

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

Bakalářská práce

Anna Obořilová

Využití her na letním dětském táboře

Olomouc 2015

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

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně a použila pouze zdrojů uvedených v seznamu literatury a pramenů.

V Olomouci dne 22. dubna 2015

Podpis

Poděkování

Na tomto místě bych chtěla poděkovat paní Mgr. Pavle Vyhnálkové, Ph.D. za podnětné rady ke zpracování této práce a za její odborné vedení.

Velký dík patří i týmu vedoucích, všem, kteří se zapojili do příprav a realizace tábora a dětem, bez nichž by se tábory nemohly konat.

Obsah

Úvod	5
1 Dítě	6
1.1 Kdo je dítě.....	6
1.2 Rozdělení dětského věku	7
1.3 Mladší školní věk.....	7
1.4 Hlavní činnosti v mladším školním věku.....	8
1.5 Vliv prostředí na dítě	9
1.6 Vliv vychovatele na dítě	10
2 Výchova ve volném čase	12
2.1 Volný čas a výchova	12
2.2 Základy zážitkové pedagogiky	14
2.3 Hra.....	15
2.3.1 Pojem hra.....	16
2.3.2 Dělení hry.....	17
2.3.3 Metodický postup uvádění her	20
3 Tábor.....	23
3.1 Tábory a jejich dělení.....	23
3.2 Organizace tábora	24
3.3 Programová příprava.....	27
4 Program celotáborové hry	31
4.1 Rámcové informace	31
4.1.1 Občanské sdružení Sarkander	31
4.1.2 Tábor farnosti	31
4.2 Celotáborová hra – Za prameny pohádek	32
4.2.1 Úvod.....	34

4.2.2 Plán celotáborové hry	36
Den 1. – Tak jsme tady	36
Den 2. – Den prostých dívek	36
Den 3. – Den chytrolínů	39
Den 4. – Den zvířat.....	41
Den 5. – Den kouzelných bytostí.....	43
Den 6. – Den princů.....	50
Den 7. – Den princezen	54
Den 8. – Jedeme domů	59
4.2.3 Zhodnocení celotáborové hry	59
Závěr	62
Literatura a prameny.....	63
Seznam příloh.....	65

Úvod

Řekne-li se dětství, vybaví se člověku škola, kamarádi, hry, prázdniny. Rozvineme-li tyto slova, můžeme si představit pod slovem kamarádi blízké přátele, kteří nás podporují, je nám s nimi dobře. Pod slovem škola se skrývají i kamarádi a čas, který s nimi trávíme. Může to být i na školách v přírodě, lyžařských kurzech. Na takovýchto pobytech se nejčastěji hrají hry, které jsou voleny záměrně, aby něčeho dosáhly, jako třeba prohloubit vztahy. A s prázdninami a s touto úvahou se nám nemůže vybavit nic jiného než letní dětský tábor.

Většina dětí jezdí o prázdninách na tábory, protože se chtějí seznámit s druhými, být společně s těmi, kteří mají společné zájmy, zažít dobrodružství, něco nového se naučit, být součástí party.

Výběr táborů také záleží čistě na rodičích a dětech, nabídka je pestrá. Ať už jsou to tábory zaměřené tradičním stavěním si základny, anebo naopak takové, kde se využívá nejmodernějších technologií.

Náš tábor vznikl skupinou nadšených maminek, které chtěly zprostředkovat svým dětem možnost prožít společně mnoho chvil plných dobrodružství, zážitků, radosti ze společné práce, ... naučily nás, jak se nevzdávat, jak vést, jak podporovat, jak motivovat, až nás naučily vzít vše do svých rukou. Proto vznikl i tým pro přípravu tábora, jehož scénář je obsažen v této práci.

Hlavním cílem bakalářské práce je na základě poznatků z oblasti programové přípravy tábora a metodiky her zpracovat celotáborovou hru, následně popsat její průběh a po realizaci ji zhodnotit z pohledu vedoucích i účastníků.

Dílčím cílem teoretické části bude definovat pojmy dítě, hra a tábor, objasnit schopnosti dětí mladšího školního věku, vztah výchovy ve volném čase, popsat zážitkovou pedagogiku a organizaci tábora a shrnout poznatky o uvádění her a dramaturgii tábora. V praktické části bude předložen ucelený popis motivačního rámce celotáborové hry, jednotlivých her a jejich následné zhodnocení z pohledu vedoucích a účastníků.

Celá práce může nabídnout jakýsi přehled, jak připravit tábor po stránce organizace, jaké hry lze využít do dramaturgie tábora a jak je vhodně zařadit. Může posloužit jako určitý manuál k sestavení nové celotáborové hry anebo jako manuál ke zrealizování hryopsané.

1 Dítě

V této kapitole se zaměříme na dítě. Definujeme si, kdo je dítětem, jak se dětství dělí, jaké změny přináší mladší školní věk, co se od tohoto období života očekává, neboť právě tato věková skupina se účastní nejvíce táborů námi pořádaných. Naznačíme si, kdo dítě ovlivňuje, kdo na něj působí, jak by měl vypadat ideální vychovatel, jeho vlastnosti.

Dětství je součástí každého z nás, každý byl nebo je dítětem. Pamatujeme si, co jsme dělali ve škole, jak jsme trávili volný čas, s kým jsme se kamarádili, kdo se nám líbil, kterého učitele či vychovatele jsme uznávali. Pamatujeme si nejlepší anebo nejhorší zážitky. Víme, na kterém táboře byli skvělí lidé, kde se komu co stalo. Je to součástí každého z nás. Pokusme se přiblížit si dětství, abychom mohli zprostředkovat lepší a krásnější zážitky i dalším generacím.

1.1 Kdo je dítě

Podle Úmluvy o právech dítěte „se dítětem rozumí každá lidská bytost mladší osmnácti let, pokud podle právního řádu, jenž se na dítě vztahuje, není zletilosti dosaženo dříve.“ (Článek 1)

Dítě tedy je opakem dospělého, má jiná práva a povinnosti než dospělý, neumí se o sebe postarat, musí si svou osobnost a svou identitu vybudovat. Utváření osobnosti probíhá na základě dvou mechanismů. Prvním mechanismem jsou biologické pochody zrání organismu a druhým jsou psychologické procesy učení. (Šimíčková Čížková, 2003, s. 8) U každého člověka je to jiné. Musíme zvážit vliv dědičných předpokladů a biologických zvláštností a také vliv vnější výchovy a prostředí. (Urbanovská in Kantorová et al., 2008, s. 225)

Každý člověk pochází z rozdílného prostředí, má jiné předpoklady, je ovlivňován jinými lidmi. Proto ani žádné dítě nemůže odpovídat přesným popisům v knihách. Přichází na svět s jiným dědičným vybavením a přesto, že na něj působí často podobné podněty, je vystaven ve svém prostředí jiným životním okolnostem. Mnohá podněty životních podmínek mohou duševní vývoj částečně nebo celkově akcelarovat či brzdit. (Čačka, 1997, s. 107)

Jedinec tedy prochází jistou vývojovou změnou, jež lze chápat jako přechod projevu méně dokonalého k dokonalejšímu. Obecně „vývoj lze charakterizovat jako celistvý, individuální proces, který zahrnuje somatickou i psychickou stránku osobnosti.“ (Šimíčková

Čížková, 2003, s. 9) Osobnost se tvoří nikoliv důsledkem osvojování společenské zkušenosti, ale jako výsledek složité interakce propojených vnějších a vnitřních vývojových faktorů. (Urbanovská in Kantorová et al., 2008, s. 228)

1.2 Rozdělení dětského věku

Periodizaci lidského bytí vytvořilo mnoho autorů. Například Komenský, Příhoda, Erikson, Matějček, Wallon, a další. Někteří se zabývají pouze fyzickými změnami, jiní duševním vývojem, někteří jen jinak pojmenovávají podobná období. Čačka uvádí periodizaci podle Wallona. Ten osobnost fází na šest stadií:

- první stadium (období do jednoho roku) – novorozenec a kojeneček,
- druhé stadium (jeden až tři roky) – batole,
- třetí stadium (tři až šest let) – předškolní věk,
- čtvrté stadium (šest až jedenáct let) – dětství a prepuberta,
- páté stadium (jedenáct až patnáct let) – puberta,
- šesté stadium (patnáct až dvacet dva let) – adolescence.

Každé období má svá kritéria, co by dítě mělo být schopné zvládnout, čemu se má naučit, co má mít rozvinuté. Nemůžeme například po batoletu chtít, aby nám četlo, neboť tomuto se učí ve školním věku.

Pro účely této práce se budeme zabývat podle Wallona čtvrtým stadiem, podle většiny autorů mladším školním věkem. „Matějček rozlišuje mladší školní věk v užším pojetí (6-8 let) a střední školní věk (9-12 let).“ (Šimíčková Čížková, 2003, s. 93) My se ovšem zaměříme na celé období od šesti do jedenácti let, neboť na náš tábor jezdí nejvíce dětí právě v tomto věku.

1.3 Mladší školní věk

V tomto období se dítě zaměřuje „na svět, jaký je, chce ho pochopit.“ (Šimíčková Čížková, 2003, s. 93) „Hlavním požadavkem je zvládnutí školní práce (...), osvojení postupu samostudia, racionální řešení problémů, včetně vytváření vztahů k vrstevníkům, učitelům i cizím lidem, sociální kooperace, další posílení nezávislosti a sebekontroly, soutěživost a posílení frustrační tolerance.“ (Čačka, 1997, s. 22)

Nástup do školy je v životě dítěte velkým mezníkem. Nastává období, pro které je typické mnoho výrazných změn. Prodlužuje se postava, dochází ke zlepšení koordinace jemné

motoriky, posilování koncentrace, rozvíjení duševních procesů jako je prožívání, orientace i chování. Jsou-li děti neposedné a hravé, není pro ně lehké sedět klidně v lavici, umět dávat pozor a zároveň dělat, co říká paní učitelka. Zároveň se musí seznámit s mnoha novými dětmi ve třídě. Požadavky nejsou jen ve škole, ale i doma, kde vznikají přísnější měřítka. Změn nastává mnoho a jsou příliš náhle. Stává se tedy, že dítě se cítí zmateně, rozčileně, unaveně. Ale po roce už je dítě přizpůsobenější a vyrovnanější. (Čačka, 1997, s. 70) Proto je lepší přihlašovat dítě na tábor po první třídě, kdy už umí číst, umí se vyrovnat s úkolem, je celkově vyrovnanější a umí přijmout nový kolektiv.

Obecně lze říci, že dítě je aktivní a snaživé, ochotné spolupracovat, iniciativní, pilné a pracovité. Při pohybu se uvolní a je pak pozornější. Každé dítě je zvědavé, nechce jen přijímat informace pasivně. Co se týká představivosti, dítě je již schopné rozlišovat mezi realitou a fantazií. Umí si vybavit potřebnou představivost. Zdokonaluje se i v paměti. Dokáže si záměrně pamatovat, logicky usuzovat. Nejdůležitější je rozvoj pozornosti, na kterém jsou závislé ostatní poznávací procesy. Po nástupu do školy je dítě velmi málo schopné být pozorným. Neudrží dlouhodobou pozornost, musí se zařazovat krátkodobé úkoly anebo pomoci si hravými prvky. Učí se psát a číst a postupně rozvíjejí slovní zásobu. Dítě se také učí regulovat své emoční projevy, rozeznávat morální zásady, zpočátku se snaží vše využít pro sebe, později bere ohled na kolektiv vrstevníků, kde si vytváří nové vztahy. Vztahy jsou zpočátku jen nahodilé, později se vytváří skupiny kamarádů. (Šimíčková Čížková, 2003, s. 94-99)

1.4 Hlavní činnosti v mladším školním věku

„Hlavní činností dítěte mladšího školního věku je učení a práce, plnění zadaných úkolů. Pro zdravý rozvoj osobnosti je však stále důležitá hra.“ (Šimíčková Čížková, 2003, s. 99) Děti mají rády hlavně pohybové, soutěživé a společenské hry, u kterých se postupně pravidla ztěžují. Chlapci obecně jsou při hrách hlučnější, agresivnější, potřebují prostor a hry jsou originální a tvořivé. Dívky naopak vyhledávají hry stereotypní, klidné a mají spíše uzavřený prostor. Hra se stane relaxací, jakýmsi odreakováním od školních povinností. Funkce hry může naopak být diagnostická či terapeutická, což pomáhá učitelům při jejich pedagogické činnosti. (Šimíčková Čížková, 2003, s. 99)

V mladším školním věku nacházíme zájmy, které jsou prozatím přechodné, neboť dítě teprve určuje směr svých schopností a volí proto různé aktivity. Je to však pro toto období

velmi důležité, protože najde-li se dítě v zájmové činnosti, rozvíjí a obohacuje tak svou osobnost, a zároveň může kompenzovat neúspěchy ve škole a ve svých výkonech. Po celý život je důležitá potřeba seberealizace. (Šimíčková Čížková, 2003, s. 99)

Postupným uvědomováním si sebe sama a vlastním kritizováním se dítě bojí zesměšnění, což oslabuje jeho spontaneitu. Zpočátku bylo spontánní, vycházelo z prožití situace, později ale dává přednost „objektům.“ „Živé a spontánní prožitky i fantazie raného dětství jsou nyní při nepevnosti východisek vlastního „já“ poměrně snadno korigovány a ukázkovány osvojovanými principy. (...) Vše je hodnotné pouze, má-li to hodnotu i v očích jiných.“ (Čačka, 1997, s. 72)

Každé dítě potřebuje svůj prostor pro vytvoření sebe samo. Potřebuje zároveň jasné vytyčení hranic a mezí, naučit se, že kolem sebe má i jiné, bez kterých to buďto nezvládne, nebo jim má pomoci. K tomu všemu mu napomáhá svět kolem.

1.5 Vliv prostředí na dítě

Dítě je ovlivňováno (Hofbauer, 2004, s. 55-162):

- v rodině,
- ve volnočasových aktivitách a zařízeních školy,
- v prostorách a zařízeních volného času mimo školu,
- ve sdruženích dětí a mládeže,
- vrstevníky v obci a regionu,
- médiu a komunikačními kanály,
- celou společností, která má působit na dítě.

Každé prostředí by mělo dítěti nabízet uspokojení jeho duševních potřeb, dávat mu dostatek podnětů, učit ho lásce, samostatnosti. Realitou je, že na ně často klade požadavek za požadavkem. Očekává se kázeň, obratnost při hře, školní práci. Aby dítě zůstalo vyrovnané a umělo se přizpůsobit životním podmínkám, je třeba uspokojit jeho vlastní potřeby, i požadavky okolí. (Čačka, 1997, s. 107), „Právě v mimoškolní činnosti se dítě nezřídka setkává s těmi nejmocnějšími popudy k důvěře ve vlastní síly, optimismu, úctě k pravidlu.“ (Čačka, 1997, s. 120)

Základním smyslem výchovy by mělo být rozvinutí lidských hodnot i postojů a učit člověka znalostem a dovednostem, díky kterým se cítí bezpečněji a umí zakusit více prožitků a uspokojení. (Vážanský, 2001, s. 68) Podle Úmluvy o právech dítěte by výchova měla

směřovat k rozvíjení osobnosti dítěte, jeho nadání a schopností, měla by posilovat úctu k lidským právům, k rodičům, ke kultuře, k jiným civilizacím, k přírodnímu prostředí, měla by dítě připravovat na zodpovědný život ve společnosti, ve které bychom si měli porozumět, snášet se, moci se přátelit mezi různými skupinami. (Článek 29)

Výchovu individua lze vymezit i takto: „Společnost, která na sebe přebírá povinnost přeměny jedince, podněcování jeho rozvoje a struktury jeho bytí, musí zabezpečovat následující charakteristické znaky osobnosti člověka: chápání svobody jako možnosti seberealizace, poznávání sebe sama, radost z poskytování a sdílení, redukce chtivosti, nenávisti, iluzí a závisti, vědomí jistoty, identity, sebedůvěry a solidarity s okolním prostředím. Také podněcuje vědomí nutné ukázněnosti a respektování skutečnosti pro dosažení cíle, prožívání lásky a úcty ke člověku ve všech jeho projevech a posiluje schopnosti celistvého harmonického života atd.“ (Vážanský, 2001, s. 69)

Každé dítě potřebuje cítit, že není zbytečné, že si jej někdo všímá, věnuje se mu. Na našem táboře se snažíme věnovat se všem dětem a nenechávat někoho stranou. Při hrách by se měli zapojit všichni. Ideální je, zapojí-li se i vedoucí, aby je děti více vnímaly jako někoho, kdo je jim blízký a ne jako někoho, kdo je hlídá a rozkazuje.

1.6 Vliv vychovatele na dítě

Nejdůležitějším vztahem edukačního procesu je vztah vychovatele a vychovávaného, jenž ovlivňuje charakter, průběh i výsledek edukačního procesu. V dětském věku je obzvláště důležitý vliv kvality tohoto vztahu, protože dítě mladšího školního věku v osobnosti pedagoga nachází vzor, na jeho názorech je závislé, snadno přijímá jeho autoritu. (Urbanovská in Kantorová et al., 2008, s. 241)

Postoj dítěte ke škole utváří učitel, který může být autoritativním, nejistým, temperamentním, unaveným, nebo jen škatulkuje děti do určitých skupin. Pak dítě nemá potřebu se zdokonalovat, něčemu se učit, snažit překonávat samo sebe. (Šimíčková Čížková, 2003, s. 98-99) Není to jen učitel, kdo dítě zbaví chuti něčemu se učit. Může to být i autoritativní rodič, vychovatel, soused, kdokoliv z okolí. Lze říci i o sousedovi, že je vychovatelem, neboť působí na dítě.

„Nejcennějšími vlastnostmi dobrých vychovatelů jsou: přirozená láska k dětem, trpělivost, porozumění, přiměřené požadavky, důslednost, optimismus a sebedůvěra. – Děti vedené vychovateli s těmito vlastnostmi tedy mají největší naději vstupovat do života

s důvěrou, citově vyrovnané, veselé, podnikavé, přátelské, dobře spolupracující, snaživé, vytrvalé a poctivé.“ (Čačka, 1997, s. 147)

Snažme se proto o to, abychom k dětem přistupovali s porozuměním, láskou a přátelstvím, aby v nás viděli pomoc a přátelství a nebyli jsme jen dalšími lidmi, kteří po nich něco chtějí.

2 Výchova ve volném čase

Volný čas je pro každého člověka příjemným trávením, smí si jeho náplň zvolit sám, činit to, co ho zajímá, tedy o prázdninách jet třeba na tábor, o víkendu na zajímavou akci. Tábory se většinou zakládají na zážitkové pedagogice, proto si vysvětlíme, co to znamená, jaké jsou její principy. Nedílnou součástí volného času, a u dětí mladšího školního věku také náplní, jsou hry. Mohou být spontánní, neřízené, právě děti něco napadne, hrají si s autíčky, s panenkami, s kostkami, běhají, skáčou, vyplní si chvílky čekání ... volí si hru samy. Na druhou stranu jsou hry řízené, kdy jsou jasně daná pravidla, která musí dodržovat, a právě tyto hry jsou náplní zážitkových akcí a táborů a proto si je blíže popíšeme. Vysvětlíme si, co to hra je, jak ji lze dělit a jak má vypadat její příprava. Co je potřebné u každé hry mít určeno, pro koho je vhodná.

2.1 Volný čas a výchova

Volným časem rozumíme dobu, se kterou „člověk může nakládat podle svého uvážení a na základě svých zájmů. Volný čas je doba, která zůstane z 24 hodin běžného dne po odečtení času věnovaného práci, péči o rodinu a domácnost, péči o vlastní fyzické potřeby (včetně spánku).“ (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 341) Takto chápeme volný čas jako negativní pojem. Můžeme na něj ale nazírat i jako na čas svobodný, pro nás, pro naši realizaci, můžeme dělat, co chceme, nejsme do ničeho nuceni. Máme volnost v jednání. Pojem volného času je tedy chápán pozitivně. (Vážanský, 2001, s. 29-30)

Každý člověk přistupuje k volnému času jinak, má jiné požadavky. Ale má i nějaké očekávání, chce získat nové zážitky. Nejčastěji si chce odpočinout, zažít zábavu, rozvinout svou osobnost. To jsou i hlavní funkce volného času. (Hofbauer, 2004, s. 13) Horst Opaschowski poukázal na hlavní potřeby a vytvořil jejich přehled (Vážanský, 2001, s. 36-38):

- Rekreace – jisté osvěžení, zotavení, zdraví, uvolnění, odpočinek, dobrý pocit,
- Kompenzace – vyrovnání nedostatků, zřeknutí se norem, rozptýlení, užívání si života,
- Edukace – poznání, další vzdělávání, touha po zážitcích,
- Kontemplace – hledání sebe sama, sebevědomí, klid, rozjímání, pohoda,
- Komunikace – touha po sdělení, družnosti, vztahy, objevování času pro jiné,

- Integrace – kolektivní vztahy a vytváření skupin, potřeba společnosti, pocit společného prožívání,
- Participace – možnost potvrzení sebe sama, angažovanosti, spolurozhodování, spoluúčast,
- Enkulturační – schopnost vyjádření se, spontaneita, fantazie, kreativní rozvoj, podpora iniciativy.

To jsou možnosti, které nám volný čas nabízí. Je ovšem na nás, zda to přijmeme anebo ne. Mnohdy jsme ale ovlivněni vnějším působením. Nejčastěji náš volný čas určuje příjem rodiny, ale také shon města a snaha vymanit se, snadná dostupnost, egoismus, sdělovací prostředky, kde je velkým množstvím zastoupeno násilí, otevřeně se mluví o dříve tabuizovaných tématech. Člověka také ovlivňuje výroba nejrůznějšího zboží, která je založená na kvantitě. Dříve bylo pro člověka důležité to, kým je. Vážil si vlastností, jako jsou tolerance, porozumění, skromnost, pokora, poctivost. Dnes člověku záleží na tom, co má. Jaký je jeho majetek, jmění, co vlastní, nejčastěji jsou lidé zákešní, závistiví, sobečtí. Na první místa kladou práci, aby měli peníze, ale dochází k odcizení pracovního smyslu, necítí odpovědnost, nejsou spokojeni, svazují je pravidla, předpisy, předem určený časový režim. Na denním pořádku jsou termíny, spěch, napětí, denní rozvrhy a volný čas je jen ta doba, která nám zůstane. Něco málo, které můžeme využít pro sebe. Celý proces je často provázen stresem a nudou, protože bez předpisů ani nevíme co dělat. A pokud jsme nezaměstnaní a necítíme se být uznávaní, pak ztrácíme sebedůvěru, máme pocit marnosti, zbytečnosti, bezcennosti, obracíme se proti společnosti, sklouzáváme ke kriminalitě, k sektám, drogám, pohlavním výstřelkům. (Vážanský, 2001, s. 16-20)

Volný čas je v současné době prostoupen komercí, pasivitou účastníků, technika je nade vše, člověk je lhostejný a rezignuje k okolnímu světu. Proč se snažit dělat něco aktivně? Jsme svobodní, nezávislí. (Pelánek, 2013, s. 14)

Abychom něčeho dosáhli a mohli „změnit svět,“ je potřeba začít již s dětmi. Musíme je umět správně vychovávat, což znamená „záměrně působit na osobnost člověka s cílem dosáhnout pozitivních změn v jejím vývoji.“ (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 345) Prvním hybatelem je rodina, která zásadně formuje osobnost a vytváří hmotné podmínky a zabezpečuje sociální ochranu. Dále pak rodina, která žije od výplaty k výplatě, nemůže umožnit dítěti nabídku všech aktivit, které by chtělo. Životní styl rodiny je tedy jakýmsi

regulátorem, který má pozitivní podporovat a negativní eliminovat. (Hofbauer, 2004, s.56-64) Jelikož dětský věk znamená méně povinností, je den tvořen především volným časem. U dítěte mladšího školního věku bývá náplň volného času mnoho zájmů, ale nemusí být trvalé a často jsou přelétavé. Proto v tomto období je důležité umět dítě správně vést a vychovávat, aby si později umělo najít svou cestu. (Vyhnálková in Kantorová et al., 2010, s. 164) Tomu mají napomáhat jak rodiče, děti, tak i dospělí, kteří na dítě působí, ať už jako dobrovolníci, externí nebo profesionální pracovníci různých organizací. (Hofbauer, 2004, s. 33) Je tedy vhodné, najít správný vztah mezi volným časem a výchovou, který by dětem měli ukázat a pomoci nalézt dospělí, na ně působící. Tento vztah by měl být ve třech oblastech (Hofbauer, 2004, s. 18):

- Výchova ve volném čase – představuje působení v určitém časovém prostoru, děti se začleňují do výchovného procesu, stávají se aktivními činiteli a vytváří možnost je formovat.
- Výchova prostřednictvím aktivit volného času – volný čas představuje prostředek, kterým si osvojujeme individuální rysy, znalosti, kompetence, dovednosti.
- Výchova k volnému času – volný čas má být klíč, kterým si budeme odemykat nové možnosti, a člověk se stane motorem, který udá orientaci celému snažení. Dojde k cíli.

Jedním z prostředků výchovy a volného času je zážitková pedagogika, která má na táborech nezastupitelné místo.

2.2 Základy zážitkové pedagogiky

Zážitková pedagogika, podobně také výchova prožitkem, výchova dobrodružstvím, se zaměřuje na dovednosti a postoje účastníka a má dva hlavní principy: učí prostřednictvím zážitků a rozšiřuje dobrodružstvím komfortní zónu. Základem je vlastní aktivita. Čím více úsilí a energie člověk vynaloží, tím má intenzivnější zážitky, které pak může využít. Avšak je rozdíl mezi rekreačním a pedagogickým zážitkem. Důležitým rozdílem je reflexe, která nám pomáhá zážitek zpracovat. Tento proces nám shrnuje Kolbův cyklus, jenž je tvořen čtyřmi fázemi: zkušeností (zážitkem), ohlédnutím (co se dělo), hodnocením (co bylo dobře či špatně), plánem změn (jak to napravit). Tento cyklus tvoří jakousi spirálu našeho života, neboť z každé situace si něco odnášíme. Druhým principem je rozšiřování komfortní zóny, určité oblasti, v níž se cítíme bezpečně. Tuto zónu neradi opouštíme, ale pokud nás někdo

psychicky podrží, nahlédneme do zóny učení, a pokud situaci zvládneme, komfortní zóna se nám rozšíří a cítíme se dobře. Nutné je ale odhadnout náročnost jednotlivce. Je-li nízká, ničemu se nepřiučíme, je-li přehnaná, dostaneme se do zóny ohrožení, kde jsme si tak nejistí, že se nepřiučíme a navíc nám hrozí reálné nebezpečí. Úkolem je nastavit náročnost tak, aby se stala zajímavým dobrodružstvím. Nutností je seskládat program tak, aby nesplýval nebo nebyl příliš náročný. (Pelánek, 2013, s. 21-24)

Zážitkové akce nás nutí vyvíjet aktivitu v trávení volného času. Pociťujeme kvalitní naplnění, jež pod sebou může skrývat navázání nových kontaktů, stmelování skupin, rozvoj komunikace, tolerance, vedení lidí, rozvoj obratnosti, fyzické kondice, tvořivosti, představivosti, umožňuje kontakt s přírodou a její poznávání, sebepoznání, zamýšlení nad sebou, jak mě vidí druzí, inspirace pro změny v životě, dobře strávený čas, zábava a vzpomínky. (Pelánek, 2013, s. 11-12)

Nyní si uvedeme, jak lze naplnit čas, co můžeme zařadit za činnosti, nebo jaké používáme prostředky (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 111-113):

- pohybové aktivity – sporty v přírodě, turistika, rekreace, cvičení a hry v přírodě, tábornická a zálesácká praxe,
- umělecké aktivity – literatura, výtvarné umění, hudba a zpěv, tanec, film, divadelní umění, fotografování,
- sociálně psychologické aktivity – komunikativní, sebepoznávací, zaměřené na tvořivost, intelektuální, sociální,
- společenské aktivity – moderní společenské hry, happeningy, slavnosti a rituály, moderní deskové hry,
- kognitivní aktivity – pozorování a monitoring, poznávací, experiment,
- technické aktivity – konstrukce, zručnost, technika, vlastní práce,
- IT a mediální aktivity – hry, programování a tvorba, vyhledávání, mediální tvorba.

2.3 Hra

Jak již bylo řečeno, hra je nejčastější náplní volného času dětí mladšího školního věku. Nyní si tedy uvedeme, co chápeme pod pojmem hra, zaměříme se především na řízenou hru, jež je nutná k přípravě programu zážitkové akce nebo tábora. Pokusíme si uvést jak hry dělit a jak vypadá metodika hry.

2.3.1 Pojem hra

Řekneme-li hra, každému se vybaví různé spojení. Dle Huizingy lze hru vymezit jako „svobodnou, specifickou lidskou činnost, jež se odehrává v rámci určitého jasně vymezeného času a prostoru podle dobrovolně přijatých a zároveň bezpodmínečně závazných pravidel. Hra má svůj smysl a cíl v sobě samé, doprovází ji pocity napětí a radosti a vědomí odlišnosti od každodenního všedního života.“ (Vyhnálková in Kantorová et al., 2008, s. 172,173) Pod pojmem hra se nám může vybavit prožitek, aktivita, soutěž, zábava, relaxace, učení, volnost, protiklad vážných věcí, příjemné ukrácení chvíle, je nedílnou součástí lidského života. Prostupuje jím od začátku do konce. Pomáhá nám řešit konflikty, učí nás socializaci, tvoří naši osobnost. Učí člověka přijímat prohry nebo výhry a také tomu, že to příště může dopadnout jinak a nemá se tím trápit. Má umět přijmout úspěch i porážku. Každý národ a každá kultura si vytvářeli své vlastní hry, které se předávaly z generace na generaci, proto na různých místech je každá hra jedinečná, nová, obohacená o nové poznatky. Stále větším problémem se stala soutěživost, jež vedla od příjemného bavení až k touze vyhrát vždy, což může být problémem i v dalším přístupu k lidem. Hra se stala základem života, jenž nás obohacuje, proměňuje, kultivuje. Má svá pravidla, jisté hranice, které nám dovolují být svobodní při hře, a zároveň nenarušovat svobodu druhých. V současné době je hra odsunuta na jinou kolej. Do popředí se dostávají hrdinové počítačových her, jejich jazyk a gesta se přejímají do běžného života. Není důležité, co prožíváme, ale co máme, vlastníme, umíme. Hra nám má pomoci přijmout určitou sociální roli a umět reagovat na sebe sama a na druhé. Mnohdy ale neumíme přijmout svou podstatu ve vztahu k druhým a snažíme se dát všemu svůj ráz, vytvořit vše podle naší představy. Hra, stejně jako náš život, je prostoupena velkým množstvím vztahů, vazeb, společenských pravidel, proto je důležité naučit se hrát na společném „hřišti,“ kde budou stejná pravidla pro všechny. Mnohdy jsou ale silnější jedinci hnáni touhou prosadit se a spravedlivé střídání a dodržování pravidel jde stranou. V každé hře lze měnit taktiku, můžeme různě testovat, hledat klíčky, finty, prchat, blufovat, klamat soupeře, ale tak je to i v běžném životě. Před dětmi se snažíme také taktizovat. Jsme unavení a dítě si chce s námi hrát, ale my jej pošleme pryč, jsme příliš unavení, ale pak si musíme uvědomit, kdo vlastně to dítě vychová? (Mazal, 2007, s. 9-16) Samo se to nenaučí a televize není příliš dobrý vzor, je-li v něm tolik násilí. A hlavně kdo nám vynahradí ten čas, který se již nevrátí. Dítě vyroste a my budeme litovat, že jsme ztratili čas, který je jen jednou.

V období před nástupem do školy hra představuje hlavní zdroj informací. Pomocí ní se učíme všemu, co od nás okolí očekává. S nástupem do školy nastává velká změna. Jsme nuceni přijmout režim, jenž nám dává čas na práci a čas na hru. Je důležité zvyknout si na školní prostředí, pochopit vztahy, kdo se stává nadřízeným a kdo podřízeným, naučit se pravidlům a umět spolupracovat. Postupně se u nich rozvine tvořivost a kreativita, jak správně nakládat s časem a jak vše využít. Důležité je střídání aktivit, abychom dali možnost zapojení všech a hlavně šanci na výhru, která se pro ně stane hnací silou pro další činnost. V pubertě je důležité stručně vysvětlit pravidla a nechat hráče, aby si našli vlastní cestu. Dospělí a senioři nejčastěji hrají hry s dětmi nebo s vnoučaty anebo si jdou zahrát s přáteli. Ovšem doba, která představuje hru, je oproti dětství a dospívání mnohem menší. (Mazal, 2007, s. 26-30)

Používáním hry „navozujeme situace, příběhy, děje, role, ve kterých se jedinec či skupina rozvíjí a roste vědomostně, dovednostně, ale především zkušenostně ... hru chápeme jako jeden z nejideálnějších prostředků harmonického rozvoje osobnosti (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 114)“. Pro harmonický rozvoj je třeba si klást cíle a jejich dosahováním tvořit osobnost.

Hra má plnit určité funkce, představuje určitou roli (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 67-69):

- vytrhnout ze známého prostředí,
- rozšiřovat osobní hranice a objevovat sebe sama,
- zkoumat sociální interakce a hry,
- rozvíjet dovednosti – sociální, intelektuální, kreativní, rozvoj a ovládnutí emocí, fyzické.

2.3.2 Dělení hry

Jednotné dělení her nenajdeme. Každá hra se zaměřuje na rozvoj našich vědomostí, znalostí a dovedností. V jednotlivé hře je cíl různý, máme jiné podmínky, jiné prostředí.

„Hra má různé aspekty – poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický.“ Je určena pro jednotlivce, dvojice, malé skupiny, velké skupiny, hry s pomůckami, atd. (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 92-93)

Hru můžeme dělit například podle výchovných cílů, tedy hodnot, k jakým se snažíme naším působením směřovat, mají rozvíjet (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 114-115):

- jazykovou inteligenci – umět se vyjadřovat, vysvětlovat, vyprávět,
- hudební inteligenci – zapamatovat si melodii, schopnost vnímat tón,
- matematicko-logickou inteligenci – dokázat pracovat s čísly,
- prostorovou inteligenci – umět si představit nové obrazy, objekty,
- pohybovou inteligenci – být pohyblivý, manuálně zručný, zvládat sport,
- intrapersonální inteligenci – umět se vyznat ve svých pocitech, pracovat s emocemi,
- interpersonální inteligenci – vidět a porozumět potřebám a záměrům druhých,
- vztah k přírodě – jak vnímat živé, celek.

Mimo působení a rozvíjení inteligencí můžeme rozlišovat hry na:

- kombinované – uplatnění a prověření celé osobnosti,
- pomocné – mají pobavit, navodit atmosféru, uvolnit, rozehrát.

Jiné dělení uvádí tyto hry (Franc, Zouňková, Martin, 2007, s. 69-75):

Kritériem je prostředí:

- terénní (outdoorové) hry – les, louka, hory, u vody,
- hry do místnosti,
- hry do městského prostředí.

Kritériem jsou pravidla:

- strukturované hry – jasný, přesný soubor pravidel,
- málo strukturované nebo nestrukturované hry – určené pouze prostředí a motivace.

Kritériem jsou cíle:

Většina her se řadí do více kategorií, neboť mohou rozvíjet psychické, fyzické, emocionální i sociální dovednosti, ale jedna je vyzdvihována.

Hry rozlišujeme i podle formy, jaké jsou rysy hry, jak se zapojuje jedinec, či skupina:

- inscenační hry – hráč postaven do situace, kterou má řešit, a rozvíjet svou osobnost,
- týmové hry – kontakt s druhými, učí se vůdcovství, rozdělování rolí, plánovat,

- simulační hry – zapojení do hry v určité roli,
- iniciativní hry – zadán úkol, který má být splněn, řadí se i seznamovací hry,
- hry v rolích – přijetí role a její postupné rozvíjení, role jsou skutečného charakteru (simulační hry), fiktivního (hra v rolích) anebo inspirované zajímavou historickou osobou (charakterizace),
- psychologické hry – požadují vyšší emocionální nároky, důležité je vedení odborníkem z praxe,
- sociodrama – nejčastěji kontrolovaná diskuze, snaha pochopit problémy pomocí situací, obsahuje hodnoty, postoje, mravní zásady,
- předkurzovní hry – mohou plnit úkoly ještě před zahájením setkání s ostatními,
- kombinované formy:
 - „otvíráky“ neboli zahajovací programy – seznámit účastníky mezi sebou, představit jim svět na kurzu,
 - „zavíráky“, programy na závěr kurzu – uzavřít svět na kurzu,
 - hry běžící v pozadí – nejsou přesně zařazeny do programu, probíhají souběžně,
 - paradoxní hry – snaží se rozbít stereotypy na kurzu, má popírat pravidla a zpochybňovat smysl aktivit,
 - turnaj nebo soutěžní klání – má pozitivní vliv, posiluje motivaci do hry,
- ne-herní formy aktivit:
 - „atmosférotvorné“ prvky – rituály, výzdoba, nečekaná setkání, artefakty, osvětlení, zvukový doprovod,
 - „červená nit“ – série drobných rituálů dne, opakují se každý den – při výdeji jídla, buzení,
 - happening – různé výtvarné programy provázené zdobením těla a tancem,
 - dílna, přednáška, miniškola – získávání nových dovedností, zaměřeno na tvořivý přístup, zkoušet nové věci a experimentovat,
 - audiovizuální prezentace – záběry z cest, předčítání, sledování filmu,
 - výstavy a představení – představení výsledků kreativní práce účastníků,
 - výprava – několikadenní expedice s poznáváním kultury, krajiny,
 - inspirativní host – může přednášet, uvést určitý program, často úspěšní lidé,
 - outdoorové dobrodružné aktivity – skalní lezení, vodní aktivity, kolo, orientační běh,

- brigáda, obecně prospěšná činnost – pomoc v lese, návštěva seniorů v domově důchodců,
- další aktivity – záleží na fantazii týmu, úklid střediska, pomoc v kuchyni, zeď nářků/smíchu na postřehy účastníků (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 69-75)

2.3.3 Metodický postup uvádění her

Každý člověk si vytváří nějakou zásobu her. Někteří pouze v paměti, protože je nepotřebují tak často nebo nemají takové množství. Pro každého, kdo pracuje s dětmi, je dobré si vytvářet svou vlastní kartotéku, kterou doplňuje o své vlastní poznatky. Je vhodné mít šablonu, aby se v ní lépe orientoval a snadněji hledal. Ta obsahuje popis hry a její kritéria.

Návrh jedné možné šablony si uvedeme i zde (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 80-103; Hanuš, Chytilová, 2009, s. 118-120):

- název hry – měl by zaujmout,
- jméno autora nebo pramen,
- zaměření hry – lze specifikovat subjektivně – denní doba, délka hry, fyzická nebo psychická náročnost, kreativní hra, podle cíle,
- čas na přípravu – čas přípravy na místě akce, nepočítá se čas výroby pomůcek a promýšlení hry,
- počet instruktorů na přípravu – určit, kdo bude šéfem hry (manažerem), členy týmu,
- materiál – zdroje k dispozici – instruktoři, čas na přípravu, na hru, prostředí, materiál,
- čas na hru – její realizace,
- počet instruktorů na hru – organizátoři a zabezpečení,
- počet hráčů – pro některé hry důležité, ovlivňuje průběh, důležité je i dělení do skupin: náhodné, podle schopností a dovedností, podle pozitivních či negativních sociálních vazeb, kapitáni si volí družstva, jak se lidé znají, speciální dělení,
- věková kategorie – určení pro jaký věk je hra vhodná,
- prostředí – určuje vhodné místo, prostor a specifické potřeby pro realizaci,
- denní doba – udává optimální část dne – specifické časy vytváří zvláštní kouzlo pro hry,
- roční období – kritérium pro realizaci aktivity, aby neztratilo kvalitu,

- charakteristika – stručný záměr hry, zkrácený herní mechanismus, důležitou součástí hry jsou pravidla, které by měly chápat obě strany, účastníci se pravidla mohou dovědět z centrálně vyvěšených, přichystaných pro každého účastníka, ústním vysvětlením, postupným odhalováním anebo u málo strukturovaných her hráči sami pochopí co dělat,
- prostředí – jak správně vytvořit „kulisy“ hry, připravit trať, místnost, navodit atmosféru,
- motivace, uvedení hry – prostor pro naši fantazii, tvořivost, mnoho způsobů uvedení, interaktivní vstup do hry, navození atmosféry, vzbuzení zvědavosti, nesouvisí s pravidly, na začátku kurzu motivace delší, postupně se zkracují, nemusí být těsně před zahájením hry, vzbuzuje větší zvědavost, různé formy: hraná scénka, poslech nebo sledování libreta, krátká aktivita, vysvětlení hry, psaná motivace, minimalistická motivace,
- logistika („technický přehled“) – popis děje, úlohy, zadání, role instruktorů, přehled co, kdy, jak probíhá – nutno být připraven na nečekané situace, vhodné mít scénář, každý vedoucí před zahájením musí vědět, co potřebuje: kdy vstupuje do hry, jaká je jeho role a jak je propojená s ostatními, posloupnost událostí, struktura hry a povědomí o pravidlech, jaký asi bude vývoj, co smí účastníkům sdělit, komu klást dotazy, kdy končí ve hře a co dělá poté; kdy a jak se účastníci dozvědí informace ke hře,
- tipy pro instruktory – dobré rady jak ozvláštnit, možné problémové situace, zkušenosti z minulosti,
- možné úpravy – nápady, možnosti, užívané modifikace. (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 80-103; Hanuš, Chytilová, 2009, s. 118-120)

Po zahájení hry šéf hry neboli koordinátor kontroluje průběh hry, předvídá problémy, stará se o bezpečnost jak fyzickou, psychologickou tak i ochranu materiálu a prostředí, hlídá čas. Další osobou, která se ve hře může objevit je rozhodčí, jenž zodpovídá otázky k pravidlům, je jejich interpretátorem a řeší konflikty mezi hráči. Povinnostmi instruktorapři hře je být tam, kde má, dělat to, co mu bylo zadáno, informovat koordinátora při jakékoliv změně situace, problému, motivovat hráče, jak pozitivně tak negativně, aby zmobilizovali síly. Instruktor se může nacházet v roli účastníka, kde má za povinnosti neprozradit další pravidla či strategie, nesrovnávat výkony skupin, vložit se do hry jako účastník a nedávat si pauzy

s ostatními instruktory, chovat se jako účastník, povzbuzovat ostatní, nedržet se zpátky. (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 86-88)

V průběhu hry je důležité dbát na bezpečnost jak fyzickou tak psychologickou a emoční. Nesmí být ohroženi účastníci ani vedoucí a týká se to i prostředí, kde hrajeme a materiálu, který používáme. Mnohdy se stane, že je nutné upravit časový plán, který jsme si určili. Pokud by hra měla být delší, než jsme si určili, můžeme ji ukončit, ale ovlivní to dojem hráčů, prodloužit limit, ale je nutné konzultovat s dalšími vedoucími následující aktivity anebo změnit hru tak, aby zapadla do plánu, ale nemělo by to ztratit smysl. Hráči také mohou být rychlejší, než jsme si mysleli, nejčastěji je vhodné přejít na další aktivitu. Pokud bychom aktivitu opakovali, mohou vyplynout různé otázky a pochybnosti o prvním kole. Nastavíme-li pravidla příliš složitá, je vhodné snažit se hráčům pomoci dojít řešení a na konci to přiznat. Nebudou nás pak vnímat jako nepřející. Změny v pravidlech není dobré provádět. Mohou se změnit, je-li to opravdový nedostatek, ale musí se o změně dozvědět všichni aktéři, což je náročné. Zásah do programu je také oprávněný, jsou-li aktéři unavení, vyčerpaní, v konfliktu. Po skončení hry je důležité jasně signalizovat její konec, vyhlásit výsledky, uzavřít hru, rychle předat informace v rámci týmu uvádějícího hru, informovat instruktory připravující další program o aktuálním fyzickém a emočním stavu skupiny, výsledcích hry, případném konfliktu, o účastnících, jimž je třeba věnovat pozornost, uklidit, nechat prostor na odpočinek a na zážitky a jejich zhodnocení. (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 88-92)

Soubor těchto her nám udá celotáborovou hru, jejímž cílem je hlavně vyvolat zážitky, být překvapiví a originální. Můžeme ji postavit na individuálních úkolech, přímé soutěži týmů, nepřímé soutěži týmů anebo společném úkolu. (Pelánek, 2013, s. 77-78) Nesmíme však zapomenout, že každé dítě má jiné schopnosti, jinou úroveň vzdělání. Je nejen vhodné mít smíšená družstva mladších se staršími, chlapce s dívkami. Každý umí něco jiného, nejde mu rychlé čtení, vyniká v Morseově abecedě. Děti jsou nuceny umět si navzájem pomáhat a doplňovat se. (Foglová, 2008, s. 7) Ale sestavení programu a přípravě se budeme věnovat v následující kapitole.

3 Tábor

Tato kapitola nám má objasnit, co to jsou tábory, jak je lze dělit, kdo se na nich vyskytuje, co je nutné si připravit, sehnat, vyrobit, přivést na tábor. Většina v dětství na táboře byla. Jsou to jedny z prvních zážitků, kdy si uvědomujeme setkávání s cizími autoritami, kamarády, kteří jsou nám velice podobní, právě proto, že si vybrali stejný tábor jako my. Ukažme si, co k takovému táboru patří ze strany příprav.

3.1 Tábory a jejich dělení

Přesnou definici tábora nalezneme v zákoně č. 258/2000 Sb. o ochraně veřejného zdraví v §8 a §12 a ve znění pozdějších předpisů pod označením zotavovací akce nebo jiné podobné akce pro děti. Zotavovací akcí rozumíme pobyt pro 30 a více dětí do 15 let jejich věku a trvající déle než 5 dnů. Nesplňujeme-li podmínky a máme méně dětí nebo je pobyt kratší, pořádáme jinou podobnou akci pro děti. Přesto musíme zajistit hygienicky nezávadný stav zařízení, zabezpečit pitnou vodu, mít zdravotně způsobilý dozor a zdravotníka, při stravování mít osobu se zdravotním průkazem. Konání zotavovací akce je povinné ohlásit měsíc předem na příslušné hygienické stanici, jiné podobné akce tuto povinnost nemají. (Občanské sdružení Sarkander [online])

Budeme-li se chtít pokusit tábory nějak dělit, půjde nám to těžce, protože nabídka je neskutečně široká a pestrá. Podle ubytování můžeme rozlišit tábory konané v budovách, ve stanech, mohou být tábory putovní, vodácké, podle délky dvoutýdenní, třítydenní, drahé, s kvalifikovanými vedoucími, ale najdeme i tábory, při kterých hrozí dítěti nebezpečí. Při volbě tábora by si rodič měl odpovědět na několik otázek, aby si mohl zmenšit okruh nabídek. „Bude tábor pro naše dítě bezpečný? Co všechno zahrnuje cena tábora? Je organizátor tábora důvěryhodný? Vyhovuje tábor přísným hygienickým předpisům? Máme o táboře dostatek informací? Mají vedoucí odpovídající kvalifikaci? Jaký je program tábora? Přinese našemu dítěti tábor něco nového? Bude na táboře zajištěno kvalitní stravování? Bude na táboře kvalifikovaný zdravotník?“ (Často kladené dotazy [online])

Volba závisí na rodičích, ale i na dítěti a na jeho zálibách. Dále nás může ovlivnit i známost s vedoucím, tábor se stane vyústěním celoročního scházení, jsou pořádány mnoha

organizacemi a zařízeními a jsou zaměřeny na jejich náplň činnosti. Zásadní rozdíl je i mezi zimními a letními tábory. Nabídka a možnosti jsou neomezené.

3.2 Organizace tábora

Připravit dobrý tábor není jednoduché. Musíme si uvědomit, že budeme mít pod sebou účastníky, kteří si nás sice nevědomky, ale přesto vezmou za vzory, budeme jim předávat určité hodnoty. Je tedy důležité, aby bylo vše přichystáno ještě před začátkem, neboť po zahájení se těžce dobíhá čas, kterého je velmi málo.

Na úplném začátku stojí sestavení instruktorského týmu. Můžeme se účastnit jako instruktoři z různých důvodů: být součástí skupiny, hledat partnera, učit se novým dovednostem, připravovat se na život, zaujme nás téma tábora, chceme být ve středu pozornosti, ale nesmíme zapomenout, že tvoříme něco pro druhé a to je na prvním místě. Správný instruktor by měl být flexibilní, tvořivý, překvapující, schopný, nevyčerpatelný, měl by se stále učit a to i ze svých chyb, dobře ví o svých slabých stránkách a o svých možnostech a hranicích. Nejdůležitější vlastností je upřímnost. Na táboře dokáže potlačit vlastní zájmy a stará se o účastníky. Jede-li na tábor, je zapojen naplno. Ve volných chvílích by měl rozmyslet nad programem, vztahy ve skupině anebo jen odpočívat. Najdeme-li si členy, musíme ještě tým zorganizovat. Důležité je vedení, které je ideálně týmové, tedy je šéf, nejlépe člověk zúčastněný školení hlavních vedoucích, jež koordinuje ostatní členy s dostatečným prostorem pro tvoření. Ideální počet členů je kolem šesti, máte pak více práce, ale ve velkém týmu nejsou úkoly a práce rozděleny rovnoměrně a domluva je náročnější. (Pelánek, 2013, s. 38-43)

Složení týmu by mělo být pestré a vyvážené. Členové by měli naplňovat týmové role, jako jsou (Pelánek, 2013, s. 43-45):

- předseda – vedoucí s autoritou,
- navrhovatel – režisér vyžadující produktivitu,
- inovátor – chrlič nápadů bez podrobných detailů,
- upozorňovatel – ověřuje a hodnotí nápady, je objektivní,
- organizátor – nápady přetváří do reality a je tahounem dostane-li impuls,
- objevovatel – vyhledává zdroje a kontakty a je dobrým improvizátorem,
- podporovatel – naslouchá, tlumí rozpory, všímá si potřeb druhých,

- dokončovatel – pečlivý, snaží se dodržovat řády a časový plán, dohlíží.

Každý člen může mít i více rolí, ale měly by v týmu být zastoupeny všechny. Mimo to se mezi členy rozdělí i funkce (Pelánek, 2013, s. 45):

- zdravotník – má lékárničku a ošetřuje zranění, měl by mít potvrzení o školení první pomoci,
- hospodář – stará se o materiál, techniku a dopravu,
- ekonom – spravuje peníze a schraňuje dokumenty,
- dokumentátor – fotí, píše kroniku, zveřejňuje dokumentaci,
- kuchař – sestavuje jídelníček, nakupuje, vaří a koordinuje si kuchyň,
- tiskový mluvčí – zajišťuje kontakt s okolím, s účastníky,
- hlídač času – snaží se dodržovat časový plán a připravenost účastníků,
- zlý muž – autorita účastníků, umí je srovnat.

Sestavili jsme tým a nyní se musíme začít scházet. Na začátku schůzky si řekneme, co budeme probírat, o čem se bude jednat. Musíme si dávat pozor, abychom se nevěnovali zbytečně dlouho jednomu problému, který nakonec ani nebude důležitý. Je vhodné určit si zapisovatele, jenž zachycuje hlavní myšlenky, vyřešené body, ale i nedotažené šílené myšlenky a nereálné vize, které mohou posloužit pro další schůzky. Z každé schůzky by měly vyplynout jasné úkoly pro konkrétní členy. Důležité jsou i schůzky na táboře, které probíhají alespoň jedenkrát denně, nejčastěji po obědě nebo večer. Na nich se probírá hodnocení a zkušenosti z toho co bylo, v jakém stavu jsou účastníci, co následuje v programu na další den, pokud vznikly problémy ve vztazích, tak by se měly vyřešit a nemělo by se zapomenout pochválit a povzbudit. (Pelánek, 2013, s. 46-49)

Celou přípravu tábora můžeme rozdělit do čtyř fází. A to sice na fázi (Pelánek, 2013, s. 50-52):

- zrání – zde se musí vytvořit tým, který vymýšlí v abstraktní rovině. Určíme si cílovou skupinu, cíle a téma tábora, zdroje, odkud budeme čerpat a jaké bude základní motto,
- budování kostry – známe své role, domlouváme objekt, případně se tam jedeme podívat, sestavujeme rozpočet, začínáme propagovat, vytváříme program a zajišťujeme materiál,

- doladování – příprava je převážně individuální, známe již účastníky a komunikujeme s nimi, domlouváme, kdo co zajistí a přiveze, kdo kde bude, připravujeme si výplně programu, záložní hry při nepříznivém počasí,
- vyhodnocení – probíhá po táboře, získáváme zpětnou vazbu jak od účastníků, tak i od instruktorů nejlépe na další schůzce, kde si řekneme, co se povedlo nebo nepovedlo, musíme tábor vyúčtovat a vrátit materiál, je vhodné sepsat závěrečnou zprávu, která může sloužit pro další roky a obsahovat základní metodické záležitosti, rozpočet, program tábora a popis nových her. (Pelánek, 2013, s. 50-52)

Pro úspěšnou propagaci tábora je důležitý zajímavý název, který se bude používat i po skončení tábora. Je důležité zvolit i vhodný termín, který by měl vyhovovat především instruktorům a neměl by se krýt s akcí v okolí. Jakmile začne propagace, není cesty zpět. Pro snížení dotazů bychom měli uvést termín tábora, kdo je cílovou skupinou, kam se pojedete, jak se mohou účastníci přihlašovat, kromě názvu organizace by měli vystupovat i někteří instruktoři, jaká bude náplň tábora, přibližná cena, kontakt pro případné dotazy, vhodné jsou i motivační citáty nebo ilustrace. Propagaci můžeme uvést na webových stránkách pořádající organizace, lze vytvořit letáček, který ale musí upoutat a vyvěsit jej na místa, kde se cílová skupina vyskytuje. Velké organizace mohou vytvářet souhrnné kalendáře všech pořádaných akcí, ale neúčinnější je osobní propagace, kdy dáme vytipovaným osobám zmenšené letáčky, případně je pošleme e-mailem, ale doplníme vlastním pozváním. (Pelánek, 2013, s. 52-54)

Nedílnou součástí příprav je materiální zajištění tábora. Každou část by měl zajišťovat a mít na starost jeden člověk, aby nedocházelo k omylům. V první řadě rezervování vhodného objektu. Zda vyhovuje prostor, okolí, hygienické zázemí, cena za pronájem, atd. Další osoba by měla zajistit materiál, který bude třeba. Ať už kancelářské zázemí a barvy, tak i sportovní vybavení, případně textilie, techniku, světla nebo to, co se během schůzek vymyslí. Nejlépe zdravotník zajistí vhodné vybavení lékárničky, které je přesně stanoveno legislativou. Zdravotník, či jiná pověřená osoba by měla vytvořit seznam důležitých čísel včetně ordinačních hodin nejbližšího lékaře a stanice první pomoci, a umístit na viditelném místě. Další osoby si vezmou na starost vaření, včetně nákupu, nebo finance a v neposlední řadě i starost o úklid na táboře. (Pelánek, 2013, s. 56-60)

3.3 Programová příprava

Vytvořit tábor není jednoduché ani po programové stránce. Náplň by měla být zajímavá a přínosná, proto není dobré spokojit se s nahodilým výběrem her. Ty by měly naplňovat stanovené cíle a měly by nutit zapojit tělo i ducha, a měly by vést ke smíchu i zamyšlení. Je tedy důležité hry ve správné posloupnosti seskládat, aby do sebe zapadaly a navazovaly na sebe a zároveň se doplňovaly. Dobře naplánovaný program nám udává dramaturgie tábora a režie tábora je pak správné uvedení. (Pelánek, 2013, s. 63)

Na samém začátku přípravy je nutné stanovit si cíle, kterých budeme chtít dosáhnout, a k jejich naplnění je důležité správně seskládat hry, které budou spojeny společným příběhem nebo tématem. Je jedno, ze které strany se do příprav pustíme, zda první bude příběh, cíle či téma, ale tyto části by měly být splněny. Cíle by měly být specifické, co nejkonkrétnější, akceptované všemi instruktory a realistické. Téma by mělo být silné a propracované a na jednotlivé dny například mohou být určena podtémata. Máme-li příběh, je důležité si uvědomit, že mladší účastníci vyžadují konkrétnější a jasnější příběh, naopak starší a zkušenější mohou mít abstraktnější a volnější pojednání. Je dobré si domyslet, že čím konkrétnější příběh máme, poskytuje nám více námětů a inspirace, ale zároveň nás omezuje. Oblíbenými příběhy jsou různé civilizace, konkrétní historické události, fantasy světy, sci-fi, příběhy podle knih či filmů, legendy a pohádky, časové období, a další. (Pelánek, 2013, s. 63-67)

Každá akce a tedy i tábor se skládají ze stejných fází. Liší se pouze délkou a charakterem. Jsou to fáze (Pelánek, 2013, s.67-69):

- před akcí – instruktoři organizují tábor, jak bylo uvedeno v předchozí podkapitole, získávají účastníky a komunikují s nimi,
- začátek akce – udává první dojem, jenž je důležitý, měl by být tajemný, ale zároveň příjemný, slouží k seznámení, k překonání bariér, a k budování kolektivu. Měly by být zvoleny soutěživé, jednoduché hry s jasnými pravidly, které nemusí naplňovat zvolené cíle,
- jádro akce – postupně zařazujeme náročnější hry, jeden z vrcholů akce (například zajímavá večerní hra), a po něm mírné zvolnění, které dá možnost odpočinout jak účastníkům, kteří si mohou popovídat, tak instruktorům, jež doladí zbytek a připraví závěrečné hry. Ve druhé polovině mají hry složitější pravidla a vyžadují samostatnost

- a aktivitu účastníků. Poslední dny mohou mít volnější tempo, neboť hráči mají nad čím přemýšlet a s kým si povídat,
- vrchol akce – ukončení celého tábora by mělo být nezapomenutelné, velkolepé, mělo by uzavřít celý tábor. Můžeme rozlišit tři typy závěrů (Pelánek, 2013, s. 79):
 - individuální závěr – jedinci chodí samostatně a mají intenzivnější zážitek,
 - vyvrcholení soutěže týmů – hlavním úkolem je soutěživost, závěr je napínavý a většinou formou celodenní hry,
 - happy end – všichni společně spojí síly, ať už předtím šli proti sobě či ne, a pak to společně oslaví,
 - závěr akce – je vhodné zařadit ohlédnutí za táborem, které by bylo emotivní, například promítání fotek za doprovodu hudby, což začíná být běžné, anebo noční procházka s rekvizitami her, čtení z kroniky, také necháme účastníkům prostor na povídání, loučení. Je více než vhodné rozlišit ukončení programu a balení s úklidem. Program ukončit den předem a úklid a balení si ponechat na den odjezdu, který ladíme pozitivně a příjemně,
 - po akci – doporučuje se zaslat závěrečná dopis, ve kterém je seznam hlavních bodů, ke kterým se vyjádřili i instruktoři, adresář, fotky, knihy související s tématem, prosba o zpětnou vazbu, která je cennou informací pro vyhodnocení tábora a pro další plánování. Dále můžeme zveřejnit fotky na internet, případně vypálit CD. (Pelánek, 2013, s. 67-69)

Složení programu má svou váhu, neboť dobře připravená hra může nevyznít, pokud je špatně zařazena. Celá dramaturgie by se dala znázornit gradující, rostoucí křivkou. Ovšem u delšího tábora nelze gradovat pořád, proto přibližně v polovině je jeden vrchol, po kterém následuje zvolnění a závěrečné vyvrcholení. Platí i určitý rytmus, který je vhodné dodržet, aby účastníci nebyli příliš přesyceni hrami, ale měli i odpočinek. Není špatné držet se zásad jako je postupovat od jednoduššího ke složitějšímu, od konkrétního k abstrakci, na začátku jsou soutěživé hry s jasnými a snadno pochopitelnými pravidly, zaměřené na kolektiv, uprostřed jsou hry soutěživé a týmové, ke konci jsou hry zaměřené na jednotlivce, komplikované zaměřené na spolupráci, dále platí, že po psychicky náročných hrách je třeba dát prostor pro dozvuk a není vhodné je řadit na konec tábora. Může být pomoci, zvolíme-li si nejprve typ her, který chceme v danou dobu zařadit a pak teprve hledáme konkrétní hry. Dále bychom se měli řídit určitými radami, jež nám říkají, abychom ráno a dopoledne volili pohyb,

běhání, nevážné hry, odpoledne myšlení, tvoření, diskuze, na večer zařadit tajemnou, příjemnou atmosféru, akční hry v terénu, dále nedržet se těchto rad přesně, abychom nezapadli do stereotypu, noc nechat pro spánek a nepřeplnit ji nočními hrami, po jídle nechat čas na trávení, případně zařadit manuální tvoření, nenáročný program, vysvětlování hry. Je také důležité sledovat stav členů a nežádat po nich příliš. Program by měl být pestrý, aby si každý mohl přijít na své, směl se něčemu novému naučit, a zároveň mohl vyniknout. Ve skutečnosti se programy netvoří podle přesně určených posloupností, ale „zkušený instruktor se při skládání programu řídí intuicí a dodržuje mnoho z uvedených pravidel podvědomě“ (Pelánek, 2013, s. 73). Vše záleží na tom, kolik času a energie přípravě věnujeme. (Pelánek, 2013, s. 70-73)

Výsledkem celého snažení je pak scénář, nebo také jízdní řád, itinerář. Najdeme v něm hlavní informace o důležitých hrách a jejich zařazení během dne tedy jakýsi časový plán, který v případě táborů dělíme na dopoledne, odpoledne, večer. Není špatné vytvořit i harmonogram práce instruktorů pomocí tabulky, abychom věděli, zda máme dostatek personálu, kdo má co v danou dobu na starost, případně potřebujeme-li pomoci, na koho se máme obrátit. V praxi je pak běžné, že scénář bývá narušen ať už změnou počasí, stavem skupiny, zdravotními nebo technickými problémy, a je dobré mít připraveny rezervy, záložní hry, víme, které hry je nutné uvést a které se případně mohou vypustit. Celým programem prostupují „červené nitě,“ které dotváří atmosféru a prolínají se celým pobytem. Můžou to být pravidelně hromadná setkání v podobě nástupů, rituály u jídla, tematicky laděné budíčky, rozcvičky nebo večerníčky, zkoušky v průběhu tábora, anebo průběžné události jako mapa pocitů, která nám určuje celkovou náladu, dopisy, kronika, anebo tajný přítel, jenž má pomáhat konkrétní osobě. Ovšem důležitá je jejich kvalita a ne kvantita. (Pelánek, 2013, s. 73-77)

Celá dramaturgie plynule přejde do praktického provedení, tedy do režie. Ta je prostoupena množstvím kompromisů a musíme i zvažovat, do čeho vložíme energii. Zda vynaložíme vlastní čas a energii anebo budeme mít přínos pro účastníky. Důležité je si rozmyslet, co bude efektivnější. Napomoci nám může hudba, která je silným nástrojem vytváření atmosféry. Dále pak důležité detaily, jako pojmenování míst, opakujících se činností, atmosféru vytváří i nejistota, představy a očekávání z toho, co bude, umocňují to i kostýmy, které jsou pomocníky i instruktorům, kteří díky nim lépe hrají své role a účastníci je vnímají jako postavu a ne vedoucího. Důležitou roli má i jídlo, podané ve správnou chvíli a

ve správném množství. (Pelánek, 2013, s. 80-84) Nejdůležitější radou ale zůstává, abychom tábor nejen organizovali, ale v konečné fázi ho také hráli společně s dětmi. Stejně to platí i u her. Budeme z toho mít radost nejen my, ale uvítají to především děti. (Foglová, 2006, s. 8)

Celou přípravu lze shrnout do přirovnání budování města. Z jednotlivých stavebních materiálů, v našem případě her, sestavujeme domky, nebo-li programy jednotlivých částí, ze kterých budujeme město, tedy tábor. Je však nutné zabývat se stavbou domků, jelikož bez nich by nebylo možné vybudovat město. (Pelánek, 2010, s. 12)

4 Program celotáborové hry

Nyní se dostáváme k samotné ústřední části bakalářské práce. V této kapitole si nastíníme, kdo nás zaštiťuje a jak naše tábory začaly. Zahájíme celotáborovou hru, její jednotlivé hry a nakonec ji zhodnotíme. Nebudeme se zabývat řešením příprav, neboť na to by nepostačil rozsah této práce. Uvedeme si náčrt takového scénáře, doplněný o poznatky z praxe.

4.1 Rámcové informace

Než se dostaneme k jednotlivým hrám, je nutné si uvést, kdo náš tábor zaštiťuje, jak jsme s jeho organizací začali, co nás k tomu vedlo. Za celou přípravou totiž stojí lidé, kterým není lhostejný čas trávený s dětmi a věnování jim něco ze sebe.

4.1.1 Občanské sdružení Sarkander

Sarkander je občanským sdružením dětí a mládeže, založené na podzim roku 1993. Je to nestátní nezisková organizace, vycházející z křesťanských principů. Snaží se pomáhat při výchově, formování a rozvíjení osobnosti právě dětí a mládeže. Zaměřuje se na účelné trávení volného času pomocí akcí pořádaných členy i nečleny sdružení. Probíhají pravidelné akce během roku v podobě společenství, krátkodobé akce, jako třeba olympiády, přehlídky schol, výlety, setkání mládeže, letní křesťanské tábory, školení vedoucích, jako jsou animátoři, hlavní táboroví vedoucí, instruktoři, zdravotníci. Akce probíhají pod pobočkami sdružení, které jsou rozesety po celé Olomoucké arcidiecézi. Hlavní sídlo je v Olomouci a střediskem akcí je především táborová základna Archa v Rajnochovicích. (Občanské sdružení Sarkander [online]) Naše pobočka je v Hranicích, odkud čerpáme informace a podněty pro další činnost.

4.1.2 Tábor farnosti

Nyní už bychom mohli říci, že převážná většina dětí je z naší farnosti, ale od počátku tomu tak nebylo. V úplném kraji bylo několik maminek, které měli menší a malé děti a chtěli se setkávat. Absolvovaly proto školení, vyřídily si potřebné průkazy a oslovily známé a rodinu a naplnily tak kapacitu dětí. První tábor byl v roce 2002 a měl název Z pohádky do

pohádky. Následovalo Stvoření světa, Lotrando a Zubejda, Putování s českými svěťci, Indiánské léto, Misionáři, Putování Starým zákonem, Celým rokem rychlým krokem, Noemova archa, Na křídlech andělů, Staré pověsti české. To bylo krásných jedenáct táborů v režii jedné paní, která nám dala základ pro naše tvoření. Děti postupně odrůstaly a přidávaly se nové. Maminky šly do práce a tak přenechaly štafetu nám mladším, odchovaným. Rozdělili jsme si role a funkce a dalším rokem jsme vytvořili tábor S večerníčkem na cestách. Děti už nejsou jen z rodiny, ale i ze společenství. A protože máme z jejich strany zájem, pořádáme tábor i dalším rokem, a jeho příprava je zpracovaná v této práci.

4.2 Celotáborová hra – Za prameny pohádek

Téma: Téma „Za prameny pohádek“ jsme si určili, protože máme převážně děti mladšího školního věku. Většina viděla mnoho animovaných pohádek, ale kdo zná ty pohádky v knížkách, případně natočené, ale herci? Z tohoto důvodu je určeno toto téma.

Cíl tábora: Cílem tábora je připomenout dětem krásu a bohatost klasických pohádek od Boženy Němcové, Karla Jaromíra Erbena, Hanse Christiana Andersena či bratří Grimmů, zprostředkovat jim týdenní pobyt s kamarády, vytvořit širokou nabídku aktivit různého zaměření.

Místo: Pro tento tábor jsme vybrali faru ve Velkém Újezdě, ležící poblíž Olomouce. Fara leží ve středu obce, nabízí menší hřiště, zahradu a různá zákoutí. Nedaleko je přístupné rozlehlé hřiště, pole a les.

Cílová skupina: děti ve věku 6 – 15 let, ale převážně mladší školní věk (15 dětí)

Pomůcky: čelenky pro vedoucí, instruktory, děti, seznam skupinek, vlajky, 3 studny na bodování (zvolili jsme namalovanou krajinu se studnami na papíře), tabulka na bodování pokojů, seznam důležitých čísel, řád pravidel, zpěvník, deníček skřítky, cedulky na dveře (WC, koupelna, kuchyně, atd.), diplomy, odměny (ručně malované hrníčky).

Tvoření: batikování vlastních triček, výroba stojánku na tužky z PET lahví a lékařských špejlí.

Výlet: Svatý Kopeček – nejprve bazilika, poté návštěva Zoo.

Oslovení vedoucích:

- hlavní vedoucí – hvězda společenství,
- kuchařka – hvězda kuchyně,
- zdravotník – hvězda zdraví,
- dále byli Mrakomor, hvězda hudby, hvězda pomoci a rad.

Oslovení instruktorů (vedoucí skupinky): Slunečník, Měsíčník, Větrník.

Oslovení dětí: skřítki.

Bodování: Tři pětičlenné skupinysoutěží proti sobě, snaží se zároveň objevit ve hře pohádku, za kterou mohou získat další body. Hodnocení pořadí je:

- první skupina získá 3 body,
- druháskupina 2 body,
- třetí skupina 1 bod.

Za každou objevenou pohádku dne je další bod. Prémiový bod lze získat i za službu skupiny před jídlem a po něm, za napsání kroniky, či mimořádně z rozhodnutí vedoucích.

Denní program:

- budíček, rozcvička, hygiena, modlitba, snídaně, ranní nástup,
- *dopolední program,*
- oběd, polední klid, svačina,
- *odpolední program,*
- večere,
- *večerní program,*
- nástup, modlitba, hygiena, večerka.

Každý denní program jednotlivých dnů obsahoval jednotlivé her (viz. Tabulka 1).

Tabulka 1, zdroj: vlastní

	Dopolední program	Odpolední program	Večerní program
I.den		Příjezd	Úvod
II. den	O Popelce	O dvanácti měsíčkách	Hrnečku vař!
III. den	Hloupý Honza	Císařovy nové šaty	Chytrá horákyně
IV. den	Sedmero krkavců Tři prasátka	O slepičce a kohoutkovi	
V. den	Čert a Káča	O Smolíčkovi	Dlouhý, Široký, Bystrozraký O perníkové chaloupce
VI. den	Princ Bajaja	Tři zlaté vlasy děda Vševěda	Pasáček vepřů
VII. den	O princezně na hrášku O Šípkové Růžence Sněhurka	Zlatovláška	Slavnostní nástup
VIII. den	Odjezd		

Pro větší přehlednost by bylo vhodné vytvořit si úplný soupis pomůcek k jednotlivým hrám anebo tabulku harmonogramu vedoucích a instruktorů, které lze umístit do těchto míst.

4.2.1 Úvod

Motivační příběh: *Žil, byl jeden princ, který se jmenoval Silomil. Žil na zámku společně s rodiči a třemi sestrami. Rodiče rádi cestovali, a tak jednou když odjeli poznávat cizí království, stalo se, že během jediné noci za ním přišli tři bratři a žádali jeho tři sestry za ženy. Princ pověřený kralováním neváhal a své sestry provdal. Ti bratři nebyli obyčejnými pány. Princ dostal za švagry krále slunce, krále měsíce a krále větru. Po čase se mu začalo po sestrách stýskat, a tak vyrazil hledat je. Na cestách narazil na různé kraje, které ještě neviděl. I stalo se, že se ocitl u pole s mrtvým vojskem. Rozhodl se nebát, projel jím a dorazil k zámku, kde žila krásná a silná princezna. Jakmile vstoupil do zámku, na stěně uviděl poskakující meč, který vyměnil se svým. Sotvaho zastrčil do pochvy, přišla krásná princezna. Princ Silomil se rozhodl vzít si ji za ženu, ale princezna měla podmínku: vezme si jen toho, kdo ji porazí. Utkali se tedy, ale protože si princezna nevšimla, že Silomil vyměnil její meč, prohrála. Princezna se tedy měla stát Silomilovou nevěstou, ale princ jí musí splnit prosbu.*

Sama musí na sedm dní odjet a on zatím aby pohlídal její zámek, ale nesmí přitom vstoupit do místnosti zamknuté zlatým klíčem. Princ po pár dnech prozkoumal celý zámek, až nakonec přemýšlel nad tím, co by mělo být zlého na tom, když se „jen“ podívá do té místnosti. Šel tedy, odemknul a našel přikovaného muže. Byl to Král ohně, kterého princezna přemohla v souboji. Král Silomila prosil, aby ho pustil, a to i nakonec udělal. Jakmile ho princ osvobodil, zmizel a uvěznil princeznu neznámo kde. Silomil se vydal na cestu princeznu zachránit, ale nevěděl kudy. Rozhodl se navštívit švagry, kteří by mu snad mohli poradit. Šel první ke švagru Slunečnickovi, pak k Měsíčníkovi, ale o princeznu a králi ohně ani jeden neslyšeli. Šel tedy k Větrníkovi, který znal cestu, ale také mu řekl, že princeznu zachrání jen tehdy, pokud bude mít stejně rychlého koně jako Král ohně, kterého může získat jedině od zlé čarodějnice. Větrník tedy ukázal Silomilovi cestu k čarodějnici, u které byl nucen sloužit, aby koně získal. První den měl za úkol hlídat 12 hřebců, druhý den hlídal 24 hřebců a třetí den měl podojit divoké krávy a pak se v mléku vykoupat. Úkoly to byly velice těžké a málokdo by je dokázal splnit, ale díky pomoci švagrů vše splnil, v koupeli z mléka omládl a zkrásněl, a když umyl koně v blízkém rybníce, byl z něj Stříbrohřívák se zlatými podkovami. Jak dorazili do zámku Krále ohně, osvobodil Silomil princeznu a oba na Stříbrohřívákovi odjeli zpět na její zámek. Tam se usadili a Stříbrohřívák vozil ještě vnuky Silomila a princezny. (Němcová, 1998, s. 104-113)

Pěkná pohádka, že ano? Ale pozor, my se teď dostáváme také do jedné. V naší říši žije princezna Večernice, která sídlí na obloze a stará se o pohádky a pohádkové bytosti, pomocí kouzelných studní. A podobně jako princeznu unesl Král ohně, tak i naši Večernici unesl zlý kníže Mrakomor. Ale co se nestalo, studny pohádek začaly vysychat, nikdo neví, jak se jmenuje a ze které pohádky vlastně je. A je tedy na nás abychom jim pomohly studny naplnit a pohádkovým bytostem najít jejich pohádky a zároveň tím zachránit laskavou a dobrou princeznu Večernici. Z vedoucích se v této chvíli stávají hvězdy a hvězdičky, které jsou služebnictvem princezny. Vedoucí jsou pasováni čelenkou. Zároveň se nám tady přeměňují a zjevují tři bratři: Slunečnick, Měsíčník a Větrník, kteří jako správní rytíři bojují za záchranu pohádek. Instruktoři jsou pasováni hlavním vedoucím. Ale sami to nezvládnou. Potřebují k sobě statečné a nebojácné skřítky, které oni sami promění. Instruktoři pasují čelenkou členy týmu. Slunečnick, Měsíčník i Větrník jako správní králové mají i své vlajky. V tuto chvíli je svěřují celé skupině, protože sami by ji před Mrakomorem jen těžce bránili. Je tedy důležité, aby vlajku vždy někdo hlídal. Jediným místem, kam Mrakomor nesmí a bojí se, jsou pokoje,

ve kterých spíte a nabíráte síly. Je důležité chránit nejen vlajku, ale i čelenku, protože jakmile ji ztratíte, kouzlo mizí a vy ztrácíte své schopnosti skřítky. Dávejte tedy pozor a hodně síly.

4.2.2 Plán celotáborové hry

V této části následuje rozdělení jednotlivých dnů a hry, které jsou do nich zařazeny.

Den 1. – Tak jsme tady

Na začátku přivítáme děti a bude následovat hra na seznámení. Jakmile se budeme trochu znát, musíme si určit pravidla, jak se k sobě a k objektu chovat. V tuto chvíli vznikne prostor pro úvodní motivační příběh. Po něm si skupiny vytvoří pokřiky a rozdají se zpěvníky.

Den 2. – Den prostých dívek

Během dne proběhne batikování triček, mše svatá.

1. pohádka – O Popelce

Cíl: rozvíjení skupinové spolupráce, prohlubování přesnosti a pečlivosti.

Délka: 30 minut.

Prostředí: kdekoliv.

Pomůcky: větší mísa, 3 malé misky, bílé drobné kameny, fazole, rýže (lze libovolně zvolit), stopky.

Motivace: *Stejně jako se nám rozletěly a pomíchaly pohádky, tak se i mně vysypaly a smíchaly tyto věci. Už jsem je stihla sebrat, ale sama je nezvládnu roztřídit. Proto bych vás chtěla poprosit, abyste mi je pomohli přebrat jako správní kamarádi.*

Pravidla: Úkolem skupiny je suroviny z velké mísy roztřídit na malé misky co nejrychleji. Skupiny chodí postupně.

Hodnocení: Děti se upevnily ve spolupráci. Ovšem pro další použití by bylo potřeba rozdělit smíchané suroviny alespoň do dvou mís, protože bylo málo místa, a druhým nedostatkem byl čas, který byl zbytečně dlouhý, neboť hráči byli velice rychlí. Možností by bylo dát více materiálu k přebírání.

2. pohádka – O dvanácti měsíčkách

Cíl: seznámení s okolím, prohloubení spolupráce, orientování se v neznámém prostředí.

Délka: 1,5 hodiny.

Prostředí: po obci, v terénu.

Pomůcky: 12 kartiček s jednotlivými měsíci, knížka s vyznačenými a očíslovanými květinami (vhodnější by byly jednotlivé obrázky květin), kartičky s názvy květin, seznam čísel a názvů pro kontrolu, listy/větve stromů, kartička ve tvaru jahody, květiny, jablka na body.

Motivace: *Právě jsem se vrátila od svých tří přátel, kteří mi velice pomohli. A určitě pomohou i vám, abyste získali body, které potřebujete na záchranu pohádek. Ale pozor, jsou velmi plaší a rádi se před cizími schovávají. Proto je budete muset jít hledat, ale první úkol pro získání bodů vám dá jen první kamarád, pak smí ten druhý a nakonec až ten třetí. V jiném pořadí to nejde. Přeji vám štěstí při hledání a úspěch při úkolech.*

Pravidla: Po obci jsou rozmístěna tři stanoviště, do tří různých stran. První dvě mohou být pohyblivá, ale ve svém směru. Úkolem prvního stanoviště je poskládat 12 kalendářních měsíců na kartičkách za sebou a následně je rozdělit na tři hromádky podle toho, kolik mají dnů. Za správné seřazení a rozdělení mají možnost získat 24 bodů na jahodě. Úkolem druhého stanoviště je k daným dvaceti obrázkům květin přiřadit správný název. Květiny jsou očíslovány pro snazší kontrolu. Na květinu mají možnost získat 20 bodů. Třetí úkol je stabilní, neboť patnáct listů a větví je rozloženo. Skupinky mají říkat oba názvy stromů, odkud listy nebo větve pochází. (Např. dub letní) Za tento úkol mohou získat 30 bodů na jablko. Podmínkou je, aby chodila celá skupina společně, úkoly musí být plněny postupně od jedničky ke trojce a pokud by byl stejný počet bodů, pak rozhoduje pořadí, v jakém se

skupinka vrátila. Důležité je upozornit na bezpečnost, v případě problému se mohou vracet na faru.

Hodnocení: Z pohledu vedoucích velice vhodná hra. V areálu fary nikdo z dětí nebyl a mohla se bezpečně batikovat připravená trička. Děti skutečně poznaly obec Velký Újezd, všechny možné uličky, protože téměř dvě hodiny chodily a hledaly úkoly. Instruktoři prokázali vůdčí schopnost a to, jak zvládnou krizové situace sami. Skupiny se vraceli na faru minimálně a většinou proto, aby se napily.

3. pohádka – Hrnečku vař!

Cíl: skupinová spolupráce, zábavné společné tvoření.

Délka: 30 minut.

Prostředí: místnost.

Pomůcky: kartička s ukrytými slovy, sůl, mouka, voda, 3 misky, kuchyně.

Motivace: *Víte, co jsem dneska zažila? V lese jsem potkala ubohou stařenku, která byla tak unavená, že sotva šla. Když jsem se jí zeptala, co jedla, řekla mi, že jen pár bobulí z lesa. Naštěstí jsem si vzala ráno s sebou placky, tak jsem jí je dala. Ona mi na oplátku dala pěkný malovaný hrneček. Chtěla jsem jí zaběhnout do studánky pro vodu, ale když jsem se vrátila, byla pryč. A já se až teď vracím celá hladová. Myslíte, že byste mi mohli něco uvařit?*

Pravidla: Na kartičkách jsou písmena napsaná v libovolném pořadí. Mezi nimi jsou vložena slova sůl, mouka, voda. Vyhrává ten, kdo dříve vyluští tyto slova. Následně dostanou ingredience, společně je připraví a pak dva až tři členové jdou do kuchyně upéct placky.

Hodnocení: Hra se vydařila. Děti se snažili najít si kousek pravdy a přičinění na společné práci. Dohadovaly se, zda přísolit, to vypadá jako ... Nevýhodou bylo pečení, u kterého směli asistovat pouze dva ze skupiny a to, že se nám placky připalovaly. Ale výsledek byl zajímavý. Děti tvrdily, že si vyrobily brambůrky.

Den 3. – Den chytrolínů

Za příznivého počasí pojedeme na koupaliště.

4. pohádka – O hloupém Honzovi

Cíl: trénování paměti, fyzické vytrvalosti.

Délka: 1 hodina.

Prostředí: hřiště, louka.

Pomůcky: 12 obrázků v dostatečné velikosti, 3 papíry se seznamem obrázků, stopky.

Motivace: *Viděli jste to co já? Ale já už nevím, co jsem viděl. Bylo toho totiž moc. A víte to alespoň vy? Protože já ne. A nechcete se jít podívat místo mě? Já už jsem nějak znaven. Dám vám za to další body, ale musíte mi pomoci. Takže jsme dohodnuti? Já si trošku zdřímnu a pak mě vzbud'te.*

Pravidla: Na vyznačeném prostoru, vyznačenou trasou jsou rozmístěny obrázky. Úkolem je, aby se členové skupiny postupně vystřídali. Jednotlivě tedy běží trasou a snaží se zapamatovat si obrázky. Jakmile doběhnou, jdou stranou k vedoucímu, kterému je nahlásí. Druhý vedoucí zároveň měří čas celé skupiny, za jak dlouho trasou všichni proběhnou. Vítězí to družstvo, které si zapamatuje více obrázků. Čas je rozhodující při shodě bodů.

Hodnocení: Hra byla zrealizována bez chyb, jen byly připomínky, zda pro ty menší nebylo obrázků moc, když měly zároveň běhat.

5. pohádka – Císařovy nové šaty

Cíl: zábavné prohloubení týmové spolupráce, důmyslné zvolení taktiky, rozvoj tolerance.

Délka: 30 minut.

Prostředí: místnost.

Pomůcky: stopky.

Motivace: *Víte, kdo tady před chvílí byl? Jeden mocný vladař, který se rád předvádí. Ale řekl, že za vámi nemůže přijít, protože nemá to správné odění, správný model. Myslíte, že bychom zvládli nějaký vytvořit? Ale musí být zajímavý, protože mu šli ti nejlepší krejčí. Budeme tedy potřebovat vytvořit krejčovské figuríny s modelem.*

Pravidla: Ve vymezeném čase 5 minut zvolí jednoho člena skupinky, a úkolem je obléct na něj co nejvíce kusů oblečení. To mohou použít pouze své. Nesmí brát nic členům jiných skupin. Oblečení musí být přetaženo přes tělo, nesmí být nic volně. Instruktoři nepoužijí své kusy oblečení, pouze děti. Po uplynutí času se shromáždí celý tábor a pověřená osoba sundává a počítá jednotlivé kusy oblečení.

Hodnocení: Hra, kterou jsme znali téměř všichni, zasmáli jsme se u ní a snažili se napravit chyby z předcházejících let. Děti si u ní musely vymyslet taktiku a najít způsob spolupráce. O zábavu měly postaráno a především vedoucí, kteří nelítostný boj s oblečením sledovali. Jediným nedostatkem této hry je, že některé menší děti pak netuší, zda jedny ponožky či spodní prádlo jsou jejich anebo druhého člena skupiny.

6. pohádka – Chytrá horákyně

Cíl: zábavné zapojení logického myšlení, rozšíření slovní zásoby.

Délka: 45 minut.

Prostředí: kdekoliv.

Pomůcky: 45 kartiček se slovy, stopky.

Motivace: *Celý dnešní den zachraňujeme chytrolíny z pohádek, ale zatím nevíme, jestli jsme my sami dostatečně chytří a bystří. Proto si to nyní musíme vyzkoušet. Bude to taková malá zkouška, podobná té, jakou dostala chudobná dívka z malé chaloupky, kterou král poprosil o radu, ale až poté co jí zadal záhudnou zkoušku. Dívka měla ráda hádanky a tak pro ni nebylo těžké zkoušku splnit. Ale co vy skřítci, teď si zkusíme, jak vám jde takové hádání.*

Pravidla: Člen jedné skupiny dostane po odstartování 15 kartiček se slovy, které se snaží popsat, ale nesmí použít základ slova, u zvířat citoslovce jejich zvuku, nesmí ukazovat. Úkolem zbylých členů je co nejrychleji hádat. Některá slova mohou být spojena s přídavným

jménem (např. rozbitý hrnek). Vítězství rozhodne nejlepší čas, ale pokud řečník poruší jednu z podmínek a tím napoví, přičítá se půl minuty jako trest.

Hodnocení: Pro menší děti samotné by byla hra náročnější. Ale pro smíšené týmy jsme se nebáli. Jednou nám bylo řečeno, abychom děti nepodceňovali. A to se vyplatilo. Hra byla zajímavá především pro posluchače. Některá slovní spojení anebo asociace, to jak se děti vyjadřují, když chtějí něco rychle říct, se v běžném světě těžce hledají. Byl to velice zábavný večer.

Den 4. – Den zvířat

Pojedeme na celodenní výlet na Svatý Kopeček. Během dne bude probíhat hra na tajného přítele, kterou si nazveme Andělé strážní.

7. pohádka – Sedmero krkavců

Cíl: pozorování okolní krajiny, prohloubení znalosti léčivých bylin, komunikace ve skupině.

Délka: během dne – neomezeno.

Prostředí: louka, les, travnatá plocha – vhodné na výlet.

Pomůcky: kartička s 10 vypsányými bylinami.

Motivace: *V zemi pohádek žije tolik bytostí. To by tam měl žít taky někdo, kdo jim pomůže. Ale čím by se asi mohli léčit? Prášky jako ve světě lidí nemají, tak jim určitě pomůžou bylinky. Ale ty je potřeba znát, aby ještě někomu neublížili. Ale kdo by mohl takové bylinky sbírat? Babky kořenářky, ty určitě, ale těch je v pohádkách pár, a určitě by nestačily všem pomoci v čas. A tak svým bratříčkům pomáhají sestřičky, sestřičkám bratříčci, a chrání se navzájem. A teď je na nás, abychom jim pomohli a neublížili si. Ale musíme být opatrní, protože některé bylinky pálí, jiné rostou na prazvláštních místech. Ale uzdravit někoho druhého za to stojí.*

Pravidla: Na kartičce dostane každá skupina seznam 10 stejných bylin. Úkolem je během výletu být pozorní a byliny natrhat, neublížit si a zároveň být šetrní k přírodě, a napsat,

k čemu se můžou používat, co léčí. Není to omezené časem. Rozhoduje, kdo určí správně nejméně bylin. Při vyhodnocování je vhodná diskuze o léčivosti bylin.

Hodnocení: Tato hra, vyhodnocující se naštěstí večer, vyvolala mnoho dohadů. Hlavně v tom směru, že nás při tvorbě nenapadlo, jak dojdou k odpovědím. Předpokládali jsme, že sami budou přemýšlet o možném využití. Ale opak byl pravdou. Našli si knížku a mobily, ve kterých hledali odpovědi. Proto hodnocení bylo pouze za sběr bylinek. Nakonec jsme si společně ale řekli, k čemu je lze použít.

8. pohádka – Tři prasátka

Cíl: rozvoj komunikace, přesnosti, zvolení strategie, vytvoření stabilní konstrukce.

Délka: 30 minut.

Prostředí: les.

Pomůcky: stopky, provázek.

Motivace: *Zachraňujeme pohádky, zachraňujeme bytosti, ale kde vůbec žijí? Není potřeba opravit anebo postavit jejich domečky? Vždyť mají tolik nepřátel, kteří se jim je snaží zbourat a sami už nemají sílu postavit si další domeček. Je tedy na nás, abychom jim je postavili a aby se hned nezbořily.*

Pravidla: V čase 15 minut postavit domeček z přírodnin, kamenů, ... Nesmí přitom ničit les, mohou si pouze vzít volně ležící materiál a budou mít možnost provázků. Úkolem je takový domeček, který při tlaku na něj bude nejstabilnější (lehce na něj našlápnout, lehce jím zatřást). Velikost maximálně do výšky členů.

Hodnocení: Děti se úkolu zhostily po svém. Vyrostly nám menší domečky, ale i velké. Musely si poradit bez instruktorů, což znamenalo vytvořit si určitou taktiku. Bylo zajímavé pozorovat to hemžení a poslouchat pokyny momentálního vůdce. Ovšem instruktoři se nenechali zahanbit a postavili vlastní domeček, a nezapomněli dát dětem dostatečný náskok, začali přibližně v poslední třetině času.

9. pohádka – O slepičce a kohoutkovi

Cíl: prohloubení znalostí první pomoci, fyzická vytrvalost.

Délka: 30 minut.

Prostředí: hřiště, dvůr fary.

Pomůcky: 10 otázek a odpovědí kvízu.

Motivace: *Skřítkci, už víme jak někoho léčit, když je nemocný, ale co dělat, když se někomu něco stane? V jedné pohádce se zaskočilo kousek sousta neposedovi v krku a jeho kamarádka nevěděla co s tím. Šla si pro rady a nakonec se jí podařilo ho vzkřísit. A my si teď zkusíme, jaké to je, když něco nevíme a musíme rychle hledat odpovědi.*

Pravidla: Na třech různých místech v objektu se rozmístí tři vedoucí s libovolnými čísly otázek a jejich možných odpovědí. U každé otázky je možnost výběru a, b, c a vyznačená odpověď. Úkolem skupinek je co nejrychleji zodpovědět všech 10 otázek. Důležité je odpovídat otázky 1, 2, ... po 10 tak, jak jdou za sebou. Musí tedy hledat, u kterého vedoucího danou otázku naleznou. Jakmile k němu přiběhnou, on jim ji přečte, dá možnosti a skupina si odpověď zapíše na papír. Pokud doběhne k vedoucímu více skupinek, jdou postupně. Rozhodující je rychlost, ale i správnost odpovědí. Nakonec, zároveň s vyhodnocováním, si říci správné odpovědi.

Hodnocení: Hra se nestihla daný den, ale byla zařazená v 5. dnu před večeří. Příčinou byl především silný déšť cestou zpět z výletu. Ale co se týče hry, děti se dozvěděly nové informace, zaběhaly si, a pak si s chutí daly večeří. Nejrychleji splněno mělo prozatím nejslabší družstvo, což dokazuje, že je vhodné zapojit hlavu a zvolit dobrou taktiku.

Den 5. – Den kouzelných bytostí

Večer se připraví oheň a bude následovat večerní hra.

10. pohádka – Čert a Káča

Cíl: pověření skupinové spolupráce, prohloubení důvěry, zvládnutí fyzické náročnosti.

Délka: 2 hodiny.

Prostředí: zázemí fary, hřiště

Pomůcky: 3 kartičky na bodování

Motivace: *Studny se nám pomalu plní, ale nástrahy nám neklade jen Mrakomor. V samotných pohádkách je plno zla a překážek, a ty teď budeme muset společně překonat, abych před nimi utekli a mohlo zvítězit dobro. Určitě nebudou snadné, ale to nebývají ani v pohádkách.*

Pravidla: V areálu fary budou připravena tři stanoviště a čtvrté u vstupu na hřiště. Dvě z nich se postupně přemístí na hřiště, kde budou následovat další tři společné disciplíny.

A – stanoviště: stezka důvěry

Pomůcky: 5 šátků, překážky.

Motivace: *Když chceme utéct před zlem, často běžíme, ani nevíme kudy a přes co, a zároveň se snažíme být co nejrychleji pryč. A to si zkusíme i teď. Nebudeme utíkat, protože prcháme společně, ale zároveň nevidíme, co je kolem nás. Musíme být opatrní.*

Pravidla: Všechny skupiny splní úkol v areálu fary. Tím bude projít danou trasu s překážkami (schody, polena, zahrada) se zavázanýma očima. Měří se na čas, a všichni musí přejít všechny překážky. Vůdcem je instruktor, uvádějící vedoucí zajišťuje bezpečnost.

B – stanoviště: nabíraná

Pomůcky: 2 misky, 3 kelímky s dírkou, voda.

Motivace: *Pohádkový svět je hodně podobný tomu lidskému, a tak se stane, že i v pohádkách zuří ohně a spálí, na co přijdou. Nyní si zkusíme takový malý ohniček uhasit. Čerti nám ho zapálili a naštěstí jsme je při tom viděli. Proto bude potřeba jen trocha vody, ale je nutné uhasit ho co nejrychleji, aby nespálil něco dalšího a nenatropil další škody.*

Pravidla: Dvě skupiny plní na faře, třetí na hřišti. Úkolem je stoupnout si do řady a přenést vodu z jedné misky do druhé, která má označenou hladinu, kam až má voda sahat. K přenášení vody slouží kelímeček (třeba od jogurtu), který má ve dně udělanou díрку. Zde je určující pořadí také čas, tedy rychlost.

C – stanoviště: přeskokování

Pomůcky: lano.

Motivace: *Vidíte, že vás zlo právě dohání, jsou za vámi zelení mužíčkové, a před vámi je velká kláda. Co uděláte? Přeskočíte. A to si právě procvičíme.*

Pravidla: Stanoviště se plní jednou na faře, dvakrát na hřišti. Členové skupiny postupně skáčou přes lano jako jednotlivci a počítají se jim přeskoky bez přerušení za sebou. Pokud by jim to šlo, horní hranice přeskoků je 30. Nakonec se jim všechny přeskoky sečtou.

D – stanoviště: ohnivá brána

Pomůcky: provázek, nůžky.

Motivace: *A je to. Čerti vás doběhli a uvěznilí za pekelnou bránou. Vy jste ale skřítkové zvědaví a objevili jste malé cestičky, kterými se můžete dostat ven. Ale jsou opravdu malé a všude kolem je dým a oheň. Dým štípe a oheň pálí. Proto si musíte dát dobrý pozor, abyste se ho nedotkli a on vás nepopálil. Další důležitou věcí je, že pokud někdo projde jednou cestičkou, ta se okamžitě zavře a nelze ji už použít. Jste připraveni?*

Pravidla: Plní všechny skupiny na hřišti. Mezi bránu vstupu na hřiště se naváže provázek tak, aby vznikla pomyslná pavučina. Oka musí být dostatečně velká a spodní provázek nesmí být až k zemi. Všichni členové, včetně instruktorů, se musí skrz pavučinu dostat. Nesmí se ale provázku dotknout a každé oko lze použít jen jednou. Na stanovišti vyhrává ta skupina, která se nejméně dotkne.

Disciplína 1: běh kolem mety

Pomůcky: 3 talíře (mety), lano (startovní čára).

Motivace: *Dostali jste se ohnivou bránou, ale přes všechn dým jste se poztráceli. Proto běháte a snažíte se najít. Ale v patách vám jsou čertíci, kteří zjistili, že jste utekli. Musíte se tedy co nejrychleji pochytat a běžet pryč.*

Pravidla: Skupiny stojí vedle sebe s dostatečným rozstupem seřazení v zástupu. Společně vyběhnou první hráči, oběhnou metu, vrátí se zpět, chytí druhého, běží k metě, oběhnou, vrací se pro třetího, ... Vyhrává to družstvo, které celé spojené oběhne metu, vrátí se zpět a je seřazené.

Disciplína 2: přelézání/podlézání

Pomůcky: 3 talíře (mety), lano (startovní čára).

Motivace: *Už jste všichni pohromadě, ale zlo vám přichystalo těžkou nástrahu. Dostali jste se do úzké rokliny, která je přehrazena velkou kládou a vy se přes ni musíte dostat. Můžete podlézt, ale na dně rokliny je mokro, proto je výhodnější přelézání, ale kláda tam leží moc dlouho a je ztrouchnivělá, proto přes ni nemohou přelézt všichni.*

Pravidla: Hráči stojí v zástupu, ve kterém se předkloní a vytvoří jakoby kládu. Pátý člen přelézá anebo podlézá dopředu, kde se zařadí a poslední člen se snaží dostat dopředu. Úkolem je dostat se jako první k metě, kterou má první hráč u nohou. Přelézají pouze hráči do páté třídy. Starší podlézají. Instruktoři dbají na bezpečnost a pomáhají přelézajícím dostat se nahoru. Je důležité, aby předklonění hráči zbytečně nevystřkovali hlavy.

Disciplína 3: přenášení

Pomůcky: 3 talíře (mety), lano (startovní čára).

Motivace: *Z rokliny jsme se úspěšně dostali, ale čeká nás poslední díl cesty a zlo je nám stále za patami a blíží se čím dál více. Před námi je dlouhá louka, kterou je třeba zdolat. Na ní se pasou divocí koně, díky nimž snad zlu utečeme. Pojd'me to zkusit.*

Pravidla: Dva nejsilnější hráči postupně přenáší zbývající tři členy k metě a zpět. (Pokud by to nebylo možné, lze se chytit za ramena a běžet takto.) Vyběhne první dvojice, mezitím se připraví druhá, která vybíhá, jakmile první je za čarou. Přenášející se připraví se třetím členem a tak dále. Oba dva musí přenést každého ze tří zbylých členů. Vítězí to družstvo, které přenese 6 členů jako první a je seřazené.

Hodnocení: První část hry byla zajímavá a děti na stanovištích ochotně plnily úkoly. Jakmile došlo na disciplíny na hřišti, nastal zlom. Byly nespokojené, otrávené. Byly to disciplíny fyzicky náročnější, ale především musely dbát na bezpečnost. Hru jsme si zahráli, ale otázkou je, co v nich vyvolávalo nespokojenost. Zajímavé na tom všem bylo, že na plážový volejbal jim síly zbyly až tak moc, že zapomněli jít na oběd.

11. pohádka – O Smolíčkovi

Cíl: zábavné zapojení logického myšlení, rozvoj rýmování.

Délka: 1hodina.

Prostředí: místnost, dvůr fary.

Pomůcky: špagety, lístečky se slovy (jeskyně, zlato, les), tabulka na rozstříhání, obálky.

Motivace: *Kouzelné bytosti jsme zažili jen zlé, ale pohádková říše je obrovská a najdou se tam i dobré a laskavé kouzelné bytosti, které se třeba pohybují velkými skoky, některé umí létat, ... Jedna taková bytost pomáhá dětem, a když ji chtějí přivolat, musí umět zvláštní kouzelnou větu, na kterou slyší. Zvláště když je to neposedný kluk, který neumí poslechnout. Ale právě on zapomněl, jakou kouzelnou větu má říct, aby si zavolal na pomoc. Vůbec neví, jak ji vytvořit. Zkuste mu nějak poradit. Pomoc vám dá zpráva.*

Pravidla: Jako první musí hráči vyluštit zprávu, která je zašifrovaná špagetami (na jednom konci křivky je číslo, na druhém písmeno a špaget je tolik, kolik je písmen ve zprávě). Zpráva je poslána k pytlákovi do zahrady, který jim ukáže prostor, v němž jsou ukryty tři papírky jejich barvy. Jakmile je najdou, pytlák jim řekne další postup, a to aby na tyto slova složili básničku. Poté co ji mají hotovou, ji celá skupina přijde odrecitovat pytlákovi. Ten jim dá tabulku, do níž skupina básničku přepíše, následně rozstříhá a dá do obálky. Jakmile budou mít hotovo všechny tři skupiny, sednou si do rohů místnosti a po kruhu obálky pošlou. Každá skupina následně vytvoří další dvě básničky pouze ze slov v obálce. Aby se obálky mohly poslat do vedlejší skupiny, musí mít všichni novou báseň zapsanou. Nakonec se přečtou nově vytvořené básně z obálky jedné barvy a její původní verze. To se zopakuje i u dalších dvou obálek. Body získá to družstvo, které nejrychleji rozluštilo špagety.

Hodnocení: V této soutěži jsme hráčům dali nový způsob šifrování, který se osvědčil. Vytvořili si zajímavé verše, ale ještě zajímavější bylo jejich další zpracování. Nově vzniklé rýmy mnohdy nedávaly ucelenou větu, natož smysl. Bylo to zábavné odpoledne.

12. pohádka – Dlouhý, Široký a Bystrozraký

Cíl: orientace večerní krajinou, překonání strachu.

Délka: 50 minut.

Prostředí: trasa po obci.

Pomůcky: fáborky, společná kartička na body s pohádkou 13.

Motivace: *Skřítkové, zaslechli jste to taky? Jakoby větríček šeptal, že další kouzelné bytosti je možné osvobodit právě teď. Ve dne se bály, proto na vás čekají pod rouškou noci, aby na ně Mrakomor nemohl. Vydáte se proto postupně, aby vás Mrakomor nezaslechl, musíte jít tiše a držet se pohromadě celá skupina. Přeji vám hodně štěstí.*

Pravidla: Skupiny v časovém intervalu 10 minut vychází z fary a jdou po fáborkách obcí. Podmínkou je, aby šli celou cestu spojeni za ruce a pouze šeptali. Na trase je čekají dvě pohádky. Jediné co potřebují sebou je kartička na body.

Stanoviště 1: Dlouhý

Pomůcky: 18x A5 papír, metr.

Motivace: *Milí skřítkci, narostl jsem hodně vysoký, ale potřeboval bych dosáhnout na nejvyšší větev nedalekého stromu, na kterých ležíptačí hnízdo. Do něho bych potřeboval nahlédnout, ale na to jsem stále malým. Pomohli byste mi? Z těchto papírů vytrhejte co nejdelší pruh, to mi pomůže zjistit výšku toho stromu, a já si pak budu moci sestavit žebřík.*

Pravidla: Z papíru se každý hráč snaží vytrhat co nejdelšího hada. Délky se zapíší do kartičky a následně sečtou. Pokud by se had přetrhl, smí se zapsat delší díl. Body získá největší délka.

Stanoviště 2: Široký

Pomůcky: 18 nafukovacích balonků, 18 provázků, stopky.

Motivace: *To je dobře, že jste mě našli. Před chvílí jsem snědl tolik jídla, že mám plné břicho a nemůžu se pořádně nadechnout, abych mohl odfouknout všechny, kteří by mi chtěli uškodit. Nafouknete mi balónky, abych je mohl pro případ nouze použít? Anebo si je vezmete a budou chránit vás.*

Pravidla: Pět členů včetně instruktora dostane balonky a provázek. Jakmile budou připraveni, začne první člen nafukovat balonek do přibližné velikosti 15 – 20 cm. Nafouknutý balonek si musí zavázat a připevnit k zápěstí. V tuto chvíli začíná nafukovat další hráč. Celou dobu běží čas, a ten kdo bude mít nejkratší dobu nafukování, získá body.

Stanoviště 3: Bystrozraký

Pomůcky: 3x obrázek na hledání rozdílů a na spojování čísel, stopky.

Motivace: *Kdo se to ke mně blíží, já vás špatně vidím v této černočerné tmě. To jste vy, skřítkové? S mýma očima je to špatné, proto bych potřeboval, abyste mi vytvořili pár obrázků pro kamarády, a v těch, které jsem namaloval, našli chyby, pokud jsem nějaké udělal.*

Pravidla: Hráči mají za úkol společně najít mezi dvěma obrázky 10 rozdílů, a následně spojit podle čísel obrázek, u kterého se všichni vystřídají. Celé snažení se měří na čas a body získá ta skupina, která to zvládne nejrychleji.

Hodnocení: První část noční hry byla jen pochodem ke stanovištím. Ovšem zjevování tří postav a vystupování ze stínů tomu dávalo magickou atmosféru. Zvláště pak, když se šlo mezi zahrady a pole, kde se báli i vedoucí, kteří tam byli sami.

13. pohádka – O perníkové chaloupce

Cíl: překonání sebe sama, strachu, rozvíjení odvahy.

Délka: 30 minut.

Prostředí: trasa po obci.

Pomůcky: fáborky, společná kartička na body s pohádkou 12.

Stanoviště 4: Bludný kořen

Pomůcky: miska s „humusem“ – vodou, pudingem, moukou, klacíky, trávou, igelitovým sáčkem – co se najde, lžička/lopatka, papírové ubrousky.

Motivace: *Kdopak to o mě narazil? Já jsem zrádný bludný kořen a díky mně lidé i pohádkové bytosti bloudí. Chcete-li najít správnou cestu, musíte každý sám za sebe jít se mnou a vybrat si tu správným směrem.*

Pravidla: Vedoucí s jedním hráčem jde dál od zbylé skupiny, kde má přichystanou misku s „humusem.“ Úkolem je, aby hráč sáhl do misky a vylovil lžičku. Po splnění si ruce utře a jde na určené místo, kde čeká na další hráče.

Stanoviště 5: Ježibaba

Pomůcky: papírový perníček, fixy.

Motivace: *Kdopak mě to ruší u mojí chaloupky? Ale to jsou skřítkové, nemusíte se mně bát, já jsem hodná babička. A copak děláte venku takhle pozdě? Vy zachraňujete pohádky? To byste mohli zachránit tu moji. Stačí, když půjdete za chaloupku a podepíšete se mi tam.*

Pravidla: Děti jdou za zastávku, která představuje chaloupku, a tam se podepíší na papírový perníček.

Hodnocení: Druhá část noční hry už byla odvážnější. Úkol u bludného kořene, tedy vnořit ruku do humusu a vytáhnout z něj lžičku, byl pro mnohé nepříjemným zážitkem. Jen neradi tam sahal. Našli se i takoví jedinci, kteří to chtěli vzdát, ale přes velký odpor to zvládli. K ježibabě nakonec došli všichni. Ovšem papírový perníček, na který se měly děti podepsat, zachutnal slimákům a začali ho ježibabě okusovat. Takže jsme skončili s humornou tečkou.

Den 6. – Den princů

K večeru půjdeme na mši svatou.

14. pohádka – Princ Bajaja

Cíl: procvičení paměti, šifrování, zábavné tvoření.

Délka: 1 hodina.

Prostředí: místnost, 3 stanoviště v areálu fary – aby na sebe nebylo vidět.

Pomůcky: kartička na body, 3 zprávy zašifrované morseovkou – „Běžte tam, kde sídlí zahradník.“ „Jděte po sluchu a hledejte zvoneček.“ „Sledujte podkovy a buďte opatrní.“

Motivace: *Nyní se ocitáme u skrýše chrabrého prince, který krásné princezně nechal zprávy o tom, kdo je, ale princezna si neví rady a je tedy na nás, abychom jí pomohli zprávy rozluštit a setkali se s princem tváří v tvář.*

Pravidla: V místnosti každá skupina dostane jinou zprávu, kterou má za úkol vyluštit. Morseovku hráči nedostanou, neboť ji měli doplnit do svých Deníčků skřítků, ty ovšem používat nesmí. Pokud by si nevěděli rady, smí jít za uvádějícím vedoucím, který jim může poradit vždy jen jedno písmenko, pak se musí jít zeptat další hráč. Jakmile vyluští, řídí se zprávou. Po splnění úkolu na stanovišti se vrací do místnosti, kde čekají na zbývající skupiny. Body získá nejlepší skupina při řešení úkolů na stanovištích.

Stanoviště 1: zahradník

Pomůcky: kartičky s ovocem a zeleninou, stopky.

Motivace: *Skřítkové, vy jdete jako na zavolanou. Princezna mě prosila o kytice čerstvých květin, ale já potřebuji sklídit úrodu. Mohli byste mi ji sesbírat? Ale bude potřeba ji do sklepa pečlivě uskládat. Je tedy důležité, aby bylo zvlášť ovoce a zvlášť zelenina. Za odměnu vás provedu celou zahradou.*

Pravidla: Po zahradě poházené kartičky ovoce a zeleniny. Po spuštění časomíry je hráči musí posbírat a správně roztřídit. Čas se zapíše a následně hráči jmenují co nejvíce zahradnického náradí, které mohou zahradníci používat. Opakují-li anebo neví, zapíšeme počet také do kartičky. Určující ohodnocení je nejrychlejší čas.

Stanoviště 2: šašek

Pomůcky: čepice se zvonečkem, 19 kelímků od jogurtu, rýže, igelitové čtverečky, izolepa, nůžky.

Motivace: *Chacha, tak jste mě našli. To si společně můžeme zazpívat. Ale na co budeme hrát? Už to mám, vyrobíme si jednoduchý nástroj, a pak si zazpíváme.*

Pravidla: Z kelímku od jogurtu si hráči vyrobí chrastítko. Dvorníť se vsype rýže, otvor se zakryje igelitovým čtverečkem a následně zalepí izolepou. Hodnotí se, zda čtvereček správně drží a rýže nevypadává. Za to smí získat každý člen 1 bod. Po kontrole si společně zazpívají jednu píseň.

Stanoviště 3: drak

Pomůcky: křída, papírové koule, lano, drak.

Motivace: *To jsem rád, že vás vidím. Podívejte! Táhle je strašlivý drak a mé síly na něj nestačí. Přemůžeme ho společně.*

Pravidla: Vedoucí nesmí zapomenout od budovy vyznačit cestu k sobě podkovami. Jakmile přijdou hráči k vedoucímu, postupně si stoupnou k čáře, odkud hází papírové koule na draka připevněného k lanu a pohybujícího se. Každý má 3 pokusy. Započítávají se úspěšné trefy, jejichž součet se zapíše do kartičky.

Hodnocení: Děti si zopakovaly morseovku, kterou si doplnily do svých deníčků. Stanoviště pro ně byla zajímavá, akorát se lišila délka plnění úkolu, což znamenalo, že na sebe musely vždy čekat, než začaly luštit další šifru.

15. pohádka – Tři zlaté vlasy děda Vševěda

Cíl: orientace s mapou, volba strategie, procvičení pozornosti.

Délka: 1 hodina.

Prostředí: trasa po obci.

Pomůcky: Mapy s vyznačenými body a turistickými značkami, kartičky se značkami a z druhé strany s písmenkem, provázek, nůžky, připínáčky, fáborky, stopky.

Motivace: *Slyšíte to? Někdo volá o pomoc. Jakoby někde bloudil. Máme mu ukázat, kam se má vydat, kde ho chtějí, aby bylo veseleji. Tak skřítkové, jde se na věc. Abychom sami nezabloudili, dostaneme mapu a dáme se to místo hledat. Pozor! Cestou nás můžou vidět ochránci tajemství, kteří pokud nás uvidí něco hledat anebo si zapisovat, můžou nás potrestat.*

Pravidla: Skupiny v rozestupu 10 minut vyrazí na trasu. Mapa vyznačuje místa, kde jsou ukryty kartičky s turistickou značkou a písmenem. Pro lepší orientaci v konkrétním místě je vyvěšen fáborek, v jehož okruhu 5 metrů je kartička ukryta. Kartičky jsou rozmístěny na okružní trase, aby hráči nemuseli zbytečně zacházet. Celou dobu se jim měří čas. Rozhodující ale je, kolik kartiček objeví, zda složí správně název místa, a až pak rozhoduje čas. Zároveň se po trase pohybují vedoucí, kteří jakmile někoho ze skupiny přistihnou hledat anebo zapisovat, smí si zaznačit trestný bod, který znamená, že se nakonec připočítá 10 minut k času skupiny.

Hodnocení: Hra byla zajímavá a kartičky dobře ukryté, což vyvolalo nejasnosti. Nebylo řečeno, zda smí skupina značku přejít, anebo musí hledat tak dlouho, dokud ji nenajdou. V průběhu hry jsme tedy museli reagovat. Vyřešili jsme to tak, aby šli dál a případné písmeno, podle smyslu místa, které měli zjistit, si domysleli. Hra se ale prodloužila oproti původnímu plánu, a tak jsme nestihli jít na mši svatou.

16. pohádka – Pasáček vepřů

Cíl: procvičení motoriky, postřehu, zábavné zapojení soustředění.

Délka: 20 minut.

Prostředí: kdekoliv.

Pomůcky: kolíčky na prádlo – pro každého dva, 2 korkové tácky pod kávu.

Motivace: *Zažili jste, že jste dělali něco, co se nemá, a nechtěli jste, aby vás při tom někdo viděl? To se stalo i jednomu princovi, který si měl brát spanilou, ale nafoukanou princeznu. A protože chtěl, aby ho měla ráda takového jaký je, šel k ní sloužit. Ovšem princezně to nedalo a chodila za prostým čeledínem. A protože jejich hádku vždy prohrála, měla dát princovi*

hubičku. A aby to neviděl tatíček král, stouply si dvorní dámy do kruhu a dělaly takovou zed'. A my si zkusíme taky vytvořit takovou zed'.

Pravidla: Všichni hráči si stoupnou do kruhu s kolíčky v rukách. Po směru hodinových ručiček se pošle jeden tácek. Každý hráč jej musí skrze kolíčky poslat vedlejší ruce. Tedy vezme ho do pravé, přesune do levé, a dá dalšímu do pravé. A takto dále. Po chvíli přidáme druhý tácek, a nakonec tácky můžeme rozlomit ještě na čtyři díly. Ve hře tedy bude osm kousků. Vypadává ta ruka, které tácek spadne. Vyhrává ta skupina, jejíž člen vydrží až do konce.

Hodnocení: Hra se velmi líbila, hrála se i s vedoucími, což bylo ještě zábavnější. Určení vítěze nebylo snadné, protože děti byly šikovné a tácky moc nepadaly. Proto nakonec vyhrálo to družstvo, jehož člen jako jediný měl ve hře stále obě ruce.

Den 7. – Den princezen

V odpoledním programu mu bude hra na hledání pokladu a večer bude slavnostní nástup s vyhlášením, po kterém bude následovat zábavný večer, jehož náplň si připraví jak děti, tak vedoucí.

17. pohádka – O princezně na hrášku

Cíl: procvičení smyslů, rozvoj představivosti.

Délka: 10 minut.

Prostředí: místnost.

Pomůcky: hmat – v pytlíčcích fazole, rýže, hrací kostka; chuť – na talířku kousek mrkve, celeru, jablko; čich – v kompotové misce ocet, pepř, kmín; zrak – 3 obrázky; sluch – 3 slova; šátek, společná kartička princezen.

Motivace: *Víte, jak se pozná pravá princezna? Všechno slyší, vidí, cítí, pozná. A vy si teď vyzkoušíte, jaké to je, když se tomu všemu princezny učí.*

Pravidla: skupina zůstane přede dveřmi místnosti a členové chodí jednotlivě dovnitř. Ještě přede dveřmi se danému hráči zavážou oči. Vedoucí jej musí dovést ke stolu, kam ho usadí. Postupně mu dává připravené věci, nesmí ale zapomenout říct, který ze smyslů hráč bude používat. Může začít čichem, kdy mu přiložíme pomůcku k nosu, podle potřeby můžeme opakovat. Jakmile se rozhodne, co to je, následuje další. Hmat určuje podobně, jakmile mu věci dáme do rukou a chut' také. Dále si sundá šátek a postaví se na opačný konec místnosti než vedoucí, který mu ukáže rychle 3 obrázky, jež nazve. U sluchu se hráč vytočí bokem a vedoucí pošeptá 3 slova. Zapiše počet správných odpovědí a jde pro dalšího člena. Takto se vystřídá celá skupina.

Hodnocení: Děti se zájmem očekávaly další věc. Největším nedostatkem byl čas. Dětem trvalo, než se rozmyslely, což se nedalo zkrátit a ošidit je. Proto další skupiny musely dlouho čekat, než na ně přišla řada. Na druhou stranu měly prostor pro přemýšlení nad večerním programem.

18. pohádka – O Šípkové Růžence

Cíl: rozšíření slovní zásoby, procvičení představivosti.

Délka: 10 minut.

Prostředí: kdekoliv, areál fary.

Pomůcky: papír s předtištěnými písmeny (k,s,l,v,e,p,á,o,t,č), stopky,společná kartička princezen.

Motivace: *Skřítkové, pojd'te blíž. Jsem příliš znavena. Celé dny jen čtu a písmenka mi přeskakují z řádku na řádek, z jednoho slova do druhého. Chtěla jsem jich pár opravit, ale brk je příliš ostrý a královští rodiče mi ho zakázali používat, aby se něco zlého nestalo. Mohli byste mi tedy pár slov napsat?*

Pravidla: Hráči se během omezené doby 5 minut snaží sepsat co nejvíce slov, která jsou podstatná jména jednotného čísla. Boduje se počet správných slov.

Hodnocení: Hra se dětem líbila a hrály ji se zájmem. Rozvíjení jejich slovní zásoby bylo naplněno a vytvořily i zajímavá slova. Po skončení ale musely čekat, než se dostanou k další princezně.

19. pohádka – Sněhurka

Cíl: rozvinutí orientace poslepu, překonání z neznáma.

Délka: 10 minut.

Prostředí: kdekoliv, areál fary.

Pomůcky: lano, šátek, jablko, hřeben, pásek, stopky, společná kartička princezen.

Motivace: *Nedivte se skřítkové, že jsem smutná. Moji malí kamarádi mi vyhodili vzácné dary. Tvrdí, že jsou nebezpečné, a darované se zlým úmyslem ublížit mi, ale byly krásné. Chtěla jsem si je alespoň vystavit. Jenomže je nemůžu najít. Přineste mi je a odvděčím se vám.*

Pravidla: Ve vymezeném prostoru lanem hledají postupně hráči poslepu jablko, hřeben a pásek. Celé hledání se každému zvlášť měří a nakonec se časy sečtou. Nejvíce bodů získá nejrychlejší skupina.

Hodnocení: Pro pozorující bylo zábavné sledovat pátrání v orosené trávě po předmětech. Je pravdou, že ti větší měli přiměřený prostor pro hledání a pro ty menší to bylo trochu větší, ale síly družstev byly vyrovnané a hodnotil se společný čas. Stejně jako u předchozí pohádky, museli čekat na třetí pohádku o princezně. Ale měli si o čem povídat.

20. pohádka – Zlatovláska

Cíl: zábavné hledání pokladu, umět rozlišit dobré a špatné, zvolit správnou taktiku.

Délka: 1,5 – 2 hodiny.

Prostředí: trasa po obci, poklad v areálu fary.

Pomůcky: fáborčky, kartičky na body, 3 poklady různých bodových hodnot, podobného obsahu.

Motivace: *Studny se nám postupně zaplnily, ale zbývá nám ještě jedna pohádka. Mrakomor zuří a nachystal nám mnoho nástrah na vysvobození večernice. Proto do této záchrany musíte dát všechno. Na vás milí skřítkové závisí osud celé pohádkové říše.*

Pravidla: Skupiny vyrazí v 15 minutovém intervalu po trase vyznačené fáborcky. Instruktoři si vezmou batoh a do něj hlavně pití.

Stanoviště 1: mravenec

Pomůcky: „odpadky“ – noviny, letáky, sáčky, obaly, kelímky, sklenice, ...

Motivace: *To je ale nepořádek, že? To nám tady někdo pořád hází na náš domeček. Už se nám dokonce stalo, že jeden služebník kouřil, nedopalek odhodil na zem a začal hořet nedaleký keř. Jsou to ničemové ti Mrakomorovi služebníci. Ale vy mi to určitě rádi odklidíte, a ještě navíc tak jak se to má, že mám pravdu?*

Pravidla: Skupina sesbírá poházené „odpadky“ a roztřídí je na hromádky na papír, plast, sklo. Hodnotí se, zda to roztřídí správně.

Stanoviště 2: ptáček (+ moucha)

Pomůcky: kartičky s 10 dobrými a 10 špatnými vlastnostmi – je to vždy protiklad.

Motivace: *Krá krá, Mrakomorovi služebníci si hráli u našeho stromu, kývali jím a přitom jsem vypadl z hnízda. Určitě byli zlí. Zkuste mi spojit vlastnosti dobré a špatné, abych viděl, jak by se chovali, kdyby byli hodní.*

Pravidla: Úkolem skupiny je přiřadit správně protikladné vlastnosti. Hodnotí se počet správně přiřazených dvojic. Během úkolu skupina musí zpozorovat mouchu, za kterou nakonec půjdou.

Moucha: Úkolem je nejprve svést skupinu na špatnou cestu, zde jim položit hádanku: „Co je dobrým sluhou, ale špatným pánem?“ a pak jim ukázat cestu správnou.

Stanoviště 3: ryba

Pomůcky: předtištěná 3 bludiště s rybou, stopky.

Motivace: *Ti služebníci jsou obrazem svého pána. Nemají soucit s ničím živým. Ležím tady na suchu už dlouhou dobu a brzy asi leknu. Najděte mi cestičku zpět do jezera.*

Pravidla: Skupina hledá správnou cestu bludištěm z bodu A do bodu B, kterou stopujeme. Hodnotí se rychlost.

Stanoviště 4: Zlatovláska

Pomůcky: 3x zpráva, truhlička se vzkazem.

Motivace: *Konečně jste tady. Mám pro vás důležitou zprávu od Večernice. Jakmile dorazí ostatní, tak vám ji dám. ... Už jsme všichni? Tak si honem zprávu vezměte a vyluštěte, aby mi ji Mrakomor už nemohl vzít.*

Pravidla: Princezna dá zprávu všem skupinám zároveň, ti ji vyluští a jdou hledat truhličku se zprávou, která představuje Večernici. Hráč, který truhličku najde, získá pro skupinu 1 bod. Ve zprávě bude stát, že Večernici již zachránili, za což je jim vděčná, ale odměnu musí jít hledat na faru.

Pravidla hledání pokladu: Jakmile skupiny odejdou, vedoucí ukryjí 3 poklady na různých místech v areálu fary. Jejich hodnoty budou 30, 20 a 10 bodů. Jakmile někdo z hledajících poklad vezme, skupina získá jeho bodovou hodnotu a dál už nehledá.

Hodnocení: Děti se na hru s pokladem těšily nejvíce, a proto jsme jim ji nemohli ani ulehčit. Mravenec byl jako první, aby nemusel nosit moc pomůcek daleko a pak šel pomoci ukrýt poklady. Ptáček s vlastnostmi byl náročnější, protože opravování podle seznamu bylo zajištěné, ale nevšimli jsme si podobných výrazů, takže musel operativně zvolit východisko. Moucha byla záludností, za kterou děti běžely s chutí a snažily se ji dohonit. Zde se možná zbytečně vyčerpaly, protože po rybě následovala cesta polem, do kopce k lesu. Jejich výraz ani nezlepšila zpráva o pokladu na faře. Ale jen co jsme došli, a napili se, ožili a hledali se vši vervou. Nedostatkem bylo málo pití na trase a velké horko na poli. Ale při správné motivaci je každá drobnost součástí a plánem hry.

Den 8. – Jedeme domů

V posledním dni kromě úklidu proběhne ještě poslední nástup, na kterém zazní vyhodnocení bodování pokojů.

4.2.3 Zhodnocení celotáborové hry

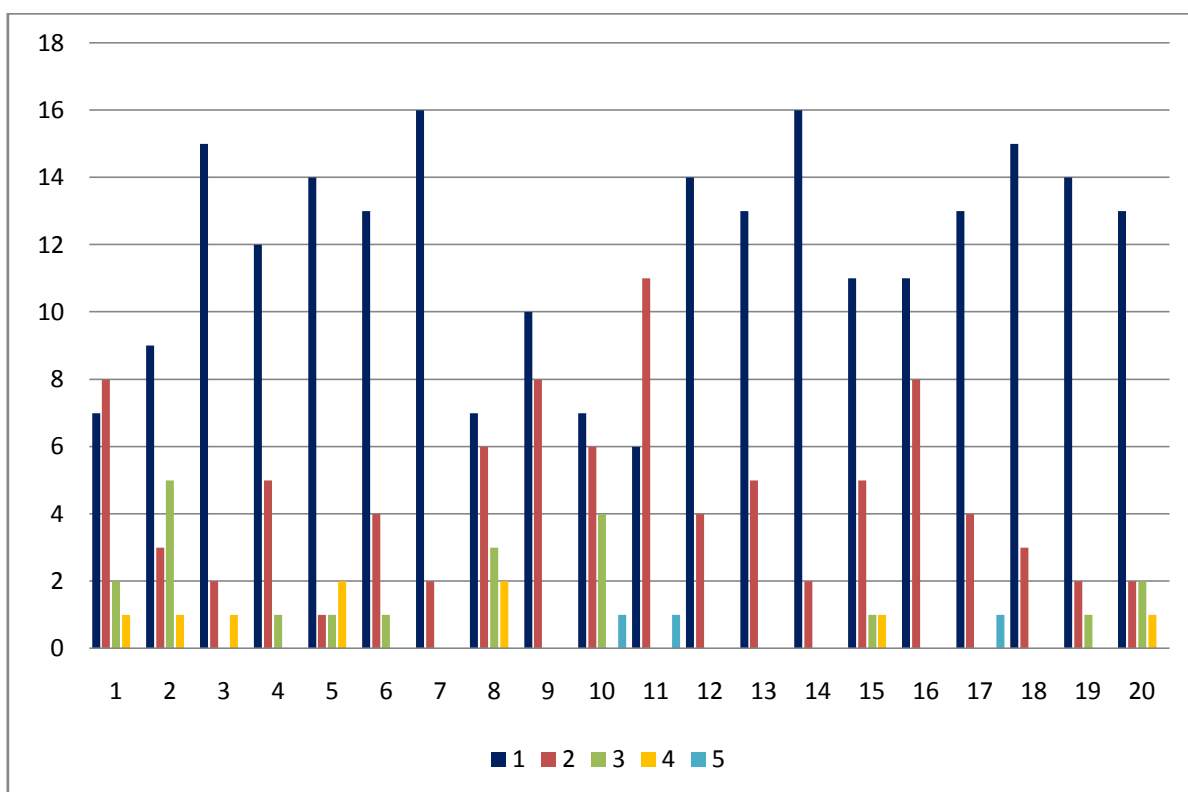
Celkové zhodnocení tábora hlavním vedoucím:

Děti si připomněly klasické pohádky jak hrami, tak měly možnost si ve volném čase přečíst jejich přesné znění. Prožily příjemný týden v přátelském duchu a zahráli si rozmanité hry. Nejoblíbenější neřízenou hrou se stala schovávaná v areálu fary a plážový volejbal na hřišti. Měli čas povídat si, tvořit, dozvědět se nové informace, prožít společné chvíle v modlitbě. Počasí nám také přálo, proto jsme mohli trávit většinu času na vzduchu. Na otázku, zda by chtěly i další tábor, všichni jednohlasně řekli, že ano.

Zhodnocení jednotlivých her pohledem dětí:

Děti měly možnost hry ohodnotit známkou jako ve škole a napsat proč se jim to líbilo nebo nelíbilo. Psaly si to do svých Deníčků skřítků, které jim zůstaly a mají tak památku na to, co dělaly a jak se cítily. V následujícím grafu si uvedeme jejich známkování a zajímavé důvody, proč se tak rozhodly. Graf je sestaven známkováním 15 dětí a tří instruktorů, kteří podle zákona ještě dětmi jsou. Na jedné ose nalezneme čísla pohádek a na druhé ose součet dětí, které konkrétní známku pohádce přidělily:

Graf č. 1: Hodnocení pohádek



Pod známkou 1 se skrývaly asociace: zábavná, dobrá, líbilo se, bavilo, vyhráli, legrační, napínavé, mnoho stanovišť, vyrobil si hrkátko, líbil se šašek, moucha, princezna.

Známka 2 byla hodnocením: líbilo se, ale málo místa, nebylo to snadné, bolely nohy, hledali, ale dobře schované, mnoho běhání, těžké otázky, bolelo celé tělo, nevyhráli, ruka z humusu nevoněla ještě další den, zakopl o kořen.

Známka 3 představovala: málo času, křičeli na něj, zvláštní.

Pod známkou 4 se skrývalo: mnoho chůze, nerad někomu půjčoval oblečení, těžké, nenašli nejhodnotnější poklad.

Známka 5 znamenala: fajn, ale přelézání/podlézání se nelíbilo.

Na táboře byly děti, které byly vděčné za jakoukoliv hru, šli do soutěžení naplno, ovšem jak už to je i v životě, našly se takové děti, které nad každou aktivitou reptaly a snažily se ze hry vykrotit. Právě od těchto pochází horší hodnocení, ale nikdy se nelze nechat převálcovat neochotou. Jiná varianta neexistuje, jdeme všichni společnou cestou, a pokud se

to někomu nelíbí, ať si tedy příště rozmyslí, zda se chce takové akce účastnit anebo raději zůstane doma, kde má prostor dělat si co chce.

Celý tábor bych ze svého pohledu hodnotila určitě kladně. Oproti předchozímu ročníku byla dramaturgie tábora připravena mnohem lépe a případné změny vznikaly špatným odhadem času anebo změnou počasí, momentální situace. Je to i díky aktivním členům týmu, bez kterých by to nebylo možné.

Závěr

V dnešní době plné technologií je náročné zaujmout děti klasickou formou zábavy. Ale to, že existuje široká nabídka táborů, znamená, že děti stále hledají šanci být součástí skupiny a strávit příjemné chvíle plné zážitků.

Je proto důležité, aby mladá generace vedoucích a instruktorů čerpala zkušenosti starších, uměla tvořit programy a až jednou bude v letech svých nynějších vzorů, aby uměla předat své cenné zkušenosti dalším, kteří budou dále vychovávat a působit.

Výchovné působení je nejdůležitějším úkolem života člověka. V každém okamžiku svého bytí je někomu vzorem. Ovšem jak děti zaujmout a hned nevyděsit? Nejsnadněji se k dětem dostaneme skrze pohádky, které jsou pro ně zajímavé, a lze v nich najít plno moudrosti. A když pohádky spojíte s hrami, dostanete se dětským duším blíž. Každé dítě pak čeká, která postava je dobrá, která zlá, jaký boj spolu sehrají, jak je zlo poraženo.

V této práci jsme na základě poznatků oblasti programové přípravy tábora a metodiky her zpracovali celotáborovou hru, následně popsali její průběh a zhodnotili ji z pohledu vedoucích i účastníků. Konkrétně jsme v teoretické části definovali pojmy dítě, hra a tábor, objasnili schopnosti mladšího školního věku, vyjádřili vztah výchovy ve volném čase, popsali zážitkovou pedagogiku a organizaci tábora a shrnuli poznatky o uvádění her a dramaturgii tábora. V praktické části je předložen ucelený popis motivačního rámce celotáborové hry, jednotlivých her a jejich následné zhodnocení z pohledu vedoucích a účastníků.

Podle tvrzení, že „učitel je jednou nohou v kriminále a vychovatel oběma“ můžeme domýšlet, že vedoucí tábora by tam mohl mít už postel. Můžeme to tvrdit z toho důvodu, neboť jsme s dětmi dvacet čtyři hodin. Zodpovídáme za ně i v noci. Ale pokud bychom připravovali tábory z tohoto konce, nebylo by jich tolik. Přípravy táborů jsou k tomu, abychom mohli udělat něco pro druhé, naučit děti něčemu novému, vytvořit příjemnou partu, která společně prožije nezapomenutelné chvíle, zprostředkuje jim kousek svého vlastního dětství. S tímto záměrem přípravy táborů nemohou být neúspěšné. Proto bych chtěla vyjádřit velkou podporu všem, kteří umí připravit nezapomenutelné tábory a vůbec věnovat čas a energii, které jsou dnes mnohdy vzácné.

Literatura a prameny

ČAČKA, Otto. *Psychologie dítěte*. 3. dopl. vyd. Tišnov: Sursum, 1997. 108 s. ISBN 80-85799-03-0.

Často kladené dotazy. [online]. Praha: MŠMT. [cit. 2015-04-17]. Dostupné z:<<http://www.msmt.cz/mladez/casto-kladene-dotazy>>

FOGLOVÁ, Majka. *Etapové hry v přírodě*. 1. vyd. Praha: Portál, 2008. 176 s. ISBN 978-80-7367-354-3.

FOGLOVÁ, Majka. *Táborové etapové hry*. 1. vyd. Praha: Portál, 2006. 216 s. ISBN 80-7367-128-X.

FRANC, Daniel, Daniela Zounková, Andy Martin. *Učení zážitkem a hrou - praktická příručka instruktora*. Brno: ComputerPress, 2007. 201 s. ISBN 978-80-251-1701-9.

HANUŠ, Radek, Chytilová Lenka. *Zážitkově pedagogické učení*. 1. vyd. Praha: Grada, 2009. 192 s. ISBN 978-80-247-2816-2.

HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. 1. vyd. Praha: Portál, 2004. 176 s. ISBN 80-7178-927-5.

MAZAL, Ferdinand. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc: Hanex, 2007. 394 s. ISBN 978-80-85783-773.

NĚMCOVÁ, Božena. *Pohádky a pověsti*. Praha: Cesty, nakladatelství, vydavatelství, 1998. 210 s. ISBN 80-7181-227-7.

Občanské sdružení Sarkander. [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z:<<http://www.ado.cz/sarkander/>>

PELÁNEK, Radek. *Průručka instruktora zážitkových akcí*. 2. vyd. Praha: Portál, 2013. 208 s. ISBN 978-80-262-0454-1.

PELÁNEK, Radek. *Zážitkové výukové programy*. 1. vyd. Praha: Portál, 2010. 136 s. ISBN 978-80-7367-656-8.

PRŮCHA, Jan, Walterová Eliška, Mareš Jiří. *Pedagogický slovník*. 7., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2013. 400 s. ISBN 978-80-262-0403-9.

ŠIMÍČKOVÁ ČÍŽKOVÁ, Jitka a kol. *Přehled vývojové psychologie*. 2. neup. vyd. Olomouc: UPOL, 2003. 176 s. ISBN 80-244-0629-2.

Úmluva o právech dítěte. [online]. Praha: OSN, 2005. [cit. 2014-10-17]. Dostupné z<<http://www.osn.cz/dokumenty-osn/soubory/umluva-o-pravech-ditete.pdf>>

URBANOVSÁ, Eva. Osobnost vychovávaného jedince. In: KANTOROVÁ, Jana a kol. *Vybrané kapitoly z obecné pedagogiky 1*. Olomouc: Hanex, 2008. ISBN 978-80-7409-024-0.

VÁŽANSKÝ, Mojmír. *Základy pedagogiky volného času*. 2. dopl. vyd. Brno: Print-Typia, 2001. 196 s. ISBN 80-86384-00-4.

VYHNÁLKOVÁ, Pavla. Výchova a volný čas. In: KANTOROVÁ, Jana a kol. *Vybrané kapitoly z obecné pedagogiky 2*. 1. vyd. Olomouc: Hanex, 2010. s. 159-182. ISBN 978-80-7409-030-1.

Seznam příloh

Příloha č. 1 – Jídelníček

Příloha č. 2 – Fotodokumentace

Příloha č. 1 - Jídelníček

Královská tabule – Velký újezd 2014

Sobota 2. 8.

Večeře: Šel Honza do světa

Neděle 3. 8.

Snídaně: U nás ve chlěvě

Oběd: Sekyrková polévka

Vepřové hody

Večeře: Překvapení myšího kožíšku

Pondělí 4. 8.

Snídaně: Pozdrav z jahody

Oběd: Polévka babky kořenářky

Co by mohla i Šípková Růženka

Večeře: Vlasy děda Vševěda v přelivu

Úterý 5. 8.

Snídaně: Medvědí mls

Oběd: Divoká noc princezny

Tři prasátka v korytku

Večeře: Dračí pamlsek

Středa 6. 8.

Snídaně: Růžové údolí

Oběd: Polévka od Elišky

Popelčino tajemství

Večeře: Loupežnická večeře

Čtvrtek 7. 8.

Snídaně: Chlouba potoka

Oběd: Sekyrková polévka

Leží tam v oboře, nožky má nahoře

Večeře: Korálky v trávě

Pátek 8. 8.

Snídaně: Telecí nátěrka

Oběd: Z kotlíku Ohnivého mužička

Kola od vozu

Večeře: Dřevorubcova odměna

Sobota 9. 8.

Snídaně: U nás na zámku

Příloha č. 2 – Fotodokumentace

Hlavní postavy z úvodního pasování a ze závěrečné scénky



Celý tábor na Svatém Kopečku



Hry: Císařovy nové šaty, Tři prasátka, Čert a Káča



*Každý hraje po svém:
úkryt hry na schovávanou
závěrečná scénka Větrníků*



Studny se získanými body



Skupina Slunečníků, Měsíčníků, Větrníků a vedoucích bez zdravotníka



ANOTACE

Jméno a příjmení:	Anna Obořilová
Katedra:	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.
Rok obhajoby:	2015

Název práce:	Využití her na letním dětském táboře
Název v angličtině:	Games at summer children's camp
Anotace práce:	Cílem bakalářské práce je na základě poznatků z oblasti programové přípravy tábora a metodiky her zpracovat celotáborovou hru, následně popsat její průběh a po realizaci ji zhodnotit z pohledu vedoucích i účastníků. V teoretické části definuje pojmy dítě, hra a tábor, objasňuje schopnosti mladšího školního věku, vztah výchovy a volného času. Popisuje zážitkovou pedagogiku a organizaci tábora a shrnuje poznatky o uvádění her a dramaturgii tábora. V praktické části předkládá ucelený popis motivačního rámce celotáborové hry, jednotlivých her a jejich následné zhodnocení z pohledu vedoucích a účastníků. Celá práce nabízí přehled, jak připravit tábor po stránce organizace, jaké hry lze využít do dramaturgie tábora a jak je vhodně zařadit. Může posloužit jako určitý manuál k sestrojení nové celotáborové hry anebo jako manuál ke zrealizování hry popsané.
Klíčová slova:	Dítě, mladší školní věk, tábor, hra, celotáborová hra, dramaturgie tábora, pohádka.
Anotace v angličtině:	The aim of thesis is from information foundations of program preparation of camp sphere and methods of game prepare the "all camp" game after that describe its course and after realization evaluate by look of chiefs and participants. At theoretic part define term of child, game and camp explain abilities of younger school age, relation of upbringing and free time. Describe pedagogy of experience and organization of camp and push off the piece of knowledge about game stating and camp dramatics. At practical part present comprehensive description of motivational frame work of "all camp" game, individual games and their subsequent evaluation by look of chiefs and participants. The whole work offer some general knowledge for prepare camp by organization side which games can give to and find their suitable placement. Work can serve as some manual to construction a new "all camp" game or as manual to realization describe game.
Klíčová slova v angličtině:	Child, younger school age, camp, game, "all camp" game, camp dramaturgy, fairytale.
Přílohy vázané v práci:	Jídelníček Fotodokumentace
Rozsah práce:	65 stran
Jazyk práce:	Český