

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta

**Projekt volnočasových aktivit pro organizaci
mládeže – letní tábor**

Jan KEPRT

Katedra pedagogiky
Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Jiří Veverka
Studijní program: Specializace v pedagogice (B PG – ZSV)
Kombinované studium

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „Projekt volnočasových aktivit pro organizaci mládeže – letní tábor“ vypracoval samostatně pod vedením Mgr. Jiřího Veverky. V práci jsem použil jako zdroje uvedené prameny a literaturu. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 5. dubna 2013

.....
vlastnoruční podpis

Poděkování

Dovoluji si poděkovat Mgr. Jiřímu Veverkovi za odborné vedení a trpělivost při vedení mé bakalářské práce.

Dále děkuji Občanskému sdružení Poutník za umožnění praktického ověření projektu na letním táboře u obce Trpík v době letních prázdnin 2012.

Anotace v českém jazyce

V teoretické části bakalářské práce se zabývám pojmem „volný čas“, jeho funkcemi, cíly a podmínkami výchovy ve volném čase, jakož i charakteristikou zájmových činností a výchovy prožitkem.

V praktické části mé bakalářské práce podrobně popisuji projekt letního tábora. Tento projekt byl prakticky ověřen a z tohoto ověření vychází evaluace projektu.

Klíčová slova

projekt volnočasových aktivit, volnočasové aktivity, letní tábor, volný čas, funkce výchovy ve volném čase, výchova prožitkem, výchova zážitkem, táborová hra, klíčové kompetence

Annotation

The theoretical part of this bachelor thesis elaborates on the term of "free time": its functions, objectives and conditions of education in free time, as well as characteristics of leisure activities, hobbies and experiential education.

The practical part of this bachelor thesis provides a detailed description of a summer youth camp project. The project has been proven in practice to provide a basis for project evaluation.

Key words

Free-time activities project, free-time activities, summer camp, free time, the function of education in free time, experiential education, experiential learning, camp game, key competencies.

Souhlasím s půjčováním bakalářské práce v rámci knihovních služeb.

Obsah

1	Úvod.....	8
2	Cíl práce	9
3	Teoretická východiska projektu	10
3.1	Volný čas.....	10
3.2	Výchova ve volném čase.....	10
3.3	Funkce výchovy ve volném čase.....	11
3.3.1	Výchovně – vzdělávací funkce	11
3.3.2	Zdravotní funkce	11
3.3.3	Sociální funkce.....	12
3.4	Cíle a podmínky výchovy ve volném čase.....	12
3.5	Klíčové kompetence v neformálním vzdělávání.....	12
3.6	Psychologické aspekty výchovy ve volném čase.....	15
3.6.1	Osobnost pedagoga volného času	16
3.7	Zájmová činnost	18
3.7.1	Kategorizace zájmové činnosti.....	18
3.7.2	Motivování zájmových činností.....	19
3.8	Kreativita a volný čas	20
3.8.1	Tvořivá osobnost.....	20
3.9	Prožívání, zážitky	21
3.9.1	Výchova prožitkem, zážitkem.....	22
4	Praktická realizace projektu	23
4.1	Podmínky realizace projektu.....	23
4.1.1	Organizace tábora.....	23
4.1.2	Táborová služba	24
4.1.3	Noční hlídky	25
4.1.4	Herní oděv	25
4.2	Popis táborové hry.....	26
4.2.1	Souvislosti herního příběhu.....	26
4.2.2	Herní příběh.....	26
4.3	Pravidla táborové hry	27
4.3.1	Pravidla pro obsazení polí na mapě.....	28
4.3.2	„Rychlá“ hra	28
4.3.3	Povolání vedoucích	29
4.3.4	Povolání hráčů.....	29
4.3.5	Suroviny	32
4.3.6	Stavby.....	33
4.3.7	Životy	34
4.3.8	Karta hráče	36
4.3.9	Pravidla boje.....	37
4.3.10	Oživovací obřad	37
4.3.11	Herní předměty.....	38
4.4	Popis her a činností použitých v projektu	41
4.4.1	Budování oppida	42
4.4.2	Lov na medvědy	42
4.4.3	Průzkum okolí	43
4.4.4	Přepad oppida germánským oddílem.....	44
4.4.5	Cesta světél.....	44
4.4.6	Výcvik ve zbrani	46

4.4.7	Tajné základny	47
4.4.8	Návštěva kupců	48
4.4.9	Bílé tabule	48
4.4.10	Obřad získání síly	49
4.4.11	Stavba keltského obydlí	49
4.4.12	Těžba surovin	50
4.4.13	Boj čísel	51
4.4.14	Bitva s římskou legií	52
4.4.15	Itálie	53
4.4.16	Lesní golf	54
4.4.17	Bitva s germánským oddílem	55
4.5	Reflexe projektu na letním táboře Občanského sdružení Poutník	57
4.5.1	Vyhodnocení názorů dětských účastníků tábora	58
4.5.2	Vyhodnocení aktivit dle pedagogického deníku	59
4.6	Přehled klíčových kompetencí v jednotlivých konkrétních táborevých aktivitách	62
5	Závěr	63
6	Seznam literatury	64
7	Seznam použitých internetových zdrojů	65
8	Přílohy	66
8.1	Fotografická dokumentace	66
8.1.1	Příprava tábora	66
8.1.2	Táborová nástěnka	71
8.1.3	Táborový oděv	73
8.1.4	Fotografická dokumentace vybraných aktivit	74
8.2	Dokumentace materiálů z vybraných aktivit	78

Seznam tabulek

Tabulka 1:	Věkové zvláštnosti dětí mladšího školního věku	15
Tabulka 2:	Věkové zvláštnosti dětí středního školního věku	16
Tabulka 3:	Denní režim tábora	24
Tabulka 4:	Propojení herních předmětů s čísly na hrací kostce	36
Tabulka 5:	Návrh obsahu táborového programu	41
Tabulka 6:	Přehled hodnocení jednotlivých aktivit od dětských účastníků tábora ..	58
Tabulka 7:	Přehled hodnocení jednotlivých aktivit od vedoucích	60
Tabulka 8:	Přehled klíčových kompetencí v konkrétních aktivitách	62

Seznam grafů

Graf 1:	Poměr kladných a záporných hodnocení aktivit dětmi	58
Graf 2:	Poměr kladných a záporných hodnocení aktivit vedoucími	60

Seznam obrázků

Obrázek 1: Návrh jednoduchého oděvu pro účastníky tábora.	25
Obrázek 2: Příklad grafického znázornění zisku bodů na nástěnce.	27
Obrázek 3: Příklad grafického vyjádření speciálních polí.	28
Obrázek 4: Grafické vyjádření závislosti bodů a surovin.	33
Obrázek 5: Příklad žetonů surovin.	33
Obrázek 6: Grafické znázornění "staveb" na nástěnce.	34
Obrázek 7: Příklad životů použitých na táboře O. S. Poutník.	35
Obrázek 8: Příklad karty hráče.	36
Obrázek 9: Příklad žetonů představujících různé herní předměty.	39
Obrázek 10: Výroba výzbroje a výstroje pro římské legie.	66
Obrázek 11: Výroba římské výstroje.	66
Obrázek 12: Detail znaku jedné z římských legií.	67
Obrázek 13: Brnění římských vojáků.	67
Obrázek 14: Zboží pro kupce.	68
Obrázek 15: Herní životy.	69
Obrázek 16: Suroviny.	69
Obrázek 17: Ukázka žetonů představující různé herní předměty.	70
Obrázek 18: Ampulky na léčivé lektvary.	70
Obrázek 19: Nástěnka s informacemi pro obyvatele oppida.	71
Obrázek 20: Nástěnka s herními pravidly.	71
Obrázek 21: Nástěnka s grafickým vyjádřením bodování.	72
Obrázek 22: Služba zakresluje získané body.	73
Obrázek 23: Příklad oděvu vedoucího a dětského účastníka.	73
Obrázek 24: Další příklady oděvů.	74
Obrázek 25: Římská jednotka.	74
Obrázek 26: Germánský bojovník (přepad tábora).	75
Obrázek 27: Předávání životů po platném zásahu.	75
Obrázek 28: Luštění jedné z mnoha zpráv.	76
Obrázek 29: Momentka z obřadu "Oživení".	76
Obrázek 30: Kupci navštívili naše oppidum.	77
Obrázek 31: Detail grafického vyjádření získaných bodů, družiny.	78
Obrázek 32: Grafické vyjádření získaných bodů, jednotlivci.	79
Obrázek 33: Příklad zprávy.	79
Obrázek 34: Příklad kurzu směny bodů za suroviny.	80
Obrázek 35: Příklad kurzu směny surovin za herní předměty.	81
Obrázek 36: Ukázka části sestaveného deníku římské legie.	82
Obrázek 37: Reflexe jednodenního výletu.	83
Obrázek 38: Slib příslušníka keltského kmene "Se zlatým srpem ve znaku".	84
Obrázek 39: Ukázka z "Knihy zážitků".	85

1 Úvod

Velkou část svého života se pohybuji v oblasti dobrovolné mimoškolní práce s dětmi a mládeží. Byl jsem vedoucím oddílu, vedoucím na mnoha letních táborech i dobrovolný pracovník v různých funkcích v rámci organizací pracujících s dětmi i mládeží. Svě relativně bohaté zkušenosti z dobrovolné práce v oblasti výchovy ve volném čase jsem se rozhodl využít při zpracování bakalářské práce.

V současné době působím v Občanském sdružení Poutník, jež se specializuje na letní tábory a nepravidelnou nabídku dalších akcí v rámci mimoškolní výchovy.

Bakalářská práce je popisem uceleného projektu vhodného k realizaci na letním táboře dětí a mládeže. Měla by být vodítkem a možnou inspirací pro začínající vedoucí táborů, případně pro osoby pověřené plánováním a realizací táborové hry.

Práce je zaměřena na popis skutečně realizovaného a vyzkoušeného projektu letního tábora. Popisuje nejen pravidla samotné táborové hry, ale i další potřebné předpoklady pro úspěšnou realizaci projektu. Nedílnou součástí projektu volnočasových aktivit je veřejně přístupné datové úložiště, kde jsou k dispozici veškeré dokumenty a grafiky potřebné k realizaci projektu.

2 Cíl práce

Cílem této bakalářské práce je ucelený projekt volnočasové aktivity určený pro pořádání letního tábora, který lze, jen s malými úpravami pro konkrétní podmínky, kompletně převzít a realizovat.

Projekt letního tábora je postaven na táborové hře. Táborová hra má nosné téma v keltské historii. Cílem hry je nejen seznámit účastníky tábora s některými historickými fakty, ale současně je přimět přemýšlet o souvislostech života v přírodě, využívání přírodních zdrojů a jejich faktickou nemožnost obnovy.

3 Teoretická východiska projektu

3.1 Volný čas

Téměř každá publikace věnující se výchově ve volném čase definuje pojem volný čas. Nejobecněji lze volný čas chápat jako negativní vymezení k době práce a povinností. Je to tedy doba, kdy svou činnost můžeme svobodně ovlivnit, doba která nám přináší pocit uspokojení, uvolnění.

Ve většině evropských společností převládá názor, že volný čas dětí¹ a mládeže² je nutné pedagogicky ovlivňovat a to z výchovných důvodů. Je shoda v názoru, že děti nemají dostatek zkušeností jak s volným časem naložit a proto potřebují citlivé vedení dospělých. Podmínkou je, aby toto vedení bylo nenásilné, nabízené činnosti pestré a přitažlivé. Předpokládá se dobrovolná účast.

Velmi podrobně tento pojem vysvětluje Mojmír Vážanský v knize „Základy pedagogiky volného času“. Sleduje zde náhled filosofický, sociologický, historický atd. Zde jsem také našel oporu pro výše uvedené úvahy:

- Negativní vymezení: *„volný čas v tomto smyslu znamená zbývající dobu celkového průběhu dne, která zůstala po pracovní, nebo studijně podmíněném čase, úkolech v domácnosti a po uspokojení základních fyziologických potřeb“³.*
- Pozitivní vymezení: *„volný čas se charakterizuje jako disponibilní časový prostor, v němž by volný čas mohl pro jedince znamenat skutečnou svobodu“⁴.*

Definice uváděné v ostatní literatuře ve svém významu zahrnují podobná vymezení.

3.2 Výchova ve volném čase

„Na výchově dětí ve volném čase se podílí rodina, škola, zařízení určená pro výchovu mimo vyučování, některé další subjekty a jiné společenské vlivy“⁵. Stejně jako v citované publikaci někteří autoři používají místo pojmu „výchova ve volném čase“ pojem „výchova mimo vyučování“. Oba pojmy mají ovšem vcelku shodné charakteristiky:

- Probíhají mimo povinné školní vyučování.
- Probíhají mimo bezprostřední vliv rodiny.

¹ Jedinec mladší 18 let.

² Jedinec mladší 26 let a starší 18 let.

³ Vážanský: Základy pedagogiky volného času, strana 30.

⁴ Vážanský: Základy pedagogiky volného času, strana 30.

⁵ Pávková: Pedagogika volného času, strana 37.

- Uskutečňují se převážně ve volném čase dětí a jsou zpravidla institucionálně zajištěny.

V rámci této bakalářské práce budu užívat pojem „výchova ve volném čase“. Oblast výchovného působení na děti a mládež v jejich volném čase má mnoho významných aspektů, jenž nazýváme funkcemi výchovy ve volném čase.

3.3 Funkce výchovy ve volném čase

Výchova ve volném čase plní různé funkce. Můžeme specifikovat především funkci výchovně – vzdělávací, zdravotní a sociální, dále plní například i funkci přípravy na školní docházku, funkci upevňování kulturních zvyklostí apod. Různé instituce zabývající se výchovou ve volném čase pak plní její funkce v různé míře a to na základě podmínek a charakteru činnosti.

3.3.1 Výchovně – vzdělávací funkce

Plnění této funkce je sledováno se zvláštním zřetelem. Rozvíjení schopností, uspokojování zájmů a potřeb, formování žádoucích morálních vlastností a návyků je pro společnost zvláště cenné.

Zájmová činnost, především pestrá zájmová činnost, motivuje děti a mládež k získávání nových vědomostí, znalostí a dovedností. Přispívá k celoživotnímu vzdělávání jedince. Úspěch v zájmové činnosti přináší uspokojení, pocit vhodné seberealizace a také přiměřené sebehodnocení. Díky praktickým zkušenostem nabytým zájmovou činností si mladí jedinci utvářejí vlastní názor na okolní svět.

3.3.2 Zdravotní funkce

Tato funkce je plněna tím, že výchova ve volném čase usměrňuje denní režim. Pokud je tak činěno vhodným způsobem, jedinec si tak velmi přirozenou cestou osvojuje zdravý životní styl.

Zvláště pobyt a provozování různých aktivit na čerstvém vzduchu, v přírodním prostředí, je považován za přínosný. Zdravotní funkce výchovy ve volném čase umožňuje vést jedince ke správné životosprávě, ukazuje význam hygienických návyků.

Přínosem pro vývoj jedince je především střídání aktivit různého charakteru, například činností organizovaných a spontánních, duševní činnosti, tělesné činnosti apod.

3.3.3 Sociální funkce

Smyslem sociální funkce výchovy ve volném čase je vytváření co nejbohatších žádoucích sociálních vztahů, nácvik komunikativních dovedností, seznamování se s pravidly společenského chování.

V neposlední řadě instituce a zařízení vychovávající ve volném čase korigují rozdílné materiální a sociální podmínky, z nichž jedinec přichází.

3.4 Cíle a podmínky výchovy ve volném čase

Výchova ve volném čase má obecné i specifické dílčí cíle. Nejobecnějším cílem je, naučit jedince vhodně hospodařit s volným časem, zvládnout jeho rozumné využití. Také dokázat ocenit volný čas jako významnou hodnotu kvality života.

Dílčí cíle vycházejí z výše popsaného obecného cíle. Může se jednat o cíl naučit jedince odpočívat, rozvíjet své zájmy, uspokojovat své potřeby. Naučit se vhodně si uspořádat svůj denní režim, mít snahu používat zdravý životní styl.

Podmínky výchovy ve volném čase se výrazně liší od podmínek školní výchovy. Je zde dostatek prostoru k rozvíjení individuálních znaků osobnosti, především vhodných zájmů, schopností a postojů. Tyto podmínky můžeme označit za vnitřní.

Vnější podmínky výchovy ve volném čase jsou také specifické. Pravidla výchovy nezávisí tolik na regulaci předpisy. Jsou volnější. Zároveň je mnohem více prostoru pro uplatnění osobnosti pedagoga volného času. Ovšem tato, na první pohled výhoda, klade zvláště velké nároky na samotného pedagoga. Také prostředí, v němž výchova ve volném čase probíhá, je silně variabilní a proměnlivé, výchovné působení není vázané na stálé prostředí.

3.5 Klíčové kompetence v neformálním vzdělávání

Pojem „klíčové kompetence“ se začal v českém školství používat v souvislosti s reformou školství. Svět, do něž dospívají žáci základních škol a tedy i účastníci našeho tábora, se velmi dynamicky mění. Platné znalosti a postupy, které se žáci učí v průběhu povinné školní docházky, jsou rychle nahrazovány novými, je potřebné řešit neočekávanost různých situací v budoucnu. Například pracovat v oborech, které teprve vznikají, nebo ještě ani nevznikly, používat zařízení jež bude teprve vymyšleno apod. Dospělý život dnešních dětí bude velmi odlišný od toho, jenž zažívají v této přítomnosti. Přibývá učiva, mění se poznatky a to velmi

rychle. Ovšem potřebných dovedností tolik nepřibývá, ty jsou víceméně obecné, navzájem podobné a mělo by být možné je využít v mnoha oborech lidské činnosti. Například kompetenci k řešení problémů použije jedinec nejen ve škole, ale i při práci a v rodinném životě. Dnes je potřeba, aby se každý jedinec učil a získával potřebné informace celoživotně. K tomu může velmi dobře posloužit i neformální vzdělávání ve stylu tábora.

System výchovy z pohledu klíčových kompetencí vede především „*k celistvému zvládnutí vědomostí – dovedností – postojů*“⁶. Získávání takových dovedností se děje ucelenou a smysluplnou činností konkrétního jedince, čímž dojde k trvalému pochopení vědomostí, jenž dotyčný jedinec považuje za potřebné. „*Mít určitou kompetenci znamená, že se dokážeme v určité přirozené situaci přiměřeně orientovat, provádět vhodné činnosti, zaujmout přínosný postoj*“⁷.

Pod jednotlivými částmi klíčových kompetencí si musíme v rámci neformálního vzdělávání představit zcela konkrétní činnost, hru, aktivitu. Není to něco, co vedoucí dítěti „řekne“, ale jsou to jednoznačně diferencované schopnosti konkrétního jedince utvrzované posilováním v daných aktivitách během tábora.

Zvládnutí klíčových kompetencí v základním školství je vyhodnocováno v různých hladinách, například na konci pátého a devátého ročníku. Tábor je ovšem akcí krátkodobou, proto není možné na jeho konci provést relevantní vyhodnocení zvládnutí kompetencí. Na táboře stavíme na dovednostech získaných v rámci základního vzdělávání a některé dále vhodně posilujeme. Tábor tak slouží jako doplnění získaných potřebných klíčových kompetencí jinou formou, než jaká je běžná v rámci základního vzdělávání. Mimo to, v rámci tábora si své klíčové kompetence posilují a doplňují také vedoucí, případně instruktoři. A to plně v duchu předpokladu celoživotního vzdělávání.

V rámci tohoto projektu posilují účastníci tyto klíčové kompetence:

- **Kompetence k učení.** Účastník tábora operuje s obecně užívanými termíny, znaky a symboly, je schopen uvádět věci do souvislostí a propojovat poznatky z různých oborů činnosti. Potřebuje-li poradit, samostatně se dohodne na podmínkách (místo, čas). Je schopen se přizpůsobit výukovému stylu aktivity, dokáže formulovat jaký význam mají získané informace.

⁶ Kolektiv autorů: Klíčové kompetence v základním vzdělávání. Praha, strana 7.

⁷ Kolektiv autorů: Klíčové kompetence v základním vzdělávání. Praha, strana 7.

- **Kompetence k řešení problémů.** Účastník tábora vnímá nejrůznější problémové situace, přemýšlí o nesrovnalostech, promýšlí a naplánuje způsob řešení k čemuž využije vlastního úsudku a zkušeností. Problémy řeší samostatně nebo v kooperaci. Volí vhodné řešení, prakticky ověřuje správnost řešení, osvědčené postupy aplikuje při řešení obdobných situací. Kriticky myslí a činí uvážlivá rozhodnutí, dokáže srozumitelně vysvětlit svá rozhodnutí.
- **Kompetence komunikativní.** Účastník tábora výstižně a srozumitelně formuluje a vyjadřuje své myšlenky. Dokáže naslouchat promluvám ostatních dětí i vedoucích. Těmto promluvám porozumí, vhodně reaguje a je schopen zapojit se do smysluplné diskuze. Nerozumí-li něčemu, nebojí se zeptat. Rozumí různým druhům zápisu textů, obrazovým materiálům i běžně užívaným gestům. Získané dovednosti využívá k vytváření plnohodnotných vztahů s ostatními účastníky tábora.
- **Kompetence sociální a personální.** Účastník tábora dokáže účinně spolupracovat ve skupině a pozitivně ovlivňovat kvalitu společné práce. Přispívá k utváření a upevňování vhodných mezilidských vztahů, uznává principy ohleduplnosti a úcty k ostatním. V případě potřeby dokáže požádat o pomoc, nebo dokáže pomoc sám poskytnout. Aktivní činností si vytváří pozitivní představu o sobě samém, ovládá a řídí svoje jednání a chování. Z nabídky úkolů si dokáže vybrat takový úkol, který je schopen splnit.
- **Kompetence občanské.** Účastník tábora respektuje přesvědčení druhých, odmítá útlak a fyzické nebo psychické násilí. Je si vědom svých práv a povinností jako účastník tábora, ale svých práv a povinností si je vědom i mimo prostředí tábora. Odpovědně se rozhoduje podle nastalé situace. Chápe základní souvislosti principu trvale udržitelného rozvoje společnosti. Chrání zdraví své i ostatních.
- **Kompetence pracovní.** Účastník tábora používá bezpečně a správně nástroje, materiály a vybavení, které je v rámci tábora k dispozici. Při své pracovní činnosti zohledňuje nejen kvalitu a funkčnost, ale také ochranu svého zdraví i zdraví druhých. Dokáže rozpoznat, které pracovní činnosti jej baví a jdou mu lépe, než jiné. Zajímá se o to, jak zvolené pracovní postupy ovlivňují stav životního prostředí. Pracovní místo dovede správně vybrat a udržuje jej ve vhodném stavu a pořádku.

3.6 Psychologické aspekty výchovy ve volném čase

Pedagogika volného času je provázána s psychologií, zejména vývojovou psychologií, psychologií sociální, psychologií osobnosti a psychohygieny. Především je třeba brát v úvahu věkové zvláštnosti vychovávaných jedinců a vliv osobnosti pedagoga volného času. Pro účely mého projektu je pedagogem volného času táborový vedoucí.

Projekt letního tábora je zaměřen na děti mladšího školního věku (6 – 11 let) a děti středního školního věku (11 – 15 let). Přehled věkových zvláštností uvádí Jiřina Pávková takto⁸:

Mladší školní věk (6 – 11 let)				
Tělesný vývoj	Duševní vývoj			Sociální vývoj
	Rozumový	Citový	Volní	
Růst do výšky, prodlužování dolních končetin, pokračuje osifikace (nebezpečí vadného držení těla), vývoj trvalého chrupu, zvyšování výkonnosti orgánů (dozrávání nervové soustavy). Pohybový rozvoj: Velká potřeba pohybu, výrazná pohybová aktivita – zlepšování svalové koordinace (hlavně drobných svalů ruky), radost z pohybu, spontaneita, možnost organizované tělovýchovy.	Velký vliv prostředí, hlavně vyučování. Vnímání: cílevědomější, soustavnější, přesnější. Pozornost: labilní, převaha bezděčné pozornosti, počátky záměrné pozornosti. Představy: zkušenostmi se zpřesňují od konkrétních k obecnějším. Paměť: převážně mechanická: bezděčné zapamatování, vývoj záměrného zapamatování a logické paměti. Myšlení: konkrétní. Řeč: rozšiřování slovní zásoby, vliv prostředí a školního vyučování.	Převaha kladných citů, ze záporných citů strach, obavy z trestu, zesměšnění, lepší ovládnutí citů, stud z nahoty, málo vyvinutý soucit. Rozvoj vyšších citů: estetických (vkus, pochopení uměleckého díla), intelektuálních (zvědavost, radost z poznání), morálních (přejímání mravních zásad od autorit), celkově se jedná z hlediska citového o klidné období.	Hodně impulzivní jednání, vývoj sebeovládání, větší samostatnost, při dobrém vztahu k dospělým se ochotně podřizují požadavkům, motivy jednání bližší a konkrétní (učím se abych mohl jít ven, abych udělal radost rodičům, abych dostal pěknou známku atd.).	Bohatší mezilidské vztahy, nové vztahy k učitelům, vychovatelům a vrstevníkům, více kritičnosti, uvolnění vztahu k rodičům, samostatnost, významné skupiny: školní třída a herní skupiny, pocit solidarity, kamarádství podle náhodných znaků, chlapecké a dívčí skupiny: škádlení a časté spory.

Tabulka 1: Věkové zvláštnosti dětí mladšího školního věku.

⁸ Pávková: Pedagogika volného času, strana 213 a 214.

Střední školní věk (11 - 15 let)				
Tělesný vývoj	Duševní vývoj			Sociální vývoj
	Rozumový	Citový	Volní	
Nerovnoměrnost, velké změny rychlosti růstu, růst dlouhých kostí, tělesná neohrabanost, pohlavní dozrávání: pubescence, změny v činnosti endokrinních žláz, dočasné zhoršení nervosvalové koordinace, vzrůst fyzické výkonnosti, snadná unavitelnost.	Vnímání: zpřesňuje se, hlavně vnímání času a prostoru. Pozornost: stálejší, úmyslná, přechodně kolísání. Paměť: záměrná, logická, trvalejší, pohotovější. Fantazie: zdokonaluje se reprodukční fantazie, rozvoj tvůrčí fantazie, denní snění. Myšlení: schopnost abstrakce a zobecnění, logické myšlení, kritičnost. Řeč: větší slovní zásoba, hlasitost, nápadnost, slangové výrazy.	Rozmanitost citů větší, ale kolísavé sebeovládání. Vyšší city: mravní (vlastní hodnocení dobra a zla), intelektuální (zvidavost, hlavně v zájmových činnostech), estetické (vnímání krásy), romantičnost, kolísání citů, střídání nálad, sentimentalita, ambivalence, afekty, kolísání sebevědomí.	Velké kvalitativní změny, větší uvědomělost, rozhodnost, cílevědomost, vzdálenější cíle, rozmanitější motivy jednání, větší sebeovládání, vytrvalost při překonávání překážek (zejména u zájmových činností), občasná výkyvy ve volním jednání v souvislosti s kolísáním citů a fyziologickými změnami.	Kritičnost k dospělým a autoritám, tendence ke sdružování s vrstevníky, konformita k vrstevnické skupině, snaha o samostatnost, změny ve vztahu mezi chlapci a dívkami, erotika, smysl pro kolektiv, nové skupiny (zájmové útvary), volba povolání, kamarádství, přátelství, první lásky.

Tabulka 2: Věkové zvláštnosti dětí středního školního věku.

3.6.1 Osobnost pedagoga volného času

Osobnost pedagoga volného času (vychoovatele, vedoucího) má v porovnání s ostatními pedagogickými profesemi své zvláštnosti. Důraz je kladen zejména na dobrý vztah k dětem, smysl pro hru, tvořivost, iniciativnost. Zpravidla také dochází ke specializaci na některou oblast zájmové činnosti.

Obsah výchovy je stanoven spíše rámcově nebo má charakter doporučení. Stanovení obsahu je v pravomoci pedagoga, jenž musí brát zřetel i na přání a potřeby vychovávaných. Vzhledem k výše napsanému je i hodnocení výsledků individuální, je zde kladen důraz na snahu, radost z činnosti apod.

Pedagog volného času je pro vychovávaného jedince často spíše kamarádem, někdy i náhradním rodičem. Jeho role obsahuje roli učitele, instruktora, rádce. Vzhledem k tomu, že pedagogické profese obecně patří mezi pomáhající profese, je zde požadován předpoklad psychické odolnosti a vyrovnanosti. Břetislav

Hofbauer píše: „*Pedagog by měl být dobrý člověk*“⁹. Takováto definice je značně obecná. Asi by se dalo napsat, že znaky osobnosti pedagoga volného času by měly vykazovat mnohé kladné vlastnosti: poznávací procesy by měly být na dobré úrovni, měl by mít schopnost prožívat i ovládat své emoce, jeho charakterové vlastnosti by měly obsahovat např.: spravedlivost, pracovitost, sebeovládání. Měl by také zvládat vychovávat jemu svěřené jedince směrem k žádoucím názorům a postojům. To jsou jen namátkou vybrané charakterové vlastnosti pedagoga volného času, jenž často očekávají rodiče, potažmo společnost. Takto ideální pedagog pravděpodobně vůbec neexistuje. Každý z nás, táborových vedoucích, určitě některé z těchto výše uvedených vlastností má.

Mimo tyto obecné vlastnosti, jež by měl mít každý pedagog, Hofbauer vyzdvihuje některé další, zvláště vhodné vlastnosti pro pedagoga volného času: „*Pedagog volného času je obecně dobrý člověk a má vlastnosti žádoucí pro vykonávání pedagogického povolání. Kromě toho je tvořivý, nápaditý, přizpůsobivý, dostatečně energický, hravý, vtipný a zdatný*“¹⁰.

Tuto kapitulu bych asi uzavřel konstatováním, že pedagog volného času by měl také umět použít vhodný výchovný styl daný podmínkami, prostředím a účastníky konkrétní aktivity.

⁹ Hofbauer, Pávková, Hájek: Pedagogické ovlivňování volného času, strana 134.

¹⁰ Hofbauer, Pávková, Hájek: Pedagogické ovlivňování volného času, strana 136.

3.7 Zájmová činnost

Základem volnočasových aktivit jsou velmi často činnosti založené na zájmu. Pojem „zájem“ lze definovat jako „*Relativně stálé zaměření osobnosti*“¹¹. Zájmové činnosti přikládá jedinec zpravidla zvláštní důležitost, na žebříčku hodnot a potřeb stojí pak takový zájem vysoko. Uspokojení zájmu přináší jedinci kladné citové naladění. K uspokojení svého zájmu je jedinec ochoten překonávat nelehké překážky a je schopen vyvinout nemalé úsilí.

Zájmová činnost rozvíjí samostatnost, tvořivost. Často může vést k poznání o výběru profese, také vede k umění účelně využívat svůj volný čas.

Pokud uspokojení zájmů jedince není naplňováno žádoucími aktivitami, může takovýto jedinec mít sklony k patologickým činnostem. Nemusí to být nutně jen užívání škodlivých látek (kouření, alkohol, drogy), ale také sklon k dlouhodobému pobývání u počítače, sledování televizních pořadů bez zájmového výběru, apod. Vlastní zážitky nahrazuje tento jedinec zážitky zástupnými. Jeho vlastní život se stává nenaplněným. Zájmová výchova proto nabývá z tohoto pohledu na společenské nutnosti, jako předpoklad vhodné reprodukce společnosti.

3.7.1 Kategorizace zájmové činnosti

Zájmové činnosti můžeme kategorizovat podle mnohých hledisek. Zájmy, jako takové jsou nejčastěji vyvolávány potřebami jedince. Uspokojení jedné z potřeb zpravidla vyvolá potřebou jinou, novou. „*Vztah mezi potřebami a zájmy je oboustranný*“¹². Při využití zájmové činnosti v rámci výchovy dochází k jejich regulaci na základě dispozic jednotlivců i potřeb společnosti. Je tedy vhodné zájmové činnosti jistým způsobem kategorizovat, aby bylo lépe zřejmé, kdy lze různé zájmové činnosti použít. V odborné literatuře se nejčastěji používají tyto kategorie zájmových činností:

- Podle úrovně činnosti. Takto rozeznáváme zájmy aktivní a receptivní. Aktivní zájmy předpokládají samostatnou činnost jedince, případnou produkci hodnot. Projekt prezentovaný v této práci je postaven na aktivních zájmových činnostech.

¹¹ Hofbauer, Pávková, Hájek: Pedagogické ovlivňování volného času, strana 166.

¹² Hofbauer, Pávková, Hájek: Pedagogické ovlivňování volného času, strana 168.

- Intenzitou zájmu se určuje kvalita. Známe zájmy hluboké a povrchní. Hloubkou se rozumí úsilí jedince k uspokojení zájmu. Můj projekt je postaven na určité střední až vysoké intenzitě zájmové činnosti.
- Hledisko časového trvání zájmu určuje zájem krátkodobý, dočasný, přechodný, dlouhodobý (trvalý). Vzhledem k tomu, že projekt směřuje do oblasti letního tábora, jedná se spíše o zájmovou činnost krátkodobou, dočasnou.
- Zájmová oblast znamená dělení podle obsahu. Těchto obsahů je nepřeborné množství, některé nelze ani jednoznačně pojmenovat. Projekt letního tábora směřuje k uspokojení zájmů především v oblastech technických, přírodovědných a sportovních činností.

3.7.2 Motivování zájmových činností

Podmínkou uskutečnění zájmových aktivit je vyvolat, či zvýšit, zájem o tu kterou činnost. Jinými slovy uspokojit specifickou potřebu jedince. Aktivita by neměla být vynucena, nýbrž zásadně by měla být vyvolána. K tomu složí motivace. „*Motivace má vyvolat potřebu a současně také ukázat cestu, jak ji uspokojit*“¹³. Měla by jedinci odpovědět na otázku „Proč danou činnost vykonávat“ ? Pro správnou navozující motivaci je třeba znalost osobních vlastností dětí, jejich aktuálního psychického stavu, množství a povaha předchozích zkušeností.

Úkolem pedagoga volného času (v našem případě táborového vedoucího) je udržovat motivaci na potřebné úrovni. Presentovaný projekt staví na kooperujících skupinách (spolupráce členů družiny, nebo celého tábora), ovšem je zahrnuta i jistá úroveň soutěživosti (bodování družin a bodování jednotlivců).

Úspěšná motivace předpokládá dodržení určitých zásad, které vyjmenovává například Hájek¹⁴:

- Nejlepší motivací je radost z činnosti, zájem o činnost samu. Naopak silně deprimující je pak nedokončení aktivity, kterou jedinec začal se zaujetím a nadšením.
- Viditelný výsledek je vhodnou zpětnou vazbou a dále motivuje k další činnosti.
- Zvědavost jedince patří mezi silně motivující faktory, stejně jako participace jedince na aktivitě celé skupiny.

¹³ Hofbauer, Pávková, Hájek: Pedagogické ovlivňování volného času, strana 173.

¹⁴ Hofbauer, Pávková, Hájek: Pedagogické ovlivňování volného času, strana 174 a 175.

- Silným motivačním prvkem je soutěživost a chuť vyhrát. Nicméně, toto by neměl být jediný motivační faktor.
- Antimotivační faktory jsou naproti tomu výtky, zesměšnění, ironie, zaměření se na chyby v rámci činnosti apod. Pochvala podněcuje motivaci, trest, či výtka, motivaci utlumuje.

3.8 Kreativita a volný čas

„Volný čas se dá chápat jako optimální sociální prostor pro sebezvoj osobnosti“¹⁵. Mimo jiné je to prostor vhodný pro rozvoj cílené kreativity, což může být vhodná součást výchovy ve volném čase. Rozvoj kreativity předpokládá nejen předpoklady na straně vychovávaného jedince, ale především na straně pedagoga (táborového vedoucího). Co je kreativita? Podle odborné literatury, kterou uvádí Vladimír Spousta se jedná především o schopnost nacházet nové způsoby řešení, „produkcí alternativ, podmíněných „možností“, jak nějaký problém řešit“¹⁶. Kreativita zahrnuje různé faktory, mezi něž můžeme například zařadit: fluenci (plynulost myšlenek vztahujících se k nějakému podnětu, či aktivitě), flexibilitu (schopnost pružně reagovat na měnící se situaci), originalitu (objevování nových významů, nových řešení), elaboraci (schopnost doplňovat chybějící detaily) a schopnost redefinice (změna funkce a použití v nových souvislostech).

Kreativita je základním předpokladem ke zvládnutí klíčové kompetence k řešení problémů. Zároveň je dnes z pohledu společenského i osobnostního vývoje jedince žádanou vlastností osobnosti. Jednotlivé hry a části projektu, presentované v této práci, jsou podpořeny snahou o rozvoj kreativity účastníků, zvláště jedinců středního školního věku.

3.8.1 Tvořivá osobnost

Mezi vlastnosti, které v odborné literatuře z různých vědních oborů charakterizují tvořivou osobnost nalezneme:

- Zvýšenou potřebu intelektuální aktivity.
- Jistý „hlad“ po informacích.
- Potřebu osobní svobody a nezávislosti.
- Potřebu spontaneity, sebeprojevu a seberealizace.

¹⁵ Spousta: Teoretické základy výchovy ve volném čase, strana 73.

¹⁶ Spousta: Teoretické základy výchovy ve volném čase, strana 74.

Tyto vlastnosti uvádí i Spousta¹⁷.

Z praktického hlediska jsou často frekventovanými vlastnostmi „*mysl pro humor, impulsivnost, vznětlivost, samostatnost, nekonvenčnost, originalita, schopnost koncentrace pozornosti, náročnost, kritičnost apod.*“¹⁸. V neúplném výčtu vlastností mne zaujalo především to, že mnoho vlastností charakterizující kreativní osobnost se shodují s požadovanými vlastnostmi „dobrého pedagoga volného času“.

3.9 Prožívání, zážitek

Pojmy prožívání, prožitek, zážitek, patří k základním pojmům psychologie. Prožívání můžeme považovat za vnitřní proces lidské psychiky. Zahrnuje vše, co se odehrává v našem vědomí i podvědomí. Každé prožívání je ale ovlivněno nejen vlohami daného jedince, ale i podmínkami vnějšího prostředí. Prožívání by nemělo být honbou za povrchními zážitky, ale naopak by mělo být významné. Pak může sloužit jako vhodný prvek výchovy.

Prožitek můžeme považovat za emocionálně zabarvený bezprostřední zážitek. Může působit pouze individuálně, nikdy není stejný pro dvě osoby. Prožitek je zpravidla ucelená událost, která vyvstává díky určité intenzitě, obsahovosti nebo zvláštnosti. Měl by být odlišný od zážitků běžného dne.

Důležitou podmínkou kvality prožitku je míra zvnitřnění, zpracování podnětu, jenž k prožitku vedl. Prožitky se silnou odezvou mohou být bezesporu zařazeny mezi řídicí podněty sebevýchovy. Již J. Dewey považoval výchovu bez prožitků za absurdní.

„Lze říci, že každá výchova je prožitek, ale ne každý prožitek vychovává“¹⁹.

¹⁷ Spousta: Teoretické základy výchovy ve volném čase, strana 80.

¹⁸ Spousta: Teoretické základy výchovy ve volném čase, strana 80 a 81.

¹⁹ Neumann a kol.: Překážkové dráhy, lezecké stěny a výchova prožitkem, strana 36.

3.9.1 Výchova prožitkem, zážitkem

„Výchovné postupy založené na prožitku, zkušenosti, představují široký proud nových, nebo znovuobjevených, metod výchovy ve volném čase, který zpětně významně ovlivňuje celou pedagogiku“²⁰. Opírá se o intenzivní prožitky a zážitky, jež jsou získávány aktivní účastí v konkrétní aktivitě. V současnosti se předpokládá, že intenzivní prožitek může zpětně vést k pozitivnímu rozvoji osobnosti.

U takto pojaté výchovy se často pracuje s kontrolovanou mírou rizika, jedná se často o činnosti fyzicky náročné, mnohdy v přírodním prostředí.

I tento projekt letního tábora je do značné míry postaven na výchově zážitkem.

²⁰ Pávková: Pedagogika volného času, strana 79.

4 Praktická realizace projektu

4.1 Podmínky realizace projektu

Projekt letního tábora, který je zpracován v této bakalářské práci, byl realizován na letním táboře Občanského sdružení Poutník. Tento tábor byl zorganizován na tábořišti Trpík v srpnu 2012. Jedná se tábor pro maximálně 25 účastníků do 15 let věku.

Pro pobyt je tábořiště vybaveno podsadovými stany, polní kuchyní a zastřešenou jídelnou. Pitná voda je odebírána ze studny, jež zásobuje přilehlou obec Trpík. Na tábořišti není zaveden elektrický proud. Zásobování potravinami zajišťoval malý konzum v obci, větší město je vzdáleno cca 11 kilometrů. Přírodní podmínky podpořily téma projektu, okolo tábořiště se nacházejí rozlehlé smíšené lesy, krajina je členitá a rozmanitá. Kromě lesů se zde nacházejí pravidelně kosené podhorské louky. Zalesněný hřeben nad tábořištěm umožňoval mnoho herních lokací, takže téměř žádná činnost (hra), se neodehrávala na již jednou použitým místě.

4.1.1 Organizace tábora

Účastníci tábora byli rozděleni do čtyř družin, dvě družiny byly učeny pro mladší děti, dvě pro děti starší. Rozdělení do družin proběhlo v rámci prvního slavnostního ohně. Každá družina měla pevně stanoveného vedoucího, dále byl přítomen hlavní vedoucí tábora, zásobovač a kuchař v jedné osobě a hospodář.

Táborový život se řídil tímto denním režimem:

<i>Hodina</i>	<i>Činnost</i>
7:30	Budíček pro službu
8:00	Budíček pro tábor
8:10	Rozcvička
8:20	Ranní hygiena a úklid stanů
8:45	Snídaně
9:30 – 12:15	Dopolední program
12:30	Oběd
13:15 – 14:30	Polední klid
14:45	Svačina
15:00 – 18:15	Odpolední program

<i>Hodina</i>	<i>Činnost</i>
18:30	Večeře
19:00	Kmenové shromáždění
19:30 – 21:15	Večerní program
21:30	Večerní hygiena, příprava na večerku
22:00	Večerka

Tabulka 3: Denní režim tábora

4.1.2 Táborová služba

V rámci volnočasových aktivit typu „letní tábor“ je nutné zajistit nejen program pro účastníky, ale i nutné zázemí pro rozumnou funkci tábora jako takového. K tomu slouží každodenní táborová služba (dále jen „služba“), která má předem dané povinnosti. Účast ve službě má zároveň výchovný charakter. Účastníkům tábora je jasně dokumentováno, že je nutné pracovat i ve prospěch kolektivu a to i za cenu jisté dočasné osobní „újm“.

V podmínkách tábora organizovaného Občanským sdružením Poutník je do služby delegován vždy jeden člen družiny, členy služby jsou tedy denně dva příslušníci „starších“ družin a dva příslušníci družin „mladších“. Služba začíná přípravou snídaně a končí úklidem po večeři. Vzhledem k počtu účastníků tábora, byl každý jedinec ve službě maximálně dvakrát za celý tábor. Služba nebyla realizována v době celodenního nebo dvoudenního výletu. Vedoucím služby je některý z táborových vedoucích.

V rámci hry je služba oceněna přidělením surovin („potraviny“) pro všechny členy „své“ družiny. Tyto suroviny pokrývají výdej jídla v rámci tábora po celý následující den. Nadprůměrný výkon služby pak může vedoucí služby ocenit vydáním bonusu ve formě další suroviny²¹.

Institut táborové služby mimo jiné vhodně rozvíjí pracovní kompetence.

4.1.2.1 Povinnosti služby

- Udržovat pořádek v jídelně. Především se jedná o úklid jídelny před jídlem a po jídle.
- Umýt nádobí pro snídani, oběd a večeři.
- Zabezpečit dostatek topiva pro táborovou kuchyni.

²¹ V rámci našeho tábora bylo možné vydat pouze suroviny typu: „dřevo“ nebo „kámen“, viz kapitola 4.3.5 „Suroviny“.

- Zabezpečit dostatek pitné vody.
- Zajistit minimálně jednou denně celkový úklid prostoru tábora podle pokynů vedoucího služby.

4.1.3 Noční hlídky

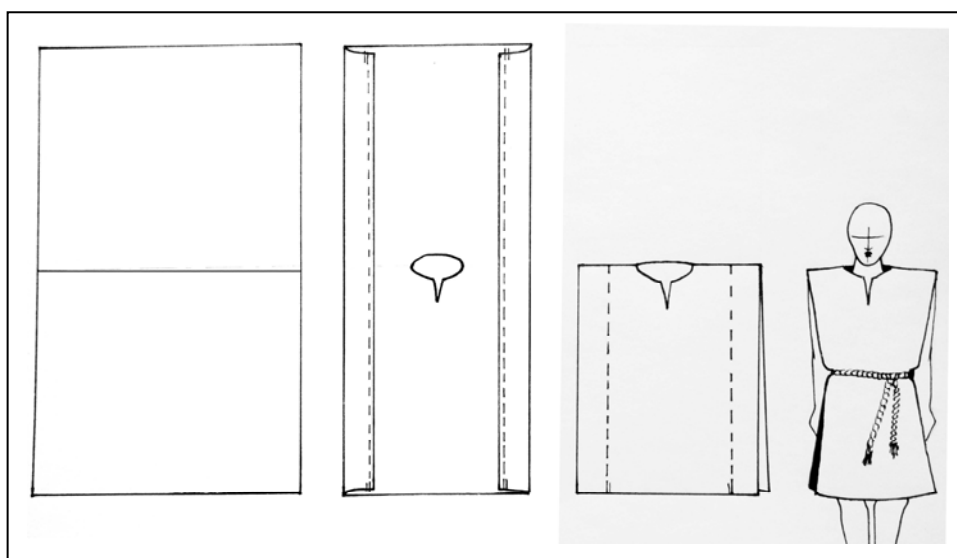
V rámci letního tábora organizujeme noční hlídání v prostoru tábořiště. V našich podmínkách (relativně malý počet účastníků tábora) drží hlídku členové služby, kteří měli službu předchozí den. Hlídku tedy nemají v den služby, ale den poté. Vedoucím hlídky je stejný vedoucí, který byl vedoucím služby. První hlídka začíná hlídat v 00:00 hod, jedna hlídka trvá 60 minut. Příslušníci z „mladších“ družin hlídají ve dvojici, příslušníci „starších“ družin hlídají samostatně. Hlídky končí ve 3:00 hodin, proběhnou tedy tři noční hlídky.

Cílem institutu „noční hlídka“ není jen ohlídat tábor před případným vnějším či vnitřním nebezpečím, ale jde také o posílení kompetencí k řešení problémů a učení, například zvládnout schopnost překonání strachu. Dále je účastníkům hlídky připomínána rozdílnost přírodních jevů ve dne / v noci.

V našem pojetí je hlídka součástí služby a tak v rámci hry nebyla nijak odměňována.

4.1.4 Herní oděv

Účastníci tábora dostali v rámci táborových pokynů jednoduchý návod na stříh keltské haleny.



Obrázek 1: Návrh jednoduchého oděvu pro účastníky tábora.

Při prvním slavnostním ohni na táboře, v době kdy jsme rozdělovali jednotlivé účastníky tábora do družin, dostali děti jednoduchý provazový „pásek“ v barvě své družiny. Dospělí účastníci tábora měli povinnost mít s sebou na táboře několik druhů oděvů²², tyto oděvy byly ušity společně v rámci přípravy tábora.

4.2 Popis táborové hry

Táborová hra se skládá z herního příběhu, který postupně rámuje skutečně vykonávané činnosti a hry. K realizaci táborové hry, a tím celého projektu letního tábora jsou pak nutné ještě další předpoklady, především dopředu vyrobené herní předměty²³.

4.2.1 Souvislosti herního příběhu

Náš kmen „Se srpem ve znaku“²⁴ se při putování po zemi Bioaemon dostává až na tábořiště Trpivicenum²⁵. Toto místo se radě Druidů líbí natolik, že rozhodne o založení a vybudování oppida, které budeme nadále obývat. Tím se náš kmen usazuje. Centrem vesnice je táborové náměstíčko²⁶. Kultovním místem pro celý kmen je slavnostní ohniště. Shromaždištěm kmene je jídelna. Příchod do našeho oppida je možný jen určenými vchody (strážními stanovišti)²⁷.

4.2.2 Herní příběh

Hra se odvíjí od následujícího herního příběhu:

„Námi obsazené území bylo kdysi osídleno Římany, ale již před lety je odtud vypudily germánské kmeny. V současnosti je území neobydlené, jsme novými kolonizátory. Jak se postupně dozvíme z indicíí, při útěku po prohrané bitvě s Germány, někde v okolí zanechali Římané vzácné artefakty, jež touží opět získat. Mimo nás se o této zprávě dozví také náčelník jednoho z germánských kmenů, a jeho bojovníci se snaží vzácné artefakty také získat. Protože se o totéž snaží i římská legie, kdysi Germány poražená, potkáváme na „svém“ území římské i germánské vojenské hlídky. Střety jsou stále častější a častější. Pro Římany jsou artefakty natolik důležité, že legii vede osobně jeden z mocných římských konzulů.

Kromě vojáků procházejí naším územím také obchodníci. Když zjistí založení oppida přijdou nám nabídnout něco ze svého zboží.

²² Keltský plášť, oděv římského legionáře, oděv germánského bojovníka.

²³ Viz kapitola 4.3.11 „Herní předměty“.

²⁴ V našem konkrétním případě jsme na jedné z víkendových výprav před táborem získali prapor, kde byl vyšit zlatý srp a ten se stal symbolem kmene. Pro hru lze použít jakékoli vhodné jméno, doporučené je jméno kmene odvíjející se z keltské historie.

²⁵ Tábořiště Občanského sdružení Poutník v obci Trpík.

²⁶ Případně táborová jídelna.

²⁷ Viz. kapitola 4.4.1 „Budování oppida“.

Čas plyne a římské hlídky při hledání ztracených artefaktů ne a ne uspět. Římský konzul se stále více obává, že vzácné předměty padnou do rukou Germánů, a proto osobně přijde požádat o pomoc náš keltský kmen. Navrhne nám vojenskou pomoc proti Germánům²⁸, pokud artefakty nalezneme a vrátíme je do jeho rukou“.

4.3 Pravidla táborové hry

Táborová hra se odehrává po celou dobu tábora. Jednotlivé činnosti a hry probíhají podle předem stanoveného plánu. Denní vyhodnocení jednotlivých úseků se odehrává na „kmenovém shromáždění“. Tato část je zakončena zakreslením denního výsledku každé družiny na nástěnce.

Na nástěnce jsou graficky znázorněny body družin a jednotlivců získané v rámci hry, dále je zde zveřejněno bodování čistoty stanů. Hlavním grafickým vyjádřením získaných bodů je grafika složená ze šestiúhelníkových polí. Tato grafika znázorňuje fiktivní terén (mapu), který na základě získaných bodů, budou postupně obsazovat jednotlivé družiny. Platí základní pravidlo: jeden bod ve hře = jeden šestiúhelník.



Obrázek 2: Příklad grafického znázornění zisku bodů na nástěnce.

Obsazování polí vychází z určeného místa, které představuje oppidum našeho keltského kmene. První zakresluje zabrané území na mapě družina, jež vyhrála denní bodování. Pokud nastane situace, že mají družiny stejný počet bodů

²⁸ Případně nějaké vzácné zboží.

v denním bodování, rozhodne o pořadí zakreslení zabraného území tzv. „rychlá“ hra²⁹.

Po zakreslení bodů na nástěnku je umožněno hráčům za získané body směnit suroviny³⁰. Za získané suroviny hráči nakupují herní předměty³¹.

4.3.1 Pravidla pro obsazení polí na mapě

Herní pole na mapě je možno obsadit pouze tehdy, hraničí-li alespoň dvěma stranami s polem stejné barvy.

Některá pole dávají po obsazení určité suroviny, což je znázorněno příslušným symbolem. Pokud je symbolem „?“, typ suroviny je odhalen až při obsazení pole. Poměr polí se surovinami a polí obyčejných je přibližně 1:10 až 1:15. V průběhu hry může být tento poměr dle potřeby upraven³².



Obrázek 3: Příklad grafického vyjádření speciálních polí.

Každá družina musí mít na mapě obsazeno pole se symbolem suroviny „jídlo“. Toto pole zajišťuje družině výdej jídelních žetonů za službu.

4.3.2 „Rychlá“ hra

Mají-li dvě nebo více družin stejný počet bodů v denním bodování, o pořadí rozhodne tzv. „rychlá“ hra. Jedná se o hru jednoduchou na přípravu a omezenou krátkým časovým úsekem. Měla by mít jednoduchá pravidla, typově se může jednat spíše o akční hru. Je možné zapojit prvek náhody³³.

²⁹ Viz. kapitola 4.3.2 „Rychlá hra“.

³⁰ Viz. kapitola 4.3.5 „Suroviny“.

³¹ Viz. kapitola 4.3.11 „Herní předměty“.

³² Například, mají-li hráči k dispozici málo surovin, je možno přidat více surovinových polí potřebné komodity na grafický plán.

³³ Například každý člen družiny hodí jednou hrací kostkou, body ze všech hodů jsou sečteny, družina s více body v této „rychlé hře“ vítězí.

4.3.3 Povolání vedoucích

Vedoucí mohou zastávat jedno ze šesti možných povolání, kromě rady Druidů a bankéře korespondují povolání i s možnými povoláními dětí. Vedoucí mimo radu Druidů a bankéře zároveň představují velmistry cechů, což je sdružení hráčů se stejným povoláním. Členství v cechu není závislé na příslušnosti ke družině.

- **Rada Druidů.** Radu Druidů tvoří hlavní vedoucí tábora a vedoucí družin. Rada Druidů má v rámci hry konečné slovo³⁴.
- **Bankéř.** Tento vedoucí ve stanovených časech provádí směnu získaných bodů za suroviny. Dále vyplácí suroviny za splnění zvláštních úkolů a za službu.
- **Bojovník.** Vedoucí, jenž má na starost výcvik, dále herní situace spojené s bojovými hrami, vedení kmene nebo družin v boji proti nepříteli.
- **Bard.** Vedoucí, který má na starosti kulturní vyžití kmene.
- **Lovec.** Vedoucí se zaměřením na zálesácké dovednosti (mapování, průzkum).
- **Zaklínač.** Vedoucí ovládající umění kouzel a magie. Vyzná se v léčivých bylinách. Za určitých podmínek dokáže spolu s Radou Druidů provádět oživovací obřady.

4.3.4 Povolání hráčů

Děti si mohou volit z pěti možných povolání. Každé povolání má 3 úrovně. Jednotlivá povolání se sdružují do cechů, které mají své velmistry. Požadované podmínky pro povolání plní pod přímým dohledem velmistra toho kterého cechu. První úroveň získá hráč zkouškou, na další úrovně jsou potřeba získat body z táborové hry + nová zkouška. Počet bodů na postup do druhé a třetí úrovně určuje Rada Druidů. Jednotlivé úkoly jsou v rámci vybraného povolání zaměřeny na podporu schopností obsažených v kompetencích k učení, kompetencích k řešení problémů, kompetencích sociálních a personálních jakožto i kompetencích pracovních.

³⁴ To nesouvisí nijak s vedením tábora z pohledu provozovatele LT. Zde je jasně dodržena hierarchie hlavní vedoucí, zástupce hlavního vedoucího, zdravotník, hospodář.

- **Bojovník.** U člena cechu bojovníků se předpokládá fyzická zdatnost, neohroženost, odvaha. Takový hráč má nárok na herní životy navíc.
 - 1. úroveň: v rámci jedné bojové hry získal hráč nejvíc nepřátelských životů a nebyl přitom zabit. V této úrovni získává hráč + 1 život pro každou jednotlivou hru.
 - 2. úroveň: doprovod Druida na vycházce do posvátného háje. Při tomto doprovodu je inscenován přešlap Druida a úkolem hráče je jeho úspěšná obrana. V této úrovni získává hráč + 2 životy pro každou jednotlivou hru.
 - 3. úroveň: porazit některého vedoucího v duelu určenou zbraní³⁵. V této úrovni získává hráč + 3 životy pro každou jednotlivou hru a koženou zbroj.
- **Bard.** Příslušník tohoto cechu by měl být umělecky založen, měl by dokázat vymýšlet a recitovat verše, předčítat texty, případně zpívat před shromážděným kmenem. Svým popěvkem nebo básní zvyšuje útočné číslo své družiny. Zároveň komentuje dění v oppidu a události důležité pro život kmene. Hráč má nárok na označení harfou³⁶. Bardovi vzniká povinnost shrnout denní dění každý večer a to písemně, protože text je vyvěšován na nástěnku, kde zůstane zveřejněn po celou dobu tábora. Pokud je bardů více, koná se denně výběr barda pro celodenní shrnutí. Ten může být proveden dvěma způsoby:
 - 1. možnost: cech se dohodne, který bard uzavře den shrnutím.
 - 2. možnost: rada Druidů vybere jednoho barda, který pak ukončí den svým shrnutím.
 - 1. úroveň: Hráč, který touží být bardem musí představit smysluplný kulturní program pro celý kmen³⁷. Hráč získává +1 život pro každou jednotlivou hru.
 - 2. úroveň: Napsat oslavnou báseň o některém z členů kmene, následně musí být tato oslavná báseň přednesena před celým kmenovým shromážděním. Hráč získává +1 život pro svoji družinu v každé jednotlivé hře.

³⁵ Oštěp, luk, prak, meč, viz. kapitola 4.3.11 „Herní předměty“.

³⁶ Označení na oblečení v různých barvách podle dosažené úrovně.

³⁷ Scénku ze života kmene, satirický skeč, zazpívat před shromážděným kmenem (je možno využít kmenové shromáždění).

- 3. úroveň: Zorganizovat divadelní scénku s celou družinou³⁸, ke které brad náleží. Hráč získává +2 životy pro svoji družinu v každé jednotlivé hře.
- **Lovec.** Hráč, který je členem cechu lovců by měl být schopen samostatně zvládnout základy orientace v terénu, čtení mapy, luštění šifer atd. Získává schopnost nebýt viděn. K tomu slouží šátek uvázaný na hlavě, který smí být uvazován vždy pouze ve skrytu, mimo ostatní hráče.
 - 1. úroveň: Zkouška spočívá v nepozorovaném proplížení se určeným územím, které hlídá hlídač. Po splnění zkoušky získává hráč schopnost „neviditelnost“³⁹, v době neviditelnosti nesmí útočit. Pokud chce hráč zaútočit, musí se „zviditelnit“ sejmutím šátku z hlavy.
 - 2. úroveň: Noční zkouška⁴⁰. Hráč získává schopnost neviditelnosti s možností útoku, tedy může jednou za bojovou hru (akci) zaútočit s uvázaným šátkem. Pro další útok se schopnost vrací na úroveň jedna (při útoku musí mít hráč sejmutý šátek).
 - 3. úroveň: Dokázat uvařit léčivý lektvar z pěti bylin určených velmistrem cechu. Hráč získává schopnost neomezeného počtu útoků v době, kdy využívá schopnost neviditelnosti.
- **Zaklínač.** Člen tohoto cechu by měl mít znalosti z oboru zdravotnictví. Získává léčitelství medailon⁴¹. Má schopnost léčit, což v praktické hře znamená získání daného počtu léčivých životů. Tyto životy může použít pro sebe, nebo je může využít ve prospěch jiného (libovolného) hráče.
 - 1. úroveň: Splní zkoušku ze základů zdravotnictví⁴². Hráč získává pro každou jednotlivou hru 3 léčitelství životy.
 - 2. úroveň: Splní zkoušku z rozšířených znalostí zdravotnictví⁴³. Hráč získává pro každou jednotlivou hru 6 léčitelství životů.
 - 3. úroveň: Své znalosti prověřené v první a druhé úrovni dokáže vysvětlit ostatním členům své družiny. Prakticky ukáže dovednosti dle

³⁸ Řešení obvyklého táborového programu: divadla.

³⁹ Hráč s nasazeným šátkem na hlavě je pro ostatní účastníky bitvy „neviditelný“. Pohybuje se prostorem, všichni hráči se snaží „ho nevidět“, nesmí mu bránit v pohybu, utíkat před ním apod.

⁴⁰ Může se jednat například o nepozorované odebrání určeného předmětu apod.

⁴¹ Možno nahradit čelenkou, artefaktem apod.

⁴² V případě našeho tábora byla požadována praktická znalost ošetření drobného zranění (očistění, desinfekce, ošetření).

⁴³ V případě našeho tábora byla požadována znalost zásad postupu při zlomenině, nevolnosti, ztráty vědomí.

první úrovně. Hráč získává pro každou jednotlivou hru 9 léčitelských životů.

4.3.5 Suroviny

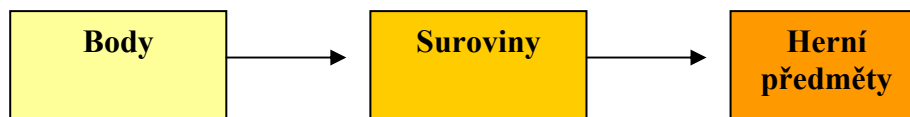
Suroviny slouží v rámci hry k nákupu herních předmětů. Jednotlivé druhy surovin získá každý hráč směnou za herní body u bankéře⁴⁴. Jaké druhy surovin hráč získá je plně v jeho vlastní režii. Platí ovšem pravidlo, že herní body nelze „strádat“ do zásoby, herní body propadají vždy o půlnoci v den, kdy byly získány.

4.3.5.1 Výčet surovin

- **Jídlo.** Tato surovina slouží k zaplacení vydávaného jídla (snídaně, oběd, svačina, večeře). Potřebný počet žetonů dostane dítě, jenž se zúčastní služby a to vždy pro celou družinu na celý další den tábora. Pro dny, kdy není určena služba (začátek a konec tábora, výlety) je tato surovina přidělována z rozhodnutí rady Druidů.
- **Dřevo.** Hodnota je 1 bod. Za dřevo lze zakoupit oštěp, luk. Dále jsou za tuto surovinu nakupovány šípy. Šíp představuje papírová koule (není nijak obarvena).
- **Kámen.** Hodnota je 2 body. Za kámen lze zakoupit prak a dále střely do praku. Střelu do praku představuje papírová koule žluté barvy.
- **Železo.** Hodnota je 2 body. Slouží pro zakoupení meče a štítu, případně obranné zbroje.
- **Stříbro.** Hodnota je 3 body. Slouží ke směně s obchodníky. Může se vyskytnout i ve formě stříbrné mince. Za stříbro lze v pohyblivém kurzu směnit jiné suroviny a to buďto mezi hráči samotnými nebo u bankéře.
- **Zlato.** Hodnota je 5 bodů. Slouží ke směně s obchodníky. Může se vyskytnout i ve formě zlaté mince. Za zlato lze v pohyblivém kurzu směnit jiné suroviny a to buďto mezi hráči samotnými nebo u bankéře.

⁴⁴ Příklad: hráč získal 5 bodů, promění je například za 1 dřevo a 2 kameny. Viz kapitola 4.3.5.1 „Výčet surovin“.

Platit surovinami za herní předměty lze kdykoliv, kdy bude požadovaný předmět k dispozici. Směna surovin mezi hráči je povolena bez omezení, kurz směny surovin je záležitostí samotných hráčů.

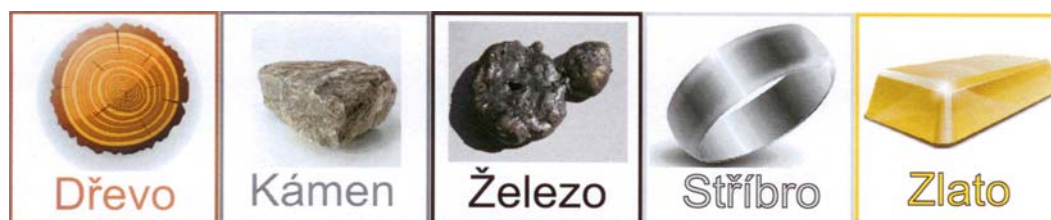


Obrázek 4: Grafické vyjádření závislosti bodů a surovin.

Suroviny lze získat i za službu⁴⁵.

Suroviny lze také získat za splnění vyhlášené práce nebo úkolu. Zde platí, že budou bankéřem vyplaceny takové suroviny, které byly slíbeny za splnění dané práce / daného úkolu⁴⁶. Práce a úkoly budou vyhlášovány na ranním nástupu a nebo budou vyvěšovány na nástěnce.

Jednotlivé suroviny představují žetony⁴⁷ se symbolem suroviny. Jeden žeton = jedna surovina.



Obrázek 5: Příklad žetonů surovin.

4.3.6 Stavby

Stavby jsou pouze fiktivní, znázorňuje je příslušný symbol na herní mapě. Vlastní-li družina nějakou stavbu, tato stavba jí dodává příslušný typ suroviny po dané dny. Možné typy staveb:

- **Pila („P“)**. Dobu, po kterou je dodáváno dřevo z pily, určuje hod kostkou (1-2 = 1 den, 3-4 = 2 dny, 5-6 = 3 dny).
- **Kamenolom („L“)**. Dobu, po kterou je dodáván kámen z kamenolomu, určuje hod kostkou (1-2 = 1 den, 3-4 = 2 dny, 5-6 = 3 dny).

⁴⁵ Viz. kapitola 4.1.2 „Táborová služba“.

⁴⁶ **Příklad:** za zhotovení schránky na dopisy byly slíbeny suroviny 2 dřeva, 2 kameny. Hráči, kteří schránku vyrobí, si suroviny rozdělí mezi sebou, v jakém poměru, to by mělo být věcí těch, kdo se na splnění úkolu podíleli.

⁴⁷ Papírové kartičky s příslušným symbolem.

- **Kovárna („K“)**. Dobu, po kterou je dodáváno železo z kovárně, určuje hod kostkou (1-2 = 1 den, 3-4 = 2 dny, 5-6 = 3 dny).
- „?“: Některá ze tří možných staveb, dopředu však není známa. Typ stavby se losuje v době záboru příslušného políčka. Dobu, po kterou je dodávána příslušná surovina z této stavby, určuje hod kostkou (1-2 = 2 dny, 3-4 = 3 dny, 5-6 = 4 dny). Určení suroviny se provádí losováním z plátěného pytlíčku, kde jsou umístěny žetony v tomto počtu: 4x dřevo, 2x kámen, 2x železo. Losuje hráč z družinky, která provedla zábor příslušného políčka.



Obrázek 6: Grafické znázornění "staveb" na nástěnce.

Omezení dodávání suroviny z vlastněné stavby má ukázat hráčům ekologický náhled na využívání přírodních zdrojů. Žádná stavba nedává suroviny nekonečně dlouho, nýbrž zdroj surovin je po době dané hodem kostky zničen. Po „zničení“ zdroje surovin zůstává na mapě její symbol, ovšem je černě přeškrnut. V určité fázi hry je pak na mapě vidět relativně velké množství již nefunkčních zdrojů surovin, vzhledem k nárokům hry je ale nutné stále zabírat další a další zdroje surovin. Z toho vyplývá možný aspekt ekologické výchovy o nerozumném ničení přírodních zdrojů a následcích takového jednání.

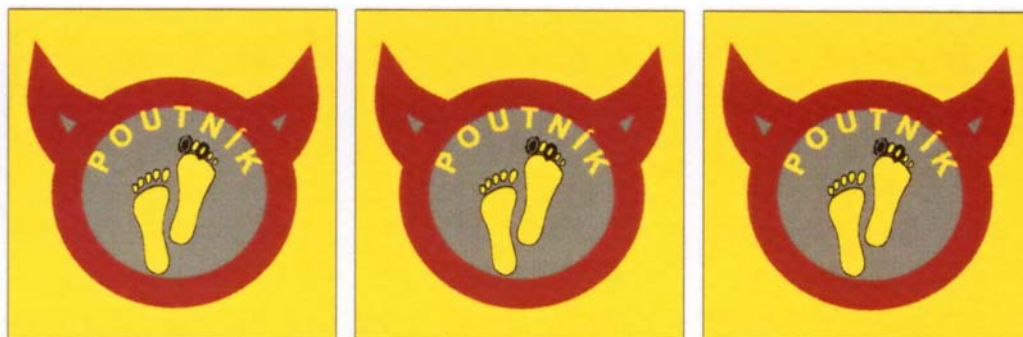
4.3.7 Životy

Životy jsou nutné k tomu, aby se hráč mohl zúčastnit hry, kde je součástí hry bojové akce. Příslušný počet životů má u sebe každý hráč po celou dobu tábora⁴⁸. Je-li v průběhu hry hráč zasažen protivníkem, odevzdá mu příslušný počet životů, podle typu zásahu⁴⁹. Doplnování životů probíhá na konci kmenového shromáždění bankéřem spolu s výdejem surovin. Počet životů určuje Rada Druidů, pět životů je základní počet na začátku tábora.

⁴⁸ Na táboře každý hráč obdržel ušitou „kapsičku na krk“, kde měl povinnost uchovávat životy, suroviny i kartu hráče.

⁴⁹ Oštěp ubírá 1 život, střela z praku 2 životy, zásah mečem 3 životy apod.

Počet životů, který má hráč k dispozici, je zaznamenán na kartě hráče. **Život představuje žeton**⁵⁰.



Obrázek 7: Příklad životů použitých na táboře O. S. Poutník.

Mimo tyto základní životy může hráč použít i životy speciální. Ty získává splněním podmínek některého stupně příslušného povolání nebo si může některé speciální životy zakoupit za suroviny. Podrobněji jsou tyto speciální životy popsány v kapitolách 4.3.4 „Povolání hráčů“ a 4.3.11 „Herní předměty“.

Má-li hráč k dispozici speciální životy, vždy je po zásahu odevzdává protivníkovi jako první.

Pokud má hráč poslední život, po prostoru hry se pohybuje plížením / plazením. Tím naznačí spoluhráčům, že se blíží jeho „konec“, spoluhráči ho však ještě mohou podpořit předáním léčivých životů. Pokud takovýto hráč obdrží od svých spoluhráčů léčivé životy (má tedy víc než jeden život) zapojí se do hry obvyklým způsobem.

***Poznámka:** Pokud by hráč s posledním životem využil schopnosti „neviditelnost“, nikdo jej nevidí a tudíž mu nemůže předat speciální životy.*

Odevzdá-li hráč poslední život, nemůže se nadále jakýmkoli způsobem účastnit probíhající hry. Hráč bez životů ulehne na zem v místě, kde byl zasažen, pokud to umožňuje terén a podmínky hry. Zde vyčká do konce hry. Pokud setrvání na místě neumožňují podmínky, hráč odejde na předem smluvené místo, kde vyčká konce hry.

Po „smrti“ hráče jej mohou „oživit“ pouze složité obřady Rady Druidů⁵¹. Ty jsou podle uvážení provedeny v posvátném háji nebo na jiném vhodném místě. Způsob a místo provedení „oživovacích“ obřadů určí vždy společně celá rada

⁵⁰ Viz. obrázek číslo 7.

⁵¹ Kapitola 4.3.10 „Oživovací obřad“.

Druidů. Pokud není hráč „oživen“ nesmí se hráč zúčastnit žádné činnosti v rámci táborové hry. Tento hráč se připojí k denní službě a nadále vykonává práce ve službě podle pokynů vedoucího služby. Za službu v tomto případě nezískává žádné suroviny, ani další ohodnocení.

Byl-li hráč oživen, je povinen si hodit herní kostkou před shromážděným kmenem. Pokud hráč hodí číslo přiřazené hernímu předmětu jenž vlastní, přichází o něj a musí si jej znovu zakoupit, nebo jej znovu získat dle pravidel.

Číslo na kostce	Předmět
1	Oštěp
2	Luk
3	Prak
4	Meč
5	Štít
6	Kožená nebo kroužková zbroj

Tabulka 4: Propojení herních předmětů s čísly na hrací kostce.

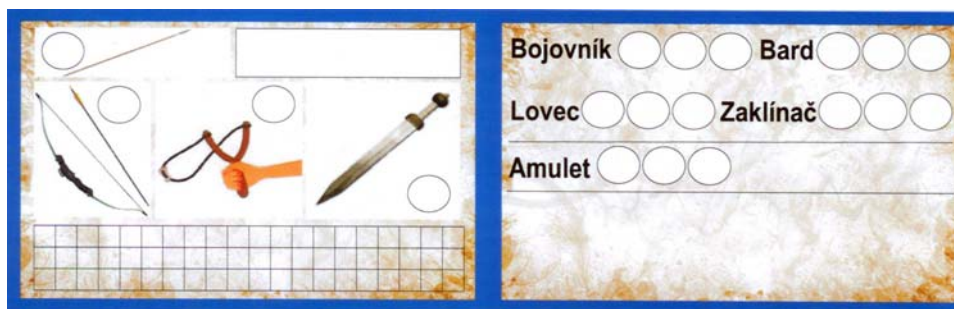
Pokud hráč ztratí vydané životy, aniž by se zúčastnil boje, jsou mu bankéřem vydány životy nové, rada Druidů poté na kmenovém shromáždění udělí hráči vhodný trest. Takto mohou být vydány pouze základní životy a speciální životy jenž souvisí z povoláním. Speciální životy, které lze zakoupit za suroviny, musí hráč znovu zakoupit a to pouze v době, kdy je to obvyklé⁵².

Hráč, který přijde na ztrátu životů až po zásahu protivníkem „umírá“.

4.3.8 Karta hráče

Tato karta je identifikací každého hráče. Je na ní zaznamenáno vše, co je v rámci hry pro účastníka důležité. Tuto kartu nosí hráč neustále při sobě⁵³.

Na kartě je zobrazen počet základních životů, všechny zbraně které jsou ve vlastnictví hráče a dosažené úrovně v povoláních.



Obrázek 8: Příklad karty hráče.

⁵² Zpravidla při kmenovém shromáždění nebo v době poledního klidu apod.

⁵³ Na táboře každý hráč obdržel ušitou „kapsičku na krk“, kde měl povinnost uchovávat kartu hráče.

4.3.9 Pravidla boje

Při boji s jakýmkoli soupeřem platí následující pravidla:

- Zásah **je platný** pouze tehdy, pokud byl dosažen uznanou zbraní (oštěp, šíp z luku, střela z praku, meč).
- Zásah **není platný** je-li hráč zasažen do hlavy (včetně krku), do nohou od kolen dolů, do rukou od lokte směrem k dlani a do oblastí genitálií.
- Při platném zásahu zasažený hráč bez prodlení vzpaží kteroukoli ruku. V tuto chvíli přerušuje svoji účast ve hře. Ruku vzpaží i hráč jenž dosáhl zásahu. Hráč, který byl zasažen předá vítězi souboje příslušný počet životů (jeden nebo více). Po předání životů se oba hráči k sobě otočí zády a při hlasitém počítání do deseti se od sebe vzdalují. Po napočítání do deseti, hráči ruku spustí a mohou se dále účastnit hry.
- Pokud hráč odevzdá poslední život, „umírá“⁵⁴. Hráč, který „umřel“ se nemůže jakkoli zúčastnit další hry, nesmí přijmout žádné léčivé životy, ani léčivé lektvary.
- Hráč, který má vzpaženu kteroukoli ruku je dočasně mimo hru.

4.3.10 Oživovací obřad

Slouží k tomu aby hráči, kteří v rámci některé herní etapy „umřeli“, mohli nadále pokračovat v dalších částech hry. Obřad byl v našem konkrétním případě prováděn v tee-pee u slavnostně zapáleného ohně⁵⁵. Obřadu se zúčastnil celý kmen a byl veden společně celou radou Druidů.

Samotný obřad spočíval v odříkání magické formule, jejíž části postupně odříkali všichni členové rady Druidů:

*„Ve jménu vody bereme ti body,
ve jménu deště bereme ti ještě,
ve jménu ohně bereme ti hodně.
Ve jménu vzduchu, můžeš si říct juchůů,
tvůj život je zase v suchu!
Ve jménu půdy, navracíme ti údy“.*

⁵⁴ Viz. kapitola 4.3.7 „Životy“.

⁵⁵ Například pomocí louče.

Po odříkání této magické formule je hráč opět plnohodnotným členem kmene, dostane navraceny základní životy a před kmenovým shromážděním si hodí hrací kostkou⁵⁶.

4.3.11 Herní předměty

Za suroviny, které mají jednotliví hráči k dispozici, lze koupit různé herní předměty. Především se jedná o zbraně, prostředky obrany, ale lze také získat různé byliny, upomínkové předměty od obchodníků, případně také pochutiny. Cena těchto předmětů je pohyblivá, může být měněna dle potřeby a průběhu hry.

- **Oštěp.** Za surovinu: dřevo. Počáteční cena: 1 dřevo. Zásah oštěpem ubírá 1 život soupeři. Jeden hráč smí mít v rámci jedné hry pouze jeden oštěp. Oštěp je v rámci hry představován neobarvenou papírovou koulí.
- **Luk.** Za surovinu: dřevo. Počáteční cena: 4 dřeva. Zásah šípem ubírá 1 život soupeři. Jeden hráč smí mít v rámci jedné hry pouze jeden luk. Zakoupení luku označí bankéř do karty hráče.
- **Šípy.** Za surovinu: dřevo. Počáteční cena: 1 dřevo, za nějž hráč dostane dva šípy. Hodnota šípu je tedy 0,5 bodu. Počet šípů je omezen pouze schopností šípy unést. Šíp ubírá soupeři 1 život a je v rámci hry představován neobarvenou papírovou koulí.
- **Prak.** Za surovinu: kámen. Počáteční cena: 2 kameny. Zásah střelou z praku ubírá 2 životy soupeři. Jeden hráč smí mít v rámci jedné hry pouze jeden prak. Zakoupení praku označí bankéř do karty hráče.
- **Střelivo do praku.** Za surovinu: kámen. Počáteční cena: 1 kámen za nějž hráč dostane dva kusy steliva do praku. Počet střel do praku je omezen pouze schopností tyto střely unést. Střela z praku ubírá soupeři 2 životy a je v rámci hry představována žlutě obarvenou papírovou koulí.
- **Meč.** Za surovinu: železo. Počáteční cena: 6 želez. Zásah mečem ubírá 3 životy soupeři. Jeden hráč smí mít ve svém majetku pouze jeden meč. Meč je v rámci hry představován dřevěnou maketou, jejíž „ostrá“ část je důkladně obalena vrstvami molitanu.
- **Štít.** Za surovinu: železo. Počáteční cena: 4 železa. Přímá obrana. Jeden hráč smí mít ve svém majetku pouze jeden štít. Štít je v rámci hry představován maketou, jenž je vyrobena z tvrdého papírového kartónu.

⁵⁶ Viz. tabulka číslo 4 a příslušná část textu v kapitole 4.3.7. „Životy“.

- **Kožená zbroj.** Za surovinu: dřevo a kámen. Počáteční cena: 4 dřeva a 2 kameny. Přidává 2 životy (dva žetony se symbolem „kožená zbroj“), které se dávají po zásahu nepřítelem přednostně. Zásahem je tedy zbroj poškozena, nebo zničena a musí být znovu zakoupena.
- **Kroužková zbroj.** Za surovinu: železo. Počáteční cena: 7 želez. Přidává 3 životy (3 žetony se symbolem „kroužková zbroj“), které se dávají po zásahu od nepřítele přednostně. Zásahem nepřítelem je tak zbroj poškozena, nebo zničena a musí být znovu zakoupena.
- **Léčivé životy.** Za surovinu: stříbro. Počáteční cena: 1 stříbro za 1 život. Podle zaplacené ceny dostane hráč x životů do hry navíc. Tyto životy se odevzdávají po zásahu nepřítelem přednostně, ale až po odevzdání životů představujících zbroj.
- **Léčba zranění.** Za kteroukoli surovinu, dle konkrétní ceny. Každá „Léčba zranění“ přidává 1 život do hry⁵⁷, který se dává po zásahu od nepřítele přednostně. Léčivý lektvar může hráč poskytnout komukoliv v rámci hry. Tyto životy se odevzdávají po zásahu nepřítelem přednostně, ale až po odevzdání životů představujících zbroj.



Obrázek 9: Příklad žetonů představujících různé herní předměty.

- **Vzácné posvátné předměty vhodné do osobního amuletu.** Amulet představuje váček, který si hráč sám vyrobí. Do tohoto váčku si může od některého z Druidů zakoupit posvátný ochranný předmět. Nabídku posvátných předmětů má každý Druid podle svého uvážení. Po zakoupení je předmět

⁵⁷ Žeton s textem „Léčba zranění“.

Druidem vložen do hráčova amuletu, odtud již nesmí být vyjmut. Hráč se amuletem musí na požádání některého z Druidů vždy prokázat. Jeden hráč může mít v amuletu maximálně tři posvátné předměty, jež mu zajišťují maximálně tři speciální životy (jeden předmět = jeden speciální život = žeton se symbolem zlatého písma). Tyto životy se odevzdávají po zásahu od nepřítele vždy až jako poslední, tedy po odevzdání tohoto posledního speciálního života hráč „umírá“. Za posvátné předměty lze platit pouze stříbrem, zlatem nebo stříbrnými, či zlatými mincemi. Ztracené životy tohoto typu se vždy před akcí obnovují.

- **Náhradní barevné označení příslušnosti ke družině.** Toto náhradní barevné označení příslušnosti ke své družině vydá družinový vedoucí, na základě rozhodnutí Rady Druidů. Cenu určí Rada Druidů. Cena nemusí být stanovena v surovinách, ale může být splacena vykonáním služby navíc, určenou prací nebo určeným úkolem.
- **Náhradní karta hráče.** Tato náhradní karta hráče je vydána některým z Druidů na základě rozhodnutí Rady Druidů. Cenu určí Rada Druidů. Cena nemusí být stanovena v surovinách, ale může být splacena vykonáním služby navíc, určenou prací nebo určeným úkolem.

4.4 Popis her a činností použitých v projektu

Jednotlivé hry a činnosti byly vybrány na základě dlouholetých vlastních zkušeností z podobných volnočasových aktivit. V přehledné tabulce uvádím možnou posloupnost jednotlivých aktivit a herních činností.

<i>Den</i>	<i>Dopolední část programu</i>	<i>Odpolední část programu</i>		<i>Večerní část programu</i>	<i>Noční program</i>
<i>první</i>	Příjezd na tábor	Vybalení, seznámení s táborem	Seznámení s pravidly		Slavnostní oheň
<i>druhý</i>	Budování oppida (4.4.1)	Hra „Lov na medvědy“ (4.4.2)	Kmenové shromáždění		
<i>třetí</i>	Průzkum okolí (4.4.3)	Přepad oppida germánským oddílem (4.4.4)	Kmenové shromáždění		Cesta světél (4.4.5)
<i>čtvrtý</i>	Výcvik ve zbraní (4.4.6)	Hra „Tajné základny“ (4.4.7)	Kmenové shromáždění	Návštěva kupců (4.4.8)	
<i>pátý</i>	Celodenní výlet		Kmenové shromáždění		
<i>šestý</i>	Družinový program	Hra „Bílé tabule“ (4.4.9)	Kmenové shromáždění		Obřad získání síly (4.4.10)
<i>sedmý</i>	Stavba keltských obydlí (4.4.11)	Těžba surovin (4.4.12)	Kmenové shromáždění		
<i>osmý</i>	Hra „Boj čísel“ (4.4.13)	Bitva s římskou legií (4.4.14)	Kmenové shromáždění	Návštěva kupců (4.4.8)	Slavnostní oheň
<i>devátý</i>	Hra „Itálie“ (4.4.15)	Návštěva koupaliště	Kmenové shromáždění		
<i>desátý</i>	Hra „Lesní golf“ (4.4.16)	Družinový program	Kmenové shromáždění		
<i>jedenáctý</i>	Dvoudenní výlet				Spaní mimo tábor
<i>dvanáctý</i>	Dvoudenní výlet		Kmenové shromáždění		
<i>třináctý</i>	Těžba surovin (4.4.12)	Družinový program	Kmenové shromáždění	Návštěva kupců (4.4.8)	
<i>čtrnáctý</i>		Bitva s germánským oddílem (4.4.17)	Kmenové shromáždění		Slavnostní oheň
<i>patnáctý</i>	Balení, úklid	Odjezd z tábora			

Tabulka 5: Návrh obsahu táborového programu

Jednotlivé hry jsou popsány v následující kapitole. Hry samozřejmě nejsou pouze „keltské“, nicméně ke každé hře jsem hráčům presentoval motivační úvod, který zohledňoval časovou posloupnost herního příběhu.

4.4.1 Budování oppida

Činnost zaměřená na vtažení hráčů do tématu hry, spolupráci v ustavených družinách, technickou zručnost. Aktivita podporuje kompetence k řešení problémů, kompetence komunikativní, kompetence sociální a personální, dále kompetence pracovní.

Cílem je zřetelně označit prostor oppida. K tomu je možno využít různých fáborků, dřevěných staveb nebo jiného vhodného označení. Vyznačení oppida je zaměřeno především na místa, kde lze opustit prostor tábora.

V našem konkrétním případě jsme použili volné podsady od stanů, které jsme rozmístili tak, aby byly vždy po dvou, na obou stranách možné cesty z / do tábora. Utvořili jsme tak jakýsi systém strážních stanovišť u každé cesty. Hráči byli seznámeni s pravidlem, že tábor nemohou opustit jinudy, než projitím označeným prostorem. Dále bylo určeno, že v případě ohrožení oppida nepřáteli, každý označený prostor (strážní stanoviště) obsadí jedna družina. Na konci budování těchto strážních stanovišť byla nacvičena činnost při ohrožení oppida.

Potřebné pomůcky:

- plánec budoucího oppida s vyznačeným obvodem a umístěním strážních stanovišť,
- materiál vhodný pro označení, případně vybudování obvodu oppida (látkové stuhy, dřevěná kulatina, volné podsady od stanů atp.),
- nářadí (sekery, pily, nůžky, atp.),

4.4.2 Lov na medvědy

Hra zaměřená na schopnost spolupráce, schopnost pozorovat okolní prostor, rychlost a mrštnost. Tato hra rozvíjí kompetence k řešení problémů a kompetence sociální a personální.

Jedná se o terénní hru. Do vymezeného prostoru o rozloze 2 – 3 km² vyšleme čtyři⁵⁸ zdatné běžce, kteří představují medvědy. Je vhodné zvolit méně přehledný terén, hra bude napínavější.

Po odchodu hráčů představující medvědy svoláme celý tábor. Oznámíme jim, že v okolí se potulují medvědi na něž uspořádáme velký hon. Hráče rozdělíme do dvojic tak, aby v každé dvojici byl jeden rychlejší a jeden pomalejší běžec.

⁵⁸ Podle počtu hráčů – lovců, je třeba upravit počet medvědů. Ze zkušeností je možno odvodit pravidlo, že na 5 dvojic hráčů je rozumné určit dvojici medvědů.

Úkolem dvojice lovců je pokusit se vypátrat a chytit co nejvíce medvědů. Medvěd je uloven jen tehdy, když se ho dotknou oba hráči z dvojice téměř zároveň nebo v těsném časovém rozpětí (druhý hráč nejdéle do 10-ti vteřin po prvním hráči, medvěd po doteku prvního hráče začne nahlas počítat do deseti).

Osamocený hráč, který se medvěda dotkl bez svého druha, může být po deseti vteřinách sám vystaven útoku medvěda. Pokud se medvěd dotkne jej, celá dvojice je dočasně ze hry vyřazena, odevzdá medvědovi život a musí se vrátit pro nový život. Ulovený medvěd může být vyřazen úplně ze hry nebo se po nějaké době nečinnosti do hry vrátí zpět.

Potřebné pomůcky:

- území vyznačené na mapě a v terénu výraznými krajinnými prvky,
- životy pro medvědy (barevný fáborek z krepového papíru),
- životy pro hráče,
- kontrolní stanoviště pro výdej životů hráčům, jež byli uloveni medvědem.

4.4.3 Průzkum okolí

Činnost se zaměřením na poznání okolí tábora, rozvíjí kompetence k učení a kompetence komunikativní.

Cílem je pořízení co nejpřesnějšího plánu (mapky) okolí tábora. Úkol můžeme doplnit například pořízením seznamu léčivých bylin, seznamu stromů apod.

Vzhledem k tomu, že jsme na táboře měli dvě věkové kategorie dětí (mladší a střední školní věk), každá věková kategorie dostala jiný úkol:

- Děti mladšího školního věku měli v okolí tábora najít co nejvíce druhů různých stromů a zpět přinést obkreslený tvar jejich listů. Zároveň měli nakreslit jednoduchý plán okolí oppida. Na něm měli vyznačit přibližné místo nálezů jednotlivých druhů stromů.
- Děti staršího školního věku měli zpracovat co nejpodrobnější mapku okolí tábora. Bylo požadováno využití obvyklých mapových značek. Prostor mapování měl obsáhnout minimálně 1 km². Dále měli příslušníci těchto družinek sepsat seznam všech léčivých bylin, které při mapování naleznou a na mapě měli co nejpřesněji označit místo jejich výskytu.

Nejpovedenější obrázky listů byly vystaveny na nástěnce ve formě jakéhosi herbáře, léčivé rostliny sloužily jako zdroj pro lektvary využívané při dalších činnostech v rámci hry.

Potřebné pomůcky:

- papíry formátu A3, kreslicí potřeby (pastelky, voskovky, ...),
- buzoly (pro každou družinu minimálně 2 ks),
- atlas léčivých rostlin, atlas stromů.

4.4.4 Přepad oppida germánským oddílem

Činnost zaměřená na rychlou reakci v rámci vytvořené situace, schopnost zvládnutí uměle vyvolané stresové situace. Aktivita rozvíjí především kompetence k řešení problémů.

V oppidu probíhá běžná činnost, například vyrábění poliček do stanů, zajištění dřeva do kuchyně apod. Jedno z dětí je při pohybu v okolí tábora (cestě z toalety, cestě pro dřevo) kontaktováno s germánským bojovníkem. Mělo by rychle zareagovat a v oppidu vyhlásit poplach. Po vyhlášení poplachu by jednotlivé družinky měly obsadit určené prostory (strážní stanoviště) s tím, že každý hráč musí mít u sebe všechny potřebné herní předměty (kartu hráče, životy, zbraně). Nedlouho po vyhlášení poplachu napadne oppidum malý germánský oddíl, potyčky probíhají podle pravidel boje (kapitola 4.3.9).

4.4.5 Cesta světél

Noční hra, činnost zaměřená na překonání strachu ze tmy a neznámého nočního prostředí. Tato hra rozvíjí kompetence k řešení problémů.

Hra začíná druidským obřadem. Ten probíhá v posvátném háji po setmění. Všichni účastníci jsou oblečeni v keltských halenách. Rada Druidů provede magický obřad, ve kterém se má dosáhnout toho, že ve čtyřech různých směrech se rozsvítí čtyři řady světél, které hráče dovedou k cílům, jímž v našem případě byla místa, kde se nacházely útržky z kroniky římské legie. Pro každého účastníka byla určena jedna část textu.

Druidský obřad začíná shromážděním příslušníků kmene na určeném místě. Specifickým způsobem je zapálen malý posvátný oheň⁵⁹. Členové rady Druidů poté

⁵⁹ K zapálení ohně může být využito křesadla, louče apod.

před ztichlým shromážděním provedou požadovaný obřad⁶⁰. Na jeho konci se na sjednané znamení rozsvítí jednotlivá světla, označující čtyři směry světelných řad.

Na našem táboře skrytí pomocníci po vhození hromady připraveného chraští do ohně (téměř okamžitě došlo k výraznému vzplanutí), odkryli první svíčku, která byla zapálena již předem a byla zakryta.

Každá družina se odebrala k jednomu ze světel a zde po jednom absolvovali cestu podél hořících svíček (řady světel) až na označené místo, kde byl pro každého účastníka připraven útržek listu z kroniky římské legie. Tento list si pečlivě uschovali.

Druhý den ráno po snídani se sešel celý kmen a pokusil se jednotlivé útržky složit do smysluplného textu.

Text byl následující:

„Já, Paulus Severius, kronikář slavné XX legie jsem napsal: Roku třináct vlády císaře Justiniána byla XX legie vyslána na severní hranici císařství. Když po dvou týdnech pochodu doputovala do ležení na řece Istros, byl její úkol zajistit klid na úseku od Trpivicena k Chocenicenu.

Po několika měsících dostal konzul, velitel legie, rozkaz přesunout se na okraj Herkýnského lesa. To je veliký obrovský les severně od řeky Istros. Toto území obývají divoké barbarské kmeny, především Cimbrové, Markomani a Hermundové. Jeden ze zajatců je nazývá Germány.

Rok se chýlil ke konci, svátek Jupitera byl na spadnutí. Situace se na severní hranici nevyvíjela příliš příznivě. Germánští bojovníci v modrých suknicích byli stále dotěrnější. Drobných potyček přibývalo. Jedna z nich se odehrála na východě Herkýnského lesa, naše slavná legie při ní byla málem poražena. Museli jsme ustoupit. Dlouho se léčili naši zranění. Konzul musel zakoupit nová brnění, červené štíty i nové meče. Až po dlouhé době byla naše legie opět schopna bojovat.

Pak nastal ten den. Vyrázili jsme. Herkýnský les nás přivítal nevlídně. Pršelo, chlad pronikal do morku kostí. Zima sice už předávala vládu jaru, ale chladné počasí bylo stále. Po několika dnech vysilujícího pochodu lesem jsme se utábořili na nevelké mýtině. Mýtina byla ukryta hluboko v lese. Noc byla mlhavá a neobyčejně chladná. A pak se to stalo! Z ničeho nic se ze tmy začaly vynořovat divoké postavy Germánů. Najednou modré suknice, kam se podíváš! Byla to strašná řež! Kdo mohl, utekl! Mnoha skvělým legionářům se něco takového nepodařilo. Náš velitel, mocný konzul, sice chvíli zkoušel zastavit germánskou smršť. Ovšem pochopil, že není šance. Marný boj. Tak se tiše vytratil z bojiště. Záhy ho pohltil temný les.

Později jsem se dozvěděl, že naše slavná XX legie byla senátem rozpuštěna. Při bezhlavém útěku totiž byla ztracena slavná legionářská standarty. A také další vzácné artefakty!

Tak velmi neslavně skončila válečná výprava XX legie do Herkýnského lesa.

Já, Paulus“

⁶⁰ Obřadem může být zaklínání, příprava lektvaru, jenž se poté využije na znamení k odkrytí řad světel, tanec ...

Hráči se z „kroniky“ dovědí nejen některé skutečné historické pojmy, ale také je jim částečně odhalen budoucí program.

Potřebné pomůcky:

- propriety k provedení Druidského obřadu (místo, průběh obřadu, magické texty, atp.),
- svíčky a sklenice pro umístění svíček⁶¹,
- útržky kroniky římské legie.

4.4.6 Výcvik ve zbrani

Činnost zaměřená na obratnost, schopnost míření a zasažení cíle, součinnost v rámci družiny. Zde jsou rozvíjeny kompetence k učení, kompetence komunikativní a kompetence sociální a personální.

Cílem této činnosti je zdokonalení ve využívání zakoupených nebo získaných herních předmětů. Dále pak kooperace a koordinace při útoku / obraně v rámci družiny. Na závěr je možné procvičit koordinaci hráčů při útoku / obraně, kterého se zúčastní celý kmen. Při výcviku je vhodné dbát na jednotlivé vlastnosti v rámci povolání (kapitola 4.3.4 „Povolání hráčů“). Výcvik je možné zorganizovat tak, aby se v jeho rámci sešly cechy jednotlivých povolání se svým cechmistrem. Mohou se tak nacvičit jednotlivé činnosti⁶² spojené s tím kterým povoláním.

Součástí výcviku na našem táboře byl turnaj v hodu (střele) na cíl. Vzdálenost a velikost cíle (germánský nebo římský štít) byla upravena podle věku účastníků turnaje (mladší a starší děti).

Potřebné pomůcky:

- herní předměty podle povolání (šátky, životy, zbraně, štíty, ...),
- místo turnaje (zde je třeba připravit dva různě vzdálené štíty umístěné na kůlu a označit místo, odkud se na cíl střílí, dále je třeba připravit systém turnaje⁶³),

⁶¹ Používáme omyté skleničky od dětské výživy nebo sklenice od zelí apod. Sklenice mají zabránit vzniku požáru a také nechtěnému zhasnutí svíčky.

⁶² Například nasazení nebo sejmутí šátku „neviditelnosti“, pravidla pro předávání léčivých životů apod.

⁶³ V našem případě jsem použili klasického „pavouka“, turnaj byl uspořádán systémem play-off, prvotní souborové dvojice byly vylosovány přímo dětmi.

4.4.7 Tajné základny

Hra zaměřená na bystrost, orientační schopnosti, také na schopnost předat úplné informace. Ve hře jsou posilovány především kompetence komunikativní a kompetence sociální a personální.

Každá družina odejde z tábora jiným směrem s tímto příkazem: „Vybudujte někde v terénu svoji tajnou základnu, přístřešek z větví, kůry, trávy dlouhý alespoň 150 cm, široký 100 cm a vysoký nejméně 100 cm. Dovnitř přístřešku vložte bílý papír A4 s napsaným nějakým heslem, který zatížíte kamenem, aby neulétl⁶⁴. Další pravidla:

Základna nesmí být od tábora dále než 2 000 kroků, prvních 1 900 kroků musí vést po cestách, teprve posledních 100 kroků může jít volným terénem.

S každou skupinou jde zvěd vyčleněný z druhé družiny. Zvěd si smí zapisovat, kreslit plánek, smí používat buzolu. Nesmí však zdržovat budovatele základny.

Na vybudování základny je určen časový limit, do tohoto limitu se musí budovatelé tajné základny i zvěd vrátit do tábora. Doporučený limit činí 2 – 3 hodiny.

Po návratu od základny zvěd seskupí svoji družinu a pokusí se jim předat své poznatky. Družina může použít jeho zápisky a případný plánek. Na stanovený signál se pokusí objevit soupeřovu tajnou základnu. Zvěd zůstává v táboře, svoji družinu nedoprovází.

Vítězí ta skupina, která nejdříve doručí do tábora heslo zanechané v tajné základně jejich budovateli.

Potřebné pomůcky:

- prostor hry,
- materiál na vybudování tajné základny: provaz, nůž, sekera pro každou družinu,
- psací potřeby, papír (sešit) pro každého zvěda.

⁶⁴ Například družinový pokřik, lidovou moudrost apod.

4.4.8 Návštěva kupců

Činnost podporující uvědomění si hodnoty peněz, poznávání jiných kulturních zvyklostí a společenských systémů. U této činnosti jsou rozvíjeny kompetence občanské.

Kupce představovala dvojice nebo trojice vedoucích. Během celé doby tábora navštíví naše oppidum celkem tři kupecké skupiny, a to kupci z Arábie, Číny a ruských stepí. Snahou bylo, aby jednotliví představitelé co nejvíce dodržovali oblečením, make-upem, řečí a zvyky tu kterou oblast. Například kupci z Arábie přijeli ve dvojici, muž a žena. Žena byla zahalena, muž měl splývavý oděv a turban. Mluvili směsicí arabských slov, měli k dispozici platidla používaná v arabských zemích. Nabízené zboží odpovídalo jejich původu (náramky, náhrdelníky, voňavky, dýky, sůl, ...). Hráči mohli v rámci směnného obchodu za svoje suroviny uskutečnit obchod dle vlastní úvahy. Samozřejmě se smlouvalo, což pro hodně hráčů představovalo úplně novou zkušenost.

Potřebné pomůcky:

- zboží přizpůsobené geografické oblasti původu kupců,
- převleky odpovídající geografické oblasti původu kupců.

4.4.9 Bílé tabule

Hra zaměřená na všímavost, orientační smysl, samostatnost. V této hře je podporováno zpevnění kompetencí k učení a kompetencí k řešení problémů.

Deset bílých kreslicích čtvrtků rozměru A4, na kterých je velkými znaky napsán římský nápis (nějaké přísloví, lidová moudrost apod.), je rozmístěno v nepřehledném terénu o rozměrech cca 200 x 200m. Rozměr hrací plochy je potřeba přizpůsobit počtu hráčů, stejně jako počet tabulí. Tabule jsou umístěny tak, aby byly viditelné přibližně z pěti kroků odstupem, jsou tedy vcelku dobře skryty.

Úkolem hráčů je po seznámení s hracím prostorem najít co nejvíce bílých tabulí a opsat si příslušný nápis. Čas pro nalezení tabulí je omezen (doporučena 1 hodina). Po signálu píšťalkou, jenž ukončí hru, hráč přeruší hledání a vrátí se na určené místo. Kdo dokázal najít nejvíce tabulí a správně zapsal na nich uvedené texty, vítězí.

Potřebné pomůcky:

- prostor hry,
- bílé čtvrtky A4 s římskými nápisy,
- psací potřeby a poznámkové papíry pro hráče,
- časomíra,
- píšťalka.

4.4.10 Obřad získání síly

Činnost zvyšující (udržující) motivaci ke hře. Tato činnost je zaměřena na rozvoj kompetencí sociálních a personálních.

Při tomto obřadu je uvařen speciální lektvar, který po vypití zvyšuje počet životů hráčů. Je zde záměrný odkaz na komiksový příběh o Asterixovi a Obelixovi.

Obřad proběhl po setmění, v posvátném háji, kde byl efektním specifickým způsobem⁶⁵ rozdělán menší oheň. Nad ním se v kotlíku ohřála pitná voda a bylo přimícháno potravinářské barvivo⁶⁶. Tento magický nápoj byl poté nabídnut hráčům. Kdo vypil alespoň doušek tohoto nápoje, měl od půlnoci zvýšený počet herních životů, což se před snídaní zaznamenalo do karty hráče.

Potřebné pomůcky:

- materiál na oheň,
- kotlík,
- pitná voda, potravinářské barvivo,
- text s magickými formullemi.

4.4.11 Stavba keltského obydlí

Činnost zaměřená na technickou zručnost, podporující technické kreativní myšlení, rozvíjí tedy především kompetence pracovní.

Úkolem hráčů je v rámci jednotlivých družin postavit model keltského obydlí. Při započetí činnosti je hráčům presentován ilustrativní plánec takového obydlí. Hráči si jej musí co nejlépe zapamatovat a někde v okolí tábora zhotovit model podobného obydlí. Model obydlí smí být zhotoven pouze z přírodních materiálů, které jsou volně k dispozici. Smí být použito jen základní nářadí (ryč, sekera, pila). Naopak nesmí být použity hřebíky, šrouby, dráty apod.

⁶⁵ K zapálení ohně může být využito křesadla, louče apod.

⁶⁶ Pitná voda i potravinářské barvivo se nalévá do kotlíku z ozdobných karaf nebo sklenic.

Dále je úkolem po ukončení stavby model obydlí představit ostatním družinám, zdůraznit a zdůvodnit použité technická řešení.

Po prohlídce všech postavených obydlí dostane každý hráč k dispozici 3 body (například 3 ks sirek) a tyto body může přidělit dle svého uvážení některé ze staveb⁶⁷. Vyhrává družina, jejíž stavba získala nejvíce bodů.

Tato činnost by také měla zúčastněné děti upozornit na to, co vše se dá v přírodě využít a jak málo materiálu a pomůcek stačí k vystavění obydlí, potažmo k přežití. Tento aspekt může být vhodně zdůrazněn při úvodu do činnosti.

Potřebné pomůcky:

- rýč, sekera a pila pro každou družinu,
- plánek keltského obydlí.

4.4.12 Těžba surovin

Hra zaměřená na rychlost, práci s mapou, schopnost dešifrování textů, pro děti mladšího školního věku je vhodně upravena. Při této hře jsou u dětí rozvíjeny kompetence k učení, kompetence k řešení problémů a kompetence komunikativní.

Keltský kmen pocítuje zásadní nedostatek surovin všeho druhu. Proto rada Druidů rozhodne o společné akci zaměřené na objevení zdrojů surovin a jejich co nejširší vytěžení.

Na začátku hry dostanou hráči reálnou mapu okolí tábora. Zároveň dostávají pokyn, že po celém prostoru oppida jsou k nalezení krátké zprávy, které určují souřadnice nebo popis jednotlivých míst se zdrojem některé ze surovin. Zprávy jsou zašifrovány několika způsoby. Úkolem hráčů je najít co nejvíce zpráv a vyluštit je. Dle vyluštěných souřadnic (nebo popisu) místo správně zakreslit do své mapy. Po kontrole správnosti zakreslení zdroje surovin do mapy vedoucím, může družina místo najít v terénu a vytěžit jej. Místo není v terénu nijak zvlášť označeno, samotné suroviny představují žetony surovin volně položené na určeném místě. Těžba probíhá tak, že jeden hráč smí dopravovat pouze jednu surovinu. Tuto surovinu dopravuje od zdroje do oppida. Vítězí ta družinka, jež má na konci hry nejvíce vytěžených surovin dopravených do oppida.

Pro děti mladšího školního věku je vynechána část s luštěním šifrovaných zpráv. Hráči tak dostávají mapu s přímo zakreslenými zdroji surovin. Místo v terénu

⁶⁷ Například může použít všechny tři body u jedné stavby, ale i dva + jeden bod pro dvě různé stavby apod.

je označeno tak, aby bylo dobře viditelné z větší vzdálenosti. Hráčům tak stačí správně určit směr a přibližnou vzdálenost zdroje surovin od oppida.

Hra pro děti středního školního věku může být dále ztížena tím, že v herním prostoru se pohybují germánské hlídky, které hráče napadají. Pro případné potyčky platí pravidla boje (kapitola 4.3.9), pokud má hráč u sebe nějakou surovinu a byl zasažen, musí ji odevzdat protivníkovi spolu se životem. Hráči, kteří by v rámci hry přišli o všechny životy, již nesmí suroviny těžit. Mohou se používat léčitelské a speciální životy.

Potřebné pomůcky:

- mapa okolí oppida,
- pro děti středního školního věku předem založená, neoznačená, místa se surovinami,
- pro děti středního školního věku šifrované zprávy se souřadnicemi zdrojů surovin,
- pro děti mladšího školního věku mapu okolí se zakreslenými místy zdrojů surovin,
- pro děti mladšího školního věku předem založená místa se zdroji surovin označená fábročky z krepového papíru nebo podobným vhodným způsobem.

4.4.13 Boj čísel

Hra zaměřená na spolupráci skupiny a schopnost skrytého pohybu, postřeh, schopnost přečíst číslice na značnou vzdálenost. Proto rozvíjí především kompetence k učení, kompetence komunikativní a kompetence sociální a personální.

Úkolem je vyřadit co nejvíce protivníkových hráčů, což se děje hlasitým přečtením třiciferného čísla toho kterého hráče. Každý hráč je na počátku hry vybaven pruhem látky (šátkem) s napsaným náhodným číslem skládajícím se ze tří číslic. Tento pruh si uváže na čelo tak, aby číslo bylo umístěno nad obličejem. Hráč musí znát své číslo, ale snaží se zabránit, aby jej přečetl někdo jiný. Skrytí čísla je ovšem omezeno, je zakázáno zakrývat jej rukou, jiným oděvem, odtrženou větví, apod. Naopak skrývání čísel přitisknutím k zemi, ke kmeni stromu, nebo jiným přírodním předmětům je povoleno. Pokud je některý hráč vyřazen ze hry, tedy je-li správně nahlas přečteno jeho číslo, odevzdá svůj pruh úspěšnějšímu protivníkovi a odejde na předem určené místo. Zde obdrží nové číslo a může se opět zapojit do hry.

Je povolena spolupráce hráčů. Ideálním terénem pro tuto hru je co nejvíce členitý terén, plný stromů, keřů, různých prohlubní, vývratů apod. Družstvo, které vyřadilo více hráčů protivníka, vítězí.

Potřebné pomůcky:

- vymezený prostor v terénu⁶⁸,
- místo výdeje nových čísel pro každé zúčastněné družstvo,
- výdejce nových čísel (počet výdejců = počet družstev),
- pruhy látky s čísly⁶⁹ (pro každého hráče minimálně dva).

4.4.14 Bitva s římskou legií

Hra s prvky bojových umění, podporuje rozvoj motoriky, zručnosti, samostatnosti, ale i kooperace ve skupině. Při této časově náročné hře by měly děti využít především kompetencí komunikativních a kompetencí sociálních a personálních. V menší míře pak kompetencí k učení a kompetencí občanských.

Mocného římského konzula doprovází jedna z římských legií. Úkolem konzula a jeho doprovodu je získat ztracené artefakty XX. římské legie, která zde v našem okolí prohrála velkou bitvu s Germány. Dosud jsme potkávali pouze římské hlídky, dnes musíme do boje proti celé římské legii.

Naši zvědové přinesou zprávu o pohybu římské legie naším územím. Rada Druidů neprodleně svolá k poradě celý kmen a nakonec po nějaké době rokování rozhodne, že římskou legii napadneme. V předvečer bitvy provede rada Druidů „Obřad na získání síly“⁷⁰. Protože náš kmen již prošel mnohými šarvátkami, považujeme se za zdatné a vycvičené bojovníky s mnoha zbraněmi. Máme k dispozici mnohé další tajemné herní předměty (léčivé životy, zbroj, ...), boje s Římany se nebojíme.

Bitva proběhne na vhodné lokalitě, doporučena je větší louka s lesem okolo, kam se dá pohodlně ustoupit, vyvíjí-li se bitva nepříznivě. Římská legie by měla být vybavena v duchu tehdejší doby (legionářská standarta, krátké meče⁷¹, červeně zbarvené štíty, plátová zbroj⁷², ...). Strategie boje legie se pokud možno podobá

⁶⁸ Vymezení prostoru může tvořit hranice lesa, výrazné polní cesty, potok apod.

⁶⁹ Čísla by měla být minimálně 5 cm vysoká a napsána kontrastním fixem, aby byla dobře čitelná.

⁷⁰ Viz. kapitola 4.4.10 „Obřad získání síly“.

⁷¹ Meče jsou stejně, jako naše zbraně, obaleny silnou vrstvou molitanu.

⁷² Zbroj je vyrobena ze starých karimatek, viz. obrázky 10 – 13 v kapitole 8.1 „Příprava tábora“.

skutečně používané strategii historických římských legií. Jsou využita všechna pravidla pro boj⁷³.

Podle scénáře příběhu by tato bitva měla skončit nerozhodně, je sice mnoho mrtvých (hráčů bez herních životů), ale ani legie, ani náš kmen není úplně poražen. Právě na základě toho, že nás legie neporazila, přijde poté římský konzul osobně požádat náš kmen o spolupráci.

Poznámka: v případě našeho tábora jsme požádali naše přátele, kteří nám o víkendu sehráli římské vojáky. Dopředu jsme je zasvětlili do požadované role. Někteří si podle námi dodaného návodu připravili herní předměty, pro ostatní jsme herní předměty vyrobili my. Je nutno si uvědomit, že sehrání této hry vyžaduje externí lidské zdroje, protože personální obsazení běžného tábora neumožňuje uvolnit tolik vedoucích do role římských vojáků.

Potřebné pomůcky:

- místo bitvy,
- herní předměty pro římskou legii.

4.4.15 Itálie

Sportovní hra zaměřená na rychlost, postřeh a sílu, zároveň však na spolupráci v družstvu, proto rozvíjí především kompetence komunikativní a kompetence sociální a personální.

Hrají dvě družstva proti sobě, cílem hry je dovořeným způsobem položit míč⁷⁴ do označeného prostoru. Označeným prostorem jsou například stanové celtly přeložené na půl a položené na zemi na obou koncích hřiště. Položením míče zepředu do prostoru s celtou dosáhne družstvo gólu. Míč tedy nelze položit ani z boku, ani ze zadu.

Na začátku hry si každý hráč umístí šátek tak, aby visel jako ocásek z kalhot nebo trenýrek. Volný konec šátku musí být v úrovni kolena hráče. Šátek by měl jít volně vytáhnout. Šátek nesmí být zakryt žádným oblečením, ani na skrytém konci nesmí být uvázán uzel apod. Platí důležité pravidlo: hrát v poli může pouze hráč, jenž je vybaven šátkem podle výše uvedeného popisu. Je-li mu šátek vytažen protihráčem, nebo hráč v průběhu hry šátek ztratí, je dočasně vyřazen ze hry. Protihráč může hráči vytáhnout šátek jen tehdy, drží-li hráč míč v rukou (ruce).

⁷³ Viz. kapitola 4.3.9 „Pravidla boje“.

⁷⁴ Míč může být volejbalový, fotbalový, basketbalový, v našem sdružení používáme míč na ragby.

Platnost vytažení šátku posuzuje rozhodčí. Pokud je šátek vytažen po odhození míče nebo před zachycením míče, jedná se o neplatné vytažení šátku, hra je přerušena a postižený hráč si může šátek umístit zpět a dále se účastní hry. Vhodnou herní strategií je tedy míč co nejrychleji přihrávat mezi hráči svého družstva, aby nedošlo k vytažení šátku protihráčem. Kopat do míče se nesmí. Pokud hráč drží míč, může se s míčem volně pohybovat po hřišti. Pokud hráč o šátek přišel platným způsobem, musí neprodleně opustit hřiště. Všichni hráči bez šátku se vrací na hřiště po dosažení gólu kterýmkoli družstvem.

Hraje se na čas, nebo na počet dosažených gólů⁷⁵.

Potřebné pomůcky:

- hřiště o rozměrech cca 30 m na délku x 10 – 15 m na šířku,
- brány (dvě cely) nebo jiný vhodné označení území, do kterého lze položit míč,
- šátky (pro každého hráče jeden),
- rozhodčí, píšťalka, případně stopky.

4.4.16 Lesní golf

Hra zaměřená na zdokonalení motoriky. Tato hra je zaměřena na rozvoj kompetencí k učení a kompetencí k řešení problémů.

Cílem hry je, aby družina postupně dopravila golfový míček do jamky (do několika jamek) na co nejméně úderů. Golfový míček je stejný jako v klasickém golfu, golfovou hůl si hráči vyrábějí z dostupných přírodních materiálů⁷⁶. Hůl může mít samostatně každý hráč, nebo družina vyrobí jednu hůl a hráči si hůl předávají.

Na začátku hry je určeno odpaliště. Ve volném terénu je v určité vzdálenosti umístěna jamka. Měla by být vidět z odpaliště. Může být označena praporkem, fáborkem apod. Velikost jamky by měla být o něco větší než je průměr golfového míčku a hloubka by měla být minimálně 10 cm.

První hráč družinky se pokusí odpálit co nejdále míček z odpaliště směrem k jamce. Pokud míček do jamky nezapadne, nastupuje další hráč a pokouší se o totéž, ovšem z místa kde skončil míček po prvním odpálení. Dokud míček nezapadne do jamky, hráči se v družině střídají dle daného pořadí. Za provedený

⁷⁵ Například „do deseti gólů“.

⁷⁶ Suché větve, volná prkna apod.

odpal se počítá úder, kdy se míček i jen minimálně pohne. Přírodní prostředí se nesmí upravovat⁷⁷.

Vítězí ta družinka, jenž dokáže na co nejméně úderů dostat golfový míček z odpaliště do jamky.

Hru lze prodloužit zhotovením více jamek.

Potřebné pomůcky:

- golfové míčky (pro každou družinku minimálně jeden, je vhodné mít nějaké míčky „do zásoby“, mohou se při hře ztratit),
- golfové hole z přírodního materiálu,
- označení odpaliště (fáborky z krepového papíru),
- označení jamky (jamek),
- rozhodčí, jenž hlídá počet úderů.

4.4.17 Bitva s germánským oddílem

Hra s prvky bojových umění, podporuje rozvoj motoriky, zručnosti, postřehu, samostatnosti, ale i kooperace ve skupině. Při této by děti měly využít především kompetencí komunikativních a kompetencí sociálních a osobních. V menší míře je využito posílení kompetencí k učení a kompetencí občanských.

Germánským náčelníkům se pranic nelíbí, že se zde náš kmen usadil. Dozvěděli se také, že náš kmen uzavřel dohodu s Římany. Protože Římané byli pro Germány odvěcí nepřátelé, rozhodli se naše oppidum zničit.

Zvýšené nebezpečí dosvědčují stále častější potyčky s germánskými bojovníky různých kmenů. Každý germánský kmen používá jiné bojové kresby na svých tělech, rada Druidů z nich dokáže určit, s kterým kmenem se právě utkali. Nakonec se k radě Druidů dostane zpráva, že některé germánské kmeny se proti nám spojily, aby docílili našeho zničení.

Dochází k velké bitvě mezi naším kmenem a spojenými germánskými kmeny.

Germáni neútočí v sevřených šicích jako římské legie, proto je pro místo bitvy vhodná například lesní mýtina s řídkým lesem okolo. Germáni používají stejné zbraně jako Keltové⁷⁸. Platí obvyklá pravidla pro boj (kapitola 4.3.9).

⁷⁷ Vyrhávat trávu, odklízet větvičky, uhlazovat terén apod.

⁷⁸ Oštěpy, luky, praky, krátké meče a štíty modré barvy.

Podle scénáře příběhu by keltský kmen tuto bitvu měl téměř prohrát. Mělo by být vidět, že proti přesile spojených germánských kmenů se nelze dlouho úspěšně bránit.

Poznámka: germánské bojovníky na námi organizovaném táboře představovali vedoucí, kteří byli v tu chvíli „volní“. V průběhu tábora jsme potkávali často germánské hlídky (2 – 3 bojovníky), u této závěrečné bitvy je nutné mít k dispozici více možných germánských bojovníků. Je možné opět použít hosty apod.

Potřebné pomůcky:

- místo bitvy,
- herní předměty pro germánské bojovníky.

4.5 Reflexe projektu na letním táboře Občanského sdružení Poutník

Celý projekt byl prakticky vyzkoušen v rámci letního tábora Občanského sdružení Poutník u vesničky Trpík v roce 2012. Tábora se zúčastnilo 23 dětí do 15-ti let věku.

Hned při úvodním seznámení s herním příběhem byla účastníkům představena „Kniha zážitků“, kam mohl každý účastník volně psát svoje postřehy, připomínky, přání, hodnocení. Zápis mohl být anonymní, nicméně účastníci tábora byli požádáni, aby k zápisu uvedli svůj věk. V knize bylo na konci tábora zapsáno 44 zápisů od dvanácti různých účastníků tábora. Některé byly anonymní, ale většina byla podepsána. Nejvíce zápisů provedla jedenáctiletá Hedvika, která si zvolila povolání „bard“ a využívala všech možností, jak svoji roli naplnit. Poctivě, téměř každý den, shrnula události dne a přidala nedlouhý zápis do „Knihy zážitků“.

Je pravdou, že zapisování svých dojmů bylo lákavější především pro členy starších družinek, mladší členové hodnotili jednotlivé hry a události spíše slovně.

Pro ilustraci uvádím některé zápisy:

- Zápisy ke hře „domečky“: *„Moc mně to bavilo. A myslím, že to co moje skupinka postavila bylo hezké. Sice jsme nevyhráli, ale byla to zábava“* (Hedvika, 11 let). *„Domečky jsem nestavěla se svojí skupinkou, protože jsem měla službu☺. Ale moc se mi líbilo co moje skupinka postavila“* (Annie, 11 let).
- Zápisy ke hře „římské hlídky“: *„V malém prostoru se mi špatně válčilo“* (Standa, 13 let). *„Líbilo se mi to. Měla jsem nejvíc nepřátelských životů, ale zabili mě“* (Hedvika, 11 let).
- Zápisy k události „arabští kupci“: *„Bylo to úžasné. Kupovali jsme si sladkosti, slanosti a cetky (šperky). Ale na druhou stranu to tak úžasné nebylo. Chtěli si mě (ti kupci) koupit ze 5 velbloudů. Jako otroka !!!“* (Hedvika, 11 let). *„A mě taky! A nakonec jsem musela zatancovat i s tou kupkyní“* (Kája). *„No jo Aláhovci, bylo to fajn“* (Standa, 13 let).

Výše uvedené zápisy jsou opsány doslovně, tedy i s případnými pravopisnými a gramatickými chybami.

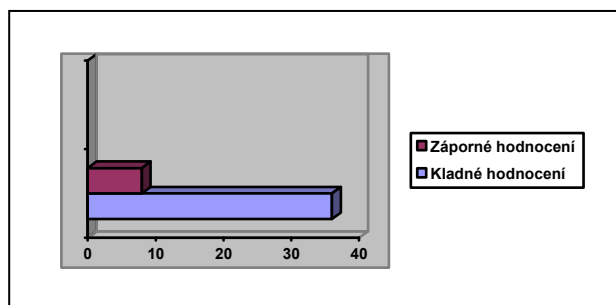
4.5.1 Vyhodnocení názorů dětských účastníků tábora

Pro jednoznačnější vyjádření úspěšnosti / neúspěšnosti projektu jsem zpracoval následující tabulku, která zahrnuje názory dětských účastníků převedené do číselného vyjádření:

Název hry	Celkový počet hodnocení	Kladná hodnocení	Záporná hodnocení
Lov na medvědy	3	3	0
Těžba surovin	1	1	0
Oživovací rituál	3	3	0
Výcvik + hledání pokladu	4	4	0
Arabští kupci	3	2	1
Výprava do Mladějova	2	0	2
Přepad	3	3	0
Sportovní hry	2	2	0
Sloupy krále Ašóky	1	1	0
Druidská věštba	1	1	0
Domečky	2	2	0
Římské hlídky	2	1	1
Boj čísel	2	1	0
Římané	2	1	1
Slavnostní oheň	1	1	0
Itálie s dospělými	1	1	0
Koupaliště	1	1	0
Lesní golf	1	0	1
Šifra (posel)	1	1	0
Setkání s Římským konzulem	1	1	0
Bitva s Germány	1	1	0
Čínští kupci	1	1	1
Dvojdenní výprava	1	1	0
Starší učí mladší	1	1	0
Výprava za konzulem	1	1	0
Mírová smlouva	2	1	1
Celkem	44	36	8

Tabulka 6: Přehled hodnocení jednotlivých aktivit od dětských účastníků tábora.

Záporně bylo hodnoceno sedm aktivit, jen dvě aktivity z celkových dvaceti šesti aktivit nezískaly alespoň jedno kladné hodnocení. Z tabulky rovněž vyplývá, že přibližně do poloviny tábora byla větší snaha aktivity hodnotit, v druhé polovině tábora jsou konkrétní aktivity hodnoceny již jen jedním účastníkem.



Graf 1: Poměr kladných a záporných hodnocení aktivit dětmi.

Pouze záporné hodnocení získaly aktivity „Výprava do Mladějova“ a „Lesní golf“. Výprava do Mladějova končila po celodenním výletě návštěvou muzea hornictví. Přesto, že o naší návštěvě a složení naší skupiny (děti mladšího a staršího školního věku) bylo muzeum včas informováno, nebyl v danou dobu k dispozici průvodce, jenž „by to s dětmi uměl“. Prohlídka muzea tak téměř ztratila pro účastníky tábora smysl. Hratelnost hry „Lesní golf“ silně ovlivnil výběr terénu, na našem táboře jsme zvolili hodně členitý terén a tím došlo k tomu, že obtížnost hry byla příliš vysoká. Nemožnost dosáhnout ve hře úspěchu děti „otrávila“. Přitom je bezesporu zajímavé, že tuto hru hrajeme téměř na každém táboře, a v předchozích letech patřila tato hra mezi oblíbené. Na tomto příkladu lze demonstrovat úzkou hranici mezi úspěšností a neúspěšností hry z pohledu dětí. Úspěšnost jednotlivých aktivit a her je dána mnohými faktory, některé z nich lze dobře ovlivnit⁷⁹, některé naopak lze ovlivnit velmi obtížně.

Naopak nejpovedenější aktivitou byl „Přepad“, což byl „nečekaný“ přepad našeho oppida Germány. Přestože v táboře nastal na počátku hry velký zmatek, hra se líbila i dětem z „mladších“ družin a podle bezprostředních dojmů bylo zřejmé, že si toto dopoledne děti velmi užily.

4.5.2 Vyhodnocení aktivit dle pedagogického deníku

Již před začátkem tábora jsem založil pedagogický deník. V něm jsem vedl zápisy ze všech přípravných schůzek a dále jsem zapisoval postřehy dospělých vedoucích, vždy při večerní poradě na táboře.

Celkově se tábora zúčastnilo šest vedoucích starších 18 let. Táborová porada probíhala každý večer vždy po večerce. Každý z vedoucích měl neomezenou možnost vyjádřit se k uplynulému programu. Tyto postřehy byly pečlivě zapisovány do pedagogického deníku. Po zhodnocení právě končícího dne byla na programu příprava dne příštího.

A jak hodnotili aktivity vedoucí? Jejich hodnocení téměř vždy kopírovalo hodnocení dětí. Samozřejmě, připomínky byly konkrétnější a celkové hodnocení uplynulého dne bylo také kritičtější. Nicméně propadly stejné aktivity jako u dětí a to „Výprava do Mladějova“ a „Lesní golf“. Příčiny záporného hodnocení těchto

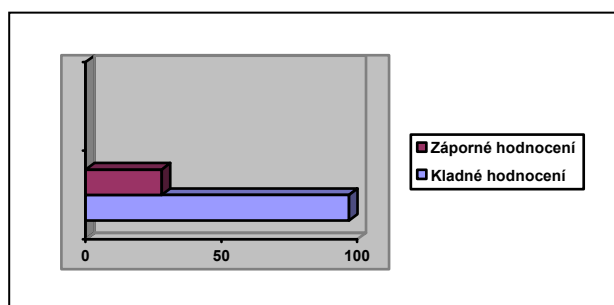
⁷⁹ Například výběr herního prostoru, srozumitelné vysvětlení podstaty hry a pravidel atd.

aktivit byly v podstatě shodné jako u dětí: nudná prohlídka muzea a nevhodně vybraný terén pro „Lesní golf“. Celkové hodnocení ukazuje následující tabulka:

<i>Název hry</i>	<i>Celkový počet hodnocení</i>	<i>Kladná hodnocení</i>	<i>Záporná hodnocení</i>
Lov na medvědy	4	4	0
Těžba surovin	5	4	1
Oživovací rituál	6	6	0
Výcvik + hledání pokladu	4	3	1
Arabští kupci	6	6	0
Výprava do Mladějova	5	0	5
Přepad	5	3	2
Sportovní hry	4	4	0
Sloupy krále Ašóky	4	3	1
Druidská věštba	6	6	0
Domečky	4	2	2
Římské hlídky	4	2	2
Boj čísel	4	1	3
Římané	6	6	0
Slavnostní oheň	6	6	0
Itálie s dospělými	6	4	2
Koupaliště	4	4	0
Lesní golf	4	1	3
Šifra (posel)	4	2	2
Setkání s Římským konzulem	4	4	0
Bitva s Germány	5	4	1
Čínští kupci	6	6	0
Dvojdenní výprava	5	3	2
Starší učí mladší	4	3	1
Výprava za konzulem	4	4	0
Mírová smlouva	6	6	0
Celkem	125	97	28

Tabulka 7: Přehled hodnocení jednotlivých aktivit od vedoucích.

U celkového počtu hodnocení není vždy maximální číslo (6) z důvodu, že obvykle jeden vedoucí má povinnosti v kuchyni a jeden vedoucí má na starost službu. Počet hodnocení „pět“ značí, že se aktivity mohl zúčastnit vedoucí služby spolu s celou službou.



Graf 2: Poměr kladných a záporných hodnocení aktivit vedoucími.

Z grafu vyplývá kritičtější pohled vedoucích. Nicméně většina záporných hodnocení byla způsobena organizačními potížemi a různými pohledy na smysl jednotlivých aktivit.

Mezi hůře hodnocené aktivity vedoucími, mimo již výše uvedené, se dostaly „Boj čísel“, „Šifra“ a „Římské hlídky“. Hra „Boj čísel“ je v našem Občanském sdružení Poutník využívána velmi často, a to nejen na letních táborech. Zatímco děti ji hrají rády, vedoucí mají k této hře jistý „odstup“. Aktivity spojené s šifrováním jsou vždy velmi obtížné pro mladší děti. Přesto, že „mladší“ družinky měly použitou šifru lehkou, i tak jejich vedoucí zařazení této hry neocenili. Hra „Římské hlídky“ se odehrála na relativně malém prostoru, proto tato hra nebyla tak úspěšná jako jiné bitvy uskutečněné během tábora. Tento nedostatek se projevil v hodnocení dětí⁸⁰ i vedoucích.

Na závěr této kapitoly je ovšem nutno konstatovat, že celková koncepce a provedení hry bylo dětmi i vedoucími přijato kladně. V rámci srazu táborových účastníků, který Občanské sdružení Poutník pravidelně pořádá na konci měsíce září, se táborová hra spontánním způsobem komentovala a hodnotila ze všech stran. Vzpomínky účastníků ani po dvou měsících nevybledly, a to je myslím nejlepší hodnocení tohoto projektu.

⁸⁰ Viz. kapitola 4.5, ilustrační zápisy z „Knihy zážitků“.

4.6 Přehled klíčových kompetencí v jednotlivých konkrétních táborových aktivitách

V teoretické části této bakalářské práce uvádím základní popis klíčových kompetencí, jež účastníci tábora mohou rozvíjet. V samotném popisu projektu pak uvádím jednotlivé klíčové kompetence, tak jak se vztahují k jednotlivým činnostem a aktivitám. V následující tabulce uvádím souhrnný přehled, které aktivity a činnosti podporují rozvoj daných klíčových kompetencí:

Aktivita Činnost	Kapi- tola	Kompetence					
		k učení	k řešení problémů	Komu- nikativní	sociální a personální	občanské	pracovní
Budování oppida	4.4.1		X	X	X		X
Lov medvědů	4.4.2				X		
Průzkum okolí	4.4.3	X		X			
Přepad tábora	4.4.4		X				
Cesta světél	4.4.5		X				
Výcvik ve zbrani	4.4.6	X		X	X		
Tajné základny	4.4.7			X	X		
Návštěvy kupců	4.4.8					X	
Bílé tabule	4.4.9	X	X				
Obřad získání síly	4.4.10				X		
Stavba keltského obydlí	4.4.11						X
Těžba surovin	4.4.12	X	X	X			
Boj čísel	4.4.13	X		X	X		
Bitva s římskou legií	4.4.14	x ⁸¹	x	X	X		
Itálie	4.4.15			X	X		
Lesní golf	4.4.16	X	X				
Bitva s Germány	4.4.17	x	x	X	X		
Táborová služba	4.1.2						X
Noční hlídka	4.1.3	X	X				
Povolání dětí	4.3.4	X	X		X		X
Zhotovení vyhlášeného úkolu				X			X
Oživovací obřad	4.3.10			X		X	

Tabulka 8: Přehled klíčových kompetencí v konkrétních aktivitách.

Rozložení četnosti uplatnění zpevnování jednotlivých klíčových kompetencí není rovnoměrné a to především z důvodu zaměření projektu na pobyt v přírodě a spíše aktivní činnost. Kompetence občanské a pracovní nebyly sice přímo součástí jednotlivých aktivit, ale jsou zpevnovány již účastí na táboře a aktivním zapojením účastníka do systému běžných táborových činností.

⁸¹ Tato klíčová kompetence je upevnována jen v určité míře, spíše je ve formě „plánu v pozadí“.

5 Závěr

Cílem mé bakalářské práce bylo vypracování projektu volnočasových aktivit pro organizaci mládeže, konkrétně projekt letního tábora. Těžiště projektu tvoří ucelená táborová hra na motivy života v době Keltů. Mimo táborové hry je v bakalářské práci podrobněji popsán systém táborového života, tedy především ty oblasti, které mají vliv na průběh táborové hry.

V první části bakalářské práce se snažím objasnit teoretická východiska pro tvorbu táborové hry. Ve druhé části této práce je uveden podrobný popis hry včetně popisu všech důležitých aktivit a dílčích her.

Ověření celého projektu bylo provedeno na letním táboře Občanského sdružení Poutník. Na základě zkušeností z tohoto tábora je zpracována evaluace projektu. Reflexe projektu byla zpracována nejen z pohledu vedoucího tábora, ale také z pohledu dětských účastníků tábora.

Projekt je zpracován tak, aby mohl být použit jen s minimální úpravou i na jiném letním táboře. Pro jednodušší využití táborové hry bylo zřízeny jednoduché webové stránky na síti Internet, kde jsou umístěny všechny potřebné grafiky a další dokumenty ke hře. Stránky se nachází na adrese: <http://projekt-letniho-tabora-keltove.webnode.cz/>

Myslím, že cíl mé bakalářské práce se podařilo naplnit a že zpracovaný projekt může dobře posloužit nejen začínajícím vedoucím nebo osobám majícím na starost program letního tábora.

6 Seznam literatury

- 1) Kominarec Igor: *Úvod do pedagogiky volného času*, Prešov, 2003, ISBN 80-968608-5-2.
- 2) Pávková Jiřina a kolektiv: *Pedagogika volného času: teorie, praxe, perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*, Praha, Portál, 2008, vydání čtvrté, ISBN 978-80-7367-423-6.
- 3) Vážanský Mojmir: *Základy pedagogiky volného času*, Brno, Print-Typia, 2001, vydání druhé-doplněné, ISBN 80-86384-00-4.
- 4) Hofbauer Břetislav, Pávková Jiřina, Hájek Bedřich: *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*, Praha, Portál, 2011, vydání druhé, ISBN 978-80-262-0030-7.
- 5) Spousta Vladimír: *Teoretické základy výchovy ve volném čase*, Brno Masarykova universita – PeDF, 1994, ISBN 80-210-1007X.
- 6) Spousta Vladimír: *Metody a formy výchovy ve volném čase*, Brno Masarykova universita – PeDF, 1996, ISBN 80-210-1275-7.
- 7) Průcha Jan: *Přehled pedagogiky*, Praha, Portál, 2009, vydání třetí aktualizované, ISBN 978-80-7367-567-7.
- 8) Hofbauer Břetislav: *Děti, mládež a volný čas*, Praha, Portál, 2004, vydání první, ISBN 80-7178-927-5.
- 9) Kirchner Jiří: *Psychologie prožitku a dobrodružství pro pedagogiku a psychoterapii*, Brno, Computer Press, 2009, vydání první, ISBN 978-80-251-2562-5.
- 10) Neuman Jan a kolektiv: *Překážkové dráhy, lezecké stěny a výchova prožitkem*, Praha, Portál, 1999, vydání první, ISBN 80-7178-292-0.
- 11) Intel Allan a kolektiv: *Prázdniny v pohybu aneb rukověť pro prázdninové pedagogy*, Praha 1980, ČUV SSM.
- 12) Belz Horst, Siegrist Marco: *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení: východiska, metody, cvičení a hry*, Praha, Portál 2001, vydání první (překlad z němčiny), ISBN 80-7178-479-6.
- 13) Kolektiv autorů: *Klíčové kompetence v základním vzdělávání*, Praha, Výzkumný ústav pedagogický, 2007, ISBN 978-80-87000-07-6.
- 14) Kolektiv autorů: *Sborník souhrnných pozic v nestátních neziskových organizacích*, část Kompetenční profily pro neformální vzdělávání, Praha, NIDM 2012, vydání první, ISBN 978-80-87449-37-0.
- 15) Zapletal Miloš: *Velká encyklopedie her, svazek I – hry v přírodě*, Praha, LEPREZ, 1995, vydání druhé, ISBN 80-901826-6-6.
- 16) Zapletal Miloš: *Velká encyklopedie her, svazek II – hry v klubovně*, Praha, LEPREZ, 1996, vydání druhé, ISBN 80-901826-9-0.
- 17) Zapletal Miloš: *Výpravy za dobrodružstvím*, Praha, Albatros, 1986, 13-752-86 14/53.
- 18) Zapletal Miloš: *Junácké hry v přírodě*, Praha, Junácká edice, 1970.
- 19) Seton Ernest Thomson: *Kniha lesní moudrosti*, Praha, Olympia, 1970.
- 20) Vosátka Mirko: *Tábornická encyklopedie*, Praha, Mladá fronta, 1985, vydání první.
- 21) Kolektiv autorů: *Dějiny země koruny české I*, Praha, Paseka, 1992, ISBN 80-85192-29-2.
- 22) Waldhauser Jiří: *Encyklopedie Keltů v Čechách*, Libri, 2001, ISBN 80-7277-053-5.

- 23) Kopřiva Pavel, Nováčková Jana, Nevolová Dobromila, Kopřivová Taťjana:
Respektovat a být respektován, Kroměříž, Spirála, 2007, ISBN 80-901873-7-4.

7 Seznam použitých internetových zdrojů

- 1) *Osobnostní a sociální výchova*, vzdělávací programy pro učitele a žáky, <http://www.odyssea.cz>.
- 2) *Národní institut dětí a mládeže*, <http://www.nidm.cz>.
- 3) *Česká rada dětí a mládeže*, <http://www.crdm.cz>.
- 4) *Asociace turistických oddílů mládeže*, <http://www.a-tom.cz>.
- 5) *Středisko volného času dětí a mládeže Plzeň*, <http://www.svcpl.cz>.
- 6) *Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy*, <http://www.msmt.cz>.
- 7) *Občanské sdružení Poutník*, <http://topoutnik.blog.cz>.

8 Přílohy

V této kapitole jsem umístil vlastní fotografie dokumentující především průběh realizace projektu v rámci aktivit Občanského sdružení Poutník.

8.1 Fotografická dokumentace

8.1.1 Příprava tábora



Obrázek 10: Výroba výzbroje a výstroje pro římské legie.



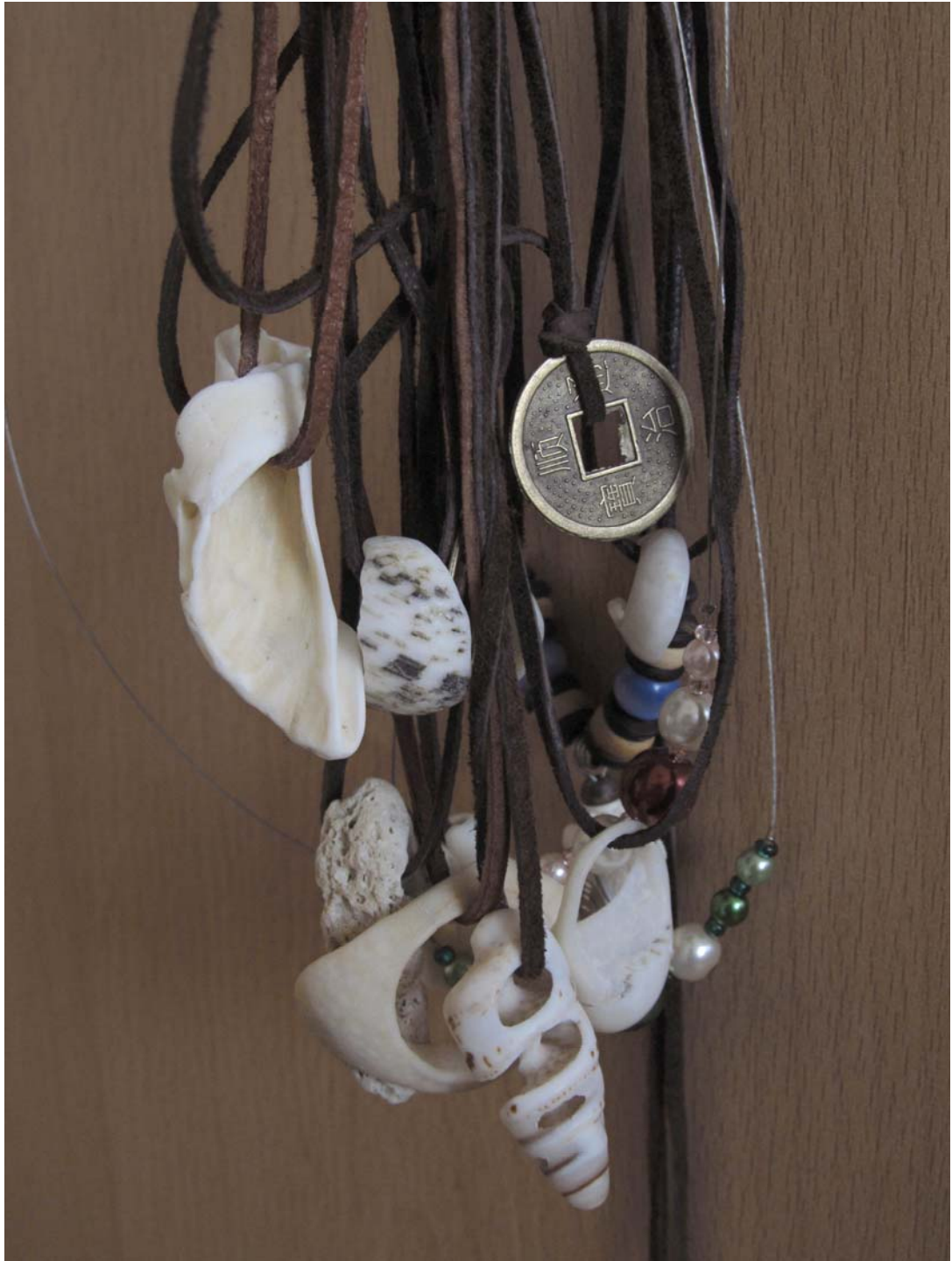
Obrázek 11: Výroba římské výstroje.



Obrázek 12: Detail znaku jedné z římských legií.



Obrázek 13: Brnění římských vojáků.



Obrázek 14: Zboží pro kupce.



Obrázek 15: Herní životy.



Obrázek 16: Suroviny.



Obrázek 17: Ukázka žetonů představující různé herní předměty.

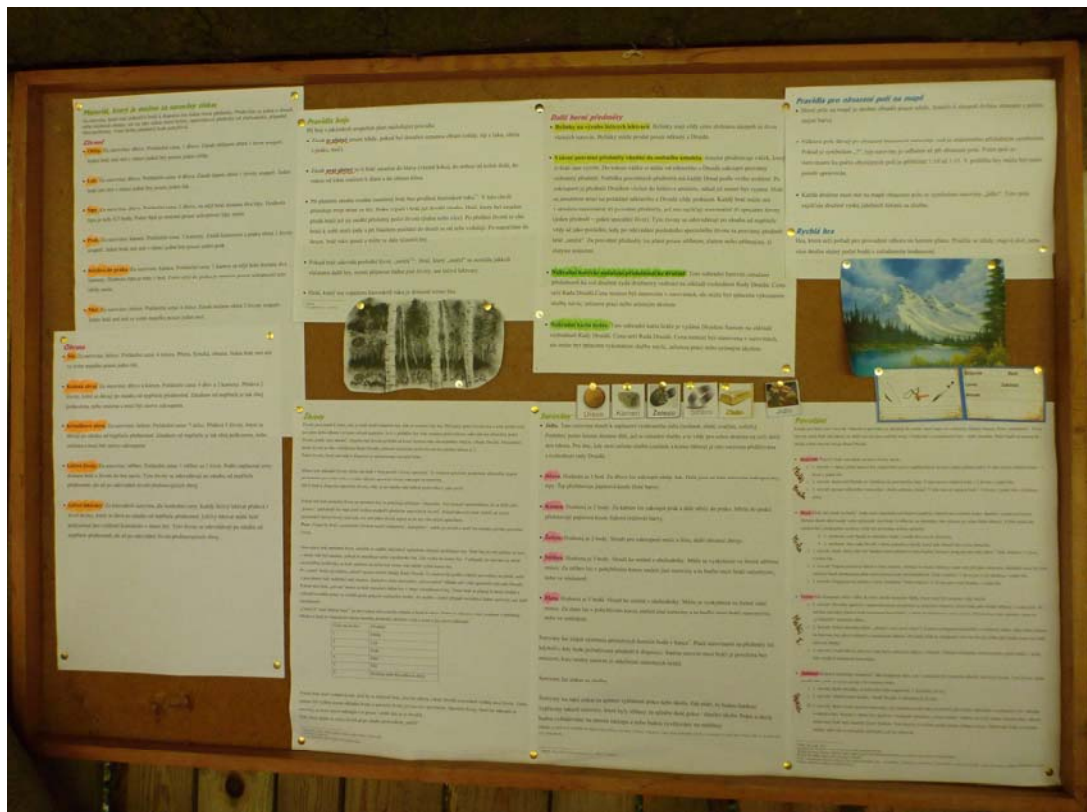


Obrázek 18: Ampulky na léčivé lektvary.

8.1.2 Tábtorová nástěnka



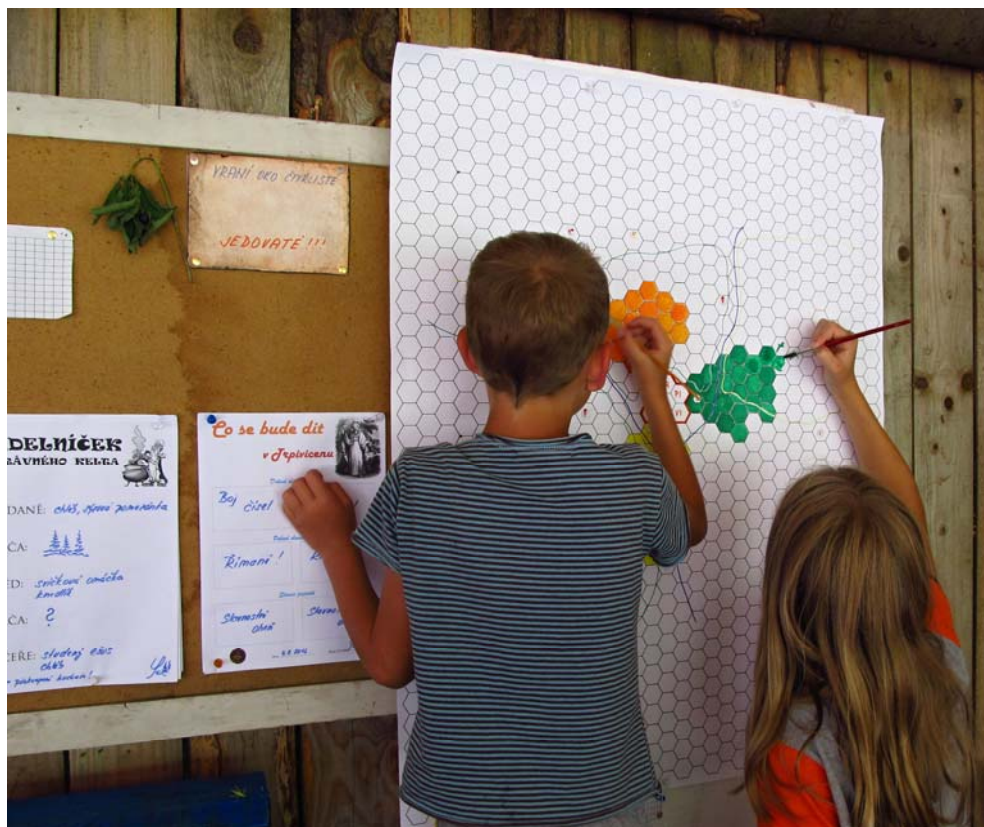
Obrázek 19: Nástěnka s informacemi pro obyvatele oppida.



Obrázek 20: Nástěnka s herními pravidly.



Obrázek 21: Nástěnka s grafickým vyjádřením bodování.



Obrázek 22: Služba zakresluje získané body.

8.1.3 Táborový oděv



Obrázek 23: Příklad oděvu vedoucího a dětského účastníka.



Obrázek 24: Další příklady oděvů.

8.1.4 Fotografická dokumentace vybraných aktivit



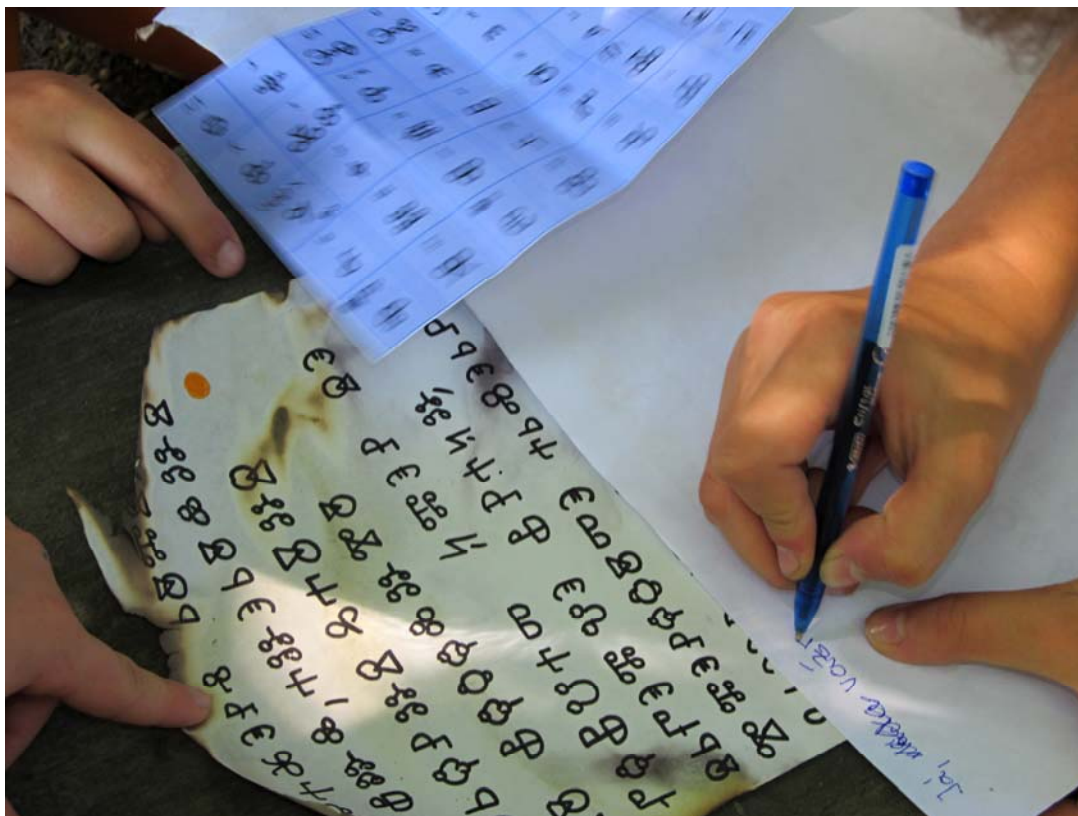
Obrázek 25: Římská jednotka.



Obrázek 26: Germánský bojovník (přepad tábora).



Obrázek 27: Předávání životů po platném zásahu.



Obrázek 28: Luštění jedné z mnoha zpráv.

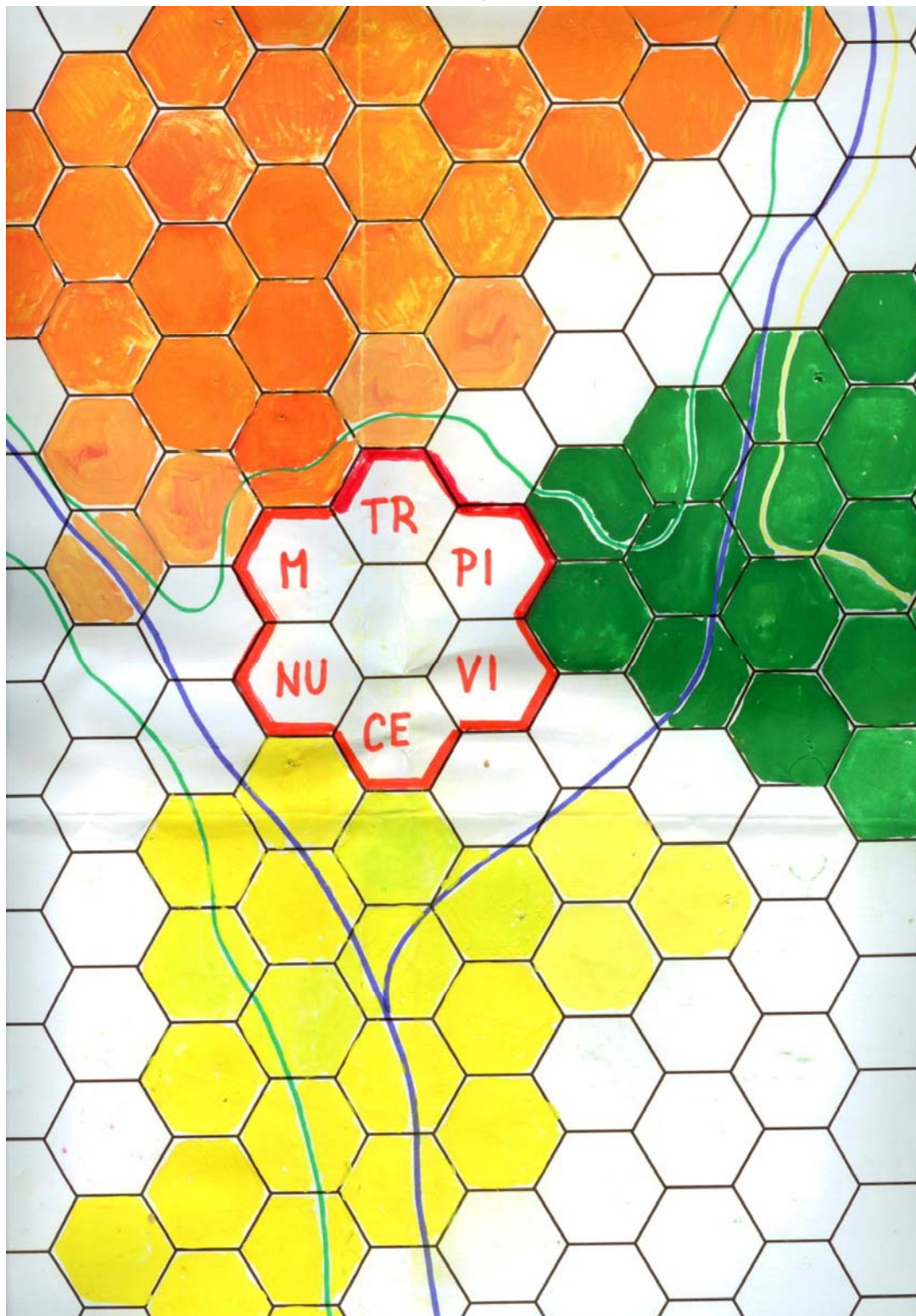


Obrázek 29: Momentka z obřadu "Oživení".

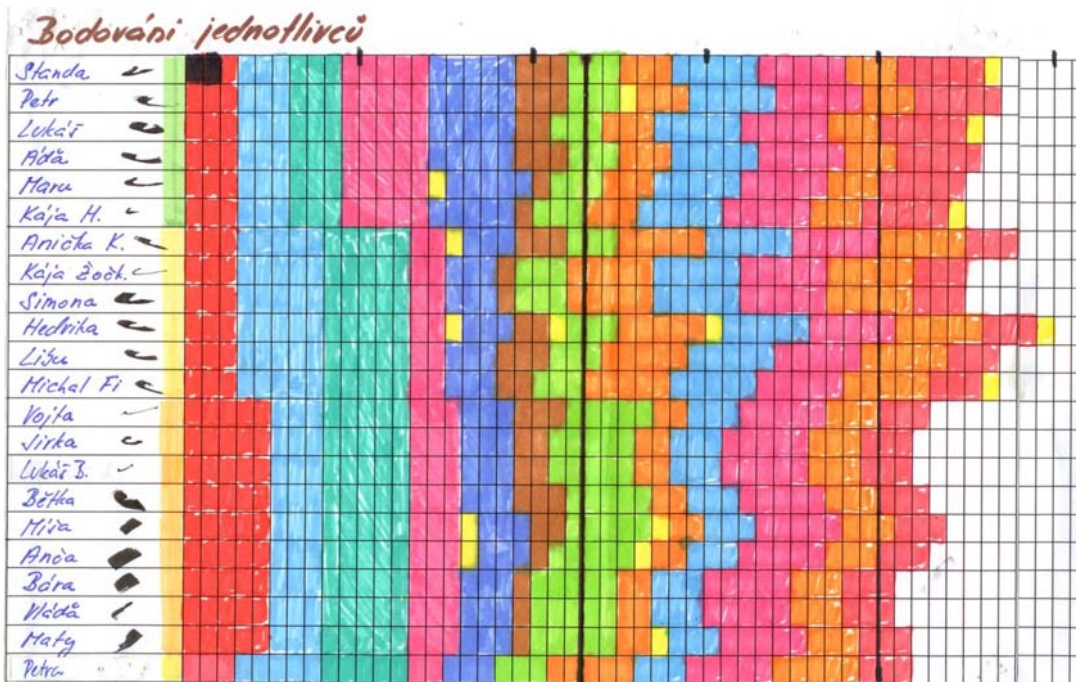


Obrázek 30: Kupci navštívili naše oppidum.

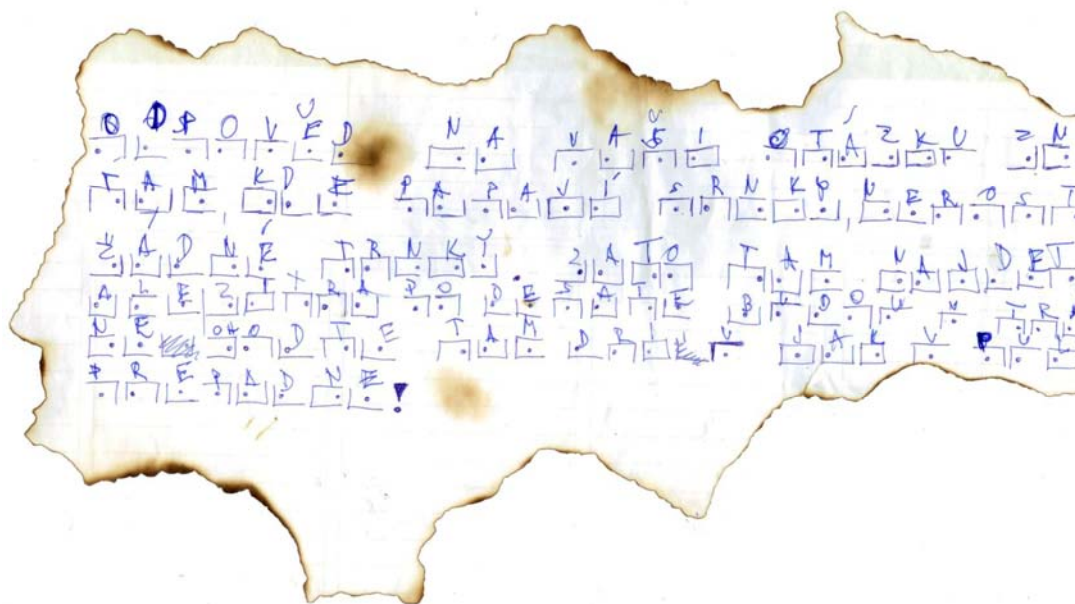
8.2 Dokumentace materiálů z vybraných aktivit



Obrázek 31: Detail grafického vyjádření získaných bodů, družiny.



Obrázek 32: Grafické vyjádření získaných bodů, jednotlivci.



Obrázek 33: Příklad zprávy.

Obchodní místo

Dnešní kurz surovin:



Dřevo

dnes za 1 bod



Kámen

dnes za 2 body



Železo

dnes za 2 body



Stříbro

dnes za 3 body



Zlato

dnes za 5 bodů


Obrázek 34: Příklad kurzu směny bodů za suroviny.

Obchodní místo

Oštěp = <i>1x</i>	 Dřevo	Meč = <i>7x</i>	 Železo
Luk = <i>5x</i>	 Dřevo	2 šípy = <i>2x</i>	 Dřevo
Prak = <i>3x</i>	 Kámen	2x střelivo do praku = <i>2x</i>	 Kámen

Štít = *X* 
Železo

Kožená zbroj = *5x* 
Dřevo + *3x* 
Kámen

Kroužková zbroj = *7x* 
Železo

Lečivý život = *1x* 
Stříbro *Platný od 2. dne měsíce kukuřice*

Obrázek 35: Příklad kurzu směny surovin za herní předměty.

Já, Paulus Severi-^I
us, kronikář slavné
XX legie jsem napsal:
Roku 13 vlády císaře
Justiniana byla
XX legie vyslána na
severní hranici císař-
ství. Když po dvou
týdnech pochodu

^{II}
doputovala do ležení
na řece Istros, byl
její úkol zajistit klid
na úseku od Trpivice-
na k Chocemiceanu.
Po několika měsících
dostal konzul, velitel
legie, rozkaz přesu-
nout se na okraj

byli strážně dotěr-^V
nější. Drobných útěků
přibývalo.
Jedna z větších sárva-
tek se odehrála na
východě Herkýnského
lesa. Naše slavná le-
gie byla málem po-
ražena. Museli jsme
ustoupit.
Dlouho se léčili


^{VI} naši ranění. Konzul
musel zakoupit nové
brnění, červené štíty
i nové meče.
Po dlouhé době byla
naše legie schopna
bojovat.
Pak nastal ten den.
Vyzabili jsme. Herkýnský
les nás přivítal nevlídně.
^{VI}

Obrázek 36: Ukázka části sestaveného deníku římské legie.

- 1) Viděli jsme někde cestou větrné elektrárny?
- 2) Jakou barvu měla značka, po níž jsme došli do Mladějova?
- 3) Jak se vyjeřil spor mezi kniželem a Maverovými?
- 4) Jakou barvu měla lokomotiva č. 1
- 5) Jak se vozil lupek před postavením úzkokolejky?
- 6) Kde se vyrašily vystavené trakto-ry?
- 7) Napište dobu největšího rozkvětu podniků:
- 8) Co na sobě měla Mirka ošleč-ného?
- 9) Kolik bylo na výletě vedoucích?
- 10) Co si koupili vedoucí v obchodě?

Obrázek 37: Reflexe jednodenního výletu.

Přisahám, že budu čestný,
 pravdomluvný a statečný.
 Budu kamarádský a dodržovat
 pravidla a tradice našeho kmene.
 Budu respektovat ostatní členy
 kmene.
 Budu ochraňovat přírodu.

Jan 
 Miroslav
 Janča
 Matěj
 Klára
 Markéta
 Karol
 Honza

Petr Jirka
 Libuše L. BERAN
 Petra
 Marie
 Míša
 Adá
 Kája



Obrázek 38: Slib příslušníka keltského kmene "Se zlatým srpem ve znaku".

VÝČVİK + HLEDÁNÍ
POKLADU
BYLO TO DOBRÝ
NAŠLIJSME
POKLAD

Bylo to bolestivé, protože jsme
šli ostružiním a kopřivami. Ale
nakonec jsme ten poklad našli.

Výčvik byl velmi vtipný. Manča
a Sam předváděli Germány,
a my jsme se proti nim snažili
bojovat. Všichni se u toho strašně
smáli. Bylo to hezké. Hedvik
11. 12. 2014

Obrázek 39: Ukázka z "Knihy zážitků".