, Česká cesta, Hnutí GO, či spoustu dalších, provozujících tuto činnost formou jednorázových pobytových akcí nebo i dlouhodobých projektů.

⁸ FRANC, Daniel. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press, 2007. Str. 14,15. ISBN 978-80-251-1701-9

Prožitková pedagogika vychází z několika základních principů: cyklus učení prožitkem, flow (ponoření účastníků do fiktivní situace), komfortní zóny, princip dobrovolnosti.⁹

3. Hra ve volném čase

Celoroční oddílová činnost a zážitkové pobyty jsou provázeny všudypřítomnou hrou. Jedná se o učení hraním. Hra sice figuruje jako důležité heslo a složka programu, nicméně není sama o sobě cílem, ale je prostředkem poznání. Vladimír Vecheta i jiní vycházejí z toho, že zábava a práce se často nedají příliš oddělit. Jedno je zároveň druhé.¹⁰

Hry jsou do programů vybírány s přesně daným konkrétním cílem. Většinou jsou vyzkoušené a odehrávají se ve specifickém prostředí. S každodenním životem zdánlivě nesouvisí. Energie do nich vložená a emoce z nich vycházející jsou ale skutečné. Specifické znaky prožitku jsou nenahraditelnost, jedinečnost, individuálnost, intencionálnost (spojení jedince a události), nepřenositelnost a komplexnost.¹¹ Jde tedy o co nejširší uchopení, pochopení a vnímání události nejrůznějšími prostředky a smysly. Aktivity se odehrávají ve změněném prostředí. Právě toto změněné prostředí může způsobit, že jedinec objevuje nové způsoby jednání, které pak po návratu do normálního prostředí mohou přetrvávat. Samo prostředí ale změnu nezpůsobuje. Nutná je činnost a reflexe činnosti.

⁹ ČINČERA, Jan. PRÁCE S HROU Pro profesionály. Havlíčkův Brod: Grada, 2007. Str. 15. ISBN 978-80-247-1974-0

¹⁰ VECHETA, Vladimír. *Indoor activity*. Brno: Computer Press, 2009. Str. 7. ISBN 978-80-251-2561-8.

¹¹ HANUŠ, Radek. *Zážitkově pedagogické učení: modely zkušenostního učení, motivace, prostředky zážitkové pedagogiky, projektování*. Praha: Grada, 2009. Str. 13. ISBN 978-80-247-2816-2.

3.1 Hra rozvíjející osobnost

Hry jsou velice důležité v životě mladého člověka - při nich se rozvíjí a utváří jeho „Já“. Ať při seznamování s druhými lidmi, nebo jindy. Toto je pár základních rozdělení her podle cíle, který sledují:

- Hry na rozvoj a tvořivost: rozvíjejí fantazii, různé postupy práce, originalitu apod. Dále také rozvíjí, poznávací funkce: vnímání, paměť, představivost a myšlení.¹²
- Hry na rozvoj sociálních dovedností: člověk získává svoje postavení ve skupině, poznává sám sebe. Rozvíjí se schopnost komunikace, empatie, kooperace, koordinace a spolupráce. Vytváření sociálních rolí, posilování sebedůvěry a odvahy.
- Hry na rozvoj pohybových dovedností a motoriky: posilování fyzického - síly, obratnosti vytrvalosti.
- Hry na rozvoj intelektu: rozvíjí se schopnost myslet, také inteligence a logika. Taktizujeme, vymýšlíme strategie, rozvíjíme důvtip a pozornost.
- Specifické hry: většinou nejsou přímo na nic zaměřené, jsou to tzv. rozehrívací hry a uvolňovací.

Hra, užívaná jako prostředek ke kvalitnímu trávení volného času, má určité metodické zásady, které pedagog dodržuje. Musí se promyslet, co konkrétně bychom chtěly hravou aktivitou rozvíjet, jakou funkci (psychickou i fyzickou). Například: socializaci, vědomosti, psychomotorickou a citovou stránku, koordinaci apod.

¹² NĚMEC, Jiří. *S hrou na cestě za tvořivostí*. Brno: Paido, 2004. Str. 36. ISBN 80-7315-014-X

V dalším kroku se zabýváme tím, komu hru nabízíme. Pozorujeme, jak se dítě zapojuje, reaguje, poznáme, zda je pro něj vhodná či nikoli. Dále u dětí kontrolujeme mimo-poznávací procesy. Pravidla, která pedagog na začátku hry vysvětlí a zdůrazní, co se smí, co nesmí, učí děti sebeovládání (sebekontroly). Pedagog je pozoruje a vyhodnocuje, jaký na ně měla hra dopad. Posledním bodem metodické zásady podle teorie humanistické výchovy je zhodnocení, jak činnost na děti působila. Podle jejich reakcí a svých zkušeností vyhodnotit, zda hru ještě někdy zařadí do programu.¹³

3.2 Průběh hry

Hry jsou základním dějem, který nás provází po značnou dobu našeho volného času. Body, které jsem níže uvedla, jsou důležité pro fungování hry.

Motivace: Pro každou hru je důležité účastníky co nejefektivněji (srozumitelně) motivovat. Je to motor našeho jednání na cestě za dosažením daného cíle. Motivace má dvě složky motivovatelnosti jedince. Jsou to: *Molární motivace zevní, ta je dána činy, které vyvolávají jiní lidé, kdežto molární motivace niterní je dána činy, které vyvoláváme a spouštíme sami.*¹⁴ Druhá část motivace je molekulární = biologická. Je u ní důležitá dědičnost, genetická informace, dominance hemisfér apod.¹⁵ Naším úkolem je účastníky akcí motivovat tak, aby odváděli dobré výkony a také si odnášeli hezké a užitečné vzpomínky nebo zkušenosti.

Hlavní cíl (hráče): Je v klasické hře pro zúčastněné hráče zvítězit nad druhými (druhými týmy), získat vysoký počet bodů tak, aby získali první místo. To je vždy individuální podle typu, zaměření hry. To samozřejmě neplatí u her, které nejsou zaměřeny na výhru.

¹³ ZELINOVÁ, Milota. Hry pro rozvoj emocí a komunikace. Praha: Portál, 2007. Str. 14-15. ISBN 978-80-7367-197-6

¹⁴ HANUŠ, Radek. *Zážitkově pedagogické učení: modely zkušenostního učení, motivace, prostředky zážitkové pedagogiky, projektování.* Praha: Grada, 2009. Str. 64. ISBN 978-80-247-2816-2

¹⁵ Tamtéž Str. 65.

Výchovné cíle: Těchto cílů je mnoho. Ze své praxe považuji za nejdůležitější hry na rozvoj: intelektu, sociálních dovedností, osobnostní rozvoj (sebepojetí), tvořivost, motoriky a jiných pohybových schopností.

Organizace: Vysvětlení pravidel hry musí být srozumitelné, poté se hned přechází k realizaci. Po realizaci přichází vyhodnocení, vyhlášení vítězů, obodování apod. (podle hry). Organizace a realizace celoroční a tábtorové hry je náročná, ve volném čase dětí znamená mnoho krásných zážitků i zkušeností.

*Dlouhodobá motivovaná hra je vlastně seriál etap - autonomních her a příběhů spojených jedním motivem.*¹⁶ Etapy = Jsou to jednotlivé programy (celo-tábtorové hry). Na každý den vychází většinou jedna hlavní a více drobných her (např. 14 denní tábor má 13 etap). Na tábory je potřeba připravit spoustu vybavení, pokud chcete, aby se tam děti cítily jako v jiném světě. To by se mělo připravovat před začátkem akce, tak nás nic nepřekvapí. Je spousta příležitostí, kdy potřebujeme kostýmy (na noční bojové hry v kouzelném lese, křtění nových členů apod.), nebo potřeby na sportovní hry. Skupina = Důležitým prvkem v organizaci je spravedlivé rozložení sil ve skupině. Např.: Když máme dvě dívky čtvrté třídy a šest dívek třetí třídy, tak dáme 2 skupinky po 4 děvčatech. Dívky ze 4. tř. budou kapitánem každá v jedné skupině. Když máme rozdělovat i chlapce, uspořádáme skupinku tak, aby byl pokud možno podobný počet hochů i děvčat. S věkem budou také co nevyrovnanější, starší pomáhají mladším (někdy i naopak). Složení by mělo být podobné, aby soutěžení bylo vyrovnané.¹⁷

¹⁶ HÁJEK, Bedřich a kol. *Děti, vedoucí a volný čas*. Praha: MŠMT, 2004. Str. 47. ISBN 80-86784-06-1

¹⁷ TÁBOROVÉ. *Tábtorové hry*. Brno: Mravenec, 1993. Str. 2. ISBN 80-900804-6-4

Bodování je odměna v podobě bodů, někdy zobrazovaných jako sběratelské předměty (např.: různé mince, kamínky, cvočky, nášivky apod.). Účastníci je mohou získat za odvedení zadaného úkolu ve skupině, nebo jako jednotlivci, za zvlášť odvedené úkoly (např.: psaní kroniky, splnění bobříka, pomoc s úklidem po schůzce, bodování chatek apod.). Na konci akce (pololetí, roku, schůzky) se body sečítají, skupina s nejvyšším počtem bodů vítězí. Všechny podmínky hodnocení spravedlivě dodržujeme a ujasníme si je předem. U etap, které jsou náročnější, dáváme větší počet bodů. Stává se, že některé skupinky zaostávají za ostatními, což je pro ně demotivující. Proto je dobré jim dát příležitost získat motivaci, když do hodnocení vložíme náhodné prvky (např.: losování, hod více-bokou kostkou atd.), které pořadí mohou pozměnit.¹⁸

Reflexe na hru: se provádí bezprostředně po dokončení, popřípadě obodování činnosti. Vedoucí si na ni musí vyhranit dostatek času, vhodné místo i podmínky a tzn., že jsou účastníci v klidu a mají ukojeny své základní potřeby, není-li tomu tak ovlivní to jejich hodnocení činnosti (neměli by být: hladoví, žízniví, prochladlí apod. samozřejmě v rámci možností). Vedoucí má vědět cíl, ke kterému by chtěl při debatě dospět, také dost záleží na zkušenostech získaných i s jinými skupinami. Jemně skupinu ve sdělování a výměně prožitků stimuluje a povzbuzuje, ale nevměšuje se příliš do debaty. Informace (zpětná vazba), které takto vedoucí zaznamená, jsou důležité pro další práci s touto i další skupinou, kterou povede. Samozřejmě účastníci tak vidí svoje chování (jednání), prostřednictvím hry (rozvoj zkušeností, dovedností apod.).

3.3 Hra jako základ dětského života

Při pozorování hrajících si dětí se dá vypočítat spoustu důležitých informací o pozici dítěte ve skupině a o jeho vztahu k ostatním dětem. Zda je bystré nebo pomalejší, oblíbené či odstrkované, výbojně nebo se chová klidně. Vidíme-li dítě, které si nehraje, je pravděpodobně nemocné (něco ho psychicky či fyzicky bolí).

¹⁸ FOGLOVÁ, Majka. *Táborové etapové hry: Pro děti od 7 do 11let*. Praha: Portál, 2006. Str. 11. ISBN 80-7367-128-X

Pro dítě je hra něco jako pro nás dospělé naše hobby, práce ale i starosti. To vše dítě prožívá, když si hraje. Při svých hrách napodobuje situace, které vidí ve svém životě. Znamé jsou hry na doktora (pacienty bývají hračky), s auty kdy jeden způsobí nehodu apod. Zajímavá hra, která nás uvádí i do života rodičů je na maminku a tatínka, tam se děti snaží napodobit jejich hádky, probrané problémy, či harmonický vztah.

Pedagog organizuje hry s cílem využít je pro učení (zvnitřňování) kázně, poslušnosti, samostatnosti, kamarádství a mnoha dalším schopnostem, které jsou u člověka žádoucí. U hry je důležité, zda děti baví a jestli se jí všichni účastní. Víme, že hra rozvíjí (zaměstnává) myšlení, pohybové schopnosti a co je velice důležité, smíření se s výhrou soupeřů. Každá hra, kterou hrajeme, je zaměřena na různé oblasti dětského rozvoje, vybíráme si hry, které podporují náš cíl.

Zdravá soutěživost je u dětí žádoucí, hry v nich mají probouzet výkonnost a úspěchy. Zároveň však potlačovat nepoctivé chování, podvody a problémy s tím spojeny. Toto chování nejčastěji pozorujeme u sportovních her, jež mají rozhodčí, kteří bedlivě pozorují každý pohyb hráčů a v případě takzvaného "faulu", následuje trest, či jiná penalizace.¹⁹

3.4 *Teorie tvořivě humanistické výchovy*

Pokud chceme děti učit pomocí vhodně zvolených her, můžeme začít už skoro od narození. Tato teorie říká, že právě včasný začátek vede dítě k pozitivnímu vztahu k sobě i ostatním. Hlavní stanovisko teorie tvořivě humanistické výchovy (dále jen THV) klade velký důraz na důvěru v každé dítě, pedagog má být pozitivní k možnostem dítěte. Rozvoj osobnosti podle této teorie vychází z důležitých oblastí, které jsou považovány za základní při rozvíjení klíčových kompetencí. Jsou to schopnosti, využívané ve všech směrech (např.: Volný čas, mezilidské vztahy, zájmy, práce apod.).

¹⁹ HÁJEK, Bedřich a kol. *Děti, vedoucí a volný čas*. Praha: MŠMT, 2004. Str. 42-47. ISBN 80-86784-06-1

THV se snaží komplexně rozvíjet zrání člověka pomocí výchovy (formou hry). Takové děti mají lepší předpoklady k tomu být šťastné, dobré, hodnotné apod. Pomocným vodítkem pedagogů, využívajících metod strategie této teorie k lepšímu uplatnění vědeckých poznatků pomocí tvořivé činnosti a her, jsou různé publikace se soubory her a aktivit. Při používání těchto her a cvičení se zkvalitní proces psychických funkcí a procesů. Hra se stává jakýmsi prostředkem, při kterém dochází za pomoci zábavy k dosažení cíle. Následuje rozvoj jednotlivých charakteristik osobnosti (dítěte, mladého člověka...). Proto je důležité hru vybírat s cílem, kterého chceme u osobnosti dítěte dosáhnout.²⁰

V průběhu upevňování zkušeností a znalostí ve hře pozorujeme, co se v dítěti ukládá (jak reaguje). THV rozděluje hru do 3 bodů: Didaktická (přináší vědomosti, poznání), výchovná (nejdůležitější prožitky, city, zkušenosti apod.), tvořivá (vlastní odpovědnost, sebevyjádření).

Model rozvoje osobnosti v systému THV :

A. rozvoj mimopoznávacích funkcí osobnosti - činnosti

B. rozvoj poznávacích funkcí osobnosti - vyučovací předměty

C. výchovné strategie - metody, techniky, prostředky a formy výchovy

D. vnější vlivy - působí na osobnost od narození, v jejím vývoji představují důležitý prvek, avšak nejsou zásadním předmětem našich úvah²¹

²⁰ ZELINOVÁ, Milota. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: Portál, 2007. Str. 9-15. ISBN 978-80-7367-197-6

4. Komunikace ve hře

Komunikace při hře je považována za jednu z prvních komunikací v životě. S rodiči komunikujeme pomocí jednoduchých her již od raného dětství, ve školce se pomocí hry seznamujeme s ostatními dětmi. Učí nás tak základy spolupráce, trénujeme na ni překonávání překážek, odměny za výhru, či snášení prohry. V našem životě se úroveň hry neustále zvyšuje a zdokonaluje, chceme být lepší než kdy dřív.

V této části mé práce se budu snažit přiblížit to, proč si tak rádi hrajeme, co to v nás vyvolává, jak nás to uspokojuje. Že pojem hra, jak ho známe, neznamená jenom hru jako organizovanou činnost, ale i každodenní komunikaci s naším okolím.

4.1 Transakční analýza

Eric Berne (1992) je autorem tohoto pojmu. Transakce je název pro jednotku společenského styku. Transakční podmět nám vzniká, když jedna osoba dá najevo druhé osobě, že je přítomna, ta poté odpovídá transakční reakcí (vztah k podmětu). „*Jednoduchá analýza transakce se zbývá tím, že určí, který stav ego vyvolal podmět k přenosu a který na tento podmět reagoval*“. ²² U dospělých se předpokládá nejjednodušší transakce, protože vychází od obou stran. U transakcí doplňkových dochází k porozumění z obou stran, následuje očekávaná reakce. Poté může tento způsob pokračovat, bez zatížení zdravých lidských vztahů, dokud se povaha transakce nezmění. ²³

Naopak je to u komunikace zvané „opačné pravidlo“, kdy se vyskytuje křížová transakce. To znamená, že zavládla určitá neshoda (nedorozumění) mezi iniciátorem a respondentem. Ve vypjatých situacích je občas lepší rozhovor odložit, než se situace uklidní (hrozí neshoda v afektu, či zhoršení situace). Tento jev se dá nejčastěji pozorovat u manželů, v zaměstnání apod. ²⁴

²¹ Tamtéž Str. 13

²² BERNE, Eric. *Jak si lidé hrají*. Most: Dialog, 1992. Str. 28. ISBN 80-85194-52-X

²³ Tamtéž Str. 28-30

²⁴ Tamtéž Str. 28-33

„Složitější je druhotná transakce; projevuje se v ní totiž současně aktivita více než dvou stavů ego, a právě tato kategorie transakcí tvoří základnu her“²⁵

Nyní se již dostáváme k samotné hře. Transakční analýza se zabývá základní tezí, což znamená, že komunikační hra by měla splňovat určité podmínky, které jsou v knize „Psychologie komunikace“ popsány následovně:

- komunikace při hře má již určená pravidla, která se mají dodržovat
- ego- stav, zapojujeme do hry pouze rodičovský a dětský
- nepravé pocity jako například prohra, vítězství - odplata jsou produkty hry
- hra je i přes svou opakovanost pokaždé trochu jiná, takže jedinec na ní nemá nadhled
- naše role ve hře je, i nese, komunikační pozice
- hra není příliš předvídatelná, proto je zde mnoho momentů překvapení i zmatení, výměny rolí jsou zde velice časté²⁶

Definice hry a transakční analýzy z knihy od E. Berne, *Jak si lidé hrají*:

„Hra je souvislý sled druhotných doplňkových transakcí, jež směřují k jasně definovanému, předem známému výsledku“²⁷.

„Transakční analýza je odvětvím sociální psychologie a analýza her je speciálním aspektem transakční analýzy“²⁸. Definice od E. Berne z knihy *Psychologie komunikace*, od Zdeňka Vybírala:

²⁵ BERNE, Eric. *Jak si lidé hrají*. Most: Dialog, 1992. Str. 32. ISBN 80-85194-52-X

²⁶ VYBÍRAL, Zdeněk. *Psychologie komunikace*. Praha: Portál, 2005. Str. 193. ISBN 80-7178-998-4

²⁷ BERNE, Eric. *Jak si lidé hrají*. Most: Dialog, 1992. Str. 48. ISBN 80-85194-52-X

²⁸ Tamtéž Str. 42-43.

„Hra je řada transakcí jež vede k tomu, aby se hráči vyplatila“²⁹ Zatímco novější definice od Vanna Joinese popisuje (vymezuje) hru jako něco co není každá komunikace, je to pouze ta komunikace se skrytou motivací.

4.2 G-rovnice

Dále do transakční analýzy patří G-rovnice, jejíž autorem je E. Berne. O této rovnici uvádí, že má šest fází: „*past + zájem o hru = odezva - výměna rolí - zmatení - odezva*“³⁰ U pasti na počátku komunikační hry zdůrazňuje určitou zákeřnost a práci hlavně ve svůj prospěch. Dalším krokem v Berneho rovnici je zájem o hru. Tento krok je založen na jakémsi celoživotním scénáři, který se promítá do našich životů od malička (reinscenování dětských rolí). Větší část nám zprostředkovali rodiče a to se v nás zafixovalo jako příběh, pohádka, či nějaké tabu.

V rovnici se za značkou rovná se nachází odezva. Je to odezva na podměty, které jsou nám dávány, může být pozitivní i negativní, ale i stále stejná nebo měnící se, dlouhodobá či trvající jen několik sekund. Záleží na tom, s kým komunikujeme.

Daší část rovnice se zmiňuje o prohození rolí v komunikaci. Následuje fáze zmatení, ta nastává velice často. Hra je v této fázi plna skrytých výměn, které jsou pro účastníky náročné a mohou vést až k určitým frustracím, zklamáním, či jiným znehodnocováním komunikační hry.³¹

4.3 Typická hra

²⁹ VYBÍRAL, Zdeněk. *Psychologie komunikace*. Praha: Portál, 2005. Str. 193. ISBN 80-7178-998-4

³⁰ Tamtéž Str. 194.

³¹ Tamtéž Str. 194-195.

Typická hra je podle E. Berne mezi manželi. Jde o drobné šarvátky a hrátky, kdy je od jednoho ke druhému vysíláno negativně a vyčítáno: „co jsem kvůli tobě ztratil(a), neměl(a)“. Za vysvětlením těchto komunikačních her jsou ale vesměs pozitivní záměry. Například manžel nechce svou ženu pouštět ven večer = vysvětlení však je, že se o ni bojí apod.³²

Rodiče učí děti hrou různé obřady, rituály apod., které můžeme považovat za výchovný proces. Je to velice důležité pro jejich budoucí plnění priorit.³³

Užitek ze hry, stejně jako G-rovnici, E. Berne (1992) rozděluje do šesti částí. První část nazývá vnitřní psychologický zisk. Jak jsem již zmínila, tak žijeme podle určitého scénáře, který máme v sobě zvnitřněný. Hry v našich životech pak scénář splňují a udržují.

Druhou částí užitku ze hry je zisk vnější psychologický, který nám umožňuje rozpoznat, jaké situace zvládneme a jaké nám budou přínosem. Naopak je to u situace, kdy se hra nedá použít, a my se jí raději bez větší újmy vyhneme.

Náš další zisk je vnitřní sociální, který je u osob, které se dobře znají (většinou partnerské vztahy). Je to situace, při které hrajeme stejnou známou hru, kdy oba víme, co druhý řekne nebo si pomyslí apod. Naopak vnější sociální zisk se zdá být velice povrchní, jsou zde zmiňována povrchní, ale i hovorová témata. Tyto hry hrajeme například se sousedy, které potkáváme zřídka, a se známými, které nemáme zcela v lásce. Toto „povídání“ nám jednoduše vyplňuje život.

Užitek, který E. Berne nazval biologický, popisuje jako určitý hlad po kontaktu s člověkem. Je totiž velice důležité (jak popisuje ve své knize *Proč si lidé hrají*), aby se člověk mohl takzvaně najít ze sociálního kontaktu. Když tento kontakt nemáme, může to vést k vážným psychickým problémům a v nejhorším případě až ke smrti.³⁴

³² BERNE, Eric. *Jak si lidé hrají*. Most: Dialog, 1992. Str. 58-59. ISBN 80-85194-52-X

³³ Tamtéž Str. 58-59.

³⁴ VYBÍRAL, Zdeněk. *Psychologie komunikace*. Praha: Portál, 2005. Str. 194-196. ISBN 80-7178-998-

5. Vedení kroužků, klubů, oddílů a táborů

Hra ve volném čase dětí je podle mne nejvíce realizovaná právě v oddílech a na táborech. Proto se následující část mé práce věnuje tomuto tématu se zaměřením na vedení.

5.1 Vedoucí jako osobnost

Vedoucí oddílů většinou vyrůstali, či navštěvovali v dětství i později nějaký oddíl. Získané zkušenosti se jim při vedení vlastního oddílu zúročují. Jak si spousta dětí ze začátku myslí, vedoucí není učitel. *Má několik základních rolí, jež se poněkud liší od úlohy učitele: roli instruktora, poradce a diagnostika.*³⁵

5.2 Styl vedení skupiny

Styl, jakým vedoucí vede skupinu, rozdělujeme na tři hlavní typy, ty se odvíjí od povahy vedoucího.

- **Autoritativní** - Je styl, který není hodnocen zcela záporně, jak bychom si mohli myslet, i když má více negativ než pozitiv. Hodí se do skupiny orientované na výkon, nikoli na to aby spolu členové skupiny měli dobrý vztah. Členové těchto skupin jsou pasivnější, sami se neprosazují, ale také zde panuje určitá rivalita o místo nejbližší dominantního vedoucího (jsou na něm zcela závislí).
- **Liberální** - Tento přístup ve velice volný, jako opak předchozího. Děti jsou na osobě nevýrazného vedoucího nezávislé a vztahy mezi členy jsou většinou nevyvážené a nepřehledné. V nejhorším případě zavládne chaos, členové jsou nespokojeni. Výkonnost takové skupiny je nízká, protože nejsou jasná pravidla a požadavky. Hodí se částečně jen do týmu, který usiluje o samostatnost.

³⁵ HÁJEK, Bedřich a kol. *Děti, vedoucí a volný čas*. Praha: MŠMT, 2004. Str.41. ISBN 80-86784-06-1

- Demokratický - Této skupině se daří nejlépe, členové v ní spolupracují a každý se může něčím prosadit. Vedoucí je vstřícný, společně s ostatními řeší vzniklé konflikty, či náročné životní situace (většinou vniklé v jeho skupině). Členové takového týmu jsou spokojeni, nemají tudíž potřebu přecházet jinam. Odráží se to i na výsledcích, které jsou velice dobré, na rozdíl od vedení zmiňovaných výše.

Tyto tři styly jsou jednoznačně vymezeny, v praxi se setkáváme hlavně s kombinací těchto typů vedení. Záleží na povaze vedoucího, ke kterému z prvků se přikloní.

5.3 Hlavní vedoucí, jeho pravomoci, povinnosti

V této části podrobně popíši celoroční a táborové povinnosti, které vedení oddílu musí splňovat. Dále zde zmíním pomocníky hlavního vedoucího, zařizují spoustu důležitých věcí, bez kterých se hlavně na táborech nedá obejít.

*Hlavní vedoucí nese zodpovědnost za všechno a to do slova a do písmene. Je samozřejmé, že musí být starší 18-ti let, nicméně by měl mít nejenom zkušenosti s prací s dětmi a mládeží, ale i s prací oddílového vedoucího.*³⁶ Nejlépe je, když je hlavním vedoucím člověk, který byl již delší dobu předtím oddílovým vedoucím. Vše se snadněji naučí a okouká spoustu užitečného. Také věkem by se měl přibližovat více rodičům než dětem. Je nutné, aby byl na každém táboře bez ohledu na počet dětí. Odpovídá za plynulý průběh celé akce, takže musí splňovat následující: hlavní vedoucí je důsledný, odpovědný a ukázněný. Respektuje názory ostatních organizátorů i účastníků akce, koordinuje, organizuje, řídí, kontroluje a hodnotí. Musí být (minimálně) absolventem kurzu: hlavní táborový vedoucí, takže zná příslušné směrnice a předpisy pro konání táborů. Neustále dohlíží na ostatní pracovníky (tábora), je náročný k sobě i druhým. Musí dovést zaujmout a povzbudit ostatní, je pro ně vzor, kterým se řídí.

³⁶ FOGLOVÁ, Majka. *Táborové etapové hry: Pro děti od 7 do 11let*. Praha: Portál, 2006. Str. 15. ISBN 80-7367-128-X

Hlavní povinnosti a úkoly hlavního vedoucího při přípravě především táborové akce jsou: vše zabezpečuje, připravuje, sestavuje a zajišťuje. Před začátkem tábora objednává rozbor vody v místě akce, přepravu osob a materiálů a také spolu s hospodářem objednává potraviny. Podává žádost o povolení táboření majiteli pozemku a okresnímu úřadu. Dále musí pobyt oznámit nejbližšímu hygienikovi, praktickému lékaři, popřípadě ještě hasičům a policii. Uschovává u sebe všechnu dokumentaci a kontroluje dokumentaci pracovníků tábora, např.: potvrzení o zdravotní způsobilosti, zdravotní průkaz proškolení apod. Před začátkem tábora má za úkol proškolit všechny pracovníky o hygieně a bezpečnosti při práci s dětmi a mládeží. Toto písemné prohlášení účastníci podepíší, hlavní vedoucí si prohlášení ponechá po celou dobu trvání akce. Má seznamy účastníků akce (jméno, rodné číslo u některých se píše i adresa a telefonní kontakt), také seznam inventáře a táborových potřeb, které si berou sebou. Ve spolupráci s hospodářem vytvoří rozpočet, spolu s hospodářem a kuchařem vytvoří rámcový jídelníček. Je v kontaktu s rodiči, uspořádá pro ně před táborem schůzky, provádí s nimi i konzultace. Předává jim veškeré informace o táboře, které zpracoval. Vybírá od nich dokumentaci (viz příloha: A. B. C.), přebírá děti při odjezdu a potom je na konci předává zpět rodičům. Velice spolupracuje s ostatními vedoucími na programu. Společně rozdělují děti do pokojů, rozdělují je i do (hráčských) skupinek, vytvářejí bodovací systém her, táborové činnosti apod. Hlavní vedoucí nezapomene vyvěsit na viditelném místě - jídelníček (příloha D.), denní plán, průběžné výsledky bodování ve družstvech a řád tábora (příloha E.).³⁷

5.3.1 Pomocníci hlavního vedoucího

Tito pracovníci jsou základním týmem k fungování celoroční činnosti oddílu a hlavně tábora.

Oddílový vedoucí

Je starší 18-ti let, měl by mít kurz první pomoci a kurz na oddílového vedoucího. Je podřízeným hlavního vedoucího. Před táborem projde seznam dětí a ostatních pracovníků a podle složení dětí vybere hry vhodné k jejich věku. Hlavní úkoly a povinnosti jsou: připravuje

³⁷ LÁLA, Zbyněk. *Organizační a programová příprava (nejen) dětských táborů*. DDM jižní město: 2006. Str. 4

program na tábor, musí mít velkou zásobu her. Při odjezdu dětí na tábor pomáhá u autobusu s organizací a nakládáním zavazadel, také dohlíží na správné uložení osobních zavazadel. Má také za úkol prozkoumat písemné materiály dětí ze svého oddílu, aby znal jejich zdravotní stav popřípadě i upozornění rodičů. Zodpovídá za svůj svěřený oddíl, za jeho programovou i výchovnou činnost, motivuje děti k činnosti, aktivně se zúčastňuje programu, je pro děti vzorem.³⁸ Bere zřetel na individualitu každého dítěte, nepřepíná jejich síly, do programu vpravuje odpočinek i tzv. aktivní odpočinek. Musí mít děti pod neustálým dohledem, nesmí se vzdalovat z tábora bez souhlasu hlavního vedoucího. O všem, co se podstatného událo v jeho oddíle, informuje hlavního vedoucího.³⁹

Instruktor (Praktikant)

Je ve věku 15 - 18 let a nemá úplnou právní odpovědnost, je přidělen k oddílovému vedoucímu. Úkoly a povinnosti praktikanta jsou: nic nedělat bez vědomí oddílového nebo hlavního vedoucího, nesmí sám chodit s dětmi na výlety, koupat se, vést samostatně oddíl nebo vykonávat službu dne a opouštět tábor. Podle jeho dosavadních zkušeností se podílí na přípravě her a jejich realizaci. Pod dohledem může samostatně pracovat v oddíle, připravovat soutěže a organizovat denní program. Protože je ještě mladý, tak dodržuje denní režim, táborový řád a doprovází děti při přepravě do tábora a zpět. Praktikant je povinen informovat svého nadřízeného o všech podstatných věcech, které se v jeho oddíle udály. Když vykonává práci s radostí a dobře, tak tím může velice prospět celému fungování tábora.⁴⁰

Zdravotník

Starší 18-ti let: *Může být lékař, střední zdravotnický pracovník v oboru všeobecná sestra, dětská sestra, student lékařské fakulty, který ukončil 3. ročník. Zdravotníkem může být i ten, kdo předloží doklad o absolvování kurzu první pomoci se zaměřením na zdravotnickou*

³⁸ Tamtéž Str. 5-6

³⁹ BURDA, Jan- ŠLOSAROVÁ, Vladimíra a kol.. *Tábory a další zotavovací akce*. Praha: MŠMT, 2008. Str. 101-102. ISBN 978-80-86784-59-5

⁴⁰ LÁLA, Zbyněk. *Organizační a programová příprava (nejen) dětských táborů*. DDM jižní město: 2006. Str. 6.

činnost při zotavovacích akcích u Českého červeného kříže nebo jiné organizace. Jeden zdravotník se může starat maximálně o 80 dětí.⁴¹

Při pravidelném scházení se v klubovnách být nemusí, hlavní úkoly a povinnosti zdravotníka na táboře jsou: přebírá od rodičů potvrzení o bezinfekčnosti a léky, které mají děti užívat. Dále od rodičů dostane okopírovanou kartičku pojištěnce a prohlášení rodičů, že dítě nebylo posledních 14 dnů v kontaktu s osobou nakaženou přenosnou nemocí. Seznámí pracovníky s problémy, které děti mají, aby nedělaly věci, které by je příliš zatěžovaly. Ve značné míře se podílí na přípravě programu a jídelníčku tak, aby zátěž na děti nebyla moc silná. Před začátkem zkontroluje obsah lékárničky a v případě, že je něco prošlé, nebo něco chybí, tak to doplní (obsah lékárničky viz. Příloha 4). Zpočátku akce udělá všem dětem běžnou základní prohlídku a v místě konání tábora oznámí místnímu lékaři, že zde je dětský tábor. Rovněž ze začátku od všech pracovníků vybere a zkontroluje zdravotní průkazy a potvrzení o schopnosti práce s dětmi. Zdravotník po celou dobu trvání tábora ošetřuje pouze malá poranění a poskytuje první pomoc. V případě, že se stane něco vážnějšího, například infekční onemocnění, je dítě dopraveno na nejbližší kliniku, nebo k nejbližšímu praktickému lékaři. Na ošetřovně je zřízená izolace, kde se stará o nemocné, průběžně toto místo dezinfikuje a po odchodu nemocného tam minimálně 24 hodin větrá. Na 30 dětí je minimálně jedno lůžko, zdravotník nesmí na izolaci bydlet. Kontroluje průběžně stav zaměstnanců, hlavně těch, kteří manipulují s jídlem, dohlíží na hygienickou stránku celého tábora. Je to osoba, která vede zdravotní deník, po skončení akce ho odevzdá hlavnímu vedoucímu.⁴²

5.4 Kroužek, klub, oddíl

Kroužek - Je většinou zaměřený na jednu zájmovou činnost. Máme sportovní kroužky (fotbal, volejbal, tenis, hokej atd.), taneční, hudební, výtvarné kroužky i zaměřené na počítače a spoustu dalších. Můžeme je najít v základních či uměleckých školách, v domech dětí a

⁴¹ BURDA, Jan- ŠLOSAROVÁ, Vladimíra a kol.. *Tábory a další zotavovací akce*. Praha: MŠMT, 2008. Str. 21. ISBN 978-80-86784-59-5

⁴² LÁLA, Zbyněk. *Organizační a programová příprava (nejen) dětských táborů*. DDM jižní město: 2006. Str. 3,5

mládeže, i v jiných zařízeních s potřebným vybavením a vedením. V závěru těchto aktivit bývají absolventské koncerty, představení, výstavy prací apod., podle typu zaměření kroužku.

Klub - Tento termín se považuje za moderní. Na rozdíl od oddílu zde člen většinou nemá žádné povinnosti ani závazky. Mezi hlavní zásady patří dobrovolnost, jsou zde také určitá pravidla, která se musejí dodržovat.⁴³ Do klubu se často vybírají jen ti, kteří splňují dané požadavky. Například u jachtařského klubu musí mít dítě rodiče, kteří tam už patří, nebo jsou finančně zabezpečeni, aby mohli na děti přispívat (to je časté i u fotbalových a hokejových klubů). Tento přístup však není pravidlem, je i spousta klubů od přírodovědeckých po kulturní, které děti a mládež navštěvují za menší či dokonce žádný poplatek (klub má sponzora, může se skládat z různých dobrovolníků apod.).

Oddíl - Chápeme jej jako organizační jednotku, která má pevný řád, zásady, tradice. Je to dobrovolné sdružení dětí a mládeže, které realizuje (naplňuje) cíle či poslání. Bývají podřízené ("pod záštitou") větší organizaci, jsou to různé domy dětí a mládeže, skautská střediska apod. Členství v oddílech je stálější, děti zde vyrůstají, stávají se instruktory a poté vedoucími. Proto se dá říci, že oddíl dědí další generace.⁴⁴

Zbývá zmínit týmy, které jsou většinou sportovně zaměřené a zájezdové, i táborové dětské skupiny. Ty vznikají většinou pouze na dobu prázdnin, hlavně jarních a letních. Jde o skupinu lidí (dětí), která se vzájemně příliš nezná, což skýtá různá rizika a to hlavně pro vedoucí.

⁴³ HÁJEK, Bedřich a kol. *Děti, vedoucí a volný čas*. Praha: MŠMT, 2004. Str. 6-8. ISBN 80-86784-06-1

⁴⁴ HÁJEK, Bedřich a kol. *Děti, vedoucí a volný čas*. Praha: MŠMT, 2004. Str. 6. ISBN 80-86784-06-1

PRAKTICKÁ ČÁST

Tato část práce se týká přípravy celoročního programu pro vodácko-turistický oddíl. Bude se věnovat nejen činnostem (hrám) v průběhu školního roku na schůzkách a výpravách, ale také vytvoření a zrealizování táborové hry. Základní myšlenka těchto her je, aby děti, co navštěvují pravidelně vodácko-turistický oddíl, uplatnily v praxi to, co se přes rok naučily na každotýdenních schůzkách.

1. Cíle celoroční činnosti

Tyto cíle si určujeme na začátku školního roku, podle nich si utváříme celoroční program. Cíle programu i cílová skupina, na kterou se soustředím, je stejná pro táborovou i celoroční hru.

- Zdokonalování vodáckých a tábornických dovedností.
- Začlenění nových dětí do kolektivu.
- Duševní i tělesná relaxace a poznávání přírody (různých druhů zvířat, stromů, krajin apod.).
- Kolektivní i skupinová práce při hrách i denních činnostech.
- Zlepšování samostatného rozhodování a plnění dalších klíčových kompetencí (schopnost mluvit před skupinou, rozvoj socializace).

2. Cílová skupina

- Děti, které navštěvují oddíl celoročně, a jejich sourozenci, kteří nenavštěvují oddíl pravidelně (občas jezdí na výlety a na závody).

- Děti od 8 let do 15 let, které jsou plavci.
- Vzhledem k zaměření a náročnosti tábor není vhodný pro děti s mentálním či tělesným postižením.

3. Příprava programu (hry) na školní rok

V tomto roce jsme se zaměřili na poznávání rozvoje vodáckých dovedností, mezi které patří: poznávání hvězd, vodácká mluva, řeky v ČR a tajná písma (morseovka apod.). Tyto nabyté znalosti děti využijí nejen na táboře, ale hlavně při vodáckých závodech, kterých se každoročně účastníme. Učit se nazpaměť vodáckou teorii není příliš záživné a tak jsem se i v tomto případě rozhodla využít hry pro snadnější dosažení stanoveného cíle.

3.1 Organizace her

Hra je rozvržená tak, aby nám zaplnila vždy část programu na schůzce i na výpravě. Na začátku si uděláme plán (tabulku), kam se budou zapisovat body, které děti jednotlivě získají. Ta je po celý školní rok vyvěšena na nástěnce v klubovně, pro nás funguje i jako prezence, u absence je políčko proškrtnuté. Schůzek bude zhruba 29 za školní rok (jedna schůzka trvá 2 hodiny), plus každý měsíc jedna výprava, to vše je v této tabulce zaznamenáno.

Pomůcky, které potřebujeme ke hrám, máme v erárním vybavení. Dopředu zjišťujeme, zda něco nechybí a následně dokupujeme. Motivace, pravidla a herní jednotky (skupinky, jednotlivci) jsou na každé schůzce jiné, podle hraných her. Hodnocení popíši v tabulce č. 1 a vyhodnocení nebudu uvádět u každé hry zvlášť, ale uvedu jej v bodu 3.3 praktické části.

Tabulka č. 1

Umístění ve hře:	Výborné	25 bodů	Pozdní příchod:	-5 bodů
	Velmi dobré	15 bodů	Nadávká:	-8 bodů
	Dobré	10 bodů	Ostatní:	od -2 do -5 bodů
	Za účast	5 bodů	Nepřípravenost:	-3 body

3.2 Hry pro rozvoj vodáckých dovedností

Určila jsem si čtyři hlavní dovednosti a znalosti, které mají správní mladí vodáci znát. Budu používat starší předělané hry, ale navrhnu i nové, ty v průběhu roku zapojím do činnosti oddílu podle toho, kdy bude vhodný čas a místo. Legenda celoroční činnosti navazuje na tu táborovou.

Legenda: V dnešní době už si lidé nepovídají příběhy tak jako dříve, když ještě nebyla televize, počítače, ostatní vymoženosti. Zanikají klasické příběhy a legendy, které si lidé vyprávěli po generace. Naše česká země je opředená známými i neznámými příběhy, které se děly před mnoha staletími, ale to neznamená, že postavy vyskytující se na těchto místech pořád neexistují. Byla by škoda, kdyby upadly v úplné zapomnění a proto budeme po celý rok podnikat průzkumy, na jejichž konci se dopátráme možné pravdy. Nahlédneme také do legend a příběhů Řecko-římských, abychom se dozvěděli něco i o ostatních kulturách.

Na každé schůzce budou mít děti možnost získat bonusové body za převyprávění nějaké zajímavé pověsti či příběhu, odehrávajícího se kdysi (hlavně) v Čechách.

1. Poznávání hvězd

Motivace: Hvězd na nebi je nespočetně a o každém souhvězdí se tradují pověsti, které jsou především dílem Řeků a Římanů. Rozdělujeme je na jarní, letní, podzimní a zimní souhvězdí. Často je pojmenovávali po synech a dcerách jejich bohů (Herkules, Orion).

Příprava: Do klubovny se na čtyři schůzky vyvěsí mapa hvězdné oblohy, kde budou popsána souhvězdí. V průběhu těchto týdnů budou děti za body dobrovolně a ve dvojicích zjišťovat, jaké pověsti se k jakému ročnímu období vztahují. Já jim každou z těchto schůzek odprezentuji dvě pověsti, na které bude navazovat tematická hra. Potřeby pro tyto hry, jako jsou například vejce, si zaopatřím před schůzkou. Na poslední páté schůzce bude výlet na hvězdárnu v Ďáblicích a o víkendu poté půjdeme na výlet do Stromovky, kde navštívíme planetárium (oba objekty dopředu zamluvím).

Motivace (pověsti) a navazující hry zde nebudu vysvětlovat příliš podrobně, příběhy budu mít vytištěné a hry jsou dětem známé (dovysvětlí se před hrou). Ty, co jsem navrhla sama, jsou zde popsány podrobněji.

Jarní souhvězdí: Budeme vyprávět pověst o velké a malé medvědici (velký a malý vůz). Vypráví se zde o Héře, která promění Akádskou princeznu kvůli její kráse v medvědici a Zeus promění princeznina syna v medvěda (zabrání tím krveprolití). Po převyprávění si zahrajme klasickou hru na medvěda, je to podobné jako hra na schovávanou akorát po tmě.

Letní souhvězdí: Známý příběh o Herkulovi, synovi Dia, který vykonával kvůli své nevlastní matce Héře dvanáct úkolů. Nakonec se stal díky svému otci nesmrtelný a získal místo v nebi vedle Hydry, kterou již dříve přemohl. Pro hru využijí Herkulovu velkou sílu a děti si proto zahrají v družstvech na přetahování provazem (na putovním táboru bychom ji mohli využít pro úklid stanu, hra na vyčištění Augiášova chléva).

Střelce znázorňoval v pověstech (hodný) kentaur, který lukostřelbu vymyslel. Hra, určená pro toto souhvězdí, je lukostřelba na terč, při níž jsou účastníci rozděleni na vyrovnané skupiny podle počtu dětí a jejich věku.

Podzimní souhvězdí: Vodnář znázorňující v řecké mytologii boha Dia, který v příběhu lije vodu ze džbánu na zem, aby potrestal zkaženost lidí. My si k této legendě zahrajeme hru na vylívání lodí, akorát do skupinky bude jenom jedno vylívátko, ostatní musí pomáhat rukama. Vyhrává ta skupinka, která má jako první vylitou loď, poté jsou druzí a třetí.

U souhvězdí berana se podle legendy vypráví o dvou sourozencích, které posel bohů Hermes pošle na beranovi se zlatým rouchem do království Kolchidy (protože mají zlou macechu). Holčička Hellé se na něm neudrží a spadne do moře. Hra se bude pořádat ve dvojicích za teplého dne, průběh: Vybraná dvojice si naleze do lodi, druhá dvojice soupeřů se je bude pokoušet po dobu dvou minut cvaknout, poté se vystřídají. Vítězný pár se utká s druhým vítězným párem, pokud je to nerozhodně postupují oba týmy a systémem pavouka se dobereme až k vítězi.

Zimní souhvězdí: Blíženci znázorňují dva Zeusovi syny vylíhlé z vejce (Castora a Polluxe), matka byla spartánská královna Leda (známá dcera Helena). Plavili se po mořích a vykonávali různé hrdinské skutky, prý vynalezli i druh boje box. Tuto hru budou děti hrát jako dvojčata ve dvojicích, vždy silný se slabším. Jejich úkol bude následující: S jedním párem svázaných rukou a nohou, budou přenášet vejce z jedné strany hřiště na druhou. Vajec je pro každý pár pět, bude se počítat čas a kolik vajec donesly bez rozbití.

Perseus patří k nejznámějším Řeckým příběhům, vykonal velké množství hrdinských skutků (film: Souboj titánů). Byl jeden ze synů Dia, ten ho chránil a posílal mu dary, které mu pomáhaly vítězit v těžkých bojích. Nejznámější báje je o přemožení Medusy, pomocí štítu se mu podařilo nezkamenět.⁴⁵ To bude i hlavní úkol v naší hře.

Na hřišti se pomocí dlouhého provazu udělá cesta se dvěma okraji a děti se rozdělí do vyrovnaných dvojic. Jednomu ze dvojice se na začátku cesty zavážou oči připraveným šátkem, druhý ho bude slovně navigovat až ke konci cesty, kde bude ležet Medusina hlava (míč). U hlavy si dvojice hráčů vymění šátek a jdou stejným způsobem zpátky. Hlavním úkolem hry je dostat se v co nejlepším čase a za co nejkratší dobu do cíle, za přešlapy jsou trestné body (v podobě přičtení deseti sekund). Pro zvýšení obtížnosti se ostatní hráči postaví kolem lana, vyluzující různé matoucí zvuky Medusy.

Vyhodnocení: U všech zmíněných her je bodování, viz tabulka č. 1. Hodnotíme vždy individuálně podle toho, v jakém počtu a skupinkách hrají, jak je zmíněno již v organizaci her.

2. Vodácká mluva

Motivace: Každý vodák má za úkol naučit se vodáckou mluvu, kterou používáme již od pradávna. Zaměřuje se na pojmy o lodích, řekách, posádce a vodáckých potřebách. Tato mluva nám byla podle některých příběhů dovezena již dávno zapomenutými mořskými vlky (námořníky), kterým tak nařídil mluvit snad samotný Poseidon.

Příprava: Určíme a zaznamenáme si hlavní výrazy, které chceme děti naučit. Jsou to především následující pojmy týkající se vodáckého života:

⁴⁵ <http://ostrava.astronomy.cz/demoni/temata/baje.htm> Staženo dne 8.9.2011

Slang týkající se lodi: Bort - bok lodi; Singl - loď pro jednoho, většinou kajak; Debl - loď pro dvě osoby (vertexa, metuje); Házečka - dlouhý provaz v pytli, který slouží jako záchrana pro tonoucího; Lod'ák - lodní pytel, do nějž si balíme oblečení, či ostatní potřeby, když jedeme na vodu; Šprajda - nepromokavá látka, která se nasadí jako sukýnka a zakasá se do zavřené lodi, aby tam nenatekla v peřejích, nebo na jezu voda; Kleky - podstavec pro kolena, používá se na klečení v závodních lodích.

Hra - příprava a průběh: Výrazy o lodi jak jsou zde napsané, si na začátku schůzky napíšeme na tabuli, ve psaní se děti budou střídát. Po důkladném přečtení se tabule smaže a děti rozdělíme do dvou vyrovnaných skupin. Každá si sedne na židli na druhém konci klubovny, poté tajně vyberou jedno slovo, které bylo napsáno na tabuli a sdělí je poslovi vyslanému z druhé skupiny. Poslové přijdou zpět ke své skupince, kde formou pantomimi (bez zvuků i mluvení) budou slovo předvádět, aby ho jejich skupinka co nejrychleji uhádla. Čí skupina první slovo uhodne, té zapíšeme čárku (bod) na tabuli. Po vystřídání všech slov sečteme čárky a přidělíme body (viz tabulka č. 1).

Výrazy pro posádku: Háček - člen posádky sedící na lodi vpředu, poslouchá rozkazy kotrčníka, na pramici jsou dva (hlavní je levý, podle něj pádluje zbytek posádky); Kotrčník - řídí celou loď, sedí vzadu (kormidluje); Porcelán - třetí člen, sedí uprostřed a pouze se vozí, když to nejde jinak, protože stabilita lodi je tím narušena.

Příkazy posádce: Odlom - pádlo se pohybuje ve vodě směrem od lodi; Přípaž - pádlo se přitahuje k lodi (samozřejmě ve vodě); Zaber - používá se hlavně v peřejích a jezích, když potřebujeme nabrat rychlost; Kontra - pádlování směrem vzad; Vpřed - při změně směru pádlování dopředu (většinou říká kotrčník háčkovi).

Hra - příprava a průběh: Při učení výrazů a příkazů pro posádku je nejlepší způsob učení hrou přímo na řece, v praxi. Na začátku schůzky dětem tyto pojmy vysvětlíme a vyjedeme na vodu. Tam si každá posádka povely vyzkouší, poté se vrátíme zpátky k molu. Odborná porota složená ze třech vedoucích bude hodnotit posádku, dávat jim povely. Podle toho, jak je budou rychle a správně plnit, jim do páru přidělí body (viz tabulka č. 1)

Ostatní pojmy: Cvaknout - loď se převrátí a posádka vypadne; Bidlovat - odrážet se pádlem dna řeky; Eskymák - převrácení lodi i s posádkou do vody a následné vynoření zpět nad hladinu (tento kousek se dá dělat pouze se šprajdou); Jet v singlu - posádka obsahuje pouze jednoho člena; Vracák - místo pod jezem, kde se vrací voda do jezu (hrozí nebezpečí vtáhnutí); Volej - část stojící řeky, většinou před velkou překážkou (velký jez, vodní elektrárna apod.); Tišina - místo, kde se dobře kotví, protože tam stojí voda; Vývar - najdeme jej pod jezem, vypadá, jako že se vaří voda v řece pod jezem (hrozí nebezpečí utonutí); Sifón - mizející voda, hlavně u vymletých břehů, hrozí nebezpečí vtáhnutí.

Hra - příprava a průběh: Velké pexeso, před schůzkou si připravíme osmnáct kartiček z papírové čtvrtky. Na prvních devět napíšeme výrazy, které chceme děti naučit, na druhých devět jejich vysvětlení. Dvojice vždy vybarvíme stejnou barvou, odlišnou od ostatních (tak poznají, co ke které patří). Po příchodu dětí každého necháme udělat podle tohoto vzoru ještě pár kartiček tak, abychom měli dohromady čtyři pexesa. Ve čtyřech skupinkách se hraje, kdo má nejvíce párů kartiček vítězí, pravidla jsou stejná jako u normálního pexesa (bodování viz tabulka č. 1). Když děti bude hra bavit, vystřídají se ve skupinkách a zahrají si znovu (ne na body).

3. Řeky ČR

Vedoucí má za úkol nejen organizovat většinu vykonávaných činností, ale také zaúkolovat vedoucí a instruktory při celoročních činnostech. Proto při následujících schůzkách je zaměstnám více tím, že na mnou připravenou motivaci si musí připravit hru. Vždy týden dopředu určím toho, kdo bude vědět, že se bude účastnit příští schůzky a tomu dam motivaci (příběh) ve vytištěné podobě. Zvolím také náhradníka s jinou motivací, kdyby ten první náhodou nedorazil.

Motivace:

1. Metuje, která pramení v Adršpašsko-teplických skalách a její proud po staletí omývá skalní útvary, neměla dřív žádné jméno. Pověst vypráví, že ho dostala až od benediktinských mnichů, kteří šli odhalit, kde se nachází její pramen. Před tím, než se dali na cestu, si sbalili jídlo na několik dnů a doufali, že jim bude stačit. Prodírali se hustým porostem několik dnů, až

přišli na místo, kde se jako malý potůček linuly první kapky z kamenité země. Unaveni padli na zem, již neměli mnoho jídla na zpáteční cestu, tudíž se začali strachovat, že jim nebudou stačit síly. V tom objevil jeden mnich na břehu řeky strom, který obývaly divoké včely a jak tekli potok, tekli i z tohoto stromu med na zem. Začal volat na své bratry „med tu je“, ti rychle přišli k tomuto zázraku a dosyta se najedli, tak měli dost sil dostat se nazpět domů. Od těchto tří slov má naše krásná řeka své jméno „Metuje“.

2. Na Šumavě kousek od Kvildy se nachází pramen Vltavy, naší historií nejvíce opředené řeky. Tento pramen se vyskytuje na třech místech, z toho jen jedno je pravé a další dva jsou pouze lákadlem pro oko turistů. Pravý pramen najde jen zkušený hledač pramenů. Legenda praví, že kdo se z tohoto pramenu napije, tak do roku a do dne bude mít dceru nebo syna. Voda z pramene obsahuje stopy stříbra, tak není vhodné ji pít ve větším množství, aby se vám nezměnila červená krev na modrou, jako tomu bylo u králů. Ti to však měli nejspíš hlavně z toho, že jedli ze stříbrných podnosů a nádob.

3. Jedna z legend, spojovaných se svatým Vojtěchem, druhým pražským biskupem pocházejícím z rodu Slavníkovců, se zmiňuje o městě Neratovice. Tam se před několika stoletími nechával tento biskup převézt z jedné strany řeky na druhou přívozem. Neměl ale peníze na zaplacení a tak jim pouze požehnal. Neratovickým se to nelíbilo, zbili ho a ještě k tomu mu ukradli boty, proto se jim ještě dlouho říkalo „zouváci“.

4. Lužnice, jedna z nejkrásnějších řek naší republiky, je opředena také několika příběhy, které se v její těsné blízkosti odehrály. Ve městě Táboře žil rybář, který chodil pravidelně lovit ryby na řeku Lužnici. Jedno ráno, když šel opět s úlovkem na trh, uviděl ze stodoly stojící kousek odtamtud vycházet oslňující světlo. Jeho zvědavost ho přemlouvala, ať se tam jde podívat a tak nakonec šel. S velkým zklamáním zjistil, že tam leží jen pár obyčejných skořápek. Původně je tam chtěl nechat, ale nakonec si jich přeci jen několik vzal pro své slepičky. Po příchodu z trhu domů si všiml, že ho v kapse něco tíží, sáhl si do ní a vytáhl z ní hromádku zlatých skořápek.

5. Pověst o Svatošských skalách u řeky Ohře pochází z doby, kdy vládli Vohburgové. Příběh se odehrává u hradu Loket, který řeka Ohře skoro celý obtéká. Chudý mládenec při

cestě na hrad našel u řeky mezi dvěma kameny novorozeně a vzal ho sebou. S uctivými slovy ho dal markraběnce Janě, ta mu dala jméno Jan Svatouš a vychovala ho jako vlastního. Když chlapec vyrostl, uzavřel smlouvu s krásnou vílou, která vystoupila z Ohře. Dohoda zněla, že ho naučí vše, co zná o kouzlech a magii, on jí však za to musil přislíbit doživotní věrnost v lásce. Obě strany dohodu dodrželi, až jednoho dne se mladík zamiloval do jiné dívky a nehledě na svůj slib zařídil svatební obřad. Těsně před tím, než svatebčané potvrdili svůj sňatek, vystoupila rozezlená vodní víla z temných hlubin vod a proměnila všechny zúčastněné ve skály. Od těch dob je na Loketsku kolem Ohře, více skal než jinde.⁴⁶

6. Sázava vtéká před Prahou do Vltavy, nejvíce je spjatá s legendou o svatém Prokopovi. Byl to poustevník, který vedl velice pobožný (pokorný) život. Prochodil různé kláštery, až se usadil u řeky Sázavy, kde přebýval v jeskyni. Před nastěhováním do jeskyně z ní musel vyhnat tisíce démonů, přebývajících v těchto temných koutech. Podle legendy mu pomohl samotný bůh, když pomocí modliteb vyháněl zlé demony. Tento jeho skutek se rozkřikl po celé Sázavě i ještě dál a tak ho následovalo spoustu poustevníků (učenců) z celého kraje. Poté se za podpory knížete Oldřicha stává opatem Sázavského kláštera.⁴⁷

Ostatní řeky Česka mají také zajímavé legendy a pověsti, to bude úkol pro děti na další tři schůzky. Vždy se určí (popřípadě vylosují) čtyři děti, které budou mít zájem zjistit něco o řekách (při splnění dostanou za to bonusové body): Úpa, Orlice, Chrudimka, Cidlina, Jizera, Malše, Otava, Bílina, Ploučnice, Odra pod Olší, Opava, Morava pod Dyjí, Haná, Dyje, Svratka, Jihlava, Blanice (legendy a pověsti se nesmí opakovat). Všechny řeky se budou postupně zakreslovat do slepé mapy České Republiky, která bude viset v klubovně na zdi.

Vyhodnocení: Hry jsou nastaveny tak, aby v nich děti získávaly body, jak je to zaznamenáno v tabulce č. 1.

4. Tajná písma

Po staletí se šifrovaly různé zprávy, u kterých se nechtělo, aby je nikdo jiný poznal. Pro naše šifrování se nejčastěji používá „Morseova abeceda“. Nejdokonalejší systém (ve své době),

⁴⁶ <http://www.restaurace-jan-svatos.cz/> Staženo dne 23 .1. 2011

⁴⁷ <http://www.svprokop-sazava.cz/svprokop.htm> Staženo dne 15.10.2011

který se používal pro posílání telegrafických zpráv, vynalezl Samuel Morse (v roce 1844 poslal první správu). V této etapě her na schůzky, se budou děti věnovat rozšifrování různých příběhů, jako náhodou zašifrovaných.

Motivace: Informujeme děti, že v průběhu následujících několika schůzek jsme se měli věnovat starým pražským pověstem. Jenže místo připravených příběhů z knihy vypadly pouze zašifrované zprávy a my vůbec nevíme, co to znamená a jestli nám pomohou to vyřešit.

Příprava a průběh: Našli jsme příběhy ze staré Prahy na odkazu: <http://prazskychytrak.cz/?p=514>, přepíšeme je do počítače a v překladači si je přeložíme do Morseovky (je to snazší, než překládat vše písmenko po písmenku). Na první schůzce této etapy, napíšeme dětem na tabuli Morseovku a oni si ji přepíší do svých sešitů (kdybychom ji rovnou vytiskli a rozdali, tak si ji hůře zapamatují). Každou následující schůzku je rozdělíme do tří různých skupinek, ve kterých musí najít tři schované příběhy, každá jeden (dáme je v loděnici ležící na viditelném místě). Po najití se skupinka odebere k jeho rozluštění a následně jej převypráví dalším dvěma skupinám. Na jedné nebo dvou schůzkách si děti nacvičí a zahrají ostatním improvizaci své rozluštěné pověsti. Každý z těchto tří příběhů je jiný, musí být podobně dlouhý, aby soupeření skupinek bylo vyrovnané. Tyto hry v podobě šifrování rozložíme do 5 až 7 schůzek podle reakcí dětí (zda je to bude bavit).

Vyhodnocení: Klasická tři místa podle rychlosti najití a rozluštění zprávy, body viz tabulka č. 1. Popřípadě můžeme přidávat bonusové body za přednes.

3.3 Vyhodnocení dosavadní realizace

Doposud jsme zrealizovali cca dvě třetiny navrhnutého projektu, což odpovídá celoročnímu plánu.

3.3.1 Hodnocení dětí

Zpočátku byla na nových dětech vidět nervozita a pokusy o získání místa v již utvořeném oddílu dětí. Proto jsem skupiny při hrách vybírala tak, aby nové děti měly co nejlepší příležitost pro seznámení a začlenění do kolektivu. Na začátku roku jsme si ujasnili pravidla, která se

týkala organizace v průběhu roku včetně etapové hry. Ohlasy byly pozitivní možná i proto, že tato hra navazovala na téma letního tábora, což byla trochu změna (většinou je to naopak).

Další změna nastala, když jsme vyhodnotily na některých schůzkách oblibu proběhnutých her, což se dříve nedělávalo. Stejně tak, jako minulý vedoucí, i my jsme poznávali oblibu jednotlivých her vždy na tom, jak se děti do her zapojovaly a jaké měly reakce. Podle toho se hra znovu dala nebo nedala do programu. Dobře realizovatelná metoda hodnocení činnosti ve skupině je tzv. „mluvící kámen“ - jde o metodu, při které může mluvit jen ten, který má určený předmět, je pro všechny jasně viditelný a proto minimalizuje, že by mluvil jeden přes druhého a vznikal by chaos. V oddíle k tomu používáme tenisák, který po domluvení hodíme tomu, kdo ještě nic neříkal, tak se všichni vystřídají. Problém při tomto hodnocení je, že některé děti nedokázaly (hlavně ze začátku) mluvit před ostatními.

Dosavadní realizace se daří, děti jsou spokojené a od začátku roku své vztahy neustále posilují. Občas někdo nespolupracuje naplno, protože ho zrovna v ten den zvolená hra nezaujala, nebo byl unavený ze školy (toto jsou nejčastěji volené výmluvy k jejich chování). Většinou vyjadřuje záporné pocity jen málokdo a můžeme konstatovat, že je tento rok v oddíle značně pozitivní.

3.3.2 Vlastní vyhodnocení

Hry jsem vybrala a navrhla podle cíle, kterého jsem chtěla s dětmi dosáhnout. Pravidla her byly jednodušší a přiměřené k věku hlavně mladších dětí. Pokud bych připravovala hry pro nejstarší děti navštěvující oddíl, určitě bych je ztížila. Hry byly vhodné pro sblížení dětí a jejich fyzickou, ani psychickou stránku neohrožovaly. Většinu her jsem realizovala v loděnici na schůzkách, nebo v jejím blízkém okolí (občas, při delším výletu na loď jsme na schůzce hru vynechali). Na víkendových akcích se etapová hra nehrála, ale ověřovaly se znalosti dětí podle toho, co jsme probírali v předchozím týdnu. Tak mohly získat body navíc do celkového hodnocení.

V průběhu pěti let, ve kterých vedu vodácké oddíly, se moje vedení mění, zkvalitňuje, zdokonaluje a to nejen v práci s dětmi, ale i ve spolupráci s rodiči či ostatními vedoucími v oddílu. Do budoucna bych chtěla vymyslet způsoby, jak děti mohou hodnotit hry, nejlépe

nějakým gestem či jiným způsobem bez použití slov. Bude to dobré nejen pro mou zpětnou vazbu, ale i pro děti, které se stydí sami hodnotit hru slovně. Také budeme i nadále zdokonalovat vodáckou teorii a opakovat co už se děti naučily.

5. Příprava projektu (tábora)

Tento projekt (tábor) jsem zrealizovala v termínu od 19. 7. 2011 do 3. 8. 2011. Vytvořila jsem ho pro Praktickou část mé bakalářské práce. Po celou dobu tohoto projektu pracuji s počtem patnácti dětí.

4.1 Personální zabezpečení

Tento tábor má nastálo hlavního vedoucího a zdravotníka, ostatní vedoucí s takto malým počtem dětí na táboře být nemusí. Většinou přijíždí ostatní vedoucí, kteří přes rok v oddíle působí, na pár dní vypomoci. Roli kuchaře převezme buď zdravotník, nebo hlavní vedoucí. Oba mají hygienický průkaz. Skupinka, která má na ten den službu, mu v kuchyni pomáhá. Tato skupinka chodí i nakupovat a pro větší nákupy, jezdí s hlavním vedoucím autem. Roli hospodáře také zastupuje hlavní vedoucí, který má pokladnu u sebe. Instruktoři jsou tři nejstarší děti v oddíle. Ty vedou i družstva při hrách a snaží se pomáhat vedoucím.

5. Celotáborová hra (projekt)

Celotáborová etapová hra je velice důležitá pro trávení času na táboře. Je to každodenní napětí, zábava i zdokonalování dovedností a zapojuje také fantazii. Důležité je zaujmout, motivovat ke každé etapě, která bude probíhat a za kterou mohou získat body pro své družstvo. Před tím, než se rozhodneme, jak pojmem etapovou hru, je dobré mít záchytné body v nějaké knize, o kterou se můžeme opřít a čerpat z ní nápady.

Vymýšlíme hru dopředu, takže si můžeme sehnat včas všechny pomůcky, ušít kostýmy, zhotovit odměny, diplomy a předměty, které děti budou sbírat. Také vytvoříme herní plán, na kterém se zaznamenává kdo, o kolik postoupil, nebo naopak.

Já jsem si vybrala knihu, která nese název "Záhadný zub" od Miroslavy Moučkové. Zaujala mě tím, že popisuje to, v co každé dítě trochu věří a to jsou tajemné bytosti, pověry z českých památek (hrady, zámky apod.). To znamená, že se při hře dozví něco zajímavého z historie a zároveň se pobaví.

Na začátku tábora, rozdělíme děti do 3 skupin po 5 hráčích. V každé skupině jsou vyrovnané síly. Dívky jsou s chlapci a jsou podobně staří. Po příjezdu na tábor si děti postaví stany a vybalí věci, poté přijde čas je seznámit s celotáborovou hrou. Co bude jejich cílem, co budou sbírat a čeho mohou dosáhnout.

5.1 Záhadný zub

Námět se vypráví dětem na začátku akce: „Na území naší krásné země se dělo a stále děje spoustu záhadných, neuvěřitelných i úžasných příběhů. Nenajdeme tu místo, hrad, zámek, skálu, rybník a mnoho dalších objektů, ke kterým by se nepoutala nějaká historka, legenda, či pověst apod. V každé obci zjišťujeme, že to právě oni mají na svém hradu skřítky, v lese přebývá čarodějnice a pod kopcem v jeskyni kutají zlato permoníci. Právě o těchto příbězích se dozvíte a prožijete je na našem táboru.“

Cíl hry: Sběr mincí (bodování): Úkolem dětí v této hře je nasbírat co největší počet zlatých mincí, za které si na konci tábora budou moci koupit různé dobroty (sušenky, limonády, bonbony, brambůrky apod.). Také se podle počtu mincí v jejich pokladu umístí na prvním, druhém, nebo třetím místě v celo-táborové etapové hře. Každý den se získané body zapisují do plánu, na kterém je vidět, kdo, o kolik a kam postoupil. Tento plán je vyvěšen na místě, kam se na něj děti mohou přijít podívat.

Bodování: Jeden bod odpovídá jednomu zlatému dukátu. Samotné bodování se bude u jednotlivých etap lišit, proto ho popíšeme jen částečně. Za každou správně splněnou hru se dostává určitý počet bodů (zlatáků), nejčastěji: nejlepší družstvo 3body, družstvo na druhém místě dostane 2body a poslední dostanou 1bod. Body se promění ve zlaté peníze každý večer u vyhodnocení dne a velitel skupiny si je schová k sobě.

Řízení hry: To znamená především organizovat hru každý den. U většiny etapových her se dbá na to, aby měly spád a děj, který na sebe navazuje. Tato hra se nese ve stejném duchu, ale návaznost tam je částečně. Jelikož je tento tábor putovní, tak se hry sice vymýšlí dopředu, ale ne za sebou, protože nemůžeme přesně vědět, jak které tábořiště a okolí podrobně vypadá. Máme sice navrhnout 14 denní plán, ale okolnosti se mohou změnit.

1. Hra k výletu na hrad Rabí - Pomsta vězněných chův

Motivace: Kdysi dávno se na hradu Rabí narodily tři sestry, které se staly chůvami tří synů tehdejšího pána Viléma Švihovského. Jedna z těchto sester dostala na starost nejmladšího a nejneposlušnějšího syna jménem Půta. Jednou, když s ním byla venku, tak se jí zatoulal v lese a ona ho už nenašla. Proto dal panovník sestry uvrhnout do hladomorny i s jejich matkou. Po pár dnech, které chlapec strávil u uhlíře, se rozpomenul, že je panovníkův syn a vrátil se na hrad. Jeho otec Vilém byl šťastný a nechal sestry propustit, jenže jejich matka v těch pár dnech hladem skonala. Sestry se rozhodly, že se pomstí, ale ještě počkají na vhodnou příležitost. Když pan Vilém na smrtelné posteli umíral, odkázal skoro všechnu majetek nejmladšímu Půtovi. To se sestry smluvily, že se pomstí rozkmotřením bratrů. Dozvěděl se to však nejmladší syn a dal je zadržet do zdi věže. Od té doby tam straší a čekají na někoho, kdo je najde a odkryje ty cihly, které jim brání odejít na věčný život.

Průběh hry: Po prohlídce hradu sejdem do podhradí, kde vysvětlíme dětem, že mají najít tyto tři sestry podle indicií, které jim dáme. Je to mapa okolí, buzola a zašifrovaný vzkaz morseovkou, kde bude popsána cesta, kudy se k sestrám dostanou. Tuto zprávu napíšeme, až budeme znát přesný terén. Na cílové místo se schovají 3 panenky znázorňující sestry. Vedoucí, který bude čekat u této skrýše, zapíše pořadí, v jakém děti panenky objevily, a odvede je zpátky do tábora.

Vyhodnocení: Skupina, která jako první našla panenky, dostane 3 body, druhá 2 a poslední 1 bod (je to klasické hodnocení).

2. Hra na zřícenině Prácheň

Motivace: Na hradu Prácheň žili kasteláni a později se tu usídlili knížecí úředníci, kteří vykonávali funkci popravčí. Ty měli soudní pravomoc nad celým krajem a tak lid žil v neustálém strachu. V té době neměli lidé katy rádi, žili na okraji společnosti, mohli chodit nakupovat, pouze když bylo šero apod. Dokonce ve spoustě měst měli svou vlastní uličku, kterou chodili na popraviště na náměstí. Na tomto hradu se ale tyto pravomoci dlouho neudržely a získali je slovatní páni ze Strakonice. Hrad pak začal chátrat, občas ho sice někdo podědil, či dostal darem, ale na opravy nebyly peníze. Až jednou ho získal nám známý Půta Švihovský z Rýzmburka, který ho dal přestavět. Potom Půta náhle zmizel a nikdo neví kam, jenom staré báby si vyprávějí o tom, že za tu přestavbu zaplatil svou černou duší a odnesl si ho čert do pekla.

Průběh první hry: Procházení kata tmavou uličkou. Na zem uděláme z provazu dlouhou cestu, kterou děti budou postupně procházet se zavázanýma očima to následovně: První skupinka si vybere jednoho navigátora, který nebude mít zavázané oči. Tento vybraný člen bude stát mimo cestu a bude postupně navigovat ostatní členy (chodí po jednom) se zavázanýma očima, aby prošli na konec uličky. Nesmí přešlápnout, spadnout a je to na čas (rychlost). Pak jdou na řadu další skupiny a průběh je stejný, jako u předchozích.

Průběh druhé hry: Nošení Půty do pekla: Každá skupina si vybere jednoho člena, který půjde do jiné skupiny, jako Půta. Připravíme a seznámíme je s trasou, kterou Půtu ponosou (musí ho držet každý člen skupiny) a Půta se může snažit (jemně!) utéci. Vybíhají všechny skupiny najednou, když jim uteče, tak ho musí chytit znovu.

Vyhodnocení: První hra - Hodnotí se, za jak dlouho jsou oslepeni dovedeni do cíle a kolik přešlapů nebo pádů udělají. První skupina 5bodů, druhá tři, třetí získá 1.5 bodu.

Druhá hra - Vyhrává ta skupina, která se i s Půtou dostane k cíli jako první. Rozdělení bodu je stejné jako u předchozí hry.

3. Dopolední hra, do okolí tábořiště - Oběšencův dub

Motivace: Manželka knížete Jaromíra měla sen, že muži, se kterými jde dalšího dne na lov její muž, mu budou usilovat o život. On tomu nevěří, osedlá koně a vyjede do lesa pouze se dvěma myslivci. V zápětí je následují i Vršovci, kteří ho na tuto štvanici pozvali a o kterých měla jeho žena zlý sen. Když už byli daleko od panství, obrátili proti knížeti své zbraně a přinutili ho dělat překážku pro jejich koně.

Myslivec, který věrně sloužil svému pánu, rychle utíkal mlázím pro pomoc, která naštěstí nebyla daleko, protože prozíravá kněžna za nimi poslala armádu. Když je myslivec Hovora chtěl dovést na místo, kde ty hrůzné věci probíhaly, zjistil, že porostem koně neprojedou. Řekl tedy vojsku, aby šlo za hlasem jeho trumpet. Jenže ve chvíli, kdy přišel na místo k posvátným dubům, rozhodli Vršovci, že ho oběsí, protože je zrádce. Nestihl ani zatroubit na trumpetu a už ho chtěli věšet. Hovora si přál, aby jako poslední věc co udělá, mohlo být zatroubení na trumpetu. Bylo mu to dovoleno, v ten okamžik se přiřítilo vojsko, zajalo zločince a Jaromír s Hovorou byli zachráněni.

Průběh hry: Každé skupině vezmeme jednoho hráče, kterého schováme ve vymezeném terénu (malý lesík u pole). Zbývajícím členům je vysvětleno, že tohoto člena budou hledat a až ho objeví, musí nějakým silným zvukem přivolat zbytek skupiny. Dále se děti dozvídají, že tam budou tři zlí myslivci (vedoucí), kteří je budou lovit a pokaždé, když je chytí, tak jim seberou život (ty jsou znázorněny papírky na kterých je napsáno Ž, každé dítě má papírky tři). Lov přestává ve chvíli, kdy skupinky najdou svého knížete (schovaného člena skupinky), nebo ztratí všechny životy ve skupině. Hra je časově omezena, hráči musí úkol splnit do hodiny a půl, poté se hra ukončí.

Vyhodnocení: Hodnotíme, kolik životů dětem zůstalo, zvláště pak za jak dlouho a jestli vůbec našly v daném limitu svého člena. Proto dostávají více bodů, nejvíce 5 bodů nejméně 1 bod (mohou dostat i stejný počet bodů).

4. Celodenní hra - Zlatý hřeben

Motivace: U kozího hrádku pobíhají divoženky, v potůčku si perou své lehoučké šaty a věší si je okolo na stromy. Jednou si toho všiml mládenec (pasáček ovcí), který šel okolo a usmyslel si, že takové krásné oblečení musí mít, tak jim ho ukradl. Doma ho ukázal matce, ale ta mu vyhubovala tak, až je šel raději vrátit. Jakmile ho divoženky spatřily, začaly na něj křičet a vyhrožovat, aby jim to oblečení vrátil. On se omluvil, přiznal svou chybu. Divoženky se už nezlobily a požádali ho, zda by se mohly vykoupat v mléce ovcí jeho pána. Pasáček svolil, dívky se vykouply a potom mu daly zlatý hřeben. Tímto hřebenem pročísl jednu ovečku a z té se vysypala spousta dukátů. Chlapec vzal peníze, ale z toho nadšení tam hřeben zapomněl. Je dokonce možné, že tam leží dodnes.

Průběh hry: Ráno řekneme dětem tento příběh (motivaci) a vysvětlíme jim, co bude jejich úkolem celý den. Každý si vezme svůj hřeben (pro jistotu máme pár hřebenů erárních), úkolem každého jedince je: Pročísnout vlasy co nejvíce-krát za den hráčům z druhých týmů ale tak, aby to nezjistili, když to jdete dělat. Např.: přijdete k někomu zezadu, pročísnete vlasy a on si toho potom, co se dotkne hřeben jeho hlavy, všimne. Neplatí to však, když se otočí a zjistí to dříve, než se hřeben dotkne hlavy. Každý hráč dostane pět zlatých penízků, v případě, že ho někdo pročísně, tak mu odevzdá jeden penízek. Hra začíná po snídani a končí před večeří, na oběd můžeme dát česačkou pauzu.

Vyhodnocení: Každý hráč večer, po tom co si peníze spočítal, odevzdá penízky vedoucímu svého družstva. Nakonec oceníme ještě 3 nejlepší česače, nějakou dobrou pochutinou.

5. Odpolední rychlá hra - Diamantové podkovy

Motivace: Na hradě Lichnice vládli samí hrůzovládci, kteří trýznili své poddané. Traduje se, že jedním z posledních majitelů byla panna jménem Milada. Tato dívka měla zvláštní odpor ke vdavkám, vymyslela proto zkoušku, kterou nikdo nedokázal splnit. Spočívala v tom, že muži, kteří ji chtěli za manželku (hlavně kvůli jejímu velkému majetku, vydobytému jejími krutými předky), museli objet třikrát do kola hrad a neuklouznout po hladké skále, pod kterou je čekala skoro jistá smrt. Když příkop pod skalou byl skoro plný kostlivců, muži o ní

přestali mít zájem. Až za dlouhou dobu se objevil jeden, který to chtěl zkusit. Dívka byla smířena s tím, že se bude jednoho dne vdávat, a tento mládenec jí přišel pěkný. Odpustila by mu i tu zkoušku, ale on nechtěl, tak vzal koně a třikrát objel její hrad. Bylo to díky diamantovým podkovám, které si pro tuto zkoušku nechal zhotovit. Dívka se radovala a chtěla si ho vzít, ale on ji protal šípem a odjel. Byla to totiž odplata za její kruté chování k mužům.

Průběh hry: Tuto hru budeme hrát za hezkého počasí, nejlépe ale po dešti. Připravíme si k ní velký hrnec bahna a velkou nepromokavou plachtu. Děti si vezmou plavky a seřadí se do skupinek. Poté roztáhneme plachtu a potřepe rozměklým bahnem (které má být bez větších kamínků) doprostřed umístíme špalek, znázorňující hrad. Vyzveme první skupinu, aby si udělala dvojice, z toho vedoucí skupiny půjde dvakrát. Děti vytvoří trakař, ve kterém musí po bahně třikrát oběhnout pařez a pak se vrátit ke skupině která stojí za plachtou. Předá pomyslnou štafetu další dvojici a ty další (proto je důležité, aby velitel skupiny běžel jako první a poslední). Tato disciplína je na čas, trestné body se dostávají za každé spadnutí dvojice. Samozřejmě se vystřídají i všechny skupiny (po dohrání hry se půjdeme vykoupat do řeky).

Vyhodnocení: První body dostává skupina, která byla nejrychlejší, takže 3body pro nejlepší, prostřední dostanou 2 body, 1bod bude přidělen poslednímu, jako obvykle. Další dva bonusové body jsou pro ty, co nepadli (nebo spadli max. 2krát).

6. Noční hra - příšerný hvozd

Motivace: Příběh začíná za dob Julia Césara neohroženého panovníka a vojevůdce. Jednoho dne se dozví, že existuje místo, kde jsou zubři velcí jako sloni a když tam hladoví dřevorubci chtějí jíst, tak musí pokácet strom, o které se obrovské zvíře opírá, to pak spadne i sním. To místo se nazývá Hercynský les, který se nachází v zemi za Dunajem a prý ho ještě žádný smrtelník neprošel živý. Také se traduje, že je zde velký poklad, který tu zakopali Kelti, kteří objevili na břehu řeky obrovské naleziště zlata a potom z něj udělali mince. Na druhé straně zde sídlili i penězokazci, po kterých tu zbylo spoustu falešných pokladů.

Průběh hry: Tuto hru budeme pořádat tehdy, až bude v táboře co největší počet vedoucích, aby mohli být na hlídkách. Při hře budeme potřebovat baterky pro bludičky (pohybující se poklady). Každému družstvu bude přidělena jedna bludička s pokladem a pouze

u té si mohou poklad vyzvednout. Pokud objeví bludičku, která jim nepatří, dá jim pouze falešné mince (nebudou mít zlatou barvu, podle toho poznají, že mají hledat dál). Dále dětem vysvětlíme, že si musí dávat pozor na nebezpečná zvířata v tomto lese, která když je chytí s pokladem, tak musí odevzdat jako úplatu jednu minci, jinak je zvíře roztrhá (kostým zvířete si vyrobíme předem). Tuto hru budeme hrát v terénu k tomu vhodnému, tzn., že tam nebudou žádné propasti, potoky, či jiné větší nástrahy, aby si nikdo neublížil. Hra je časově omezená, kdo úkol nesplní do 45 minut, tak nezíská žádné body.

Vyhodnocení: Jak jsem již zmínila, tak jde o to získat svůj měšec s pravými zlatáky. Tato hra je bonusová, děti zde mohou získat body (zlatáky) navíc, do své pokladny. Měšec obsahuje 10 zlatých, které mohou velmi změnit pořadí, v celkovém vyhodnocení týmů.

7. Bitva u hradu ve Strakonících

Motivace: V době, kdy se začal stavět Strakonický hrad, vládl tomuto území rod Bavorů. Tento rod byl velmi přátelský a nestál o to dobývat ostatní města. Velmož Bavor I. dokonce věnoval i část hradu řádu johanitů, který později získává i druhou polovinu. Poté získává panství Jan z Rožmberka a zúčastňuje se zakládání proti-poděbradské jednoty zelenohorské⁴⁸. Tím začínají války proti husitským městům a zem je zalita krví.

Průběh hry: Válka o ocásek: Na tuto hru najdeme menší lesík, kde každá skupina udělá svůj úkryt (základnu). Upozorníme děti, aby si vzaly šátky (žádné kapesníky ty jsou moc krátké), které si na místě zastrčí za kalhoty. Cíl hry je co nejvíce lidem sebrat jejich ocásek a schovat si ho do domečku. Ti jedinci, kterým je odcizen ocas, se jdou podívat do své základny, jestli tam nějaký není. Když ano, tak si ho vezmou, pokud ne, vyčkávají, než někdo ocásek přinese. Bez ocasu nesmí dál chytat ostatní děti. Hra trvá hodinu a půl, poté ji přeručíme, každé družstvo si spočítá své ocasy.

Vyhodnocení: Skupina s největší počtem šátků vyhrála. Bodování: každá skupina dostane bodů, podle toho kolik má šátků.

8. Nerozbitné vejce

⁴⁸ MOUČKOVÁ, Miroslava. Záhadný zub. Praha: 1994. Str. 156

Motivace: Kdysi dávno, kousek od města Střelské Hoštice, se udála prapodivná příhoda. Bydlel tam jeden sedlák, který neměl děti, protože jeho žena byla neplodná. Říká se, že jednoho dne se jim zjevil anděl a dal jim vejce. Právil jim, aby šli s vejcem k té nejvyšší hoře v okolí. Tam ať ho třikrát přehodí jeden druhému. Když učiní, co jim řekl a vejce nespadne na zem, narodí se jim z vejce syn. Nadšený a trochu ustrašený sedlák šel s chotí na horu u Hoštic, tam podle věštby plnili to, co jim anděl předurčil. Sedlák hodil vejce ženě, žena sedlákovi, ale když házely vejce naposledy, tak spadlo a nakráplo se. V tom okamžiku leželo na zemi děvčátko, to protože byli hodní a dobří, tak dostali, co si zasloužili.

Průběh hry: Házení vejci: Každé družstvo dostane 3 vejce + jedno na vyzkoušení házení. Po zkušebním kole se vyznačí (klacky, šišky, kůra apod.) body, od kterých kam budeme druhému házet vejce. Hází vždy jedna dvojice, ale vystřídáme všechny členy celé skupiny. Dvojice mají za úkol se po bodech a úspěšných hodech (tzn., že vejce nerozbijí, pokud rozbijí, dostává stejná dvojice jiné vejce) oddalovat, až ve skupině nezůstane žádné vejce. Ti, co budou na konci hry nejdále od sebe, vyhrávají.

Vyhodnocení: Děti ve skupince, která byla nejdále od sebe, dostávají 6 bodů, druzí mají 3.5 bodu a poslední získají body dva.

Následně popisované hry, nemají žádnou legendu, jsou každoročně zapojovány do programu celo-táborové etapové hry, putovního tábora. :

9. Domeček skřítků

Průběh hry: Dětem zadáme, aby šly do lesa a postavily tam domek z přírodních materiálů, do kterého se potom pohodlně vejdou (pohodlně znamená, že když si tam lehnou a ten domek nespadne tak mají vyhráno). Časové omezení této hry jsou dvě hodiny, v průběhu kterých je průběžně kontrolován stav a počet dětí. Po uplynutí daného času, domky individuálně zhodnotíme, kvalitní oceníme max. 5 body nekvalitní min. 2 body.

10. Hra do města - Dědeček měnil, až vyměnil

Průběh hry: Ráno, než vyjdeme do města, dáme každé skupince předmět (žvýkačky, balíček papírových kapesníků, bloček, či cokoli co najdeme v erárních věcech, je to nové a

nemá to velkou hodnotu), který v průběhu dne musí co nejvíce-krát vyměnit s lidmi které potkáme. Každou výměnu skupina poctivě zapisuje na papír (např. žvýkačky → tužka → sponka → guma atd.). Hra se končí po příchodu zpět do kempu, děti odevzdají seznam vyměněných věcí a družstvo s největším počtem vyměněných věcí vítězí. První místo dostává 5 bodů, druhé 3 a třetí 2 body.

11. Závěrečné olympské hry (předposlední den)

Děti zde nasbírají velký počet bodů, který získávají sami pro sebe. Disciplíny jsou následující:

Prolézání pavučinou - Provaz různě propletený mezi stromy, který děti musí prolézt tak, aby se ho co nejméně-krát dotkly; Házení oštěpem - Ze startovní čáry se hází oštěpem (ořezaným klackem), menším dětem zkracujeme vzdálenost; Skákání v pytli - Pytle máme s sebou tři, od startovní čáry skáčou tři děti kolem kyblíku a zpátky. Každému se měří čas, který se u každého zvlášť zapisuje; Sběr bonbonů - Do kotlíku se nasype mouka, v mouce se promíchají bonbony (ty co jsou zabalené v igelitu). Na čas se vytahují následovně: Vedle kotlíku je položen hrnc s vodou, do kterého si dítě nejdříve namočí obličej a pak se ponoří do mouky, tam bez pomoci rukou hledá pusou bonbony. Ve chvíli kdy ho vytáhne, zastavujeme stopky, takto se všichni vystřídají (jako první jdou menší děti, je větší pravděpodobnost, že vytáhnou bonbon z většího počtu); Míček na lžici - Děti dostanou na své lžice pingpongové míčky (je dobré mít velkou zásobu těchto míčků) a na čas utíkají do cíle. Komu míč spadne, vrací se zpět na startovní čáru. Jsou rozděleny na mladší a starší skupiny (takže se běží dvakrát).

Vyhodnocení: Každá disciplína má vítěze, druhé i třetí místo (1.místo 3body, místo 2 body, 3.místo 1bod), některé oceníme mladší a starší zvlášť. Večer se body u každého promění v mince, za které si další den bude moci něco koupit (odměnu).

5.2 Zhodnocení projektu a etapové hry

Při zrealizování jsem si potvrdila, jak je důležité nepodceňovat celkovou přípravu tábora, když chceme, aby se bavily děti i vedoucí. S připravenými hrami, na sebe program navazoval a stále bylo co dělat.

Duch etapové hry se dětem líbil, ocenily výpravnou (motivační) ale i zrealizovanou hru, která v návaznosti byla vymyšlena. Na konci každého dne s nadšením přijímaly zlatáky a říkaly si, že další den budou určitě ještě lepší a dostanou jich více. V některých hrách si vyzkoušely to, co je učíme na schůzkách v jiných zas "být ten hlavní". Každá hra měla něco, co jim přišlo úžasné a v čem se jako jedinci i skupina mohly prosadit. Zdá se mi, že největší radost pro ně byla, když za získané peníze kupovaly na konci tábora odměny.

ZÁVĚR

Teoretická část se mi psala dobře. Jak jsem již zmínila na začátku, v uplynulých letech částečně organizuji volný čas dětí, které navštěvují můj oddíl. Mnoho poznatků v teoretické části mám ze školení, kterými jsem prošla, abych mohla vykonávat práci spojenou s volnočasovými aktivitami a táboremou činností. Popsala jsem zde vše, co jsem si určila v úvodu a rozšířila si tak své znalosti.

V teoretické i praktické části bych chtěla zdůraznit jak je důležitá hra v našem životě a čeho se s její pomocí dá dosáhnout. Je potřeba znát její složky, průběh, zaměření, aby neubírala na kvalitě činnosti, které na akcích probíhají. Neznalost metodiky her může mít negativní účinky na děti a mládež, která se akcí účastní. Je spousta literatury o hře s dětmi různého věku, které správně rozvíjí to, čeho jsme chtěli dosáhnout.

Cíle, které jsem si určila splnit v praktické části, jsem naplnila. Program celoroční činnosti a táborové etapové hry jsem navrhla a napsala. Úspěšně jsem realizovala 14denní putovní tábor s vodácko-turistickým oddílem a celoroční program byl zrealizovaný částečně. Díky pečlivé přípravě, která trvala delší dobu, se hry dětem líbily a odměnou mi tak byla úspěšně zrealizovaná etapová hra, kterou ocenily především děti, které si ji prožily.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ

BERNE, Eric. *Jak si lidé hrají*. Most: Dialog, 1992. ISBN 80-85194-52-X

BURDA, Jan- ŠLOSAROVÁ, Vladimíra a kol.. *Tábory a další zotavovací akce..* Praha: 2008. ISBN 978-80-86784-59-5

ČINČERA, Jan. *PRÁCE S HROU Pro profesionály*. Havlíčkův Brod: Grada, 2007. ISBN 978-80-247-1974-0

FOGLOVÁ, Majka. *Táborové etapové hry: Pro děti od 7 do 11let*. Portál 2006. ISBN 80-7367-128-X

FRANC, Daniel. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Brno:2007. ISBN 978-80-251-1701-9

HANUŠ, Radek. *Zážitkově pedagogické učení: modely zkušenostního učení, motivace, prostředky zážitkové pedagogiky, projektování*. Praha: 2009. ISBN 978-80-247-2816-2.

HÁJEK, Bedřich. *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. Praha: 2008. ISBN 978-80-7367-473-1

HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-927

LÁLA, Zbyněk. *Organizační a programová příprava (nejen) dětských táborů*. DDM jižní město: 2006.

MOUČKOVÁ, Miroslava. *Záhadný zub*. Praha: 1994. ISBN: 80-901430-2-4

NĚMEC, Jiří. *S hrou na cestě za tvořivostí*. Brno: Paido, 2004. ISBN 80-7315-014-X

ŠIMANOVSKÝ, Zdeněk. *HRY pro zvládnutí agresivity a neklidu*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-689-6

TÁBOROVÉ. *Táborové hry*. Brno: 1993. ISBN 80-900804-6-4

VECHETA, Vladimír. *Indoor aktivity*. Brno: 2009. ISBN 978-80-251-2561-8.

VYBÍRAL, Zdeněk. *Psychologie komunikace*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7178-998-4

ZELINOVÁ, Milota. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-197-6

Internetové zdroje

<http://www.restaurace-jan-svatos.cz/> Staženo dne 23.11.2011

<http://www.svprokop-sazava.cz/svprokop.htm> Staženo dne 15.10.2011

<http://ostrava.astronomy.cz/demoni/temata/baje.htm> Staženo dne 8.9.2011

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha A- Přihláška..... I

Příloha B- Bezinfekčnost..... II

Příloha C- Zdravotní potvrzení..... III

Příloha D- Jídelníček..... IV

Příloha E- Denní řád (plán)..... V

Stránky příloh jsou označeny římskými číslicemi, jak je označeno v seznamu příloh.

PŘIHLÁŠKA NA LETNÍ TÁBOR 2011 (po vyplnění, prosíme, obratem vrátit zpátky)

Jméno a příjmení účastníka zotavovací akce:	Rodné číslo:
Adresa:	Zdravotní pojišťovna:

Zákonní zástupci:

Jméno a příjmení:

Bydliště:

Telefon:

E-mail

Jméno a příjmení:

Bydliště:

Telefon:

Letní tábor ICM 2011

Název tábora: regent

Termín konání: 19.7-3.8. 2011

Místo konání: Otava

Cena tábora: 2800kč

Kód tábora/variabilní symbol:

Pořádá: Dům dětí a mládeže hl.m.Prahy - ICM, Karlínské nám. 7, 186 00 Praha 8, IČ **00064289**

V ceně tábora: Doprava, ubytování, stravování včetně pitného režimu, pojištění, program, materiál, výlety, pedagogický a zdravotní dozor.

Platba tábora:

Způsob platby: složenkou / bankovním převodem / fakturou

Fakturu vystavit na:

Číslo účtu: 2000150008/6000 – PPF banka, a.s., Praha 4 + variabilní symbol (kód tábora)

Storno poplatky:

Zrušení účasti 30 – 15 dní před odjezdem 20% z ceny

15 – 3 dny před odjezdem 30% z ceny

kratší doba nebo nenastoupení 100% ceny

V případě onemocnění se na základě lékařského potvrzení vrací účastníkovi celá částka krácená o manipulační poplatek ve výši **500,- Kč**.

V	dne	podpis zákonného zástupce
---	-----	---------------------------

Prohlášení o bezinfekčnosti

Jméno a příjmení účastníka zotavovací akce:

Rodné číslo:

Prohlašuji, že výše uvedenému účastníkovi zotavovací akce ošetřující lékař nenařídil změnu režimu, že účastník nejeví známky akutního onemocnění (průjem, teplota atd.) a že mu orgány ochrany veřejného zdraví ani lékařem (u kterého je účastník zaregistrován, ani jiným) nebylo nařízeno karanténní opatření. Není mi též známo, že v posledních dvou týdnech přišel do styku s osobami, které onemocněly přenosnou nemocí.

Telefonní a písemné spojení:

Adresa pobytu zákonných zástupců v době tábora:

.....

telefon:

Upozorňuji u svého dítěte na:

Zdravotní problémy:

.....

Alergie:

Jiné zvláštnosti (např. náměsíčnost, pomočování, ...):

.....

.....

Léky: (musejí být popsány: jméno, jak užívat a kdy, na co léky užívá!)

.....

Dítě plave 3):

.....

.....

- dobře
- obstojně
- udrží se na vodě
- neplavec

V případě onemocnění dítěte, po domluvě se zdravotnicí, zajistím v nejkratší možné době jeho odvoz z prázdninového tábora domů. **Prohlášení nesmí být starší než 1 den před zahájením prázdninového tábora!**

Prosíme odevzdat při odjezdu.

ZDRAVOTNÍ POTVRZENÍ¹⁾

Posudek o zdravotní způsobilosti účastníka zotavovací akce.

Závazný pokyn pro lékaře:

Prosíme, uveďte nemoci dětské i ostatní, které dítě prodělalo, operace, úrazy a jiné zdravotní potíže, které by

Jméno a příjmení účastníka zotavovací akce:

Rodné číslo:

měly být zohledněny.

Zdravotní stav:

Část A: Účastník zotavovací akce:

- je zdravotně způsobilý²⁾
- není zdravotně způsobilý²⁾
- je zdravotně způsobilý za podmínky (s omezením)

Posudek je platný 12 měsíců od data jeho vydání, pokud se souvislostí s nemocí v průběhu této doby nedošlo ke změně zdravotní způsobilosti.

Očkování, alergie:

Část B: Potvrzení o tom, že účastník zotavovací akce:

- a) se podrobil stanoveným očkováním ANO – NE²⁾
- b) je proti nákaze imunní (typ/druh)
- c) má trvalou kontraindikaci proti očkování (typ/druh)
- d) je alergické na
- e) dlouhodobě užívá léky (typ/druh, dávka)

Závazně prohlašuji, že se účastník může – nemůže²⁾ zúčastnit tábora a absolvovat táborový program.

V

dne

razítko a podpis lékaře

¹⁾ Potvrzení vyplní lékař dle zák.č.258/2000 Sb.

²⁾ Nehodící se škrtněte.

Jídelníček: Tabulka č.1

	Snídaně	Svačina	Oběd
20.7.	sladké pečivo	ovoce, zelenina	kuřecí plátek+brambor
21.7.	polévka hrachová	ovoce, zelenina	Česneková pomazánka+pečivo
22.7.	pečivo, sýr, paštika...	ovoce, zelenina	ovocné knedlíky
23.7.	sladké pečivo	ovoce, zelenina	balíček
24.7.	pečivo, sýr, paštika...	ovoce, zelenina	Zeleninový salát+ pečivo
25.7.	rajská polévka	ovoce, zelenina	hermelínová pomazánka+peč.
26.7.	sladké pečivo	ovoce, zelenina	oběd ve městě
27.7.	pečivo, sýr, paštika...	ovoce, zelenina	oběd ve městě
28.7.	gulášová polévka	ovoce, zelenina	rybí pomazánka
29.7.	sladké pečivo	ovoce, zelenina	bramborový guláš
30.7.	pečivo, sýr, paštika...	ovoce, zelenina	Gyros
31.7.	knedličková polévka	ovoce, zelenina	Pomazánka Budapešť'+ pečivo
1.8.	sladké pečivo	ovoce, zelenina	teplý balíček
2.8.	pečivo, sýr, paštika...	ovoce, zelenina	oběd ve městě
3.8.	Puding	ovoce, zelenina	párek s kaší
	Svačina	Večeře	
19.7.	ovoce, zelenina	buřty na ohni+pečivo	
20.7.	ovoce, zelenina	kotlíkové překvapení	
21.7.	ovoce, zelenina	kuře na paprice,těstoviny	
22.7.	ovoce, zelenina	vepřoví plátek +brambory	
23.7.	ovoce, zelenina	sýrová omáčka+těst.	
24.7.	ovoce, zelenina	uho s rýží	
25.7.	ovoce, zelenina	uzené maso se špenátem+knedlík	
26.7.	ovoce, zelenina	krupicová kaše	
27.7.	ovoce, zelenina	kuře po čínsku s rýží	
28.7.	ovoce, zelenina	špagety s boloňskou omáčkou	
29.7.	ovoce, zelenina	královské palačinky	
30.7.	ovoce, zelenina	Rizoto	
31.7.	ovoce, zelenina	rajská s knedlíkem	
1.8.	ovoce, zelenina	kure na kari+těst.	
2.8.	ovoce, zelenina	kuřecí plátek, broskve, brambor	
3.8.	cestovní balíček		

Denní řád (plán)

Denní řády jsou důležité pro organizaci dne. Budou vyvěšeny na místě, kde si je účastníci akce mohou prohlédnout. Tento řád je orientační a časy zde určené ovlivňuje spousta faktorů (počasí, nemoc, delší trvání některých programů), a tak není skoro možné (občas ani žádoucí) ho striktně dodržovat. Viz tabulka č. 1.

Tabulka č. 1

<p>Běžný den v táboře: 07.30 - Budíček 07.35 - Rozcvička 07.50 - Úklid, hygiena 08.15 - Snídaně 09.00 - Nástup 09.15 - Dopolední činnost (hry) 12.00 - Oběd 12.45 - Polední klid 14.00 - Odpolední zaměstnání 16.00 - Svačina 16.30 - Příprava večere + hry pro ty co nemají službu 18.30 - Večere 19.30 - Nástup + večerní vyhodnocení dne a táborové hry u táboráku (pokud to počasí dovolí), rozdání bodů, hra na kytaru a zpěv 21.00 - Hygiena 21.30 - Večerka 21.30 - Noční klid Změna jakéhokoliv času je možná z různých důvodů (platí i u štreky).</p>	<p>Den přejezdu tzv. štreky: 07.30 - Budíček 07.35 - Rozcvička 07.50 - Úklid, hygiena 08.15 - Snídaně 09.00 - Balení lodních pytlů, stanů a erárních věcí 09.45 - Nabalování lodí a auta, přesun na vodu 12.00 - Oběd 12.45 - 14.00 - Odpolední sjezd 16.00 - Svačina 16.30 - Příjezd do kempu, vybalování věcí stavění stanů, příprava dřeva a ohniště 18.30 - Večere 19.30 - Nástup + večerní vyhodnocení dne a táborové hry u táboráku (pokud to počasí dovolí), rozdání bodů, hra na kytaru a zpěv 21.00 - Hygiena 21.30 - Večerka 21.30 - Noční klid</p>
--	---

Celo-táborový řád

Každý tábor má kromě orientačního denního řádu, i celo-táborový řád. To pro nás znamená rozvržení jednotlivých dnů, abychom splnili vše, co jsme si určili. Tento program, (řád) je popsán v tabulce č. 2.

Tabulka č. 2

1. Odjezd Praha - příjezd kemp v Sušici	8. Š.- Horažďovice 6km→ Střelské Hoštice
2. Výlet hrádek u Sušice + hry	9. Výlet ho města Střelské Hoštice + hry
3. Štreka- ze Sušice 7km → Žichovice	10. Š.- Střelské Hoštice 6km→ Katovice
4. Hry v táboře, poznávání okolí.	11. Výlet na kněží horu a Žižkův most
5. Celo-denní výlet,na hrad Rábí.	12. Štreka- Katovice 5km→ Strakonice
6. Štreka- Žichovice 10km→ Horažďovice	13. Výlet do města Strakonice + olympiáda
7. Výlet na zříceninu Prácheň + hry v táboře	14. Vyhodnocení etap. hry, odjezd do Prahy