

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta
Katedra pedagogiky

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Volnočasové aktivity v době letních prázdnin
Leisure time activities during summer holiday

Anna Lhoťanová

Vedoucí práce: PhDr. Miroslava Kovaříková, Ph.D.
Studijní program: Specializace v pedagogice
Studijní obor: Informační technologie se zaměřením na vzdělávání — Pedagogika

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Volnočasové aktivity v době letních prázdnin vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 15. 4. 2016

.....

podpis

Poděkování

Ráda bych touto cestou poděkovala své vedoucí bakalářské práce paní PhDr. Miroslavě Kovaříkové, PhD. za odborné vedení a poskytování cenných rad při zpracování. Velký dík patří také lhoteckému táborovému týmu a Domu dětí a mládeže „Na Výstavišti“, Mladá Boleslav, Husova 201, že mi umožnily získat potřebný materiál pro vypracování praktické části této práce.

ANOTACE

Bakalářská práce pojednává o táborové činnosti, jakožto o významné formě volnočasových aktivit pro děti v době letních prázdnin, a zaměřuje se na tvorbu programových náplní pro letní tábory. Cílem práce je prostřednictvím návrhu v praxi ověřené autorské celotáborové hry a výsledků dotazníkového šetření poskytnout tipy a doporučení pro tvorbu programových náplní dalším skupinám věnujících se táborové činnosti. Teoretická část se zabývá volným časem, výchovou ve volném čase, organizací letních táborů a především hrou. Praktická část obsahuje koncept ověřené celotáborové hry a dotazníkové šetření, které zjišťuje, zda táboroví vedoucí dokáží odhadnout, jak budou dětští účastníci tábor hodnotit, a jaké hry děti preferují.

KLÍČOVÁ SLOVA

volný čas, volnočasové aktivity, hra, dětský letní tábor, celotáborová hra

ANNOTATION

The thesis deals with summer camps as an important sort of leisure time activity done by children during their summer holidays and it concentrates on developing of a programme for summer camps. The aim is to give recommendations and tips for developing a programme to other groups who are concerned with preparing summer camp activities. These recommendations and tips are based on the proposal of the author`s wholecamp game, which was verified in practice, and on the results of the questionnaire. The theoretical part concentrates on leisure time, leisure time education, summer camp organization and mainly on games. The practical part includes the concept of the verified wholecamp game and the questionnaire survey, which finds out if camp leaders manage to estimate which games are preferred by children and what the children`s evaluation of a camp is going to be.

KEYWORDS

leisure time, leisure time activities, game, children`s summer camp, wholecamp game

Obsah

1	Úvod	8
2	Volný čas	9
2.1	Vymezení pojmu	9
2.2	Funkce volného času	9
2.3	Volnočasové aktivity	10
2.4	Volný čas dětí a mládeže	12
3	Pedagogika volného času.....	13
3.1	Vymezení pojmů.....	13
3.2	Funkce výchovy mimo vyučování	14
3.2.1	Naplnění funkcí výchovy mimo vyučování na letních táborech	15
3.3	Cíle výchovy mimo vyučování	16
3.4	Obsah výchovy mimo vyučování	17
3.5	Instituce pro volný čas dětí a mládeže	18
3.5.1	Táborová činnost subjektů věnujících se volnému času dětí a mládeže.....	19
4	Hra	20
4.1	Vymezení pojmu	20
4.2	Znaky hry	21
4.3	Význam hry.....	22
4.4	Charakteristika hry dítěte ve věku 9-15 let	23
4.4.1	Hra dítěte středního školního věku.....	24
4.4.2	Hra dítěte staršího školního věku	24
4.5	Kategorizace her	25
4.5.1	Klasifikace her dle Rogera Caillois	25
4.5.2	Klasifikace her z pedagogického hlediska.....	27

4.5.3	Klasifikace her Prázdninové školy Lipnice	28
4.5.4	Klasifikace her Miloše Zapletala	29
4.5.5	Hry z táborové praxe	29
5	Letní tábor	31
5.1	Druhy letních táborů	31
5.2	Organizace letního tábora a tvorba programu.....	32
6	Celotáborová hra.....	35
6.1	Tvorba celotáborové hry	35
6.1.1	Cíle celotáborové hry.....	35
6.1.2	Námět	36
6.1.3	Dějová linie	36
6.1.4	Pravidla a princip hry	36
6.1.5	Metody realizace.....	37
6.2	Tvorba hry pro potřeby celotáborové hry	37
7	Příklad celotáborové hry – Expedice Atalaya 1937	39
7.1	Námět.....	39
7.2	Cíle.....	39
7.3	Dějová linie.....	40
7.4	Pravidla a princip hry.....	42
7.4.1	Herní jednotka	42
7.4.2	Cíl hry	43
7.4.3	Princip hry	43
7.5	Metody realizace.....	44
7.5.1	Příklad velké hry.....	45
7.6	Zhodnocení realizace celotáborové hry a vyplývající doporučení	47

7.6.1	Neočekávaná pasivita dětí	47
7.6.2	Tajemná truhla jako motivační prvek	49
7.7	Filmová premiéra	50
8	Výzkumné šetření	51
8.1	Cíle a hypotézy výzkumu	51
8.2	Projekt výzkumu	52
8.2.1	Výběrový soubor	52
8.2.2	Metody	52
8.2.3	Doba	53
8.3	Výsledky a vyhodnocení výzkumného šetření	54
8.3.1	Dotazníky pro dětské účastníky tábora	54
8.3.2	Dotazníky pro táborové vedoucí	57
8.4	Vyhodnocení hypotéz	60
8.5	Závěr výzkumné části	61
9	Závěr	63
10	Seznam použitých informačních zdrojů	65
11	Seznam příloh	69
11.1	Příloha 1 – Harmonogram příprav a realizace letního tábora (LT)	70
11.2	Příloha 2 – Úvodní motivační dopis	72
11.3	Příloha 3 – Fotografie z letního tábora Expedice Atalaya 1937	73
11.4	Příloha 4 – Fotografie z filmové premiéry	82
11.5	Příloha 5 – Informovaný souhlas	84
11.6	Příloha 6 – Ukázky dotazníků	86
11.7	Příloha 7 – Pravidla her	88
11.8	Příloha 8 – Ukázky z filmové dokumentace tábora	94

1 Úvod

Když mi bylo 8 let, začala jsem navštěvovat zájmový útvar v mladoboleslavském domě dětí a mládeže a ve stejném školním roce jsem pod patronací této organizace jela i na svůj první letní tábor. Nevyčerpatelná fantazie a zapálení zdejších pedagožek mě natolik fascinovaly, že už tenkrát jsem zatoužila pracovat v DDM a věnovat se tvorbě a organizaci nejrůznějších volnočasových aktivit pro děti a mládež. Zpočátku jsem vypomáhala s přípravou a realizací jednorázových akcí pro rodiny s dětmi. Jakmile mi to věk umožnil, stala jsem se vedoucí divadelních kroužků, které jsem do té doby navštěvovala jako dětský člen, a začala jsem jezdit na letní tábory v pozici instruktora, posléze oddílového vedoucího a v současnosti působím na jednom táboře dokonce v roli hlavní vedoucí. A právě letní tábory jsou oblastí, které se v poslední době věnují nejvíce a s velkým nadšením.

Letní tábory vnímám jako velmi významnou možnost smysluplného a kvalitního trávení volného času dětí v době letních prázdnin, kdy nechodí do školy a také většinou nemají možnost navštěvovat pravidelné zájmové aktivity. Jelikož si myslím, že připravit táborový program, který děti nadchne, vtáhne, něco naučí a zejména jim poskytne řadu zážitků, není tak lehké, jak se může na první pohled zdát, rozhodla jsem se letním táborům věnovat svou bakalářskou práci.

Práce je zaměřena na tvorbu programové náplně letního tábora a její základní stavební jednotku, za kterou považuji hru. Zejména se pak v práci věnuji tvorbě her celotáborových. Součástí práce je dotazníkové šetření, které zjišťuje, co je pro děti (ve věku 9 – 15 let) na letním táboře důležité, jaké hry je baví a zda se v tomto ohledu dokáží vedoucí do dětí vcítit a odhadnout jejich názory. V práci se kromě literatury opírám i o své vlastní zkušenosti z organizace letních táborů.

Cílem práce je představit konkrétní příklad celotáborové hry. Pomocí něj upozornit na úskalí, která se mohou v průběhu tábora objevit, a poskytnout doporučení, jak obdobným situacím předcházet. Dalším cílem práce je představit výsledky zmíněného dotazníkového šetření a poskytnout tak tipy na tvorbu táborové programové náplně především dalším skupinám pod DDM v Mladé Boleslavi, které se věnují organizaci letních táborů.

TEORETICKÁ ČÁST

2 Volný čas

2.1 Vymezení pojmu

Definice termínu *volný čas* se v odborné literatuře vyskytují ve dvou podobách. První variantou jsou definice negativní, které říkají, co volný čas není, a ve kterých se „v popředí objevují časové limity vůči pracovní, respektive práci podobné činnosti“ (Vážanský, 1995, s. 24).

Definicí negativního typu je například tato: „Volný čas je doba, která zůstane z 24 hodin běžného dne po odečtení času věnovaného práci, péči o rodinu a domácnost, péči o vlastní fyzické potřeby (včetně spánku).“ (Průcha, 2013, s. 341)

Pozitivní definice si dává za cíl vystihnout, co volný čas je a jaké má charakteristiky. Na rozdíl od negativního přístupu, který je spíše časový, se pozitivní přístup snaží popsat volný čas po stránce obsahu a jeho funkcí pro člověka nebo pro společnost. (Vážanský, 1995, s. 24) Rozdíl mezi oběma typy definic můžeme vnímat také v tom, že negativní vymezení říká, od čeho máme volno, zatímco to pozitivní vyjadřuje, k čemu můžeme své volno využít. (Vyhnálková, 2013, s. 9)

Autorem pozitivní definice je například Pávková (2008, s. 13): „Je to doba, kdy si své činnosti můžeme svobodně vybrat, děláme je dobrovolně a rádi, přináší nám pocit uspokojení a uvolnění.“

2.2 Funkce volného času

Každý člověk jistě vnímá, že když své volné chvíle vyplní aktivitou, ke které má kladný vztah a baví ho, má na něj tato činnost pozitivní vliv. Například může pociťovat osvobození od pracovních či školních povinností, tzv. si vyčistí hlavu. V případě, že se věnuje sportovním aktivitám, ví, že dělá něco pro své zdraví. A pokud někdo preferuje četbu, tak mu knihy poskytují nejenom pobavení a rozptýlení, ale čtením se také učí novým sloům a slovním spojením, upevňuje si správné gramatické tvary a rozvíjí svou fantazii a abstraktní myšlení. Toto byly konkrétní příklady, co nám smysluplné trávení volného času může přinášet. Jinými slovy řečeno, jaké funkce volný čas plní.

Pravděpodobně nejrozsáhlejší systém funkcí volného času sestavil německý pedagog Horst Opaschowski. Ten však nepoužívá pojem funkce, ale termín volnočasové potřeby. „Potřeb, které nám volný čas naplňuje, je podle tohoto autora celkem osm:

- **rekreace** – zotavení, uvolnění, osvobození od zátěže, odpočinek;
- **kompenzace** – vyvážení jednostrannosti, doplnění nedostatků, rozptýlení a potěšení;
- **edukace** – vzdělávání, poznávání, učení, zvědavost, změna a rozvoj osobnosti, aktivizace vlastních možností;
- **kontemplace** – klid, meditace a rozjímání, sebereflexe, čas pro sebe samého, hledání vlastní individuality a identity;
- **komunikace** – sdílení, kontakt a družnost, vztahy, pospolitost, láska, něžnost, empatie;
- **integrace** – společnost, kolektivní vztah, tvoření skupin, bezpečí, sounáležitost, společné prožívání, uznání, sociální učení, hry a rituály;
- **participace** – účast, angažovanost, spoluodpovědnost, iniciativa, spolurozhodování, solidarita, kooperace;
- **enkulturace** – kreativní rozvoj, účast na kulturním životě, fantazie, spontaneita, řešení problémů, tvůrčí uplatnění.“ (Vyhnálková, 2013, s. 12)

Těchto osm potřeb lze rozdělit do dvou skupin. Potřeby z první čtveřice se zaměřují na jedince jako takového, mají povahu spíše individuální. Kdežto čtveřice druhá zachycuje potřeby jednotlivce ve vztahu k ostatním lidem. Tyto potřeby jsou svým zaměřením spíše sociální. Preference jednotlivých funkcí se v průběhu života mění a neexistuje ani taková funkce, kterou je možno zcela opomíjet. (Janiš, 2009, s. 14)

Autory dalších definic funkcí volného času, jsou například francouzský sociolog Roger Sue nebo slovenská autorka Emílie Kratochvílová.

2.3 Volnočasové aktivity

Veškeré aktivity, kterým se člověk věnuje, lze dělit na základě různých hledisek. Na jeden způsob dělení nás upozorňuje známá věta z díla Karla Poláčka Muži v offsidu: „Doktor mně poručil, ať dělám nějaký sport, a tak chodím na football.“ (Poláček, 2004) Mezi chozením

na fotbal a hraním fotbalu je, jak si všichni uvědomujeme, zásadní rozdíl. Sledování fotbalu je totiž pasivní činností a hraní fotbalu aktivní.

Aktivní trávení volného času se tedy vyznačuje fyzickou aktivitou v různé míře. Slouží ke kompenzaci jednotvárné zátěže vzniklé na základě dlouhodobého sezení při vyučování nebo výkonu pracovních povinností a nerovnoměrného zatěžování jednotlivých oblastí mozku a nervové soustavy. Jedná se zejména o fyzickou aktivitu realizovanou sportovní činností a pohybem na čerstvém vzduchu nebo o zábavné a společenské činnosti kompenzující duševní napětí. (Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2002)

Znakem **pasivní** náplně volného času je naopak absence jakékoliv fyzické zátěže. Nejtypičtějším příkladem je sledování televize, filmů či hraní počítačových her. U mládeže pak můžeme mluvit i o potulování se po ulicích či obchodních centrech.

Jiným hlediskem, jak lze volnočasové aktivity třídit, je obsah či náplň činnosti. Kategorie by pak vypadaly takto (Slepičková, 2000, s. 13):

- **aktivity manuální** – zahrádkaření, kutilství, ruční práce apod.;
- **aktivity fyzické** – procházky, turistika, sport apod.;
- **aktivity kulturně umělecké typu tvořivého a receptivního** – četba, návštěvy divadel, kin, poslech rádia apod.;
- **aktivity kulturně umělecké typy tvořivého a interpretačního** – hudba, zpěv, herecká činnost, fotografování apod.;
- **aktivity kulturně racionální** – dobrovolné vzdělávání, sledování masmédií, luštění křížovek apod.;
- **aktivity společensko-formální** – vykonávání veřejných funkcí, schůze, práce v různých organizacích apod.;
- **aktivity společensko-neformální** – rodinné aj. návštěvy, návštěvy kavárny, apod.;
- **hry, podívaná, sběratelství** – sportovní diváctví, společenské hry apod.;
- **pasivní odpočinek** – sedění, polehávání, spánek (mimo hlavní), kouření, popíjení kávy apod.

2.4 Volný čas dětí a mládeže

Mezi volným časem dětí a mládeže a volným časem dospělých jsou poměrně velké rozdíly. První významnou odlišností je **rozsah**. Obecně lze říci, že děti mají oproti dospělým volného času mnohem více, protože ve škole tráví průměrně jen 5-6 hodin denně (oproti dospělým, kteří tráví pracovními povinnostmi cca 8 hodin denně) a protože se nemusí věnovat péči o rodinu a domácnost.

Druhou oblastí, kde můžeme pozorovat rozdíly mezi trávením volného času dětmi a dospělými, je **obsah** činností. Ten odpovídá věkovým a individuálním zvláštnostem. Zjednodušeně lze říci, že aktivity dětí jsou většinou pestřejší než u dospělých. (Hájek, 2011, s. 68)

Další rozdíly lze spatřovat v **míře samostatnosti a závislosti**, která obdobně jako obsah činnosti závisí na věku, psychické a fyzické vyspělosti, ale také na rodinném prostředí a nabídce volnočasových aktivit v regionu.

Posledním specifickým volného času dětí a mládeže, na které upozorním, je skutečnost, že děti kvůli nedostatku zkušeností nedovedou správně vyhodnotit, jaké volnočasové aktivity jsou pro ně smysluplné a vhodné, a tak je pro ně orientace v nabídce všech zájmových činností obtížná. Z výchovných důvodů je tedy žádoucí **pedagogické ovlivňování volného času** dětí a mládeže, které usiluje o vedení jedince k racionálnímu využívání volného času, formování jeho hodnotových zájmů, rozvíjení specifických schopností a upevňování žádoucích morálních vlastností. Míra ovlivňování závisí na věku dětí, jejich mentální a sociální vyspělosti a především na charakteru rodinné výchovy. „Podmínkou účinnosti je, aby toto vedení bylo nenásilné, nabízené činnosti pestré a přitažlivé a účast na nich dobrovolná.“ (Pávková, 2008, s. 13) Pokud je pedagogické ovlivňování volného času zanedbáno, hrozí, že se dítě dostane pod vliv nějaké nežádoucí vrstevnické skupiny, která v něm vyvolá zálibu v rizikovém chování jako je třeba vandalismus, krádeže, konzumace alkoholu a užívání drog atd. K takovému rizikovému chování může dítě přivést nejen nevhodná vrstevnická skupina, ale také i nuda. (Hájek, 2011, s. 12)

Pedagogické ovlivňování volného času je předmětem výchovy mimo vyučování.

3 Pedagogika volného času

Pedagogika volného času se řadí mezi obory pedagogiky. Jedná se o společenskovědní obor, o vědu zabývající se výchovou ve volném čase a také o teorii výchovy ve volném čase. (Hájek, 2011, s. 67) V pedagogickém slovníku (Průcha, 2013, s. 199) nalezneme pedagogiku volného času definovanou jako „disciplínu pedagogiky, zaměřenou na výchovné a vzdělávací prostředky napomáhající autonomnímu a smysluplnému využívání volného času dětí, dospívajících i dospělých“.

Podrobněji náplň pedagogiky volného času definuje Průcha (2009, s. 93): „Pedagogika volného času se zabývá:

1. obsahem, formami a prostředky edukačních aktivit pro kultivaci individuálně a společensky prospěšného trávení volného času u dětí a mládeže;
2. činností školských a jiných zařízení, která zabezpečují edukaci ve volném čase;
3. teorií a výzkumem toho, jak současná mládež (resp. i jiné skupiny populace) tráví volný čas v podmínkách soudobého stavu společnosti.“

Malach (2004) uvádí, že pojem pedagogika volného času postupně vytlačuje a nahrazuje termíny *mimoškolní výchova* a *výchova mimo vyučování*. V současnosti bývá také používáno i označení *výchova ve volném čase*. Přestože jsou si všechny tyto pojmy dosti významově podobné, nelze je ztotožňovat a zaměňovat. (Hájek, 2011, s. 69)

3.1 Vymezení pojmů

Jak již bylo řečeno, pedagogika volného času je pedagogickou disciplínou, která se zabývá výchovou ve volném čase. Jedná se tedy o pojem nadřazený.

Výchova ve volném čase označuje výchovné působení v té části lidského života, o který si každý jedinec může relativně sám rozhodovat. Pod tento termín spadají volnočasové aktivity, příslušné instituce, které se volnočasovým aktivitám věnují, použité metody a formy jako prostředky výchovy. Oproti výchově mimo vyučování postihuje širší oblast vzhledem k věku vychovávaných. „Zahrnuje totiž nejen výchovu dětí a mládeže, ale i dospělých včetně seniorů.“ (Hájek, 2011, s. 69)

Výchova mimo školní vyučování je definována následovně: „Probíhá mimo povinné vyučování, probíhá mimo bezprostřední vliv rodiny, je institucionálně zajištěná, uskutečňuje se převážně ve volném čase.“ (Pávková, 2008, s. 37)

3.2 Funkce výchovy mimo vyučování

Výchova mimo vyučování jako specifická oblast výchovného působení plní funkce, které vyplývají ze společenských potřeb. Míra naplňování každé z funkcí se u různých typů výchovných zařízení a institucí liší v závislosti na povaze činností, na které se jednotlivé organizace zaměřují. Pávková (2008, s. 39-41) dělí funkce výchovy ve volném čase takto:

Funkce výchovně-vzdělávací

Všechny instituce věnující se volnému času dětí a mládeže, by se měly podílet na ovlivňování jejich schopností, morálních vlastností, zájmů, dovedností, vědomostí apod., a to v zaměření vhodném pro ně i pro společnost.

Funkce zdravotní

Funkce zdravotní se nezaměřuje pouze na fyzické zdraví, ale i na psychickou a sociální pohodu. Toho se dosahuje především usměrňováním režimu dne, který by měl vycházet ze střídání činností různé povahy – aktivit duševních a fyzických, práce a odpočinku, činností organizovaných a spontánních.

Funkce sociální

Jako jisté odvětví sociální funkce můžeme chápat skutečnost, že instituce pro výchovu mimo vyučování zajišťují péči o děti a mládež v době, kdy rodiče ještě nejsou doma z práce. Další sférou je podpora vzniku přirozených sociálních vztahů mezi dětmi z rodin s rozlišnými materiálními a psychologickými podmínkami.

Funkce preventivní

Janiš (2009, s. 25) vystihuje tuto funkci úslovím „Kdo si hraje, nezlobí“, ze kterého je zřejmé, že se funkce preventivní snaží zabránit nebo aspoň výrazně snížit riziko výskytu sociálně patologických jevů u dětí a mládeže.

3.2.1 Naplňování funkcí výchovy mimo vyučování na letních táborech

Jelikož je tato bakalářská práce zaměřena na letní tábory pro děti a mládež, uvedu nyní konkrétní příklady, jak mohou být jednotlivé funkce výchovy ve volném čase naplňovány právě na letních táborech (příklady budou vycházet z pobytových táborů v přírodě).

Funkce výchovně-vzdělávací

Rozsah a obsah výchovně-vzdělávací funkce je do velké míry ovlivněn výběrem tématu celotáborové hry a realizovaným programem. Pokud se tábor věnuje nějakému historickému tématu, např. antice, dá se očekávat, že si děti osvojí i lehké základy antické kultury a historie starověkého Řecka a Říma.

Obecně lze ale říci, že pobyt na letním táboře v přírodě vede děti a mládež k samostatnosti, schopnosti spolupracovat ve skupině, pomáhat mladším dětem a respektovat zvláštnosti jejich věkové kategorie a k dodržování zásad slušného chování. Bývá věnován i prostor prvkům environmentální výchovy.

Funkce zdravotní

Zdravotní funkce je naplňována především dodržováním pravidelného denního režimu (doby pro spánek, odpočinek, jídlo, aktivní činnosti), jehož základní struktura je dána vyhláškou¹. Velký význam má také pobyt na čerstvém vzduchu (v případě stanových táborů jsou účastníci tábora na čerstvém vzduchu v podstatě neustále) a velké množství pohybu. Pokud je táborová hra připravena kvalitně, dítě si ani neuvědomuje, že se po celou dobu trvání tábora neustále pohybuje na čerstvém vzduchu. (Přibík, 2011) Děti jsou vedeny k péči o své zdraví také téměř před každou aktivitou, kdy jsou zdůrazňovány bezpečnostní zásady. Psychické pohody lze dosahovat samotným táborovým programem, který je především sestaven z her, u kterých se jejich tvůrci snaží, aby děti a mládež bavily.

Funkce sociální

Na letních táborech, které jsou určeny pro poměrně širokou věkovou kategorii (např. 6 – 15 let), se vytváří vztahy mezi dětmi a mládeží s větším věkovým rozdílem. Bittnerová (Pražská skupina školní etnografie, 2005, s. 227) na základě svých výzkumů uvádí, že pátáci ztratou

¹ Vyhláška Ministerstva zdravotnictví o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti: 106/2001 Sb., ve znění pozdějších předpisů. In: *Sbirka zákonů*. Praha: Tiskárna Ministerstva vnitra, p. o., 2001, částka 42.

možnosti navštěvovat školní družinu přestávají uvažovat o hře s mladšími dětmi a záměrně ji realizovat. Hra s mladšími dětmi se proto u pátáků a žáků vyšších ročníků „stává záležitostí danou přítomností v hráčských skupinách mimo školu (na chatě, při vypomáhání mamince v družině“, nebo právě na letních táborech).

„Pro děti, zejména chlapce, kteří žijí bez stálého kontaktu s otcem, je důležité, že jsou během pobytu na táboře v kontaktu s mužskými vzory.“ (Příbík, 2011)

Funkce preventivní

Pokud je táborový program pestrý a střídá aktivit různého druhu (sportovní, turistické, manuální, kreativní, logické, ...) dává dětem možnost seznámit se s činnostmi různého druhu a rozšířit oblast zájmů, kterým se děti věnují. Má-li dítě dostatek zájmů, které mu umožňují naplnit každou volnou chvíli, nehrozí, že se u něj vyskytne nějaká forma rizikového chování. Funkce preventivní je tedy na letních táborech naplňována obdobně jako u ostatních forem výchovného působení ve volném čase.

3.3 Cíle výchovy mimo vyučování

Základní cíl výchovy mimo vyučování charakterizuje Hájek (Hájek, 2010, s. 40), který uvádí, že cílem je „naučit jedince dobře a kvalitně využívat svůj volný čas a chápat jej jako významnou životní hodnotu“.

Specifické cíle výchovy mimo vyučování shrnuje Špičák (1990, s. 20-21):

- kompenzovat jednostrannou fyzickou a psychickou zátěž, jež vzniká při školním vyučování a napomáhat reprodukci sil vychovávaných jedinců;
- rozvíjet žádoucí zájmy a schopnosti dětí a mládeže;
- umožňovat získávání praktických zkušeností a vytvářet příležitosti k jejich využití v reálných životních situacích;
- uspokojovat touhu vychovávaných po citové odezvě, sebeuplatnění a uznání;
- učit děti a mládež žít ve skupině, navazovat, rozvíjet a prohlubovat hodnotné mezilidské vztahy;
- formovat mravní vlastnosti, vůli a charakter vychovávaných;
- vést mladou generaci k aktivní angažovanosti na rozvoji společnosti prostřednictvím dobrovolné společensky prospěšné činnosti.

Cíle je možno dále specifikovat na základě zaměření konkrétního volnočasového zařízení a můžeme je třídit podle funkcí výchovy mimo vyučování, jež pomocí cílů naplňujeme. Rozlišujeme tedy cíle *výchovně-vzdělávací, zdravotní, sociální a preventivní*.

3.4 Obsah výchovy mimo vyučování

Janiš (2009, s. 26) představuje tři relativně samostatné celky výchovy mimo vyučování, a to odpočinkovou činnost, rekreační činnost a zájmovou činnost. Pávková (2008, s. 83) ještě rozlišuje činnosti veřejně prospěšné, sebeobslužné a přípravu na vyučování. Já pro potřeby této práce charakterizuji pouze první tři.

„Odpočinkové činnosti jsou velmi klidné, pohybově i psychicky nenáročné.“ (Pávková, 2008, s. 83) Slouží k odbourávání únavy, jejímiž typickými projevy jsou zpomalení tempa, zhoršení kvality činností a nutnost zvýšeného úsilí, což způsobuje nižší výkonnost. Odolnost proti únavě, která může být jak fyzická, tak i psychická, se mění s věkem a potřeby odpočinku mají u různých jedinců velmi individuální charakter. Proto by si měl v nejlepším případě každý volit odpočinkovou činnost sám. Nejvydatnější formou odpočinku je spánek. Dále mohou k odpočinku sloužit: klid na lůžku, relaxační cvičení, stolní společenské hry, četba, poslech hudby či sledování televize, povídání si s přáteli, klidné, pohybově nenáročné vycházky.

Rekreační činnosti slouží také k odstranění únavy a celkovému odreagování. „Mají ale charakter vydatné pohybové aktivity nejlépe na čerstvém vzduchu. Mohou mít podobu činností tělovýchovných či manuálně pracovních.“ (Pávková, 2008, s. 83)

Charakter zájmové činnosti je dán konkrétními zájmy jedince. Z psychologického hlediska jsou zájmy chápány jako zvláštní druh motivů, které vycházejí zejména z psychologických potřeb. „Zájem můžeme definovat jako odvozenou potřebu, která se uspokojuje prováděním té či oné činnosti. ... Zájem o fotbal se například uspokojuje hraním fotbalu, ne dosažením určitého výsledku.“ (Říčan, 2010, s. 108) Z pohledu výchovy mimo vyučování chápe Pávková (2008, s. 92) zájmové činnosti jako „cílevědomé aktivity zaměřené na uspokojování a rozvíjení individuálních potřeb, zájmů a schopností, které mají silný vliv na rozvoj osobnosti i na správnou společenskou orientaci“.

Formy výchovy mimo vyučování se dají dělit dle různých hledisek, například dle míry organizovanosti, pravidelnosti, nebo zda jsou určeny pro jednotlivce, formálně ustanovenou skupinu nebo pro velkou skupinu dětí a mládeže. Vyhláška o zájmovém vzdělávání (Vyhláška o zájmovém vzdělávání, 2005) definuje následující formy zájmového vzdělávání:

- příležitostná výchovná, vzdělávací, zájmová a tematická rekreační činnost;
- pravidelná výchovná, vzdělávací a zájmová činnost;
- táborová činnost;
- osvětová činnost;
- individuální práce (vytváření podmínek pro rozvoj nadání dětí, žáků a studentů);
- otevřená nabídka spontánních činností.

3.5 Instituce pro volný čas dětí a mládeže

Instituce, které zajišťují trávení volného času dětí a mládeže, dávají rodičům alespoň nějakou jistotu, že jejich potomek tráví svůj volný čas smysluplně, v bezpečném prostředí a navíc pod odborným vedením. Nejzákladnější dělení rozlišuje instituce zajišťované soukromým sektorem a instituce podporované státem. Státem podporované organizace jsou označovány jako *školská zařízení* a můžeme je dělit na (Hájek, 2010, s. 50-51):

1. **školská zařízení pro zájmové vzdělávání:** školní družiny, školní kluby, střediska volného času (domy dětí a mládeže, stanice zájmových činností);
2. **školská výchovná a ubytovací zařízení:** domovy mládeže, internáty, školy v přírodě;
3. **zařízení pro ústavní a ochrannou výchovu:** dětské domovy, dětské domovy se školou, diagnostické ústavy, výchovné ústavy.

Na smysluplné trávení volného času dětí a mládeže se zaměřují i další subjekty. Jedná se o spolky a družení, jako jsou sportovní kluby a svazy (Sokol, Asociace školních sportovních klubů, ...), skautská uskupení, náboženská společenství (Salesiáni Doba Boska, YMCA, ...) nebo například hnutí zaměřená na ochranu životního prostředí (Brontosaurus, Český svaz ochránců přírody) apod. Zaručeně největší a nejvýznamnější výchovnou organizací u nás je **Junák – český skaut**.

3.5.1 Tábtorová činnost subjektů věnujících se volnému času dětí a mládeže

Tábtorová činnost je významnou součástí práce zejména středisek volného času, ale také řady soukromých organizací. Proto bych zde chtěla představit stručný přehled počtu pobytových táborů (letních i zimních) a pro kolik dětí zorganizovaly nejznámější soukromé organizace v roce 2014 (respektive ve školním roce 2013/2014). Pro srovnání jsem do tabulky zařadila také údaje o pobytových táborech DDM hl. města Prahy a DDM Mladá Boleslav.

Název	Počet táborů	Počet účastníků	Průměrný počet účastníků
Junák – český skaut	1001	téměř 25 000	25
Pionýr	431	22 152	51
Asociace turistických oddílů mládeže	170	4 297	25
Česká tábornická unie	148	5 817	39
Český svaz ochránců přírody	72*	Nepodařilo se dohledat	
Hnutí Brontosaurus	59	Nepodařilo se dohledat	
YMCA	56	3 297	59
DDM hl. města Prahy	59	1497	25
DDM Mladá Boleslav	14	421	30
*) Jedná se o počet oddílů ČSOP, které tábory organizovaly Zdroj: údaje pochází z výročních zpráv vybraných subjektů			

Kromě celé řady sdružení organizují tábory například i cestovní kanceláře nebo velké firmy, které často nabízejí svým zaměstnancům prázdninový pobyt pro děti za zvýhodněnou cenu.

4 Hra

Hra je něco, co nás provází po celý život. Nevyskytuje se jen u lidského rodu, ale dokonce u některých zvířat můžeme pozorovat chování, které připomíná hru. Jelikož se povaha a průběh hry s rostoucím věkem jedince mění a pod samotným pojmem *hra* se skrývá nepřeberné množství činností, je velmi obtížné hru definovat. Rozdíly v definicích jsou dány většinou tím, z pohledu jaké vědy je hra specifikována, jak moc široce chce autor termín zachytit či jakou funkci chce zdůraznit. Abych kromě hry samotné vystihla i ony nuance mezi různými pohledy, uvedu v této práci několik definic pro slova *hra*.

4.1 Vymezení pojmu

Pedagogika chápe hru podobně jako psychologie jako formu činnosti, která se liší od dalších dvou základních činností člověka, tedy od práce a od učení, a která má specifické postavení před nástupem dítěte do školy. Průcha (2013, s. 92) konkrétněji charakterizuje hru takto: „Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Existují hry, k jejichž provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje). Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu (hry s převahou spolupráce, s převahou soupeření). Výchozí situace, průběh a výsledky některých her lze formalizovat a rozhodování aktérů exaktně studovat.“

Holandský kulturní historik, badatel v oblasti hry a autor knihy *Homo ludens* J. Huizinga definuje hru jako: „dobrovolnou činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím *jiného bytí* než je *všední život*“. (Huizinga, 2000, s. 33)

Velmi specifický přístup má k vymezení hry Millarová (1978, s. 23). Ta si je vědoma, že vytvořit jasnou a komplexní definici hry je velmi obtížné, možná i nemožné. Neúspěch přisuzuje z části tomu, že převažují snahy „definovat a traktovat hru jako činnost s obecným jádrem a vlastnostmi, které ji odlišují od ostatních činností.“ Sama proto navrhuje, aby

termín *hra* byl používán „ve smyslu adverbia, tedy ne jako pojmenování určité třídy činností nebo označení průvodní nálady, nýbrž pro popis, jak a za jakých podmínek se daná akce odbývá.“

4.2 Znaky hry

Pomocí typických charakteristik definuje hru například Caillois (1998, s. 28-32). Z hlediska forem ji popisuje jako činnost:

1. „**Svobodnou**, k níž hráč nemůže být nucen, aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivé a radostné zábavy.“ Svoboda ve hře zajišťuje to, že se jí hráč může oddávat dobrovolně (ve chvílích, kdy má na hraní opravdu chuť), zcela spontánně a má právo ze hry kdykoliv vystoupit a říct „Už nehraju.“
2. „**Vydělenou z každodenního života**, vepsanou do přesných a předem daných časoprostorových mezí.“ Hra má svůj specifický herní prostor. Může jím být například skákací panák, šachovnice, cyklodráha, ring, jeviště apod. Obdobně je to s časovým vymezením. Hra je zahájena i ukončena dohodnutým signálem.
3. „**Nejistou**, jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen.“ Ve sportovních hrách by proto měly být síly soupeřů vyrovnány, aby před začátkem hry nebylo evidentní, kdo vyhraje. Pokud hráč příliš dobře ovládá dovednost, na které je hra založena, a vyhrává bez úsilí nebo zaváhání, přestává pro něj být hra zábavná. Stejně tak hra přestává být hrou, pokud je příliš náročná a hráč je již od začátku předurčen k neúspěchu.
4. „**Neproduktivní**, jež nevytváří ani hodnoty ani majetek, ani žádné nové prvky ... a vyústí v situaci identickou, jaká byla na počátku hry.“
5. „**Podřízenou pravidlům, podléhající konvencím**, které pozastaví po dobu hry působnost běžných zákonů a zavedou během trvání hry zákony nové, které jedině ve hře platí.“ Hra tedy spočívá v nutnosti vymyslet „okamžitou odpověď“, svobodně zvolenou v rámci pravidel.“

K tomuto znaku hry by někdo mohl mít výhradu, že existují i hry, které nemají žádná pravidla. Neexistují například pevně stanovená pravidla, jak si hrát s panenkami, na letadlo nebo lokomotivu. Obecně lze říci, že pravidla chybějí u těch her, které předpokládají volnou improvizaci a které jsou založené na hraní role, předstírání

určitého chování. Caillois ale upozorňuje na to, že i u tohoto typu her jsou herní možnosti omezeny, a to charakteristikou reálné předlohy, na kterou si hrajeme. Pokud si například dítě hraje na zmíněnou lokomotivu, využívá ve své hře prvků, které má s lokomotivou spojené, bude se tedy pravděpodobně pohybovat, vypouštět páru za použití citoslovce „Hů-hů...“ apod. Rozhodně nebude při hraní si na lokomotivu štěkat. Caillois proto rozlišuje hry podřízené pravidlům a hry „**fiktivní**“, doprovázené specifickým vědomím alternativní reality nebo neskrývané iluze ve vztahu k běžnému životu.“

Někteří autoři staví jako samostatný a zároveň nejvýznamnější rys hry **radost, uspokojení a smích**, který Caillois vidí jako důsledek toho, že hra je svobodnou záležitostí. James Sully v Eseji o smíchu (1902) dokonce říká, „že smích je příznakem hry a je velmi důležitý pro sociální aktivitu, jíž se účastní více partnerů. Škádlení a lechtání by mohlo být považováno za jistý druh útoku, kdyby jej nedoprovázel smích, který informuje, že nejde o nic skutečně nebezpečného.“ (Millarová, 1978, s. 21)

Caillois není jediným autorem, který společné znaky her vymezil. Už 300 let před ním skupinu sedmi rysů, kterými disponuje každá hra, sestavil Jan Ámos Komenský, který „se nezaměřoval jen na hru jako na formu trávení volného času, ale i na didaktickou hru, která měla žákovi netradiční formou sdělit nové informace nebo zafixovat v jeho paměti informace právě získané.“ (Janiš, 2009, s. 37) Komenský definuje následující atributy hry: hyb, dobrovolnost, společnost, zápas, řád, snadnost hru provoditi, libý konec. (Němec, 2002, s. 59-60)

4.3 Význam hry

Od poloviny 19. století se začaly objevovat snahy formulovat teorii hry a její význam pro lidský život. „Původní, dosti naivní odpověď zněla, že hra má zotavit po práci.“ (Millarová, 1978, s. 14) Ta však zcela pominula hru u dětí, které žádnou práci nevykonávají. Anglický filozof Herbert Spencer byl zastáncem teorie o přebytečné energii, která říká, že děti si hrají proto, aby jako stroj „pustily páru“. Přestože k této hypotéze také existují námitky (například, že hra může sloužit jako povzbuzení i ve stavu únavy a přemíry energie není ke hře potřeba), byla v různých obměnách zpracována i dalšími autory. Karl Groos chápal hru jako obecný impuls k napodobování a tím i k procvičování instinktů, jejichž míra rozvinutí

je parametrem přirozeného výběru. Mišurcová (1989, s. 30) podotýká, že „tyto teorie obsahují četné správné postřehy a poznatky, ale týkající se pouze dílčích stránek hrové činnosti.“ Je tedy zřejmé, že hra nabývá různého významu v jednotlivých sférách či obdobích lidského života, a proto je jednodušší uvést, jaké všechny funkce může v průběhu života plnit, než se snažit zachytit její význam pro život jako celek.

Hra může plnit následující funkce:

1. odpočinek po práci,
2. příprava na výkon určité profese,
3. svobodné sebeuplatnění jedince,
4. začlenění jedince do společnosti,
5. výchovná,
6. vzdělávací,
7. estetická,
8. terapeutická. (Spousta, 1996)

4.4 Charakteristika hry dítěte ve věku 9-15 let

Kapitolu věnující se hře dítěte ve věku 9-15 let jsem zařadila z důvodu, že součástí této bakalářské práce je i výzkumné šetření, které se mimo jiné zabývá typickými znaky oblíbených her dětí této věkové kategorie.

Věková kategorie 9-15 let zahrnuje děti dvou vývojových období. První z nich je **střední školní věk**. Trvá od 9 do 11-12 let, tedy do doby, kdy dítě dokončí 1. stupeň základního vzdělávání. „Střední školní věk neobsahuje žádný významný mezník, biologický ani sociální. ... Jde o období relativního klidu a pohody, které mohou narušovat tlaky vycházející ze školy, z rodiny či vrstevnické skupiny. Dítě se plynule rozvíjí ve všech oblastech.“ (Vágnerová, 2012, s. 255) Dochází k separaci skupinek dívek a chlapců a prohlubuje se kamarádství stejného pohlaví. „V tomto věku se děti snaží pochopit, co je správné. Chtějí pochopit, co je doopravdy.“ (Bezchleba, 2012, s. 30)

Druhým vývojovým obdobím je **starší školní věk**, který trvá do ukončení povinné školní docházky, to znamená přibližně do 15. roku života dítěte. „Z biologického hlediska jde o období pubescence, tj. první fáze dospívání, která se projeví i na psychické úrovni změnou

prožívání a uvažování, i postupným osamostatňováním a odpoutáváním od rodiny.“ (Vágnerová, 2012, s. 256) Děti staršího školního věku opět začínají vytvářet smíšené skupiny i dvojice. „Velmi důležité pro toto období je přátelství, ale i první lásky. S tím souvisí i možnost prvního velkého zklamání, samotářství a neochoty svěřovat se.“ (Bezchleba, 2012, s. 31)

4.4.1 Hra dítěte středního školního věku

V tomto období si dítě hraje zejména samo pro sebe a má své oblíbené hry, u kterých setrvává poměrně dlouho dobu (měsíce, roky). Patrné jsou rozdíly ve výběru her a hraček mezi chlapci a dívkami. U chlapců již v tomto období dominují pohybové hry s prvky dobrodružství, bojovnosti a romantiky. Dívky mají v oblibě hry rytmické a pohybové, ruční práce a hry s výraznými prvky pečovatelskými (hry s panenkami nebo se zvířaty). Velmi vyhledávané jsou hry dramatické, kde děti představují osoby ze svého okolí nebo postavy literární, mění kostýmy a převleky, zpívají, tančí. (Mišurcová, 1989, s. 94)

Nastupuje tendence k tvůrčí hře s pomůckami, které si dítě pro hru pořizuje samo a pro jejich výrobu se domáhá nože jako základního nástroje své hry. (Říčan, 2004, s. 155) Dítě usiluje o věrné napodobení skutečnosti. Dětem také imponuje technika a ve velké oblibě mají technické stavebnice.

Děvčata i chlapci v tomto období rádi hrají stolní hry a obzvláště jsou pro ně přitažlivé hry s prvky náhody – například *Člověče, nezlob se* nebo hry karetní. Pohybové skupinové hry jsou zpočátku charakteristické jednoduchými pravidly, nenáročnou organizací a rychlým průběhem (různé honěné a schovávané). Postupně se hry stávají složitějšími např. na celníky a zloděje.

„Pro vývoj osobnosti jsou patrně nejdůležitější týmové rvavé sporty jako fotbal, hokej, košíková. Dochází při nich k tělesnému kontaktu tělo na tělo. Hráč musí riskovat srážkou a případné zranění, hra cvičí odvalu. Vybíjí se při ní agrese. ... V těchto sportech se tvoří realistické sebehodnocení, zdravá hrdost i zdravá skromnost.“ (Říčan, 2004, s. 156)

4.4.2 Hra dítěte staršího školního věku

V období staršího školního věku (pubertě) dochází k úplnému rozlišování hry a pracovní činnosti. Začínají mizet rozdíly mezi hrami chlapců a děvčat a do popředí se dostávají hry

kolektivní, které jsou v tomto věku především školou sociálního styku. „Oblíbené jsou hry bojové, k nimž se mládež sdružuje do skupin, které mezi sebou válčí. V těchto hrách se děti často nevyhýbají ani velmi riskantním výkonům. Kromě boje je láka dobrodružství. ... Oblíbené jsou také večerní a noční hry v přírodě.“ (Mišurcová, 1989, s. 111)

Říčan (2004, s. 177) jako charakteristický rys hry pubescentů uvádí tajemství. „Pubescenti milují tajemství a hru na tajemství. ... Přitahuje je šero, jeskyně, táborák, romantika, skupinové symboly, kterým rozumí jen zasvěcení.“

Konstruktivní hry se stávají složitějšími a rozmanitějšími. Své místo mají mezi hrami dětí staršího školního věku stále i hry společenské a hry stolní, které rozvíjejí obratnost, postřeh i intelektuální schopnosti.

Nejvýznamnějšího rozvoje dosahují hry sportovní. V pubertě se velmi silně projevuje snaha vyniknout a často je míra soutěživosti až nezdravá. Měřítkem úspěchu je především mínění kamarádů. Rodiče by měli dbát na to, „aby se sportovní činnost nestala pro dítě jedinou a hlavní náplní života a aby si vypěstovalo klidný vztah k úspěchu a neúspěchu.“ (Mišurcová, 1989, s. 111)

4.5 Kategorizace her

Všechno, co existuje v různých podobách či variantách, má člověk tendence třídit do skupin na základě nějaké podobnosti. Ne vždy je to však věc snadná a zrovna u nekonečného množství her záležitost téměř i nemožná. Každý autor k třídění her přistupuje jinak. Využívá jiných hledisek dělení nebo odlišných názvů pro jednotlivé kategorie. Málokdo se navíc opravdu snaží roztrždit úplně všechny hry. V této práci představím několik druhů členění her. Budu postupovat od systémů vědeckých, které se v praxi volnočasových pedagogů, táborových vedoucích a dalších lidí, kteří hru používají jako základní stavební prvek volnočasových programů pro děti a mládež, téměř nevyskytují, až k těm, které jsou pro běžnou praxi nejpříjemnější.

4.5.1 Klasifikace her dle Rogera Caillois

Typickým příkladem vědeckého přístupu k třídění her je klasifikace Rogera Caillois, který usiloval právě o kategorizaci všech her. Caillois navrhuje třídění dle herního prostoru, dle vlastnosti, která se ve hře využívá, dle pomůcek a na základě dalších znaků, o kterých lze

říct, že na hru nahlíží z organizačního hlediska. Tyto parametry zkrátka nebere jako dostačující. Odůvodňuje to například tím, že na stejném místě se mohou hrát dvě naprosto odlišné hry, nebo že i jedna konkrétní pomůcka může být využívána ve hrách úplně rozdílné povahy. Konkrétně to dokazuje na kuličkách. „Kuličky jsou obvykle hračkou ve hře obratnosti, ale má-li některý z hráčů uhodnout, zda jeho soupeř drží v zaťaté pěsti sudý nebo lichý počet kuliček, stávají se nástrojem hazardní hry.“ (Caillois, 1998, s. 33) Navrhuje proto dělit hry do čtyř základních kategorií, podle toho, zda v daných hrách dominuje princip soutěže, náhody, chování „jako by“ nebo závratí. V souladu s těmito principy tedy vytváří kategorie, které označuje názvy *Agón*, *Alea*, *Mimikry* a *Ilinx*.

Agón (soutěž)

První skupina her nese rysy soutěže. Realizuje se v podobě zápasu, ve kterém jsou zajištěny rovné šance na vítězství pro všechny účastníky, soupeře. „Rivalita je vždy zaměřena na jednu určitou vlastnost (rychlost, vytrvalost, sílu, paměť, obratnost, vynalézavost apod.), která se prokazuje ve vymezených hranicích a bez jakékoliv pomoci zvenčí tak, aby se vítěz projevil jako ten nejlepší v určitém výkonu.“ (Caillois, 1998, s. 35) Příkladem agonálních her jsou veškeré sportovní soutěže, ale třeba i šachy, dáma nebo kulečník.

Alea (náhoda)

Tato kategorie her je specifická tím, že hráč nemá sebemenší vliv na výsledek hry. O všem rozhoduje náhoda. „A tak nejde tolik o výhru nad protivníkem, nýbrž hlavně o výhru vybojovanou na osudu.“ (Caillois, 1998, s. 35) Schopnosti a dovednosti hráče, zde nehrají vůbec žádnou roli, tudíž jsou si účastníci absolutně rovni „před slepým verdiktem náhody“. Typickými příklady jsou kostky, ruleta, panna nebo orel apod.

Mimikry (hra „jako by“)

Společným znakem her typu *mimikry* je skutečnost, že „subjekt hry předstírá, že věří – přesvědčuje o tom sám sebe i druhé –, že je někým jiným, než ve skutečnosti je. (Caillois, 1998, s. 40) Do této oblasti řadíme nejen hry typu, kdy si chlapci hrají na vojáky, automobilové závodníky nebo kovboje, ale třeba i dramatizace divadelních her.

Ilinx (závrat')

Poslední skupina her spočívá v pokusu potlačit na nějakou dobu stabilitu vnímání a předložit jasnému lidskému vědomí určitý druh zmatku, který působí slast. Tuto závrat' může způsobit rychlé otáčení kolem své osy nejlépe s hlavou dolů, křičení ze všech sil, seběhnutí prudkého svahu, jízda na kolotoči a návštěva dalších pouťových atrakcí.

Představené principy, se však mohou v některých hrách i navzájem doplňovat. Například s kombinací typů *agón* a *alea* se můžeme setkat u her karetních, kdy náhoda ovlivňuje, jaké karty hráč dostane, ale jak s nimi hráč naloží, záleží především na jeho zkušenostech.

4.5.2 Klasifikace her z pedagogického hlediska

U následujícího způsobu dělení her zůstanu ještě u přístupu vědeckého, který mimo jiné zachycuje vývoj hry z hlediska ontogeneze. Mišurcová (1989, s. 31-32) představuje třídění her na základě pedagogického hlediska. V prvním kroku dělí **hry na tvořivé** (volné, spontánní), při nichž si dítě samo volí námět hry i její průběh, a **hry s pravidly**, jejichž „hlavním obsahem je jednání ve vztahu k ostatním hráčům.“

Mezi **hry tvořivé** řadí následující podkategorie:

1. **Hry předmětové.** Dítě manipuluje s předměty ze svého okolí, poznává jejich základní vlastnosti.
2. **Hry úlohové (námětové).** Dítě napodobuje chování a činnosti dospělého, hraje si na někoho, uvědomuje si vztahy mezi lidmi.
3. **Hry dramatizační (snové).** Dítě si v představách vytváří vlastní děje, postavy, prožitky, někdy s vymyšlenou postavou dokonce hovoří.
4. **Hry konstruktivní.** Dítě záměrně manipuluje s předměty, které mu připomínají nějakou skutečnost svým vzhledem či funkcí.

Hry s pravidly v sobě zahrnují:

1. **Hry pohybové** (na honěnou, sportovní hry, hry taneční, hry se zpěvem)
2. **Hry intelektuální (didaktické).** Do popředí v nich vystupuje pedagogický záměr a rozvíjí především rozumové schopnosti, například skládky, hádky, stolní hry.

4.5.3 Klasifikace her Prázdninové školy Lipnice²

Prázdninová škola Lipnice ve svých publikacích uvádí dvojí způsob, jak lze hry dělit. Prvním hlediskem je výchovný cíl, druhým samotná forma hry. Jelikož druhý způsob dělení je poměrně obsáhlý a určený primárně pro rychlejší orientaci v autorských hrách Prázdninové školy Lipnice, představím zde pouze způsob první, který se dá snadno aplikovat i na hry nepocházející z dílny této organizace.

Dělení her na základě výchovného cíle

Výchovné cíle jsou v tomto případě definovány jako „odpovědi na otázku, které složky, části osobnosti člověka se hra dotýká, kterou hra rozvíjí, procvičuje a mobilizuje.“ (Hrkal, 2002, s. 31) Je také nutno poznamenat, že každá hra rozvíjí více složek, ale jedna z nich bývá ve hře dominantní, hra se na ni cíleně zaměřuje. Dle výchovných cílů dělí Prázdninová škola Lipnice hry následovně:

1. **Hry na rozvoj intelektu.** Rozvíjejí paměť, smyslové vnímání, pozornost, důvtip, logické myšlení, taktiku strategii, kombinační schopnosti atd.
2. **Hry na rozvoj tvořivosti.** Rozvíjejí představivost, fantazii, originální a netradiční postupy apod.
3. **Hry na rozvoj sociálních dovedností.** Rozvíjejí komunikaci, zaujímání rolí, improvizaci, kooperaci, týmovou spolupráci, zodpovědnost, altruismus, empatii aj.
4. **Hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností.** Rozvíjejí rychlost, sílu, vytrvalost, obratnost.
5. **Hry na rozvoj vůle.** Rozvíjejí trpělivost, sebeovládání, psychickou vytrvalost, odvahu.
6. **Hry na rozvoj sebepojetí.** Rozvíjejí poznání sebe sama, překonání sebe sama, sebedůvěru a samostatnost, bourají předsudky a psychické bariéry.
7. **Hry kombinované.** Při těchto hrách se uplatňuje a prověřuje celá osobnost.

² Prázdninová škola Lipnice je neziskovou nevládní organizací fungující od roku 1977, která se zaměřuje na výchovu v přírodě a zážitkovou pedagogiku. Pořádá nejrůznější kurzy, v nichž se prostřednictvím her a intenzivních prožitků snaží o všestranný rozvoj osobnosti účastníků. Je známá také svou publikační činností, zejména díky tzv. Fondům her, kde představuje nejznámější a nejúspěšnější hry, které vznikly v rámci jejích kurzů.

8. **Speciální hry.** U těchto her nejde o rozvoj výše uvedených složek, ale používají se k jiným účelům. Jsou to například hry určené na rozechřátí, navození atmosféry, pobavení, uvolnění. (Hrkal, 2002, s. 31)

4.5.4 Klasifikace her Miloše Zapletala

Miloš Zapletal, spisovatel literatury pro děti a mládež, skautský redaktor a činovník, který bývá považován za nástupce Jaroslava Foglara, je autorem naprosto mimořádného díla – *Velké encyklopedie her*. Jedná se o čtyřsvazkovou edici, kde autor na více než 2 400 stranách sepsal nejlepší a nejzajímavější dětské hry z Čech i zahraničí, které shromažďoval více než třicet let. (Zapletal, 1995, s. 6) Významným počinem je toto dílo nejen z důvodu, že je velkým zdrojem nápadů a inspirace, ale i díky samotnému systému třídění her, ve kterém je opravdu snadné najít hru dle vlastních požadavků. I sám autor v díle vyzdvihuje klady tzv. kartotéky her a představuje i návod na její vytvoření.

Ve Velké encyklopedii her jsou hry primárně děleny do čtyř základních skupin (reprezentují je jednotlivé svazky edice): *hry v přírodě*, *hry v klubovně*, *hra na hřišti a v tělocvičně*, *hry ve městě*. V dalším kroku autor vytváří ještě stále poměrně rozsáhlé kategorie dle konkrétnějšího prostředí. V poslední úrovni třídění vznikají skupiny na základě nějakého specifického rysu (konkrétní pomůcky, charakteru hry, rozvíjené dovednosti, denní doby konání apod.)

Jelikož je zmíněné dílo určeno v podstatě všem, kteří se věnují volnému času dětí a mládeže, a zahrnuje hry pro všechny možné prostory a roční období, je v něm použitá klasifikace pro potřeby tvorby programové náplně letních táborů zbytečně rozsáhlá. Proto si táboroví vedoucí často vytvářejí vlastní skupiny her.

4.5.5 Hry z táborové praxe

Při tvorbě táborového programu nás u her primárně zajímá, jaké dovednosti v nich dítě rozvíjí a jak jsou časově náročné.

Na základě prvního hlediska dělí jednoduše hry Mráček (Mráček, 2013, s. 7), který rozlišuje dvě základní kategorie her – hry **fyzické** a hry **logické**. Mezi hry fyzické dále řadí hry: běžecké, silové, postřehové, na zručnost, na obratnost, s plížením. Logické hry v Mráčkově pojetí zahrnují hry využívající: paměť, logické myšlení, kreativitu a vědomosti.

Na základě trvání hry můžeme rozlišovat hry velké, které trvají zpravidla 1-2 hodiny, a hry malé, které trvají méně než hodinu. Jak z her velkých, tak z her malých by měl vzejít vítěz. Speciální kategorií jsou hry, při kterých nejde o to, aby někdo vyhrál, nýbrž o to, aby se všichni pobavili a uvolnili. Hry tohoto typu bývají označovány celou řadou názvů, například *výplňovky*, *hry pro zasmání* apod. Nemají nijak stanovené trvání. Hrají se prostě tak dlouho, dokud je třeba a dokud všechny hráče baví.

5 Letní tábor

Letní tábor bych si dovolila označit za základní a nejčastější podobu táborové činnosti, která je, jak už bylo zmíněno, ve Vyhlášce o zájmovém vzdělávání definována jako konkrétní forma zájmového vzdělávání. Je to však forma velmi specifická, protože není určena pouze k naplňování zájmové činnosti, ale může využívat a rozvíjet i takové aktivity, které bychom mohli řadit do dalších oblastí výchovy mimo vyučování, do činností odpočinkových, rekreačních a dokonce i sebeobslužných.

5.1 Druhy letních táborů

Letní tábory můžeme dělit dle formy realizace anebo podle programové náplně. Na základě prvního hlediska bývají rozlišovány čtyři typy táborů:

- **stálé tábory** – tábory ve stálých tábořištích (zděné, chatkové či stanové základny), kdy celý pobyt probíhá na jednom místě;
- **putovní tábory** – účastníci vystřídají v průběhu tábora několik tábořišť, nejčastěji se jedná o tábory vodácké, turistické či cykloturistické;
- **příměstské tábory**³ – stále populárnější specifická forma denního programu bez zajištěného ubytování (účastníci se vrací večer domů), která většinou probíhá pouze ve všedních dnech;
- **hvězdicové tábory** – tábory, v rámci kterých účastníci absolvují vícedenní výlety do okolí základny. (Burda, 2008, s. 41)

Podle náplně programu pak můžeme charakterizovat následující druhy táborů:

- **rekreační tábory** – velmi různorodé tábory, jejichž primárním cílem je přerušit u dětí vnucený školní rytmus, nabídnout jim aktivní odpočinek s co největším prostorem pro spontánní aktivitu a velké množství zážitků;

³ Dle vyhlášky o zájmovém vzdělávání (Vyhláška o zájmovém vzdělávání), nejsou příměstské tábory považovány za typ táborové činnosti, protože nesplňují požadavek pobytu mimo místo, kde „právní osoba vykonává činnost školského zařízení pro zájmové vzdělávání“. Příměstské tábory na základě této vyhlášky spadají spíše do „příležitostné výchovné, vzdělávací, zájmové a tematicky rekreační“ skupiny činností.

- **odborná soustředění** – tábory, které navazují na celoroční činnost nějakého zájmového útvaru a bývají určeny pouze členům těchto útvarů, může se jednat o soustředění sportovní, divadelní, přírodovědná apod.;
- **kurzy (výcvikové tábory)** – program těchto táborů je primárně zaměřen na výuku a rozvoj schopností v nějaké dané oblasti (tábory jazykové, matematické, filmařské, taneční) a jsou určeny veřejnosti;
- **mezinárodní tábory** – hlavním znakem je účast dětí a mládeže z různých zemí;
- **rodinné tábory** – jsou určeny rodinám s malými dětmi.

Rysy těchto druhů táborů se mohou v praxi prolínat a můžeme se tak třeba setkat s mezinárodním tanečním soustředěním.

5.2 Organizace letního tábora a tvorba programu

Práce spojené s organizací táborové činnosti jsou v podstatě celoroční záležitostí. Jen co skončí jeden tábor, vedoucí často už přemýšlí o tématu pro ten nadcházející. Výběr tématu a tvorba programu, kterým se budu dále podrobněji věnovat, nejsou zdaleka jedinými aktivitami z *předtáborové přípravy*, jež je třeba pro konání tábora zajistit s předstihem. Veškeré předtáborové, táborové i potáborové úkony související s organizací dětského tábora uvádím v příloze č. 1 v přehledném harmonogramu.

Primární odpovědnost za vše a tedy i za program nese hlavní vedoucí. Neznamená to však, že by měl programovou náplň vypracovat zcela sám a ostatním pracovníkům ji předložit jako definitivní. „Hlavní vedoucí tábora si musí uvědomit, že oddíloví vedoucí a instruktoři musí mít pocit spoluúčasti na přípravě táborového programu i na organizování činnosti celého tábora.“ (Bezchleba, 2012, s. 6) Proto by se všichni ti, kdo budou táborový program zprostředkovávat dětským účastníkům, měli mít možnost k jeho přípravě vyjádřit a v nejlepším případě se na ní i aktivně podílet. Hora (1984, s. 71) v této souvislosti říká, že „snaha maximálně přizpůsobit, ba pokud možno ztotožnit obecné záměry akce se záměry a názory členů instruktorského (organizačního) týmu“ patří mezi základní ctižádosti dramaturgie⁴, ke které tvorbu prázdninových programů přirovnává. Na základě podobnosti

⁴ Hora (1984, s. 70) definuje dramaturgii jako hlavní prostředek třídění, výběru a eliminace nahromaděných představ při koncipování akcí s intenzivním rekreačním režimem, jako praktickou tvůrčí činnost, která proniká do veškeré práce a podílí se nejen na výstavbě programu, ale i na vytváření atmosféry akce.

těchto dvou oblastí také zmiňuje, že každý prázdninový pedagog by měl být seznámen s *trojím uměním dramaturgickým*. Proto i já zde představím tyto tři složky dramaturgického umění, které Hora (1984, s. 71) charakterizuje velmi poetickým způsobem. „Trojí umění dramaturgické zahrnuje:

1. umění namíchat z rozmanitých programových zdrojů takový nápoj, který bude chutnat všem, takovou směs, aby na jedné straně respektovala předem stanovené cíle a na druhé straně mentalitu i zájmy účastníků;
2. umění vybrat z každého programového zdroje aktivity nejvhodnější a nejúčinnější pro danou akci a pro přítomný kolektiv mladých lidí;
3. umění předložit vybrané programy v pravý čas, tj. ve správnou hodinu, ve správný den, také však ve správné, promyšlené a nikoliv náhodné kombinaci.“

Trojí umění dramaturgické upozorňuje na skutečnosti, které bychom si hned na začátku příprav měli uvědomit a v průběhu je neustále zohledňovat. Jedná se o:

- **složení účastníků** – počet, věk, pohlaví, do jaké míry se jedná o již stmelené kolektiv atd.;
- **složení táborových (pedagogických) pracovníků** – počet pracovníků, jejich zkušenosti a kreativita;
- **táborovou základnu** – typ (stanová, chatová), poloha základny a její okolí (přírodní, kulturní a historické pozoruhodnosti, které by se daly do programu zahrnout), materiální vybavení, prostorové zázemí (velikost základny, sportovní hřiště), atd.;
- **typ tábora** – stálý, hvězdicový, putovní tábor;
- **zaměření akce** – všeobecné (zaměřené na celou škálu aktivit, her a soutěží), nebo odborné (orientované na jednu činnost).

Zejména ze třetího typu dramatického umění také vyplývá, že předem připravený program by měl umožňovat variabilitu, aby mohl reagovat na aktuální podmínky (počasí, atmosféra v táboře, vyčerpání účastníků, ...), ale zároveň by měl stále rozvíjet dějovou linku tak, jak to předpokládá připravená celotáborová hra, pokud je realizována. Přizpůsobení programu aktuálním podmínkám předpokládá, že budeme mít připraveny aktivity pro tzv. „mokrou“ i „suchou“ variantu programu a také aktivity náročnější i odpočinkové, které budeme moci v programu střídát.

Časový rámec programu určuje v jedné rovině samozřejmě délka tábora, tedy kolik dní tábor trvá, v druhé pak velmi důležitý **denní režim**. Toto časové rozvržení aktivit, odpočinku a stravování přizpůsobujeme zejména věku a vyspělosti dětských účastníků tábora, ale také cílům zotavovací akce.

Tematický rámec programu bývá dán námětem a principem celotáborové hry.

6 Celotáborová hra

Hra, jakožto nejčastější a nejvýznamnější metoda táborové činnosti, je základním stavebním prvkem táborového programu. Pokud se navíc tábor koná v otevřené přírodě, a nikoliv v uzavřeném rekreačním areálu, je téměř povinností využít ve hrách možností, která nám příroda nabízí. „Les plný houštin, skalek, strání, zarostlých roklí poskytuje příležitost k novému typu her, s dobrodružným libretem, vypracovaným podle povídky, románu, filmu, cestopisu, historické události.“ (Zapletal, 1995, s. 15) Poutavý námět je tedy třeba jak pro libreto konkrétní hry, tak pro motivační příběh hry celotáborové.

6.1 Tvorba celotáborové hry

Celotáborová hra (CTH) utváří hlavní tematický rámec celého průběhu tábora. Pokud bychom použili typologii her Rogera Caillois, mohli bychom označit celotáborovou hru za hru typu *mimikry*, neb v rámci ní zpravidla předstíráme, že jsme někým jiným, na jiném místě a v jiné době. Samotné téma a děj CTH by měly postupovat co nejvíce sférami tábora (programová zaměstnání, táborový řád, výzdoba tábora, jídelní lístek, ...), aby se podařilo děti co nejvíce vtáhnout do děje. Co všechno tedy k celotáborové hře musíme vymyslet?

6.1.1 Cíle celotáborové hry

Protože je táborová činnost jednou z forem zájmového vzdělávání, měly by být i v průběhu letního tábora naplňovány funkce výchovy mimo vyučování. Aby bylo měřitelné, do jaké míry byly jednotlivé funkce plněny, musí být předem stanoveny cíle hry. Můžeme definovat výchovné a vzdělávací cíle vyplývající z jednotlivých funkcí výchovy mimo vyučování (výchovně-vzdělávací, zdravotní, sociální a preventivní) nebo cíle vycházející s taxonomie edukačních cílů (kognitivní, afektivní, psychomotorické).

Táborová činnost sama o sobě nabízí celou řadu oblastí k rozvoji dítěte, na které se jiné formy zájmového vzdělávání nemají možnost v dostatečné míře zaměřit. Jedná se zejména o cíle vyplývající z funkce zdravotní – např. upevňování a dodržování hygienických a stravovacích návyků, dodržování pitného režimu, pěstování pohybových aktivit při pohybu venku. Celotáborová hra pak bývá nejčastějším prostředkem k dosahování cílů výchovně-vzdělávacích, sociálních, ale třeba i preventivních.

6.1.2 Námět

Volba námětu je záležitostí velmi důležitou, neboť prostupuje celou přípravou celotáborové hry a do velké míry předurčuje její úspěšnost. Při jeho výběru bychom určitě měli brát ohled na věkové zvláštnosti dětí a jejich zájmů. U dětí mladšího školního věku jistě uspějeme s pohádkovými motivy. Pro kategorii staršího školního věku jsou nejpřitažlivější příběhy dobrodružné, tajemné či historické. Věk účastníků tábora však není jediným hlediskem. Téma celotáborové hry by mělo zaujmout i samotné vedoucí a instruktory, aby byli ochotní přijmout přidělené role a zhostili se jich s nadšením, které pak mohli přenášet i na děti. Pokud by děti naopak vycítily, že jsou vedoucí tématem znudění, samy by začaly postrádat smysl hry a chuť se jí dál účastnit. Dále zohledňujeme trvání tábora, zda nám vybrané téma může poskytnout dostatek materiálu pro naplnění všech dní tábora, a materiální náročnost.

Inspirací při výběru nám mohou být filmy, knihy, počítačové hry, historické události, cizí země a krajiny, atd. Společně s námětem vymezujeme také místo a dobu, kdy se děj bude odehrávat, a vymyslíme postavy, které budou hrát děti, vedoucí a další pracovníci tábora.

6.1.3 Dějová linie

Dobu a prostředí, ve kterém se vše bude odehrávat, nám již předurčil námět. Nyní potřebuje vytvořit scénář – dějovou linii celé hry. (Ta nám ovlivní i libreta k některým dílčím hrám.)

V nejlepším případě by měl táborový scénář ctít klasickou výstavbu dramatu:

1. expozice – uvedení do děje;
2. kolize – zařazení konfliktu, který vyvolává napětí a potřebu ho vyřešit;
3. krize – vyvrcholení dramata;
4. peripetie – obrat a objevení se nových možností řešení;
5. katastrofa – rozuzlení.

6.1.4 Pravidla a princip hry

Při tvorbě pravidel celotáborové hry je třeba charakterizovat:

- **Herní jednotku** – Budou mezi sebou soutěžit jednotlivci, dvojice či oddíly? Vždy bychom měli herní jednotky volit a sestavovat tak, aby měly všechny stejnou pravděpodobnost zvítězit. Hlavními kritérii jsou v této oblasti věk a pohlaví hráčů.
- **Cíl hry** – Kdo se stane vítězem? Jak bude odměněn?

- **Kritéria hodnocení** – Čím budeme odměňovat úspěch ve hrách a jak ho budeme znázorňovat? Body, korálky, táborovou měnou, kariérním růstem? Budou s nimi moci týmy nějak dále nakládat?
„Ze zkušenosti víme, že právě způsobu bodování a jeho vnější formě je třeba věnovat maximální pozornost, neboť děti chtějí neustále vědět, jak na tom jsou.“ (Burda, 2008, s. 44)

Neustále bychom měli mít na paměti, že pravidla musí být jasná, jednoduchá a přiměřená věku dětí, které hru budou hrát.

6.1.5 Metody realizace

V neposlední řadě si určíme metody táborové činnosti (hra, scénka, pěší pochod, práce s mapou), jakými přivedeme celotáborovou hru a její děj k životu.

Ať už na program zařadíme jakoukoliv metodu, vždy je nutné k ní děti motivovat. Za velmi účinnou formu motivaci považují sdělení, co účast v dané aktivitě dětem přinese. Pokud se jedná o hru, je dobré připomínat, že hlavním úspěchem není vyhrát nad ostatními, ale vyhrát sám nad sebou. Co člověku přináší naprosté oddání hře v přírodě, krásně vystihují slova, která si do svého deníku zapsal básník Jiří Wolker ve svých 16 letech: „Ruce mám rozsekány, pořezány a podřeny. Černý jsem od smůly a mechu. Hlavu však mám jasnou jako lesní vzduch a myšlenky čisté jako voda v potůčku, tekoucí kolem tábora. Doma tomu bylo opačně“ (Zapletal, 1995, s. 13)

6.2 Tvorba hry pro potřeby celotáborové hry

Ať už vymýslíme novou hru pro potřeby konkrétní celotáborové hry, nebo třeba tzv. výplňovku do lesa, vždy platí jednoduchý Zapletalův vzoreček: „**Nová hra = nápad + výběr vhodných stavebních prvků + pravidla**“ (Zapletal, 1995, s. 40)

V první kroku tedy vymýslíme **námět (libreto) hry**, obdobně jako u CTH. Inspirací nám může být pasáž literárního díla, případně nějaké konkrétní přírodní prostředí. Pokud vymýslíme hru pro potřeby CTH, do jisté míry nás ovlivňuje její rámec. Prvotní nápad často už kromě ústředního motivu vystihuje, o co ve hře půjde, tedy jaké **role** budou ve hře figurovat, komu budou přiděleny a zejména pak **podmínky vítězství a porážky**.

V druhém kroku volíme **stavební prvky hry**, čili základní činnosti, které budou ve hře využívány. Jedná se například o chůzi, běh, plížení, skákání, sbírání, zapamatování si, logické uvažování, luštění šifer, využití lidských smyslů apod.

Jako třetí jsou na řadě **pravidla**, kterými do jisté míry ovlivňujeme náročnost celé hry. Proto musíme při tvorbě pravidel neustále zohledňovat věk hráčů, pro které hru vymýšlíme.

V pravidlech musíme vymezit:

- co je úkolem hráčů a jak počet hráčů se jí v jeden moment může účastnit;
- způsoby soupeření účastnících se týmů a průběh jejich případného střetnutí;
- vymezení herního území – čím jsou reprezentovány hranice herního pole;
- časové dispozice, začátek a konec hry – jak dlouho bude hra nebo jedno její kolo trvat, jakým signálem bude hra zahájena a ukončena, co dělat po skončení hry;
- povolené/zakázané pomůcky hráčů.

Při vytváření nové hry musíme vzít v úvahu také:

- čas potřebný na přípravu hry,
- počet organizátorů nutný k dodržení času na přípravu,
- jak dlouho bude trvat samotná hra,
- počet organizátorů nutný ke kvalitnímu uvedení a zabezpečení her,
- počet (minimální, maximální, optimální) a věk hráčů,
- prostředí, kde by měla být hra realizována,
- denní doba – zda se jedná o hru denní či noční,
- materiální zabezpečení – veškeré potřebné pomůcky,
- bezpečnostní rizika.

PRAKTICKÁ ČÁST

7 Příklad celotáborové hry – Expedice Atalaya 1937

V praktické části předkládám návrh v praxi ověřené autorské celotáborové hry s názvem *Expedice Atalaya 1937*. Vytvořil ji tým táborových vedoucích z DDM v Mladé Boleslavi, do něhož patřím. Hra vznikala téměř rok a byla realizována v červenci 2015 na táboře, který probíhal ve stanové základně a jejím okolí uprostřed křivoklátských lesů. Tábora se zúčastnily děti od 9 do 15 let. Tuto dobrodružnou celotáborovou hru, ve které hraje jistou roli i strategie, by mohly hrát ale i starší věkové kategorie. Cílem následujícího popisu není poskytnout kompletní a podrobný návod realizace hry, ale spíše představit hru jako celek a nabídnout zdroj inspirace a praktických doporučení.

7.1 Námět

První inspirací pro celotáborovou hru *Expedice Atalaya 1937* se staly filmy George Lucase a Stevena Spielberga o Indianu Jonesovi. Přejali jsme z nich ale pouze základní motiv – amerického profesora archeologie, který se kromě vyučování věnuje i vlastním archeologickým výpravám, které bývají nebezpečné, dobrodružné a tajemné. Druhou zásadní inspirací byla říše Inků, která existovala na území Jižní Ameriky až do první třetiny 16. století. Zásadním zdrojem informací o incké kultuře pro tvorbu této celotáborové hry byly poznatky z cest po Jižní Americe jednoho člena našeho táborového týmu.

7.2 Cíle

Hlavním **kognitivním cílem** celotáborové hry *Expedice Atalaya 1937* je prostřednictvím vlastního zážitku nabídnout účastníkům tábora netradiční pohled na historii Jižní Ameriky, seznámit je se slavnou inckou kulturou a vzbudit v nich zájem o historii obecně. Dále pak pomocí příběhu celotáborové hry a her dílčích u dětí rozvíjet kritické myšlení, logické uvažování a paměť.

Afektivním cílem je vytvořit z účastníků tábora dobře fungující skupinu dětí a dospělých zakládající si na otevřené komunikaci, zdravých sociálních vztazích, toleranci a na významu a přínosu spolupráce. Vést účastníky k vytrvalosti a víře ve vlastní schopnosti.

Psychomotorickým cílem je rozvíjet u dětí hrubou a jemnou motoriku a naučit je i konkrétním dovednostem jako číst z mapy, používat buzolu, rozdělovat a udržovat oheň.

7.3 Dějová linie

Anotace příběhu

Tři univerzitní týmy jsou vyslány na archeologickou expedici do peruánské vesnice Atalaya, aby se pokusily odhalit tajemství starodávné truhly, která tam byla nalezena. Pro otevření truhly musí získat třicet klíčů, které jsou ukryty po celé Jižní Americe. V otevření truhly se jim snaží zabránit tajné společenství Warraů, které střeží tajemství truhly po celá staletí.

Uvedení do děje

Děj celotáborové hry se odehrává v létě roku 1937, kdy se nad Evropou se pomalu stahují válečná mračna. V té době z nekonečných amazonských pralesů přijde zpráva o nalezení legendární truhly starých Inků, o jejímž obsahu kolují po staletí zvěsti. Především o jeho obrovské moci, která zapříčinila úpadek nejpokročilejší civilizace své doby – starověké říše Inků. Jelikož se pravděpodobně jedná o nález, který dosud nemá obdoby, přizvou peruánští archeologové ke spolupráci také Americký archeologický institut, který disponuje nejvýznamnějšími odborníky a předními znalci incké kultury. Vedení institutu rozhodne, že se výpravy do Atalaye zúčastní tři nezávislé vědecké týmy z univerzit v Chicagu, Nashvillu a Santa Cruz. Každá z univerzit vybere ze svých profesorů největšího odborníka na inckou kulturu (vybrané profesory představují oddílový vedoucí) a ten si pak ze studentů (dětských účastníků tábora) sestaví svůj expediční tým.

Zahájení a průběh expedice

Ve vesnici Atalaya, kde budou univerzitní týmy po dobu trvání expedice bydlet, je přivítá incká domorodkyně (dcera starosty) a předá jim tajemnou truhlu. Ta je uzamčena zvláštním mechanismem se třiceti zámky a pro její otevření je nutné nastavit každý zámek do správné ze dvou možných poloh. Domorodkyně mladým archeologům také připomene, že dle pověsti k otevření truhly vede mapa, která by měla být ukryta v nedalekém inckém chrámu, a pokud budou potřebovat někdy s něčím pomoci, mohou se na ně ni kdykoliv obrátit. Univerzitní týmy se tedy vydají do nedalekého inckého chrámu a mapu naleznou. Zjistí, že na mapě jsou označena místa stejným způsobem jako zámky na truhle a rozhodnou se na všechna místa

zorganizovat dílčí expedice. Aby získaly podrobnější informace o daných lokalitách, odešlou mapu k prozkoumání do Amerického archeologického institutu. Ten jim hned druhý den zašle popis daných míst i se seznamem potřebného vybavení pro vykonání dílčích expedic. Univerzitní týmy však z vybavení nemají nic a nemají ani žádné finanční prostředky. Musejí tedy přijímat nejrůznější nejen archeologické zakázky a účastnit se několika inckých soutěží a akcí, aby si na potřebné vybavení vydělali a mohli si ho koupit. Jakmile mají všechny věci pro vybranou lokalitu, mohou se vydat na expedici a pokusit se nalézt jeden z klíčů k truhle. Každý tým samostatně průběžně vykonává výpravy na lokality, kde ještě klíč nebyl nalezen a snaží se ho tam získat. Až budou univerzitní týmy dohromady disponovat všemi třiceti klíči, mohou se pokusit truhlu otevřít.

Warraové – strážci truhly

Hned druhý den naleznou studenti archeologie ve vesnici následující vzkaz:

„Jsme Warraové. Již po staletí chráníme tajemství truhly a tento vzkaz berte jako varování. Ukončete vaše pátrání. Zahráváte si se smrtí. Síly ukryté v truhle mohou narušit rovnováhu celého světa. Varujeme vás. Okamžitě odjeďte z Atalaye.“

Profesoři vyzvou členy svých univerzitních týmů, aby se rozhodli, zda chtějí i přes toto nebezpečí ve snaze truhlu otevřít pokračovat. Studenti by měli souhlasit a odepsat Warraům, že se nevzdají a budou v expedici pokračovat.

Následující den bude nalezen další vzkaz:

„Tato posvátná truhla nesmí být znesvěcena. Bereme si ji zpět pod naši ochranu a zároveň vás znovu varujeme... Moc ukrytá v truhle zcela překračuje vaše chápání! Ukončete výzkum a odjeďte, dokud můžete.“

Univerzitní týmy zjistí, že jim Warraové truhlu přes noc ukradli. Studenti by se tedy měli vydat hledat místní domorodkyni, zda by jim o Warraech neřekla něco víc. Domorodkyně jim převypráví pověst, ze které studenti zjistí, že cestu do svatyně Warraů popisují vodítka, která by se měla nacházet poblíž symbolů zářícího slunce, a že právě jeden takový symbol se nachází nedaleko. Studenti se vydají k symbolu, naleznou popis první části cesty, na kterou se vydají. Po dlouhé a strastiplné cestě konečně naleznou svatyni a v ní onu tajemnou truhlu, kterou si vezmou zpět.

Warraové se i nadále (po zbytek tábora) snaží otevření truhly zabránit. Po polovině tábora naleznou studenti další vzkaz. Tentokrát ale od Diega, bývalého člena sekty Warraů, který chce pomoci expedičním týmu Warraů zbavit. Ve vzkazu studenty vyzve, aby se po setmění dostavili k nedalekému inckému chrámu, kde jim sdělí potřebné informace. Mladí archeologové se tedy po setmění vydají k chrámu, kde na ně opravdu čeká Diego. Než jim však stihne sdělit vše potřebné, Warraové ho odstraní a naposledy, tentokrát dokonce naživo, vyzvou univerzitní týmy, aby všeho zanechaly a odjely z Atalaye. Studenti se opět musí rozhodnout, že budou v pátrání pokračovat a na základě doporučení svých profesorů dospějí k názoru, že je třeba truhlu hlídat i v noci.

Otevření truhly

Poslední večer tábora mají univerzitní týmy dohromady již všechny klíče, které říkají, jak má být který zámek na truhle nastaven, a tak za asistence specialisty na zamykací mechanismy truhlu otevrou. V truhle se nachází jakási malá kostra, ale co to konkrétně je, nemá nikdo tušení. Profesori tedy rozhodnou, že hned druhý den ráno se nález odešle do Amerického archeologického institutu k důkladnějšímu prozkoumání. K tomu však už nedojde, protože během večerních oslav úspěšného konce expedice relikvie za silného záblesku a hromu před zraky přítomných studentů a jejich profesorů zmizí. Zůstane jen prázdná truhla. O tom, co to tedy ve skutečnosti bylo a jakým způsobem to zmizelo, mohou studenti se svými profesory už jenom spekulovat.

7.4 Pravidla a princip hry

7.4.1 Herní jednotka

Z děje vyplývá, že herní jednotkou této celotáborové hry je jeden oddíl, který představuje univerzitní expediční tým, v jehož čele stojí profesor dané univerzity. V našem případě jsme měli tři týmy z univerzit:

- v Santa Cruz – v čele: George S. Moody;
- v Chicagu – v čele: Jeroma W. Kinkaid;
- v Nashvillu – v čele: Knox D. Graham.

Při sestavování týmu jsme se snažili o to, aby byly co nejvyrovnanější, a tak byly týmy věkově i pohlavně smíšené.

7.4.2 Cíl hry

Cílem hry je otevřít tajemnou truhlu a odhalit její tajemství. Toho nelze dosáhnout bez spolupráce všech univerzitních týmů, protože žádný z nich neměl šanci získat všechny klíče. Kritériem hodnocení jednotlivých týmů je počet zámků, které tým dokázal odemknout. Studenti týmu, který přispěje k otevření truhly největší měrou, tedy budou disponovat nejvíce klíči, získají jako odměnu za vynaložené úsilí při expedici titul *DPhil* (doktora filozofie). Studenti, kteří se umístí na druhém místě, získají titul *MPhil* (magistra filozofie) a univerzitní tým s nejmenším počtem klíčů titul *BPhil* (bakalář filozofie). Americký archeologický institut všechny studenty i profesory odmění Cenou za mimořádný archeologický objev.

7.4.3 Princip hry

Jak již bylo řečeno, smyslem hry je získat klíče k truhle. Klíče jsou rozptýleny po celé Jižní Americe. Lokality, kde konkrétně se klíče nachází, jsou vyznačeny na mapě. V materiálech od Amerického archeologického institutu, se studenti dočtou stručnou charakteristiku každé lokality a seznam potřebného vybavení či doprovodu k zrealizování výpravy. Předepsané vybavení si jednotlivé týmy kupují za peníze, které získávají z pracovních zakázek, například pro místní muzeum, nebo v rámci vesnických soutěží.

Každý večer probíhá vyhodnocení všech aktivit dne a rozdělení finančních odměn. Každý univerzitní tým se následně poradí, jaké vybavení nakoupí (ceny jsou po celý den vidět na vyvěšeném denním ceníku) a kolik a jaké výpravy po skončení porady podnikne. Samotná realizace výpravy probíhá tak, že tým nenávratně odevzdá potřebné vybavení a vybere ze svých řad jednoho člena, kterého na expedici vyšle. Tomu je zadán tzv. expediční úkol. Pokud v něm uspěje, získá klíč k truhle a daná lokalita se na mapě označí jako již splněná. V případě že neuspěje, klíč zůstává nenalezen a další den může být na toto místo uskutečněna výprava znovu. Jestliže se v jeden večer rozhodne více týmů podniknout výpravu na totéž místo, klíč získá ten tým, jehož zástupce v expedičním úkolu uspěje lépe či rychleji. Pro ilustraci uvedu příklad popisu jedné lokality a zadání odpovídajícího expedičního úkolu.

NAZCA

Kamenitá pláň v Nazce je pokryta velkým množstvím obrazců. Většinou se jedná o zvířata nebo abstraktní tvary. Obrazců je kolem tří set. Největší z nich má na délku téměř 200 metrů. Pláň je téměř rovná, obrazce jsou tedy vidět pouze ze vzduchu. Hledaný klíč bude pravděpodobně zakopán ve středu jednoho z obrazců, nelze však s jistotou určit kterého.

Potřeby na cestu: Zásoba jídla, automobil, horkovzdušný balón

EXPEDIČNÍ ÚKOL:

Pomůcky: Vyobrazení 5 obrazců z planiny Nazca, kartičky s jejich obvyklými názvy.

Motivace: „Pro lepší orientaci na planině je nutno znát názvy obrazců.“

Úkol: V časovém limitu správně přiřadit názvy k obrazcům.

Limit: 1 minuta

Počítá se s tím, že není možné, aby týmy získaly během celého tábora všechny potřebné klíče. Proto byla na předposlední den tábora zařazena velká závěrečná hra, jejíž vítěz dostal dostatečné množství finančních prostředků na získání zbývajících nenalezených klíčů.

7.5 Metody realizace

První setkání dětí s příběhem celotáborové hry bylo zrealizováno prostřednictvím tematického **dopisu** (viz příloha č. 2), který účastníci obdrželi přibližně měsíc před začátkem tábora a který je mimo informací o odjezdu informoval také o tom, že byli vybráni na archeologickou expedici do jihoamerické vesnice Atalaya, kde byla nalezena bájná incká truhla.

Hlubší uvedení do příběhu proběhlo hned po příjezdu na tábor, kdy byl dětem promítnut krátký **úvodní film**, který byl natočen cíleně pro potřeby zahájení celotáborové hry. Z něj se děti dozvěděly podrobnější informace o truhle a samotné expedici – jaké univerzity na ni byly vyslány, jací profesori je zastupují a sestavu jednotlivých expedičních týmů.

Všechna setkání s domorodkyní, případně s postavou Diega probíhala formou **scének**. Scénky byly často využívány a jako motivační úvod ke hram.

Pracovní zakázky, vesnické soutěže a další výdělečné aktivity, byly realizovány prostřednictvím tzv. **velkých her**, které se tzv. „počítali do CTH“ (úspěšnost v těchto hrách byla odměňována virtuálními penězi). Celkem jsme měli připraveno přes 25 her tohoto typu, které jsme do programu zařazovali podle počasí a aktuálního fyzického či psychického stavu dětí.

V případě výpravy za Warray se jednalo o **pěší pochod**, jehož trasu zjišťovaly děti postupně **luštěním šifer, čtením v kreslené mapě** apod.

Odvíjení celého příběhu bylo primárně založeno na aktivitě samotných dětí, které se po přečtení ve vesnici nalezených vzkazů samy rozhodnou, jak budou pokračovat.

V příběhu bylo několik klíčových momentů, kdy byla zařazena **diskuze**, zda ve snahách truhlu otevřít pokračovat či nepokračovat. I v samotném závěru hry po zmizení relikvie z truhly byla zařazena diskuze na téma, co v truhle bylo ukryto a jakým způsobem to zmizelo.

Samozřejmě jsme v programu měli i další táborem činnosti, ty však nebyly přímo spjaty s CTH, a proto je zde nebudu vyjmenovávat.

Velký důraz jsme kladli na vizuální stránku materiálů potřebných ke hře a kostýmy, jak vedoucích, tak i dětí. (Viz příloha č. 3.)

7.5.1 Příklad velké hry

KIPU

Místo: Les

Přibližná časová náročnost: 1 – 2 hodiny

Pomůcky: Uzlová abeceda, obrázky domorodců s výpověďmi, připínáčky, stopky. Pro každý tým: zpráva v uzlovém písmu, papír, tužka

Motivace: *Muzeum žádá pomoc na výzkumu, jehož cílem je rozšifrovat tajemnou zprávu v inckém uzlovém písmu (kipu). Vědecký tým předpokládá, že někteří z původních domorodých obyvatel by si na základě rodinné moudrosti, která se předává z generace na generaci, mohli pamatovat významy některých uzlů. Vaším úkolem je navštívit vybrané domorodce, zjistit od nich, co si pamatují, a na základě získaných informací zprávu v uzlovém písmu rozluštit.*

Princip: V terénu ve vymezené oblasti jsou na stromech umístěny obrázky domorodců s bublinou a u každého z nich se nachází exemplář jedné položky abecedy/slovníku. V bublině je uvedeno, co si domorodec o daném uzlu pamatuje, o jaké písmeno se jedná. Úkolem týmu je získat od domorodců dostatek informací a rozluštit zprávu v uzlovém písmu, kterou získal od muzea.

Pravidla: Každý tým si před začátkem hry najde mimo vymezené herní území nějaký strom, který bude symbolizovat stanoviště daného týmu, a všichni členové týmu se tam připraví. Následně každý tým obdrží zprávu v uzlovém písmu. Tu po celou dobu hry nesmí odnášet ze svého stanoviště. V momentě, kdy je hra zahájena vyběhnou zástupci týmu do herního území, kde hledají obrázky domorodců. Když nějaký naleznou, pokusí se zapamatovat podobu uzlu, který domorodec popisuje, a písmeno, které uzel symbolizuje. S těmito informacemi běží zpět na stanoviště, kde je sdělí ostatním hráčům. V herním území mezi domorodci se mohou pohybovat vždy maximálně tři hráči z každého týmu, ostatní čekají na stanovišti. (V případě, že luštění zprávy jde týmům velmi pomalu, můžeme povolený počet hráčů mezi domorodci navýšit.) Hra končí v momentě, kdy všechny týmy rozluští zprávu.

Vítěz: Tým, který rozluští zprávu v nejkratším čase.

7.6 Zhodnocení realizace celotáborové hry a vyplývající doporučení

Děti i rodiče hodnotili tábor po jeho skončení velmi kladně. Obdrželi jsme dokonce několik děkovných zpráv. Se svolením autorů vybrané výňatky z nich uvádím.

„Myslím, že váš tábor je pro Honzu největším zážitkem z celých prázdnin.“

„Moc vám držím palce a obdivuji vás za všechnu tu energii, co do dětí vkládáte. Strašně mi to připomíná tábory, které jsem sama zažívala já, a jak to sleduji, moc už takových není. Často mi kamarádky říkají, že se děti na táboře nudily a prakticky neměly organizovaný čas.“

„S táborem jsme tradičně nadšení, práce vedoucích je skvělá, syna tábor baví.“

Přestože i hlavní vedoucí tábora se na závěrečném setkání týmu vedoucích vyjádřila, že tábor byl naprosto skvělý a hodnotí ho jako jeden z nejlepších lhoteckých táborů, neprobíhal tábor úplně hladce. Při realizaci této hry jsme totiž narazili na dvě nepředvídaná úskalí, která nám průběh hry do jisté míry zkomplikovala. Chtěla bych na ně proto upozornit a představit doporučení, jak obdobným situacím předejít.

7.6.1 Neočekávaná pasivita dětí

Jelikož jsme při přípravě tábora předpokládali, že se děti nechají do děje CTH lehce vtáhnout, vystavěli jsme příběh celotáborové hry tak, aby nebyl pouhým barevným obalem, ale i její významnou součástí. Chtěli jsme, aby děti měly pocit, že jsou jakožto členové expedičních týmů skutečnými součástmi příběhu a podílejí se na jeho ději. Realizace této ideje byla podmíněna vlastní iniciativní aktivitou a spontaneitou dětí. Ty však děti během první třetiny tábora vůbec neprojevovaly. A to téměř v žádné oblasti táborové činnosti. Neustále čekaly na pokyny vedoucích, kteří dokonce některým jedincům museli dávat pokyn, ať si svléknou mikinu, protože je velké teplo. Pozorovali jsme u nich také jen velmi malé nadšení při herní činnosti. A ani v momentě, kdy některému týmu bylo v rámci večerního vyhodnocování sděleno, že vyhrál, jsme nebyli svědky bujarého jásotu.

V největším rozsahu se pasivita dětí projevila čtvrtý den, kdy příběh pokračoval odcizením truhly. Některé děti vzkaz od Warraů s informací, že jim truhlu ukradli, našly, ale pouze si ho přečetly a dále mu nevěnovaly žádnou pozornost. Děti pouze čekaly na informace, co se bude ten den dít. Ani poté, co byl vzkaz dětem předán do rukou, téměř nikdo nepřišel

s návrhem, co udělat. Pouze jediný chlapec se k ukradení truhly vyjádřil slovy: „Tak jedeme domů.“ V ten moment jsem z dětí měla pocit, že kdybychom skutečně vydali pokyn, ať si zabalí, protože bez truhly nemá smysl tu dále zůstat, tak se všechny poslušně zvednou a půjdu si opravdu balit. Vedoucí proto pomocí konkrétně cílených otázek děti dovedli k tomu, že ještě nemá smysl se vzdávat a že by se měly pokusit truhlu najít. Posléze celou tuto situaci jeden z vedoucích okomentoval slovy: „Mám takový dojem, že jsem si připravil hru a sám si ji hraju, protože jim neustále musím říkat, co mají dělat.“

Ještě ten den se tento vedoucí rozhodl si s jednotlivými týmy promluvit, aby zjistil, v čem spočívá příčina jejich pasivity. Během těchto rozhovorů, kterým byl přítomen pouze on, děti a já čistě v roli pozorovatele, vyplynulo, že některé děti ještě čtvrtý den nevěděly, o čem celotáborová hra je. Na otázku, zda je hra baví, odpovídaly, že ano. Vedoucí jim sdělil, že to ale na nich vůbec není poznat. Následně dětem znovu vysvětlil celý princip celotáborové hry, připomenul jim již uplynulý děj a požádal je, aby se do hry pokusily vžít, protože jak se dál bude odvíjet, závisí jen na jejich přístupu. Dále zdůraznil, že ať už mají z něčeho radost nebo vztek, nemusí se bát dávat najevo své pocity, které jsou navíc pro vedoucí velmi významnou zpětnou vazbou. Také jim připomněl, že dosáhnout společnými silami v týmu nějakého úspěchu je nádherný pocit, který je potřeba dát najevo, aby si ho člověk ještě více vychutnal. Pokud to ještě nikdy neměly možnost zažít, ať se chopí příležitosti a vyzkouší si to. Vše zakončil slovy: „Až dnes večer někdo z vás získá ten klíč pro váš tým, chci slyšet řev na celé údolí, tu společnou radost, že se vám něco povedlo.“ Tímto momentem se vše zlomilo, děti konečně začaly celotáborovou hru skutečně hrát, reagovaly na další skutečnosti objevující se v příběhu a dokonce ve volných chvílích promýšlely strategii, na jaká místa budou konat výpravy za klíči k truhle. (Samozřejmě se takto nezačaly projevovat hned všechny děti, ale postupně se i ti pasivnější jedinci nechali strhnout nadšením ostatních členů svého týmu.)

Příčinou jejich pasivity byla na jedné straně tedy nevědomost, o čem celotáborová hra je. Proto je nutné se ve chvíli, kdy celotáborovou zahajujeme nebo vysvětlujeme její pravidla a princip, ujistit, že všichni všechno vnímali a pochopili. Je však nutno si uvědomit, že i když nám děti odkývají, že vše chápou, neznamená, že tomu tak skutečně je. Doporučuji proto na závěr zařadit několik kontrolních otázek a o odpovědi vždy požádat konkrétní jedince dle

vlastního výběru, nikoliv dávat slovo skupině jako celku, nebo těm, kteří se hlásí, že ví. Pokud dotázaný jedinec odpověď znát nebude, necháme odpovědět někoho jiného a prvně osloveného jedince pak poprosíme, aby odpověď zopakoval. Při celé této aktivitě neustále zachováváme klidnou pozitivní atmosféru. Když někdo nezná odpověď, nijak nevhodně to nekomentujeme a čas od času připomeneme, že opakování je matka moudrosti.

Druhou skutečností, která ovlivnila jejich chování ve hře, byla nejistota, zda mohou dávat najevo své emoce a jak moc se mohou projevovat. To způsobilo celkovou absenci spontaneity a neustále čekání na pokyny. Co je příčinou této skutečnosti, je mi stále nejasné, ale není cílem této práce to objasnit. **Paradoxním ale zůstává, že dětem musel být dán v podstatě i pokyn, aby si v rámci celotáborové hry skutečně hrály, prožívaly ji a užívaly si ji.** Na základě této zkušenosti doporučuji, aby táborový řád, se kterým by měly být děti seznamovány hned po příjezdu, neobsahoval pouze zákazy, co se nesmí (např. opouštět tábor bez vědomí vedoucího), ale také jistá práva (dovolené, ba dokonce vyžadované aktivity) jako: hrát si, bavit se, radovat se, říct svůj názor a být vyslyšen apod.

7.6.2 Tajemná truhla jako motivační prvek

Já osobně jsem se už před začátkem domnívala, že samotná tajemná truhla, o kterou v celém příběhu půjde, a zejména touha zjistit, co je v truhle ukryto, budou významným motivačním prvkem. Předpokládala jsem také, že ji aspoň některé děti budou ve volných chvílích zkoumat a pokoušet se jí otevřít nastavením správné kombinace zámků. To, že takovéto chování v první části tábora vůbec nenastalo, na jednu stranu souvisí s výše uvedenými důvody – nedostatečné pochopení příběhu hry a pochybnosti o tom, zda to je dovoleno. Na druhou stranu si uvědomuji, že na tom máme podíl i my vedoucí, protože jsme nepomohli truhle vyniknout, neboť jsme v dětech zájem o odhalení jejího tajemného obsahu dostatečně nepodněcovali. Teď už mě proto nepřekvapuje, že děti v průběhu tábora téměř nepřemýšlely nad tím, co by v truhle mohlo být ukryto. Když jsem se na to občas někoho zeptala, byl mou otázkou velmi zaskočen, protože nad tím do té doby neuvažoval, a tak se rychle snažil nějakou odpověď vymyslet.

Každopádně tato otázka se později stala velmi jednoduchým indikátorem toho, jak se kdo nechal do příběhu vtáhnout a do jaké míry vnímal souvislosti a také dobu a místo, kam byla

hra zasazena. Pro ilustraci uvedu pár příkladů, jak děti na otázku, co by mohlo být v truhle ukryto, odpovídaly:

- „Něco, co rozhodne II. světovou válku.“ (Mirek, 15 let)
- „Bonbóny.“ (Jakub, 15 let)
- „Brambory a tabák.“ (Tomáš, 14 let)
- „Vyšší moc.“ (Jan, 13 let)
- „Asi nějaký poklad.“ (Petr, 12 let)
- „Nějaké dárky, třeba dřevěné figurky.“ (Daniel, 11 let)
- „Nějaká energie.“ (Dagmar, 10 let)
- „Dárky nebo tak něco.“ (Alžběta, 9 let)

Pokud si tedy jako cíl hry zvolíme objasnění nějaké záhady, je vhodné děti již od začátku vést k tomu, aby nad ní přemýšlely, snažily se ji samy vyřešit a nečekaly pouze na moment, až jim někdo předloží řešení. Pokud bychom zaregistrovali, že se jejich teorie ubírají úplně špatným směrem, upozorníme je na skutečnosti, které by ve svých úvahách měly zohlednit. Tímto podporujeme u dětí kritické myšlení a pomáhá nám to vzbudit v nich hlubší zájem o hru samotnou.

7.7 Filmová premiéra

Do našich tradičních potáborových aktivit spadá i tvorba táborového filmu, který pak má na přelomu měsíců září a října premiéru. Ta je určena primárně pro všechny účastníky tábora a jejich příbuzné, ale zúčastnit se jí může i veřejnost.

Tyto filmové premiéry jsou pro nás významnou metodou, jak udržovat kontakty s dětmi i jejich rodiči během roku a jak rodiče jednoduše seznámit s naší táborovou činností. Tím, že dětem připomeneme významné a radostné okamžiky uplynulého tábora se je zároveň snažíme namotivovat k účasti na táboře budoucím, jehož téma je na závěr premiérového setkání také představeno.

Premiéra filmu z tábora Expedice Atalaya 1937 se konala 2. října 2015 a zúčastnilo se jí téměř 90 diváků. Filmovou upoutávku, která byla zároveň pozvánkou na premiéru, plakát k filmu a fotografie z premiéry lze nalézt v přílohách č. 4 a 8.

8 Výzkumné šetření

Každý organizátor dětských letních táborů si přeje, aby si děti jeho tábor co nejvíce užily a odjížděly z něj spokojené, plné zážitků a v nejlepším případě se ho zúčastňovaly opakovaně. Proto jsem se ve svém výzkumu rozhodla věnovat otázce, co je pro děti na letním táboře důležité a zda táborové vedoucí dokáží tento dětský pohled správně odhadnout.

8.1 Cíle a hypotézy výzkumu

Cílem mého výzkumného šetření je zjistit, jaké složky programové náplně letního tábora hrají v celkovém hodnocení dětmi nejvýznamnější roli, jaké hry děti baví nejvíce a nejméně a zda tyto postoje dětských účastníků tábora dokáží odhadnout táborové vedoucí s několikaletou praxí.

Před zahájením výzkumu jsem si stanovila několik hypotéz, které mi měly výsledky šetření potvrdit nebo vyvrátit. Hypotézy, které jsem si stanovila, částečně reflektují pohled táborového vedoucího na tuto problematiku. Pro vyhodnocení hypotéz jsem zvolila metodu dotazníkového šetření a vypracovala jsem dvě varianty. Jedna byla určena pro dětské účastníky tábora a druhá pro táborové vedoucí.

První hypotéza předpokládá, že vedoucí dokáží odhadnout, jak významnou roli hrají určité složky táborového programu v celkovém hodnocení tábora dětmi. Pro ověření této hypotézy jsem do dotazníků zařadila otázku se seznamem věcí, které dle mého názoru mohou hrát roli v celkovém hodnocení tábora. Děti tyto položky řadily podle důležitosti, kterou sehrály v jejich celkovém hodnocení tábora. Úkolem vedoucích bylo seřadit položky tak, jak podle jejich názoru dopadnou v dětském hodnocení. Druhá otázka, která má ověřit tuto hypotézu, obdobným způsobem zjišťuje, zda vedoucí odhadnou hlavní důvod, proč jezdí děti na tábor opakovaně.

Druhá hypotéza tvrdí, že vedoucí dokáží odhadnout, jaké hry z připraveného programového plánu budou děti bavit nejvíce a jaké nejméně. Schopnost odhadnout, co bude děti bavit a co ne, považuji pro táborového vedoucího jako velmi zásadní, a proto chci zjistit, zda vedoucí našeho tábora touto schopností skutečně disponují, nebo bude třeba se zaměřit na její rozvoj.

V dalších třech hypotézách se zaměřuji na to, jaké charakteristiky by měla mít hra, aby byla u dětí úspěšná a bavila je. Domnívám se, že děti více baví hry, kde jsou jejich rivaly samotní

vedoucí, že preferují hry fyzické a hry, které znají a hrály je už v předchozích letech. První předpoklad byl ověřován pomocí dichotomické otázky. Zbývající dva na základě charakteristik her vyskytujících se mezi nejoblíbenějšími.

Přehled hypotéz:

1. Vedoucí se dokáží vcítit do role dítěte a odhadnout, jak významnou roli hrají jednotlivé složky letního tábora v jeho celkovém hodnocení.
2. Vedoucí dokáží odhadnout, jaké hry budou bavit děti nejvíce a jaké nejméně.
3. Děti více baví hry, ve kterých jsou jejich soupeřem samotní vedoucí.
4. Děti preferují hry fyzické (bojové, běžecké, plížící, sportovní atd.)
5. Děti více baví hry, které znají a už je hrály v předchozích letech.

8.2 Projekt výzkumu

8.2.1 Výběrový soubor

Výzkumné šetření jsem realizovala v rámci letního tábora, který organizoval *Dům dětí a mládeže „Na Výstavišti“*, Husova 201, Mladá Boleslav ve své táborové základně poblíž obce Ostrovec-Lhotka v okrese Rokycany. Tábor probíhal od 30. června do 13. července 2015. Jedná se o tábor rekreační, který nenavazuje na činnost žádného zájmového útvaru a je určen veřejnosti. Táboru se zúčastnilo 32 dětí ve věku od 9 do 15 let. Jedna čtvrtina z nich byla na táboře v této základně (dále označován jako „lhotecký tábor“) a s daným týmem vedoucích poprvé. Tým vedoucích, jehož jsem součástí, tvoří 6 osob. Všichni jsme opakovaně prožili lhotecký tábor i v roli dětských účastníků. Osobní účast na táboře mi umožnila zajistit stoprocentní návratnost dotazníků.

Všichni rodiče dětských účastníků mi na předtáborové informační schůzce podepsali informovaný souhlas se zahrnutím jejich dětí do výzkumného šetření a s užitím táborové audiovizuální dokumentace pro potřeby této bakalářské práce. Obdobný informační souhlas mi podepsali i táboroví vedoucí. (Viz příloha č. 5.)

8.2.2 Metody

Sběr dat pro potřeby tohoto výzkumného šetření byl realizován metodou kvantitativního výzkumu – dotazníkem.

Dotazník je označen pro „výzkumný a diagnostický prostředek ke shromažďování informací prostřednictvím *dotazování* osob. Podstatou je soubor otázek nebo výroků zkonstruovaný podle kritérií vědecké metodologie, předkládaný v písemné formě. Objektivnost získaných výsledků závisí významně na formulaci otázek, výběru *respondentů* a způsobu zadávání dotazníku.“ (Průcha, 2013, s. 59)

„Výhodou dotazníku je také jednodušší zpracování a vyhodnocení získaných dat, skutečnost, že respondent může dotazník vyplnit v době a místě, které mu nejvíce vyhovuje a na jeho vyplnění má dostatečné množství času.“ (Hlad’o, 2011, s. 30)

Tuto techniku jsem vyhodnotila pro děti jako nejvhodnější, protože respondent může zodpovídat otázky v libovolném pořadí a má na odpovědi dostatek času. Zároveň jsem si z vlastních zkušeností vědoma toho, že děti nerady říkají svůj vlastní názor nahlas, a proto by měl dotazník více vyhovovat. Dotazník byl anonymní.

Do dotazníků jsem zařadila otázky otevřené, polootevřené i uzavřené, u jedné položky jsem pak použila pořadové škály. (Viz příloha č. 6.)

8.2.3 Doba

Děti dotazník vyplňovaly před odjezdem z tábora, kdy byl veškerý táborový program již ukončen a celotáborová hra vyhodnocena.

Dotazníkové šetření u vedoucích proběhlo den před zahájením tábora, aby jejich předpoklady a odhady nebyly ovlivněny vlastním průběhem tábora.

Všichni respondenti vyplňovali dotazník zcela samostatně.

8.3 Výsledky a vyhodnocení výzkumného šetření

8.3.1 Dotazníky pro dětské účastníky tábora

Otázka 1.: Byl tento tábor tvým prvním na Lhotce⁵?

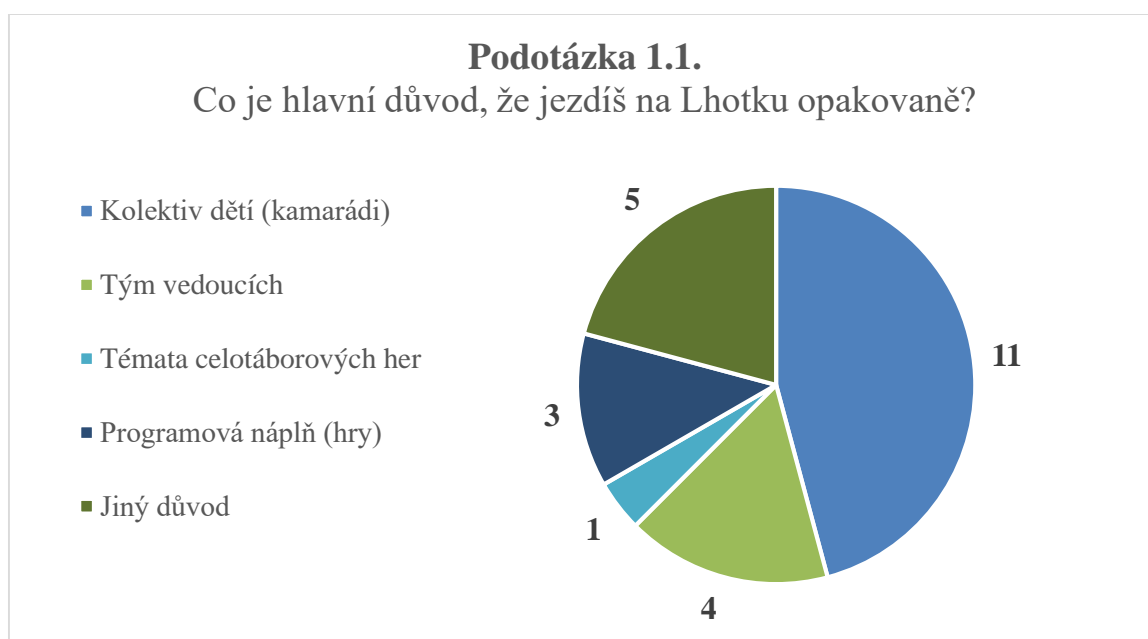
25% respondentů bylo na lhoteckém táboře poprvé.

Podotázka 1. 1.: Pokud NE, co je hlavní důvod, že jezdíš na Lhotku opakovaně.

Tato podotázka byla polootevřená. Respondenti měli zvolit jeden ze 4 nabízených důvodů (viz graf č. 1), nebo uvést jiný vlastní.

Jako nejčastější důvod byl uváděn **kolektiv dětí (kamarádi)**. Pouze jeden respondent uvedl svůj vlastní důvod („Abych neseděl doma“). Další čtyři respondenti, kteří využili možnosti otevřené odpovědi, se pouze nedokázali rozhodnout pro jediný důvod.

Graf 1: Děti – Podotázka 1.1.: Co je hlavní důvod, že jezdíš na Lhotku opakovaně?



Otázka 2: Jaká je tvá celková spokojenost s táborem Expedice Atalaya 1937?

Respondenti vyjadřovali svou spokojenost na stupnici 1 až 5 (1 = jsem nesmírně spokojen, 5 = nejsem vůbec spokojen). K vyhodnocení jsem použila aritmetického průměru.

Tábor Expedice Atalaya 1937 získal od dětí hodnocení 1,34.

⁵ Lhotka je označení pro táborovou základnu, kde každý rok pořádá tábor pro veřejnost stálá skupina vedoucích.

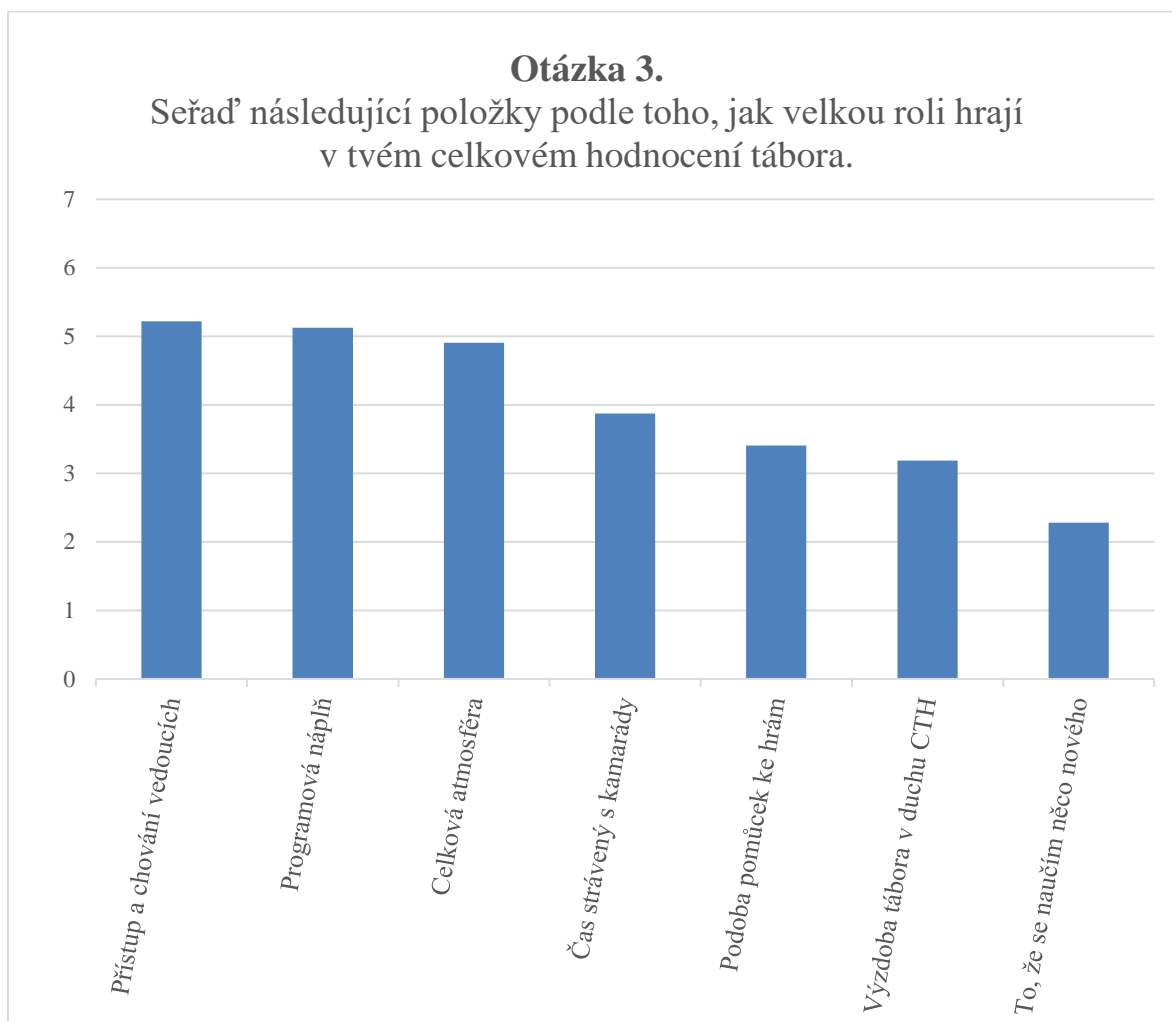
Otázka 3: Seřad' následující položky podle toho, jak velkou roli hrají v tvém celkovém hodnocení tábora.

Úkolem respondentů bylo seřadit 7 položek od nejdůležitější (7 bodů) po nejméně významnou (1 bod). U každé položky jsem vyhodnotila její bodový průměr.

V celkovém hodnocení dětí se nejvíce odráží přístup a chování vedoucích, programová náplň a celková atmosféra. Nejmenší význam hraje skutečnost, zda se děti na táboře naučí něco nového.

Dle směrodatných odchylek (1,4 a 1,6) došlo k největší shodě v bodovém hodnocení u nejdůležitější a nejméně významné položky. Nejmenší shoda v hodnocení nastala u položky „čas strávený s kamarády“.

Graf 2: Děti – Otázka 3.: Seřad' následující položky podle toho, jak velkou roli hrají v tvém celkovém hodnocení tábora.



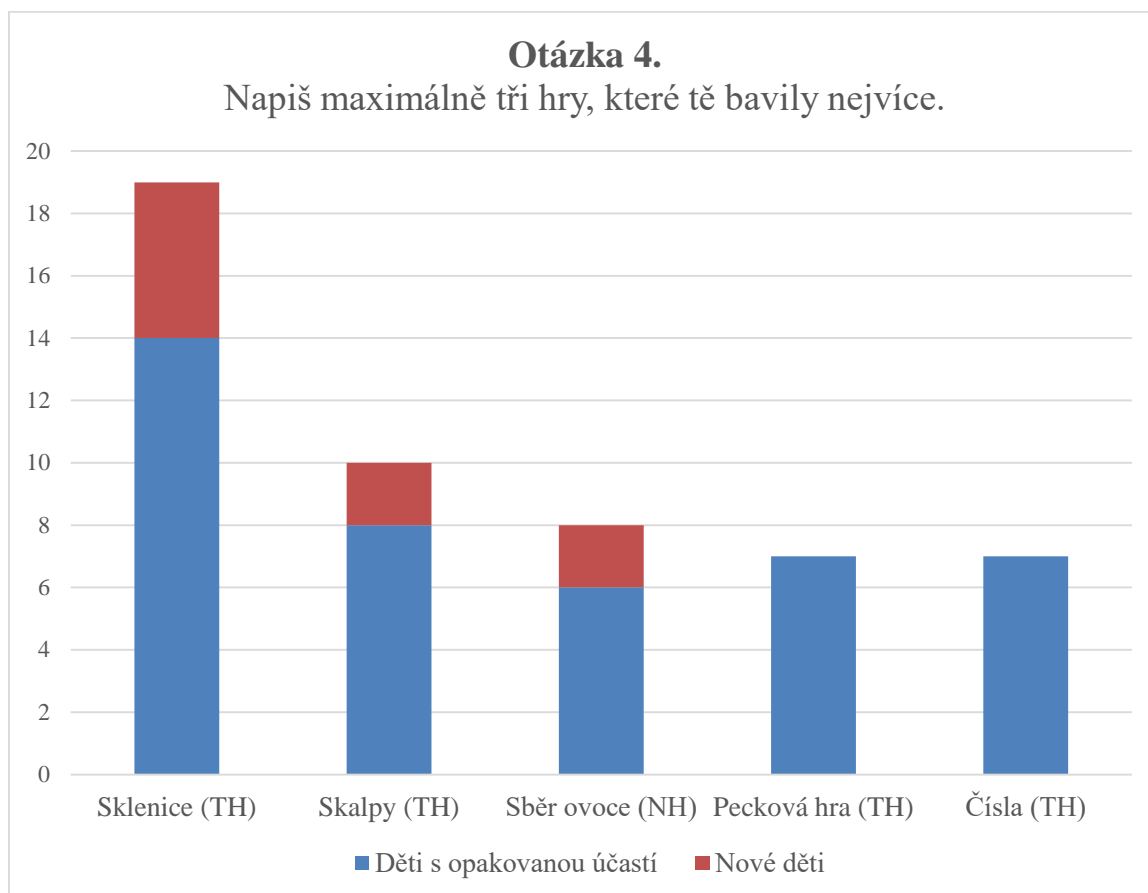
Otázka 4.: Napiš maximálně tři hry, které tě bavily nejvíce.

Z přibližně 30 her, které byly na táboře odehrány (hry nové tvořily polovinu), se v odpovědích objevilo 10 různých her, kdy čtyři z nich byly zastoupeny pouze jedním hlasem. Ve všech 10 případech se jedná o hry fyzické. Byly zmíněny také všechny hry, ve kterých byli soupeři dětí samotní vedoucí. U nováčků byly nové a tradiční hry zastoupeny rovnoměrně.

Zcela nejúspěšnější hrou se stala hra s názvem **Sklenice**⁶, kterou uvedlo celkem 19 respondentů.

V grafu č. 3 lze nalézt i další nejoblíbenější hry s rozlišením počtu hlasů nováčků a dětí s opakovanou účastí. (Zkratka **TH** v grafu označuje tradiční hru, které se hraje každoročně, **NH** je označení pro hru novou).

Graf 3: Děti – Otázka 4.: Napiš maximálně tři hry, které tě bavily nejvíce.



⁶ Stručná pravidla a principy v práci jmenovaných her lze nalézt v příloze č. 7.

Otázka 5.: Napiš maximálně tři hry, které tě bavily nejméně.

Respondenti uvedli celkem 12 různých her. Až na jednu výjimku byly všechny zmíněny maximálně dvakrát. Jelikož se jedná o hry různého zaměření (běžecké, smyslové, logické i hry na paměť či rozvoj spolupráce), nelze utvořit zobecnění, které hry nejsou u dětí úspěšné. Je to záležitost velmi individuální. Nejméně oblíbenou hrou byly **Ostrov**, které uvedlo celkem 16 respondentů. Na základě vlastního pozorování průběhu této hry usuzují, že neúspěch hry byl způsoben vysokými nároky na sjednocení pohybů všech členů týmu.

Otázka 6.: Baví tě více hry, kde jsou tvým soupeřem vedoucí?

Na tuto otázku pouze jediný respondent odpověděl záporně.

8.3.2 Dotazníky pro táborové vedoucí

Otázka 1.: Co vidíte jako hlavní důvod, že děti na lhotecký tábor jezdí opakovaně?

Tři z táborových vedoucích zvolili jako hlavní důvod *programovou náplň*, dva zastávají názor, že se jedná o *kolektiv dětí (kamarády)*. Poslední respondent jako hlavní důvod uvedl *tým vedoucích*. Na základě získaných odpovědí nelze vyzdvihnout jeden důvod, který by v názorech vedoucích dominoval.

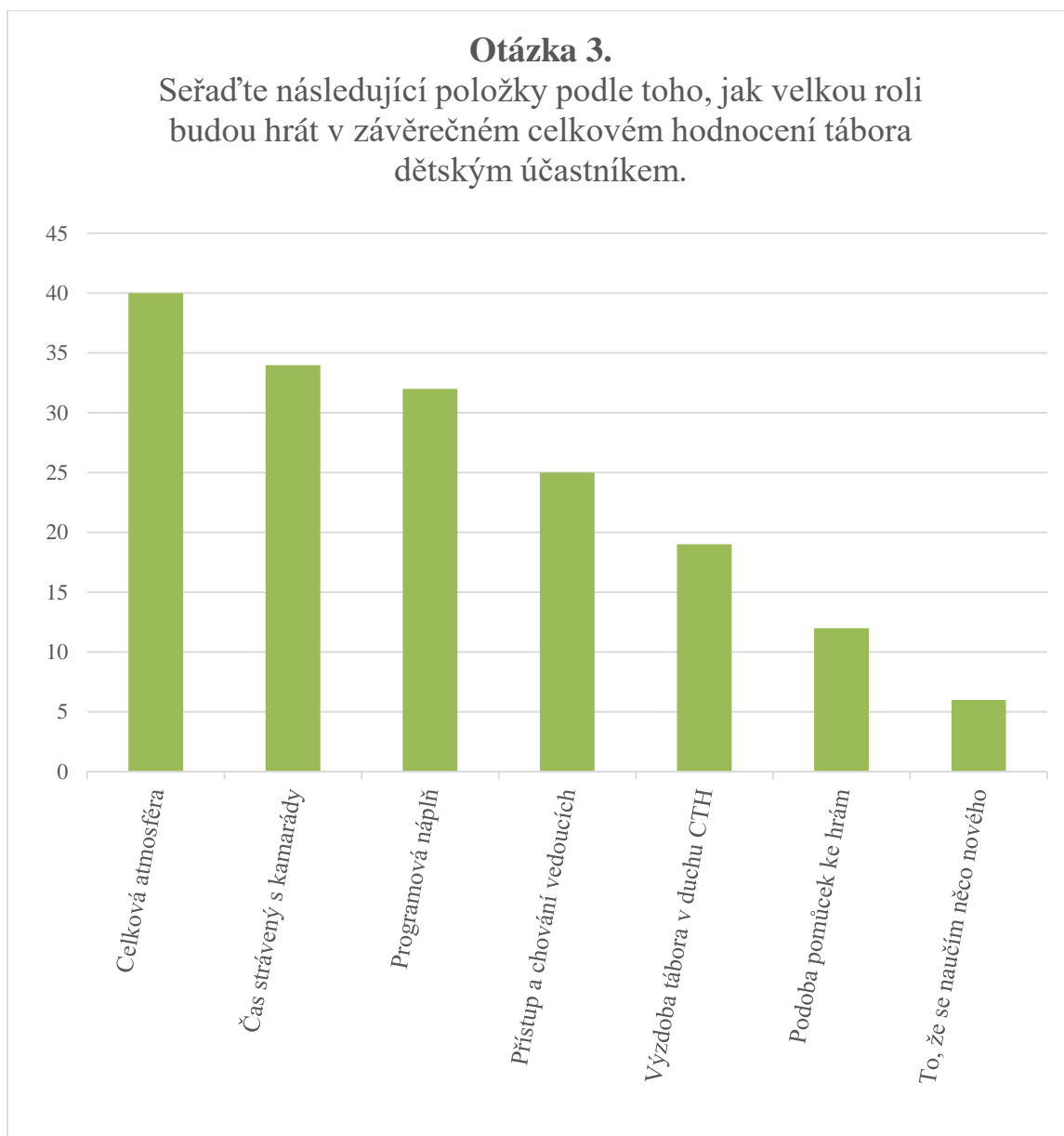
Otázka 2.: Odhadněte, jak budou děti na konci pobytu celkově hodnotit tábor.

Respondenti vyjadřovali svůj odhad podobně jako děti na stupnici 1 až 5. Polovina z nich předpokládala hodnocení 1, druhá polovina hodnocení 2. V průměru se jedná o hodnocení **1,5**.

Otázka 3: Seřad'te následující položky podle toho, jak velkou roli budou hrát v závěrečném celkovém hodnocení tábora dětským účastníkem.

Vedoucí předpokládali, že děti jako nejdůležitější vnímají celkovou atmosféru a čas strávený s kamarády. Jednoznačně se shodli na domněnce, že nejméně důležitá je pro děti podoba pomůcek ke hrám a skutečnost, zda se naučí něco nového.

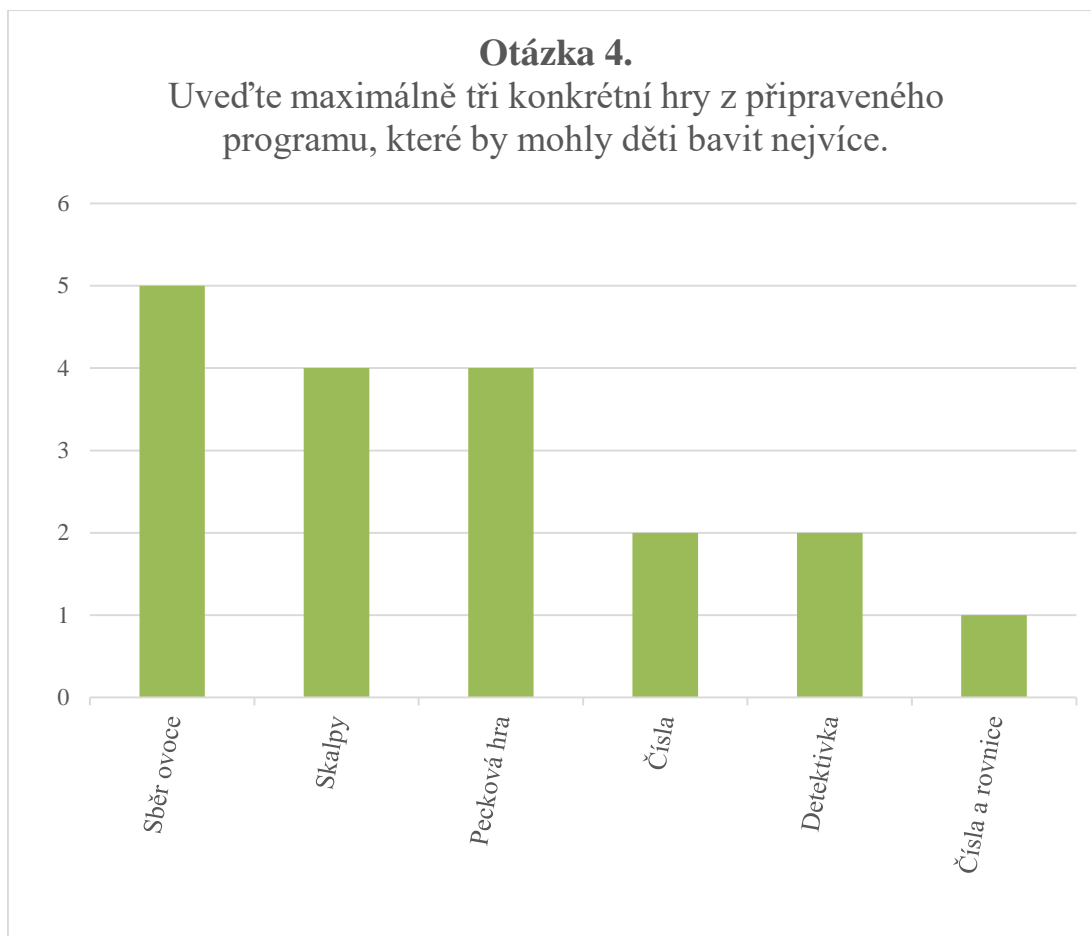
Graf 4: Vedoucí – Otázka 3.: Seřad'te následující položky podle toho, jak velkou roli budou hrát v závěrečném celkovém hodnocení tábora dětským účastníkem.



Otázka 4.: Uved'te maximálně tři konkrétní hry z připraveného programu, které by mohly děti bavit nejvíce.

V odhadech vedoucích se objevilo pouze 6 her. Jejich zastoupení vyjadřuje graf č. 5. Největší úspěch byl očekáván u hry **Sběr ovoce**.

Graf 5: Vedoucí – Otázka 4.: Uved'te maximálně tři konkrétní hry z připraveného programu, které by mohly děti bavit nejvíce.



Otázka 5.: Uved'te maximálně tři konkrétní hry z připraveného programu, o kterých předpokládáte, že budou bavit děti nejméně.

V tipech na nejméně zábavnou hru se respondenti naprosto rozcházel. Žádná hra se neobjevila dvakrát. Tento stav je v podstatě žádoucí, protože hra, u které se vedoucí shodnou, že děti bavit nebude, by neměla být na program vůbec zařazena.

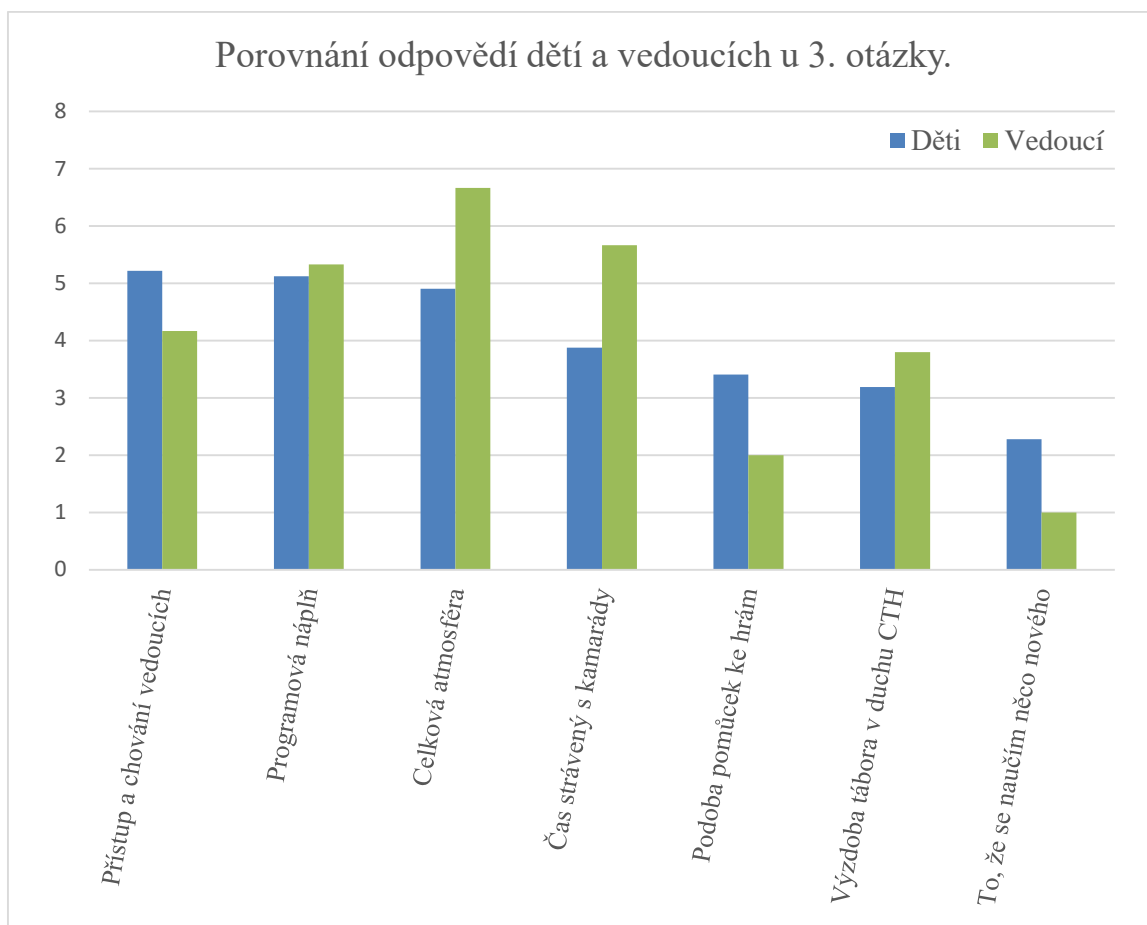
Otázka 6.: Myslíte si, že děti více baví hry, kde vy vedoucí figurujete jako jejich soupeř?

U této otázky se respondenti jednoznačně shodli, že děti vnímají tyto hry jako zábavnější.

8.4 Vyhodnocení hypotéz

Ve své první hypotéze jsem předpokládala, že táboroví vedoucí dokáží odhadnout, jak významnou roli hrají určité složky letního tábora v celkovém hodnocení tábora dětským účastníkem. Vedoucí dokázali odhadnout, že pro děti je nejméně důležité, zda se na táboře naučí něco nového, a že významnou roli v jejich hodnocení nehraje ani vizuální zajištění celotáborové hry (podoba pomůcek ke hrám a výzdoba tábora v duchu CTH). Na opačné straně žebříčku, tedy u položek, které hodnocení zásadněji ovlivňují, byly odhady vedoucích naprosto rozdílné od skutečných názorů dětí. Vedoucí se domnívali, že pro děti je nejvýznamnější celková atmosféra panující na táboře a čas strávený s kamarády, kdežto děti vnímali jako nejdůležitější přístup a chování vedoucích a programovou náplň. Stejně tak se vedoucím nepodařilo odhadnout nejčastější důvod, proč děti jezdí na tábor opakovaně. **První hypotéza se potvrdila pouze z části.**

Graf 6: Porovnání odpovědí dětí a vedoucích u 3. otázky. Jak velkou roli hrají jednotlivé složky táborové činnosti v závěrečném hodnocení tábora dětmi a jaký význam těchto složek pro děti odhadovali vedoucí.



Druhá hypotéza se opět týkala odhadu vedoucích. Tentokrát ale v otázce jaké hry budu bavit děti nejvíce a jaké nejméně. Z šetření vyplývá, že domněnky vedoucích o hrách, které děti budou bavit, se ve velké míře shodovaly s volbou dětí. Skutečnost, že vedoucí ve svých tipech vůbec nezmnili hru, která byla u dětí jednoznačně nejúspěšnější, byla způsobena tím, že daná hra nebyla původně na táborovém programu, na základě kterého vedoucí psali své odhady. Vedoucí ji považovali za již „ohranou“ a do programu byla zařazena až na výslovná přání samotných dětí. Ani u jedné skupiny respondentů nedošlo ke shodě na hře nejméně oblíbené, a proto nelze tuto část hypotézy potvrdit ani vyvrátit. **Druhou hypotézu můžeme považovat za potvrzenou pouze z části.**

Třetí hypotéza, kde bylo mým předpokladem, že děti více baví hry, kde jsou jejich soupeřem samotní vedoucí, **byla jednoznačně potvrzena**. Primárně to dokládá 97% kladných odpovědí na 6. otázku v dotazníku určeném dětem a 100% kladných odpovědí v dotazníku pro táborové vedoucí. Tuto hypotézu také podepírá to, že děti mezi nejzábavnější hry zařadily všechny hry, kde jejich soupeři byli vedoucí.

Ve **čtvrté hypotéze** jsem se domnívala, že děti preferují hry fyzické. Tato hypotéza **byla také potvrzena**, jelikož děti mezi hry, které je bavily nejvíce, řadily pouze hry fyzické.

Poslední pátá hypotéza předpokládá, že děti více baví hry, které znají a měly je možnost hrát už v minulých letech. To výsledky šetření **potvrdily**. Zastoupení nových a tradičních her mezi nejoblíbenějšími hrami nováčků bylo rovnoměrné. U dětí, které jezdí na tábor opakovaně, byly mezi 5 nejoblíbenějšími hrami 4 tradiční. U nové hry, která se dostala mezi pět nejúspěšnějších, poměr hlasů nováčků a dětí s opakovanou účastí odpovídal poměru těchto dvou skupin v celém kolektivu.

8.5 Závěr výzkumné části

Prostřednictvím popsaného výzkumného šetření se potvrdily tři z pěti mých hypotéz. Zbývající dvě byly potvrzeny pouze z části.

Z částečného potvrzení první hypotézy vyplývá, že táborové vedoucí předpokládali u dětí jiné pořadí priorit, než které děti skutečně měly. Nejlépe je to vidět u významu *času stráveného s kamarády*. Vedoucí předpokládali, že bude pro děti druhý nejvýznamnější, ale děti ho zařadili až na 4. místo. Zásadní je také zjištění, že pro děti je nejdůležitější *přístup*

a chování vedoucích. Vedoucí by se proto měly zajímat, co od nich děti očekávají, a snažit se jejich přáním vyhovět. Stejně tak je nutné získávat od dětských účastníků objektivní zpětnou vazbu a zohledňovat ji při tvorbě táborového programu, protože odhad vedoucích není 100procentní.

Z výzkumu také vyplynula pro mě překvapivá skutečnost, že odhadnout typické znaky oblíbené hry je snadné (což dokazuje potvrzení třetí, čtvrté a páté hypotézy), ale že je v podstatě nemožné obecně charakterizovat hru nezábavnou, protože názory na nezábavnou hru se velmi liší jak u dětí, tak i u vedoucích (viz 2. hypotéza).

Přestože děti jednoznačně preferují hry fyzické, není vhodné, aby byly na táborovém programu pouze hry tohoto druhu, ale je třeba zařadit i hry logické. Pro zvýšení pravděpodobnosti úspěchu těchto her se nabízí využít druhý typický rys oblíbené hry, a to vedoucí v roli soupeře.

Na závěr si dovoluji ještě připomenout, že výzkumné šetření bylo zrealizováno pouze na jednom táboře, a proto nelze jeho výsledky považovat za všeobecně platné. Primárně je při tvorbě dalších celotáborových her zohlednit tým vedoucích lhotického tábora. Troufám si ale říct, že výsledky šetření mohou být přínosné i pro další organizátory táborů obdobného typu – tedy letních rekreačních táborů v přírodě určených dětem od 9 do 15 let.

9 Závěr

Cílem této bakalářské práce bylo představit konkrétní příklad celotáborové hry, na základě poznatků z její realizace upozornit na úskalí, která mohou v průběhu organizace celotáborových her nastat, a představit doporučení, jak těmto situacím předcházet. Dalším cílem práce bylo pomocí dotazníkového šetření zjistit, zda táboroví vedoucí dokáží odhadnout, co děti (ve věku 9 – 15 let) na letním táboře vnímají jako nejdůležitější a jaké hry je baví nejvíce. Domnívám se, že cíle práce byly splněny.

V úvodu teoretické části jsem představila problematiku volného času a pedagogického ovlivňování volného času dětí a mládeže se zaměřením na táborovou činnost. Následně jsem se podrobněji věnovala hře, jejím charakteristikám a různým typům kategorizace her. Teoretickou část jsem zakončila nástinem kroků nutných pro tvorbu hry celotáborové, která slouží k vytvoření tematického rámce programové náplně letního tábora.

Praktická část v první řadě obsahuje popis a zhodnocení konkrétní celotáborové hry, kde jsem na základě poznatků z její realizace zdůraznila zejména důležitost motivace v průběhu celé hry. Druhou polovinu praktické části tvoří výzkumné šetření, jehož cílem bylo vyhodnotit správnost pěti hypotéz, týkajících se odhadu vedoucích, jak děti tábor vnímají, a charakteristik her, které děti preferují. Hypotézy týkající se znaků her, které děti hrají raději, se potvrdily všechny. Hypotézy zaměřené na odhad vedoucích byly potvrzeny pouze z části. Za nejzajímavější zjištění tohoto šetření považuji skutečnost, že je snadné určit typické znaky her, které děti preferují, ale v podstatě není možné obecně charakterizovat hry, které děti vnímají jako nezábavné. Jelikož dotazníkové šetření bylo zrealizováno pouze na jednom konkrétním táboře, nelze jeho výsledky považovat za všeobecně platné. Přesto věřím, že mohou být přínosné nejen pro tým vedoucích, na jejichž táboře bylo šetření provedeno.

Tvorba programových náplní pro dětské letní tábory je specifická v tom, že ve většině případů se připravený program zrealizuje pouze jednou a není možné ho předem podrobit kompletnímu pilotnímu testování. Volba principu celotáborové hry a stanovení obtížnosti a délky dílčích aktivit tak závisí čistě na zkušenostech a odhadech táborových vedoucích a nelze nikdy předem určit, zda se podařilo program „ušít dětem přesně na míru“. Pokud ale táboroví vedoucí zohledňují při tvorbě programu své poznatky z dřívějších let (které

doporučuji si při závěrečném hodnocení táborů vždy psát, aby nebyly do dalšího tábora zapomenuty), nebo své plány konzultují s jiným týmem tvůrců, který má s plánovanou koncepcí zkušenosti, lze pravděpodobnost úspěchu celotáborové hry a celého tábora podstatně zvýšit. Proto hlavní přínos své práce vidím v tom, že se na základě konkrétních zkušeností snažím dát obecná doporučení dalším tvůrcům programových náplní pro dětské letní tábory.

Seznam použitých informačních zdrojů

ASOCIACE TURISTICKÝCH ODDÍLŮ MLÁDEŽE ČR. 2015. *Výroční zpráva asociace TOM ČR za rok 2014*. Roztoky. Dostupné také z: http://www.a-tom.cz/sites/default/files//uploads/vz_2014_web.pdf

BEZCHLEBA, Bohumír. 2012. *Hlavní vedoucí dětského tábora*. 1. vydání. Brno: Mravenec. Tábor, 24. ISBN 978-80-87447-21-5.

BURDA, Jan 2008. *Tábory a další zotavovací akce*. Aktualizované vydání. Praha: Národní informační centrum pro mládež. ISBN 978-80-86784-59-5.

CAILLOIS, Roger. 1998. *Hry a lidé: maska a závrať*. 1. vydání. Překlad Nina Vangeli. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon. ISBN 80-902482-2-5.

ČESKÁ TÁBORNICKÁ UNIE, Z.S. 2015. *Roční zpráva České tábornické unie 2014*. Praha. Dostupné také z: <http://www.tabornici.cz/data/page/463/rocka2014-final.pdf>

ČESKÝ SVAZ OCHRÁNCŮ PŘÍRODY. 2015. *Výroční zpráva 2014. České Budějovice*. ISBN: 978-80-86770-48-2. Dostupné také z: <http://www.csop.cz/docs/up/vz2014.pdf>

DŮM DĚTÍ A MLÁDEŽE NA VÝSTAVIŠTI, MLADÁ BOLESLAV. 2015. *Výroční zpráva o činnosti střediska volného času za školní rok 2013/2014*. Mladá Boleslav. Dostupné také z: <http://ddm-mb.cz/wp-content/uploads/2014/11/Vyrocni-zprava-2013-20141.pdf>

HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. 2011. *Pedagogické ovlivňování volného času: Trendy pedagogiky volného času*. 2., aktualizované vydání. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0030-7.

HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. 2010. *Pedagogika volného času*. 2., přepracované vydání. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta. ISBN 978-80-7290-471-6.

HLAĎO, Petr. 2011. *Úvod do pedagogického výzkumu pro učitele středních škol*. Brno: Institut celoživotního vzdělávání, Mendelova univerzita v Brně. ISBN 978-80-7375-544-7.

HNUTÍ BRONTOSAURUS. 2015. *Výroční zpráva 2014*. Brno. Dostupné také z: http://www.brontosaurus.cz/images/dokumenty/vyrocni_zpravy/2014/VZ_HB_2014.pdf

Hodnotící zprávy. 2016. . Dům dětí a mládeže hl. m. Prahy [online]. Praha [cit. 2016-03-10]. Dostupné z: <http://www.ddmpraha.cz/ddm/ostatni/pedagogicka-dokumentace/hodnotici-zpravy>

HORA, Petr 1984. Prázdniny se šlehačkou: Malá instruktorská čítanka - Knížka pro prázdninové pedagogy. 1. vydání. Ilustrace Miroslav Barták. Praha: Mladá fronta.

HRKAL, Jan (ed.) a Radek HANUŠ (ed.). 2002. Zlatý fond her II: Výběr her a programů připravených pro kursy Prázdninové školy Lipnice. 3. vydání. Praha: Portál, s. r. o. ISBN 80-7178-660-8.

HUIZINGA, Johan. 2000. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., V edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin. Studie (Dauphin). ISBN 80-727-2020-1.

JANIŠ, Kamil. 2009. Úvod do problematiky volného času. 1. vydání. Opava: Slezská univerzita v Opavě, Fakulta veřejných politik v Opavě, Ústav pedagogických a psychologických věd. ISBN 978-80-7248-530-7.

JUNÁK - ČESKÝ SKAUT, Z. S. 2015. Výroční zpráva 2014. Praha. Dostupné také z: http://skaut.cz/vyrocnizprava/full_2014.pdf

MALACH, Josef. 2004. *Teorie a metodika výchovy*. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Pedagogická fakulta. ISBN 80-704-2374-9.

MILLAROVÁ, Susanna. 1978. Psychologie hry. 1. vydání. Praha: Panorama.

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY. 2002. *Volný čas a prevence u dětí a mládeže*. Praha.

MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. 1989. *Hra a hračka v životě dítěte*. 2. vydání. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.

MRÁČEK, Miroslav. 2013. *Metodika pro celotáborové hry*. Tábornický klub Oregon Kolín. Kolín.

NĚMEC, Jiří. 2002. Od prožívání k požitkářství: Výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích *pedagogiky*. Brno: Paido. Edice pedagogické literatury. ISBN 80-731-5006-9.

- PÁVKOVÁ, Jiřina 2008. *Pedagogika volného času: Teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 4. vydání. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-423-6.
- PIONÝR, Z. S. 2015. *Výroční zpráva 2014*. Praha. Dostupné také z: http://www.pionyr.cz/vyr_zpravy/vyrocnizprava_pionyr_2014.pdf
- POLÁČEK, Karel. 2004. *Muži v offsidu*. Vyd. 13., v *Pasece 1*. Ilustrace Helena Horálková. Praha: Paseka. ISBN 80-718-5690-8.
- PRŮCHA, Jan. 2009. *Přehled pedagogiky: Úvod do studia oboru. 3., aktualizované vydání*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-567-7.
- PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. 2013. *Pedagogický slovník. 7., aktualiz. a rozš. vyd.* Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0403-9.
- PŘIBÍK, Daniel. 2011. *Správný tábor? Není jako, ale doopravdy. Děti a my: časopis pro rodiče s názorem. 41(5), 24-25. ISSN 0323-1879.*
- ŘÍČAN, Pavel. 2004. *Cesta životem*. Vyd. 2., přeprac., V Portálu 1. Praha: Portál. ISBN 80-717-8829-5.
- ŘÍČAN, Pavel. 2010. *Psychologie osobnosti: Obor v pohybu. 6., revidované a doplněné vydání*. Praha: Grada Publishing, a.s. ISBN 978-80-247-3133-9.
- SLEPIČKOVÁ, Irena. 2000. *Sport a volný čas*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Karolinum. ISBN 80-246-0044-7.
- SPOUSTA, Vladimír. 1996. *Metody a formy výchovy ve volném čase: kultura a umění ve výchově*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-1275-7.
- ŠPIČÁK, Jiří. 1990. *Teorie a metodika výchovy mimo vyučování: pro vychovatele v domovech mládeže*. Olomouc: Univerzita Palackého.
- VÁGNEROVÁ, Marie. 2012. *Vývojová psychologie: Dětství a dospívání*. První dotisk druhého, rozšířeného a přepracovaného vydání. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-2153-1.

VÁŽANSKÝ, Mojmír a Vladimír SMÉKAL. 1995. *Základy pedagogiky volného času*. 1. vydání. Brno: Paido. Edice pedagogické literatury. ISBN 80-901-7379-9.

Vyhláška o zájmovém vzdělávání: 74/2005 Sb., ve znění pozdějších předpisů. 2005. . In: *Sbírka zákonů. Praha, částka 20*, s. 509-511. ISSN 1211-1244.

VYHNÁLKOVÁ, Pavla. 2013. *Základy pedagogiky volného času*. 1. vydání. Olomouc: Agentura Gevak s.r.o. ISBN 978-80-86768-73-1.

YMCA V ČESKÉ REPUBLICE. 2015. Výroční zpráva 2014. Praha. Dostupné také z: http://www.ymca.cz/download/ymca_vz_2014.pdf

ZAPLETAL, Miloš. 1995. *Velká encyklopedie her: Hry v přírodě*. 2. vydání. Ilustrace Marko Čermák. Praha: Nakladatelství Leprez. ISBN 80-901826-6-6.

10 Seznam příloh

Příloha 1 – Harmonogram příprav a realizace letního tábora (LT)	70
Příloha 2 – Úvodní motivační dopis	72
Příloha 3 – Fotografie z letního tábora Expedice Atalaya 1937.....	73
Příloha 4 – Fotografie z filmové premiéry	82
Příloha 5 – Informovaný souhlas.....	84
Příloha 6 – Ukázky dotazníků	86
Příloha 7 – Pravidla her	88
Příloha 8 – Ukázky z filmové dokumentace tábora.....	94

10.1 Příloha 1 – Harmonogram příprav a realizace letního tábora (LT)

Fáze	Měsíc	Úkoly
Předtáborová fáze	Říjen – Listopad	<ul style="list-style-type: none"> • Zajištění základních předpokladů pro uskutečnění LT – místo, termín, počet a složení účastníků, programové zaměření (typ tábora, téma CTH). • Sestavení rozpočtu tábora.
	Prosinec	<ul style="list-style-type: none"> • Zahájení propagace tábora a náboru účastníků. • Tvorba rámcového plánu.
	Leden – Březen	<ul style="list-style-type: none"> • Rozpracování programu LT (celotáborové hry). • Zabezpečování materiálního vybavení pro potřeby programu.
	Duben	<ul style="list-style-type: none"> • Kompletní personální zajištění táborů. • Zabezpečení dopravy. • Zajištění odběru pitné vody a potravin v místě konání.
	Květen	<ul style="list-style-type: none"> • Odevzdání rámcového plánu. • Oznámení konání tábora na OHS a smluvenému dětskému lékaři. • Tvorba jídelního lístku.
	Červen	<ul style="list-style-type: none"> • Dokončení podrobného programového plánu. • Zpracování jmenného seznamu účastníků a evidence všech přihlášek. • Informační schůzka pro rodiče a účastníky LT (nejméně měsíc před zahájením). • Uzavření smluv se všemi pracovníky LT. • Proškolení hlavních vedoucích a hospodářů a předání potřebné táborové dokumentace (zajišťuje vedení DDM). • Proškolení ostatních pracovníků LT o bezpečnosti, ochraně zdraví, hygieně atd. (zajišťuje hlavní vedoucí). • Příprava (stavba) táborové základny.

Táborová fáze	Termín tábora (červenec, srpen)	<ul style="list-style-type: none"> • Vedení veškeré táborové dokumentace – táborový deník, zdravotní deník, ekonomická agenda. • Realizace připraveného programového plánu (celotáborové hry)
Potáborová fáze	Do týdne po ukončení LT	<ul style="list-style-type: none"> • Odevzdat zpracované deníky a další táborovou dokumentaci.
	Do dvou týdnů po ukončení LT	<ul style="list-style-type: none"> • Odevzdat uzavřené vyúčtování LT.
	Září – říjen	<ul style="list-style-type: none"> • Setkání s účastníky tábora a jejich rodiči s projekcí audiovizuální dokumentace tábora. (Dobrovolné)

10.2 Příloha 2 – Úvodní motivační dopis



Dobrý den,

dovoluji si vás kontaktovat v naléhavé záležitosti. Vezměte, prosím, na vědomí, že veškeré následující informace podléhají nejvyššímu stupni utajení.

Dne 14. 5. 1937 byla poblíž peruánské vesnice Atalaya nalezena dřevěná truhla. Po bližším prozkoumání bylo určeno, že byla vytvořena inckou kulturou ve 14. století. Podle mnoha indicií se dá usuzovat, že jde o nález, jaký dosud nemá obdoby. Peruánští archeologové proto přizvali ke spolupráci také Americký archeologický institut, který v současné době disponuje nejvýznamnějšími odborníky a předními znalci incké kultury.

Vedením institutu bylo rozhodnuto, že se výpravy do Atalaye zúčastní tři nezávislé vědecké týmy. Do užšího výběru se dostaly týmy archeologů z univerzit v Chicagu, Nashvillu a Santa Cruz.

V Americkém archeologickém institutu je vedena vaše žádost o zařazení do jedné ze zahraničních expedic. Na základě vaší žádosti jsme usoudili, že jste vhodným kandidátem (kandidátkou) právě pro účast na expedici do Atalaye. Dostavte se tedy dne 30. 6. ve 14:00 na Výstaviště v Mladé Boleslavi, kde bude expedice začínat.

George Van Smoot, Ph.D.

ředitel Amerického archeologického institutu

10.3 Příloha 3 – Fotografie z letního tábora Expedice Atalaya 1937

Fotografie T1: Lhotecký tábor



Fotografie T2: Tajemná truhla



Fotografie T3: Nástěnka



Fotografie T4: Mapa s expedičními místy



Fotografie T5: Cesta za Warray



Fotografie T6: Úvodní hra (hledání mapy v chrámu)



Fotografie T7: Hra Ostrovy (nejméně oblíbené hra)



Fotografie T8: Hra Sklenice (nejoblíbenější hra)



Fotografie T9: Hra Sklenice (nejoblíbenější hra)



Fotografie T10: Expediční úkol



Fotografie T11: Děti strávily jednu noc pod širým nebem



Fotografie T12: Otevírání tajemné truhly



Fotografie T13: Otevírání tajemné truhly



Fotografie T14: Ocenění



Fotografie T15: Společná fotografie studentů a vedoucího univerzitního týmu z Chicaga



Fotografie T16: Obsah truhly



Fotografie T17: Příprava závěrečného táboráku, na které se podílely i děti



Fotografie T18: Tradiční závěrečný táborák



Fotografie T19: Každý si z tábora odvezl svou fotografií v roli dobrodruha

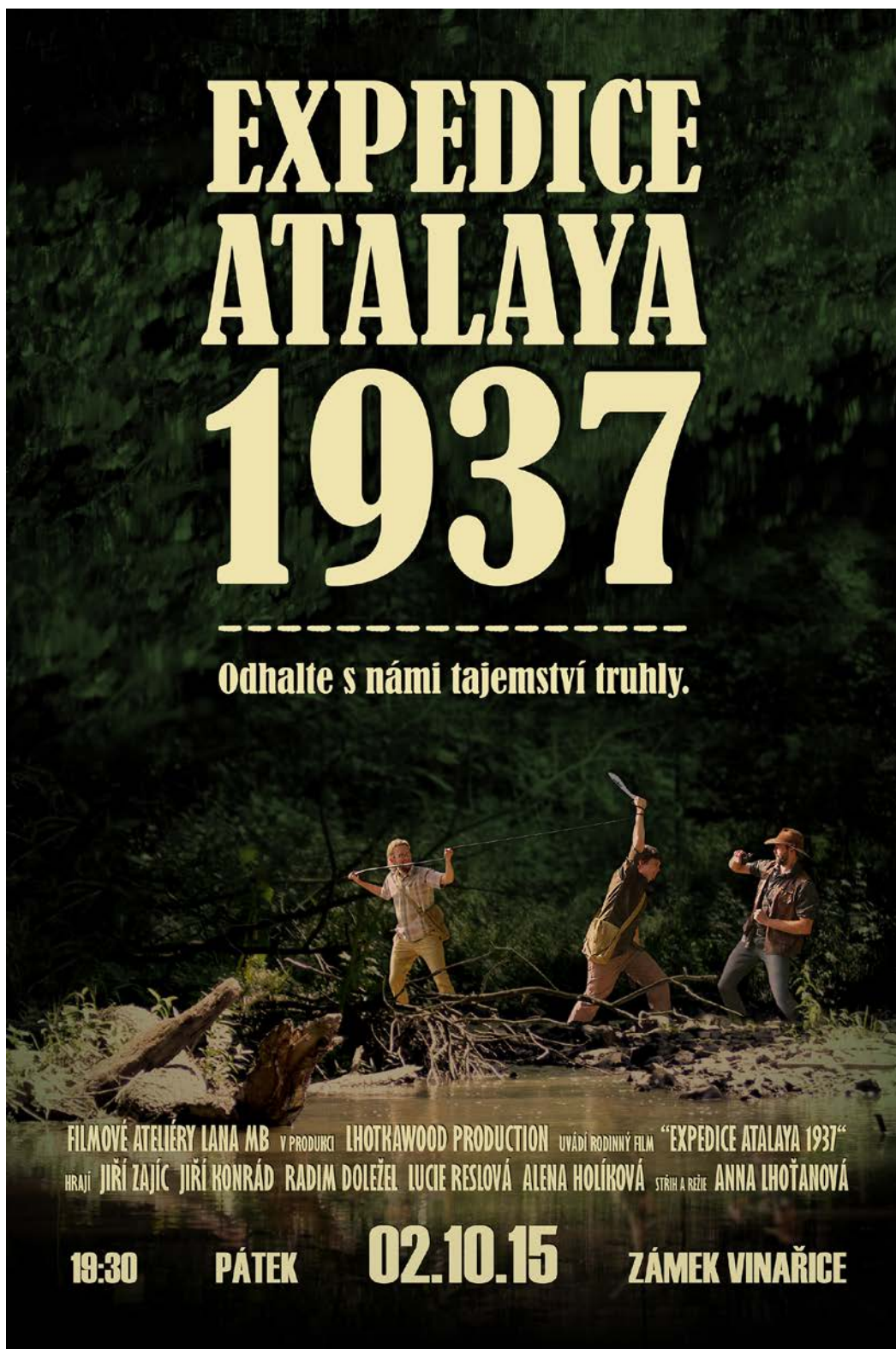


Fotografie T20: Společná fotografie všech účastníků tábora



10.4 Příloha 4 – Fotografie z filmové premiéry

Fotografie P1: Plakát k táborovému filmu



Fotografie P2: Křest DVD s táborovým filmem



Fotografie P3: Poděkování dětským účastníkům tábora



10.5 Příloha 5 – Informovaný souhlas

Informovaný souhlas pro dětské účastníky

INFORMOVANÝ SOUHLAS S VYUŽITÍM AUDIOVIZUÁLNÍCH MATERIÁLŮ A VÝSLEDKŮ VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ

Jako zákonný zástupce nezletilého syna / nezletilé dcery Marhina Žitníková
narozeneho / narozene 29.5.2001 souhlasím s tím, že Anna Lhoťanová,
studentka Pedagogické fakulty Univerzity Karlovy v Praze:

- a) zahrne mezi respondenty výzkumného šetření o spokojenosti s programem letního tábora*) mého syna/dceru a získané informace použije pro potřeby své bakalářské práce.
Souhlasím / ~~Nesouhlasím~~ **)
- b) použije audiovizuální materiály pořízené v době konání letního tábora*), na kterých bude zachycen můj syn/dcera, pro potřeby své bakalářské práce.
Souhlasím / ~~Nesouhlasím~~ **)

Poznámka:

*) Letním táborem je v tomto případě míněn letní tábor s názvem „Expedice Atalaya 1937“, který organizuje Dům dětí a mládeže "Na Výstavišti", Mladá Boleslav, Husova 201 v době od 30. 6. 2015 do 13. 7. 2015.

**) Nehodící se škrtněte.

Jméno a příjmení zákonného zástupce: Ivana Žitníková
v Ml. Boleslavi dne 30.6.2015
Podpis zákonného zástupce: Žitníková

Informovaný souhlas pro táborové vedoucí

INFORMOVANÝ SOUHLAS S VYUŽITÍM AUDIOVIZUÁLNÍCH MATERIÁLŮ A VÝSLEDKŮ VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ

Souhlasím s tím, že Anna Lhoťanová, studentka Pedagogické fakulty Univerzity Karlovy v Praze:

a) mě zahrne mezi respondenty výzkumného šetření o tvorbě programů pro letní tábory*).

Souhlasím / ~~Nesouhlasím~~ **)

b) použije audiovizuální materiály pořízené v době konání letního tábora*), na kterých bude zachycen/a, pro potřeby své bakalářské práce.

Souhlasím / ~~Nesouhlasím~~ **)


Poznámka:

*) Letním táborem je v tomto případě míněn letní tábor s názvem „Expedice Atalaya 1937“, který organizuje *Dům dětí a mládeže "Na Výstavišti", Mladá Boleslav, Husova 201* v době od 30. 6. 2015 do 13. 7. 2015.

**) Nehodící se škrtněte.

Jméno a příjmení: JIRÍ KONRÁD

Ve LHOTCE, dne 30.6.2015

Podpis: 

10.6 Příloha 6 – Ukázky dotazníků

Dotazník pro dětské účastníky

Dotazník o spokojenosti na letním táboře

Drahý táborníku,
tábor se sice nachýlil ke svému konci, ale my všichni jsme ještě plní dojmů a zážitků. Chtěla bych tě poprosit, aby ses se mnou o ty své podělil vyplněním tohoto dotazníku. **Dotazník je anonymní** a jeho výsledky budou použity primárně pro potřeby bakalářské práce a samozřejmě také pro zlepšení programových náplní táborů budoucích.

1. Byl tento tábor tvým prvním na Lhotce?

Ano Ne

Pokud NE:

1.1. Co je hlavní důvod, že na lhotecký tábor jezdíš opakovaně? (Vyber právě jednu možnost.)

- Kolektiv dětí, kamarádi Tým vedoucích
 Témata celotáborových her Programová náplň, hry
 Jiný důvod: _____

2. Jaká je tvá celková spokojenost s letošním táborem? (Oznámkuj jako ve škole.)

① 2 3 4 5

3. Seřaď následující položky podle toho, jakou roli hrají v tvém celkovém ohodnocení tábora.

(Položku, která je pro tebe nejvýznamnější, ohodnoť 7 body. Tu nejméně důležitou ohodnoť 1 bodem.)

Programová náplň (hry a jejich motivace)

4 1 0

Podoba pomůcek ke hrám (kartiček, žetonů, ...)

3

Výzdoba tábora, kostýmy, ...

5 4

Přístup a chování vedoucích

6

Celková atmosféra

2

Čas strávený s kamarády

7

To, že se naučím něco nového

1

4. Napiš maximálně tři hry, které tě bavily nejvíce?

SBER, ovoce, sklenice, PEČKOVKA

5. Napiš maximálně tři hry, které tě bavily nejméně?

OSTROVI

6. Baví tě více hry, kde jsou tvými soupeři vedoucí?

Ano Ne

Děkuji za tvé odpovědi a přeji ti hezký zbytek prázdnin.

Anna Lhotánová

Dotazník pro táborové vedoucí

Dotazník pro vedoucí před začátkem tábora

Vážení tvůrci celotáborových her a táborové vedoucí lhoteckého tábora, chtěla bych Vás požádat o vyplnění dotazníku pro potřeby mé bakalářské práce, ve které se věnuji tvorbě celotáborových her pro dětské letní tábory.

Dotazník tvoří šest otázek, ve kterých se ptám na vaše předpoklady, jak budou děti hodnotit připravený program vaší celotáborové hry Expedice Atalaya 1937.

Děkuji za vaši ochotu

Anna Lhoťanová

1. Co vidíte jako hlavní důvod, že děti na lhotecký tábor jezdí opakovaně? (Vyberte právě jednu možnost.)

- Kolektiv dětí, kamarádi Tým vedoucích
 Zpracování celotáborových her Programová náplň, hry
 Jiný důvod: _____

2. Odhadněte, jak budou děti na konci pobytu hodnotit celkově tábor? (Oznámkuje jako ve škole.)

1 2 3 4 5

3. Seřadte následující položky podle toho, jak velkou roli budou hrát v závěrečném celkovém hodnocení tábora dětským účastníkem. (Nejdůležitější položku ohodnoťte 7 body, nejméně důležitou 1 bodem).

Programová náplň (hry a jejich motivace)	<u>5</u>
Podoba pomůcek ke hram (kartiček, žetonů, ...)	<u>2</u>
Výzdoba tábora, kostýmy, ...	<u>3</u>
Přístup a chování vedoucích	<u>4</u>
Celková atmosféra	<u>7</u>
Čas strávený s kamarády	<u>6</u>
To, že se naučím něco nového	<u>1</u>

4. Uveďte maximálně tři konkrétní hry z připraveného programu, které by mohly děti bavit nejvíce.

SDĚR OVOCE, SKALPY, PEČOVKA

5. Uveďte maximálně tři konkrétní hry z připraveného programu, o kterých předpokládáte, že budou bavit děti nejméně.

ČÍSLA A ROVNICE

6. Myslíte si, že děti více baví hry, kde vy vedoucí figurujete jako jejich soupeř?

- ANO NE

Děkuji za vaše odpovědi.

Anna Lhoťanová

10.7 Příloha 7 – Pravidla her

Číslo	Běžecká hra
--------------	-------------

Místo konání: les **Přibližná časová náročnost:** 45 minut

Základní charakteristika: Běžecká hra typu „větší bere“ pro tři desetičlenné týmy.

Pomůcky: 3 sady 10 kartiček s čísly od 1-10 (Na každé kartičce je právě jedno číslo z tohoto intervalu. Každá sada má jinou barvu.)

Pravidla: Každý tým obdrží jednu sadu kartiček. Členové týmu si pak dle svého uvážení rozdělí kartičky mezi sebe tak, aby každý hráč měl právě jednu. Hráči znají rozdělení kartiček pouze ve svém týmu, nikoliv v týmech soupeřů.

Následně mají hráči chvíli na to, aby se rozmístili a případně poschovávali ve vymezeném herním území. Smluveným signálem hra začíná.

Jednotliví hráči běhají po lese a snaží se nalézt někoho z týmu soupeře. Když někoho takového naleznou, vyzvou ho na souboj. Souboj spočívá v tom, že si hráči vzájemně ukáží své kartičky s číslem. Ten kdo má číslo větší, vezme kartičku protivníkovi, pro kterého hra končí. Pokud poražený už dříve zvítězil a má ve vlastnictví i jinou než svou kartičku, odevzdá pouze tu svou a v souboji získané si ponechá.

V soubojích mohou nastat dva výjimečné stavy. V případě, že se utkají dva hráči se stejným číslem, nikdo nevyhrává ani neprohrává. Oba si ponechají svou kartičku a pokračují ve hře. Pokud se střetne hráč s číslem 1 a hráč s číslem 10, tak vyhrává hráč s číslem 1. Jednička je tedy jediným číslem, které může porazit desítku, ale zároveň v souboji se všemi ostatními čísly prohrává. Hra končí smluveným signálem po uplynutí předem stanoveného limitu, nebo v případě, kdy ve hře zůstali.

Vítěz: Pro zjištění vítěze je nutné v rámci každého týmu sečíst hodnoty kartiček získaných v soubojích a kartiček hráčů, kteří v průběhu hry žádný souboj neprohráli. Vítězí tým s nejvyšším součtem.

Číslo a rovnice	Logická hra
------------------------	-------------

Místo konání: tábor **Přibližná časová náročnost:** 1-2 hodiny

Základní charakteristika: Hra plná hádanek a matematických a logických úloh. Vhodné jako hra do špatného počasí.

Pomůcky: Truhla uzamčená zámkem, klíč k zámku a několik dalších nepasujících klíčů. Zadání alespoň 10 různých logických či matematických úkolů. Pro každý tým nevyřešená rovnice s neznámými, kdy každá neznámá reprezentuje výsledek jednoho úkolu).

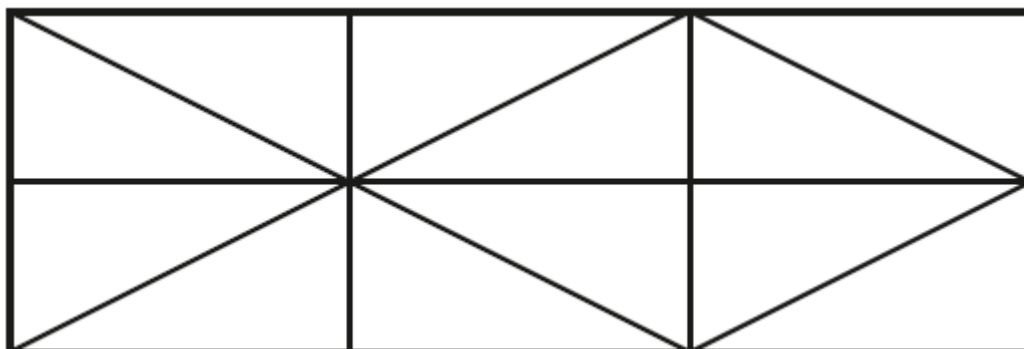
Pravidla: Před začátkem hry nejprve klíč patřící k zámku označíme číslem shodujícím se se správným výsledkem rovnice. Ostatní klíče označíme různými náhodnými čísly. Karty s jednotlivými úkoly rozmístíme na různá místa v táboře. Úkolem každého týmu je vyřešit všechny úkoly, výsledky dosadit do rovnice

a zjistit její výsledek. Následně vybrat z klíčů ten, jehož číslo se shoduje s výsledkem rovnice, a otevřít pomocí něj truhlu. Strategie v jakém pořadí bude tým úkoly řešit, či zda se tým rozdělí na menší skupiny a bude tak moci řešit více úkolů najednou, je čistě na dohodě jeho členů. Hra končí v momentě, kdy se některému z týmů podaří odemknout truhlu.

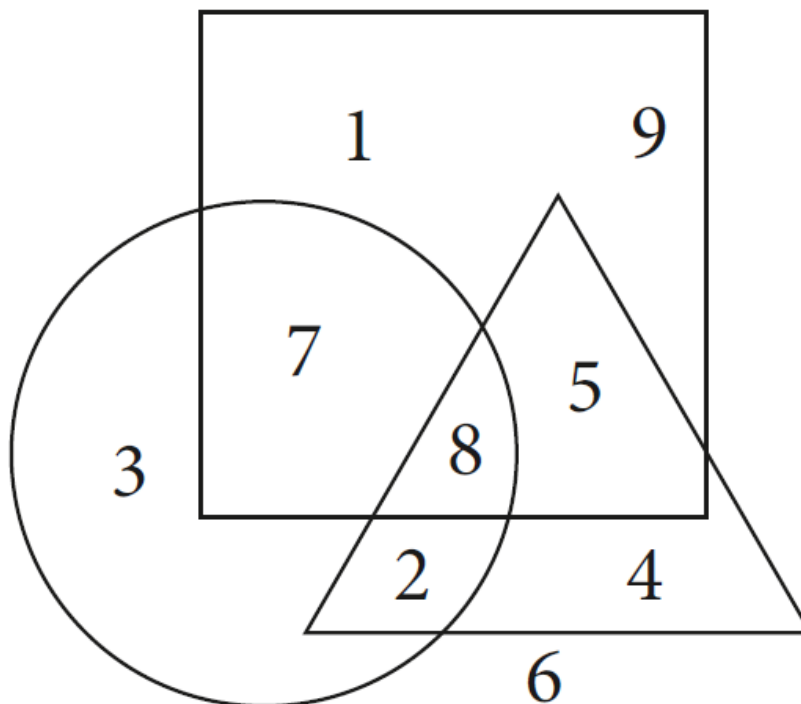
Vítěz: Tým, který jako první vyluští správný výsledek rovnice a tím pádem zvolí pro otevření zámku klíč se správným číslem.

Příklady úkolů:

- Jaký je minimální počet říznutí do korpusu dortu, aby vzniklo 8 stejných dílů?
- V tomto roce oslavil otec 45 let. Jeho třem synům je nyní 7, 11 a 15 let. Za kolik let se bude věk otce rovnat součtu let jeho synů?
- Kolik trojúhelníků je na obrázku?



- Na obrázku vidíte čtverec, trojúhelník a kruh, které se navzájem překrývají. Na obrázku se také objevuje několik čísel. Zadání úlohy je následující: Jaký je součet čísel, která jsou zároveň ve čtverci i trojúhelníku, ale nejsou v kruhu?



Detektivka

Hra logická i fyzická

Místo konání: tábor

Přibližná časová náročnost: 1-2 hodiny

Základní charakteristika: Hra pro týmy, kde hraje důležitou roli nejen hbitost, ale i porozumění textu.

Pomůcky: Pro každý tým: sada výpovědí 4 podezřelých a sada 20 výpovědí svědků (každá výpověď je na samostatném papírku).

Pravidla: Nedaleko městečka byl v noci přepaden poštovní vlak s penězi a úkolem jednotlivých týmu je dopadnout toho, kdo zorganizoval celé přepadení. Před začátkem se všechny týmy sejdou na určeném místě (základně) v blízkosti tábora. Tam vedoucí hry každému týmu předá výpovědi čtyř podezřelých. Kromě těch ale existuje i 20 výpovědí svědků, které jsou zarchivovány na policejní stanici (nějaká stavba uprostřed tábora), kam se musí hráči nepozorovaně dostat. Hráči musí získat pro svůj tým postupně všech 20 výpovědí a porovnat je se 4 výpověďmi podezřelých. Výpovědi svědků mohou brát hráči po jednom, postupně podle čísel. Pokud se shoduje výpověď svědka s výpovědí podezřelého, je to bod pro podezřelého, pokud ne, získává minusový bod. Který z podezřelých má nejméně bodů je přirozeně zločincem. Výpovědi svědků hlídá policie (vedoucí), aby nikdo nemohl svědky ovlivnit. Pokud některý z policistů spatří hráče během jeho cesty na policejní stanici, zavolá si ho k sobě a zadá mu nějaký vtipný trest (zazpívat písničku, obléct si tričko naruby, udělat kotrmelec, ...), který má za cíl hráče zdržet. Následně se hráč musí odebrat na základnu a až poté se může znovu pokusit proniknout na policejní stanici.

Vítěz: Tým, který jako první odhalí vraha.

Ostrovky

Hra na paměť a spolupráci

Místo konání: tábor

Přibližná časová náročnost: 1-2 hodiny

Základní charakteristika: Hra velmi náročná na kooperaci v týmu, paměť a prostorovou orientaci.

Pomůcky: Provázky, hřebíky, slepá mapa tábora pro každý tým + 1 pro vedoucí, obvazy.

Pravidla: Na území tábora, který pro tyto účely představuje širý oceán, je nutno umístit ostrovy. Ostrovy jsou reprezentovány provázky, které se pomocí hřebíků vytvarují do náhodných tvarů a připevní k zemi. Vytvořené ostrovy si vedoucí zakreslí do své mapy (při zakreslování dodržuje tvar a orientaci). V oceánu by se mělo nacházet cca 10 ostrovů. Do středu tábora se umístí přístav, kde je sídlo ústavu „Mořeplavců a objevitelů“. Reprezentuje ho vedoucí, který disponuje mapou se zakreslenými ostrovy a slepými mapami pro každou posádku. Hráči jsou rozděleni do skupin (posádek). Každá skupina je obmotána obvazem (lanem), který představuje koráb. Hráči jsou tak po celou dobu spolu jakoby na palubě jedné lodi a mají tak omezený volný pobyt. Žádný hráč nesmí v průběhu

hry opustit palubu, tedy vyvléknout se ze smyčky.

Úkolem posádek je vyplout na moře, objevit ostrov, zapamatovat si jeho tvar a polohu. Aby posádka prokázala, že daný ostrov skutečně našla, musí ho nahlásit v ústavu „Mořeplavců a objevitelů“. Nahlášení probíhá tak, že vybraný člen týmu načrtne ostrov do slepé mapy svého týmu. Vedoucí to pomocí své kompletní mapy zkontroluje. Pokud byl zakreslen ostrov správně, získává tým odpovídající počet bodů.

Nahlásil-li daný tým nález ostrova jako první ze všech týmu, získá tři body. Byl-li druhý, získává body dva. V případě, že byl třetím objevitelem, získává bod pouze jeden. Hra končí buď po uplynutí časového limitu, nebo v momentě, kdy všechny posádky objevily už všechny ostrovy.

Vítěz: Tým (posádka) s nejvyšším počtem bodů.

Pecková hra

Putovní logická hra

Místo konání: okolí tábora **Přibližná časová náročnost:** 2-3 hodiny

Základní charakteristika: Pecková hra je označení pro tradiční velkou závěrečnou hru celého tábora, kde mají účastníci tábora poslední možnost získat potřebné body (peníze) pro celkové vítězství v celotáborové hře.

Pomůcky: Závisí na konkrétních úkolech, které se nachází na jednotlivých lokalitách.

Pravidla: Obecný princip spočívá v tom, že oddíly jednotlivě obcházejí (případně obíhají) známá místa v okolí tábora, kde na ně vždy čeká nějaký úkol (šifra, hlavolam, otázka, ...). Dokáží-li úkol vyřešit, získají potřebnou indicii k nalezení cílové lokality (kde se nejčastěji nachází nějaký poklad).

Vítěz: Tým, který jako první dorazí do cílové lokality.

Sběr ovoce

Běžecká hra

Místo konání: les **Přibližná časová náročnost:** 1-2 hodiny

Základní charakteristika: Fyzicky náročnější hra pro týmy, které se snaží nasbírat v pralese co nejvíce tropického ovoce a zároveň se vyhnout dotěrnému hmyzu.

Pomůcky: silnější červená fixa pro každého vedoucího, vlhčené ubrousky, kartičky symbolizující ovoce (4x4 cm), cedule značící ošetřovnu.

Kartičky: Banány (100x) – 1 bod Granadilla (70x) – 2 body
Avokádo (50x) – 3 body Mango (40x) – 4 body
Karambola (20x) – 5 bodů Ananas (10x) – 10 bodů



Pravidla: Hru je nutno předem připravit v lese. Na rozlehlejších, vymezeném prostoru se rozmístí ovoce (různobarevné kartičky s vyobrazením daného druhu ovoce), vícebodové ovoce může být lehce ukryto.

Na povel se hráči (sběrači) rozběhnou do prostoru a začnou sbírat ovoce. Každý sběrač hraje za sebe, ale v závěru jsou body sečteny dohromady celé posádky. Při sběru ovoce musí hráči dávat pozor na zvláštní jedovatý hmyz (namaskovaní vedoucí). Pokud hmyz některého ze sběračů štípne (udělá mu na tělo tečku fixou), začnou brigádníkoví „dřevěnět“ nohy a musí si okamžitě dojít pro očkování na ošetřovnu. Sérum stojí dva banány nebo jeden fík (2 body), které hráč lékaři odevzdá. Potom mu lékař vyléčí štípanec (vlhčeným ubrouskem smaže tečku) a pustí ho znovu do pralesa. Pokud hráč nemá ovoce na zaplacení séra, může ho za něj zaplatit jiný člen týmu. Bez séra nesmí štípnutý hráč opustit ošetřovnu. Hmyz smí létat nejbliž 20 metrů k místu očkování.

Vítěz: Tým, který nasbíral ovoce za nejvíce bodů.

Sklenice

Hra s plížením

Místo konání: tábor

Přibližná časová náročnost: 1-2 hodiny

Základní charakteristika: Méně fyzicky náročná hra pro jednotlivce, jejichž úkolem je se nepozorovaně dostat na konkrétní místa v táboře označená sklenicemi.

Pomůcky: 10 velkých zavařovacích sklenic očíslovaných čísly 1-10, 10 lístečků (životů) pro každého hráče (hráči si své lístky podepíší vlastním jménem).

Pravidla: Všichni hráči se před začátkem hry seskupí na stanoveném místě (základně) v těsné blízkosti tábora, kde jim jeden z vedoucích rozdá jejich životy. Poprosí hráče, aby si je podepsali a někde uschovali, neboť v herním poli (na území tábora) se mohou pohybovat vždy pouze s jedním životem.

Ostatní vedoucí během toho po táboře rozmístí sklenice. Při tom berou v úvahu, že číslo na sklenici určuje počet bodů, kolik hráč za její dobytí získá. Ke sklenicím s nízkým bodovým ohodnocením by proto mělo být jednoduché se dostat a zároveň čím je bodové ohodnocení sklenice vyšší, tím více by měla být v průběhu hry střežena.

Úkolem hráčů je vplížit se do tábora, který je střežen vedoucími, a nepozorovaně vhodit lísteček do jedné ze sklenic. Podaří-li se mu to, získává počet bodu odpovídající číslu na sklenici. Už se také nemusí skrývat. Zvedne se a volně projde mezi strážemi tábora zpět na základnu, kde si vezme další svůj lísteček se jménem. Následně se pokusí opět proniknout do tábora a umístit svůj lísteček do další sklenice. Hráč smí vhodit do každé sklenice pouze jeden svůj lísteček.

Pokud je hráč na cestě ke sklenici zpozorován strážcem, který řekne jeho jméno, musí hráč odevzdat danému strážci svůj lísteček (život) a jít si vyzvednout na základnu nový.

V momentě, kdy hráč už nemá žádný život, hra pro něj končí a on se odebere na předem určené místo v táboře, kde čeká, až hru dohrají i všichni ostatní.

Vítěz: Hráč, který získal nejvyšší bodů.
V případě, že je potřeba vyhodnotit nejúspěšnější oddíl, sečtou se bodové zisky všech členů jednotlivých týmů.

Skalpy

Běžecská hra

Místo konání: les **Přibližná časová náročnost:** 45 minut

Základní charakteristika: Běžecská, ale i strategická hra, ve které mezi sebou soupeří minimálně 3 stejně početné týmy. V týmu by mělo být alespoň 6 hráčů.

Pomůcky: Různobarevné dlouhé proužky krepového papíru (počet barev = počet týmů).

Pravidla: Každému týmu je přidělena jedna barva. Všichni hráči si přes čelo uváží proužek krepového papíru v barvě svého týmu, který představuje jejich skalp. Následně vedoucí jednotlivým týmům sdělí tak, aby to ostatní neslyšeli, barvu týmu, který mají pochyťat. (Kdo koho bude pronásledovat a chytat, si předem vedoucí hry musí promyslet tak, aby každý tým byl pronásledován právě jedním cizím týmem, a zároveň, aby se dva týmy nepronásledovaly navzájem). Úkolem každého týmu je získat co nejvíce skalpů oddílu, který jim byl přidělen jako oběť, a zároveň uchránit co nejvíce skalpů svých. Skalp se ukořisťuje pouhým dotekem soupeře. Jakmile někdo přijde o svůj skalp, vypadává ze hry a odchází na předem určené místo.
Hráči mají před samotným začátkem hry několik minut na to, aby se rozmístili po vymezeném herním lesním území a aby si domluvili strategii.
Hra trvá po stanovený čas (např. 30 minut) a je zahájena a ukončena smluveným signálem (hvizdem na píšťalku).

Vítěz: Tým, který má nejvyšší součet získaných a uchráněných skalpů.

10.8 Příloha 8 – Ukázky z filmové dokumentace tábora

Na přiloženém DVD lze zhlédnout dvě ukázky z filmové dokumentace tábora. A to upoutávku k táborovému filmu, která zároveň sloužila jako pozvánka na premiéru, a samotný závěr filmu, kde je zachyceno otevření tajemné truhly a záhadné zmizení jejího obsahu.