

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Ústav pedagogiky a sociálních studií

Bakalářská práce

Šárka Foretníková

Celotáborová hra jako hlavní program letního dětského tábora

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně a že jsem použila jen uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne 2. dubna 2012

.....

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala paní Mgr. Pavle Vyhnálkové, Ph. D. za odborné vedení mé bakalářské práce a podnětné rady.

Velký dík patří také vedoucím, kuchařkám a všem ostatním, kteří pomohli k realizaci projektu tábora „Po stopách mamuta“ v Milkově. Děkuji také dětem, které se tábora účastnily, za jejich reflexe v dotaznících.

Obsah

Úvod.....	5
1 Dítě.....	7
1.1 Definice dítěte	7
1.2 Právo dítěte na hru, odpočinek a volný čas.....	8
1.3 Mladší školní věk a jeho herní schopnosti	9
1.4 Starší školní věk a jeho herní schopnosti	10
1.5 Sebepojetí dítěte a jeho rozvíjení	11
2 Volný čas.....	13
2.1 Pojem a funkce volného času	13
2.2 Zážitková pedagogika a její cíle.....	14
2.3 Hra.....	16
2.4 Organizace zabývající se volným časem a jejich činnost	18
3 Letní tábor	22
3.1 Charakteristika letního tábora	22
3.2 Druhy táborů	23
4 Celotáborová hra	25
4.1 Objasnění pojmů etapová a celotáborová hra a jejich význam	25
4.2 Dramaturgie programu	27
4.2.1 Výběr tématu celotáborové hry	27
4.2.2 Výběr her.....	28
4.3 Příprava	29
4.3.1 Předtáborové schůzky	29
4.3.2 Rozdělení do oddílů	30
5 Celotáborová hra „Po stopách mamuta“	32
5.1 Základní informace k celotáborové hře.....	32
5.2 Příprava celotáborové hry	32
5.3 Libreto	33
5.4 Průběh hry	35
5.4.1 Hodnocení	35
5.4.2 Názvosloví	36
5.5 Program.....	37

6	Zhodnocení zrealizovaného projektu	56
6.1	Vlastní vyhodnocení	56
6.2	Nestrukturovaný dotazník pro děti, které se tábora zúčastnily	58
	Závěr	67
	Seznam použité literatury a pramenů	69
	Seznam příloh.....	73

Úvod

Letní tábory patří k dětství. Téměř každé dítě na nějakém bylo a mnohé děti jezdí pravidelně každý rok a velmi se těší. Hodně záleží na tom, jakou zkušenost si dítě odneslo ze svého prvního tábora.

Fungují tábory, kde kromě jídla a autobusových výletů jsou na programu ještě také koupání, kopaná a večer televize, nebo diskotéka. Není mým cílem odsuzovat takovýto přístup k pořádání pobytových akcí. Chtěla bych však vyzdvihnout ty, kteří se snaží z toho všeho vykřesat mnohem víc. Každoročně probíhá mnoho táborů pořádaných nadšenými lidmi (lhostejno pod jakou organizací), na nichž se hrají krásné etapové, nebo celotáborové hry. Děti si samy tábor staví, nebo nakupují a prožívají se svými kamarády mnoho krásných zážitků a dobrodružství. Hry a soutěže k dětem patří. Jsou jednou z nepostradatelných součástí jejich života, která je nenásilně, ale zato hluboce a trvale formuje pro další život. Jaké charakterové vlastnosti chceme v dítěti pěstovat, které hodnoty budeme předávat a jaké zkušenosti zprostředkovávat? To vše záleží na nás jako organizátorech akce a na týmu vedoucích, kteří nám náš program budou pomáhat uskutečňovat. Vše je tedy hlavně na lidech a v tomto případě především na osobnostech vedoucích a jejich vztahu k dětem. Pokud se nám podaří obklopit se lidmi, kteří pracují s dětmi rádi, dokáží si i ve svém dospělém věku hrát a nadchnout se pro ducha celotáborové hry, máme vyhráno.

Ty děti, které prožily takovéto tábory plné bezvadných lidí, fantazie a dobrodružství pak jezdí na tábory s nadšením. Těší se na ně celý rok a až vyrostou, mnohé pokračují v tomto duchu dál. Jako instruktoři, nebo vedoucí si hrají s dalšími dětmi na jiných táborech. Jsem také jedním z těchto dětí. Odchovaná celotáborovými hrami pokračuji v této tradici. Jezdit na tábory jsem začala jako dítě, pak jako instruktorka, vedoucí a v současné době se v roli hlavní vedoucí snažím vymyslet a zrealizovat vždy program napínavý a plný zajímavých situací, který bude jak pro děti, tak pro nás dospělé nezapomenutelným.

Cílem této bakalářské práce je v teoretické rovině charakterizovat základní pojmy, jako je dítě mladšího a staršího školního věku a jejich vztah ke hře, volný čas spolu s jeho funkcemi a související zážitkovou pedagogikou, která ho vhodně ovlivňuje. Výčtem několika nejznámějších organizací zabývajících se volným časem dětí se

chci dostat k pořádání letních táborů, charakterizovat je a jmenovat některé jejich druhy. V ústřední kapitole věnované celotáborovým hrám jako takovým se pokusím objasnit tento pojem a odlišit ho od názvu etapová hra. Tento úkol je, jak jsem zjistila, velmi problematický, protože chápání těchto pojmů se různí. Poté se zaměřuji na dramaturgii a přípravu celotáborové hry.

Hlavním cílem praktické části této práce je vypracování a realizace projektu celotáborové hry pro skupinu přibližně 36 dětí, ve věku 8 – 14 let a jeho následná evaluace. Vlastní vyhodnocení jsem provedla za pomoci našeho táborového týmu během hodnotící schůzky po návratu z tábora. Za jejich reflexe jim tímto děkuji. Vyhodnocení dotazníků vyplněných dětmi, které se akce zúčastnily, nám poskytlo vynikající zpětnou vazbu.

Úkolem této práce je tedy především ukázat možnost realizace celotáborové hry a nabídnout tento koncept pořádání letních dětských táborů širší veřejnosti.

1 Dítě

V této části bych se chtěla zaměřit na právo dítěte na hru, odpočinek a volný čas, které je mu zaručováno zákonem, pokusím se determinovat pojem dítěte a popsat charakteristiky dětí s ohledem na jejich potřeby a schopnosti při hře.

Na letní dětské tábory s sebou náš táborový tým bere děti od ukončené druhé třídy, to je asi od sedmi až do věku patnácti let. Jsou tábory, které se specializují na děti předškolního věku, nebo berou s sebou i prvňáčky, ale těch je méně a mnohdy jezdí s těmito malými dětmi i jejich maminky. Program takovýchto táborů musí být samozřejmě pak uzpůsoben věku a schopnostem dětí. Také jsou tábory, soustředěné pouze na starší účastníky od 15let výše, ale těch je menší procento a já sama s nimi nemám zkušenost, proto se zde soustředím pouze na děti mladšího a staršího školního věku.

1.1 Definice dítěte

Dítětem se rozumí každá lidská bytost mladší 18let, pokud podle právního řádu, jenž se na dítě vztahuje, není zletilosti dosaženo dříve (Úmluva o právech dítěte, čl. 1).

Zákonem je dítě definováno stručně a jasně, všichni ale chápeme, že pod tímto termínem se skrývá tolik různých dimenzí a pohledů, že není v možnostech této práce všechny vzpomenout. Především bychom mohli toto období rozdělit ještě na „děti“ v pravém slova smyslu a „mládež“, která má přece jenom jiné charakteristiky. Definice mládeže je ovšem v různých zemích pojímána rozdílně. K tomu můžeme také připojit variabilitu věku, kdy jsou člověku připisována nejrůznější pravomoci a povinnosti z tohoto věku vyplývající. Organizace spojených národů popisuje mládež jako kategorii lidí ve věku od 15 do 24 let. Chápání pojmu dítě a mládež se také i v konkrétních zemích neustále mění podle změn ekonomických, politických a sociokulturních podmínek. (Bůžek in Grecmanová a kol., 2003, s. 175)

Dítětem je jedinec zhruba čtvrtinu průměrného lidského života: od narození a předškolního věku přes roky vzdělávání a přípravy na budoucí profesi až po vstoupení do společnosti jako právoplatný občan, vstup do zaměstnání a založení rodiny.

V každém případě je dětství obdobím plným dramatického vývoje a zvrátů, kdy je jedinec plně závislý na péči dospělých. Tak prudkými změnami jak duševními tak fyzickými už potom neprochází člověk v žádné své životní fázi. Dětství je obdobím hledání sebe sama, své životní hodnotové orientace a svého postavení mezi ostatními lidmi ve společnosti. (Bůžek in Grecmanová a kol., 2003, s. 175)

1.2 Právo dítěte na hru, odpočinek a volný čas

Z Úmluvy o právech dítěte (publikovaná pod č. 104/1991 Sb.):

„Článek 31

1. Státy, které jsou smluvní stranou úmluvy, uznávají právo dítěte na odpočinek a volný čas, na účast ve hře a oddechové činnosti odpovídající jeho věku, jakož i na i na svobodnou účast na v kulturním životě a umělecké činnosti.

2. Státy, které jsou smluvní stranou úmluvy, uznávají a zabezpečují právo dítěte na všestrannou účast v kulturním a uměleckém životě a napomáhají k tomu, aby dětem byly poskytovány odpovídající a rovné možnosti v oblasti kulturní, umělecké, oddechové činnosti a využívání volného času.“

Toto právo dítěte je spojeno jak s právy na požívání nejlepšího možného dosažitelného zdravotního stavu (čl. 24), tak na přístup dítěte k informacím podporujícím jeho sociální, duchovní a morální blaho, jeho fyzické a mentální zdraví. Volný čas je prostorem, kdy je třeba dítě chránit před informacemi a materiály škodlivými blahu dětí (čl. 17), je prostorem, ve kterém se mohou děti stát subjektem nežádoucího jednání vůči sobě sama, svým vrstevníkům, dospělým, celé společnosti.

Úmluva zaručuje dítěti také ochranu před prací, která by mohla ohrožovat jeho zdraví, výchovu vzdělávání, nebo vývoj (čl. 32). (Bůžek in Grecmanová a kol., 2003, s. 173)

Děti mají právo se sdružovat a příslušet ke sdružení, nebo je vytvářet, pokud tato svoboda neporušuje práva druhých (čl. 15). Dítě má právo svobodně vyjadřovat své názory ke všem otázkám nebo řízením, které se ho týkají s tím, že tento názor musí být brán v úvahu (čl. 12), má rovněž právo zveřejňovat své názory ať už ústně, písemně nebo tiskem, v umělecké podobě, nebo jinými prostředky podle vlastní

volby samotného dítěte. S výjimkou situací, v níž by bylo porušeno právo druhých (čl. 13)

Dítě má také právo být chráněno před jakýmkoliv vměšováním do jeho soukromí, do soukromí rodiny, domova a do své korespondence a před nezákonnými útoky na jeho pověst (čl. 16). (Bůžek in Grecmanová a kol., 2003, s. 174)

1.3 Mladší školní věk a jeho herní schopnosti

Podle O. Čačky je první ročník, nebo chcete-li vstup do školy obdobím bouřlivých změn. Dítě je pod velkou zátěží fyzickou, neboť se mu prodlužuje postava a vylepšuje koordinace jemné motoriky. Po psychické stránce klade škola na dítě mnoho nároků. Zvyšují se požadavky na kázeň, pozornost, soustředění a podobně. Vývoj jde rychle kupředu v oblastech orientace, prožívání, chování, koncentrace pozornosti. Prvňáček si musí zvykat na odlišný režim ve škole a hledat své místo v sociální struktuře třídního kolektivu. Už nemůže měnit čas na hru a na práci jak je mu libo, musí se podřizovat autoritě učitele a učit se a hrát si podle toho jak je mu přikázáno, nebo dovoleno. (Čačka, 1997, s.128)

Pěkně vysvětluje tuto zásadní změnu F. Mazal (2007), podle nějž je pro dítě v předškolním zařízení hra prací, zatímco ve škole je práce a hra už něco zcela jiného. Bohužel se v tomto věku zcela markantně snížila jak délka, tak kvalita pohybového zatížení. Děti prosedí v lavicích příliš mnoho času. Seznamování se se školními povinnostmi je pro prvňáčky jak už jsem zmínila velmi náročné a proto je vhodné s pomocí her a pohybových aktivit co nejvíce usnadnit tento přechod mezi režimem mateřské školy a školou tak, že s nimi budeme hrát co nejvíce snadných nenáročných her, které znají z mateřské školy a umožníme jim tak vrátit se do pohodového prostředí. (Mazal, 2007, s. 27)

Změny jsou náhlé a je jich příliš mnoho. Děti v první třídě bývají citově labilnější, unavené a zmatené, proto tuto věkovou kategorii do svých táborů ještě nezahrnujeme. Po roce však už bude přizpůsobenější a vyrovnanější. (Čačka, 1997, s.120)

S ukončenou druhou třídou jsou děti už mnohem klidnější a jistější v mezilidské komunikaci. Jsou hodnější a smířeny s požadavky okolí. Začínají své povinnosti brát

jako samozřejmost a škola se stává jejich pracovištěm, přesto jsou stále ještě dosti citlivé a reagují často plačtivě na připomínky vůči své osobě.

V tomto věku jsou děti schopny snášet stále větší zatížení vyvolané pohybovými aktivitami, je třeba zařazovat hry pro pochopení vztahů nadřazenosti a podřazenosti, významu poznání pravidel a spolupráce. Oblíbeny jsou hry kreativně kooperační, kdy děti vymýšlí vlastní náměty a ochotně se pak novým pravidlům podřizují. (Mazal, 2007, s. 28)

Kolem osmého roku se přestávají podle O. Čačky děti omezovat na pasivní přijímání hodnot a začínají samy hodnotit jak své okolí tak samy sebe. Chtějí samy více rozhodovat o svých cílech a zájmech. Často se mezi sebou hádají a ujasňují si tak svoji pozici ve skupině. Kolem desátého roku už jim vysloveně vadí, pokud za ně rozhoduje někdo jiný. Jsou už spolehlivé v plnění svých povinností a vyžadují určitou míru volnosti a samostatnosti. (Čačka, 1997, s.124)

Děti si žádají stále více her soutěživých, zdůrazňujeme však i práva a odpovědnost. Jejich schopnost soustředit se na hru je velmi dobrá a jsou schopny ocenit adekvátně jak svůj, tak i soupeřův výkon ve hře. Umějí už dobře využívat pravidla her. (Mazal, 2007, s. 28)

Děti kolem osmého až desátého roku jsou dle zkušeností nejideálnějšími táborníky pro celotáborové hry. Jsou už fyzicky dostatečně zdatné a stále hravé. Jsou plné fantazie a smyslu pro humor.

1.4 Starší školní věk a jeho herní schopnosti

V prepubertě a pubertě začíná u dětí funkčnost pohlavních orgánů a objevují se sekundární pohlavní znaky. Jejich psychika je v tuto dobu zmatená, sami sobě nerozumí, zhoršuje se pozornost, kritičnost, motivace. Jsou dráždivější a labilnější. Tyto změny jsou provázeny pocity méněcennosti, které mnozí maskují suverenitou a posilováním sebevědomí příslušností k partám. Mnohdy provozují činnosti agresivního charakteru. Nežádoucím chování skupin lze předcházet nabídnutím alternativního využití volného času ve společensky neškodných zájmech. Za příznivých okolností se pak v průběhu puberty změní negativní projevy ve snaživost

a přátelštější vztahy k lidem.(Čačka, 1997, s. 131)

V tomto věku je třeba diferencovat zatížení při pohybových hrách nejen podle zdatnosti fyzické, ale také podle pohlaví dětí. Zřetelnou výhodu při hrách pohybových mají ty děti, které mají zkušenost s nějakým druhem sportu. (Mazal, 2007, s. 28) Proto je třeba dbát na to, aby obzvláště v tomto věku, kdy samy sebe dospívající děti tak ostře hodnotí, byly hry vybírány natolik různorodě, aby měly možnost zažít úspěch všechny typy jedinců. Jak ti šikovní na sport, tak ti méně pohybliví ale chytří apod. Toto pravidlo ale platí samozřejmě i u ostatních věkových kategorií hráčů.

O pubertě hovoří mnoho autorů jako o době snížené fyzické výkonnosti, přestavby funkcí a podobně. Hra pomáhá toto období lépe přijmout a překlenout tím, že umožňuje zažít pocit úspěchu a uspokojení ze hry. Obecně lze říci, že stoupá obliba her, které mají znaky nějaké hry sportovní. Jsou v oblibě hry s jasným úkolem i cílem a jednoduchou, ale náročnější herní situací. (Mazal, 2007, s. 29)

1.5 Sebepojetí dítěte a jeho rozvíjení

Způsobů jakými lze popsat a vysvětlit sebepojetí, neboli vnímání sebe sama je mnoho.

Já, je evidentně naučené, není zděděné. Svě já si vytváříme od prvních okamžiků svého života tím, že shromažďujeme údaje o sobě a o okolním světě. (Canfield, Wells, 1995, s. 11)

Dle Vážanského tvoří „já“ jako náš sebeobraz střed pozornosti každého z nás. Rozděluje reálné já, tedy to, jak se vnímáme a hodnotíme a ideální já, což je představa, jací bychom chtěli být. Tento obraz sebe sama se celý život utváří a mění, ovlivňován interpersonálními vztahy. Tedy i přímým kontaktem mezi účastníky volnočasových situací. (Vážanský, 2001, s. 63)

Sebepojetí je tedy možné měnit a mnozí se stali učiteli anebo pracovníky s dětmi právě proto, aby na ně mohli pozitivně působit.

Člověk vystavený čerstvým podnětům a zážitkům se s nimi vyrovnává a konfrontuje je se svým již vytvořeným sebeobrazem. Aktuální signály a informace z okolí a prožívaného dění buď automaticky přijímá a mimovolně zařazuje, nebo

popírá, odmítá a zkresluje a pak teprve akceptuje. (Vážanský, 2001, s. 64) Z výše uvedeného mi tedy vyplývá, že všichni lidé a vůbec celkové prostředí, kterým budeme dítě, či mladého člověka obklopot, hluboce působí na jeho sebepojetí a na celkové formování jeho postojů a hodnot do budoucnosti. Je určitě v našem zájmu abychom na děti působili kladně, musíme si tedy uvědomit, že jakmile vstoupíme jakkoliv do interakce s dítětem, vším chováním, celým svým postojem k němu, tím jak je hodnotíme, nebo přijímáme či nepřijímáme, ovlivňujeme buď pozitivně, nebo negativně formování jeho já. Hanuš píše, že zejména akceptace druhými lidmi vytváří předpoklad, a záruku pozitivního osobnostního rozvoje a mentálního zdraví, protože vede k pocitu bezpečí a vědomí vlastní hodnoty. (Hanuš, Chytilová, 2009)

Jestliže pomůžeme zlomyslnému chlapci, aby sám sebe vnímal jako vlídného člověka schopného podat jinému pomocnou ruku, nebo pomůžeme-li dívce, která o sobě pochybuje, k tomu, aby se vnímala jako inteligentní a atraktivní, učinili jsme v životě dítěte obrovskou a důležitou změnu. (Canfield, Wells, 1995, s. 13) Lze jen dodat, že ke změnám ve vnímání sebe sama dochází pomalu a vyžaduje čas.

2 Volný čas

Tato část práce se zaměřuje na pojem a funkce volného času a charakteristiku zážitkové pedagogiky, která úzce souvisí s programy letních táborů. Definujeme hru jako nejpřirozenější činnost dětí a připomeneme některé její důležité funkce ve vývoji jedince. Kapitulu zakončuje výčet nejznámějších organizací, které se volným časem zabývají a nastínění jejich činnosti.

2.1 Pojem a funkce volného času

Volný čas je možno chápat jako opak doby nutné práce a povinností a doby nutné k reprodukci sil (Průcha, Walterová, Mareš, 2001). Je to doba, kdy si své činnosti můžeme svobodně vybrat, děláme je dobrovolně a rádi, přinášejí nám pocit uspokojení a uvolnění.

Pojmem volný čas běžně označujeme odpočinek, rekreaci, zábavu, zájmovou činnost, zájmové vzdělávání, dobrovolnou společensky prospěšná činnost i časové ztráty spojené s těmito činnostmi. Z pohledu dětí a mládeže do volného času určitě nepatří vyučování a s ním související činnosti jako příprava anebo vypracovávání domácích úkolů. Do volného času nesmíme rovněž zahrnovat sebeobsahu, základní péči o zevnějšek a osobní věci, povinnosti spojené s provozem rodiny, domácnosti, výchovného zařízení, ani další uložené vzdělávání a podobné časové ztráty. Součástí volného času nejsou ani činnosti zabezpečující biologickou existenci člověka. Tedy jídlo, spánek, hygiena nebo zdravotní péče. Specifickou zvláštností volného času dětí a mládeže je nutnost ho z výchovných důvodů pedagogicky ovlivňovat. Děti ještě nemají dostatek zkušeností, nedovedou se orientovat ve všech oblastech zájmových činností a potřebují citlivé vedení. (Pávková a kol., 2002, s. 13) Je však nutné, aby takovéto vedení dětí k využívání volného času bylo nenásilné, nabízené činnosti byly pestré a přitažlivé, a děti se na aktivitách účastnily dobrovolně. Je samozřejmé, že na prvním místě by to měla být záležitost rodiny. Ale názor, že výchovu ve volném čase plně zabezpečí rodina, je mylný. Pro tuto funkci má nejen nedostatek času, ale chybí i potřebné materiální vybavení a odborná kvalifikace. (Pávková a kol., 2002, s. 14) Znat organizace a instituce specializované na aktivní činnosti dětí a mládeže ve volném čase by mělo být součástí učitelovy pedagogické kompetence. Měl by být

schopen žákovi pomoci i v jeho zájmové orientaci. (Bůžek in Grecmanová a kol., 2003, s. 180) Rodina také nemůže uspokojit potřebu dětí a zejména dospívajících sdružovat se ve skupinách vrstevníků. (Pávková a kol., 2002, s. 14) Lidé si neosvojují vždy jen společensky žádoucí hodnoty, postoje a zásady. Například u mladistvých delikventů dochází k identifikaci se společensky nevhodným vzorem a k formování nežádoucích způsobů jednání a negativních charakterových rysů. Postoj rodiny a rodinné výchovy je i vzhledem k trávení volného času velmi důležitý. Negativně se projevuje lhostejnost, nedostatečná kontrola nad volným časem dětí, extrémní kázeňské prostředky, nebo nedůslednost v požadavcích na děti. Kvalitně využívat volný čas je za potřebí se tedy učit a vzdělávání ve volném čase a k volnému času nabývá v naší době na důležitosti. (Kraus, Poláčková, 2001, s. 169)

Podle Pávkové tedy můžeme shrnout funkce volného času jako části:

- Výchovně vzdělávací
- Zdravotní
- Sociální
- Preventivní

2.2 Zážitková pedagogika a její cíle

Zážitková pedagogika nemá v současnosti obecně přijímanou definici. Je jedním z konceptů vztahu výchovy a volného času. V této práci je třeba ji zmínit zejména pro úzkou souvislost s pojetím programů na táborech.

Zážitková pedagogika je pedagogický směr, který využívá zážitku jako prostředku výchovy a vzdělávání. Cílem zážitkové pedagogiky je starořecký výchovný ideál, harmonického a všestranný rozvoje člověka – „**Kalokagathia**“, neboli tělesná a duševní dokonalost a krása. Prožitek je prostředkem k jejímu dosažení. Slovem prožitek míníme více aktivitu než pasivitu prožívání a zdůrazníme především jeho přítomnostní charakter. **Prožitkem** tedy můžeme označit okamžik přítomné tělesné nebo myšlenkové aktivity. Jestliže však tento prožitek uplyne do minulosti a my se k němu vracíme například ve vzpomínce, můžeme jej označit jako **zážitek**. Optimální zážitek je sám o sobě cílem. Cílem zážitkové pedagogiky, neboli je získávání určité trvalejší podoby prožité události, jejíž výsledky můžeme uplatnit i v jiných situacích.

Tuto můžeme nazývat **zkušeností**. (Jirásek, 2004 s. 13, 14, 15)

Pro pedagogiku zážitku je dle Vážanského typické „otevření se“ novým horizontům, tedy zvědavost a hledání dosud nepoznaného. Je zde spolu s bezprostředními přírodními zážitky, dojmy a zkušenostmi překračujícími vlastní „já“ nabízena empatie, smysl pro společnost a připravenost pomoci druhému. (Vážanský, 2001, s. 138)

Aktivity dobrodružství v rámci zážitkové pedagogiky jsou reálnými vstupy účastníků zejména do přírodní reality a do jejich rizikových prostředí málo adaptovaných, či nedotčených člověkem. Umožňuje získávat v prostředí chudém na podněty celistvé racionální i emocionální zkušenosti. (Hofbauer in Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008 s. 56-57)

Dalším z důležitých cílů zážitkové pedagogiky je tedy kultivace naší **emoční inteligence**. Inteligenci můžeme definovat jako schopnost co nejlépe se vyrovnávat s požadavky, které na nás klade okolní svět. V současnosti je mnohem více populární inteligence emoční, která propojuje rozum a cit. Emoční inteligence je schopnost sledovat vlastní pocity a emoce a umění je usměrňovat ale také všimnout si potřeb a stavů ostatních, porozumět jim, sledovat jejich náladu a chování.

V této souvislosti je třeba zmínit také termín **plynutí** „flow“, „proudění“, který je spojen s e jménem amerického psychologa maďarského původu Mihaly Csikszentmihalyi, podle nějž je tento stav vyjádřením nevyššího vyjádření emoční inteligence. Stav plynutí vzniká, když určitá aktivita plně zaměstnává všechny schopnosti člověka. Lze ho charakterizovat jako vysoce motivující pocit mírné extáze. Pokud je činnost příliš lehká, nudíme se. Je-li činnost naopak příliš náročná, vzbuzuje v nás spíše úzkost. Stav plynutí tedy vzniká někde mezi úzkostí a nudou. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 56)

Dle Jirásky (2004) získává účastník zážitkové pedagogiky zážitky zapojením do různých činností, nejčastěji her. Ve hrách se setkává se situacemi, se kterými v běžném životě mnohdy zápasí a má možnost si bezpečně, pod dohledem zkušených instruktorů vyzkoušet alternativy jednání.

Esterl (2010) se zamýšlí nad pasivní rolí německých dětí v zážitkové pedagogice. Co dělá ze „života“ „zážitek“? Člověk by měl svůj život sám skrze zážitky aktivně obohacovat. Dnes má však mnohdy bohužel zážitek charakter něčeho, co člověk

pasivně přijímá, tedy působí na něj zvenčí. Esterl přitom naráží na fakt, že jsou-li děti přehlceny přemírou zážitků, které jsou jim předkládány byť s dobrým úmyslem předložit program co nejzajímavější, stane se brzy to, co mělo ozvláštnit a být něčím výjimečným, všední záležitostí. Přestává být neobvyklým to, co s děje příliš často a o co nemusím usilovat. Ve snaze udržet pozornost stále náročnějších dětí, mnozí pedagogové intenzitu zážitkových akcí stále stupňují. Ale kam až to povede? Účinek nevšednosti brzy pomine a co si potom dítě počne v každodenním životě? Je třeba se navrátit k podstatě prožívání a zažívání, kdy zážitek má vyplývat z aktivity jedince. (Esterl, 2010, s. 9)

2.3 Hra

„Děti jako veškerá mláďata si hrají také proto, že potřebují uvolnit přebytečnou energii“ (Neuman, 2000, s. 17)

Ferdinand Mazal (2007) popisuje hru jako skutečnou reálnou činnost, aktivitu, která má své specifické charakteristiky. Prostupuje naším životem od začátku do konce. Hrou měníme nejen sebe ale i své okolí mnohem významněji než si sami uvědomujeme. Nevědomky se učíme řešit konflikty, socializujeme se a necháváme se hrou měnit nenápadně ale současně velmi důsledně a důkladně.

„Hra je cílená činnost člověka a přitom zdánlivě zcela neproduktivní. Je však k životu nezbytná, je základní kategorií života.“ (Mazal, Ferdinand. Hry a hraní pohledem ŠVP. Olomouc: HANEX, 2007. 394 s. ISBN 978-80-85783-77-3).

Definice nizozemského vědce J. Huizingy, který vymezil hru ve svém díle *Homo ludens* zní takto:

„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím jiného bytí, než je všední život.“ (Spousta, 1996, s. 22.).

Hra může působit na rozvoj všech stránek osobnosti a podle svého charakteru ovlivňuje biologický, psychický a sociální rozvoj jedince. Umožňuje nenásilné získávání zkušeností, nových poznatků a dovedností, rozvíjí už získané schopnosti. Podněcuje pohybovou aktivitu a tím kladně působí na **tělesný vývoj jedince**. Hra

probíhá většinou ve skupinách nebo ve dvojicích, proto má významnou **socializační funkci**. Vede děti k zapojení se do skupiny a osvojování pravidel sociálního soužití. Učí je podřídit se pravidlům hry. Hra je většinou doprovázena kladnými city, přináší radost a vzrušení, umožňuje odreagování napětí a negativních emocí. Tím se podílí na **utváření charakterových a volných vlastností**. (Pávková a kol., 2002, s. 89)

Význam hry vyzdvihuje také Holejšovská, která připomíná, že hrám se věnovali lidé a to i dospělí už v antice i ve středověku, kdy se tehdejší disciplíny odvíjeli od stylu života tehdejších aristokratů (jízdy na koni, běh, střelba z luku, plavání, zápasy ve vodě). Prostí lidé se ve svém volném čase bavili zápasem, přetahováním, soubojem s noži, holemi, štíty míčem, různými zábavy s mincemi. Pokojové hry, hazardní hry, vojenské turnaje, divadlo, představení kouzelníků a kejklířů. Paleta historických „zábav“ byla skutečně široká. V současnosti se životní podmínky výrazně změnila a čas, který věnujeme svým zálibám má zcela jinou podobu i kvalitu. Nejrozličnějšími nabídkami k trávení volného času nás dnes zahlcují specialisté zaměřeni na různé programy, ale i internet, televize a další média. Nabídka je tak široká, že je někdy obtížné se v ní orientovat. Nutno podotknout, že zmiňovaná média sice slibují vyplnění volného času, ale nemohou nabídnout vzájemné poznávání lidí mezi sebou. Hra s ostatními dětmi umožňuje tyto kontakty a stává se tak velmi významnou. Obohacuje dítě radostí z poznávání svého okolí, svých vrstevníků i sebe sama. (Holejšovská, 2009, s. 15-16)

Hra má tedy mnoho významných funkcí, opodstatnění a pozitiv, je nepostradatelná v našich životech. Při hře a hraní prožíváme něco zcela jiného než v našem všedním životě. Proto je také hra tak přitažlivou. Odvádí nás daleko od starostí všedních dní do světa fantazie, jiných světů, v nichž se sice vyskytují některé shodné prvky se světem reálným, ale hra jim propůjčuje zcela jiné vlastnosti. Jen během hry se může například obyčejný dřevěný špalíček, kterého bychom si normálně ani nevšimli proměnit v něco jiného. Může být zajícem, kterého máme hledat v trávě, může být terčem, do kterého se budeme střílet, ale stejně tak může být pro malou holčičku panenkou, kterou bude oblékat do hadříků. A právě tak může hra uvést nás (hráče) do zcela jiného světa, do jiné role. Hra je specifický svět, do kterého můžeme vstoupit pouze aktivní účastí – hraním. (Jirásek in Hrkal, Hanuš, 2000, s. 15-16)

Hry jsou mnoha autory děleny podle nejrůznějších hledisek, ale například Spousta (1996), dělí hry z pedagogického hlediska na dvě základní skupiny:

- **Hry tvořivé:** (spontánní, při nichž si člověk určuje námět i průběh hry)
- a) **předmětové:** manipulace s předměty, rozvíjení smyslů, poznávání vlastností předmětů,
- b) **úlohové (námětové):** nápodoba činností a vztahů mezi lidmi,
- c) **dramatizační:** vytváření postav a dějů.
- **Hry s pravidly:**
- a) **pohybové:** např. míčové hry atd.,
- b) **intelektuální:** někdy nazývané didaktické, rozvíjejí především rozumové schopnosti.

2.4 Organizace zabývající se volným časem a jejich činnost

Nejvýznamnějšími zařízeními pro výchovu ve volném čase jsou: **školní družiny, školní kluby, střediska pro volný čas dětí a mládeže** (domy dětí a mládeže a stanice zájmových činností. Kromě toho i různá občanská sdružení, sdružení dětí a mládeže, tělovýchovné a sportovní organizace, kulturní a osvětová zařízení. (Pávková a kol., 2002, s. 43-45) V následujícím textu si některé z uvedených organizací stručně představíme.

Školní družiny a školní kluby

Velkou výhodou těchto zařízení a zároveň mocí je pravidelnost a dostupnost, se kterou volný čas dětí ovlivňují.

Školní družina poskytuje zájmové vzdělávání žákům jedné školy nebo více škol. Může být součástí základní školy, nebo je zřízená jako samostatný výchovně vzdělávací objekt. Kapacita jednotlivých oddělení je do počtu třiceti žáků, nestanoví-li ředitel jinak z hlediska bezpečnosti. (Vyhláška 74/2005 Sb., § 8, § 10) Provoz školních družin zabezpečuje během celého školního roku základní formu výchovy mimo školu. Jsou k dispozici dětem od první do páté třídy. Mnohdy (podle zájmu dětí) plní svoji funkci i během podzimních, jarních, a jiných prázdnin.

Školní kluby jsou zřizovány taktéž při základních školách pro děti druhého stupně

(žáci 6. - 9. tříd). Program na školních klubech bývá uzpůsoben starším dětem, organizace zde bývá uvolněnější a většinou pod záštitou školního klubu pracuje na škole řada zájmových kroužků.

Střediska pro volný čas dětí a mládeže

Pod toto označení spadají domovy dětí a mládeže (dále jen DDM) a stanice zájmových činností. DDM nabízí zájmové vzdělávání a aktivní trávení volného času. Mnohé zajišťují aktivity pro děti i dospělé, vedou pravidelné kroužky, víkendové akce pro veřejnost, pořádají různé soutěže, turnaje, výlety, exkurze, nebo divadelní představení. Některé stanice zájmových činností jsou oproti DDM úzce specializované pouze na konkrétní zájmové oblasti. DDM a stanice zájmových činností často organizují i letní i příměstské tábory.

Junák

Junák – svaz skautů a skautek ČR je největší výchovnou organizací v republice. Sdružuje 45 tisíc dětí a mladých lidí. Zároveň je členem mezinárodních skautských organizací WOSM a WAGGGS. Do naší republiky se dostal skauting díky Antonínu B. Svojsíkovi, který jejich myšlenky přivezl v létě roku 1911 z Anglie. Skautské oddíly jsou zaměřeny na turistiku a pobyt v přírodě, navštěvovat je mohou děti již od pěti let. Pořádání letních táborů je neoddelitelnou součástí jejich celoroční činnosti.

Skautská výchova ctí především tyto hodnoty:

- hrát fěr,
- spolupracovat s ostatními,
- být ohleduplný k okolnímu prostředí,
- mít vztah k přírodě.

[\(http://verejnost.skaut.cz/\)](http://verejnost.skaut.cz/)¹

Pionýr

Pionýr je sdružení dětí, mládeže a dospělých, které je nezávislé, demokratické a samostatné. Z jeho statutu lze vyčíst, že se zabývá výchovnou, osvětovou a vzdělávací činností, že se hlásí k „Úmluvě o právech dítěte“ a podílí se na

¹ KUBERA, Ondřej., ONDŘICHOVÁ, Věra. *Co je skauting*. [online] Skauting:Najít kamarády-zažít dobrodružství. [cit. 2012-03-14] Dostupné z WWW: <http://verejnost.skaut.cz/>

naplňování jejích zásad, umožňuje svým členům uspokojování jejich zájmů a účast na všestranných činnostech v celoročně působících převážně dětských kolektivech. Činnost je zajišťována především dobrovolníky. Sám pojem „pionýr“ znamená být v něčem první a vyjadřuje myšlenku hledání a touhy po poznání. Pionýr pořádá každoročně řadu letních táborů jak už pro své členy, tak pro veřejnost. (<http://pionyr.cz/index.php?page=stp>)²

YMCA

YMCA je křesťanské sdružení mladých lidí (Young Men's Christian Association). Je nejstarší, nejrozšířenější a největší organizací pro mládež na světě. Její ideály symbolizuje červený rovnostranný trojúhelník, který má YMCA ve znaku. Usiluje o harmonický rozvoj člověka, jeho ducha, duše a těla. U nás funguje od druhé poloviny 19. století. Masově se rozšířila především díky pomoci z USA a za přispění vzorů z řad elity národa jako: T. G. Masaryka, Ing. V. Havla a dalších. (<http://www.ymca.cz/>)³

Tělovýchovné a sportovní organizace

Jednou z nejznámějších tělovýchovných organizací je **Sokol** (Česká obec sokolská) založená v roce 1862 Miroslavem Tyršem a Jindřichem Fügnerem. Posláním ČOS je zvyšovat tělesnou zdatnost svých členů a vychovávat je k čestnému jednání v životě soukromém i veřejném, rozvíjet duševní i morální stránky osobnosti, vést k lásce k rodné zemi a úctě k duchovnímu dědictví našeho národa. ČOS organizuje děti, mládež i dospělé.

(<http://www.sokol.cz/sokol/index.php>)⁴

Orel a jeho činnost je založen na křesťanských hodnotách a jeho prioritou je podpora sportu pro všechny, ale věnuje se také kultuře. OREL má více než 90-ti letou tradici ale byl za svého působení několikrát zrušen a znovuobnoven.

(<http://www.orel.cz/profil/profil.html>)⁵

² PIONÝR. [online] . [cit. 2012-03-29] Dostupné z WWW: <http://pionyr.cz/index.php?page=stp>

³ YMCA T.S. *Smysl táborů*. [online] in *Tábory pro děti* [cit. 2012-03-14] Dostupné z WWW: <http://taboryprodeti.cz/smysl-taboru>

⁴ Sokol.cz[online] In *Sokol.cz: Neoficiální nezávislý informační server o Sokole*[cit. 2012-03-29] Dostupné z WWW: <http://www.sokol.cz/sokol/index.php>

⁵ Orel. *Profil Orla*. [online] In *Orel* [cit. 2012-03-29] Dostupné z WWW: <http://www.orel.cz/profil/profil.html>

Organizací, které nabízejí vhodné využívání volného času je opravdu dost. Není v možnostech této práce jmenovat všechny. Jejich programy jsou většinou zajímavé, pro děti lákavé a umožňují dětem zažít dobrodružné chvíle se svými vrstevníky. Je už pak jen na rodičích a také na dětech samotných, pro kterou organizaci se rozhodnou a kde, s kým a jak svůj volný čas chtějí trávit. Znovu připomínám, že by vše mělo být založeno na dobrovolnosti a děti by se do těchto aktivit měly zapojovat rády. Především je třeba dbát na to, aby děti nebyly „přeorganizovány“, aby nechodily z kroužku do kroužku. Mohlo by dojít k jejich přetěžování a výsledek by byl kontraproduktivní.

3 Letní tábor

Jak už bylo uvedeno výše, mnoho letních táborů je uskutečňováno jako vyvrcholení celoroční práce. Děti se ve Skautu, pionýru, či jiných spolcích se na tábor připravují průběžně během celého roku a pobyt v přírodě je jim pak odměnou a završením jejich snahy. Jsou však i veřejné tábory, které jsou dostupné prakticky pro kohokoliv, kdo se přihlásí. Tábory jsou pořádány s cílem pobytu dětí v přírodě a v duchu myšlenek o výchově v souladu s přírodou, zaměřené na jejich všestranný rozvoj.

Pokusíme se zde nastínit, co je myšleno pod pojmem letního tábora, a vyjmenujeme nejčastější druhy táborů.

3.1 Charakteristika letního tábora

„Dětský tábor je místo, kde v mnoha zemích tráví spousta dětí letní prázdniny. Děti a mládež, kteří se táborů účastní („táborníci“), se během tábora účastní mnoha různých aktivit, které by jinak mnohdy během školního roku nezažily. Tradiční obrázek dětského tábora je louka nebo paseka uprostřed lesa, kde děti hrají přes den hry či chodí na výlety po okolí a večer si zpívají při kytáře u táboráku“.
http://cs.wikipedia.org/wiki/Dětský_tábor⁶

Na většině táborů nalezneme dospělé osoby zvané vedoucí. Tito vedoucí jsou za děti zodpovědní a účastní se s nimi všech akcí v průběhu celého tábora. Na většině veřejných táborů jsou jednotlivým vedoucím přidělovány menší skupinky dětí zvané oddíly či družiny, které se pak účastní většiny her a ostatních aktivit společně. Každý vedoucí se pak více věnuje svému oddílu.

Nejčastějším věkem vedoucích je 18 až 25 let, protože se jedná o ideální práci pro středoškoláky a vysokoškoláky v období letních prázdnin. Avšak platy vedoucích bývají většinou na úrovni minimální mzdy nebo se jedná pouze o uhrazení ubytování a stravy. Mnoho vedoucích však tuto činnost nebere jako práci, ale vykonávají ji především pro vlastní potěšení. Nejčastější formou ubytování jsou malé chatky či

⁶ WALES JIMMY, *Dětský tábor*. [online] In Wikipedia otevřená encyklopedie [cit. 2012-03-14] Dostupné z WWW: http://cs.wikipedia.org/wiki/Dětský_tábor

stany s podsadami. Existují však i příměstské tábory, kde jsou děti přes den a na noc se vrací domů. Dětský tábor bývá často prvním místem, na kterém je dítě delší dobu bez svých rodičů. Stesk po domově je tak častým problémem, ale s dobrým vedoucím se dětem daří s nimi rychle vypořádat. (http://cs.wikipedia.org/wiki/Dětský_tábor)⁷

3.2 Druhy táborů

Tábory ze současné nabídky nejrůznějších organizací a institucí zabývajících se touto činností můžeme rozdělit podle několika hledisek:

- podle délky: týdenní, dvoutýdenní, třítýdenní a delší,
- podle termínu konání: klasické letní, ale i zimní,
- podle věku účastníků: předškolní, mladší školní, starší školní, smíšené, pro mládež, pro dospělé,
- podle pohlaví účastníků: dívčí, chlapecké a smíšené.

Podle zaměření lze tábory dělit:

- **Tradiční tábory:** Jsou zaměřeny na tábornictví jako takové, existují však i novodobé tábory, specializované na určité činnosti, které se věnují buď zvýšenou měrou, nebo výhradně.
- **Specializované tábory:** Tábor, který se zaměřuje na jednu konkrétní oblast jako je například umělecká činnost, gymnastika, cykloturistika, kultura, vodní turistika, pěší turistika, vzdělávání, příměstský, pro rodiče s dětmi, jízda na koních nebo dobrodružné sporty. Programy učí nebo rozvíjejí dovednosti a znalosti v dané oblasti. Většinou fungují na principu klasického tradičního tábora a jeho filozofie, takže do svého denního režimu zařazují také obyčejné a obecné táborové aktivity. Obvykle potřebují personál se zkušenostmi z dané oblasti.
- **Náboženské tábory:** křesťanský, židovský. Jsou určeny pro děti z křesťanských a židovských rodin. Aktivity v táboře jsou tradiční, obohacené

⁷ WALES JIMMY, *Dětský tábor*. [online] In Wikipedia otevřená encyklopedie [cit. 2012-03-14] Dostupné z WWW: http://cs.wikipedia.org/wiki/Dětský_tábor

o náboženské hodnoty. Některé tábory mohou vyučovat také Bibli nebo Torah.

- **Tábory zaměřené na specifický problém:** Jsou určeny pro děti a/nebo dospělé, kteří trpí konkrétními zdravotními problémy. Zdravotní potíže mohou být problémy v chování, problémy s učením, (např. ADD and ADHD), cukrovka, vážné onemocnění, tělesné postižení, mentální postižení, sluchové nebo zrakové vady nebo problémy s obezitou. Zahrnují tradiční táborové aktivity, vždy přizpůsobené potřebám daného onemocnění. Některé děti/dospělí mohou mít i celodenní asistenci zdravotní sestry. Personál na těchto táborech nemusí mít předchozí zkušenost s prací v dané zdravotní problematice.

Zcela jistě by se daly tábory rozdělit i podle jiných hledisek, nebo by bylo možné najít typ tábora, který zde není uveden. Výčet nemůže být nikdy zcela vyčerpávající.

4 Celotáborová hra

V této kapitole se pokusíme objasnit pojem celotáborové hry, nastínit její výhody a uvést důvody proč ji hrát. Poté se soustředíme na dramaturgii programu, volbu tématu celotáborové hry a výběr her.

4.1 Objasnění pojmů etapová a celotáborová hra a jejich význam

Už od čtyřicátých let se staly oblíbenými dlouhodobé hry, složené z řady úseků neboli etap spojených společným libretem. Hlavní zásluhu na tom mají tři romány skautského spisovatele Jaroslava Foglara – Hoši od Bobří řeky (1937), Devadesátka pokračuje (1945) a Poklad Černého delfína (1959). V těchto knihách je hlavním dějovým motorem velká hra na pokračování. Zejména romantický příběh Royův v knize Hoši od Bobří řeky, nadchl statisíce mladých čtenářů tak, že podle něj začali lovit bobříky. (MIŠKAR, J. 2007)

Etapové nebo-li dlouhodobé hry jsou většinou nedílnou součástí oddílů skautů, pionýrů a jiných dětských sdružení či organizací, kde prolíná jejich činností celý rok. V průběhu běžné činnosti oddílu jsou vyhlašovány jednotlivé etapy této dlouhodobé hry, čímž je přerušena veškerá jiná činnost a všichni jsou motivací vtaženi do hry, která spolu s ostatními etapami tvoří jeden tematický celek. Témata pro etapové hry jsou většinou plná tajemna a dobrodružství a také proto jsou tyto hry nejčastější náplní letních táborů.

Dlouhodobé hry, hry na pokračování, etapové hry, celotáborové hry, etapovky. Tak jsou nazývány složitější vícedílné seriály různých her, které spojuje společný námět neboli legenda hry. Přesnou definici etapové hry a odlišení od termínu celotáborová hra však nenalezneme, neboť názory a chápání těchto pojmů se různí. Mezi všemi těmito hrami jsou jisté rozdíly. Na jisté narazíme už, jakmile se podíváme na délku jejich trvání:

Celoroční etapové hry - doprovázejí činnost oddílu po dlouhé měsíce.

Celotáborové hry - začínají a končí na letním táboře.

Celotáborová hra s předehrou - je to etapová hra, která začíná během roku a její vyvrcholení a pokračování je na letním táboře (je to kombinace obou výše uvedených her).

http://diplomy.artega.cz/index.php?dip=cth_zasady_pripravy_celotaborovych_her⁸

V této práci se zaměříme pouze na hry celotáborové, tedy ty, které začínají a končí na táboře.

Lze narazit na tábory, které plní spíše jen rekreační funkci. Děti zde chodí na procházky do přírody, koupou se, jezdí na koních, nebo se zabývají jiným tělu i duchu prospěšnými aktivitami. Většina táborů, však v současné době hraje nějakou etapovou hru, ale mimo to má i jinou, již zmíněnou rekreační náplň jak se dovídáme z různých zdrojů:

„Název „Celotáborová etapová hra“ se používá jako vžitý termín pro jednotný, uzavřený programový systém, spojený centrální motivací a dělený do několika etap. Etapy jsou rozloženy nejméně do 1/3 doby trvání tábora.“

<http://www.dobrytabor.cz/index.php?loc=821>⁹

Je tedy zřejmé, že názory jak uchopit pojem etapová hra a celotáborová hra se různí a pojmenování je v různých zdrojích nejednotné. Mnoho autorů také chápe tyto pojmy jako synonyma. Spolu se svým táborovým týmem chápeme pojem celotáborové hry výlučně jako jednotný uzavřený programový celek složený z vzájemně navazujících her spojených centrální motivací. Z této motivace vycházejí všechny hry tábora a účastníci nejsou z ducha hry vytrhováni žádnou jinou „civilní“ činností.

Co může takováto celotáborová hra nabídnout navíc? V čem je její výhoda? Celotáborová hra, pokud je dobře připravena a plně prožívána i ze strany vedoucích nabízí mimořádnou příležitost k úniku z reality. Při těchto hrách předstíráme, že jsme někým jiným, většinou také v jiné době a na jiném místě. Obzvláště pokud se tábor koná na místě alespoň trochu izolovaném od okolí, dokáží se děti plně vcítit do nových rolí a po ukončení tábora si odváží domů nezapomenutelné zážitky a dojmy.

http://diplomy.artega.cz/index.php?dip=cth_zasady_pripravy_celotaborovych_her¹⁰

⁸ CHMURA. *Zásady přípravy celotáborových her*. [online] In POLOMÍK Petr. Artega o.s.: Diplomy zdarma ke stažení encyklopedie [cit. 2012-03-14] Dostupné z WWW: http://diplomy.artega.cz/index.php?dip=cth_zasady_pripravy_celotaborovych_her

⁹ PIONÝR. *Celotáborová etapová hra - to je věc!* [online] In Opravdu dobrý tábor [cit. 2012-03-29] Dostupné z WWW: <http://www.dobrytabor.cz/index.php?loc=821>

¹⁰ CHMURA. *Zásady přípravy celotáborových her*. [online] In POLOMÍK Petr. Artega o.s.: Diplomy zdarma ke stažení encyklopedie [cit. 2012-03-14] Dostupné z WWW: http://diplomy.artega.cz/index.php?dip=cth_zasady_pripravy_celotaborovych_her

Proč vlastně hrajeme celotáborové hry?

Z pohledu dospělých - chceme u dětí cíleně rozvíjet všestrannost, týmovou spolupráci, komunikaci, sebepoznání, etické a morální vlastnosti, empatii, obětavost, nezištnost, procvičit tábornické dovednosti a znalosti, a v neposlední řadě i zvýšit jejich fyzickou kondici.

Z pohledu dětí - je nejdůležitější, že hry jsou zábavné, dobrodružné, plné fantazie, rozdávají radost a na míle daleko zahánějí nudu. Hra pomáhá při vytváření a udržování kamarádských a přátelských citových svazků.

http://diplomy.artega.cz/index.php?dip=cth_zasady_pripravy_celotaborovych_her¹¹

4.2 Dramaturgie programu

Dramaturgie programu je alfou a omegou tábora. Je třeba vybrat vhodné téma, hry na ně napasovat a brát při tom v potaz možnosti prostředí i účastníků.

4.2.1 Výběr tématu celotáborové hry

Celotáborová hra se může využívat nejrůznější náměty. Mnohdy se jednotlivé tematické okruhy navzájem prolínají. Častá je inspirace těmito tématy:

- Historie: Pravěk, Bronzový poklad, Egypt, Středověk.
- Dobrodružství: Piráti, Zlatokopové, Indiáni, Vikingové.
- Fantasy: Mimoszemšťané, Pán prstenů, Dračí doupě, Hvězdná brána.
- Pohádka: Z pohádky do pohádky, Skřítkové a strašidla.
- Cestování: Severní pól, Mount Everest, Cesta kolem světa.
- Komix: Asterix a Obelix.
- Literární předlohy: Harry Potter, Kytice, Šifra mistra Leonarda a jiné.

Inspiraci najdeme všude kolem sebe. Ideálním zdrojem je dobrodružná kniha, dobře natočený film, nebo kvalitní seriál. Dobrým pomocníkem je také internet, kde lze nalézt prakticky vše, co pro celotáborovou hru potřebujeme. Od fotek ze zdařilých programů jiných organizací, přes diplomy ke stažení až po hotové

¹¹ CHMURA. *Zásady přípravy celotáborových her*. [online] In POLOMÍK Petr. Artega o.s.: Diplomy zdarma ke stažení encyklopedie [cit. 2012-03-14] Dostupné z WWW: http://diplomy.artega.cz/index.php?dip=cth_zasady_pripravy_celotaborovych_her

celotáborové hry. Lze také doporučit nakladatelství, která se přímo zabývají vydáváním celotáborových her (Mravenec). Potřebujeme dobrý příběh plný nezaměnitelných postav a vzrušující děj, který musí děti i vedoucí „chytit“. Ať už je hra o čemkoliv, měla by mít nějaký hlubší odkaz, poslání a hlavní hrdina (hrdinové) by měli být dobrým příkladem pro všechny.

http://diplomy.artega.cz/index.php?dip=cth_zasady_pripravy_celotaborovych_her¹²

4.2.2 Výběr her

Většinou není problém naplnit akci spoustou různých her. Inspiraci můžeme najít ve stovkách nejrůznějších knih. Chceme-li ovšem vytvořit program šitý na míru našim dětem, nelze se spoléhat na náhodný výběr. Musíme vybírat takové hry, které budou nejen zajímavé, ale také přínosné a pomůžou nám splnit náš předem stanovený cíl. Pokud dramaturgii programu nezanedbáme a hry dobře vybereme a seřadíme, celkový účinek akce bude mnohem silnější než pouhý součet účinků jednotlivých her (Pelánek, 2008, s. 63).

Především je třeba vědět, jaká je skladba účastníků, pro které budeme program připravovat. Musíme brát v potaz věk dětí, jejich počet a také nesmíme zapomenout brát ohled na to, zda jsou to už zkušení táborníci, nebo jedou na podobnou akci poprvé.

Každé dítě by mělo zažít úspěch, proto je důležité uspořádat hry během dne tak, aby měli naději na úspěch jak děti tělesně zdatné, tak děti obdařené jinými přednostmi. Měli bychom se vyvarovat situace, kdy se například chytré dítě slabší tělesné konstituce nebude mít šanci prosadit v žádné z her. Jsou děti, které nejsou ani tělesně zdatné, ani chytré?

Podle Gardnera a jiných odborníků je lidská inteligence velmi širokým pojem. Nelze se tedy spokojit s tradiční koncepcí IQ. Američtí psychologové přivedli na svět také termín emoční inteligence, o kterém jsem se zmiňovala už výše a mimo to také

¹² CHMURA. *Zásady přípravy celotáborových her*. [online] In POLOMÍK Petr. Artega o.s.: Diplomy zdarma ke stažení encyklopedie [cit. 2012-03-14] Dostupné z WWW: http://diplomy.artega.cz/index.php?dip=cth_zasady_pripravy_celotaborovych_her

psycholog Howard Gardner (1999) přišel s **teorií mnohačetné inteligence**, která pojímá člověka jako velmi složitou bytost. Popsal sedm druhů inteligence:

1. Jazyková inteligence
2. Hudební inteligence
3. Logicko-matematická inteligence
4. Prostorová inteligence
5. Tělesně-pohybová inteligence
6. Interpersonální inteligence
7. Intrapersonální inteligence

Tak rozmanitý jako Gardnerem uváděné druhy inteligence, by měl být i námi připravený program. Hry bychom měli vybírat s ohledem na stanovené téma a to také ještě podpořit barvitou motivační řečí, která děti vtáhne do světa fantazie.

4.3 Příprava

Předpokladem pro vysvětlení pravidel hry dětem je, že jim dobře rozumí vedoucí, proto je třeba se na všechny naplánované hry pečlivě připravit.

4.3.1 Předtáborové schůzky

Na předtáborových schůzkách je třeba se věnovat přípravě her jak po stránce pravidel, tak po technické stránce. Je nutné co nejvhodněji vytvořit systém oddílů, nebo družin, připravit bodování oddílů i jednotlivců.

Je zřejmé, že má-li vše úspěšně proběhnout, nesmíme přípravu zanedbat. Radek Pelánek(2010) zdůrazňuje, že pokud má náš program být zajímavý a originální, nevystačíme si s tím, co máme v hlavě. Je třeba hledat další doplňující informace, náměty, podklady. Vyhledáváme si nejen fakta, ale i náměty na vhodné hry, z nichž využíváme dílčí principy. Jako primární zdroj doporučuje internet, u kterého ovšem musíme dbát na ověřené zdroje. Pod vhodně zvolenými klíčovými slovy se nám

otevře virtuální studnice informací. Můžeme zde nalézt také velké množství obrázků, které lze vhodně využít ke zpestření programu. Nezapomínejme také na klasické knihovny, které mohou nabízet zajímavé služby, pokud se týče například starších výtisků novin a časopisů. (Pelánek, 2010, s. 18-19)

Správný táborový tým se schází nad dramaturgií hry a výběrem her už v zimních měsících. U většiny her je dobré, provést si tréninkovou sehrávku nebo alespoň simulaci. Ani zkušeným vedoucím nestačí pravidla hry si jen přečíst. Teprve při simulaci hry se mohou projevit případné nejasnosti a díry v pravidlech, které by nám mohly ve finále hru pokazit.

Další částí příprav je technická stránka. Je naprostou samozřejmostí, že vedoucí vytahují na táboře z krabice vše, co mohli připravit doma – od kostýmů a rekvizit pro motivační scénky, balicí papír na nástěnku, předtištěné výsledkové listiny, fáborky na označení herní plochy a mnoho jiného. Každý vedoucí má své písemné poznámky ke hrám s vyznačením jeho úkolů při hře. Na poslední schůzce táborového týmu před odjezdem je třeba pečlivě projít všechny seznamy materiálu a pomocné techniky a ověřit, jestli je všechno zabezpečeno. (Hrkal, Hanuš, 2000, s. 21)

4.3.2 Rozdělení do oddílů

Děti přihlášené do tábora je nutné rozdělit rovnoměrně do oddílů předem.

Rozdělení do oddílů lze provést několika způsoby. Nejméně vhodná je forma, kdy určíme „kapitány“, kteří si volí členy svého družstva. Tento způsob sice posílí soutěživost mezi oddíly, ale také zafixuje outsidersy do jejich role naposledy vybraných. (Činčera, Caha, 2005, s. 12)

Pro účely celotáborových her je tedy nejlepší rozdělení řízené, kdy složení oddílů určíme sami.

Podle Hanuše (2009) je pro tvorbu programu a vůbec pro práci s dětmi, velmi užitečné znát osobnostní charakteristiky jednotlivých účastníků. Má nám to pomoci k účinnějšímu působení na ně. Osobností v pravém slova smyslu je každý člověk, ale lidé se od sebe liší osobnostní zralostí. Osobností se stáváme v průběhu svého vývoje

díky socializaci (proces začleňování do společnosti) a individualizaci (vytváření osobní totožnosti).

Osobnost je nejčastěji chápána jako souhrn:

- Tělesné konstituce – vysoký, malý, tlustý, hubený, svalnatý atd.
- Temperamentu – citlivý, necitlivý, uzavřený, otevřený.
- Schopností – obecná inteligence + speciální nadání.
- Zaměřenosti – potřeby, sklony, zájmy, postoje, ideály, hodnoty.
- Charakteru – zásadový, statečný, čestný, odpovědný, pracovitý atd. (Hanuš, Chytilová, 2009)

Čím lépe budeme znát osobnosti dětí, pro které tábor připravujeme, tím lépe se nám podaří rozdělit děti do oddílů tak aby byly co nejvyrovnanější, což je pro úspěch celotáborové hry velmi důležité. Avšak jede-li dítě na tábor poprvé, je velmi těžké odhadnout, jak se bude projevovat v tomto pro něj zcela novém prostředí, pokud je známe například pouze z prostředí školního.

5 Celotáborová hra „Po stopách mamuta“

V této části bych chtěla podrobně představit konkrétní celotáborovou hru „Po stopách mamuta“, kterou jsem se svým týmem zrealizovala v červenci 2011. Uvádím zde jak cílovou skupinu dětí, pro kterou byl program připravován, prostředí, které jsme měli k dispozici tak přípravu, které jsme se věnovali již od zimních měsíců.

5.1 Základní informace k celotáborové hře

Cílová skupina: Děti ve věku 8 -14 let (37 dětí)

Prostředí: Táborová základna YMCA Švábenice - Milkov. Táborovou základnu tvoří dvanáct stanů s podsadou po dvou místech ke spaní a šest dřevěných chatek pro čtyři. Louka, na které základna stojí, a přilehlý les jsou hlavními herními prostory. Jídelnu s kuchyní tvoří dřevěný srub. V další menší dřevěné stavbě je umístěno WC a plechová umyvadla s tekoucí studenou vodou.

Výchovný cíl: Zprostředkovat dětem nové zážitky a dobrodružství, povzbuzovat fantazii a přirozenou soutěživost, naučit děti týmové hře, rozvíjet jejich sociální dovednosti, rozvíjet spolupráci a psychickou odolnost, učit starší vůdčím a organizačním dovednostem a mladší schopnosti vycházet se staršími, probouzet lásku k přírodě.

5.2 Příprava celotáborové hry

Táborový tým se nad budoucí celotáborovou hrou schází téměř každý měsíc. Diskutuje o problémech, které by mohly nastat, doladuje detaily důležité pro správnou atmosféru, hledá a promýšlí nové hry, které by byly vhodné do tématu zařadit. Mimo to také na schůzkách vyrábí nejrůznější pomůcky, odměny apod.

Následuje seznam věcí, které musí být předem připraveny a kterým se věnujeme během schůzek:

- trofeje (na každý den tři trofeje odstupňované svou velikostí a propracovaností od 1. do 3. místa),
- diplomy a pamětní listy,

- velká tabule na bodování jednotlivců a menší tabulky na bodování kmenů,
- tabulka na bodování chatěk a stanů,
- odměny pro jednotlivce – kosti, kostky a korálky z keramické hlíny,
- pamětní placky z keramiky,
- každý instruktor, vedoucí i hlavní vedoucí si připravuje svůj „pravěký oděv“,
- kamenné desky se znaky kmenů,
- amulety titulů dne,
- výroba a shánění různých dekorací dotvářejících „pravěkou tematiku hry“ – závěsné „mobily“ z dřívěk a kostí, obraz našeho cíle – mamuta („Mamuthus gigantus milkus“), buben na svolávání pravěkého lidu, různé kůže a kožešiny
- nashromáždění rezervních her jako deštivá varianty.

5.3 Libreto

Následuje libreto celotáborové hry. V některých názvech a jménech jsem se inspirovala dílem E. Štorcha „Osada havranů“.

„Po stopách mamuta“

Na dobu devíti dnů se ponoříme zpět do dávných dob pravěkých, kdy krajinou putovala stáda mamutů, srstnatých nosorožců, divokých koní a polárních sobů. Kdy ve skalách žili jeskynní medvědi a v údolí řek sídlili pravěcí lovci.

Těžko se žilo pravěkému člověku bez ohně. V neprostupných lesích je plno divokých šelem s ostrými zuby a drápy, které se slabého člověka nebojí. Špatně se žije o chudobné stravě, v žaludku jen kořínky, lesní ovoce a trocha těžko stravitelného syrového masa, pokud se podaří chytit veverku nebo divokého králíka. Smutno a zima je v pravěké chýši nebo jeskyni, kde je zima a tma. Ten kdo se poprvé odhodlal uchopit bleskem zapálenou hořící větev a přenést ji do pravěké jeskyně, byl

statečným člověkem. Překonal odvěký strach, vzepřel se všemocné přírodě a zmocnil se toho živlu. Zkrocený oheň ho hřál, dával mu světlo, chránil ho před šelmami, dával pocit jistoty jeho rodině, tlupě i celému kmeni. Oheň umožnil člověku také upravit maso do podoby chutné pečínky. Špička opáleného klacku se také lépe opracovala do tvaru ostrého kopí a hned si mohl člověk dovolit lovit větší zvěř jako třeba srny, jeleny nebo divočáky. Ohniště se stalo centrem veškerého dění. Lidé si u ohně sdělovali poznatky a zkušenosti, učili mládež moudrosti dědů, zachovávali svoje tradice, dějiny, pravidla i zákony společného života. K ohništi zvali své hosty a přátele. Zvažovali zde důležitá rozhodnutí, rozhodovali o boji, sjednávali mír. Vyhaslé ohniště bylo pro člověka vždy pohromou a neštěstím. Oheň odpočívající tlupy hlídali vždy jen ti nejspolehlivější.

Tito lovci používají k lovu i k práci zbraně a nástroje z kamene, kostí a ze dřeva. Musí svádět neustálý boj s přírodou, s nepříznivými živly i s divokými zvířaty. Kmeny Bobrů, Havranů a Veverčáků bývaly silné a početné. Žily si poklidně každý na svém území. Bobři obývali ústí veliké řeky, kde byla hojnost ryb a chutných raků. Tam si stavěli vzdušné chýše na kůlech, které je chránily proti záplavám. Havrani naopak pobývali pod převisy mohutných skal, ve kterých vyhledávali slunné jeskyně. Ve skalinách pobíhá mnoho tučných lumíků, svišťů a také skalních koz, které kmen Havranů rád lovil. Osada Veverčáků bývala zase na pěkné pasece v hlubokých lesích. Jejich dřevěné domky byly maskovány tak obratně, že je na první pohled od houštin nešlo rozeznat. Prales jim vždy poskytl dostatek kořínků do polévky, chutných bobulí, medu lesních včel a masa z divokých králíků. Statných lovců a lovkyně bylo, kam až oko dohlédlo. V ničem neznali nouze. Jídla i teplých kůží měli dost. Pokud nějaký medvěd, rys nebo rosomák zkusil ohrožovat některou z osad, stateční lovci mu pěkně vyprášili kožich. Nebo se rovnou do jeho kožešiny teple oblékli.

Tento rok však nepřál lidskému rodu. Život je příjemný a pohodlný, dokud je mírné počasí a teplé letní slunce. Je však třeba myslet i na budoucnost a tuhou zimu, která jistě přijde. A že to bude zima tuhá a doba dlouhá - ledová, to věděli všichni moudří stařešinové ze všech tří kmenů. Je potřeba se na takový dlouhý nečas zaopatřit pořádnou hromadou sušeného masa. I stalo se, že zkušený stopař Hbitý šakal narazil na obrovské mamutí stopy a spřátelené kmeny se vydaly společně na

slibný lov. Stalo se však velké neštěstí. Mamuti byli obzvláště silní a ostražití. Mnoho silných a statečných lovců podupali, jen pár šťastlivců se stihlo zachránit a vrátit se ke svým poloprázdným osadám. Zavládl smutek a oplakávání. Není však čas na dlouhé truchlení, blíží se tuhá zima a je potřeba nalovit zásoby. Spojily se tedy zbytky tří kmenů v jednu jedinou osadu zde na mýtině u lesa. Zkušených lovců je zde však pramálo, jen spousta malých nezbedných a nezkušených Kopčemů, Veverčáků i Veveric. Je potřeba tedy získat rady od starých a zkušených lovců, abychom se všichni mohli vydat znovu na velký lov, ulovit nějakého mamuta a zajistit si tak přežití po celou krutou zimu.

5.4 Průběh hry

Děti jsou rozděleny do tří kmenů (bobři, havrani, veverčáci), odlišených třemi zemitými barvami (hnědá, černá, oranžová). Po celou dobu tábora se snaží zdokonalovat ve svých loveckých schopnostech, učit se od zkušených lovců, starších svého kmene. Každým dnem loví větší a nebezpečnější zvěř. Cvičí mezi sebou tak, aby se připravily na kořist největší a nejžádanější, velkého MAMUTA.

5.4.1 Hodnocení

V rámci jednotlivých her soutěží oddíly mezi sebou a jednotlivci ve dvou kategoriích – mladší a starší. Hry jsou uzpůsobeny tak, aby každé dítě nezávisle na věku mělo šanci v něčem uspět. Každý večer se u táboráku hodnotí právě proběhnuvší den a rozdávají se body a odměny:

Rozdělování bodů a trofejí oddílům. (V dalším textu viz „Hodnocení: oddíl“).

Body oddílům:

1. místo 6 bodů
2. místo 4 body
3. místo 2 body

Odměny oddílům: Každý den je zasvěcen některému zvířeti. Podle toho také

vypadají trofeje, o které se bojuje. Za každou vyhranou hru dostane kmen trofej pro svoje božstvo:

1. místo – trojitá trofej
2. místo – dvojitá trofej
3. místo – jednoduchá trofej

Rozdělování bodů a odměn jednotlivcům (V dalším textu viz „Hodnocení: jednotlivci“)

Body pro jednotlivce dle počtu dětí v obráceném pořadí než umístění např.:

1. místo	37 bodů
2.	36
3.	35
.	.
.	.
37.	1

Odměny jednotlivcům: Za každé první, druhé a třetí místo dostane každý motivem rozlišený diplom (Příloha č. 1, Obr. 2,3,4) a také kostičku, korálek nebo kost na svou kůži na krku. Na konci tábora obdrží každý mimo jiné pamětní list. (Příloha č. 1, Obr. 1)

Denní tituly jsou putovní ocenění výkonu. Jsou předávány podle zásluh v tom daném dni vždy u večerního ohně.

- Za duševní oporu a pomoc: „**Jasný Sokol**“ (amulet se sokolím perem)
- Za fyzickou námahu, podporu a práci: „**Statný Medvěd**“ (náhrdelník s medvědími zuby)
- Za mimořádnou eleganci při zdolávání náročných úkolů: „**Čečetka zdobná**“ (jantarový náhrdelník)

5.4.2 Názvosloví

Hlavní vedoucí: Šaman

Vedoucí oddílu: **Starší kmene, Stařeštinové, Rádci (všichni vedoucí – Rada starších)**

Oddíly: **Kmeny: BOBŘI, HAVRANI, VEVERČÁCI (hnědá, černá, oranžová)**

Mluvčí oddílu: **Mluvčí**

Zdravotník: **Ranhojič**

Kuchařky: **Ohnivé ženy**

Jídelna: **Ohňová chýše**

Hymna tábora: „Žena má je chlupatá“ (<http://pravek.pshranicar.cz/>)¹³

Děti: **lovci**

Základna: **Osada**

WC: **kadibudky**

Sprcha: **očistný pramen**

Stany a chatky: **chýše**

Kolemjdoucí, houbaři a jiné zjevy: **neandrtálci**

5.5 Program

V následující části budu popisovat program jednotlivých dní na táboře. Hry a činnosti jsou během dne rozčleněny tak, aby byl zajištěn denní režim dětí, pro přehlednost je značím takto:

- I. Dopolední program do svačiny***
- II. Dopolední program po svačině***
- III. Odpolední program do svačiny***
- IV. Odpolední program po svačině***
- V. Večerní program***
- VI. Noční program***

¹³ Pravek.pshranicar.cz : celotáborová hra 2009 Cesta pravěkem [online]. 2009, In Ps Hraníčář Červená Voda. [cit. 2011-11-06] Dostupné z WWW: <http://pravek.pshranicar.cz/>

1. den – Den stěhovavého holuba

I. – Příjezd, rozdělení do chýší, seznámení s denním režimem a názvoslovím tábora, tábořištěm...

II. – Boj o název a znak tlupy – Lov zvířátek safari

Motivace: „Každý kmen potřebuje mít své totemové zvíře. Je to jejich božstvo, ochránce. Zvíře, které je jim vzorem svou šikovností, moudrostí, nebo přizpůsobivostí. Víme, že patříte do kmenů Bobrů, Havranů a Veverčáků, ale který kmen je který? To uvidíme podle vašich schopností v následujícím zápolení...“

Cíl: rozvoj týmového ducha.

Materiál: krepový papír na označení území v lese, kartičky s obrázky zvířat

Charakteristika: fyzicky náročná štafeta

Realizace hry: V lese je vytyčen čtverec s rozházenými obrázky zvířat. (Od každého zvířete je víc obrázků než kolik rozdáme dětem). Každé dítě dostane do ruky jeden obrázek zvířete. Děti stojí v řadách podle svého oddílu a štafetovým způsobem vybíhají hledat dvojici svého zvířete. Když ji najdou, seberou ji a běží co nejrychleji předat štafetu dalšímu ze svého oddílu. Oddíl, který má jako první posbírány všechny dvojice si smí první vybrat název a **barvy** svého kmene. (Kamenné desky se znaky kmenů)

Hodnocení: oddíl

III. – Výroba oděvu

Motivace: „Bylo by potřeba ušít si pravěký oděv a přizpůsobit se podnebí. Kožešin se opravdu hodí, přijde doba.... A může být i ledová....“

Cíl: Tvořivost, manuální zručnost, sebepojetí.

Materiál: bílé nátělníky příslušných velikostí, pomůcky na batikování (barvy dle kmenů), různé odstřížky kožešin a kůží, nůžky, šicí potřeby.

Charakteristika: Dílna. Děti si tvoří pravěký oděv.

Realizace: Děti s pomocí vedoucích nejprve batikují trička svou příslušnou barvou. Další den dokončují dílo našíváním, či přivazováním kůží a kožešin. Vedoucí jsou jim při tom oporou, radou i pomocí.

IV. – Holubí zápasy

Motivace: „Říká se o holubech, že jsou slabí, ale proč? Že nemají silný zobák ani ostré drápy? Mají však odvážné srdce a nebojí se mezi sebou zápasit.“

Cíl: sebezprezentace, rozvoj týmového ducha.

Materiál: dlouhé lano

Charakteristika: úpolová hra – variace na kohoutí zápasy

Realizace: Na travnaté louce ohraničíme kruhový herní prostor, ze kterého se děti snaží vystrčit jeden druhého (v rámci své věkové kategorie).

Hodnocení: oddíl, jednotlivci

V. – Založení pravěké jeskynní malby + (oheň, špekáčky)

Motivace: „Pravěký člověk máje spousty dobrodružných zážitků během svého dne, vždy navečer upadl znaven do svého lůžka, ale ještě předtím se rád o své dojmy podělil se svými druhy. A na paměť mnohých velkolepých činů a hrdinných vítězství ryl rytiny do skal a maloval krásné kresby, které přetrvaly tisíciletí. Jeskynní malby jsou plné zvířat, která pračlověk potkával a obdivoval se jim, jsou plné lovné zvěře i dravců a nebezpečných šelem, kterých se bál, ale kterých si i vážil. Člověk je zde zakreslen během svých hrdinských činů, aby na tyto skutky nikdo nezapomněl.“

Cíl: Spolupráce, prožitek společné tvorby.

Materiál: velká role papíru, psací a kreslicí potřeby

Realizace: zapisuje vždy kmen, který má službu. Děti ztvárňují kresbou nebo zápisky, co se ten den událo nebo co je pobavilo. Jeskynní malba (papír) je zavěšen na zdi v jídelně, děti do něj mohou průběžně domalovávat a dopisovat co je napadne.

2. den – Den divokého králíka

I. – Výroba božstva kmene

Motivace: „Každé božstvo musí mít svůj chrám. Svoje útočiště, kde se může duch onoho ochranného zvířete zdržovat. Ať je to mohyla, nebo totemový sloupek, je to místo, kde cítíte ochranu vašeho strážního ducha a místo, kam si kmen chodí pro naději na úspěšný lov, pro útěchu ve špatných časech a kam se chodí pochlubit se

svými ulovenými trofejemi.“

Cíl: rozvíjení týmové spolupráce, seznámení se s nejbližším okolím tábora.

Materiál: přírodniny z okolí tábora, povoleno použití provázku

Realizace: Každý kmen vyrazí do okolí tábora a nashromáždí si materiál na stavbu, která nemusí být velká, ale působivá. Totemové božstvo je třeba umístit v blízkosti ohniště. Mělo by zde být místo na zavěšení asi deseti trofejí.

Hodnocení: hodnotí pouze Šaman pochvalným mručením u táborového ohně

II. – „Sbírání kamenů“ – (na tři kola)

Motivace: „Dnes lovíme divokého králíka. Je to zvíře rychlé, ale také vychytralé. Jeho nožky kmitají a uteče každému lovcovi. Prokažte teď svou hbitost a také umění taktiky v této hře“.

Štafetová hra na louce, viz Zapletal, *Velká encyklopedie her I, Hry v přírodě.* (Zapletal, 1995, str. 104)

Hodnocení: oddíl

III. – Stopaři

Motivace: „Divoký králík je hbitý a umí se také perfektně skrývat. V travinách a křoví zarostlého lesa ho jen tak neuvidíte. Je zapotřebí chodit po lese nenápadně a pozorně sledovat okolí. V lese žije daleko více zvířat, než jsou divocí králíci, budme proto obezřetní a snažme se uvidět co nejvíce zvířat...“

Cíl: Seznámit děti s lesním herním prostorem, podpořit důvěru v sebe sama.

Materiál: karty s obrazy zvířat formát A4, fáborčky na značení trasy, cílové karty, propisky

Realizace: Karty s obrázky zvířat jsou na stromech podél cesty vyznačené fáborčky tak, aby na ně bylo dobře vidět. Dítě má proběhnout/projít co nejrychleji cestou a v cíli napsat na kartičku se svým jménem co nejvíce zapamatovaných zvířat. Rozhodující je počet, ale i čas.

Hodnocení: oddíl, jednotlivci

IV. – Výroba chřestidel

Motivace: „Pravěký člověk máje hlasu chraplavého rád podpořil svůj neumělý

zpěv u ohně rachtáním a hrkáním na nejrůznější nástroje.“

Cíl: tvořivost, zážitek společné tvorby

Materiál: tvrdé rolky z kartonu (role od koberců a ubrusů) nařezané na velikost cca 15-20cm, kreslicí potřeby, nůžky, samolepící folie, odstřížky, zbytky kůží apod.

Realizace: Z papírových ruliček a samolepících tapet si vyrobí chřestivý hudební nástroj k táborovému ohni. Náplň – kamínky, písek, fazole...Nástroje budou používány každodenně u ohně.

V. – Jeskynní malba u ohně, zpěv hymny a hra na pravěké nástroje.

3. den – Den prsrnce lesního

I. + II. – „Výprava za skalními malbami“ – viz Zapletal Velká encyklopedie her1,Hry v přírodě. (Zapletal, 1995, str. 252)

Motivace: „Prsrnec je zvíře obzvláště plaché a pozorné. Je třeba se plížit jeho teritoriem s očima na stopkách. Jen tak ho můžete vystopovat a ulovit. V jeho území se nacházejí rozmístěny skalní malby z dob starších než prastarých. Je třeba je všechny sesbírat co nejpřesněji a nejrychleji tak, abychom navíc žádné zvíře nepoplašili. Tajemné malby jsou navíc poselstvím našich totemových duchů. Proto je potřeba zaznamenat je nanejvýš pečlivě.“

Cíl: Prověrka fyzické zdatnosti, dobrodružné skrývání, sebedůvěra, překonávání přírodního terénu.

Materiál: křídý, razítka s poduškami, startovací karty pro děti, propiska pro každé dítě

Charakteristika: Pátrací a ukrývací hra v lese

Realizace: Vedoucí předem projdou herní prostor a překreslí na různé kameny jednoduché symboly, které jsou už předem stanoveny a pro pozdější kontrolu zaznamenány. Děti běhají po lese se svou kartičkou, tužkou, hledají skalní malby a překreslují si je co nejvěrněji. Někde jsou i zavěšená razítka, ta pak stačí do své kartičky jen otisknout. Lesem se však pohybují i srnci (vedoucí). Děti se jim musí vyhýbat, snažit se aby nebyly identifikovány. Za každé poznání přijdou o jednu dobře zakreslenou malbu. Hra je limitována bubnováním k obědu.

Hodnocení: oddíl, jednotlivci

III. – „Ubraň oheň!“ –

Motivace: „Oheň je věc životně důležitá, ale také posvátná. Oheň chrání před dravci, oheň opéká maso, aby bylo požitelnější...Běda tomu, komu by oheň uhasl. Braňte ho třeba i holým tělem.“

Cíl: Pobavení, stmelení oddílů

Materiál: pětilitrové sklenice, svíčky, sirky, plastové stříkačky, tři kyblíky s vodou, lana na vyznačení herních prostorů

Charakteristika: Soutěž oddílů o ubránění ohně, horký letní den (pokud počasí nepřeje, zvolíme jinou hru z deštivé varianty).

Realizace: Děti jsou v plavkách, herní pole se skládá ze dvou soustředných kruhů. V prvním jsou umístěny pětilitrové sklenice se svíčkami, svíček je stejný počet jako dětí. V druhém jsou obránci ohně. Mimo kruhy pobíhají se stříkačkami naplněnými vodou děti druhého oddílu a snaží se i přes těla obránců zhasit chráněný oheň. Časový limit je tři minuty, pak si týmy vymění pozice. Soutěží proti sobě vždy poloviny oddílů, zvláště mladší a zvláště starší.

Hodnocení: oddíl

IV. – „Vytvoř si obuv“

Motivace: „Jak těžko je bez pořádného obutí v přírodě? Srnec má tvrdá kopýtka, ale my lidé to máme horší. Nohy nás nesou celý den, přenášejí nás, kam se nám zachce, přeskakují přes drobné překážky, jejich plosky jsou však citlivé a jsme rádi, když máme pohodlné boty. Pravěcí lidé ale neměli takovou obuv. Bylo na nich, jak své nohy obalili, zabezpečili jim pohodlí a ochránili je před tvrdým kamením nebo píchavým jehličím.“

Cíl: pobavení, schopnost řešit problémy, týmová spolupráce

Materiál: Klacíky a kůra, které si děti samy nasbírají...každému jsou přiděleny dva dvoumetrové pruhy textilního provazu.

Charakteristika: soutěž o šikovnosti, ale i týmové spolupráci. Děti si mohou v rámci týmu pomoci.

Realizace: Děti si musí z přírodních materiálů vyrobit obuv na své bosé nohy a přejít s nimi určenou trasu na louce, kde jsou umístěny i drobné překážky (kolík, kláda). Boty se cestou nesmí rozpadnout. Měří se čas. Na oddíl se počítá počet úspěšných.

Hodnocení: oddíl, jednotlivci

V. – Jeskynní malba u ohně, zpěv hymny a hra na pravěké nástroje.

4. den – výlet – Den supa skalního

I. – III. – „Pro oheň!“

Motivace: „Ó zle je pravěký lide, stalo se neštěstí strašlivé. Starý strážce ohně přes noc usnul a jemný noční deštík zadusil všechny jiskry v našem ohništi. Čím se budeme bránit. Na čem uvaříme polévku? Nedejte lovcí zahynout naši osadě a vydejte se hledat nový oheň. Blahořečit budeme každému, kdo naději opět přinese do našeho tábořiště. Nejjistější úspěch vidí Šaman tam ve skalách, kde sídlí skalní sup. Tam se mohou nacházet bílé kameny, křesající jiskry.“

Cíl: stmelení kolektivů, prověření fyzických sil, výlet do okolí

Materiál: lupové kelímky na sběr hmyzu

Charakteristika: celodenní výprava, návštěva jeskyní

Realizace: Tři trasy pro tři oddíly přes různá obytná území. Úkolem je sehnat cokoli k zapálení vyhaslého ohniště osady. Nejlépe výměnným obchodem.

Úkoly po cestě:

„Lov jedlého hmyzu“ – Úkol přinést co největšího brouka.

Příprava na zařikávací tance u ohně - Děti po cestě promýšlí choreografii případně popěvek, kterým se budou za svůj kmen před ostatními prezentovat večer u ohně.

IV. – „Praslavnost“ – Zařikávací tance u ohně

Motivace: „Den supa skalního je korunován úspěchem! Podařilo se vrátit život našemu ohni. Všichni lovci se také bez úhony navrátili zpět do svých chýší a ke svým domácím ohništům. Zažili na cestách spoustu dobrodružství a překonali mnoho překážek. Jejich skutky a také náklonnost našich božstev patřičně oslavíme pochvalnými a zařikávacími tanci.“

Cíl: pobavení, seberealizace, stmelení oddílového ducha

Materiál: krepové papíry v barvách oddílů

Charakteristika: zábavná exhibice u večerního ohně

Realizace: Oslavujeme návrat ohně do osady. Kmeny předvádí vymyšlené a secvičené rituální tance pro dobrý lov, na zahánění zlých duchů, pro přivolání deště, pro přivolání teplého počasí, tanec na počtění svého totemového ducha... atd.

Poznámka: doporučeno i rituální pomalování těla v barvách oddílu (barvy na bodypainting)

Hodnocení: oddíl

5. den – Den blbouna nejapného

I. – „Co do pravěku nepatří“

Motivace: „V blízkosti naší osady byly viděny stopy ptáka blbouna nejapného. Je to pták velmi chutný a je jen potřeba ho správně rozpoznat od jiných obyčejných ptáků...abychom procvičili svůj bystrý úsudek, připravil nám Šaman zkoušku a roznosl po lese zprávu s úkolem. Najdete ji podle stop z naší doby pravěké...“

Cíl: Rozvoj fyzické zdatnosti, logického myšlení, důvtipu a spolupráce.

Materiál: Karty s obrázky, připínáčky, startovní kartu a propisku pro každé dítě

Charakteristika: Pátrací hra v lese spojená s logickým uvažováním.

Realizace: V herním prostoru jsou umístěny očíslované kartičky s písmeny a obrázkem, který buď patří, nebo nepatří do pravěku (např. mamut, hodinky). Ty kartičky, co nepatří do pravěku, se nepočítají, ostatní tvoří postupně tajenku: „Chystejte si kyj na lesní střelnici!“ Vedoucí čeká v táboře a zapisuje. Děti běhají po lese ve vytyčeném území, hledají kartičky a nosí písmenka s čísly pořadí ve větě. Komu se podaří dát nejdříve tajenku dohromady?

Hodnocení: oddíl

II. – „Dovednosti správného lovce a sběrače“

Motivace: „Blboun je tvor pomalejší jak v uvažování, tak v pohybu... toho ulovíme snadno. Není však záhodno usnout na vavřínech, protože brzy půjdeme lovit daleko nebezpečnější tvory a proto je zapotřebí učit se mnoha potřebným dovednostem správných lovců a sběračů...“

Cíl: Rozvoj všestranných dovedností, komunikace a týmové spolupráce

Materiál: Byliny z okolí, karty s morseovkou, lana a klády na opičí dráhu, bolasa, obinadla na fixaci zlomeniny

Charakteristika: Zaměstnání ve formě různě zaměřených stanovišť, která obsluhují vedoucí.

Realizace: Jednotlivé oddíly se rozdělí na družinky a obchází jednotlivé vedoucí, u nichž se snaží naučit a vyzkoušet si byliny, morseovku, hod bolasem, pochodové značky, typy ohnišť, uzlování, opičí dráhu a základy zdravovědy.

III. – „Seber vejce“

Motivace: „Blbouní vejce jsou velmi chutná a výživná. Blbouni je ovšem navzdory svým malým mozečkům dokáží tvrdě bránit! Běda tomu, koho klovnou svým silným zobákem... možná, že poteče i krev...“

Cíl: Zábava, překonání strachu, akce

Materiál: Velké houby na mazání tabulí, škrobové želé obarvené potravinářským barvivem jako krev, deka na dělicí čáru – pověsit např. mezi fotbalovou branku.

Charakteristika: Bojovka mezi oddíly.

Realizace: Proti sobě bojují družinky (oddíl je rozdělen na dvě družiny – mladší a starší). Jeden oddíl brání svá vejce (hadrové koule), druhý oddíl se jim je snaží přes dělicí čáru sebrat. Jedni od druhých jsou odděleni dekou tak, aby se protivníci neviděli, takže vidět jsou jen ruce, které se snaží sebrat vejce ležící přímo na dělicí čáře. Obránci vajec mají k dispozici houby namočené v červeném barvivu, kterými plácají zloděje po ruku. S krvavou rukou nemůže zloděj už žádná vejce brát, takže má už jen jednu ruku. Má-li „krvavé“ obě, nesmí se boje už účastnit. Družiny hrají každý s každým, hodnotí se počet ukradených, anebo ubráněných vajec. Časový limit pro každý boj je dvě minuty.

Hodnocení: oddíl

IV. – „Lesní kimovka“

Motivace: “Schopnost soustředit se a pamatovat si co a kde jsem viděl je v přírodě velmi důležitá. Kde jsem viděl to hnízdo s vejci? Na kterém stromě bylo to vosí hnízdo? A kde je hnízdo lesních včel se sladkým medem? Neviděl jsem právě

tady včera stopy medvěda? ...

Cíl: Tréning paměti, soustředění

Materiál: Předměty do čtvercových mřížek, startovní karta a tužka pro každého hráče,

Charakteristika: Paměťová hra v lese

Realizace: Na zemi v lese vytvoříme pomocí větví (klacků) čtvercovou mřížku s devíti políčky velkou tak, aby se dala zakrýt dekou. Do mřížky umístíme různé přírodniny tak, aby bylo zřejmé, o které jde (15 předmětů: kámen, šiška, kost, parůžek, klubíčko provazu, ulita, hadrác). Všichni se soustředěně dívají po dobu jedné minuty, pak je vše dekou zakryto a všichni zapisují na svou kartičku s mřížkou, co si zapamatovali. Bod za správný předmět + bod za správné umístění.

Poznámka: Dá se hrát na 3 kola: 1. Přírodniny, 2. Kartičky se zvířaty, 3. Lidské výtvary (kartáček, tužka, fixa, mýdlo, kolíček...)

Hodnocení: oddíl, jednotlivci

V. – Jeskynní malba u ohně, zpěv hymny a hra na pravěké nástroje.

6. den – Den jeskynního medvěda

Motivace: „Při ranním sběru léčivých kořínků do čaje zahlédl Šaman čerstvou medvědí stopu! To znamená velké nebezpečí pro nás nepřipravené! Tak velká šelma může potrhat, nebo odvléct nejednoho statného lovce, natož pak nedorostlé děti, kterých je plná naše osada...Připravme se tedy, ozbrojme se ostrými oštěpy a naučme se s nimi zacházet...“

I. – „*Výroba oštěpu*“ – Spolu s vedoucími se děti vydávají do blízkého okolí a lesa pro vhodný materiál na výrobu oštěpů. Zpracovávají ho pak u ohniště v táboře pod dohledem vedoucích.

II. – „*S oštěpem na medvěda*“ – Nácvik házení na slaměného medvěda.

Cíl: Soutěživost, spolupráce, manuální zručnost, obratnost

Materiál: vyrobené oštěpy, lana k zavěšení kruhů, tři kruhy/pneumatiky, slaměný medvěd jako terč, nákres medvěda s různě obodovanými částmi těla.

Charakteristika: Soutěž se třemi disciplínami

Realizace: Děti chodí průběžně od jednoho stanoviště k druhému.

1. Na tři pokusy prohodit oštěpem kruh (pneumatika/hula-hop kruhy) zavěšený na větvi z určité vzdálenosti (dvě vzdálenosti podle věku)
2. Hod do dálky
3. Trefa do medvěda (medvěd má po těle různě hodnocená místa)

Hodnocení: oddíl, jednotlivci

III. + IV. – „Lov jeskynních medvědů“ – volně přepracováno dle Zapletala (Zapletal, 1995, str. 223)

Motivace: „Hurááá na medvědy! Dopoledne jsme se patřičně vyzbrojili a své lovecké umění také vyzkoušeli. Není se tedy čeho bát a vyrazíme na lov živých jeskynních medvědů. Medvěd je však šelma silná medvědovitá, pomáhejme si navzájem, snažme se spolupracovat a medvědy si nadhánět. Proti lidské přesile nebudou mít medvědi šanci...“

Cíl: Prověrka týmové spolupráce, komunikace, fyzická zdatnost, vytrvalost

Materiál: Sada důkazních lístečků pro každého medvěda

Charakteristika: Pátrací a běžecká hra

Realizace: Děti loví po skupinách (půlky oddílů) po vytyčeném herním prostoru medvědy (vedoucí i instruktoři). Medvědi se mohou libovolně schovávat, lézt na stromy, prchat... Jestliže je ale děti dopadnou (stačí když se ho dotknou), chycený medvěd jim předá jeden ze svých lístečků, na znamení, že byl dopaden a děti běží hledat zase jiného medvěda... (inovace: medvědi jsou očíslováni 1,2,3... děti je musí ulovit postupně... např. medvěd č. 3 jim nedá svůj lístek, pokud ještě nemají lístek od medvěda č.1 a č.2. Vtip je v tom, že děti nepoznají, jaké číslo medvěd má, než ho doženou a uloví.) Hra trvá asi dvě hodiny.

Hodnocení: oddíl

V. – Jeskynní malba u ohně, zpěv hymny a hra na pravěké nástroje.

7. den – výlet – Den rosomáka

I. - III. – „Po stopě bratrance Yettiho“

Motivace: „Podle starých legend nenacházíme se zde v tomto opuštěném údolí

sami. Na Rosomáčích pahorcích prý žije náš pradávny příbuzný Yeti. Zkusme vyvrátit, nebo potvrdit patričnými důkazy tuto legendu o chlupatém tvorů podobném člověku. Rosomáčí pahorky jsou notný kus cesty daleko, nachystejme se proto na dlouhou výpravu. Buďte však obezřetní, je zde velmi mnoho těchto dravých šelem – rosomáků. Mají dlouhé drápy a ostré zuby. Pohybují se mrštně i po stromech a s oblibou odtud napadají svou kořist. Odměněn Šamanem budiž ten, kdo přinese důkaz o existenci bratrance Yettiho, nebo kdo předloží chomáč srsti rosomáka, na důkaz, že se pohyboval v jeho nebezpečné blízkosti...“

Cíl: Vytrvalost, stmelení kolektivu, dobrodružství

Materiál: Sádra na odlití stopy, mapa

Charakteristika: Celodenní výlet

Realizace: Jsou vybrány tři trasy pro tři oddíly tak, aby mohl jít každý oddíl jinou cestou a nepotkal se s jiným oddílem. Cílem je dosažení a prozkoumání kopce (vrcholu). Cesty jsou vedeny turistickými trasami Skalním zámek (působivá skaliska povzbuzující fantazii). Po cestě pátrají všichni po velkých stopách, které by mohly patřit Yettimu.

Úkol po cestě:

„Yettiho stopa“ – Odlij největší stopu pračlověka, kterou najdeš. (Stopa může být kohokoliv.)

„Klíště“ – Pozor cestuje s námi i **klíště!** (kolíček, který si cestou hráči nenápadně předávají... Na batoh, bundu... apod. Vždy když někdo zjistí, že ho nese, nic neříká a snaží se ho nenápadně připevnit někomu jinému.)

Hodnocení: oddíl

IV. – „Stvoř svoji Venuši“

Motivace: „Po dlouhém a náročném dni sedávají lovci znaveni u ohně a povídají si, co za celý den zažili. Chlubí se navzájem svými úlovky a statečnými činy. Ale lovec nemá jen hrubou sílu v pažích, má také šikovné prsty a citlivou duši obdivující se všemu krásnému. I stalo se dávno v pravěku poprvé, že vzal do ruky tvárnou hlinu a uhnětl z ní postavičku své milé ženy...“

Cíl: Rozvoj tvořivosti, představivosti a smyslu pro detail a krásno.

Materiál: Keramická hlína, dřevěné špachtličky a hladítka, koženkové podložky

Charakteristika: Tvůrčí práce

Realizace: Modelování z keramické hlíny. Soška pramatky Venuše, misky a nádoby k vaření...

V. – „Praslavnost“ – „Mamuti, mamuti, na kořínky, na bobule dlabu ti....“

Kmeny předzpěvují své *kmenové písně*, jeskynní malba, oheň, **hymna, hra na pravěké nástroje**

Šamanovo vidění zítřka: „*Během pouti jsem zahlédla v severním průsmyku skal obrovské stopy a hlavně pořádnou hromádku mamutího hnoje. Znamená to, že je konečně na blízku MAMUT a my se musíme připravit, protože jistě potáhne naším krajem. Hned zítra tedy nalíčíme past.*“

VI. – „Oheň, lidi, buben...“ - Noční hra pro starší děti

Cíl: Sebeovládání, překonání a poznání sebe sama v mezní situaci

Materiál: Předměty k ohni, svíčky, pětilitrové sklenice, sirky.

Realizace: Hru pro starší děti realizujeme, až všechny děti usnou. V lese nad táborem, tak daleko, aby to nebylo z tábora vidět, vytvoříme ohniště. Zde budou sedět dva dospělí (v pravěkých oděvech) a kolem sebe a ohně rozmístí nejrůznější předměty (buben, sekyrka, kotlík, lano, ale i menší jako provázek, sirky...atd.). Cesta k tomuto tajemnému místu je z tábora vytyčena rozsvícenými svíčkami (ve sklenicích). Děti budíme po jednom. Dítě má za úkol dojít nenápadně na konec značené cesty k ohništi a nepozorováno vyzvědět jaké všechny předměty jsou kolem ohně. Pak se zase vrátí do tábora a vypoví Šamanovi, co všechno vidělo.

Počítá se bod za každou poznanou věc.

Hodnocení: oddíl, jednotlivci

8. den – Den šavlozubého tygra

I. – „Past na mamuta“

Motivace: Šaman budí děti ráno divokým bubnováním... „*Je čas nastražit past! Vydejte se okamžitě spolu se svými stařešiny na obhlídku a vyhledejte nejlepší místo*

na vykopání pasti na mamuta...“

Cíl: Navodit atmosféru očekávání, najít a přichystat vhodnou přírodní lokaci na postavení mamuta.

Realizace: Vedoucí jdou se svým týmem do lesa a v blízkém okolí hledají jámu. Měl by to být nějaký přírodní příkop nebo díra dostatečně široká a ne moc hluboká, aby se předešlo zranění dětí. Neměla by být také moc blízko tábora, aby nebyla z tábora vidět. Jakmile každý kmen něco najde, Šaman všechny možnosti zváží, pochválí za úsilí a jednu z těchto variant vyhodnotí jako nejlepší. *„Je přímo na mamutí stezce“*. Kmeny pak spojí své síly a společně ji zakrývají klaciky a chvojím tak, aby mamut, který brzy potáhne krajem, díru neviděl a spadl do ní.

II. – „Lesní střelnice“ – volně přepracováno dle Zapletala (Zapletal, 1995, str. 381)

Motivace: „Na mamuta máme políčeno, s oštěpem zacházet umíme. Teď je třeba trénovat ostrost střelby, až budeme mamuta dobíjet. Nejlépe procvičíme přesnou mušku na lesní střelnici...“

Cíl: Postřeh, soutěživost, zábava

Materiál: 10PET lahví naplněných různě těžkým materiálem, hadrové koule,

Charakteristika: Bojovka mezi oddíly

Realizace: PET láhve naplněné různě těžkým materiálem stojí v řadě na lavičce v lese a dvojice je brání svými kyji (tenisové rakety) tak, že odráží hadrové koule protivníků, kteří se snaží láhve srazit. Hraje každá dvojice proti každé. Limit není časový, ale každý útočník má pět hadrových koulí. Body připisujeme každé dvojici podle shozených cílů.

Hodnocení: oddíl

III. – „Bahňák“

Motivace: „Už není co jíst. Lidé mají hlad jako tygr (šavlozubý) a lovci se nemohou vydat nikam daleko na lov, protože čekáme na úlovek ze všech největší a nejdůležitější – mamuta. Nezbyvá než živořit o kořincích a pro vylepšení si nachytat jen pár bahňáků. Co je to bahňák? Je to ryba, není to ryba? Vypadá jako ryba, ale leze po břehu a odráží se ploutvemi jako by to byly nožičky...“

Cíl: zábava, soutěživost, fyzická zdatnost

Materiál: Horký den, zahradní hadice, překážková dráha na podlézání, lezení po čtyřech a plížení.

Charakteristika: Soutěž pro pobavení v horkém letním počasí

Realizace: Děti jsou v plavkách a prolézají na čas podlézací překážkovou dráhu v mokré trávě nebo v blátě. Ideální je mírný svah. Pro starší a otrlejší: na startu dostanou do pusy umělou kost, kterou mají dát na konci dát do misky.

Nebo – (deštivá/chladná varianta)

“Přines vodu!”

Motivace: „ Je potřeba nanosit velmi mnoho vody do kotle na mamutí polévku. Mamuti už dupou za humny, musíme být připraveni... “

Cíl: Soustředění, navigační schopnosti, důvěra ve spoluhráče

Materiál: Tři kbelíky s vodou, tři odměrné nádoby, plechové hrnky, šátky na zavázání očí

Charakteristika: Soutěž chůze po slepu nerovným terénem s cílem přenést a nevylít co nejvíce vody pro svůj kmen.

Realizace: Jeden vždy nese se zavázanýma očima v hrnku vodu, druhý z oddílu se zavázanýma rukama mu radí kudy jít. Trasa je nerovná lesní cesta, nejlépe do kopce. Start dole, jde se do kopce, nahoře nabrat vodu, sejít z kopce a nalít vodu do měrné nádoby. Měříme, kolik vody přinesli jednotlivci, pak vše slijeme a zhodnotíme oddíly.

Hodnocení: oddíl, jednotlivci

IV. – „Vaření v přírodě“

Motivace: „Čekání na mamuta se zdá být nekonečné a lidé už začínají opravdu hladovět. Připravíme proto alespoň trochu pokrmu z podzemních hlíz a trochy bahňáčího masa. Vody jsme si přinesli dostatek, koření roste všude kolem nás... Dobrou chuť!“

Cíl: Spolupráce v týmu, kreativita, prožitek společné činnosti

Materiál: Tři rýče, ingredience k vaření guláše, tři kotlíky, tři naběračky, ešusy, kapesní nožičky, sirky

Charakteristika: Vaření v přírodě

Realizace: Kmeny obdrží v kuchyni ingredience k výrobě bramborového guláše s buřtem. Vyjdou společně i s vedoucími ven z tábořiště s úkolem: Postav ohniště, rozděluj oheň, uvař, nakrm členy svého kmene a pozvi Šamana na večeři!

Poznámka: Je třeba důsledně dohlédnout, aby si každý oddíl po sobě své ohniště zase uklidil!

Hodnocení: oddíl

V. – Jeskynní malba u ohně, zpěv hymny a hra na pravěké nástroje.

VI. – „*Přines oštěp*“ – Noční hra pro mladší děti

Cíl: Sebeovládání, překonání a poznání sebe sama v mezní situaci

Materiál: Oštěpy, sklenice se svíčkami

Realizace: Ze sklenic se svíčkami vytvoříme v lese cestu, která se táhne obloukem a končí zase v táboře. Asi uprostřed cesty zapícháme všechny oštěpy. Mladší děti odvoláváme k noční hře od táboráku, kde sedí všichni a zpívají. Mají projít sami cestou setmělým lesem, vzít si jeden oštěp a přinést ho zpět do tábora.

Hodnocení: jednotlivci (pouze splnil/nesplnil)

9. den – Den mamuta

I. – „*Evoluce*“

Motivace: „Kuli-kuli, Píp-píp, Dino-dino, Uáááá-člověk, Takhle jsme se vyvinuli v dnešní zdatné lovce! Pojdme se vrátit biologickou pamětí zpět ke svým počátkům, zkusme se prodrat znovu cestou evoluce...“

Cíl: pobavení

Materiál: žádný (prostor – louka)

Charakteristika: Zábavná hra na odlehčení

Realizace: Kuli-kuli, Píp-píp, Dino-dino, Uáááá-člověk! Jsou různá vývojová stadia, kterými prochází postupně všichni hráči. Potkají-li se dvě stejná vývojová stadia, střihnou si kámen, nůžky, papír. Výherce postupuje o vývojový stupeň výše, prohrávající o stupeň níž.

Nehodnotitelné – jen legrace.

II. – „Ještěrky“

Motivace: „Chystáme-li se na mamuta, musíme počítat s tím, že nebude chtít dát svůj život lacino. Určitě se bude bránit, mávat silným chobotem, dupat obrovskými nohama. Jeho ohromné kly také budí respekt. Musíme být mrštní jako ještěrky, hbitě uhýbat jeho smrtelným ranám. Vaši pružnost a pohotovost prověří toto ještěřčí cvičení...“

Cíl: Vytrvalost, postřeh, mrštnost

Materiál: Ocásky – pruhy látky v barvě oddílu sahající od pasu až na zem, dřevěné kolíčky na prádlo, lano na vytyčení herního prostoru na louce

Charakteristika: Bojovka na oddíly, honička na louce

Realizace: Hrají vždy dva oddíly mezi sebou – ještěrky mají ocásky v barvě kmene (pruhy látky připevněné kolíčkem na prádlo vzadu k tričku) dlouhé tak, aby kousek táhly po zemi. Běhají v omezeném prostoru a snaží se soupeřům ušlápnout ocásek tak, aby jim upadl. Ještěrka, která zůstane poslední s ocáskem, vyhrává.

Hodnocení: oddíl (čas – STOP – spočítat kolik zbylo), jednotlivci (sbírají si ušlápnuté ocásky do ruky).

III. – „Pasování na lovce mamutů“

Motivace: „Šaman svolává všechny lovce lovkyně do zbraně. Uznal vás všechny za schopnými boje.“

Cíl: Navození slavnostní nálady a očekávání, pocit sounáležitosti

Materiál: Barvy na obličej, barvy na bodypainting, Barevné spreje na vlasy

Charakteristika: Slavnostní obřad

Realizace: Všichni mladí lovci jsou uznáni za lovce schopné a slavnostně pomalování svými Staršími barvami na obličej. Vystrojení a vyzbrojení chystají se na lov.

IV. – „Velký lov mamuta“

Motivace: „Čas se naplnil, všichni jsme připraveni a mamut v dáli dupá. Vydejme se za ním...“

Cíl: Vyvrcholení celotáborové hry, spolupráce všech kmenů, napětí, akce

Materiál: Atrapa mamuta, poklad do mamuta (smažené řízky s chlebem nabalené

na porce a pamětní plakety s motivem mamuta, cukroví), nahrávka mamutího řevu, velké mamutí stopy z papíru (A3) na značení trasy, lezecké lano, koudel - chlupy z ocasu, provázek, skleněné kuličky – oči.

Charakteristika: Vyvrcholení celotáborové hry, cesta po stopách mamuta spojená s úkoly, ulovení mamuta.

Realizace: Během poledního klidu děti připravili vedoucí v lese trasu po stopách mamuta s úkoly. Cesta vede lesem, známým prostředím herního prostoru a stáčí se tak, aby děti na konci přišli k nalíčené pasti s mamutem. Do pasti je postaven mamut a pod něj (do břicha) je ukryt poklad a mamutí maso. U mamuta zůstane jedna osoba, připravena spustit přes megafon nahraný sloní ryk, coby řev mamuta spadeného do pasti.

Jakmile jsou všechny děti připraveny (viz. „pasování na lovce“), zbucujeme děti k hledání první stopy a vydáváme se po ní v pravěkých oděvech a s oštěpy v rukou na cestu. Na některých stopách je připsán úkol, který je třeba splnit, než půjdou dál.

- – nasbírejte hromadu šišek – jsou nejlepší na upečení mamuta do křupava...
- – lanová lávka (lezecké lano je upevněno mezi stromy nahoře pro ruce a dole na nohy ve výšce cca 1m) - pomozte si navzájem překonat lanovou lávku – za překonání dostanou děti chomáč chlupů z mamutího ocásku, který tu mamut vytrousil (koudel), to aby věděly, že jsou na správné stopě. Mohou si s ním ozdobit svůj oštěp.
- – provaz mezi stromy (jděte poslepu se zavázanýma očima) – mamut se tu prodíral hustým trním a píchl se do oka. Přes slzící oko nevidí a musí jít poslepu. Dětem se zavážou šátkem oči a jeden za druhým nahmatávají provázek a nechají se jím vést až na konec křovinaté oblasti. Tam za absolvování dostanou duhovou kuličku jako symbol mamutova oka.

Po poslední překážce na sebe děti přirozeně čekají, terén je nepřehledný a neví kudy dál postupovat. V té době jsou však už jen kousek od mamuta. Pomocník u mamuta spouští mamutí řev a děti se instinktivně rozbíhají za ním. Jakmile mamuta najdou a dorazí ho pár dobře mířenými ranami oštěpem, objeví v břichu mamuta ukryté maso a odměny, které si všichni rozdělí.

Poznámka: Riskantní okamžik, kdy se děti vrhají na mamuta, korigují dospělí tak, aby nehrozil úraz. Po pár ranách oštěpem, odborně zhodnotíme mamuta za zcela

mrtvého a už pak necháme děti mamuta jen zkoumat, tahat za uši, srst, chobot, osahávat kly a podobně. Oštěpy už zůstanou zapíchnuté do země. Stejně tak asistenci potřebuje rozdělování kořisti z mamuta a s mamutími steaky (řízky) odcházíme k ohništi (stejně je třeba ho opéci), kolem kterého se sesedneme ke klidné konzumaci.

V. – oheň, slavnostní vyhodnocení, závěrečný rej pravěkého lidu, oslavné tance na počest mamuta

10. den – Den stroje času
odjezd domů

6 Zhodnocení zrealizovaného projektu

6.1 Vlastní vyhodnocení

Ačkoliv byl tábor valnou většinou účastníků hodnocen velmi kladně, musím se zamyslet nad některými skutečnostmi, které vyplynuly na povrch, i když byl program velmi pečlivě naplánován.

Dny na motivy zvířat. Naplánovala jsem všechny dny na motivy pravěkých zvířat a k těmto konkrétním zvířatům se také vázaly jednotlivé hry toho konkrétního dne i s motivacemi. I když to bylo velmi efektní, ukázalo se to být velmi riskantní z hlediska počasí. Jakmile jsme například nemohli hrát některou z her kvůli dešti a museli jsme hry přehodit, připravené motivace se už nedaly použít a museli jsme improvizovat. Protože popršely vlastně skoro celé první tři dny, tak abychom nehráli jen hry z deštivé varianty, vybírali jsme z připravených her jiných dnů ty, které se daly hrát například i v gumácích a pláštěnkách.

Jeskynní malba (viz 1.den): Měla jsem v úmyslu, že jeskynní malbu bude vždy provádět služba konající kmen. Ukázalo se však, že při službě v kuchyni a pomocných pracích, jako je chystání dříví na táborák, nezbývá už na tuto aktivitu nejen čas, ale ani patřičný klid a atmosféra. Udělala jsem proto změnu a zařadila jeskynní malbu jako klidovou aktivitu při různých časových prostojích. Děti malovaly hromadně na jídelních stolech a jeden od druhého se nechával volně inspirovat. Domnívám se, že by lepší kresby ani nevznikly. Na kresbách jsou zachyceny běžné táborové činnosti i fantazijní výjevy s mamuty, šavlozubými tygry a pralidmi. Útržky z „jeskynní malby“ jsem pak také po návratu použila k prezentaci našeho tábora.

Co do pravěku nepatří. (viz 5.den): U této hry jsem měla nachystáno příliš mnoho kartiček, přičemž jsem zapomněla, že by bylo vhodné mít dva stupně obtížnosti. Uvědomila jsem si to záhy, než jsme začali karty rozvěšovat po lese. Přehodili jsme proto tuto hru na odpoledne a během poledního klidu jsem karty

přepracovala tak, aby byly i barevně odlišeny zvláště pro mladší a starší kategorii. Hra se potom velmi povedla a měli v ní větší šanci na vítězství děti přemýšlivější nad těmi pouze sportovně zdatnými, což bylo úmyslem.

Lesní kimovka. (viz 5.den): U této hry jsme pouze pozměnili organizaci. Protože zrovna přšelo a děti hrály v pláštěnkách, startovní karty by jim v rukou navlhly a také nebylo možné zakrývat vždy předměty dekou. Po době určené k zapamatování děti tedy odběhly do zastřešené jídelny, kde teprve od jednoho z vedoucích dostaly kartičky a tužky k zapisování. Vedoucí přitom dohlížel, aby nikdo neopisoval. Pro větší akčnost jsme vyrobili v lese tři stanoviště s různými druhy předmětů (přírodniny, lidské výrobky, zvířata) a děti rozdělené do družinek po šesti obíhaly jednotlivá stanoviště, u kterých bylo zrovna volno.

Lov jeskynních medvědů. (viz. 6.den): Tato hra byla pro mne zklamáním. Přestože jsem ji už několikrát hrála na jiných táborech, špatně jsem vyhodnotila situaci s terénem, který jsme vytyčili příliš rozsáhlý. Děti lovcí po skupinkách medvědy (vedoucí), se brzy unavily a hra je přestávala bavit. Také jsme to zkomplikovali nevyzkoušenou inovací s očíslováním medvědů, která v kombinaci s tak velkým prostorem vůbec nebyla vhodná. Na konci hry bylo velmi málo ulovených medvědů a velmi mnoho skupinek, které neulovily žádného medvěda. Je proto velmi důležité věnovat pozornost rozloze herního území a také její přiměřenosti věku a kondici dětí.

Lesní střelnice. (viz. 8.den): Překvapivě dobrá akční hra. Děti velmi bavila, ať už byly zrovna v roli obránce, útočníka, nebo jen diváka. Podcenila jsem pouze časovou dotaci této hry. Proto, aby mohla hrát každá dvojice s každou, věnovali jsme této hře ještě i odpoledne.

Všem je jistě zřejmé, že přesně se program nikdy naplánovat nedá a s určitou mírou improvizace se musí počítat. Některé hry z plánovaného programu jsme nezařadili z důvodu počasí, jiné jsme prostě nestihli. Je však třeba dodat, že vždy je dobré mít pár her a aktivit v záloze.

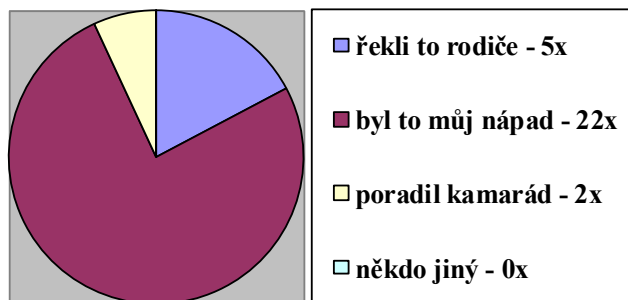
Ráda bych ještě zmínila každodenní večerní vyhodnocení u táborového ohně. Je

velmi důležité uzavřít každý den a odměnit děti za snahu a úsilí prokázané při hrách. Z vyhodnocování se nám pokaždé stala malá slavnost, pokud předstoupil před děti Šaman v pravěkém hávu, v paruce s kostmi ve vlasech a v ruce třímal šamanskou hůl. Děti hned zvažněly a s úctou chodily pokleknout na kůži z divočáka (praotce prasat), pokud byly vyzvány k ocenění. Na kůži jim byly předávány odměňky(kostičky)a diplomy za jednotlivé vyhrané hry, ale také denní tituly za mimořádný přínos. Mnoho chlapců přes den chodilo až příliš okatě nabízet svou pomoc při chystání dříví do kuchyně, jen proto, aby pak mohl večer na divočákově kůži dostat titul „**Statný Medvěd**“, kterým byl náhrdelník s medvědími zuby. Každý večer se vyhodnotilo také pořadí kmenů a podle toho byly rozdány příslušné trofeje zástupcům kmene. Trofej pak byla zavěšena na mohylku božstva kmene. Odměňování se stalo velmi důležitým momentem dne. Navzdory vyhodnocování pořadí kmenů, nebyla však mezi jednotlivými oddíly přehnaná rivalita a moc se mi líbilo, že během této celotáborové hry šlo především o spolupráci a soudržnost, což bylo mým záměrem.

6.2 Nestrukturovaný dotazník pro děti, které se tábora zúčastnily

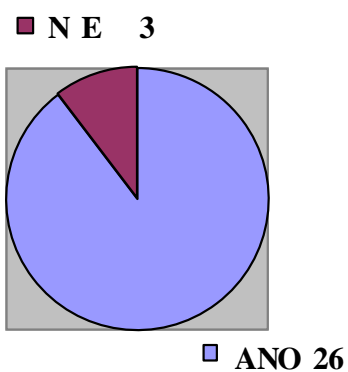
Po táboře jsem sestavila anonymní dotazník (viz Příloha č. 3). Snažila jsem se, aby byl jednoduchý vzhledem k věku dětí a přesto aby mi odpověděl na otázky, které mne zajímaly. Jedná se o doplnění vyhodnocení zrealizovaného tábora. Podařilo se mi získat vyplněné dotazníky od 29 dětí. Následuje vyhodnocení získaných odpovědí.

1. Koho napadlo, abys jel/a na tábor? (zakroužkuj)



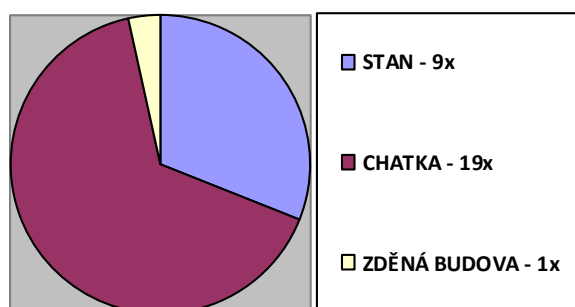
Graf č. 1. Koho napadlo, abys jel/a na tábor?

2. Líbilo se ti ubytování?



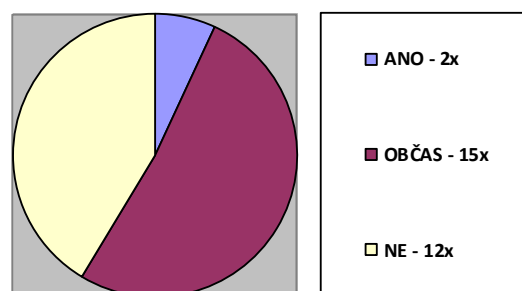
Graf č. 2. Líbilo se ti ubytování?

3. Zakroužkuj, co ti nejvíc vyhovuje:



Graf č. 3. Zakroužkuj, co ti nejvíc vyhovuje:

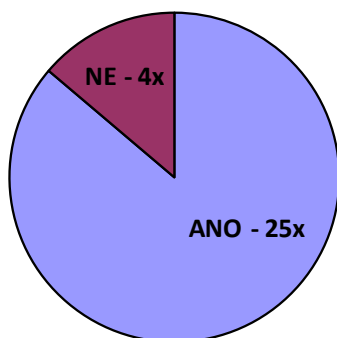
4. Byla ti na táboře v noci zima?



Graf č. 4. Byla ti na táboře v noci zima?

5. Měl/a jsi na táboře nějaké známé nebo kamarády? Všechny děti odpověděli, že ano.

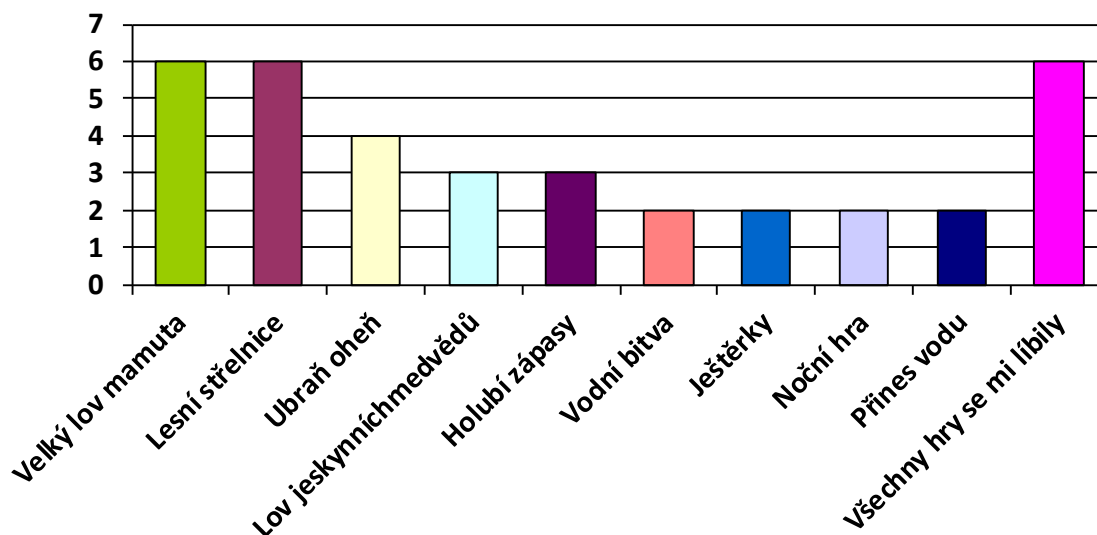
6. Skamarádil/a jsi se na táboře s někým novým?



Graf č. 5. Skamarádil/a jsi se na táboře s někým novým?

7. Která hra tě na táboře nejvíce bavila? Byla SUPER!!!

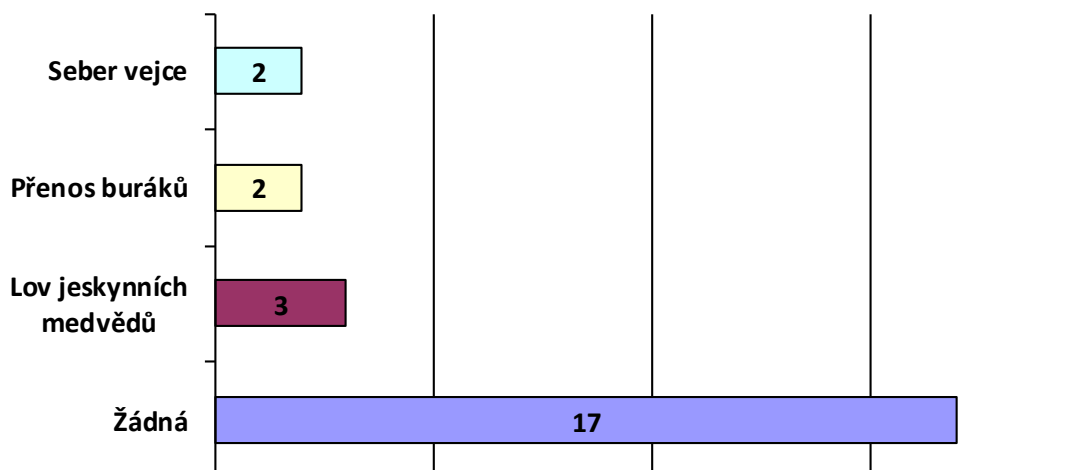
Některé děti nenapsaly žádnou hru, jiné napsaly her více. Jednou byly zmíněny hry: Seber vejce, Hod oštěpem, Poker (v poledním klidu), Lov orla skalního, Lov šavlozubého tygra, Lesní kimovka, Kreslení medvídka.



Graf č. 6. Která hra tě na táboře nejvíce bavila? Byla super!!!

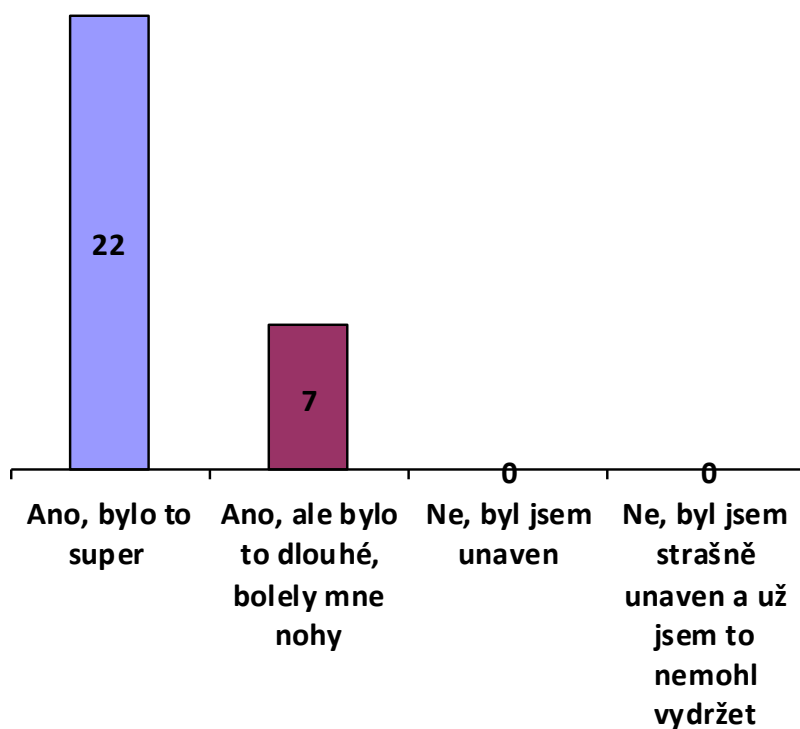
8. Která hra tě vůbec nebavila? Byla HROZNÁ!?

Některé děti nenapsaly nic, jiné zase vypsaly více her. Jednou byly zmíněny tyto hry: Sbíráání kamenů, Lesní kimovka, Holubí zápasy, Přines vodu.



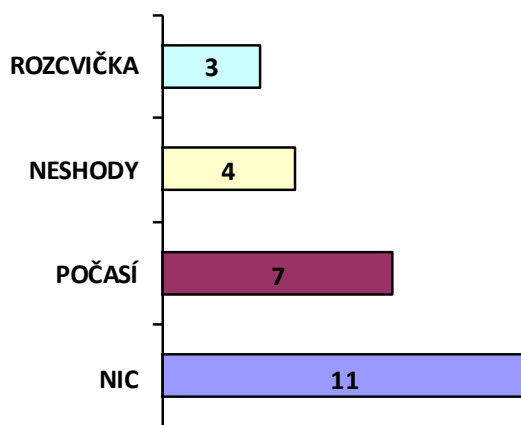
Graf č. 7. Která hra tě vůbec nebavila? Byla HROZNÁ!?

9. Líbily se ti celodenní výpravy?



Graf č. 8. Líbily se ti celodenní výpravy?

10. Co tě na táboře nejvíc „štvalo“?



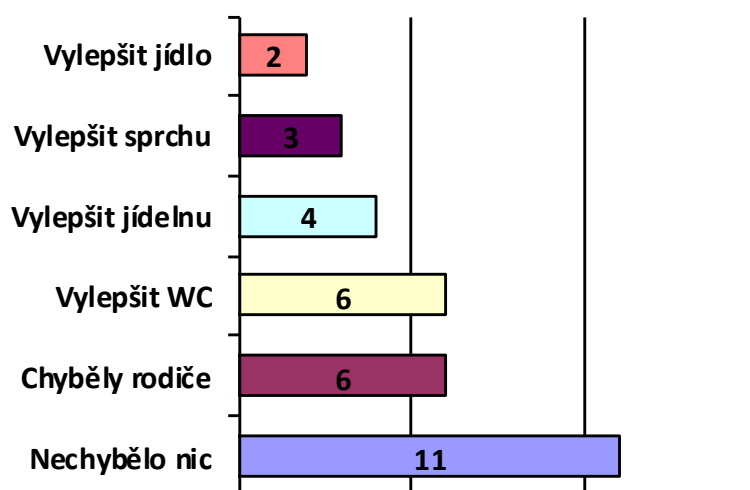
Graf č. 9. Co tě na táboře nejvíc „štvalo“?

Jednou bylo zmíněno: dlouhé řady na oběd, večerka, bylo mi smutno, odpolední klid, musela jsem soutěžit s mladšími dětmi.

Některé děti uvedly, že jim vadilo buď konkrétní dítě, nebo skupina dětí (holky). Tyto poznámky jsem shrnula pod sloupek „NESHODY“.

11. Je něco co bys na táboře vylepšil /a? Co ti tam chybělo?

Po jednom bylo zmíněno, že by vylepšili rozhlednu, umyvadla, chatky a stany, a jedno dítě žádalo více nočních her. Jednomu také chyběla televize, bratr a pes.



Graf č. 10. Je něco co bys na táboře vylepšil/a? Co ti tam chybělo?

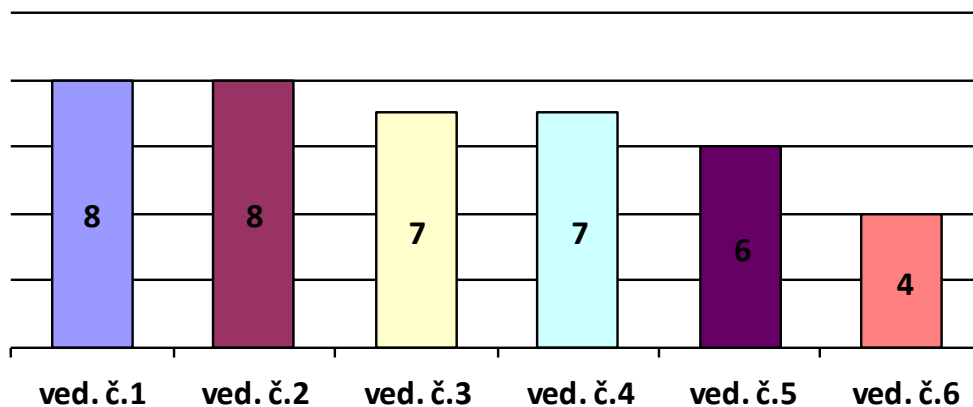
12. Byl/a jsi spokojen/a se svými vedoucími? (napiš, i jak se jmenovali)

Spokojenost se svými vedoucími vyjádřilo 27 dětí, nespokojeno bylo jedno dítě, jedno nenapsalo nic.

Nespokojeno bylo jedno dítě s *vedoucí č. 5* a dvě děti uvedly nespokojenost s *vedoucí č. 6*.

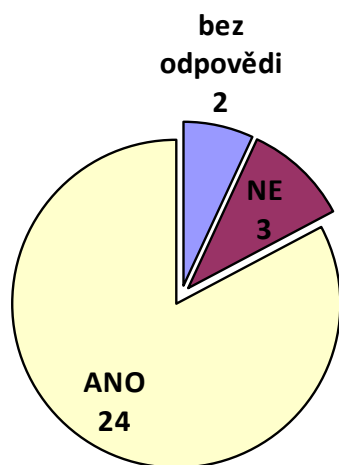
Odpovědi na tuto otázku nemůžu objektivně vyhodnotit, protože velkou roli hraje také náhoda, kolik dětí z jednotlivých oddílů jsem s dotazníkem oslovila. Takže oblíbenost jednotlivých vedoucích z toho vyvodit nemůžu.

SPOKOJENOST



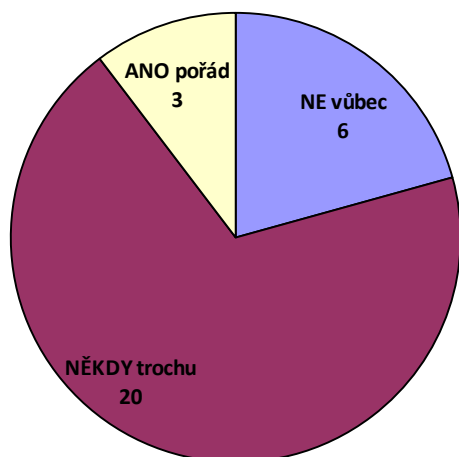
Graf č. 11. Byl/a jsi spokojen/a se svými vedoucími?

13. Chtěl/a bys být příště zase v jejich oddíle?



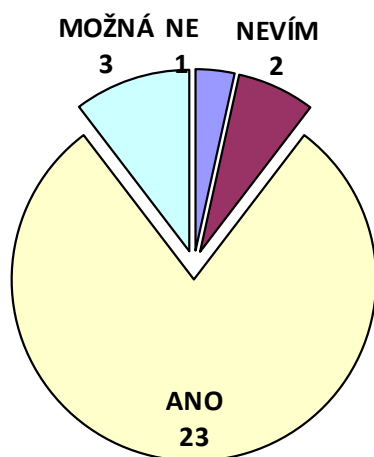
Graf č. 12. Chtěl/a bys být příště zase v jejich oddíle?

14. Bylo ti na táboře smutno po domově?



Graf č. 13. Bylo ti na táboře smutno po domově?

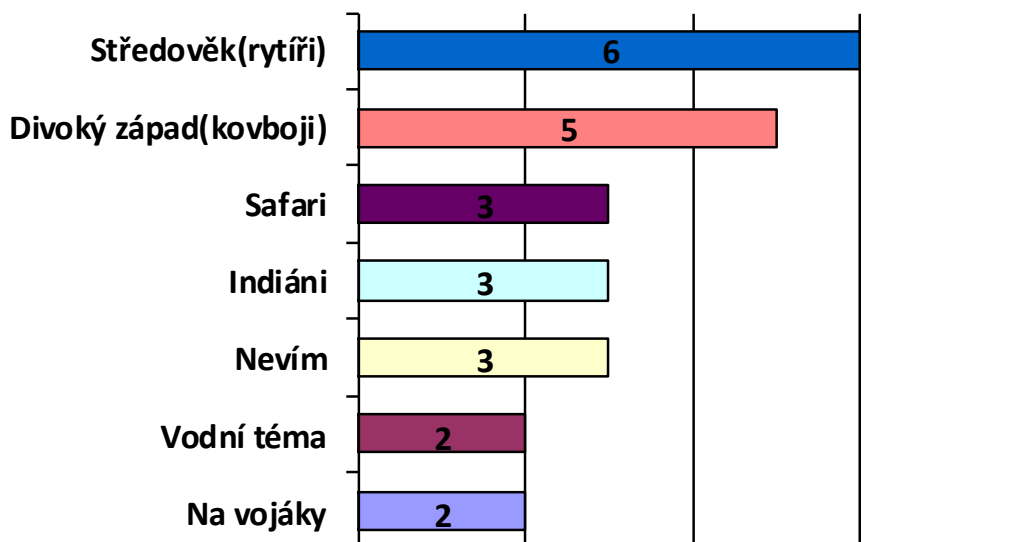
15. Pojedeš zase na tábor?



Graf č. 14. Pojedeš zase na tábor?

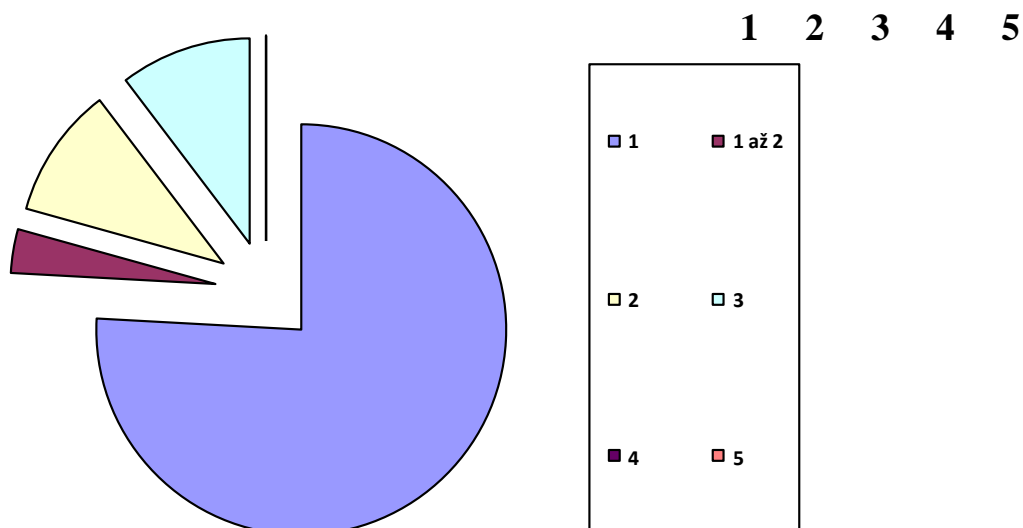
16. Letos jsme si hráli na Pravěk, jaké téma tábora by se ti líbilo příště? Na co bys chtěl/a hrát?

Jednou byla zmíněna tato témata: „Zase na pravěk“, Budoucnost, „Halloween“, Mumie, Na farmáře, Vrazi, Policisté, Schovávaná, Mafie.



Graf č. 15. Letos jsme si hráli na Pravěk, jaké téma tábora by se ti líbilo příště? Na co bys chtěl/a hrát?

17. Oznámkuj celý tábor známkou jako ve škole. (zakroužkuj):



Graf č. 16. Oznámkuj celý tábor známkou jako ve škole.

Snažila jsem se nejprve zhodnotit průběh tábora z pohledu organizátora. Zamýšlela jsem s nad tím, zda byla struktura programu vhodně naplánována a jestli se hry vydařily. Poté jsem se zaměřila na pohled očima dětí a zkoumala jsem, jak se na táboře líbilo dětem. Zaměřila jsem se jak na obecné otázky, tak na otázky specifické, které zajímaly celý náš táborový tým. Například, jestli jim na táboře nebylo zima, nebo jestli nebyly naplánované celodenní výpravy pro děti příliš dlouhé. Výsledky jsem znázornila graficky (Graf č. 1-16).

Závěr

Je mnoho způsobů, jak vychovávat děti, a už od nepaměti lidé pátrají po tom, který z nich jim nejlépe zajistí předání a vstípení všech důležitých zkušeností, vědomostí a hodnot.

Hra je nejpřirozenější dětskou aktivitou, proto je výchova hrou tak efektivní a ovlivňuje děti nenápadně, zato však hluboce. Co víc si pak ještě přát, jestliže takovéto působení probíhá v přírodě a prostřednictvím lidí, kteří jsou s dětmi rádi a věnují jim svůj volný čas. Táboroví vedoucí nejsou za svoji práci dostatečně doceněni, většina z nich vykonává tuto náročnou činnost za symbolickou odměnu, nebo zcela bez nároku na honorář. Ne ojediněle se jedná o bývalé účastníky obdobných typů letních pobytů, kteří nyní předávají svoje nabyté zkušenosti dalším dětem. V mnohých případech si ani neuvědomují, jak mocný a zásadní vliv na své svěřence mají.

Ve své práci orientované na celotáborovou hru jako hlavní program, který provází letní pobytové tábory pro děti, jsem se snažila nejprve teoreticky uchopit všechny proměnné, které mohou hrát nějakou roli při práci s dětmi na táboře a ovlivňovat tak výsledek našeho snažení. Pokusila jsem se definovat dítě jak mladšího, tak staršího školního věku i s jeho vztahem ke hře a poukázat na důležitost rozvíjení sebepojetí dítěte. Vymezila jsem pojem volný čas a charakterizovala zážitkovou pedagogiku s ním související. Přes organizace, které se volným časem dětí zabývají, jsem se dostala k podstatě práce – letním táborům a celotáborovým hrám. Rozebrala jsem různé pohledy na etapové a celotáborové hry a zaměřila se na důležitost dramaturgie programu a přípravu před táborem.

V projektu celotáborové hry „Po stopách mamuta“, který jsem se svým táborovým týmem zrealizovala v létě 2011, jsem představila pojetí celotáborové hry tak, jak ji vidím z mého pohledu. Pobyt se nám i přes počáteční potíže s deštivým počasím vydařil, děti na něj vzpomínají a chtějí s námi jet zase. Za vše mluví už po dvou dnech od rozdání přihlášek plně naplněný tábor na tento rok. Nejde však o jediný možný způsob, jak koncipovat úspěšný táborový program. Tento projekt může být jak předlohou, tak třeba i jen inspirací těm, kteří budou v budoucnu program na letní tábor pro děti sestavovat.

Z evaluace naší celotáborové hry a dotazníku pro zúčastněné děti nelze vyvozovat

obecné závěry. Tyto výsledky jsou závislé na konkrétních okolnostech našeho tábora a struktuře vzorku dětí, které se mi podařilo oslovit. Dotazník má určitý smysl pouze jako nástin zpětné vazby pro náš konkrétní táborový tým.

Již při přípravě projektu celotáborové hry vyvstala řada problémů ohledně organizace takovéto akce, které jsem jako hlavní vedoucí musela řešit. Není v možnostech této práce věnovat se ještě otázkám legislativy, hygieny, bezpečnosti a jiných náležitostí, které samozřejmě k pořádání táborů neodmyslitelně patří. Ráda bych se proto této problematice věnovala v diplomové práci.

Závěrem bych jen ráda připomenula, že je třeba si vážit každého člověka, pro kterého je práce s dětmi radostí a zábavou a také těch, kteří se dokáží dětem věnovat ve svém volném čase. Děti na oplátku každého takového nabíjejí energií a zatahují do svého světa, plného fantazie, daleko od všedních dospěláckých starostí. Každý okamžik s nimi je jiný a jedinečný.

Seznam použité literatury a pramenů

CANFIELD, J., WELLS, H.C. *Hry pro zlepšení motivace a sebepojetí žáků*. 1. vyd. Praha : Portál, 1995. 197 s. ISBN 80-7178-028-6.

ČAČKA, O. *Psychologie dítěte*. Tišnov : Sursum, 1997. 108 s. ISBN 80-85799-03-0.

ČINČERA, J., CAHA, M. *Výchova a budoucnost: Hry a techniky o životním prostředí a společnosti*. Brno : Paido, 2005. 167 s. ISBN 80-7315-099-9.

ESTERL, D. Erlebnispädagogik=erlebte Pädagogik? *Erziehungskunst. Waldorfpädagogik heute*. Stuttgart : Verlag Freies Geistesleben. Heft 09, September 2010. s. 9 -12. ISSN 0014-0333.

GARDNER, H. *Dimenze myšlení: Teorie rozmanitých inteligencí*. Praha : Portál, 1999. 398 s. ISBN 80-7178-279-3.

GRECMANOVÁ, H., HOLOUŠOVÁ, D., URBANOVSKÁ, E., BŮŽEK, A. *Obecná pedagogika II*. dotisk 2. vyd. Olomouc : Hanex, 2003. 192 s. ISBN 80-857-8324-X.

HÁJEK, B., HOFBAUER, B., PÁVKOVÁ, J. *Pedagogické ovlivňování volného času*. Praha : Portál, 2008. 240 s. ISBN 978-80-7367-473-1.

HANUŠ, R., CHYTILOVÁ, L. *Zážitkové pedagogické učení*. Praha : Grada Publishing a.s., 2009. 192 s. ISBN 978-80-247-2816-2.

HOLEYŠOVSKÁ, A. *Zájmová činnost ve školní družině*. 1.vyd. Praha : Portál, 2009. 232 s. ISBN 978-80-7367-586-8.

HRKAL, J., HANUŠ, R. *Zlatý fond her II : Výběr her a programů pro připravených*

pro kursy Prázdninové školy Lipnice. 2.vyd. Praha : Portál 2000. 168 s. ISBN 80-7178-207-6.

JIRÁSEK, I. *Vymezení pojmu zážitková pedagogika*, Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku, Prázdninová škola Lipnice, číslo 1, ročník 1., Praha 2004, ISBN 1214-603X

KRAUS, B., POLÁČKOVÁ, V. et al. *Člověk-prostředí-výchova : K otázkám sociální pedagogiky*. Brno : Paido, 2001 199 s. ISBN 80-7315-004-2.

MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc : Hanex, 2007. 394 s. ISBN 978-80-85783-77-3.

MIŠKAR, J. *Příprava etapových her pro dětské kolektivy: diplomová práce*. Brno: 2007. MU. Pdf. Vedoucí diplomové práce Jaroslav Vrbas.

NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 3. vyd. Praha : Portál 2000. 325 s. ISBN 80-7178-405-2

PÁVKOVÁ, J. a kol. *Pedagogika volného času*. 3. vyd. Praha : Portál, 2002. 231 s. ISBN 80-7178-711-6.

PELÁNEK, R. *Zážitkové výukové programy*. Praha : Portál, 2010. 136 s. ISBN 978-80-7367-656-8.

PELÁNEK, R. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha : Portál, 2008. 205 s. ISBN 978-80-7367-353-6.

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. 4. vyd. Praha : Portál, 2009. 309 s. ISBN 978-80-7367-647-6.

SPOUSTA, V. et al. *Kapitoly z pedagogiky volného času*. 1. vyd. Brno : Pdf MU, 1996. ISBN 80-210-1274-9.

Úmluva o právech dítěte. New York: OSN, 1989. Sdělení č. 104/1991 Sb. Federálního ministerstva zahraničních věcí České a Slovenské federativní republiky.

VÁŽANSKÝ, M. *Základy pedagogiky volného času*. 2. vyd. Brno : Print-Typia, 2001. 175 s. ISBN 80-86384-00-4.

Vyhláška č. 74/2005 Sb., o zájmovém vzdělávání

ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her 1, Hry v přírodě*. 2.vyd. Praha : Leprez, 1995. 623 s. ISBN 80-901826-6-6.

Internetové zdroje

CHMURA. *Zásady přípravy celotáborových her*. [online] In POLOMÍK Petr. Artega o.s.: Diplomy zdarma ke stažení encyklopedie [cit. 2012-03-14] Dostupné z WWW:
http://diplomy.artega.cz/index.php?dip=cth_zasady_pripravy_celotaborovych_her

JAHN Michal, *Prožitek není to, co se vám stane, prožitek je to, jak naložíte s tím, co se vám stalo*. [online] In Hnutí žebřík [cit. 2012-03-29] Dostupné z WWW:
<http://www.hnuti-zebrik.cz/zazitkova-pedagogika.html>

KUBERA, Ondřej., ONDŘICHOVÁ, Věra. *Co je skauting*. [online] Skauting:Najít kamarády-zažít dobrodružství. [cit. 2012-03-14] Dostupné z WWW:
<http://verejnost.skaut.cz/>

NOVOTNÝ, Radislav. *YMCA v ČR*. [online] In YMCA v České republice: Křesťanské sdružení mladých lidí [cit. 2012-03-29] Dostupné z WWW:
<http://www.ymca.cz/>

Orel. *Profil Orla*. [online] In Orel [cit. 2012-03-29] Dostupné z WWW:
<http://www.orel.cz/profil/profil.html>

O.s.Atmosféra, *Co je zážitková pedagogika*. [online] In O.s. Atmosféra [cit. 2012-03-29] Dostupné z WWW: http://www.os-atmosfera.net/?id=zazitkova_pedagogika#2

PIONÝR. *Celotáborová etapová hra - to je věc!* [online] In Opravdu dobrý tábor [cit. 2012-03-29] Dostupné z WWW: <http://www.dobrytabor.cz/index.php?loc=821>

PIONÝR. [online] . [cit. 2012-03-29] Dostupné z WWW: <http://pionyr.cz/index.php?page=stp>

Pravek.pshranicar.cz : celotáborová hra 2009 Cesta pravěkem [online]. 2009, In Ps Hraničář Červená Voda. [cit. 2011-11-06] Dostupné z WWW: <http://pravek.pshranicar.cz/>

Sokol.cz[online] In Sokol.cz: Neoficiální nezávislý informační server o Sokole[cit. 2012-03-29] Dostupné z WWW: <http://www.sokol.cz/sokol/index.php>

WALES JIMMY, *Dětský tábor*. [online] In Wikipedia otevřená encyklopedie [cit. 2012-03-14] Dostupné z WWW: http://cs.wikipedia.org/wiki/Dětský_tábor

YMCA T.S, *Smysl táborů*. [online] in Tábor pro děti [cit. 2012-03-14] Dostupné z WWW: <http://taboryprodeti.cz/smysl-taboru>

Seznam příloh

Příloha č. 1: Pamětní list a diplomy

Obr. 1 – Pamětní list

Obr. 2 – Diplom za první místa

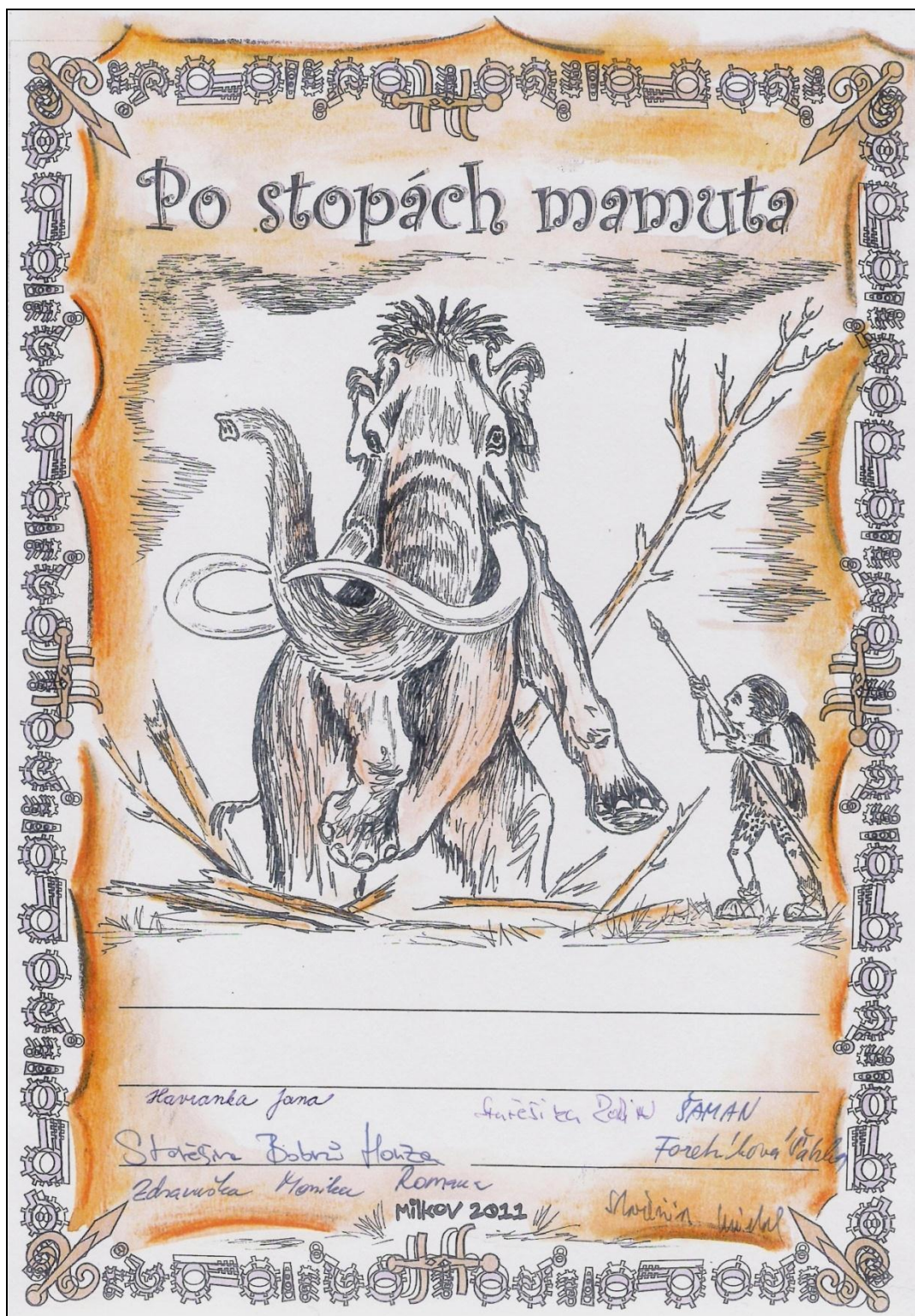
Obr. 3 – Diplom za druhá místa

Obr. 4 – Diplom za třetí místa

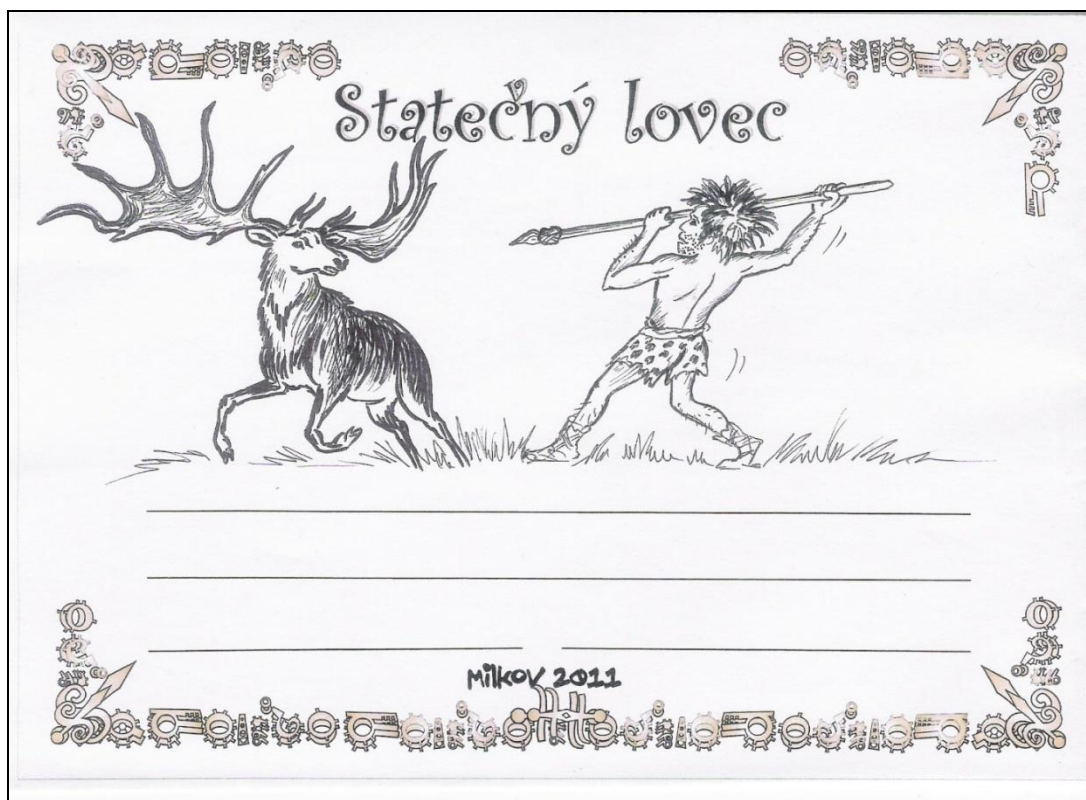
Příloha č. 2: Fotodokumentace

Příloha č. 3: Dotazník k letnímu dětskému táboru - Milkov 2011

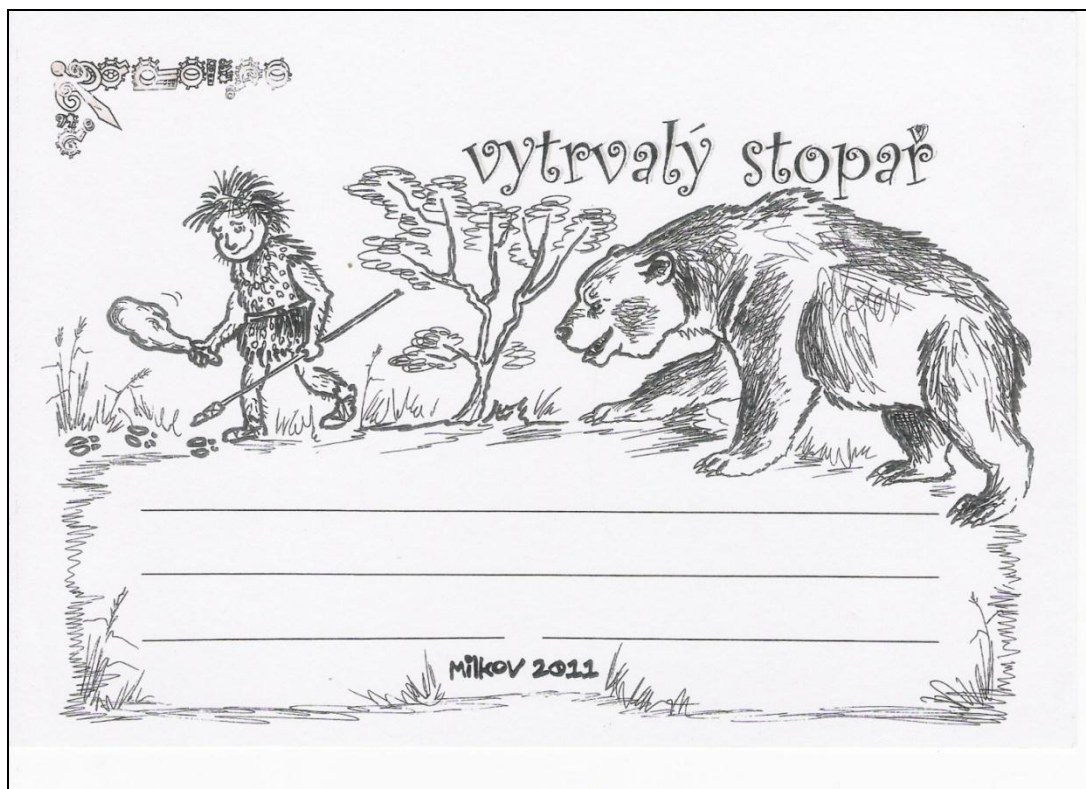
Příloha č. 1: Pamětní list a diplomy



Obr. 1 – Pamětní list



Obr. 2 – Diplom za první místa



Obr. 3 – Diplom za druhá místa



Obr. 4 – Diplom za třetí místa

Příloha č. 2: Fotodokumentace

Odměny pro jednotlivce



Odměny pro oddíly – trofeje



Kamenné desky se znaky kmenů



Tabulka bodování oddílů

BODY			
NÁZEV HRY	HAVRANI	VEVERČÁCI	BOBRŮ
SBÍRÁNÍ KAMENŮ	1	3	2
STOPAŘI	1	3	2
HOPKA (BOŽSTVO)	3	3	3
HOLUBI ZÁPASY	3	1	2
ORŠKY (LÁTKA)	2	3	1
MYŠÁCI	3	2	1
NEVÍCI	3	2	1
BYLEZE OČHO	2	1	3
ŽIVKANÍ KOŠIČI	1	2	3
BLBOUNA MUDRÝ	3	2	1
SLEPOUNE PRINES VODU!	3	1	2
LESNÍ STŘELNICE	1	2	3
LOV MEDVEDA	1	3	2
JEDLÝ HMYZ	1	2	3
HON NA MEDVEDY	1	2,5	2,5
ROSOHROU OCÁSKY	1	2	3


Denní programy

**DEN
HOLUBA STĚHOVAVÉHO**



II - Přijezd strojem času
OBĚD - z VLASTNÍCH ZÁSOB
III - Boj o název a znak KMENE
IV - TVORBA ODĚVU!
V - HOLUBI ZÁPASY
VI - OHĚŇ - VYHODNOCENÍ
ZALOŽENÍ PRAVĚKÉ JESKAVNÍ
MALBY

**DEN
BLBOUNA NEJAPNĚHO**

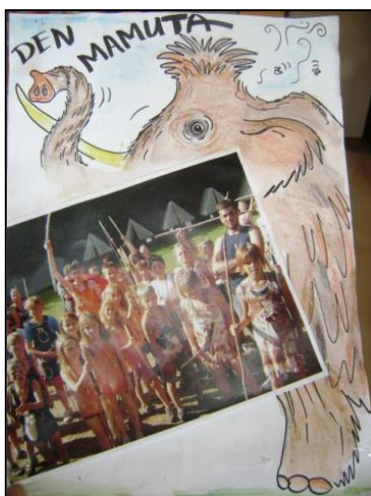


I - „LESNÍ MOUDROST
BLBOUNA-NEJAPNĚHO“
II - „BLBOUNE-SLEPOUNE-PRINES
VODU!“
OBĚD
III - „HRKAV“
IV - „BLBOUNÍ STŘELNICE“
V - POCHVALNÉ MRUČENÍ

Motivační obraz mamuta



Prezentace tábora na nástěnce ve škole



Prezentace tábora ve výloze na náměstí v Kloboukách u Brna



Oddíl Havranů



Oddíl Veverčáků



Oddíl Bobrů



Hra Lesní kimovka



Hra Veverky



Hod oštěpem



Před závěrečným lovem mamuta



Útok na mamuta



Ulovený mamut s bedýnkou plnou „mamutích“ řízků



Pravěký lid se krmí „mamutím“ masem



Příloha č. 3 – Dotazník k letnímu dětskému táboru - Milkov 2011

Tento dotazník je anonymní. Bude sloužit jako příloha k bakalářské práci.

Děvče / chlapec

věk:

.....
.....

1. Koho napadlo, abys jel/a na tábor?(zakroužkuj)

Řekli to RODIČE, byl to Můj nápad, poradil KAMARÁD, někdo jiný.....(napiš)

2. Líbilo se ti ubytování? Ano / Ne

3. Zakroužkuj, co ti nejvíc vyhovuje: STAN , CHATKA , ZDĚNÁ BUDOVA

4. Byla ti na táboře v noci zima? (zakroužkuj) Ano / Občas / Ne

5. Měl/a jsi na táboře nějaké známé nebo kamarády?

6. Skamarádil/a jsi se na táboře s někým novým?

7. Která hra tě na táboře nejvíce bavila? Byla SUPER!!! ☺

8. Která hra tě vůbec nebavila? Byla HROZNÁ!? ☹

9. Líbily se ti celodenní výpravy? (podtrhni)

Ano, bylo to super ☺,

Ano, ale bylo to dlouhé, bolely mne nohy ☺

Ne, byl jsem unaven ☹

Ne, byl jsem strašně unaven a už jsem to nemohl vydržet ☹

10. Co tě na táboře nejvíc štvalo?

.....
.....

11. Je něco, co bys na táboře vylepšil/a? Co ti tam chybělo?

.....
.....

12. Byl/a jsi spokojen/a se svými vedoucími? (napiš, i jak se jmenovali)

.....

13. Chtěl/a bys být příště zase v jejich oddíle? (zakroužkuj) Ano / Ne

14. Bylo ti na táboře smutno po domově? Ano pořád / Někdy trochu / Ne vůbec

15. Pojedeš zase na tábor?

.....

16. Letos jsme si hráli na Pravěk, jaké téma tábora by se ti líbilo příště? Na co bys chtěl/a hrát?

.....
.....

17. Oznamkuj celý tábor známkou jako ve škole. (zakroužkuj)

1 2 3 4 5

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Šárka Foretníková
Katedra:	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.
Rok obhajoby:	2012

Název práce:	Celotáborová hra jako hlavní program letního dětského tábora
Název v angličtině:	Central program of summer camp for children
Anotace práce:	Cílem této bakalářské práce je ukázat možnost, realizace celotáborové hry a nabídnout tento koncept pořádání letních dětských táborů širší veřejnosti. Teoretická rovina práce se zaměřuje na dítě mladšího a staršího školního věku a jejich vztah ke hře, volný čas, jeho funkce a zážitkovou pedagogiku, která ho vhodně ovlivňuje. Vyjmenovává nejznámější organizace zabývající se volným časem dětí, charakterizuje letní tábory a vyjmenovává některé jejich druhy. Ústřední kapitolu věnuje celotáborovým hrám objasnit tento pojem a odlišit ho od názvu etapová hra. Zaměřuje se na dramaturgii a přípravu celotáborové hry. Hlavním cílem praktické části této práce je vypracování a realizace projektu celotáborové hry pro skupinu přibližně 36 dětí, ve věku 8 -14 let a jeho následná evaluace jak vlastním hodnocením, tak zpětnou vazbou za pomoci dotazníků vyplněných dětskými účastníky tábora.
Klíčová slova:	Dítě mladšího a staršího školního věku, letní dětský tábor, celotáborová hra, volný čas, zážitková pedagogika, příprava tábora,
Anotace v angličtině:	The aim of this thesis is to show the possibility of implementing “all camp” game and offer the concept of organizing summer camps for children a wider public. Theoretical work focuses on a child younger and older school age and their relationship to play, leisure, its features and experiential education, which affects him properly. It lists the best-known organizations dealing with of children free time characterized by summer camps, and lists some of their species. The central chapter deals “all camps” games, clarification of the concept and its differentiation from lap title game. It focuses on editing and preparation “all camp” game. The main aim of the practical part of this work is the development and implementation of the project “all camp” game for a group of approximately 36 children, aged 8 -14 years and its subsequent evaluation of both self-assessment and feedback through questionnaires completed by participants of the camp children.
Klíčová slova v angličtině:	A child younger and older school age, children's summer camp, “all camp” game, free time, experiential education, preparing of camp,
Přílohy vázané v práci:	87 Pamětní list a diplomy Fotodokumentace Dotazník k letnímu dětskému táboru - Milkov 2011
Rozsah práce:	74 stran
Jazyk práce:	Český