

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

Bakalářská práce

Jiří Vološin

Etapová hra – Letem světem

Olomouc 2019 vedoucí práce: Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně a výhradně s použitím zdrojů uvedených v seznamu literatury.

V Olomouci dne Podpis.....

Poděkování

Velké poděkování patří Mgr. Pavle Vyhnálkové, Ph.D nejen za odborné vedení bakalářské práce, poskytování rad a materiálových podkladů k práci, ale také za vstřícnost a neskutečnou trpělivost, kterou se mnou měla po celou dobu studia.

Obsah

ÚVOD.....	6
1 VYMEZENÍ ZÁKLADNÍCH POJMŮ	8
1.1 Volný čas.....	8
1.2 Funkce volného času	8
1.3 Funkce výchovy ve volném čase	9
1.4 Hra.....	10
2 ETAPOVÁ HRA A JEJÍ PŘÍPRAVA.....	12
2.1 Výběr motivu.....	12
2.2 Dramaturgie.....	13
2.3 Podrobnější rozpracování jednotlivých etap	14
2.4 Atmosféra a prvky atmosféru podporující	14
2.5 Hodnotící systém.....	15
2.6 Závěr etapové hry	16
2.7 Zpětná vazba	16
3 LETNÍ TÁBOR LETEM SVĚTEM.....	17
3.1 Místo a doba trvání	17
3.2 Asociace turistických oddílů mládeže	17
3.3 Turistický oddíl Zlaté šipy	17
3.4 Složení účastníků.....	18
3.5 Materiální vybavení.....	18
3.6 Prostředí	18
4 PROGRAMOVÁ ČÁST	19
4.1 Seznam her a událostí	20
4.2 Závěť Roberta Krotčilda	23
4.3 Cestovatelské skupiny a bodování.....	24
4.4 Kanada	25
4.4.1 Javorový sirup.....	25
4.4.2 Dřevorubecký běh.....	28
4.5 Indie	29
4.6 Guinea	32
4.6.1 Vytrvalostní běh.....	32
4.6.2 Noc v guinejském pralese.....	33
4.6.3 Činnosti a věci podporující den v Guinei.....	34
4.7 Čína.....	35
4.7.1 Rozcvička	35
4.7.2 Čaje	36

4.8 Austrálie	37
4.9 Závěr s notářem	41
5 HODNOCENÍ TÁBORA	42
ZÁVĚR	45
SEZNAM LITERATURY A ZDROJŮ	47
PŘÍLOHY	49

ÚVOD

Léto a prázdniny jsou pro děti čas pohody, odpočinku a radosti. Je to období, kdy se jezdí k babičkám na vesnice, do zahraničí k moři a pro mnohé i čas letních táborů konaných ve městech, nebo v lesích mimo veškerou civilizaci.

Rozmanitost letních táborů je veliká a výběr tak rozmanitý, že si každé alespoň trochu aktivní dítě dokáže vybrat. Tábor může být zaměřený na sport (fotbalistický, parkourový,...), na zájmovou činnost (hasičský, turistický,...), na konkrétní činnost (počítačový, rukodělné práce,...), tématicky zaměřený (Hobit, divoký západ, ...) a spousty dalších. Aby byl tábor kvalitní, měl by splňovat některé důležité body. Ve velmi obecné rovině by se dalo říct, že by měl dětem poskytnout nejen zábavu, ale i pozitivně působit v rovinách kognitivní, afektivní a psychomotorické.

Letní tábory i jejich příprava mi jsou blízké díky dlouhodobé aktivitě v tábornickém oddíle Zlaté šípy. V tomto oddíle jsem spoustu táborů sám prožil jako dítě, po-té jako instruktor kde jsem měl na starost vedení družiny a nakonec i jako vedoucí, kdy jsem se už podílel na tvorbě od fáze vymýšlení, přípravy i samotné organizaci. Proto jsem si zvolil jako téma bakalářské práce etapovou táborovou hru. Druhým důvodem byla kniha: Táborová dobrodružství: návod na několik originálních táborových her, mých kamarádů z oddílu Iva „Hopa“ Skočka a Jiřího „Youryho“ Paláta. V knize je popsáno pět žánrově různých etapových táborů, které jsme v oddíle pro děti vymysleli a zorganizovali. Já se ve své bakalářské práci snažím popsat další z táborů, který je na rozdíl od těch v knize popsaných mnohem méně náročný na samotnou přípravu a otevírá více prostoru pro zařazení vlastních etap. Zároveň mi přišlo škoda, kdyby některé z uvedených her a herních principů, které jsme na táboře použili upadly v zapomnění, když je můžeme nabídnout ostatním instruktorům a vedoucím.

Cílem této bakalářské práce je popsat způsob tvorby táborové etapové hry. V teoretické části nejprve vymezuji a definuji základní pojmy. Po-té se věnuji již samotnému způsobu tvorby. Od fáze hledání tématu, přípravy, realizaci a hodnocení a zpětné vazbě.

Praktická část je zaměřena na konkrétní celotáborovou hru „Letem světem“, která byla realizována naším oddílem Zlaté šípy na Lubině u Nového Mesta v roce 2016. Popsán je způsob motivace, dramaturgie činností a harmonogram jednotlivých etap. Dále jsou podrobně rozepsány vybrané táborové etapy.

Hlavní záměr a myšlenka této práce je, aby mohla ostatním instruktorům a vedoucím posloužit jako motivace a pomůcka při tvorbě vlastních her a táborů.

1 VYMEZENÍ ZÁKLADNÍCH POJMŮ

Při vytváření etapových her se setkáváme se spoustou pojmů a výrazů, kterým je potřeba přesně porozumět pro správné porozumění dané problematiky. Proto se na ně zaměřím v úvodní kapitole bakalářské práce.

1.1 Volný čas

Již za starověkého Řecka se lidé zamýšleli nad tím co je to vůbec volný čas. Aristoteles ho chápal jako čas na rozumování (nemyslel tím však, že se jedná o čas věnovaný lenošení a nicnedělání). Ve středověku to byl čas na modlitby, hry a tanec. Později to bylo považováno jako čas volnosti a svobody (Spousta, 1996, s. 18-19).

V druhé polovině dvacátého století vzniká vědní disciplína sociologie volného času.

V současné době je volný čas definován mnoha odborníky různými způsoby. Významným prvkem volného času je právě svobodná vůle jednotlivce jak s tímto časem naloží. V zásadních bodech se však většina z nich shoduje.

Pozitivní vymezení volného času podle Vážanského (2001, s. 30) je čas, „v němž se může individuum nezávisle na jakýchkoli povinnostech svobodně realizovat a dělat to či ono, k čemu je nikdo nenutí a k čemu také není ani podvědomě nuceno“.

Navíc volný čas dětí a mládeže má své zvláštnosti. Od volného času dospělých se většinou liší rozsahem, obsahem, mírou samostatnosti a závislosti a nezbytností pedagogického ovlivňování (Hájek, 2008, s. 66).

1.2 Funkce volného času

Volný čas svým uživatelům nabízí širokou škálu možností, jakým způsobem jej mohou prožít. Záleží pouze na nich, jaký význam přikládají k využití svého volného času. Německý pedagog Horst Opaschowski (Vážanský, 2001, s. 36-38) toto nazývá jako volnočasové potřeby. Tedy to, jakým způsobem může volný čas svého uživatele obohatit či naplnit.

Rekreace: odpočinek, oproštění se od zátěže (ať již psychické nebo fyzické).

Kompenzace: změna, rozptýlení, protiváha stereotypu.

Edukace: vzdělávání, poznávání, rozšiřování obzorů.

Kontemplace: meditace, hledání vnitřního klidu.

Komunikace: kontakt, sdílení, vztahy.

Integrace: socializace, sounáležitost.

Participace: spoluúčast, iniciativa, zodpovědnost.

Enkulturační: kreativní rozvoj, účast na kulturním životě.

1.3 Funkce výchovy ve volném čase

Výchova ve volném čase zahrnuje veškeré působení v čase, který neslouží realizaci základních biologických potřeb ani školních nebo pracovních povinností

(Hájek, 2008, s. 24).

Poskytuje možnost k uspokojení potřeb a zájmů vychovávaných jedinců. A při vhodném zkombinování s výchovnými cíli se jedná o velmi silný a nenásilný způsob výchovy.

Volný čas představuje především prostor, v němž máme výbornou příležitost a zároveň velkou zodpovědnost na děti a mladé výchovně působit (Vyhnálková, 2013, s. 35).

V podstatě by se daly vytyčit čtyři základní funkce, které by výchova ve volném čase měla plnit (Pávková, 2014, s. 14-17).

Výchovně-vzdělávací funkce

Jedná se o cílevědomé a záměrné ovlivňování osobnosti. Zvláštnost výchovy ve volném čase spočívá v tom, že dává s trochou přehánění neomezené možnosti a oblasti v jakých se dá na vychovávaného jedince působit. Je zde prostor pro působení na psychickou, fyzickou i sociální stránku osobnosti. Jsou zde možnosti pro rozvoj rozumových i volných vlastností.

Zdravotní funkce

Znamená, že výchovné aktivity směřují ke zdravému životnímu stylu a to jak v tělesné, zdravotní i sociální oblasti.

Tato oblast zahrnuje vhodné pohybové aktivit, rozumné uspořádání denního harmonogramu, zdravé stravovací návyky, dodržování hygieny, respektování bezpečnosti, respektování požadavků psychohygieny a podobně.

Sociální funkce

Spočívá v možnostech navazování rozmanitých sociálních vztahů, získávat nová přátelství, schopnostech vyrovnávat se s různými sociálními situacemi, vyzkoušet si rozdílné sociální role.

Preventivní funkce

Cílem je předcházet negativním jevům ať už je to lhaní, agresivita, krádeže, nerespektování autority, šikana, alkoholismus, gamblerství, vandalismus, experimentování s drogami, projevy netolerance a další.

U dětí, které umí efektivně využívat svůj volný čas je méně pravděpodobné, že propadnou některým z negativních jevů. Preventivní funkce je takzvaná primární prevence. A vždy je lepší negativním jevům předcházet, než řešit jejich následky (Pávková, 2014, s. 14-17).

1.4 Hra

Na význam pojmu hra se můžeme dívat z více pohledů (například pedagogického, psychologického, sociologického, ...). Jiří Němec (2002, s. 15) ve své definici srovnává názory odborníků a vychází z definice: „*Hru můžeme charakterizovat jako časově ohraničenou svobodnou činnost skupiny nebo jednotlivce, dítěte i dospělého, která vychází ze zájmu subjektu a její smysl je buď obsažen v činnosti samé, nebo stojí mimo hru (např. jako motiv nebo cíl). Potom je hra prostředkem k získávání různých potřeb nebo naplňování různých cílů. Hra se ale od praktických životních činností odlišuje svými specifickými pravidly a uvnitř obsaženými herními prvky, jimiž je např. soupeření nebo identifikace s rolemi. Hráči obvykle hra přináší uspokojení potřeby, zábavu, poučení, prožitek apod.*“

Dalo by se tedy všeobecně říct, že hru využíváme k dosahování výchovných cílů a formování osobnosti. „Samotný prožitek při hře je významnější než konečný výsledek (Doležalová, 2004, s. 8).“

Příprava hry

Příprava hry může být jednoduchá a rychlá záležitost, ale i velmi náročná a namáhavá činnost. A to jak z hlediska teoretického (jakou hru, pro koho, jak nastavit pravidla, ...) tak i z pohledu praktického (kde sehnat materiál, co všechno je potřeba před realizací připravit, ...).

Není výjimkou, že samotná příprava zabírá vedoucím často mnohem více času než samotná realizace. Aby hra splnila svůj účel, je dobré si před jejím vymyšlením odpovědět na některé otázky:

Věk hráčů:	pro jakou věkovou skupinu bude hra určena.
Předchozí herní zkušenosti:	jak moc danou skupinu známe a víme co od ní očekávat.
Sociální skupiny:	jedná se o děti ze skautského oddílu, z dětského domova, má to být hra pouze pro kluky, nebo jen pro holky,...
Doba trvání hry:	bude se jednat o hru na 10 minut, nebo na celý den.
Denní doba:	denní x noční, nebo také kdy hru zařadit hned po snídani, nebo raději, až odpoledne.
Prostředí:	kde hra bude probíhat – louka, les, hřiště, město,...
Převažující činnost:	jaký druh činnosti bude převažovat – fyzická, psychická, rozumová, technická.
Cíl:	jasně definovaný, podpořený pravidly.

Není žádné pravidlo, že před přípravou musí být jasné odpovědi na všechny otázky. Při přípravě hry se i často stává, že se pravidla musí přizpůsobit dané situaci. Je však jasné, že čím přesnější představu o hře při vymyšlení a přípravě budeme mít, tím méně práce bude s její realizací.

2 ETAPOVÁ HRA A JEJÍ PŘÍPRAVA

Když si představíme hromadu jednotlivých, navzájem neprovázaných her, etapová hra by se dala považovat jako dům, který tyto hry navzájem spojuje a zaštiťuje. Dobrá etapová hra dokáže vytvořit z navzájem anonymních her a aktivit provázaný a smysluplný celek, který svým rozsahem daleko přesahuje význam a smysl jednotlivých činností.

Etapové hry se tedy dají považovat jako spojující článek, povyšující jednotlivé hry a činnosti na vyšší úroveň.

V této kapitole používám jako zdroj informací odbornou literaturu, ale také osobní zkušenosti ze svého působení v tábornickém oddíle.

2.1 Výběr motivu

První a velmi důležitá část přípravy, která bude tvořit základnu celé etapové hry. Vhodně zvolený motiv dokáže děti namotivovat i jen pouhou svojí přítomností, naopak špatně zvolené téma může ubírat cenné body atmosféry na jinak dobře připraveném programu.

Motivace může vycházet buďto z vlastního nápadu (například Tábor s obrem), nebo na základě knihy, filmu, z historie a podobně.

Okruhy témat se ve větší míře vyskytují ve čtyřech oblastech:

Historické: témata zaměřené na určité časové období, nebo událost. Vychází z faktů, které se můžou i podle uvážení autorů různě upravovat.

Pohádkové: nepřeborné množství zdrojů, vhodnější pro mladší věkovou kategorii.

Sci-fi, fantasy: dají se zde využít známé knihy/filmy se kterými se děti dokáží ztotožnit
A samozřejmě fantazii se meze nekladou, nic nebrání k vytvoření nového scénáře založeného na vlastních nápadech.

Dobrodružné: například hledání pokladu, putování neznámou krajinou a podobně (Pelánek, 2013, s. 67).

Legenda je motivující a zároveň jednotící prvek celé etapové hry. Jedná se o příběh, který se postupně odkrývá a vede své hráče k určitému cíli (ten nemusí být třeba z počátku ani známý).

2.2 Dramaturgie

Cílem dramaturgie je správné zkombinování všech činností (denní rituály, správný poměr fyzické a psychické činnosti, odpočinek, ...) tak, aby do sebe hladce zapadaly. Aby dané činnosti dávaly smysl (dokážeme si odpovědět na otázku, proč danou činnost vůbec děláme) a byly pro děti fyzicky i psychicky zvládnutelné.

Celý program by měl být tvořen tak, aby nezvýhodňoval jedince, kteří jsou nadaní v jednom směru. Toho se dá docílit jednoduše tím, že hry a činnosti budou zaměřeny na různorodé dovednosti a schopnosti. Další výhodou je to, že pestrý program dokáže zaujmout širší spektrum jedinců.

Dramaturgie celotáborové hry

Celotáborové hry se řadí mezi typické zážitkové hry a k táborům neodmyslitelně patří (Pelánek, 2013, s. 77-80).

Cíle

Cíle celotáborových her mají oproti ostatním akcím svá specifika:

- hlavním cílem je vyvolat zážitky (nemusí přímo směřovat k výchovným cílům)
- pestrost a rovnováha nejsou klíčové, mohou být vyváženy programem
- překvapivost a originalita jsou důležité

Příběh

Příběh by měl být od začátku jasně definovaný, stejně jako role a úkoly všech účastníků a týmů. Úkoly jednotlivých týmů mohou mít formu, že týmy mezi sebou soutěží přímo, nepřímo, nebo všichni směřují ke společnému cíli.

Postavy

Postavy jsou osoby, které celotáborovou hru uvádějí, představují situace, zadávají úkoly a jsou prostředníky mezi příběhem a hráči. Druhy postav:

Autorita: osoba (může být i imaginární) s největší vážností, zadavatel hlavního úkolu. Nemusí být přítomna v průběhu. Měla by se objevit (nebo její odkaz) na začátku a konci celotáborové hry.

Průvodce: prostředníci a spojenci. Zadávají dílčí úkoly, uvádějí etapy, pomáhají a radí při jednotlivých činnostech.

Nepřítel: zlo, které se hráči snaží porazit a tím dosáhnout cíle svého snažení (Chour, 2000, s. 31).

2.3 Podrobnější rozpracování jednotlivých etap

Jedná se o formu, jakou je celá etapová hra rozepsána na jednotlivé dny/etapy.

Dobře vypracovaný plán má spoustu výhod. Jednak bude vše na papíře, kde každý kdo má s přípravou něco společného může vše vidět a následně se k jednotlivým věcem vyjádřit. Všichni díky tomu získají ucelený přehled.

Další výhodou je, že když už se na papír zapisují jednotlivé části programu, často vyplují na povrch věci a otázky (ať už ohledně legendy či programu), které se zprvu nezdály zřejmé, nebo zůstaly opomenuty.

A v neposlední řadě je díky tomu možné začít podrobněji zpracovávat jednotlivé etapy. Můžou se začít rozdělovat úkoly, připravovat pomůcky a rekvizity, shánět věci, domlouvat lidi, zjišťovat potřebné informace a všechno ostatní co s přípravou souvisí.

2.4 Atmosféra a prvky atmosféru podporující

Etapová hra je v podstatě jedno velké divadelní představení. Vedoucí je režisér, instruktoři herci v hlavních rolích (samozřejmě myšleno s nadsázkou – hlavní roli v celém příběhu hrají samozřejmě děti) a děti jako herci.

Vše je postaveno na hereckém výkonu vedoucích a instruktorů. Důležité je to, jak moc se dokáží s příběhem ztotožnit. Děti by měly již od začátku poznat, jak se která postava chová a co od ní očekávat.

Příkladem může být tábor Pohádkové království (TOM Zlaté šípy, 2011). Hlavní postavou byl král (hlavní šéf, tvrdý, ale spravedlivý s absolutní autoritou), po boku měl kouzelníka (moudrý a rozvážný rádce, který často určoval směr a způsob řešení problémů, které děti musely během etapové hry řešit), rytíře (silný, statečný, plný energie, využívaný při bojových hrách a v situacích kdy bylo potřeba razantní řešení) a šaška (vtipálek, který ve vhodných okamžicích zlehčující atmosféru).

S hraním samozřejmě úzce souvisí i kostýmy. Ty by měly mít určitou kvalitativní i estetickou úroveň. Děti budou více vzhlížet a respektovat krále oděného do pláště s hermelínem, s pěkně udělanou zlatou korunou a žezlem, než k někomu kdo má na sobě oblečenou pláštěnku a korunkou s gumičkou na krku.

Velmi dobré je, když kostýmy mají nejen vedoucí, ale i děti. Nemusí se při tom vždycky jednat přímo o kostýmy, může to být třeba tričko s logem tábora, které si oblékají při slavnostních nástupech a podobných významných událostech.

Další věci, které mohou podpořit atmosféru:

Kulisy: zvyšují věrohodnost a vážnost daných situací a událostí. Například král během společných nástupů sedí na vyvýšeném místě na trůně, královské zlato je uchováváno v mohutné dřevěné truhlici opatřené několika zámky a podobně

Obřady: například společné nástupy v kostýmech, které postupem času získají zažitý průběh

Táborová písnička: píseň speciálně složená pro daný tábor, která se zpívá při táborových rituálech, například u večerního nástupu před večerkou

Drobnosti a nečekané události zpestřující táborové dění:

například na táboře Pohádkové království byl součástí i trpaslík Chrápál (figurína spícího trpaslíka v životní velikosti). Úkolem dětí bylo se o něj starat, brávat ho na rozsvičky i nástupy a občas i k některým hrám. Někdy si ho braly i na noční hlídky, ale tvrdily o něm, že moc dobrým společníkem nebyl

2.5 Hodnotící systém

Další těžko postradatelnou částí je hodnocení. Jen v málo případech se na konci etapové hry neurčuje vítěz, nebo vítězná skupina. A k tomu, aby mohlo k vyhlášení dojít, je potřeba vytvořit pro všechny jasný a pochopitelný hodnotící systém.

Několik zásad k hodnotícímu systému:

Určit si, jestli se budou hodnotit jednotlivci, nebo celé skupiny.

Hodnotící systém by neměl být pokud možno příliš složitý. Musí mu rozumět a chápat ho i ti nejmenší.

Hodnocení by mělo probíhat v den, kdy proběhla daná hra, či byla ukončena některá z etap.

Vyhodnocení by mělo probíhat za přítomnosti všech (společný nástup), aby byli všichni srozuměni i slovním hodnocením a nejen množstvím přidělených bodů.

Ve většině případů je hodnocení vytvořeno nějakým způsobem vizualizace. Tak, aby všichni mohli vidět jak na tom kdo je (a samozřejmě hlavně jak jsou na tom sami). Možností je nepřeberné množství, několik příkladů:

- postup figurek na mapě
- sbírání dílků skládačky
- zahrádka, ve které jsou vysázené nalezené houby (Skoček, 2012, str. 60)
- různobarevné korálky na táborový náhrdelník

Při hodnocení se někdy používají i prvky náhody (kdy má vítězné družstvo nějakou výhodu, ale náhoda dává šanci i těm co neztvítězili). Což je dobré u případů, kdy některá ze skupiny často prohrává.

Například: může být hrací plán (s nějakými pravidly) po kterém se pohybují figurky jednotlivých skupin. Figurky se pohybují o daný počet políček, který určí hod kostkou. Hodnotící systém je pak nastaven tak, že družstvo, které zvítězí, může házet kostkou třikrát a vybere si nejlepší hod. Družstvo, které skončilo na posledním místě má hod pouze jeden. Tímto je dána šance i těm, kterým se v dané hře/etapě nedařilo.

2.6 Závěr etapové hry

Velkolepé finále a celkový vrchol celé etapové hry. Vše by mělo být promyšleno s dostatečným předstihem (vlastně už v přípravné fázi by mělo být jasné, jakým způsobem závěr proběhne).

Obzvláště zde je důležité, aby vše probíhalo plynule a bez zbytečných průtahů. Je to chvíle, kvůli které děti procházely všemi etapami a útrapami. Chvíle, ke které směřovalo všechno jejich snažení již od samotného začátku. Proto by to měl být moment, který se jim vryje do paměti, a když se vzpomene název etapové hry, bude to jedna z prvních věcí, která se jim vybaví.

2.7 Zpětná vazba

Zpětnou vazbu je vhodné udělat co nejdříve po ukončení samotné etapové hry (třeba poslední táborový den). A to jak s vedoucími a instruktory, tak i s dětmi.

S delším časovým odstupem často ubývají i negativní vzpomínky, což není myšleno zle, ale právě věcné upozornění na nedostatky posouvá vedení etapových her i samotných táborů dál (Foglová, 2006, s. 61).

3 LETNÍ TÁBOR LETEM SVĚTEM

Letní tábor, kterého jsem se účastnil jako vedoucí, byl organizovaný turistickým oddílem mládeže Zlaté šípy, jehož jsem dlouhodobým členem.

3.1 Místo a doba trvání

Tábor byl postaven na louce u slovenské obce Lubina (okres Nové Mesto nad Váhom, Trenčiansky kraj). Jedná se vyzkoušené tábořiště, které náš oddíl využívá již od svého založení. Místo je osvědčené jednak svým okolím (studánka, rozlehlé lesy a louky, blízkost vodní nádrže Dubník), ale i velmi dobrými vztahy s místními lidmi.

Tábořiště bylo i mnohokrát změněno, ale na Lubinu se nepravidelně vracíme dodnes. Jednalo se o čtyřicátý sedmý oddílový tábor a dvacátý šestý konaný na Lubině.

Doba trvání: 2. červenec 2016 – 17. červenec 2016

3.2 Asociace turistických oddílů mládeže

Jedná se o spolek dětí a mládeže s celorepublikovou působností zaměřený především na turistiku a tábornictví.

Asociace spolupracuje s partnerskými občanskými sdruženími, zejména s organizacemi dětí a mládeže v České republice a v zahraničí. Asociace TOM je organizací uznanou Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy pro oblast práce s dětmi a mládeží. Tuto certifikaci spolek získal již popáté na období 2016 - 2020.

ATOM je propojen s Klubem českých turistů, historickou organizací, která pečuje o všestranný rozvoj turistiky v českých zemích již více než jedno století.

3.3 Turistický oddíl Zlaté šípy

Oddíl byl založen již v roce 1968, v té době jako pionýrský. Od té doby funguje nepřetržitě a do dnešních dnů jim prošla více jak tisícovka kluků a holek.

Škála činnosti je různorodá od poznávání přírody a pobytu v ní (jednodenní i vícedenní výpravy). Na těchto výpravách se děti učí nejen poznávat stromy a zvířata, orientovat se v neznámém terénu a základní techniky pobytu v přírodě. Důležitou součástí je i to, že se naučí ctít a respektovat okolní krajinu i vše živé a neživé v ní.

Mimo klasické turistiky se věnujeme cyklistice, vodáctví, horolezení, in-line bruslení a dalším sportům. Pro děti, které mají raději tvůrčí činnost, probíhá v rámci oddílu fotografický kroužek a filmová škola. Pro muzikanty byla otevřena škola kytarová.

3.4 Složení účastníků

Všichni účastníci se navzájem znali. Jednalo se buď o členy oddílu, nebo přátele, kteří s oddílem nějakým způsobem spolupracují (např. kuchaři jsou rodiče bývalých členů, kteří na tábor jezdí již několik let).

Dětští účastníci byli členové oddílu, kteří oddíl aktivně navštěvují během roku.

Celkem :	78
Vedení tábora:	7
(má na starost celkový chod, organizaci a programovou část)	
Instruktoři	12
(mají na starost fungování jednotlivých družin/skupin)	
Děti	55
(1 -2 třída:12 ,3 -5 třída: 18, 6 -9 třída: 25)	
Kuchyně	4

3.5 Materiální vybavení

Celý tábor byl postaven z vlastního materiálu. K ubytování sloužili plátové stany Ideál s kovovou konstrukcí a dřevěnou podlahou. Další stavby: kuchyně, sprcha, suché záchody, velký vojenský stan (1/3 prostoru sloužila jako sklad materiálu, zbývající 2/3 jako zastřešené místo pro program v případě nepříznivého počasí).

Přímo v tábořišti se nachází pumpa s pitnou vodou.

Tábornické nářadí (sekyry, pily, ...)

Materiál na programovou část (z velké části vyroben přímo pro tento tábor + některé rekvizity a kostýmy byly zapůjčeny).

3.6 Prostředí

Tábořiště se nachází 1,5 km od vesnice Lubina. Avšak jeho umístění poskytuje dokonalou iluzi samoty. Okolí tvoří kopce, louky (z větší části posečené) a smrko/bukové lesy, které jsou vyčištěné (bez popadaných větví).

Šest kilometrů od tábora se nachází obec Stará Turá, kde je vodní nádrž Dubník – místo vhodné na koupání.

4 PROGRAMOVÁ ČÁST

Na začátku byla závěť světoběžníka a cestovatele Roberta Krotčilda. Ten ze svých cest shromáždil velké množství vzácných domorodých a pro našince neobvyklých předmětů - prostě poklad. A právě ve své závěti se rozhodl tento poklad odkázat našemu oddílu. Jenže je v tom nečekaný háček.

Letní tábor Letem světem nabídne dětem jedinečnou příležitost během několika dní navštívit a procestovat rozmanité země z celého světa. Charakter programu a her je vhodnější spíše pro starší děti, ale neměl by být problém jednotlivé aktivity přizpůsobit i dětem mladšího věku.

Během deseti dnů děti za pomoci her a soutěží projdou a poznají deset různých světových států. Zábavnou formou se dozví o rozličných zvyklostech, odlišném životním stylu i zajímavostech lokalit z různých koutů světa.

Jednotlivé země jsou dětem uváděny dvojicí, která daný den vystoupí ze zeměkoule (velká kulisa). Dvojice vždy představuje typické představitele dané země (kanadští dřevorubci, monaštití monarchové,...), kteří danou zemi představí a vytvoří motivaci pro následující hry a činnosti.

Účastníci tábora jsou rozděleni do cestovatelských skupin, které sice postupují zdánlivě samostatně, ve skutečnosti jdou všichni za společným cílem.

Teprve poté, co děti projdou přípravou formou návštěvy různých zemí, mohou být připuštěny ke zkoušce, která rozhodne, zda mají na odkaz Roberta Krotčilda nárok. Na tábor zavítají právníci, kteří ověří, zda mají účastníci dostatečné zeměpisné znalosti (což je podmínka, kterou Robert Krotčild stanovil ve své závěti).

Po úspěšném zvládnutí testu se děti rozdělí do pěti skupin (podle počtu kontinentů je poklad rozdělen na pět částí) a každá vyrazí na samostatnou dvoudenní výpravu za pokladem.

Po návratu z výprav za pokladem se skupiny sejdou v táboře. Nalezené předměty jsou vyloženy na velký stůl (ke každému je navíc připojen krátký příběh, jakým způsobem jej Krotčild získal - každý předmět tím získá své osobité kouzlo), kde si je všichni můžou prohlédnout.

Na závěr tábora tak každý účastník získá jedinečný cestovatelský artefakt, jako památku na prožité táborové dobrodružství.

4.1 Seznam her a událostí

Závět Roberta Krotčilda

Cestovatel a dobrodruh Robert Krotčild odkáže veškeré své sbírky z cest tomu, kdo prokáže dostatečné znalosti v zeměpisných zkouškách.

Cestovatelské skupiny a bodování

Rozdělení do skupin, výroba cestovatelských holí a seznámení s hodnotícím systémem.

Zeměpisná hra

Zajímavá místa z celého světa je možné nalézt a poznat v okolí tábora.

Monako – Velká cena Monaka

Jeden z nejtěžších závodů F1 tentokrát neprobíhá v zástavbě Monackého knížectví, ale v prostředí táborové louky a to se vším všudy – zastávky v depech, ztráty kontroly nad vozidlem i dramatických jízdách ve finálové rovině.

Monako – Kasíno

Hazard ve všech svých podobách neodmyslitelně k Monaku patří. Ruleta se roztáčí, karty rozdávají, kostky jsou vrženy a mnoho dalších her uvádí v pokušení všechny zúčastněné.

Kanada – Sladkostroj

Bojová hra, ve které jde o javorový sirup. Ten není snadné získat, jednak o něj mají zájem ostatní družiny, ale zároveň je strážěn agresivními vosami. Avšak pokud se ho podaří získat, odměna je sladká. Sladkostroj dokáže proměnit sirup v opravdové pochutiny.

Kanada – dřevorubecký závod

Pořádná sekera a správně naostřená pila patří ke Kanadě, stejně jako hokej. Proto není žádným překvapením, že správný Kanadčan dokáže ovládat tyto nástroje téměř od kolébky.

Slovensko – soutěž ve vaření

Co by to bylo za návštěvu cizí země, kdyby se neokusilo národní jídlo. A co jiného ochutnat při návštěvě Slovenska než brynzové halušky – a nejlépe vlastnoručně uvařené.

Spojené království – turnaje

Arsenal, Chelsea, West Ham a další týmy to je Anglie. Fotbal a ringo, turnaje v těchto sportech naprosto pohltili všechny týmy. A nejde jen o to soupeře porazit, ale i užít si jednotlivých zápasů a pořádně zafandit.

Spojené království – rekordy

Guinnessova kniha rekordů má svůj původ v Anglii. Na základě toho proběhlo odpoledne plné všemožných i nemožných činností, u kterých šlo o to být rychlejší, udělat více, dostat se dále, dohodit dále, překonat vyšší nebo naopak nižší ... něco/něčeho/někoho než ostatní.

Indie – sloní hry

Sloni jsou v Indii vážená zvířata. Nejen že jsou velice moudří a pracovití, ale patří také mezi zdatné bojovníky. Výroba slonů a následné sloní hry, kdy vyvrcholením jsou právě sloní souboje.

Brazílie – běh po listech Viktorie královské

Viktorie královská – královna mezi lekníny amazonských pralesů. A právě běh po jejich listech je vítanou disciplínou v horkých dnech.

Brazílie – karneval

Rumba – samba – rumba, na rytmus pravého brazilského karnevalu se dá naladit vcelku snadno. Zvláště, když má každý možnost se před samotným karnevalem pořádně vyparádit.

Guinea – vytrvalostní běh

Chudá země, kde nejběžnějším a nejspolehlivějším způsobem přepravy jsou vlastní nohy.

Guinea – noc v pralese

Zvládnout noc jen s co nejmenším množstvím věcí? To je výzva, kterou lze snadněji zvládnout ve skupině.

Brunej – nemovitosti

Návštěva nejbohatší země světa nabídla možnost vyzkoušet si jaké je to být obchodníkem s ropnými plošinami, 5hvězdičkovými hotely, rafinériemi, paláci a uzavírat obchody v řádech mnoha nul.

Čína – čaje

Uvařit čaj pouze z toho, co nabízí místní příroda, byla první, ta lehčí část, ale odhalit ohniště a poznat tajemství surovin ostatních skupin to je úkol obtížnější.

Austrálie – zub za zub

Austrálie, kontinent plný zvláštních zvyků a zvířat nabízí dvanácti boj v disciplínách, které by jinde na světě ani nedávaly smysl. Navíc okořeněný možností volit ostatním družinám úkoly, které budou muset plnit.

Závěr s notářem

Příjezd notáře, který pomocí 5 zkoušek ověří, zdali jsou zeměpisné znalosti dostatečné. V případě úspěšného zvládnutí předává obálky s informacemi k dosažení 5 truhlic (podle pěti kontinentů) s Krotčildovými artefakty.

Putování za artefakty

Pět skupin se vydá na dvoudenní výpravy s cílem nalézt ukryté truhly.

Závěr a hodnocení

Závěrečný večer ve slavnostním stylu, kdy jsou nalezené artefakty rozebrány v pořadí podle úspěchů jednotlivých skupin v táborových hrách.

PROGRAM TÁBORA

	stát	dopoledne	odpoledne	večer
1. den		příjezd, stavba stanů	motivace, výroba holí	táborák
2. den	Monako	zeměpisná hra	Velká cena Monaka	kasíno
3. den	Kanada	stromy+ rostlinky/Sladkostroj	dřevorubecký závod/vlajky	kanadská noc
4. den	Slovensko	Čachtice, vaření halušky	koupání	
5. den	Spojené království	turnaje, oběd knedlíky	rekordy	
6. den	Indie	výroba slonů	sloní hry	
7. den	Brazílie	koupání Dubník	příprava na karneval	karneval
8. den	Guinea	vytrvalostní běh/červení modří	den bez ničeho	noc venku
9. den	Brunej	příchod/bejzbol	hra o peníze	divadlo
10. den	Čína	čaje	učení	bumerangy
11. den	Austrálie	zub za zub, bumerangy	závěr s notářem	
12. den		výprava za pokladem		
13. den		výprava za pokladem	návrat z výpravy	závěrečná oslava
		hry a aktivity, které JSOU součástí celotáborové hry		
		hry a aktivity, které NEJSOU součástí celotáborové hry		

4.2 Závět' Roberta Krotčilda

Při příjezdu na táborové místo děti stále netuší, jaké téma je bude během tábora provázet. Během chvíle přichází skupina instruktorů oblečená do cestovatelských obleků (kufry, batohy, hole, klobouky...) a vítají děti. Dětem je představen příběh cestovatele a dobrodruha Roberta Krotčilda, který je vedle Emila Holuba, Zikmunda, Hanzelky a dalších jedena z největších osobností českých cestovatelů. Krotčild procestoval bez nadsázky celý svět, poznal místa málo známá, seznámil se zajímavými lidmi a prožil mnohá dobrodružství. Ze svých výprav si dovezl velké množství artefaktů. Na sklonku života mu

přišlo líto darovat svou sbírku muzeu, kde by na ni jenom sedal prach. Proto sepsal závěť, ve které svou sbírku odkázal dětem z oddílu (proto aby žila dál), ale pouze za podmínky, že prokáží dostatečné světoznalecké vědomosti.

Do příjezdu právníků, kteří znalosti ověří, zbývá jedenáct dní. Ti pak rozhodnou, zda může být obálka s umístěním Krotčildova pokladu předána. S podmínkami všichni nadšeně souhlasí, a aby společnými silami zkoušku zvládli, budou následující dny věnovat poznáváním zemí a kultur ze všech koutů světa.

4.3 Cestovatelské skupiny a bodování

Rozdělení do cestovatelských skupin

Děti jsou rozděleny do cestovatelských skupin (družin) již před samotným táborem a to podle schopností a dovedností. Snažíme se, aby byly družiny co nejvíce vyrovnané (jak fyzicky, tak i rozumově). Toto dělení děti předem neznají.

Samotné rozdělení probíhá tak, že v jednom z přinesených kufrů je velká hromada barevných cestovatelských kloboučků. Barev je přesně tolik, kolik je družin. Z vnitřní strany kloboučků je fixou napsáno jméno. Děti si tak najdou svůj klobouk (ten jim zůstane i po táboře jako památka) a přirozeně se začnou shlukovat do družin.

Družiny vyráží do okolí, kde si vymyslí název, pokřik a každý si vyrobí vlastní cestovatelskou hůl (ta slouží nejen jako rekvizita, ale i jako ukazatel získaných trofejí).

Bodování

Každá skupina má vlastní kufřík, do kterého si vkládá stopy. Stopa je překližková desička (5 x 10 cm) na které je nakreslen otisk lidské stopy v barvě družiny. Stopy se vykládají při večerních nástupech vedle rozcestníku do řady. Podle délky cesty jde poznat umístění jednotlivých družin.

Rekvizity

Nástěnka s mapou (viz. obrázek 1)

Velká nástěnka s mapou světa je místem, u kterého probíhá většina nástupů. Uprostřed je mapa světa a po obou stranách postupně přibývají informační tabule se zajímavostmi o zemích, které byly během tábora navštíveny.

Zeměkoule (viz. Obrázek 2)

Místo odkud vystupují zástupci jednotlivých zemí.

Rozcestník

Na rozcestníku postupně přibývají směrové šipky ke všem navštíveným zemím.

Vlajky

S navštívenými státy v táboře přibývají i stožáry s vlajkami jednotlivých států.

Nálepky (viz. obrázek 3)

Za každou navštívenou zemi obdrží každý cedulku (samolepku) s navštívenou zemí. Tu si pak může umístit jako trofej na svoji cestovatelskou hůl.

4.4 Kanada

Z mapy vystoupí dva drsní dřevorubci a předvedou své zkušenosti s kácením stromů. Zavzpomínají na národní strom a svedou řeč na oblíbenou pochoutku - javorový sirup.

4.4.1 Javorový sirup

V Javorovém lese bydlí dva cukráři se svým báječným vynálezem: Sugar machine (viz. obrázek 5), neboli Sladkostrojem. Ten slouží k výrobě dobrůtek. Avšak ke své činnosti potřebuje javorový sirup. A jak vůbec ten stroj funguje? Docela jednoduše, na jedné straně se lije šťáva, na druhé vypadávají sladkosti. Jenže získat sirup není úplně jednoduché, obzvláště když o to samé stojí i další dvě skupiny a okolo poletují mlsné vosy.

Název hry:	Javorový sirup
Téma:	bojovka
Věková skupina:	4 až 9 třída základní školy
Skupiny:	pět osmičlenných skupin, v každé 1 -2 instruktoři
Prostředí:	vyčištěný les
Délka aktivity:	1 ,5 hodiny
Pomůcky:	30 PET lahví se zelenou tekutinou, 30 PET lahví se žlutou tekutinou, 20 PET lahví s modrou tekutinou (potravinářské barvivo), provázky na přivázání, špendlíky (pro každého), skleničky cca 2dl (pro každého), novinový papír, izolepa a nůžky na výrobu papírových koulí, 16 metrové lano pro každou skupinu na vyznačení bezpečného území, Sladkostroj, různé druhy sladkostí (bonbóny, sušenky, zákusky... + syrečky apod. na zpestření), obleky cukrářů, čelenky na vosy – pro každé družstvo 2 , tác pro každou skupinu

Lidé: 2 cukráři (uvaděči a koordinátoři hry), 1 ve Sladkostroji
Cíle: *kognitivní*: děti poznají okolí tábora
afektivní: děti si vyzkouší samostatné rozhodování v rychlých situacích a dokáží přijímat rozhodnutí celé skupiny
psychomotorické: děti si zkusí pohyb v terénu, kdy musí zároveň věnovat pozornost více podnětům

Časový harmonogram:

20 minut	vysvětlení pravidel
20 minut	výroba koulí a domluvení strategie
60 minut	hra (3 x 20 min)
20 minut	sněžení sladkostí, společný úklid

Popis hry:

Bojovka, kde čím více budete úspěšnější, tím více sladkostí a dobrot získáte.

Hráči přicházejí do lesa, který je plný javorového sirupu. Všichni se schází u Sladkostroje, který obsluhují dva cukráři. Ti nejdříve představí Sladkostroj – sugarmachine (nejnovější typ kanadské hi-technologie), který funguje na principu – do vstupní strany nalít javorový sirup a z druhé strany vypadávají dobroty.

1) Příprava

Každá skupina dostane materiál na výrobu papírových koulí (novinový papír, izolepa, nůžky), pro každého skleničku a špendlík a lano na vyznačení hranice svého bezpečného území – kruh 5 metrů v průměru.

Nyní má každé družstvo 20 minut na výrobu koulí, stavbu bezpečného území (organizátoři můžou mít předem vybraná místa).

2) Sběr sirupu

Hra začíná na zapískání. Hráči mají za úkol sbírat javorový sirup. Způsob sběru je následující – hráč přiběhne ke stromu, na kterém je zavěšena pet láhev s javorovým sirupem. Po-té udělá do láhve špendlíkem jednu díru a nabírá do své sklenice sirup. Když má sklenici dostatečně plnou může vyrazit ke Sladkostroji, nebo k jinému stromu.

3) Boj

Ovšem pozor, během sběru probíhá i boj papírovými koulemi. Pokud je někdo zasažen koulí, musí polovinu sirupu, který má aktuálně ve sklenici přelít soupeři, který ho zasáhl. Pak se rozejdou a 10 vteřin jsou oba nezranitelní (a sami nesmí zasahovat do bojů).

Střílet koulí se nesmí na hráče, kteří jsou ve svém bezpečném území a v bezpečném území u Sladkostroje.

Hráči jednoho družstva si mezi sebou mohou svůj nektar navzájem přelévat.

Další nebezpečí představují vosy, neutrální hráči označení čelenkami a bojující taky koulemi. Pokud zasáhne hráče vosa, hráč přichází o všechnen svůj nektar a navíc se musí jít oživit do bezpečného území. Pokud hráč zasáhne vosu, vosa je omráčena, počítá do 50 a pak může pokračovat.

4) Plnění Sladkostroje

Když se hráči dostanou se sklenicí s nektarem ke Sladkostroji nalévají získaný nektar do Sladkostroje. Navíc funguje pravidlo. Čím větší množství nektaru do stroje v jednom okamžiku nalejí, tím chutnější dobrota ze stroje vypadne. To znamená, že hráči jednoho družstva na sebe v jeden okamžik na sebe u stroje můžou čekat, aby nalili v jeden okamžik co nejvíce tekutiny do stroje.

Organizátoři odměřují a zapisují množství nasbíraného nektaru jednotlivým skupinám.

Sladkostroj funguje tak, že uvnitř je schovaný člověk, který podle množství nalité tekutiny vkládá do druhého konce stroje různé sladkosti. Ty pak vypadávají na připravený talíř.

Celá hra je rozdělena na tři bloky. V prvním bloku se smí sbírat pouze zelený nektar, v druhém bloku žlutý a ve třetím všechny včetně modrého.

Poznámky:

- láhve je dobré po zavěšení dobře zavzdušnit (otevřít a zavřít), jinak tekutina po propíchnutí láhve špatně poteče
- na závěr po sněžení výrobků ze Sladkostroje společně všichni uklidí hrací pole od papírových koulí

4.4.2 Dřevorubecký běh

Provéřit zálesácké dovednosti a práci s nářadím. To byl cíl tohoto pravého a nefalšovaného dřevorubeckého závodu.

Název hry:	Dřevorubecký závod
Téma:	dovednostní
Věková skupina:	4 až 9 třída základní školy
Skupiny:	jednotlivci (kategorie holky/kluci, mladší/starší)
Prostředí:	vytyčená trasa lesem (nejlépe smrkovým – pro snadnější rozdělování ohně)
Délka aktivity:	3 hodiny (podle množství závodníků, na jednotlivce cca 45 minut)
Pomůcky:	startovací karta, zápalky, provázky, věci na přípravu a uhašení ohniště, klády na řezání a sekání (podle kategorií), špalíky z měkkého dřeva na spálení, pily, sekery, kladiva, hřebíky, stopky, lékárníčky
Lidé:	záleží na množství stanovišť
Cíle:	<i>kognitivní:</i> děti si vyzkoušejí praktické tábornické dovednosti a poznají okolí tábora <i>afektivní:</i> děti posilují své sebeuvědomění z úspěchu dosaženého vlastními schopnostmi <i>psychomotorické:</i> děti rozvíjí především koordinaci pohybů, soustředění, jemnou motoriku a vizuální motorickou koordinaci (spolupráce oko-ruka)

Časový harmonogram: děti startují ve 3 minutových intervalech.

Popis hry:

Lesním terénem jsou vytyčeny trasy (mladší 1km, starší 2km) se stanovišti.

Zatloukání hřebíku

Úkolem je zatlouct do dřevěné podložky 5cm hřebík. U starších může být úkol zpestřen tím, že dostanou na výběr podložky z různých druhů dřev (volba je na nich, ale že jsou různě tvrdé se jim neprozradí).

Sekání

Zde je čekají dva úkoly:

Přesekat kládu (různě tlustou podle kategorie)

Sekání na přesnost – na špalku je položen papír A4 s čarou uprostřed, úkolem je z výšky alespoň 30cm zaseknout sekeru co nejbližší čáře

Řezání

Úkolem je uřezat z připravené klády přesně 15cm (délku musí odhadnout).

Rozdělení ohně

V připraveném ohništi mají za úkol co nejdříve spálit dřevěný špalík, který dostanou. K dispozici mají sekeru a vlastní nůž.

Hodnocení: hodnotícím prvkem je čas, ke kterému se připočítávají případné trestné vteřiny u jednotlivých disciplín

4.5 Indie

Z mapy v míru a poklidu, za vůně vonných tyčinek vystoupili Indi s Indkou a všechny pozvali k očištné koupeli v Ganze (bazének plný vody). Po-té povyprávěli o posvátných kravách a vychválili pracovité slony, s kterými se u nich doma pořádají dokonce i zápasy.

Sloní zápasy

Slon indický – vznešené, krásné, moudré a silné zvíře bylo pro tento den hlavním tématem. Každá skupina má za úkol vyrobit slony dva. Ti budou hodnoceni podle krásy, konstrukce a odolnosti v boji s ostatními slony.

Název hry:	Sloní zápasy
Téma:	práce s náradím, výroba, bojovka
Věková skupina:	4 až 9 třída základní školy
Skupiny:	pět osmičlenných skupin, v každé 1 -2 instruktoři
Prostředí:	louka
Délka aktivity:	5 hodin
Pomůcky:	
Cíle:	<i>kognitivní:</i> děti poznají jinou kulturu, seznámí se s některými kulturními zvyky <i>afektivní:</i> děti si vyzkouší důležitost týmové spolupráce, prožijí sounáležitost se svým týmem v momentech vítězství i porážky, děti si uvědomí některé své silné i slabé stránky

psychomotorické: děti budou rozvíjet svou jemnou (při výrobě a malování) i hrubou (bojovka) motoriku

Časový harmonogram:

První blok	
3 hodiny	výroba
Druhý blok	- drobné hry
10 minut	sloní choboty
10 minut	sloní paměť
15 minut	sloní síla
Třetí blok	
1,5 hodiny	sloní zápasy

Popis hry:

První blok - výroba

Skupiny mají za úkol vyrobit podle vzoru (viz. obrázek 7) dva slony. Sloni musí být nejen odolní a pevní, ale i krásní. Protože se bude hodnotit i jejich estetický vzhled.

Pomůcky: kartonové krabice, provazy, pily, sekery, barvy, štětce

Poznámky: na samotnou výrobu jsou vyčleněny 3 hodiny. Tento čas je dostatečný. Jen je potřeba aby instruktoři v družinách práci dobře zorganizovat a rozdělili mezi děti.

Druhý blok - určen sloním posádkám bez zvířat.

Sloní choboty

Správný slon dokáže šikovně ovládat svůj chobot. V této soutěži si skupiny vyzkouší svou dovednost s choboty. Úkolem je štafetovým způsobem doběhnout k lavoru s vodou a nabrat do chobotu co nejvíce vody. Tu přenést do kyblíku a předat štafetu dalšímu spoluhráči. Pořadí skupin určuje naplnění kyblíku v cíli.

Pomůcky: lavory s vodou, kyblíky, masky s připojenými choboty z husích krků

Sloní paměť

Sloní paměť je pověstná. Hlášku „má paměť jako slon“ zná snad každý. V této disciplíně si skupiny vyzkouší jak jsou skupiny na tom se svou pamětí. Opět štafetová hra, na jejíž splnění mají skupiny 10 minut. Cílem je co nejdříve a bezchybně přepsat dlouhý text, který se nachází 15 metrů od startovací čáry. Hodnotí se správnost textu.

Pomůcky: čisté papíry, psací pomůcky, dlouhý text na zapamatování.

Sloní síla

I síla slonů je určitě znak, kterým se tyto zvířata vyznačují. Zde skupiny ukážou ostatním, jakou mají sílu. Zápolit budou mezi sebou v přetahování lanem.

Pomůcky: lana

Třetí blok - sloní zápasy

Velké finále dnešního dne. Do arény vždy nastupuje jedna dvojčlenná posádka z každého týmu. Začíná se od nejmladších. Jedno kolo trvá 8 minut. Cílem je za pomoci klů svého slona (které jsou namočené v barevné hmotě) nárazem označit bok soupeřova slona.

V každém týmu je zapisovač, který zaznamenává úspěšné útoky. Po každém úspěšném útoku je potřeba znovu kly namočit v barevné hmotě (po dobu, kdy kly namáčejí jsou posádka i slon nezranitelní).

Po skončení kola se vymění posádky. Hra probíhá tak, aby se všichni vystřídali v ringu.

A podle atmosféry a můžou i další kola přidávat.

Pomůcky: vyznačené herní území (60m x 60m), lavory s obarveným kuchyňským škrobem, materiál na opravu poškozených slonů

Poznámky: během boje může docházet k poškození slonů, proto v každém týmu vyráběli 2 kusy, během bojů můžou toho, který zrovna není v ringu opravovat.

Důležité je zde také věnovat zvýšenou pozornost na bezpečnost. Obzvláště aby útoky nebyly příliš agresivní. Může se také stát, že spadnout ochranné bakule na konci klů. Ty je pak potřeba ihned opravit.

Vyhodnocení: hodnotí se počet zasažených protivníků

Celkové vyhodnocení závisí na výsledcích všech disciplín, které proběhly v rámci této soutěže.

4.6 Guinea

Z mapy vystoupí dva lidé s alternativní barvou pleti Abdul a Bobo. Děti se dozvídají, že se jedná o jednu z nejchudších zemí světa, číst a psát umí pouze polovina lidí, dopravu zajišťují rychlé nohy a lidé v této zemi jedí pouze jedno jídlo denně.

4.6.1 Vytrvalostní běh

Název hry:	Vytrvalostní běh
Téma:	fyzická vytrvalost
Věková skupina:	4 až 9 třída základní školy
Skupiny:	hromadný start po skupinách (I . stupeň ZŠ dívky, I . stupeň ZŠ kluci, II. stupeň ZŠ dívky, II. stupeň ZŠ kluci)
Prostředí:	terén – lesy, louky, pěšiny
Délka aktivity:	1 ,5 hodiny
Pomůcky:	fáborky na vyznačení trasy
Cíle:	<i>kognitivní:</i> děti poznají okolní prostředí a terén <i>afektivní:</i> děti se naučí ocenit své soupeře (ať už fyzicky lépe, ale i ty méně zdatné), děti dokáží respektovat svůj výkon <i>psychomotorické:</i> děti dokáží reálně zhodnotit své fyzické možnosti v oblasti vytrvalostního běhu
Časový harmonogram:	
	15 minut vysvětlení pravidel - trasa
	90 minut samotný závod - běh
	40 minut odpočinek, vyhodnocení

Popis hry:

Jedná se o vytrvalostní běh v terénu (lesy, louky, převážně po pěšinách). Motivací je skutečnost, že obyvatelé Guiney musí denně absolvovat pěšky mnohakilometrové pochody pro pitnou vodu. A i to, že pěší pohyb je pro ně nejpřirozenějším a často i jediným způsobem jakým se pohybují (motorizovaná doprava je pro mnohé luxus, který si nemůžou dovolit).

Trasy jsou označeny a navrženy podle věkových skupin (první a druhý stupeň ZŠ), tak aby zvládnutí zabralo přibližně jednu hodinu. Start je hromadný po skupinách. Skupiny startují v 15 minutových intervalech.

Hodnotí se pořadí, v jakém děti doběhnou (průměr jednotlivých družin). Pro vítěze v kategoriích je připravena odměna v podobě kokosových ořechů.

4.6.2 Noc v guinejském pralese

Název hry:	Noc v guinejském pralese
Téma:	přežití v přírodě
Věková skupina:	4 až 9 třída základní školy
Skupiny:	pět osmičlenných skupin, v každé 1 -2 instruktoři
Prostředí:	les mimo dosah lidských obydlí
Délka aktivity:	12 hodin
Pomůcky:	váha, kotlíky, kanystry s vodou, sety na rozdělávání ohně (křesací kámen, ocílka, troudu), mouka, ovoce a zelenina, strouhaný kokos, náhradní deky, igelity, provázky
Cíle:	<i>kognitivní:</i> děti se naučí poznávat jedlé byliny <i>afektivní:</i> děti poznají cenu pitné vody a jídla, děti se naučí navzájem respektovat a spolupracovat v náročné situaci, kdy jsou do jisté míry omezeny jejich základní potřeby <i>psychomotorické:</i> děti se naučí rozdělávat oheň, dokáží vyrobit improvizovaný přístřešek, děti zvládnou práci s nožem, děti dokáží vyrobit okrasné i praktické předměty za použití přírodních materiálů

Časový harmonogram:

15 minut	vysvětlení pravidel (váha)
40 minut	příprava jednotlivých skupin na cestu
30 minut	přesun na centrální tábořiště
30 minut	vysvětlení pravidel (výroba a prodej) rozvedení skupin na jednotlivá místa
zbytek času	stavba tábořiště, výroba, obchodování, vaření, spánek

Popis hry:

Cílem je přespat a vydržet jeden večer v pralese. Jedná se o soutěž hodnocenou v bodování. Rozhodujícím faktorem je váha věcí, které si s sebou jednotlivé skupiny berou.

Neváží se pouze jedna vrstva oblečení a boty (nejsou povoleny zápalky a zapalovače, potraviny). Vše ostatní je zváženo a zapsáno. Váha je rozpočítána na počet osob.

Po-té co jsou všechny skupiny „sbaleny“ vyrazí se do lesa k centrálnímu ohništi, kde má svůj tábor Abdul a Bobo. Ti vysvětlí, co se bude dít dál.

- každá skupina má předem vybrané místo, kde budou mít své tábořiště (skupiny jsou od sebe vzdálené tak, aby neměli spolu kontakt)

- u Abdula a Boba mohou získat vodu, mouku, kotlík, set na rozdělování ohně, ovoce, zeleninu, kokos, provázky a různé potřebné věci, ale v rámci směnného obchodu. Aby tyto věci získaly, musí vlastnoručně vyrobit buď praktické (vyřezat lžičku, vyrobit oštěp), nebo pěkné věci (náramky, věnečky, různé ozdůbky) z přírodních materiálů. Za to jim A a B vymění požadované věci (ty už se do váhy nezapočítávají).

- na noc je možné u A a B získat i příkrývky (ty jsou však úmyslně z těžšího materiálu – staré deky) a do celkové váhy se započítávají.

- od té chvíle, kdy si skupiny začnou vytvářet své tábory, už záleží pouze na nich, jak s časem do rána vynaloží. Do večera by měli zvládnout:

- připravit si tábořiště na spaní - postavit přístřešek
- rozdělat oheň a dokázat ho udržovat po celou noc
- vyrobit a směnit věci tak, aby získali všechny potřebné suroviny k výrobě večeře
- uvařit si čaj (z bylin co najdou)
- udělat si večeři (mouka + voda pečené na ohni)
- uložit se ke spánku a pokusit se vyspat

V centrálním tábořišti byli po celou noc Abdul a Bobo, pro případ, že by někdo něco potřeboval (třeba ještě jednu deku a podobně).

Vyhodnocení:

Hodnocení probíhalo sebereflexí a vzájemnou diskuzí druhý den ráno, kdy se všichni společně setkali u centrálního tábořiště a vydali se zpět do tábora (kdy během cesty děti hodnotily své zážitky z uplynulé noci).

4.6.3 Činnosti a věci podporující den v Guinei

Po celý den je chudší strava (na snídani moučná placka s čajem, na oběd pouze polévka). Protože v této zemi všichni rádi běhají, tak se i při vztyčování vlajky nestojí v pozoru, ale kluše na místě.

4.7 Čína

Z mapy tentokrát vystupují dva sympatičtí a usměvaví obyvatelé Číny. Plnými hrstmi rozhazují rýži, jako dary rozdávají čínské instantní polévky a různé drobné cetky „made in China“.

4.7.1 Rozcvička

Malí Číňanci, jakožto obyvatelé nejlidnatější země světa se po ránu rozprchli po celém táboře. Děti mají za úkol je všechny najít a donést do tábora.

Tato činnost tento den naradila rozcvičku.

Název hry:	Číňanci
Téma:	běhačka, sbírání
Věková skupina:	4 až 9 třída základní školy
Skupiny:	pět osmičlenných skupin, v každé 1 -2 instruktory
Prostředí:	tábor
Délka aktivity:	0 ,5 hodiny
Pomůcky:	1000 kartiček (5x3cm) s obrázky Číňanů
Cíle:	<i>kognitivní:</i> děti se naučí systematického počítání velkého množství materiálu <i>afektivní:</i> děti si vyzkouší sebeprosazení mezi ostatními (mladšími i staršími spoluhráči) v rychlém sběru kartiček bez striktně definovaných pravidel <i>psychomotorické:</i> děti rozvíjí svou rychlost a pohotovost reagovat

Časový harmonogram:

30 minut sběr kartiček

Popis hry:

Tato hra proběhne místo rozcvičky. Před budíčkem je po celém prostoru tábora rozmístěno 1000 kartiček s obrázky obyvatel Číny. Děti po probuzení dostávají za úkol co nejdříve je všechny posbírat. Mohou jich brát kolik chtějí a hra končí ve chvíli, kdy jsou všechny kartičky posbírané.

Vyhodnocení:

Vítězí družstvo, kterému se podaří nasbírat největší počet kartiček.

4.7.2 Čaje

Čína je mimo jiné známá i svými lahodnými čaji. Tajemství dobře připraveného čaje je velmi ceněnou znalostí. V následující hře se skupiny pokusí uvařit co nejchutnější čaj na tajném místě a zároveň se budou snažit odhalit recepty ostatních skupin.

Název hry:	Čaje
Téma:	netradiční bojovka s vařením bylinného čaje
Věková skupina:	4 až 9 třída základní školy
Skupiny:	pět osmičlenných skupin, v každé 1 -2 instruktoři
Prostředí:	louky a lesy v okolí tábora
Délka aktivity:	2 hodiny
Pomůcky:	zápalky, kotlíky, sklenice na vzorky, A4 kde je seznam lidí na táboře, tužky, startovní čísla, hodinky
Cíle:	<i>kognitivní:</i> děti se naučí poznávat a používat dostupné přírodní zdroje (byliny), procvičí si rozdělávání a práci s ohněm, vyzkouší si používat své smysly (čich, chuť, zrak, ...), <i>afektivní:</i> děti se naučí využívat svých silných schopností ve prospěch celé skupiny, děti dokáží ocenit kladné stránky svých spoluhráčů a zároveň v rámci skupiny vyvažovat slabé stránky ostatních. Děti pochopí, že úspěch celé skupiny závisí na respektu mezi jednotlivými členy. <i>psychomotorické:</i> děti rozvíjí svou jemnou (vaření, rozdělávání ohně) i hrubou (běh v různě náročném terénu, nenápadný přesun, kdy se k soupeřům nesmí otočit zády) motoriku
Časový harmonogram:	
	20 minut vysvětlení pravidel
	30 minut přesun skupin a příprava ohnišť a tábořišť
	60 minut hra

Popis hry:

Každé skupině je vytyčeno na mapě okolí její území, ve kterém má z přírodnin tajně uvařit 2 litry čaje. Do čaje musí přidat přesně tři ingredience.

Dále všichni hráči obdrží na záda číslo.

Jde o to uvařit co nejchutnější čaj z vlastnoručně nasbíraných bylin, objevit vařící místa ostatních družin a zároveň odhalit co nejvíce čísel ze zad protihračů. Tyto čísla si skupiny zapisují do archu, kde je seznam všech lidí z tábora.

Je pouze na skupině jak si rozdělí úkoly, kdo bude vařit a kdo vyrazí do terénu získávat čísla protihračů a pátrat po táborech ostatních skupin.

Hra končí v přesně stanovený čas, kdy se už nesoutěží a všichni se vrací do tábora.

Po návratu do tábora se z čajů vytvoří očíslované vzorky a každá skupina ochutnává a snaží se pomocí svých chuťových buněk zjistit, který z čajů je jejich vlastní a z jakých bylin jsou namíchány čaje ostatních družin.

Vyhodnocení:

Do celkového hodnocení se započítává: chuť čaje (hodnotí nezávislí porotci), poznání vlastního čaje, počet odhalených čísel soupeřů, nalezení cizích tábořišť a počet uhodnutých ingrediencí.

4.8 Austrálie

Z mapy vystoupí zkušený zálesák (krokodýl Dundee) a jeho kamarád námořník. Oba vypráví historky o neuvěřitelné zemi, kde žijí prapodivní tvorové, po vodě se jezdí na desce a zahozené klacky vrací zpět do ruky.

Australský víceboj aneb Zub za zub

Název hry: Australský víceboj aneb Zub za zub

Téma: různá škála disciplín, zaměřených na spolupráci a fyzickou kondici

Věková skupina: 4 až 9 třída základní školy

Skupiny: pět osmičlenných skupin, v každé 1-2 instruktoři

Prostředí: blízké okolí tábora – louka, les

Délka aktivity: 2 hodiny

Pomůcky: velká tabulka kde se zapisují úkoly, fixy, pomůcky k jednotlivým úkolům

Cíle: *kognitivní*: děti poznají typické australské reálie

afektivní: děti se naučí spolupracovat v různých situacích, poznají sílu podpory, ať už tím že ji sami přijímají nebo dávají

psychomotorické: děti si vyzkouší svoji výdrž při větší fyzické námaze, potrénují koordinaci i jemnou psychomotoriku, naučí se házet bumerangem

Časový harmonogram:

30 minut vysvětlení pravidel a jednotlivých úkolů
90 minut samotná hra

Popis hry:

Hra, při které děti okusí pestrost australského kontinentu. Navíc okořeněná tím, že mohou ostatním skupinám pěkně zavařit výběrem záluďných úkolů.

Při vysvětlování pravidel je nejprve představeno dvanáct úkolů, jejich umístění v okolí a způsob plnění. Jednotlivé úkoly jsou vzdáleny do 100 metrů od centra a délka plnění by neměla zabrat více jak 5 minut.

Zvítězí to družstvo, které bude mít splněno nejvíce úkolů (myšleno ne druhů, ale počet). V centru, které slouží jako shromaždiště je velká cedule obsahující seznam úkolů a níže uvedená tabulka.

Na úplném začátku je náhodně vylosován jeden z úkolů a jedna z družin (ta se zapíše do kolonky *družina plní*). Ta samá družina vybere další úkol (zapíše ho do kolonky *název úkolu*). Po-té se vylosuje další družina, ta se zapíše do kolonky *družina plní*. Následně, je ta samá družina zapsána do políčka *družina zadávající*, vybere úkol, ten zapíše a losuje se další. Poslední vylosovaná družina zadává úkol, který zatím není nikomu určen.

Tímto způsobem jsou přiděleny začáteční úkoly všem skupinám. Pro lepší pochopení je uveden příklad tabulky.

Hadi – políčka s tímto pozadím, znázorňují počáteční stav.

Pijavice – políčka, takto označená ukazují možný průběh hry.

družina zadávající	název úkolu	družina plní	splněný úkol
-----	Hadi	Holumbusové	splněno
družina Holumbusové	Klokani	Dobrodruzi	
družina Dobrodruzi	Pijavice	Velbloudi	splněno
družina Velbloudi	Open	Zakufrujem	splněno

družina Zakufrujem	Surfing	Koumáci	
družina Koumáci	Bušmen	Holumbusové	
Holumbusové	Trosečník	Velbloudi	
Velbloudi	Krokodýli	Zakufrujem	
Zakufrujem	Bumerang		

Jakmile je odstartováno, vyběhají družiny plnit úkoly. Když družina svůj úkol splní, vrací se do centra, kde to nahlásí vedoucímu. Ten má na starost správné vyplňování tabulky. Po-té co je zapsáno, že svůj úkol splnili, zjistí co je čeká dále a navíc dostane možnost zadat úkol další skupině.

Příklad: Družina Velbloudi splnila úkol pijavice. Vedoucí zaznamená, že úkol splnili do pole *splněný úkol*. Po-té zapíše družinu do pole *skupina plnící*. Tím družina zjistí, že úkol který je čeká je trosečník. Poslední zápis je do políček *družina zadávající* a *název úkolu*. Zde podle svého uvážení vyberou úkol, který bude plnit skupina, která přiběhne po nich. Velbloudi vybrali krokodýli, a to je úkol který si užije skupina Zakufrujem, protože přiběhli po nich.

Tady je důležité pravidlo, že zadávaný úkol musí být volný (to znamená, nesmí jej nikdo v dané chvíli plnit). Kontrolu tohoto pravidla má na starost vedoucí, který vše zapisuje.

Klokani

Úkolem bylo zdolat 50m dlouho trasu skákáním v pytli.

Pomůcky: fáborky na označení startu a cíle, pytle.

Bumerang

Hodit a následně chytit bumerang, alespoň 15x za skupinu.

Pomůcky: papírové bumerangy.

Koaly

Vylézt na strom a sníst mrkev.

Pomůcky: 5cm kusy mrkve, umístění disciplíny poblíž stromů na které se dá vylézt.

Krokodýli

Překonat 30metrovou „řeku“ pomocí špalků, aniž by se kdokoli ze skupiny dotkl země.

Pomůcky: lano k začátku a konce řeky, dřevěné špalky.

Bušmen

Odvoz do divočiny. Všichni nastoupí do auta a jsou odvezeni 200 metrů od tábora. Následně jsou vyloženi a musí se co nejdříve vrátit.

Pomůcky: auto, do kterého se dokáže nacpat celá družina.

Open

Přenést na druhou stranu kurtu, pouze za pomoci rukou 200 tenisáků.

Pomůcky: 200 tenisáků, 2 velké nádoby.

Pijavice

Vylovit pijavici z nádrže slizu.

Pomůcky: sliz ze škrobu a vody, kyblík nebo nádržka, žížalky

Protinožci

Vypít 2 dl vody pomocí brčka vzhůru nohama.

Pomůcky: 2 dl pohárky, brčka, voda

Surfing

Projet se 40 metrů na surfovacím prkně.

Pomůcky: 2 metrové prkno, PET-láhve napuštěné vodou, po kterých se prkno valí, bidlo na odražení.

Trosečník

Nafouknout 5 lehátek.

Pomůcky: nafukovací lehátka.

Hadi

Projít bezpečně mezi hady. Vyznačená trasa cca 80 metrů s 4 zastávkama – na každé zastávce 2 kartičky otočené lícovou stranou dolů. Na rubové jsou nakresleni hadi – vždy jedna znázorňuje neškodného a druhá jedovatého. Družina zvolí jednu kartičku. Pak je

zamíchají a vrátí zpět. V případě volby neškodného pokračuje k další zastávce. V případě, že vyberou jedovatého vrací se o jedno stanoviště zpět. Každý udělá 15 dřepů (jako protijed) a pokračují znovu.

Pomůcky: kartičky s obrázky jedovatého a nejedovatého hada.

Perly

Každý hráč musí nalézt v lavoru s pískem 1 perlu.

Pomůcky: lavor s pískem, antiperly (kuličky symbolizující perly)

4.9 Závěr s notářem

Tento očekávaný den přijíždí na tábor notář se svým doprovodem. Před dětmi vytahuje z uzamčeného kufříku zapečetěnou obálku, která obsahuje několik zeměpisných testů. Děti pracují ve skupinách a snaží se co nejlépe zodpovědět na položené otázky. Na většinu z nich by měly znát odpovědi díky prožitým zkušenostem. Test obsahuje i otázky kde je potřeba pracovat s atlasem a zeměpisnými knihami.

Po úspěšném zvládnutí testu notář slavnostně předá dětem další obálku, kde je zaznačeno pět míst (v blízkém i vzdálenějším okolí) s ukrytými artefakty. Tímto začíná dvoudenní putování za poklady.

Po návratu následuje slavnost, kde jsou jednotlivé artefakty vystaveny (jejich počet je větší než počet účastníků). Ke každému předmětu je přidán dokument s příběhem jak k danému předmětu Krotčild přišel. Tímto získává každý artefakt (každý byl z jiné země) svou vlastní hodnotu a unikátnost. Děti si pak podle pořadí v celotáborové hře předměty rozeberou. Takže nakonec je odměněn každý.

Příklad: jeden z předmětů byla umělecky zpracovaná svíčka v lampičce. K ní byl připojen lístek s následujícím příběhem:

V Barmě mi tuto svítilnu věnovali mniši z Větrné hory Kačjinské provincie. Pomáhá při nepříznivých setkáních se zesnulými. Ne že by je zaháněla, nebo dokonce ničila. Její síla spočívá v tom, že duchy uklidňuje. Vznášejí se okolo, dokud svíčka nedohoří a pak se v pokoji rozptýlí. Na zámku v srbském Kalemegdanu jsem pomocí této svítilny uklidnil tamní Bílou paní a tím prakticky zlikvidoval hlavní turistickou atrakci v celé oblasti. Stíhali mě za to dokonce i soudem.

5 HODNOCENÍ TÁBORA

Poslední táborový den proběhl s nejstaršími dětmi (7 . – 9 . třída) takzvaný Debatník. Kde se formou diskuze a následně i dotazníků vyjádřili k průběhu tábora i k jednotlivým činnostem. K hodnocení tábora se k diskuzi s vedoucími vybírají pouze starší děti záměrně. Jednak z důvodu, že vyjádření devátáků je důležité už z toho pohledu, že po prázdninách se jejich postavení v oddíle výrazně změní tím, že již nebudou členy, ale stávají se instruktory u družin. Všichni tak dostávají možnost nahlédnout do přípravy a organizace tábora a dostávají odpovědi na otázky, které jim vysvětlí, proč se některé věci dělají způsobem, kde by oni volili jiný způsob řešení.

U menších dětí se v průběhu tábora postupovalo ve většině případů formou pozorování a neformálních rozhovorů, kde jim byly osvětleny důvody daných činností a rozhodnutí.

Dotazníku se účastnilo 19 dětí. Hodnocení bylo jako ve škole 1 (výborné, skvělé) - 5 (špatné, příšerné).

1) Oznamkujte jednotlivé části? (jedná se aritmetický průměr)

motivace a bodování	1 ,3
úvodní zeměpisná hra	2 ,1
Monako	1 ,9
Kanada	1 ,4
Slovensko	1 ,3
Spojené království	1 ,5
Indie	2 ,6
Brazílie	1 ,2
Guinea	1 ,1
Brunei	2 ,1
Čína	1 ,9
Austrálie	1 ,6
závěrečné hledání pokladů	1

Průměr (při sečtení součtu jednotlivých etap) 1 ,6

Hodnocení jednotlivých etap ukázalo, že se tábor nejstarším dětem i jednotlivé etapy celkově líbili. Žádná z etap nebyla vyloženě propadák. Nejméně byla hodnocena Indie,

důvodem byl dlouhý čas přípravy, kde v závěrečné části dodělávání slonů pracovali už pouze nejstarší (aby vše stihli včas a pro mladší děti už neměli žádnou práci, kterou by jim mohly přidělit).

Nejvíce se líbil samotný závěr, kdy vyrazili na dva dny do blízkého i vzdáleného okolí pátrat po ukrytých artefaktech.

2) Jak celkově hodnotíte tábor? (průběh, hry, rituály, bodování, kuchyně, kamarádi, ...)

1 15

2 3

3 1

4 1

Ze souhrnného hodnocení tábora vyšlo, že se převážně většině dětí tábor líbil a byli s celkovým průběhem a organizací velmi spokojeni. Nejhorší udělená známka byla 4, kde se jednalo o chlapce, který se tábora účastnil proti své vůli – rodiče ho poslali (ale z předchozích otázek vycházelo, že se samotným programem byl spokojený).

3) Jaká činnost se ti na táboře líbila nejméně? (otevřená otázka)

zakázaná elektronika

Ranní vstávání

Rozcvičky

Jako neoblíbené činnosti se z odpovědí ukázalo to, co jako téměř každý rok. Zakázaná elektronika (je to zároveň i jeden z táborových cílů a zákaz používání mobilních telefonů platí na oddílových akcích během roku) – hlavně mobilní telefony, chyběla dětem převážně jen zpočátku. V diskuzi se však vyplynulo, že s tímto táborovým pravidlem všichni souhlasili a považují ho za správný.

Ranní vstávání a rozcvičky patří již tradičně k těm méně oblíbeným táborovým činnostem a to všeobecně na všech táborech. Nicméně tato činnost k táborům patří a byla by škoda, kdyby jen kvůli tomu, že nejsou oblíbené byly z táborového programu vyřazeny.

Z vlastního pohledu můžu napsat, že program tábora proběhl dobře a podle plánu. V průběhu se neobjevily žádné větší komplikace, které by nešly operativně vyřešit na místě. Tomuto nejvíce přispěla samotná příprava, která začala probíhat už od září 2015 (nalezení a objednání tábořiště) a perné dva měsíce před koncem školního roku (příprava rekvizit, doladění programu, shánění a domlouvání lidí, ...).

Program velmi podpořilo i to, že nejen děti, ale i instruktory program bavil a dokázali se do jednotlivých činností ponořit. Instruktoři díky tomu dokázali děti ve svých skupinách k činnostem strhnout.

Samozřejmě hladkému průběhu přispělo i to, že děti i vedoucí zvládli tábor (až na jednu naraženou klíční kost) bez vážnějšího zranění. A nesmím zapomenou ani na počasí, které vyšlo na výbornou (všichni víme, jaké změny v programu dokáže udělat dlouhodobý déšť).

ZÁVĚR

V této práci je popsán letní pobytový tábor a některé jeho etapy s názvem Letem světem, který se konal od 2. července 2016 do 17. července 2016 blízko obce Lubina na Slovensku.

Hlavním záměrem bakalářské práce bylo nabídnout ostatním nové myšlenky a nápady při tvorbě svých vlastním táborů, což si myslím splnila. Dílčí cíl bylo popsat teoretickou přípravu (pojmy, volba tématu, dramaturgie, ...) a některé další činnosti, které se samotnou tvorbou souvisí.

Psaní této práce mi především pomohlo k uvědomění si teoretických základů při přípravě etapových her, na které jsem díky praxi někdy zapomínal a zbytečně si tak přidával práci.

V průběhu tábora probíhaly s instruktory jednotlivých skupin nezávislé diskuze k jednotlivým etapám. Čímž bylo možno získávat okamžitou reflexi (a samozřejmě případně i náležitě reagovat).

Na závěr tábora proběhlo již tradiční sezení starších dětí ze sedmé až deváté třídy, kdy nejprve formou dotazníků a pak společnou diskuzí tábor hodnotili. Díky tomuto, ještě čerstvému hodnocení jsme získali zpětnou vazbu k jednotlivým aktivitám.

Celkově byl tábor hodnocen velmi pozitivně ať už ze stránky programové, tak i díky uvolněné a nenucené atmosféře všech aktérů od dětí, až po vedoucí. K tomuto samozřejmě přispělo mnoho přidružených věcí, které jdou ať už více či méně ovlivnit. Jako je vyvážené rozdělení jednotlivých skupin, přijetí tématu dětmi i instruktory, přející počasí, žádné větší zdravotní komplikace a mnoho dalšího.

Myslím si, že v dnešní až příliš přetechnizované době, kdy se lidé a hlavně děti, stávají velmi závislými na moderních technologiích se pobytové tábory vracejí zpět do kurzu a získávají stále více na atraktivitě. Proto je i jedna z našich podmínek pro přijetí dětí na tábor – nechat mobil a další elektroniku doma.

Snažíme se, aby naše tábory byly pro děti atraktivní nejen svým nosným tématem, ale i jednotlivými aktivitami. Ty by měli v dětech rozvíjet spolupráci s ostatními, ať už

staršími či mladšími, respekt k ostatním i k sobě samému, rozvíjet fyzickou zdatnost i myšlení v různých situacích a k tvorbě zdravého a rozumného žebříčku hodnot.

Jsem přesvědčen a rád, že letní tábory jsou v naší zemi velmi kvalitní, a že jsou stále oblíbené a žádanější. Že obohacují děti zkušenostmi a postoji, které mohou využívat a předávat dál ve svém životě.

SEZNAM LITERATURY A ZDROJŮ

DOLEŽALOVÁ, Edita. *Hry na dětské tábory*. Vyd. 1 . Praha: Grada, 2004, 303 s. ISBN 80-247-0702-0 .

DVOULETÁ, Kateřina. *Plánování a realizace dětského letního tábora*. Olomouc, 2014. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Vedoucí práce Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D .

FOGLOVÁ, Majka. *Táborové etapové hry*. Vyd. 1 . Praha: Portál, 2006, 207 s., [8] s. barev. obr. příl. ISBN 80-7367-128-x .

FOGLOVÁ, Majka. *Etapové hry v přírodě: tábory a školy v přírodě, zpestření pobytů v ozdravovnách, inspirace pro vedoucí skautských oddílů : [pro děti od 6 do 11 let]*. Vyd. 1 . Praha: Portál, 2008, 173 s. ISBN 978-80-7367-354-3 .

HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-473-1 .

CHOUR, Jiří. *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Vyd. 1 . Praha: Portál, 2000, 167 s. ISBN 80-7178-388-9 .

CHOUR, Jiří, Miloš ZAPLETAL a Jaroslav FOGLAR. *Etapové hry*. Liberec: Skauting, 1997, 301 s. Skautské prameny. ISBN 80-85421-18-6 .

MIŠKAR, Jiří. *Příprava etapových her pro dětské kolektivy*. Brno, 2007. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Jaroslav Vrbas.

NĚMEC, J. *Kapitoly ze sociální pedagogiky a pedagogiky volného času*. 1 . vydání. Brno: Paido, 2002. ISBN 80 - 7315 - 012 - 3

NĚMEC, J. *Od prožívání k prožitkářství*. Brno: Paido, 2002, ISBN 80-7315-006-9 .

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2014. ISBN 978-80-7290-666-6 .

PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Vyd. 2 . Praha: Portál, 2013, 205 s. ISBN 978-80-262-0454-1 .

PELÁNEK, Radek. *Zážitkové výukové programy*. Vyd. 1 . Praha: Portál, 2010, 133 s. ISBN 978-80-7367-656-8 .

SKOČEK, Ivo. *Táborová dobrodružství: návod na několik originálních táborových her*. Roztoky: Asociace TOM ČR, c2012, 231 s. Hořec (Asociace turistických oddílů mládeže ČR). ISBN 978-80-260-2728-7 .

SPOUSTA, Vladimír. *Metody a formy výchovy ve volném čase: kultura a umění ve výchově*. Brno: Masarykova univerzita, 1996. ISBN 80-210-1275-7 .

VÁŽANKÝ, Mojmir. *Základy pedagogiky volného času*. 2 . dopl. vyd. Brno: Print-Typia, 2001. SSBN 80-86384-00-4 .

Velký sociologický slovník. Praha: Karolinum, 1996. ISBN 80-7184-164-1 .

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

WARD, Peter, Sam ADAMS a Jude LEVERMORE. *Jak se připravovat na práci s mládeží*. Vyd. 1 . Praha: Portál, 1997, 143 s. ISBN 80-7178-044-8 .

Internetové zdroje

Hra. *Metodický portál RVP* [online]. [cit. 2016-09-18]. Dostupné z : http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/H/Hra

PŘÍLOHY

Obrázek 1 – fotografie

Obrázek 2 – fotografie

Obrázek 3 – fotografie

Obrázek 4 – fotografie

Obrázek 5 – fotografie

Obrázek 6 – fotografie

Obrázek 7 – fotografie

Obrázek 8 – fotografie

Obrázek 9 – fotografie

Obrázek 10 – fotografie

Obrázek 11 – fotografie



Obrázek 1- Mapa světa se zajímavostmi jednotlivých zemí.



Obrázek 1- Zeměkoule odkud vystupovali lidé z celého světa.



Obrázek 3 - Samolepky z jednotlivých zemí sloužily jako suvenýr na cestovatelské hole.



Obrázek 4 - Úvodní motivace a představení světoznámého cestovatele Roberta Krotčilda.



Obrázek 5 - Sugar machine - stroj na výrobu sladkostí.



Obrázek 6 - Návštěva z Indie a koupel v Ganze.



Obrázek 7- Návod k výrobě bojové formy slona.



Obrázek 8 - Sloni táhnou do boje.



Obrázek 9 - Příprava na noc v Guinejském pralese.



Obrázek 10 - Stožáry s vlajky navštívených zemí na táboře postupně přibývaly.



Obrázek 2- Táborová pohlednice.

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Jiří Vološin
Katedra:	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.
Rok obhajoby:	2019

Název práce:	Etapová hra – Letem světem
Název v angličtině:	Stage Game – Around the World
Anotace práce:	<p>Bakalářská práce se zabývá popisem konkrétní táborové etapové hry Letem světem, kterou realizoval tábornický oddíl Zlaté šípy v létě 2016. V teoretické části se věnuji pojmu volný čas a jeho funkcím. Dále pak plánování, dramaturgii a realizaci táborové etapové hry.</p> <p>V praktické části je popsána konkrétní táborová hra, kde jsou podrobněji rozepsány vybrané etapy.</p>
Klíčová slova:	Volný čas, etapová hra, letní tábor, hra, zážitková pedagogika
Anotace v angličtině:	<p>The bachelor thesis deals with the description of a particular camp stage game called “Letem světem“ (“Around the World“), which was realized by the camp section Zlaté šípy in the summer of 2016. In the theoretical part, I deal with the term of “free</p>

	<p>time“ and its functions, further with planning, dramaturgy and realization of the camp stage game.</p> <p>A particular camp game is described in the practical part, with selected stages elaborated in detail.</p>
Klíčová slova v angličtině:	Free time, stage game, summer camp, game, outdoor education
Přílohy vázané v práci:	obrázek 1 – obrázek 11
Rozsah práce:	56 stran
Jazyk práce:	český