

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

Diplomová práce

Bc. Kateřina Bauerová

Program dětského tábora v organizaci Pionýr z.s.

Indiáni – Pátrání po indiánské moudrosti

Olomouc 2020

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

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou diplomovou práci Program dětského tábora v organizaci Pionýr z.s. vypracovala samostatně, a řádně citovala použitou literaturu.

Olomouc, dne.....

Podpis studenta:

Poděkování

Chtěla bych poděkovat své vedoucí diplomové práce Mgr. Pavle Vyhnákové, Ph.D., za odborné vedení, pomoc, vstřícnost a cenné rady při zpracování této práce. Mé poděkování patří také kolektivu vedoucích a organizátorů Letního pionýrského tábora Bystřina za spolupráci při realizaci navrženého programu.

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Bc. Kateřina Bauerová
Katedra:	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.
Rok obhajoby:	2020

Název práce:	Program dětského tábora v organizaci Pionýr z.s.
Název v angličtině:	Children's camp program organized by Pionyr z.s.
Anotace práce:	Tato práce se věnuje přípravě a realizaci celotáborové hry na téma Indiáni – Pátrání po indiánské moudrosti pro účastníky letního tábora v organizaci Pionýr z.s.. Celotáborová hra je sestavena s použitím prvků zážitkové pedagogiky a s ohledem na základní pravidla dramaturgie a skupinové dynamiky. Celotáborová hra je zaměřena na co nejlepší využití potenciálu pořádaných aktivit v přírodě pro celkový rozvoj účastníků.
Klíčová slova:	Celotáborová hra, dramaturgie, indiáni, skupinová dynamika, tábor, zážitková pedagogika,
Anotace v angličtině:	This diploma thesis deals with the preparation and implementation of a camp-based game on the topic of Indians - Searching for Indian wisdom for participants in a summer camp organized by Pionýr z.s. The camp-wide game uses elements of experiential pedagogy with regard to the basic rules of dramaturgy and group dynamics. This game focuses on making the best use of the potential of outdoor activities for the overall development of participants.
Klíčová slova v angličtině:	Camp-wide play, dramaturgy, Indians, group dynamics, camp, experiential pedagogy
Přílohy vázané v práci:	Příloha 1: Fotodokumentace realizace tábora Příloha 2: Přihláška na tábor se souhlasem k vyplnění dotazníku Příloha 3: Závěrečný dotazník Příloha 4: Soubor použitých pracovních listů Příloha 5: Sborník her
Rozsah práce:	106 stran
Jazyk práce:	Český jazyk

Obsah

Úvod.....	7
1. Pionýr.....	10
1.1 Organizace Pionýra.....	10
1.2 Výchovně vzdělávací činnost.....	11
1.3 Dobrovolníci.....	12
1.4 Pionýrská skupina Březová u Sokolova.....	13
2. Zážitková pedagogika.....	15
2.1 Teoretická východiska pro učení zážitkem.....	17
2.1.1 Kolbův model zkušenostního učení.....	17
2.1.2 Processburger – Reálně nereálný úkol.....	19
2.1.3 Fenomén Flow.....	20
2.1.4 Komfortní zóna v zážitkové pedagogice.....	22
2.1.5 Reflexe.....	24
3. Dramaturgie programu.....	29
3.1 Významné faktory pro dramaturgii programu.....	29
3.2 Dramaturgická vlna.....	31
4. Skupinová dynamika.....	34
5. Metodologie.....	36
6. Představení CTH – Indiáni – Pátrání po indiánské moudrosti.....	38
6.1 Charakteristika podmínek pro zpracování CTH.....	39
6.2 Cíle celotáborové hry.....	41
6.3 Motivace celotáborové hry.....	43
6.4 Hodnocení celotáborové hry.....	43
6.5 Program celotáborové hry.....	45
7. Popis realizace celotáborové hry.....	46
7.1 Den 1 – Prorocství Velkého Manitou – Výzva kmene Navahů.....	46
7.2 Den 2 – Den obratného stopaře – Výzva kmene Kojukonů.....	49
7.3 Den 3 – Den silného bojovníka – Výzva kmene Naskapiu.....	52
7.4 Den 4 – Den moudré squaw – Výzva kmene Sekotů.....	54
7.5 Den 5 – Den tichých křídel – Výzva kmene Irokézů.....	58
7.6 Den 6 – Den ohnivého orla – Výzva kmene Čejenů.....	60
7.7 Den 7 – Den velké proměny – Výzva kmene Kajovovů.....	62
7.8 Den 8 – Den dlouhého snu.....	65
7.9 Den 9 – Den chodícího teepe – výzva kmene Lakotů.....	69
7.10 Den 10 – Den odvážného lovce – výzva kmene Šošonů.....	71
7.11 Den 11 – Den kmenového ducha – výzva kmene Siouxů.....	73
7.12 Den 12 – Den znějících tamtamů – výzva kmene Mezkalerů.....	76
7.13 Den 13 – Den šťastné luny.....	78
7.14 Den 14 - Odjezd.....	83
8. Závěrečný dotazník.....	84
8.1 Spokojenost dětí na táboře.....	84
8.2 Hodnocení celotáborové hry.....	88
8.3 Organizace celotáborové hry.....	91
8.4 Hodnocení spolupráce, získání nových zkušeností a zážitků.....	93
8.5 Celkové zhodnocení realizace tábora.....	96
Závěr.....	98

Seznam použitých zdrojů:.....	100
Seznam obrázků.....	102
Seznam schémat.....	103
Seznam tabulek.....	104
Seznam grafů.....	105
Seznam příloh.....	106

Úvod

„Jedinou skutečnou chybou v životě je chyba, ze které se nepoučíme.“ (Pelánek 2008)

Dětské letní tábory jsou v současnosti velmi oblíbenou náplní letních prázdnin. V České republice se věnuje pořádání letních táborů mnoho organizací. Tábory nabízí dětem velkou škálu zaměření i forem pobytů. Organizace Pionýr je tradičním a dlouholetým organizátorem dětských letních táborů.

Pionýrské skupina Březová pravidelně pořádá na táborové základně Bystřina dětské letní tábory s velkým úspěchem již několik desítek let. K letním táborům také neodmyslitelně patří celotáborové hry, které prostřednictvím zajímavých příběhů nabízí dětem zábavné a rozvojové aktivity v přírodě.

Právě dlouholetá zkušenost v oblasti přípravy a realizace celotáborových her nabízí stabilní základ pro vytváření nových a vylepšování ověřených herních programů. V průběhu let celotáborové hry realizované na táborové základně Bystřina prošly mnoha změnami. Přesto však zůstávají věrné Pionýrským ideálům.

Cílem této práce je připravit, realizovat a zhodnotit celotáborovou hru s názvem Indiáni – Pátrání po indiánské moudrosti pro účastníky letního pionýrského tábora, který bude realizován na táborové základně Bystřina v termínu od 1. 7. do 14. 7. 2018.

Dílním cílem teoretické části práce je aplikace prvků zážitkové pedagogiky, dramaturgie a skupinové dynamiky při tvorbě celotáborové hry se zaměřením na využití potenciálu pořádaných aktivit v přírodě pro celkový rozvoj účastníků. Dílním cílem praktické části je tvorba souboru pracovních listů a sborníku her.

V teoretické části se zaměřím na přestavení organizace Pionýr z.s. a činnost Pionýrské skupiny Březová jejímž jsem dlouholetým členem. V další kapitole pak na definování zážitkové pedagogiky a na teoretická východiska pro učení zážitkem. Dále se zaměřím na principy dramaturgie programů. Další oblastí pak bude vzhled do skupinové dynamiky, její

definování, tvorbě skupin a jejich vývoje. Tuto část práce uzavřu použitými metodami a komentářem k jejich významu pro tuto práci.

V praktické části se zaměřím na popis základních podmínek pro tvorbu programu. Zejména jde o popis účastníků, charakteristiku vedoucích, možností táborové základny a časový plán tábora. Dále se zaměřím na cíle programu a jeho motivaci. V další části pak představím kompletní program a popíšu každý jednotlivý den realizace. V poslední části se pak zaměřím na vyhodnocení závěrečného dotazníku a celkové zhodnocení průběhu tábora.

Přílohou této práce potom bude soubor pracovních listů a sborník použitých her.

Tato práce by mohla být inspirací pro začínající, ale i zkušené tvůrce celotáborových her, kteří by rádi rozšířili své programy o rozvojový charakter, který poskytují prvky zážitkové pedagogiky. Věřím, že své uplatnění najde také autorsky zpracované téma indiánů, které je mezi dětmi oblíbené, ale mezi zpracovanými tématy celotáborových her se téměř neobjevuje.

Teoretická část

V teoretické části práce se zaměřím na představení organizace Pionýr z.s. a činnost Pionýrské skupiny Březová u Sokolova. Dále se zaměřím na zážitkovou pedagogiku, základní pojmy a principy zážitkového učení. Na toto téma navážu dramaturgií a skupinovou dynamikou pobytových akcí.

1.Pionýr

Pionýr je od roku 1990 demokratický, dobrovolný, samostatný a nezávislý spolek dětí, mládeže a dospělých. Předmětem hlavní činnosti Pionýra je veřejně prospěšná činnost. Oddíly a kluby nabízejí činnost dívkám i chlapcům na více než 600 místech po celé republice. Velká část aktivit Pionýra je otevřená veřejnosti.

Pionýr je státem uznaná nezisková organizace pracující s dětmi a mládeží ve volném čase. Toto uznání dokládá že Pionýr je organizací osvědčenou, spolehlivou a respektovanou. Má promyšlený výchovný program, funkční přípravu vedoucích a nabízí rozmanité činnosti. Z ekonomického hlediska má toto uznání význam v oblasti finanční, kterým je zejména garance přístupu ke grantovému řízení a dlouhodobá spolupráce s MŠMT. (Pionýr, © 2019)

1.1 Organizace Pionýra

Přímá činnost je v Pionýru realizována prostřednictvím pobočných spolků. Dle stanov Pionýra je pobočným spolkem Pionýrská skupina (dále PS). PS je způsobilá k právům a povinnostem (právní osobnost), která má své vedení a kontrolní orgány. Účelem PS je organizačně, informačně a ekonomicky zajišťovat činnosti oddílů a klubů které zřídila a společnou činnost členů pionýrské skupiny. (Stanovy pionýra, © 2019)

Na území ČR v roce 2017 fungovalo 253 PS a 514 oddílů a 106 klubů. Členskou základnu tvořilo v tomto roce 14167 členů Pionýra. (Výroční zpráva 2017, © 2019)

Pionýrské skupiny zřizují pro své členy oddíly. Dle stanov Pionýra je oddíl výchovnou jednotkou, jejímž účelem je zajišťovat pravidelnou, systematickou, celoroční výchovnou činnost kolektivu dětí a mládeže. Činnost oddílů probíhá obvykle na pravidelných schůzkách 1x týdně v průběhu školního roku. Oddíl organizuje, zajišťuje a řídí vedoucí oddílu. S vedoucím oddílu se na řízení činnosti oddílu podílejí přiměřeně ke svému věku jeho členové. Tímto spolurozhodováním o činnosti je dosaženo velké různorodosti v zájmovém zaměření jednotlivých oddílů, které také odpovídá potřebě členů jednotlivých oddílů.

1.2 Výchovně vzdělávací činnost

Výchovně vzdělávací činnost je v pionýru realizována formou celoroční činnosti schůzek oddílů a klubů, dále pak víkendovými výpravami a vrcholem činnosti jsou pak tradiční pobytové letní pionýrské tábory. V souboru činností Pionýra jsou pak i akce pro veřejnost a zapojení Pionýrských skupin do národních akcí např.: „Květinový den“ - sbírková akce pro organizaci Liga proti rakovině, Bambiriáda – přehlídka činností sdružení dětí a mládeže pořádaná Českou radou dětí a mládeže, projekt „72 hodin“ - tři dny dobrovolnických aktivit a mnoho dalších. (Pionýr, © 2019)

Pro celoroční činnost oddílů nabízí Pionýr také své výchovně vzdělávací programy. Program pro děti prvních a druhých tříd je připraven program Mlád'átka a Zvířátka. Při nejrůznějších hrách si děti hledají první kamarády, vybírají si, s kým je jim dobře. I proto jsou důležitou součástí Mlád'átek/Zvířátek činnosti zaměřené na začlenění do kolektivu. Děti také prostřednictvím her z nejrůznějších oblastí zjišťují, co je baví a v čem by mohly vyniknout. (Pionýr, © 2019)

Pro žáky třetích až pátých tříd je připraven program Putování se psem. Program je zaměřen zejména na přátelství, sportovní aktivity a také na použití a vyzkoušení znalostí a dovedností získaných ve škole.

Program Tajemství staré truhly je určen pro žáky z šestých až osmých tříd. Program podporuje spolupráci a přijímání rolí v kolektivu, ty jsou totiž v tomto období už poměrně pevně zakotvené. Tajemství staré truhly dává prostor pro vyjádření vlastního názoru, což sebou nese i nutnou zodpovědnost za učiněná rozhodnutí. Zároveň umožňuje prožít si některé „dospělácké“ situace nanečisto a vyzkoušet si různé možnosti jejich řešení.

Pro mládež od 15let je připraven program Osmá planeta. Tento program se zaměřuje na toleranci, umění přijmout kritiku, vede účastníky k poznání vlastních hranic, pracuje s emocemi účastníků, také využívá fyzické zdatnosti mladých lidí a vede je ke sportu.

Další výchovně vzdělávací programy jsou zaměřené, dle zájmů oddílů. Patří sem Oáza, Život oddílu, Pionýrský geocaching, PTO – Pionýrské tábornické oddíly a Apollónovi hry. (Pionýr, © 2019)

Vzdělávací programy a všechny další činnosti vychází ze sedmi Ideálů Pionýra. Jsou to:

Paměť – Pionýr poznává dějiny svého národa i celého lidstva, chová v úctě tradice a historii.

Pomoc – Pionýr pomáhá ostatním nezištně a z přesvědčení, je solidární, zastává se slabších.

Poznání – Pionýr si osvojuje vědění, znalosti a dovednosti, poznává okolní svět i sám sebe.

Pravda – Pionýr chrání pravdu, je spravedlivý, plní dané slovo a hraje fér.

Přátelství – Pionýr je přátelský a ohleduplný, naslouchá ostatním, umí spolupracovat.

Překonání – Pionýr se nebojí překážek, je statečný a nepodléhá pohodlnosti.

Příroda – Pionýr chrání život na Zemi, objevuje krásy přírody a učí se žít v souladu s ní.

(Stanovy pionýra, © 2019)

1.3 Dobrovolníci

Stěžejní pro organizaci Pionýr je práce dobrovolníků. Jsou to lidé, kteří věnují svůj volný čas práci s dětmi bez nároku na honorář. V průměru příprava táborů, pravidelných schůzek, vedení a organizace skupiny zabere času asi jako půl úvazku v zaměstnání.

Dobrovolníci v organizaci jsou lidé od 15let, kteří působí na pozici instruktora na letních pionýrských táborech a pomocníci na schůzkách oddílů. Instruktoři jsou nejčastěji odrostlí účastníci oddílů a táborů. Na chodu a realizaci činnosti se dále podílejí dobrovolníci od 18let. Tito lidé potom vedou oddílové schůzky, připravují program na tábory a podílejí se na organizaci a chodu Pionýrské skupiny. (Pionýr, © 2019)

Pro dobrovolníky zajišťuje Pionýr také vzdělávací akce a kurzy akreditované MŠMT. Největší vzdělávací akcí jsou „Kamínka“. Tuto akci pořádá Pionýr jedenkrát ročně, pokaždé v jiném městě ČR. Je to víkend plný workshopů, kde si účastník vytváří svůj vlastní plán dílen a přednášek, tak aby z akce vytěžil co nejvíce. Vzdělávací Centra Pionýra pak pořádají specificky zaměřené kurzy, příkladem může být zdravotní a jak ji předávat dětem, zážitková pedagogika v praxi, kurzy zaměřené na vykonávání činností ve volených funkcích ve skupině a mnohé další. (Pionýr, © 2019)

1.4 Pionýrská skupina Březová u Sokolova

Pionýrská skupina Březová u Sokolova působí v Karlovarském kraji. Klubovna je umístěna v budově Základní školy Březová. Klubovna je místem pravidelných schůzek jednotlivých oddílů. Oddíly také využívají venkovní prostory v okolí školy. V budově školy jsou umístěné sklady, kde je uschován materiál potřebný ke stavbě tábora a další materiály pro činnost oddílů.

Táborová základna Bystřina je umístěna mezi obcemi Kostelní Bříza a Rovná asi 10 km od obce Březová v oblasti Slavkovského lesa. Táborová základna je vybavena jak pro celoroční krátkodobé pobyty, zateplený srub, vlastní studna, přívod elektřiny, zděná kuchyně, tak i pro letní tábory. K táborové základně náleží pískové hřiště, terasovitá louka pro umístění podsadových stanů, k vybavení tábora také neodmyslitelně patří suché záchody. Nedaleko se nachází rybník a také potok.

V Pionýrské skupině jsou vedeny 3 oddíly rozdělené podle věku účastníků a také zaměření. Nejmladší členové navštěvují oddíl Broučci. Tento oddíl navštěvují děti od 5 do 10 let. Program oddílu vychází z výchovného programu Mlád'átka a Zvířátka. Starší děti od 10 do 15 let navštěvují oddíl Š(Ž)ampioni. Celoroční program oddílu je zaměřen na tábornické dovednosti, sportovní aktivity a přípravu na Pionýrské soutěže. Tradičně se oddíl účastní Pionýrské stezky, kde pravidelně získává přední místa v umístění. Oddíl Poutníci je určen pro mládež ve věku 15 až 18 let. Tento oddíl svou činnost zaměřuje na sportovní aktivity, rozvoj spolupráce a na přípravu budoucích instruktorů a vedoucích oddílů. V rámci Pionýrské skupiny funguje také volnočasový klub Vočkaři, který je volně otevřený veřejnosti a zaměřuje se na výpravy a rukodělnou činnost. Volnočasový klub pořádá pravidelná setkání jedenkrát za měsíc. V roce 2015 bylo v PS Březová registrováno 75 členů. (Březová.Pionýr, © 2019)

Táborová činnost PS Březová je vrcholnou činností za celoroční práci s dětmi. Táborová činnost má ve skupině již více než 50–ti letou tradici. Letní pionýrský tábor probíhá pravidelně na táborové základně Bystřina. Tato základna má kapacitu 70 dětí a 20 dospělých. Táborová základna je vybavena podsadovými stany, zděnou budovou s kuchyní a zastřešenou terasu, využívanou jako jídelnu. Dále pak venkovní prostory využívanými pro aktivní program celotáborové hry. (Březová.Pionýr, © 2019)

Na přípravě tábora pracují po stránce programové vybraní členové skupiny. Přípravě programu se pak programoví vedoucí věnují celý rok. Většinou jsou na tuto přípravu dva. Po organizační stránce se přípravě věnuje vedoucí pionýrské skupiny a hospodář. Tito pak zajišťují propagaci tábora, přihlášky účastníků, finance, a mnohé další organizační činnosti.

Tábor je určen pro děti mezi 6 a 15 lety. Nejčastějšími účastníky jsou děti z pionýrských oddílů. Pak také pravidelní účastníci, kteří nemají zájem nebo čas navštěvovat oddíl v průběhu roku. Zhruba jedna třetina dětí je na táboře z řad veřejnosti. Obvykle je tábor kapacitně obsazen od půlky dubna. Táborové oddíly jsou tvořeny, tak aby byly v oddílu zastoupené všechny věkové skupiny a byly vyrovnané počty děvčat a chlapců. Obvykle bývají čtyři oddíly zhruba po 15 dětech. Každý oddíl pak vede jeden vedoucí oddílu a jeden až dva instruktoři. Vedoucí oddílu je člen PS starší 18–ti let. Instruktor je člen skupiny ve věkovém rozmezí 15 až 18 let. Speciální roli pak má zástupce vedoucího oddílu, je to člen skupiny starší 18–ti let, ale u oddílu vykonává roli instruktora případně pomocníka vedoucího oddílu.

2. Zážiteková pedagogika

Zážitekovou pedagogiku můžeme zařadit mezi pedagogické disciplíny. Jejím specifikem je naplňování cílů výchovy a vzdělávání skrze prožitek a jeho vědomím zpracováním. Sedlář a Miklíček (2017, str. 14) ji popisují takto:

„Zážiteková pedagogika (experiential education) je svěží pedagogický model, který velice úzce souvisí s celou řadou moderních pedagogických směrů a který aktivně využívá zkušenostního učení a rozšiřování komfortní zóny, tedy práci se zážitky v o osobnostně formativních snahách.“

Ivo Jirásek (Gymnazion 1,6 2004) popsal zážitekovou pedagogiku následovně:

„Pod označením „zážiteková pedagogika“ tedy nadále budeme rozumět teoretické postžení a analýzu takových výchovných procesů, které pracují s navozováním, rozbořením a reflexí prožitkových událostí za účelem získání zkušeností přenositelných do dalšího života. Cíle takových výchovných procesů mohou být vytyčovány a dosahovány v různorodém prostředí (školním i mimoškolním, přírodním i kulturním), v rozmanitých sociálních skupinách (diferencovaných věkem, sociálním statutem, profesním postavením či dalšími demografickými faktory) a naplňovány nejrůznějšími prostředky (hrami všech typů, modelovými situacemi, tvořivostními a dramatickými dílnami, besedami a diskusemi, fyzicky i psychicky náročnými výzvoevými situacemi, sebepoznávacími i k týmové spolupráci směřujícími aktivitami). Pro zážitekovou pedagogiku je prožitek vždy pouhým prostředkem, nikoliv cílem. Cílem pro ni zůstává starořecký výchovný ideál, všestranný rozvoj k harmonii směřující osobnosti“

Pro pochopení působení a struktury zážitekové pedagogiky je dobré osvětlit některé její hlavní pojmy. Používané pojmosloví je poměrně různorodé, protože panuje určitá nejednotnost mezi různými autory.

Sedlář a Miklíček (2017, str.14) formulují základní pojmy následujícím způsobem:

„Prožitky jsou odrazem vnější reality v našem vnitřním, emocionálním prostředí – jsou to ozvěny, které získáváme tím, že děláme něco pro-život, něco aktivního, tvůrčího, konstruktivního.“

Ivo Jirásek (2004) formuloval několik znaků prožitku. Jsou to:

- komplexnost (charakteristika lidského způsobu existence, odlišující se od možné redukce pouze racionálním uchopením)
- verbální nepřenositelnost (s větším úspěchem u mýtů a umění než vědy)
- nedefinovatelost (nezbytné vlastnosti jazyka se stálým pojmovým aparátem stírají plnost prožitku v definičním vymezení)
- jedinečnost (jedinečná událost v širším prožitkovém proudu)
- intencionální zaměření (prožitek je neoddělitelný od svého „obsahu“, sounáležitost prožívajícího jedince a prožívané události)

Hanuš a Chytilová (2009) rozšiřují tyto znaky o další dva a těmi jsou:

- nenahraditelnost (stejně vyznění nebude mít tatáž hra na dvou různých kurzech)
- individuálnost (každý účastník prožije stejnou hru naprosto jinak)

Pojem zážitek můžeme chápat jako zkoumání či ohlédnutí se za prožitým. Podle autorů Sedláře a Miklíčka (2017) je zážitek nadřazený pojmu prožitek a zahrnuje, jak emocionální odezvy (prožitky), tak jejich rozbor nebo test. Zážitek vyjadřuje podle těchto autorů míru emocí spojených s konkrétní událostí.

Zkušenost můžeme podle autorů Sedláře a Miklíčka (2017) považovat za transformovaný zážitek do obecného, dobře zapamatovatelného, lehce vybavitelného a dobře použitelného obsahu našeho vědomí. Tuto zkušenost pak můžeme libovolně využít v situacích, kdy je to potřeba.

Zážitková pedagogika je podle současných autorů postavena na celostním rozvoji jedince skrze prožitky transformované do zkušenosti, kterou je možno využít v dalším životě jedince. Tento rozvoj je směřován k harmonicky rozvinuté osobnosti ve všech jejích aspektech. V současné době se zážitková pedagogika uplatňuje zejména v mimoškolních a volnočasových aktivitách. Částečně je zastoupena i ve školním vzdělávání prostřednictvím projektové výuky.

2.1 Teoretická východiska pro učení zážitkem

Zážitková pedagogika staví na rozvoji jedince skrze zážitek, který je podnětem pro získání využitelné zkušenosti. V následujícím textu jsou popsána základní teoretická východiska pro učení zážitkem.

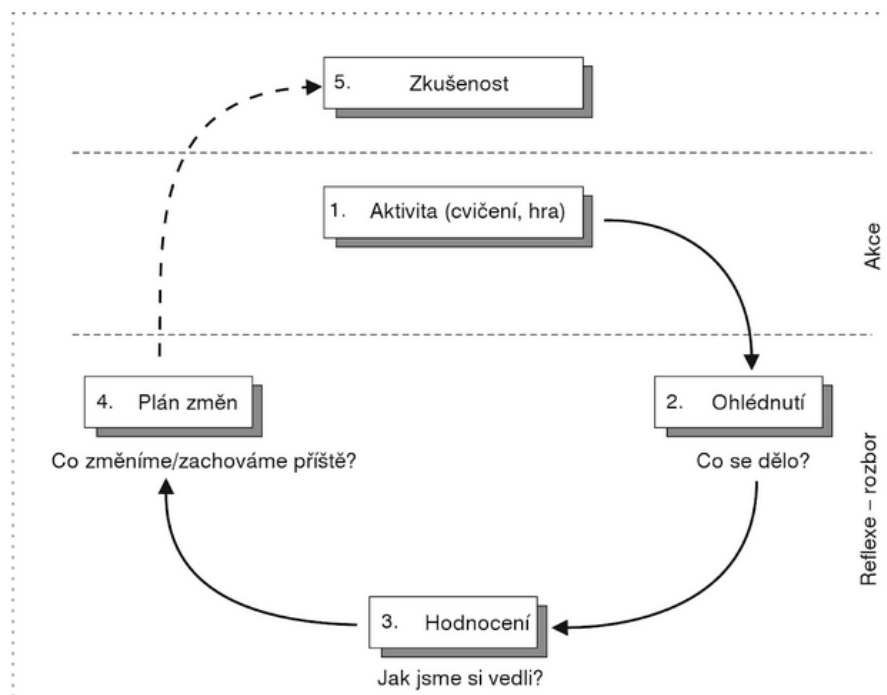
Klíčovým prvkem pro učení zážitkem je přesun většinové aktivity z autority (učitele, instruktora) na účastníka (žáka, učícího se) v protikladu k učení ve školním prostředí. Kde většinou je hlavní aktivita na učiteli. Efektivitu tohoto přístupu můžeme ilustrovat na příkladu, který uvádí Plecerová a Pužejová (2016). „Většina lidí si pamatuje: 10 % z toho co čtou, 20 % z toho co slyší, 30 % z toho co vidí, 50 % z toho co slyší a vidí, 70 % z toho co řeknou, 90 % z toho co dělají.“

Využití učení zážitkem, ale není nejefektivnější způsob pro předávání veškerých obsahů, jak uvádí Pelánek (2008, s. 21): „Obecně jsou pro učení prostřednictvím zážitku vhodné dovednosti a postoje, konkrétně pak sociální učení (sebepoznání, spolupráce), měkké schopnosti (práce v týmu, vedení lidí, vztahové a komunikační dovednosti), životní postoje (tolerance, odpovědnost) a metody řešení problémů (kritické myšlení).“

2.1.1 Kolbův model zkušenostního učení

Základní teorie a východiska se formulovala od druhé poloviny 20. století v souvislosti s humanistickou a kognitivní psychologií. Učení zážitkem je postaveno na teorii, podle které se lidé učí nejlépe z vlastní zkušenosti. Pelánek (2013) dodává, že samotný zážitek pro učení nestačí. Podle něj je rozdíl mezi „rekrreačním“ a „pedagogickým“ zážitkem v reflexi.

V současnosti většina autorů uvádí v této souvislosti schéma učení, které navrhnul v 80. letech David Kolb. Názorně jej zobrazuje obrázek 1.

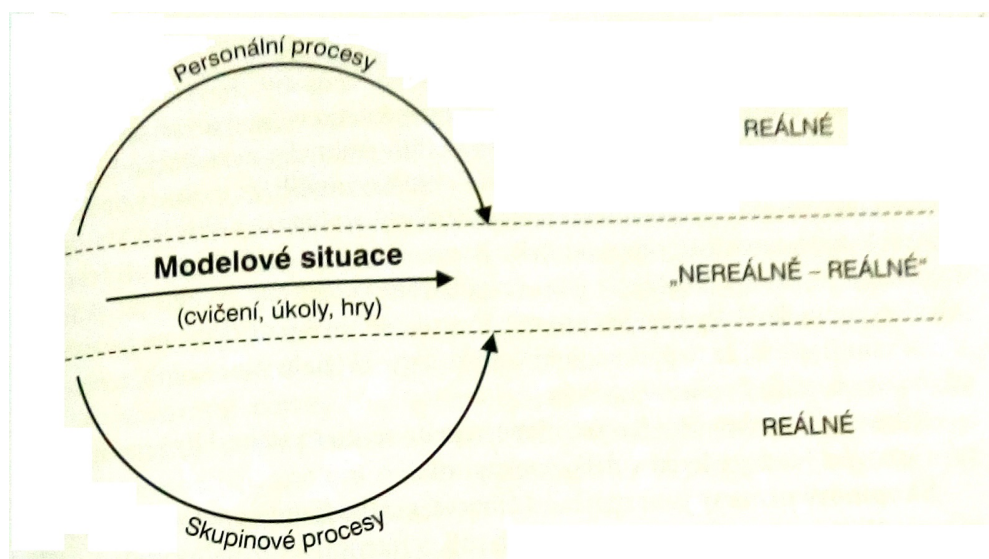


Obrázek 1: Kolbův cyklus učení (zdroj: Svatoš, Lebeda 2005, str.18)

Kolbův cyklus představuje čtyři základní fáze učení. V první fázi se účastníkům předkládá aktivita a ti ji řeší podle dosavadních zkušeností. V druhé fázi jde o ohlédnutí za aktivitou (Co se dělo?). Ve třetí fázi pak účastníci hodnotí děje vzhledem k aktivitě (Jak jsme si vedli?). Ve čtvrté fázi pak dochází k zobecnění poznatků a formulování zkušenosti (Co změníme? Co uděláme příště jinak?). Následuje fáze pátá (fáze první – aktivita), ověření formulované zkušenosti v nové aktivitě. Z tohoto důvodu je možné o Kolbově cyklu mluvit spíše jako o spirále než jako o uzavřeném cyklu.

2.1.2 Processburger – Reálně nereálný úkol

Autoři Svatoš a Lebeda (2005) uvádí k otázce: „Jak realizované aktivity v přírodě napomáhají k rozvoji manažerských dovedností, či k budování pracovního týmu?“ Autoři k tomuto uvádí schéma Krouwela a Goodwila (1994) obrázek 2.



Obrázek 2: Processburger podle Krouwela a Goodwila 1994 (zdroj: Svatoš a Lebeda 2005, str. 29)

Principem tohoto pojetí je podle autorů předkládání účastníkům takové aktivity, které na jedné straně jsou nereálné ve smyslu zobrazení konkrétní pracovní či jiné dovednosti, ale přesto mají reálné dopady pro účastníky v daném čase. Příkladem lze uvést stavbu voru, pokud práce nebude odvedena dobře, v následujícím vyplutí se vor rozpadne a účastníci se nedobrovolně dostanou do vody. Realizované aktivity zaměřené na spolupráci v týmu se pak stávají modelovým příkladem spolupráce ve skupině a fungování každého jednotlivce v ní.

Na pozadí řešeného úkolu pak probíhají dva typy procesů. Personální proces je zaměřen na charakteristické způsoby chování jednotlivce. Lze sem zařadit prvky jako: osobní míra zapojení do činnosti, individuální prožitky, způsoby komunikace, emoce. Úspěch či neúspěch v modelové aktivitě pak působí podle teorie komfortní zóny.

Skupinový proces je zaměřen na činnosti celého týmu. Řadíme sem: společnou

komunikaci, dělbu odpovědnosti, stanovení týmových rolí, práce s časem, způsob rozhodování, řešení konfliktních situací.

Podle Svatoše a Lebedy (2005) jsou oba tyto procesy reálné a jsou věrným obrazem individuální i týmové přirozenosti. Tyto aktivity nejsou samoučelné, nemají tedy za cíl účastníky naučit: „Jak se správně a nejlépe staví vor“, ale jsou odrazovým můstkem pro rozvoj schopností a dovedností pro efektivní spolupráci a vedení týmů.

2.1.3 Fenomén Flow

V souvislosti s učením prostřednictvím zážitku lze hovořit o jeho efektivitě vzhledem k prožitku. Jaká aktivita vyvolá takový prožitek, který bude podporovat učení. V tomto ohledu je možné se zaměřit na motivaci a zaujetí účastníka pro předkládanou aktivitu. Tento jev označil uznávaný psycholog Csikszentmihalyi (1991) jako „Flow“ v překladu znamenající plynutí. Činčera (2007) uvádí typické znaky pro proces flow podle Csikszentmihalyi. Jsou to:

- rovnováha mezi vědomím úrovně svých dovedností a výzvami situace
- přítomnost jasných cílů
- přítomnost jasné zpětné vazby
- koncentrace na řešený úkol
- ztráta rozpaků
- proměna vnímání času

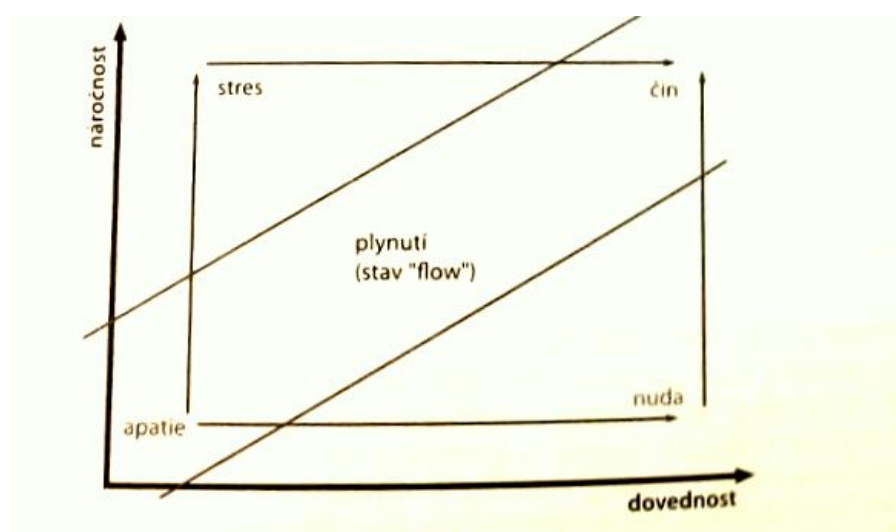


Schéma 1: Stav Flow (zdroj: Vecheta 2009, str. 160)

Podle schématu 1 je možné pozorovat, že proces flow probíhá pokud je náročnost aktivity odpovídající k dovednostem účastníka. Pokud je aktivita pro účastníka příliš jednoduchá, dostává se účastník do apatie a prožívá nudu. Je-li aktivita příliš náročná, účastník ji hodnotí vůči svým dovednostem jako nesplnitelnou, pak prožívá účastník stres. Úroveň stresu také ovlivňuje motivaci účastníka ke spolupráci na takové aktivitě.

Na místě je také uvést, že úroveň náročnosti aktivity i úroveň dovedností je subjektivně hodnocena účastníkem. Sedlář a Miklíček (2017) dodávají: „Člověk ve flow je sám sobě cílem, vykonává tuto aktivitu s cílem vykonávat tuto aktivitu.“

Někteří autoři upozorňují také na negativní dopady tohoto procesu. Například Činčera (2007) uvádí stanovisko Colliersové, která poukazuje na přílišné ponoření do aktivity, které může zabránit určitému nadhledu v následné kritické reflexi hry. Nad tímto stanoviskem by bylo možné polemizovat. Neboť pravidla reflexe říkají, že má být realizována ve vhodný čas, a účastníci mají mít prostor pro vystoupení z role. Je-li toto dodrženo, tak pak je to právě prostor pro účastníky, aby získali od aktivity patřičný odstup.

Autor Vecheta upozorňuje v tomto kontextu na „adrenalinovou narkomani“. Podle něj je euforie ve stavu flow tvořena zvýšeným uvolňováním adrenalinu a endorfinu v těle obdobná jako reakce těla na uměle vytvořenou drogu. Dopad této adrenalinové narkomanie vidí autor jednak v nárůstu zájemců o adrenalinové a extrémní sporty a pak v běžném životě jako je nebezpečně rychlá jízda v autě, zanedbávání „nudných“ povinností a neustálá honba za zážitkem za každou cenu.

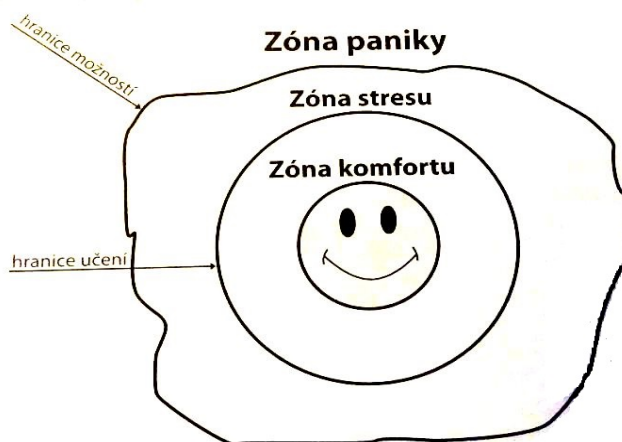
Autor považuje adrenalinovou narkomani za odstrašující příklad, kam může vést pouhé prožívání bez reflexe a zpracování zážitků, tak aby se staly posilujícími a formujícími zkušenostmi. (Vecheta, 2009, str. 161)

2.1.4 Komfortní zóna v zážitkové pedagogice

Autoři publikací o zážitkové pedagogice uvádějí pojem komfortní zóna ve vztahu ke stanovení náročnosti aktivit pro účastníky zážitkových programů. Stanovení adekvátní náročnosti aktivit, je významné zejména v procesu učení. Pokud je aktivita pro účastníka příliš jednoduchá, nedochází k učení, je-li aktivita významně náročná, individuálně vnímaná jako nebezpečná. Účastník se do akce vůbec nepustí, nebo ji nebude schopen zvládnout, a příliš vysoká úroveň stresu, bude bránit učení.

Činčera (2007) uvádí teorii komfortních zón, která popisuje individuální rozdíly při přijímání výzev. Pro každého jedince je tato zóna jedinečná co do velikosti, tak také do oblasti, které se týká.

Obrázek 3 zobrazuje teorii komfortních zón. Jedinec je středem, a okolo se pak vytváří jednotlivé zóny.



Obrázek 3: Komfortní zóna (zdroj: Vecheta, 2009 str. 15)

Nejbližší zóna je zóna komfortu. Tuto zónu popisuje Vecheta (2009) jako stav, ve kterém se jedinec cítí bezpečně a jistě. Pohybuje se ve známém prostředí, prožívá stále opakující se situace. Často v daných situacích používá zažitá vzorce chování. V této zóně ho již nic nevyvádí z míry. Vecheta (2009) uvádí, že tuto zónu potřebuje každý jedinec, proto aby měl pocit jistoty a místo, kde může jeho psychika odpočívat a také zpracovávat prožitky a čerpat z nich. Dále autor uvádí negativní dopad pohybu v komfortní zóně, kterým je podle

něj, zakrňování. K tomuto Svatoš a Lebeda (2005, str. 31) dodávají: „Tento způsob života by nás asi neuspokojoval, vedl by k značné omezenosti a bránil jakémukoli osobnímu rozvoji. Setrvání v komfortní zóně je stav skutečně hypotetický. Jednak nám do našeho pohodlí občas vtrhnou i velmi nepříjemné objektivní události(...), jednak máme ve své přirozenosti z této oblasti sami občas vykukovat.“

Na zónu komfortu navazuje zóna stresu. Vecheta (2009) popisuje tuto zónu jako názorný model světa. Kde se jedinec setkává s novými, neznámými situacemi a je nucen na ně nějakým způsobem reagovat. Tímto novými situacemi zahrne do své zkušenosti. Jinými slovy lze tento proces nazvat učením. Právě zóna stresu, nebo jinými autory (Svatoš, Sedlář a Miklíček a další) označována jako zóna učení, je pro učícího se jedince zásadní. Při setkání se situací v této zóně pak může jedinec obstát, třeba i s mírnou dopomocí ji vyřešit. Tím získá sebedůvěru a také se rozšíří jeho hranice komfortu. V případě, že jedinec takovou situaci nezvládne, nejen že nedojde k rozšíření zóny komfortu, ale v dané oblasti může jedinec znejistět i v situacích, které před tímto zážitkem pro něj byly komfortní. Tedy dojde k zúžení komfortní zóny.

Svatoš a Lebeda (2005) k tomuto uvádí princip transferu, který podle nich spočívá v přenosu zkušeností. Tedy pokud jedinec uspěje, zjistí, že dokáže více než si myslel, v jedné oblasti (např. překonání strachu ze slaňování), posílí jej to i v dalších oblastech (např. přijmout zodpovědnější pozici v zaměstnání).

Třetí zónou je zóna paniky. Tato oblast zahrnuje takové situace, které jedince objektivně ohrožují na životě nebo zdraví, toto platí i pro zdraví psychické. Do těchto situací se jedinec dostává zpravidla náhodou a nedobrovolně a snaží se z takové situace co nejrychleji dostat zpět. Tato zóna je za hranicí osobních možností. Podle Vechety (2009) i v této zóně dochází k posouvání hranic možností, ale bezprostředně nás neučí, ale spíše rozšiřuje hranici stresu a tím i zónu učení. V této souvislosti autor upozorňuje, že častý pobyt v zóně paniky může vytvořit psychickou závislost na extrémních zážitcích.

Cílem práce s komfortní zónou je vytvářet takové aktivity, aby účastníci vykukli ze své zóny komfortu do zóny učení, a to tak daleko, jak sami považují za vhodné. Dát jim takovou pomoc či podporu, aby sami dokázali uspět a získali tak sebedůvěru a chuť do dalších aktivit.

Proto, aby se účastníci nedostali v řízeném programu do zóny paniky, uplatňujeme velmi důležité pravidlo dobrovolnosti. Toto pravidlo umožňuje každému z účastníků, bez vysvětlování (proč se mu zrovna nechce) do aktivity nenastoupit, nebo ji v průběhu opustit.

2.1.5 Reflexe

Učení zážitkem je postaveno na principu zpracování zážitku do použitelné zkušenosti. Prostředkem jak ze zážitku vytvořit zkušenost, je podle mnoha autorů reflexe. Toto dokládá i poznatek Slejškové (2011, str.13), podle které je nezbytné v procesu učení zážitkem pomoci účastníkům pojmenovat, co prožili, jakou zkušenosti si z toho odnáší, co jim to přineslo, co to pro ně znamená, jak s tím mohou dál pracovat a využít to v běžném životě.

V této oblasti panuje poměrně velká pojmová nejednotnost, respektive mnoho pojmů označuje tentýž, nebo velice blízký proces. V literatuře můžeme najít pojmy jako reflexe, feedback, zpětná vazba, debriefing, rozbor, ohlédnutí se zpět. V této práci je používaným pojmem reflexe vyjadřující zpětnovazební proces. Přestože je níže uvedena definice pojmu rozbor.

Švatoš a Lebeda (2005, str. 41) uvádí: „Slovem rozbor budeme označovat společné zpětné ohlédnutí za aktivitou, programem, či určitým časovým obdobím kurzu, jehož smyslem je napomoci účastníkům v procesu racionalizace a zobecnění subjektivních prožitků do podoby v praxi využitelné zkušenosti.“

Obecným cílem reflexe je podle Pelánka (2013, str. 102) dát zážitky do souvislostí a rozvíjet schopnost učit se ze zkušeností a chyb. Konkrétní cíle reflexe závisí pak na aktivitě či části kurzu po které je vedena. Pelánek (2013) dále uvádí obecné směry zaměření reflexe, jsou to:

- *Zaměření na skupinu.* Sledujeme zejména skupinové dění, komunikace, rozdělení rolí, vztahy mezi členy skupiny, případné konflikty a jejich řešení. Tento typ zaměření volíme v případě aktivit na týmovou spolupráci a komunikaci.
- *Zaměření na jedince.* V takto zaměřené reflexi se věnujeme zejména pocitům a zážitkům účastníka. Vedeme jej k pojmenování postojů, pocitů, vytváříme prostor pro sdílení a sebepoznání. Toto zaměření je vhodné zařadit po fyzicky či psychicky náročných aktivitách.

- *Zaměření na téma.* Soustředíme se na názory a postoje účastníků, zkušenosti přesahující rámec aktivity a vazbu aktivity na běžný život. Tento typ zaměření lze využít po simulačních a malostrukturovaných aktivitách, pro prohloubení konkrétního tématu.

Podle Svatoše a Lebedy (2005, str. 42) je pro proces učení zážitkem zásadní, aby zobecňující závěry při reflexi formulovala sama skupina (její členové). Podle autorů lektor v tomto procesu vystupuje jako pomocník – facilitátor (facilitace znamená usnadňování).

Hlavní úkoly lektora při skupinové reflexi podle Svatoše a Lebedy (2005, str. 43) jsou:

- vytvořit potřebné podmínky a příznivou atmosféru
- nabídnout vhodné techniky
- iniciovat diskusi
- řídit proces
- shrnovat a formulovat závěry
- poskytnou porovnání závěrů skupiny s uznávanou teorií nebo zkušenostmi odjinud

K osobnosti lektora vedoucího reflexe Jirásek (2018, str. 17 a 18) dodává, že jeho osobnostní předpoklady rozhodují o kvalitě reflexe. Podle něj by měl lektor dosahovat co nejvyšších kvalit v oblasti bohaté slovní zásoby, kontextů a teoretických modelů, sociálních dovedností, cílů programu a v oblasti dramaturgických principů .

Autoři se shodují, že nejběžnější formou vedené reflexe je strukturovaná diskuze. Podle Pelánka (2013) platí pro reflexi vedenou formou diskuze stejná pravidla jako pro diskuzní hry. Podle autora je klíčem k úspěšné diskuzi soubor pokládaných otázek. Vhodné jsou otázky otevřené, které dávají účastníkům možnost rozvinout vlastní odpověď. Uzavřené otázky nejsou příliš vhodné, neboť umožňují pouze omezený počet odpovědí. Konkrétní otázky je třeba volit s ohledem na cíl reflexe.

Pro ilustraci zde uvádíme několik otázek podle zaměření reflexe (Pelánek 2013, str. 103-104)

- Pocity: Jak jste se cítili v průběhu hry? Myslíte, že se ostatní cítili stejně? Jak se cítíte nyní?
- Zážitky: Co pro vás by nejsilnější zážitek? Co bylo nejzajímavější? Co vás překvapilo?
- Týmová spolupráce: Kdo hrál vedoucí roli? Jaká byla vaše role v týmu? Kdo přišel s nápadem?
- Komunikace: Jak probíhala komunikace ve skupině? Jak probíhalo skupinové rozhodování?
- Přenos zkušeností: Odnesli jste si něco ze hry? Co byste příště udělali jinak?
- Souvislost se skutečností: Odpovídá vaše zkušenost získaná ve hře životu? V čem je podobná? Napadají vás konkrétní příklady?

Činčera (2007) uvádí další metody reflexe, které dělí do skupin. Jako první uvádí kruhové metody. Tyto techniky probíhají v kruhovém rozmístění účastníků. Patří sem technika „Mluvící kámen“. Jde o techniku jež využívá konkrétního předmětu pro udělení slova jednotlivým účastníkům a zároveň symbolizuje pravidlo „Mluví pouze ten, kdo drží mluvící kámen. Ostatní mlčí.“. Další technikou je „Filmový scénář“. Při této technice každý účastník řekne jednu větu popisující událost, která se děla v dané aktivitě. Účastníci na sebe postupně navazují, dokud nejsou připomenuty všechny události případně dokud se nevystřídají všichni. Další technikou jsou „Klíčová slova“. Účastníci jsou vyzváni, aby jedním až třemi klíčovými slovy popsali uplynulou aktivitu.

Jako další skupinu autor uvádí hodnotící metody. Použití těchto metod je vhodné pro rychlé zjištění hodnocení nebo stavu účastníků při zahájení reflexe. Tyto metody využívají předem dané hodnotící škály, které mají účastníci použít pro svou odpověď. Nejčastěji se využívají pro rychlou orientaci instruktora, jak na tom účastníci jsou. Technika „Palcové hodnocení“ využívá postavení palce do polohy vzhůru, dolů nebo mezi například jako

odpověď na otázku, jak jsou spokojeni se splněním cíle. Technika „Slepé prsty“, kterou uvádí Svatoš a Lebeda (2005) pak pracuje se škálou jeden až pět prstů, nejčastěji jako hodnocení ve škole (1 nejlepší, 5 nejhorší). Další technika „Teploměr“ pak využívá škály teplotních stupňů, lze zobrazit jako čáru na zemi pomocí křídly nebo pomocí lana, případně lze také pracovat s umístěním dlaně do výšky postavy. Každý teplotní stupeň pak může zobrazovat určité pocity. V takovém rychlém hodnocení lze využívat například smajlíky, které účastníci lepí například na připravený velký papír k určitým aktivitám. Další technikou jsou „Výroky“. Po místnosti je možné rozvěsit různé výroky zaměřené na téma či cíle reflexe. Poté jsou účastníci vyzváni, aby se rozmístili podle toho, s kterým výrokiem souhlasí.

Činčera (2007) uvádí jako další metodu práce ve skupinách. Tyto metody uplatňuje zejména při reflexi velkých skupin (nad počet deset účastníků). Menší skupiny pak pracují na úkolu, např: příprava prezentace, odpovědi na otázky, poster z aktivity. Svě výsledky pak prezentují ostatním skupinám.

Dramatické metody pak autor uvádí jako efektivní a zábavné zpestření reflexe, dále upozorňuje, že dramatický výkon může být pro účastníky velmi náročný. Metoda symbolů a metafor využívá principu výběru určitého symbolu z nabídky, při diskusi pak uvádí důvody své volby. Pro tyto metody využívají instruktoři často obrázky, barvy, fotografie, asociace.

Poslední z uvedených metod jsou písemné metody. V rámci těchto metod může jít o psaní novinových článků v průběhu akce, kdy se účastníci stávají reportéry i komentátory. Může jít o vytváření posterů s odpověďmi na dané téma, nebo grafické a výtvarné činnosti.

Na otázku kdy je vhodné reflexi zařadit odpovídá Pelánek (2013, str. 102) takto: „Reflexi zařazujeme téměř vždy po hrách, které jsou výrazně psychicky náročné, dále po hrách, při kterých vyplavou na povrch konflikty ve skupině (ať už plánovaně, nebo nečekaně), a po hrách naplňující základní cíle akce.“ Podle Pelánka (2013) by reflexe neměla trvat déle než samotná aktivita. Autor dále upozorňuje na příliš časté zařazování reflexe (jako optimum uvádí dvě velké reflexe na týdenní akci pro dospělé) a vyzývá k používání rozmanitých forem reflexe, aby se reflexe nestala stereotypní a pro účastníky nezajímavá. Reflexi je vhodné se věnovat již při přípravě programu, vymezit pro ni vhodný časový prostor a promyslet dramaturgická pravidla pro její zařazení.

Celá řada autorů se shoduje, že reflexe je významným těžištěm pro učení zážitkem. Hanuš a Chytilová (2013, str. 101) považují realizaci reflexe za vůbec nejobtížnější úkol vedoucích nejrůznějších výchovných programů. Pro správně vedenou reflexi, je významná nejen příprava, teoretická znalost pravidel jejího vedení, ale také osobní připravenost vedoucího a jeho praktické zkušenosti.

3. Dramaturgie programu

Dramaturgie programu je v rámci zážitkové pedagogiky významnou součástí plánované akce. Chápeme ji ve významu holistického vyjádření „Celek je více, než jen součet jeho částí“ a to ve vztahu mezi jednotlivými hrami, či aktivitami a cíli programu. Skladba programu významně ovlivňuje celkové vyznění programu a při tvorbě programu je třeba dbát na faktory, které do něj vstupují. Pro efektivní zpracování programu nestačí vybrat pouze „správné, netradiční, super“ hry, ale také je správně zařadit, tak aby akce měla spád, někam smysluplně směřovala a také aby respektovala potřeby účastníků. (Pelánek 2003)

Hanuš a Chytilová (2009, s. 153) popisují trojí umění dramaturgické následujícím způsobem:

Umění namíchat z rozmanitých programových zdrojů a prostředků takový koktejl, který bude chutnat všem. Měl by na jedné straně respektovat předem stanovené cíle akce, a na druhé straně vyhovovat mentalitě i zájmům účastníků.

Umění vybrat z každého programového zdroje aktivity nejvhodnější a nejúčinnější pro danou konkrétní akci a pro přítomný kolektiv lidí.

Umění předložit vybrané programy v pravý čas, tj. ve správnou hodinu, ve správný den, a také však ve správné, promyšlené souvislosti a návaznosti, nikoli v náhodné kombinaci.

3.1 Významné faktory pro dramaturgii programu

Velmi významným faktorem pro sestavení vhodného programu na akci je samotný cíl akce. Tvůrce programu si musí stanovit, proč daný program realizuje, čeho chce programem dosáhnout, co chce účastníkům předat. Cíle formuluje jednak tvůrce programu, jednak zadavatel akce a v neposlední řadě sami účastníci.

Činčera (2007) uvádí dělení cílů zážitkové akce následovně:

- Individuální
- Skupinové
- Kurikulární – dovednosti (psychomotorika), znalosti (kognice), postoje a hodnoty (konativní část lidské bytosti)

V rámci cílů akce je nutné pracovat s cílovou skupinou pro kterou je akce určena. Znalost skupiny účastníků je pro realizátora velmi podstatnou. Jednak z důvodu nastavení úrovně dosažitelnosti cílů a dalším důvodem je pak také vhodné přizpůsobení programu.

Účastníci

Velmi zásadní pro tvorbu kvalitních programů jsou znalosti o skupině účastníků. Obecné informace o skupině účastníků většinou předává zadavatel. Příkladem obecných informací je počet účastníků, věk, případně pohlaví.

Mezi doplňující informace důležité pro úspěch programu řadíme například: typ skupiny, účastníci se znají mezi sebou, neznají, jedná se o pracovní skupinu, nebo třídní kolektiv, bude tato skupina formována pouze pro tuto akci, nebo skupina přetrvá delší dobu, již byli účastníci na podobném programu, absolvovali nějaký program pod vedením konkrétního realizátora. Důležitou informací pro realizátora akce je také zdravotní stav účastníků.

Pro získání podrobnějších informací o účastnících jsou běžně používané krátké dotazníky distribuované současně s přihláškou na akci. Na akcích pro děti a mládež pak rodiče odevzdávají speciální zdravotní prohlášení. Čím lépe zná organizátor programu účastníky akce, tím lépe se mu bude volit mezi jednotlivými přístupy k programu.

Pestrost a vyváženost

Kvalitně sestavený program akce se vyznačuje také pestrostí a vyvážeností. Pestrost nejen ve vhodném střídání pohybových a klidových aktivit, ale také v typu zapojení síly, kreativity, komunikace mezi účastníky. Různě zaměřené aktivity umožňují pracovat se skupinovou dynamikou, napětím, klidem a humorem, tak aby si každý účastník našel to své. Každý účastník nemusí být „nadšený“ plně vtažen do každé aktivity, ale měl by si v programu najít takovou aktivitu ve které zažije „úspěch“, naučí se něco nového, nebo prostě vynikne.

Vyváženost programu potom určuje míru zastoupení konkrétně zaměřených aktivit. Kvalitní program nedělá jen striktně dodržené zastoupení všech zaměřených aktivit. Toto vyvážení, by mělo efektivně přispívat k cílům akce a spokojenosti účastníků.

Návaznost a rytmus

Při zařazování aktivit do programu je třeba dbát také na širší souvislosti, vzhledem k účastníkům i k akci samotné. Efektivně se zde uplatňuje princip „od jednoduchého, ke složitějšímu“. Na začátku akce je vhodné zařadit hry s jednoduchými a lehce uplatnitelnými pravidly a hry více strukturované. Postupem času je pak možné zařadit hry složitější, více fyzicky náročné a méně strukturované.

Pro vhodné zařazení aktivity je nutné také počítat se skupinovou dynamikou. Je třeba si klást následující otázky a vše pečlivě promyslet, případně upravit, dle aktuální situace. Příkladem otázek může být: „Jakou budou mít účastníci náladu po té dané aktivitě? Je tato náladu vhodná pro uvedení aktivity následující?“ Budou mít účastníci ještě dost sil?“ Skoková změna, či výrazný zásah do atmosféry akce nemusí být nutně špatným krokem, ale je třeba, aby tento krok naplnil dramaturgický záměr.

Čas

Čas je velmi významný faktor, který ovlivňuje veškeré dramaturgické plánování. Jednou z rovin uvažování o čase v rámci uvádění aktivit je denní režim. Některé aktivity je dobré zařadit ráno, jiné odpoledne a další je vhodné uvést večer. Druhou rovinu pro dramaturgické plánování v čase tvoří časový v rámeč vymezený pro celou akci. Je nutné zvážit, jaké aktivity zvolit pro úvod akce, její průběh a jaké budou zařazovány na jejím konci.

3.2 Dramaturgická vlna

Dramaturgická vlna představuje teoretický koncept vývoje dění na kurzu. Tento teoretický koncept umožňuje zobrazení a lepší pochopení celé situace kurzu. Dramaturgická vlna slouží tvůrci kurzu k přibližné orientaci v dynamických procesech a také jako opěrný bod při použití dramaturgických pravidel.

Dynamické procesy v oblasti programu kurzu a schopnosti účastníků reagovat na něj, mají průběh podobající se vlnám. Pravidelně se střídají vrcholy v podobě aktivity, prožitku a vzrušení a po nich přichází údolí v podobě odpočinku a reflexe. V současné zážitkové pedagogice se podle Sedláře a Miklíčka (2017) prosazuje dvouvrcholové pojetí této vlny. Kdy první pozvolný vrchol nastává asi v první třetině kurzu a druhý, strmý vrchol pak na konci kurzu s krátkým dozněním.

Pelánek (2008) uvádí model křivky akce viz. Schéma 2 jako celkovou atmosféru kurzu. Podle něj vyjadřuje syntézu všech dynamických procesů a označuje ji jako dramaturgickou vlnu.

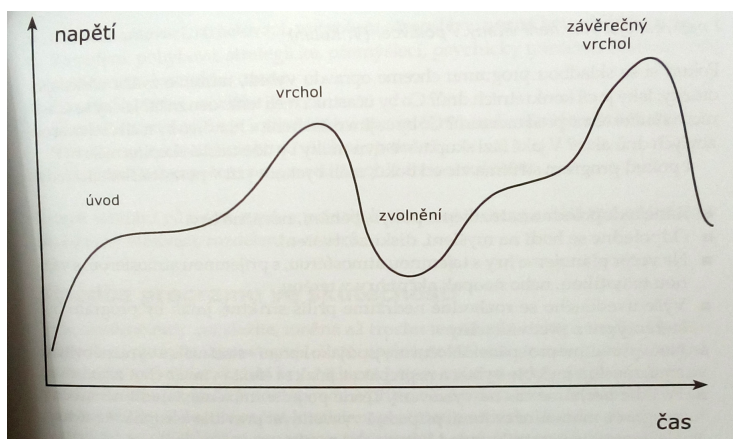


Schéma 2: Dramaturgická vlna (zdroj: Pelánek 2013 str. 71)

Dramaturgickou vlnu lze rozpracovat na několik „vln“ podle oblasti zaměření cílů, kterých chce dramaturg dosáhnout. Autoři Franc, Martin, Zounková (2007) uvádějí rozdělení dramaturgické vlny do vln sociální, fyzické, kreativní a psychologické. Orientace v těchto vlnách umožňuje sestavení programu tak, aby například při naplňování cílů v kreativní oblasti, byla zařazena odpovídající aktivita v čase, kdy je kreativita účastníků na vrcholu, než v okamžiku údolí této kreativní vlny.

Následující schéma 3 zobrazuje stejnoměrné střídání vln v těchto oblastech. Jedná se o zjednodušený ideální model. Reálně křivky vlny nabývají různé intenzity a mají v čase různě dlouhé úseky mezi vrcholem a údolím vlny. Pro každý kurz by tento model nabýval jedinečných hodnot.

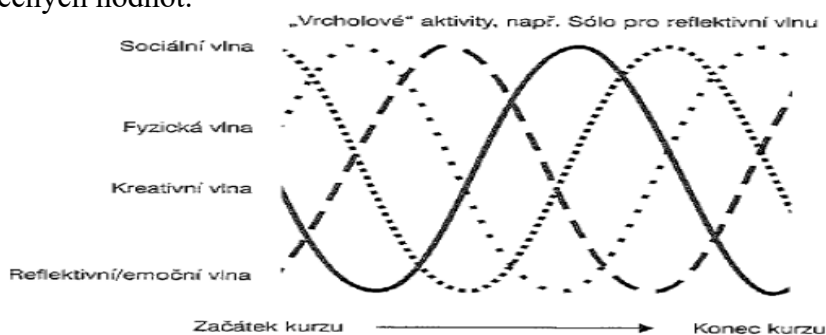


Schéma 3: Křivky faktorů dramaturgické vlny (zdroj: Franc, Martin, Zounková 2007, str. 36)

Do oblasti dramaturgické vlny zařazují autoři také pojem dramaturgický oblouk. Svatoš a Lebeda jej charakterizují jako umocnění prožitku na základě provázanosti programů. Aktivita uvedená na začátku kurzu nabídne silnou komplexní zkušenost (vše do sebe zapadne) až po ukončení závěrečné (následující) aktivity. Autoři Hanuš a Chytilová chápou dramaturgický oblouk jako aktivační prostředky pro motivaci účastníků s cílem vyvolat napětí a ovlivňovat skupinovou dynamiku.

V této souvislosti uvádí někteří autoři pojem zlatý řez. Tento bod zobrazený ve schématu číslo 4. můžeme charakterizovat jako bod zlomu. Jedná se o přechod mezi druhou a třetí třetinou kurzu, kdy je možné na účastníka zapůsobit nejintenzivněji.

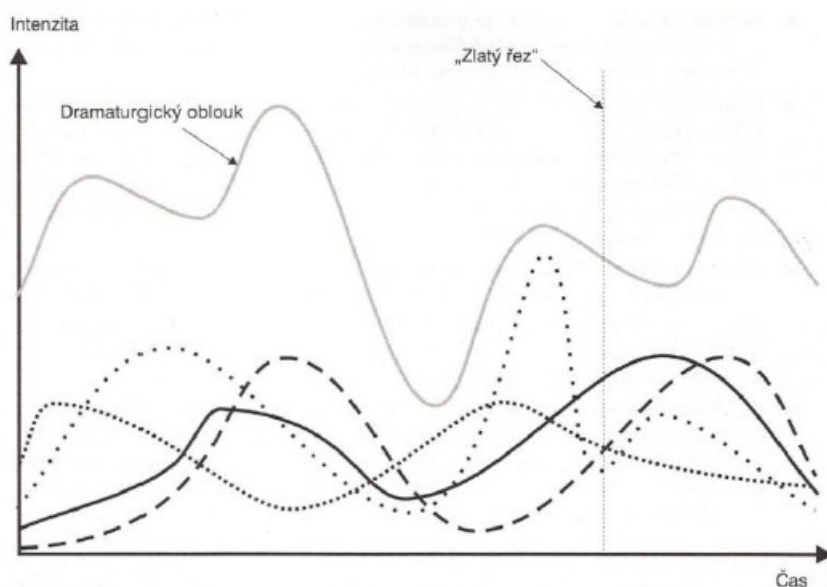


Schéma 4: Dramaturgický oblouk a zlatý řez (zdroj: Franc, Zouňková 2007, str. 37)

Práce dramaturga kurzu je náročná, nestojí samostatně a pokud ji udělá dobře, projeví se až v celkovém vyznění kurzu. Stát se dobrým dramaturgem vyžaduje nejen teoretické zvládnutí pravidel dramaturgie, ale je také zapotřebí získat zkušenosti a nezkostnatět na funkčních postupech. Realizací programů získává dramaturg velmi cenné zkušenosti.

4. Skupinová dynamika

Zážitková pedagogika se uplatňuje nejčastěji při práci se skupinou lidí. Proto je dobré si na tomto místě osvětlit co to skupina je, jak funguje tvorba skupin a jaké procesy ve skupině probíhají.

Podle Heluse (2015, str. 32) je sociální skupina pospolitě seskupení jedinců, kteří jsou propojeni systematickými vzájemnými interakcemi. Tito jedinci spolu komunikují za účelem realizace společného skupinového cíle. Členové skupiny jsou si vědomi navzájem sdílené sounáležitosti.

Dále uvádí devět charakteristických znaků sociální skupiny. Jsou to:

- Sociální skupina klade na své členy určité nároky a vymezuje je co do charakteru jejich přináležitosti. Pojmy vztahující se k členství jedince ve skupině – sociální pozice, sociální role, sociální status, sociální prestiž, sociální obliba
- Podskupiny členů
- Cíle, hodnoty, normy a pravidla
- Tradice, ustálené zvyklosti
- Sdílené vědomí nebezpečí – společný nepřítel
- Vlastnosti skupinové atmosféry
- Skupinová soudržnost
- Styl řízení
- Efektivnost vnitroskupinové komunikace

Skupinovou dynamiku definuje Mezera (1997) ve slovníku odborných termínů jako: „souhrn skupinového dění a skupinových interakcí“. Skupinovou dynamikou je tedy možno nazývat vše, co se ve skupině děje mezi jednotlivci, skupinové procesy, vztahy a změny. Vzniká a utváří se spolu se vznikem a zahájením práce skupiny. V jistém smyslu ji můžeme považovat za charakteristiku jakékoliv skupiny.

V průběhu společné práce skupina prochází určitými vývojovými fázemi, pro které je charakteristická různá míra pohody i schopnosti skupiny fungovat jako celek.

Činčera (2007, str. 31-32) uvádí fáze vývoje skupiny podle Tuckmana:

- Formování – nejistota ve skupině, úzkost, rozhodování o vůdci skupiny
- Bouření – vzrůst napětí, vznik podskupin, testování autority, zpochybnění důvěry i nabízených aktivit, spolupráce je na nízké úrovni, chybí iniciativa
- Normování – skupina funguje jako jednotka, dosahuje uspokojení se své práce, zná své silné stránky, pracuje nezávisle na instruktorovi, hrdost ke skupinové identitě, produktivní fáze
- Transformování – ukončení činnosti skupiny, nárůst úzkosti, přenesení zkušenosti do života

Podle Pelánka (2013) má znalost vývojových fází skupiny hlavní význam pro dramaturgii a sestavování programu. Jednotlivé aktivity by měli korespondovat s aktuálním stavem skupiny. Případně, je-li to cílem akce, lze do skupinové dynamiky zasáhnout a skupinu cíleně vést z jedné fáze vývoje do další. Některé aktivity jsou vhodné uvádět v určitých fázích skupinového vývoje. Jejich uvedení ve fázi jiné, může být pro účastníky nevhodné.

Činčera (2007) také uvádí základní doporučení k práci se skupinou v dané fázi vývoje. Pro období formování je důležitá jasná role vedoucího a seznamovací aktivity, podpora účastníků a podpora různosti názorů ve fázi bouření, postupný ústup z řízení autoritou a prostor pro vlastní cestu ve fázi normování, dopřání radosti z úspěchu skupiny při výkonnostní fázi a podpora výměny kontaktů ve fázi ukončení, loučení. Pro zájemce o bližší charakteristiku a doporučení je možné doporučit práci Klíčové kompetence a jejich rozvíjení: východiska, metody, cvičení a hry od autorů Siegrist a Belz.

5. Metodologie

Při tvorbě programu v rámci této práce jsme vycházeli z teoretického rámce zážitkové pedagogiky, výše uvedených pravidel dramaturgie a skupinové dynamiky. Oproti běžně realizovaným programům v rámci LPT Bystřina, je tento program obohacen o metody reflexe, umožňuje účastníkům rozhodovat o výběru aktivit v rámci programu a také je zde kladen důraz na pedagogický a rozvojový aspekt jednotlivých aktivit.

Kvantitativní výzkumné metody – dotazník

Pro hromadné zjištění informací týkajících se vnímání průběhu tábora a jeho programu bylo využito dotazníku (viz. Příloha 3). Tato metoda získání informací se jevila vzhledem k věku a počtu účastníků jako nejvhodnější. Před vyplňováním dotazníku byli účastníci informováni o anonymitě sběru dat a také dobrovolnosti. Vzhledem k věku účastníků, byli o dotazníkovém šetření informováni i zákonní zástupci účastníků, a to písemnou formou spolu s přihláškou (viz. Příloha 2), kde udělovali souhlas s dotazníkovým šetřením určeným k vypracování této práce.

Hodnotící metody – dotazování, rozhovor, pozorování

V průběhu tábora bylo použito k hodnocení dosažení cílů programu různorodých metod. Hodnocení dopolední činnosti bylo vždy účastníkům sděleno spolu s charakteristikou zadání činnosti (viz. Pracovní listy – hodnocení). Jednalo se zejména o prezentaci díla, dotazování, písemné zpracování.

K hodnocení cílů programu v odpoledních aktivitách bylo využito zejména pozorování zájmu účastníků zúčastnit se nabízených aktivit a míry jejich zapojení. Další metodou využívanou především po rozsáhlejších a náročnějších aktivitách bylo vedení reflexí.

Dílčí ověření v praxi – pilotní projekt

Pro dílčí ověření vybraných aktivit, byl tento program modifikován a částečně realizován na třech školách v přírodě v roce 2018. Cílem pilotního projektu bylo ověřit hrátelnost některých aktivit, objevit a následně minimalizovat úskalí při zadávání aktivit. Dále potom zjistit zájem účastníků o konkrétní aktivity. Na základě zkušeností získaných při realizaci pilotního programu byly některé aktivity upraveny. Pilotní realizace celotáborové hry napomohla při plánování rozsáhlejší pobytové akce.

Praktická část

V praktické části této práce se budu věnovat základní charakteristice podmínek dle kterých byla celotáborová hra připravena. Dále pak specifikuji hlavní cíle programu a jejich rozpracování do dílčích cílů. Představím základní motivační příběh a způsoby hodnocení. V další části budu popisovat každý realizovaný den programu a na závěr pak okomentuji informace zjištěné v závěrečném dotazníku.

6. Představení CTH – Indiáni – Pátrání po indiánské moudrosti

Cílem této práce je vytvořit, realizovat a zhodnotit celotáborovou hru na téma Indiáni, a to s použitím prvků zážitkové pedagogiky. Zážitková pedagogika je v rámci celotáborových her (dále CTH) na LPT Bystřina historicky realizována spíše intuitivně a jen v určitých bodech. V rámci tohoto zpracování CTH je cílem rozšířit již běžně využívané prvky zážitkové pedagogiky o další, tak aby bylo možné maximálně využít pedagogických přesahů realizovaných aktivit.

Základem navržené celotáborové hry je autorský příběh, který je postaven na Indiánské legendě o Nejvyšší jednotě světa. O dosažení této jednoty se budou snažit účastníci celotáborové hry.

V rámci tohoto tématu bylo použito mnoho informací zakládajících se na skutečném životě Severoamerických indiánů. Pro tuto CTH byli vytvořeny kostýmy dle předlohy dochovaných obleků, čelenek a mnoho dalšího. Aktivity byly vybírány a autorsky přizpůsobeny indiánskému tématu. Všechny motivační vstupy probíhaly v kostýmech a dodávali tak patřičnou atmosféru celému průběhu CTH. Přizpůsobení tématu se týkalo i rolí vedoucích a používání mnoha indiánských reálií.

V rámci této CTH byla účastníkům nabídnuto mnoho netradičních dílčích aktivit. Konkrétně novinkou byla samostatná dopolední práce oddílů dle autorsky připravených pracovních listů. To umožňovalo účastníkům podílet se na rozhodování o náplni dopolední činnosti. Mezi další specifické aktivity můžeme zahrnout experimentální umožnění odpočinkového dne. A také zahrnutí reflexí některých náročnějších aktivit. Speciálně pro tuto CTH bylo také navržené průběžné hodnocení činností účastníků.

6.1 Charakteristika podmínek pro zpracování CTH

Zde jsou uvedeny základní podmínky pro tvorbu CTH. Konkrétně se jedná o charakteristiku účastníků, charakteristiku vedoucích a instruktorů, prostory tábora a základní časový plán realizace. Tyto prvky jsou základním kamenem pro tvorbu programu pobytové akce a lze je považovat za limitující zadání.

Účastníci

Program CTH je připravován pro skupinu 68 dětí ve věkovém rozmezí od 6 do 15 let. Účastníci jsou rozděleni do 4 skupin v rámci táborové hry je označujeme jako kmeny. Každou skupinu dětí vede jeden vedoucí oddílu a jeden až dva instruktoři. Rozdělení dětí do oddílů je prováděno tak, aby v každém oddílu byli zahrnuti všechny věkové kategorie a také byli vyrovnány počty chlapců a děvčat.

Vedoucí a instruktoři

Hlavní vedoucí CTH byla autorka této práce. S výtvarnými činnostmi a přípravou při realizaci pak pomáhal vybraný pomocník.

Vedoucí oddílu byli čtyři muži ve věku 20 až 32 let. Dva z nich pracují, nebo pracovali s dětmi celoročně v rámci pionýrského oddílu po dobu několika let. Dva z nich poté pracují s dětmi pravidelně v rámci letního pionýrského tábora a v průběhu roku se podílejí nepravidelně na víkendových akcích. Pro práci s dětmi jsou vzděláni v rámci vzdělávacího systému organizace Pionýr. Mají tedy splněnou kvalifikaci vedoucího oddílu. Všichni oddíloví vedoucí se věnují dětem jako dobrovolníci. Zaměstnání či studium pak mají zaměřené do jiných oborů.

Na pozici instruktora byli dvě děvčata a tři chlapci. U oddílu byl vždy jeden instruktor a u jednoho z oddílů byli instruktoři dva. Všichni instruktoři jsou odrostlí členové pionýrského oddílu. Účastní se schůzek v průběhu roku a mají pionýrské minimum. Pracují s dětmi vždy pod vedením oddílového vedoucího.

Prostory k hernímu využití

Pionýrská táborová základna Bystřina nabízí k hernímu využití celou řadu prostor. Zastřešenou terasu se stoly pro výtvarné činnosti a herní činnosti při nepříznivém počasí,

tento prostor je obvykle využíván i pro realizaci táborové diskotéky. Dále je k dispozici pískové hřiště k míčovým hrám, louka a dvě ohniště. V blízkosti tábora je rybník a potok. U rybníka jsou další dvě louky k hernímu využití. Tábor je obklopen lesy s různým terénem pro realizaci nejrůznějších aktivit.

Časový plán akce

LPT Bystřina byl realizován ve dnech 1. 6. až 14. 6. 2018. Tento termín je pravidelně volen již několik let. Každý den tábora probíhá podle denního režimu. Pro časovou orientaci při přípravě herních aktivit vycházíme z následujícího rozdělení dne dle činností:

Dopolední program – 2 hodiny – samostatná činnost oddílů, dle připravených pracovních listů

Odpolední program – 3 hodiny – celotáborová hra pro všechny oddíly

Večerní program – 1,5 hodiny – zájmově zaměřené činnosti – workshopy

Denní režim s časovým určením stravování, odpočinku a herních aktivit je uveden v příloze. Tento časový harmonogram je při realizaci někdy obtížné dodržet a spíše než na konkrétní časy (odpolední klid – od 13 do 15 hod.) je zohledňována doba trvání určité aktivity (při posunu oběda z důvodu zpoždění kuchyně, je dodržen polední klid 2hod.).

Příčiny změny v časovém harmonogramu denního režimu můžeme rozlišit na dvě skupiny. V první skupině jsou příčiny plánované. Mezi ně zahrnujeme např. posun budíčku o půl hodiny s ohledem na realizaci noční hry té noci. Plánovaný celodenní výlet. Realizace doprovodného programu a další. Tyto změny jsou většinou předem ohlášeny a účastníci se na ně mohou dopředu připravit.

Do druhé skupiny změn pak můžeme zařadit změny neplánované, nahodilé. Příkladem může být zpoždění oběda z důvodu nedovařených brambor. Další příčinou může být přetažení herních činností. Účastníkům může trvat splnění úkolu déle, než jsme předpokládali. Posunulo se zahájení hry z důvodu vyšší časové náročnosti přípravy, než se plánovalo.

Některým z těchto příčin lze předcházet a minimalizovat jejich dopad. V některém případě nezbyvá, než vyčkat a časový prostož využít k drobné činnosti. Pro případy neočekávaných prostožů je vhodné mít v zásobě několik drobných her, které je možné

realizovat ihned a bez pomůcek. Neočekávané prostoje často působí na účastníky rušivě, negativně, a proto je třeba tyto prostoje minimalizovat a pokud možno co nejlépe využít.

6.2 Cíle celotáborové hry

Vize celotáborové hry se opírá o celostní rozvoj osobnosti účastníků, a to ve všech jejích aspektech s využitím prvků zážitkové pedagogiky a pobytu v přírodě. Postupujeme v logickém rozvoji od cílů obecných, k cílům konkrétním. Zaměříme se také na souvislosti mezi stanovenými cíli, aktivitami uváděnými v programu a způsobu ověření jejich dosažení.

Obecné cíle celotáborové hry pro oblasti rozvoje účastníků jsme stanovili následovně:

- seznámit s prvky života severoamerických indiánů
- předat tábornické dovednosti
- rozvíjet fyzickou kondici účastníků
- prohlubovat žádoucí návyky
- vytvořit spolupracující skupiny
- naklonit k využití volného času k rekreaci v přírodě
- naklonit děti k etickému využívání přírody a její ochraně

V tabulce 1. uvádíme konkrétní obecné cíle rozpracované do dílčích cílů, v další sloupci pak odraz dílčích cílů v programu celotáborové hry a v posledním sloupci pak uvádíme způsob hodnocení dosažených cílů. Každému dílčímu cíli, komentář k jeho splnění či nesplnění pak budeme uvádět u jednotlivých aktivit realizovaných v průběhu tábora v následující části práce.

obecný cíl	dílčí cíle	program k naplnění cíle	způsob ověření
seznámit s prvky života severoamerických indiánů	Účastníci se seznámí s předměty z běžného života severoamerických indiánů, rozeznají a dokáží pojmenovat jednotlivé předměty a vysvětlit k čemu slouží.	Kostýmy vedoucích, postavené Teepee, motivace her, tvorba lapače snů, indiánské písně, přednáška o indiánech, indiánské příběhy, obrázková stezka.	pozorování, rozhovor
předat tábornické dovednosti	Účastníci se seznámí a prakticky vyzkouší tábornické dovednosti v oblasti rozdělení ohně, bezpečnosti, první pomoci, orientaci v terénu pomocí mapy a buzoly, šifer a kódování.	Samostatná dopolední činnost oddílů dle připravených pracovních listů. Odpolední soutěže všech týmů v rámci celotáborové hry. Ohňové odpoledne, orientační běh podle buzoly, šifrování, nalezení moudrosti dle mapy	Každý z pracovních listů má vytvořený způsob hodnocení. Odpolední soutěže jsou pak hodnoceny body podle umístění týmů. Na závěr tábora je pak účastníkům zadán písemný test. Formy: rozhovor, analýza výkonu, písemný test
rozdíjet fyzickou kondici účastníků	Účastníci se aktivně zapojí do pohybových her a přiblíží se ke hranici svých fyzických možností.	Fyzicky zaměřené aktivity v rámci CTH – rozcvička, sběr diadémů, kouzlo šamana, prachárna, celodenní výlet.	pozorování, rozhovor
prohlubovat žádoucí návyky	Účastníci se orientují a dodržují pravidla fungování tábora, dbají na pořádek v osobních věcech, dbají na osobní hygienu, chovají se zodpovědně vůči vybavení tábora a ostatním účastníkům, jsou samostatní v úkolech přiměřeným k věku	Aktivity související s běžným chodem tábora – úklid stanů, osobní hygiena, činnosti v rámci povinností služebního oddílu, udržování pořádku v táboře. Rozvoj samostatnosti a práce s odpočinkem – odpočinkový den	pozorování, rozhovor
vytvořit spolupracující skupiny	Účastníci jsou schopni navázat nová přátelství v rámci oddílů i tábora, v rámci oddílů aktivně spolupracují, umí se domluvit, přijímají rozhodnutí, samostatně nebo s dopomocí vedoucího umí vyřešit konflikty, účastníci mají mezi sebou přátelské vztahy	Seznamovací aktivity, aktivity zaměřené na spolupráci – složení amuletu, pomoc náčelníkovi, stanoviště, reflexe některých aktivit, běžné denní aktivity.	pozorování, rozhovor, reflexe
využití volného času k rekreaci v přírodě	Účastníci pozitivně hodnotí aktivity a pobyt v přírodě.	Motivace k aktivnímu zapojení do nabízených aktivit. Pestrost a zajímavost nabízených aktivit. Činnosti zaměřené na aktivní pobyt v přírodě.	pozorování, závěrečný dotazník k ochotě absolvovat další tábor
naklonit děti k etickému využívání přírody a její ochraně	Účastníci jsou nakloněni k ochraně přírody. Jsou ochotni udržovat pořádek. K tvorbě z přírodních materiálů používají takové materiály, které neničí lesní porost.	Aktivní pobyt v přírodě, instruktoři a vedoucí jdou příkladem, vhodně vysvětlují způsob chování v přírodě a přírodní zákonitosti.	pozorování, rozhovor

Tabulka 1: Cíle celotáborové hry (zdroj: vlastní zpracování)

6.3 Motivace celotáborové hry

Celotáborová hra Pátrání po indiánské moudrosti je motivována dávnou indiánskou legendou o nejvyšší jednotě světa. Tato legenda vypráví o nejvyšší jednotě světa, které bude dosaženo pokud se spojí moudrost lidu přicházejícího ze severu a moudrost lidu přicházejícího z východu.

Účastníci tábora jsou vyvoleni Velkým Manitou, aby převzali a dál ochraňovali moudrost indiánů a tím tak pomohli k naplnění této dávné legendy. Úkolem účastníků je získat od různých indiánských kmenů mapu, podle které je možné najít ukrytou indiánskou moudrost. Získat mapu od indiánských kmenů není jednoduché, protože indiánské kmeney svou část mapy střeží již mnoho generací a jen tak někomu ji nevydají. Bude na účastnících přesvědčit indiánské náčelníky o své vyvolenosti a prokázat ji splněním zkoušky, kterou jim náčelník daného kmene zadá.

V rámci motivace měli vedoucí své role. Hlavní vedoucí CTH byla Náčelníkova žena jménem Dlouhý cop a pomocný vedoucí Náčelník kmene Navahů Sedící býk. Vedoucí a instruktoři měli pak roli průvodců kmenů a byli označováni jako Bojovníci kmene Navahů. Táborová základna pak byla označována jako Rezervace Bystřinské pláně.

6.4 Hodnocení celotáborové hry

Součástí programu je motivační hodnocení. Toto motivační hodnocení bylo veřejné a každému účastníkovi přístupné. Hodnocení probíhalo na několika úrovních. Jednak byly hodnoceny celé kmene (oddíly) a také byli hodnoceni jednotlivci. Programové bloky byly hodnoceny dle konkrétních parametrů.

Dopolední pracovní listy byly hodnoceny podle vlastní struktury. Na každém pracovním listu byly uvedeny konkrétní aktivity a konkrétní způsoby hodnocení. Bodové ohodnocení se pohybovalo v rozpětí od 6 do 15 bodů. Hodnocení pak prováděl buď vedoucí oddílu nebo vedoucí programu. Pro hodnocení bylo využito zejména dotazování, ukázka výrobku nebo praktická ukázka. Toto bylo stanoveno dle charakteru aktivit.

Odpolední aktivity byly hodnoceny podle pořadí jednotlivých kmenů. Rozsah hodnocení byl od 1 do 4 bodů. Vzhledem k velkému bodovému rozsahu při použití celé stupnice. Použití nejlepší výsledek získává 4 body, druhý nejlepší výsledek získá 3 body atd.

Bylo v hodnocení přihlíženo k rozdílu mezi jednotlivými výsledky následovně. Nejlepší výsledek výrazně lepší než druhý nejlepší výsledek získal 4 body. Nejlepší výsledek byl jen těsně lepší než druhý nejlepší, obě pořadí získali 3 body. Obdobným způsobem pak bylo přihlíženo k poslednímu výsledku v pořadí. Tímto způsobem hodnocení bylo možné zachovat průměrný rozptyl udělovaných bodů mezi 8 a 10 body.

Přepočtem reálně získaných bodů při aktivitě do bodů pořadí bylo zamezeno nerovnoměrnému rozdělování bodů. Každá odpolední aktivita byla vždy stejně důležitá. Takto zůstaly bodové rozdíly mezi jednotlivými kmeny tak blízké, že nebylo třeba manipulovat s výsledky, aby zůstal motivační faktor, i poslední oddíl mohl být první.

Získané body za pořadí v odpolední aktivitě měli reálnou podobu korálků, které účastníci zavěšovali na své náhrdelníky. Tyto korálky byli rozdělovány v poměru za nejlepší výkon – dle počtu členů v oddíle, druhý nejlepší výkon 10 korálků, třetí v pořadí 6 korálků a poslední v pořadí 3 korálky. Získané korálky rozdělovali děti mezi sebe podle vlastního uvážení. Jednotlivé korálky pak sloužili k osobnímu ohodnocení. Tento bod byl pro děti náročný vzhledem k pojmu spravedlivého dělení a odměňování jednotlivců za výkon. V tomto ohledu byli dětem nápomocní vedoucí kmene.

Body osobního hodnocení, korálky, mohli účastníci získat i v dalších činnostech. Konkrétně pak za splnění bobříka mlčení, za úklid a také za zvláštní pomoc nebo prospěšný čin.

System hodnocení programu uvádím pro zjednodušený přehled v tabulce 2.

Tabulka 2 Motivační hodnocení programu (zdroj: vlastní zpracování)

Body kmene – skupinové hodnocení		Korálky náhrdelníku – individuální hodnocení	
činnost	rozptyl	činnost	rozptyl
Pracovní listy	6-15	CTH aktivita	3 – 14(15 dle počtu dětí)
CTH aktivita	8-10	Úklid ve stanu	1
		Bobřík mlčení	5
		Pomoc / Prospěšný čin	5

6.5 Program celotáborové hry

Při tvorbě programu pro LPT Bystřina jsme vycházeli z pravidel dramaturgie, skupinové dynamiky a prvků zážitkové pedagogiky. Podle těchto rámcových pravidel jsme se v programu zaměřili zejména na plnění cílů programu a vytvoření co největšího prostoru pro osobní zapojení a rozhodování účastníků. Konkrétní aktivity a jejich řazení je uvedeno v následující tabulce 3.

Oproti běžnému programu LPT Bystřina byli nově zařazené dopolední pracovní listy. Reflexe, se kterými se poprvé setkala i většina vedoucích. Zcela novým programem bylo zařazení odpočinkového dne. Změnu jsme také provedli v hodnocení CTH a to jak ve způsobu hodnocení skupin, tak v hodnocení individuálním. Poprvé CTH zahrnovala i individuální hodnocení.

Označení dne	Dopoledne - Doporučený pracovní list	Odpolední výzva kmene - aktivity	Večer
Den 1	-	Seznamovací aktivity, boj o ochránce kmene	Vyprávění legendy Náčelníkem kmene – táborák, soupis očekávání
Den 2	Totemové zvíře a jednota kmene	Stopování bájného zvířete a složení amuletu <reflexe>	Workshopy / individuálně volené aktivity
Den 3	Táhneme za jeden provaz	Diadémy pro náčelníka	Workshopy / individuálně volené aktivity
Den 4	Lapač snů	Zajisti život kmene na tři roky <reflexe>	Sběr bylin pro šamana
Den 5	doprovodný program – Dravci	Boj s vodními duchy	Workshopy / individuálně volené aktivity
Den 6	Oheň je dobrý sluha, ale špatný pán	ohňové odpoledne	Workshopy / individuálně volené aktivity
Den 7	Indiánské písně a hudební nástroje	Boj s kouzly šamana	plánování individuálního odpočinkového programu
Den 8	odpočinkový den – vlastní program	odpočinkový den – vlastní program	Táborák – reflexe dne / písničková soutěž
Den 9	návštěva obchodu, výjezdní oběd	Ztracené předměty indiánů / Tradiční Prachárna	Workshopy / individuálně volené aktivity
Den 10	Tajné texty a znamení indiánů	Lov bizonů	Workshopy / individuálně volené aktivity
Den 11	Pomocník na cestách – Mapa	Prověření indiánských dovedností (Bagr, přebírání minové pole, sovičky + létající tyčka) /ke každému reflexe	Workshopy / individuálně volené aktivity
Den 12	Není stupeň jako stupeň – Buzola	Doručení zprávy – trasa s buzolou	předvedení kmenového divadla
Den 13	šifry	složení mapy – vyhledání moudrosti / závěrečné hodnocení / <evaluační dotazník> balení	Taneční slavnost
Den 14	Odjezd	-	-

Tabulka 3: Program CTH – Pátrání po indiánské moudrosti (zdroj: vlastní zpracování)

Barevné rozlišení aktivit v tabulce 3. je použito k přehlednému zobrazení jejich hlavního zaměření. Žlutou barvou jsou označeny fyzicky náročné aktivity. Zelenou barvou jsou označeny aktivity zaměřené na týmovou spolupráci a fialovou barvu označují aktivity psychicky náročné. V tabulce je u některých významných aktivit uvedena také reflexe.

7. Popis realizace celotáborové hry

Níže je popsán každý den tábora, tak jak byl realizován. V úvodu je stručně popsáno jak den probíhal. Dále je pak uveden komentář k účastníkům z pohledu skupinové dynamiky, komentář k aktivitám programu a na závěr hodnocení průběhu dne.

7.1 Den 1 – Proroctví Velkého Manitou – Výzva kmene Navahů

První den na táboře probíhá hlavně ubytování dětí, seznamování mezi nimi a také seznámení s prostředím tábora a jeho pravidly. V programu jsme se zaměřili na seznámení s celotáborovou hrou pomocí dramatického výstupu vedoucích hry.

Hned po příchodu dětí do tábora byli dětem představeni jejich oddíloví vedoucí a instruktoři jako nejlepší bojovníci kmene Navahů, kteří je budou provázet při plnění jejich úkolu na Bystřinských Pláních. Vedoucí hry byli představeni jako náčelník kmene Sedící Býk a jeho žena Dlouhý Cop. Poté byli děti rozděleni do jednotlivých kmenů a seznámení s dalším průběhem dne. Ubytování, seznámení s táborem a jeho pravidly včetně seznamovacích aktivit proběhlo samostatně v kmenech pod vedením kmenových bojovníků.

Před večeří byla vyhlášena výzva kmene Navahů. Tato výzva byla motivována výběrem toho pravého ochránce kmene. Pokud každý z kmenů získá svého ochránce. Je náčelník kmene Navahů ochoten vydat svou část mapy.

Úkolem účastníků bylo společně se domluvit a vybrat jednoho ochránce kmene a toho se pokusit získat. Jedná se o aktivitu přenosu papírových lístečků představující části ochránce. Ten kmen který získal nejvíce lístečků dané barvy získal k ní náležejícího ochránce. Podrobná pravidla viz. Sborník CTH.

Po večeři proběhl dramatický výstup náčelníka Navahů. U ohniště vyprávěl dětem legendu o Nejvyšší jednotě světa. Seznámil je s jejich úkolem a plněním výzev. Za splnění výzvy přislíbil vyjednat s náčelníky dalších kmenů získání části mapy, která podle dávné legendy ukáže místo, kde je ukryta Moudrost indiánů. Protože děti splnili první výzvu slavnostně předal první část mapy a také jim předal náhrdelníky symbolizující spojení s kmenem Navahů. Tyto náhrdelníky sloužily dětem také pro navlékání korálek, které budou v průběhu tábora získávat za osobní hodnocení.

Po ukončení výstupu náčelníka měli kmeny za úkol sepsat svoje očekávání od tábora. Toto probíhalo v jednotlivých kmenech a to formou odpovědi na otázku „Co si myslíš, že na táboře budeme dělat?“ Druhá otázka zaměřená na přání dětí byla „Co bys na táboře dělat chtěl?“.

Komentář k účastníkům z pohledu skupinové dynamiky

První den tábora je na dětech znát určitá nervozita. Neznají pravidla, neznají prostor tábora, neznají se ve skupině, neznají svého vedoucího. Turnus začíná krátce po ukončení školního roku, takže děti ještě dva dny před příjezdem seděli ve školních lavicích. Vše je pro ně zkrátka nové. Zvláště pro ty, kteří jsou na táboře úplně poprvé. Některé děti, které již na Bystřině byly mají v tomto ohledu výhodu. Znájí prostředí tábora a i většinu vedoucích. Je na jejich chování patrná sebedůvěra. První noc byla náročná zvláště pro děti, které nejsou na pobyt v cizím prostředí a bez rodičů zvyklé. Z pohledu skupinové dynamiky je možné zařadit tento den do období formování skupiny.

Komentář k aktivitám programu

Aktivita probíhající samostatně v rámci kmene jako seznámení s prostředím tábora a jeho pravidly a seznamovací hry zařazujeme vždy na začátku akce. Tyto aktivity pomáhají dětem zorientovat se v prostředí, dávají jim jistotu co a jak se dělá, nebo nedělá. Konkrétně pak seznamovací aktivity mají význam i pro vedoucího kmene, kdy získává přehled o jednotlivých dětech.

Výzva kmene – Boj o ochránce kmene je aktivita zaměřená zejména na pohyb. Základem této aktivity je “kdo více uběhne bude lepší“. Je tam část, kde se účastníci musí domluvit, jakého ochránce chtějí, je to pro ně první výzva k dohodě a společnému rozhodnutí. Tím, že běhají všichni najednou se ztrácejí rozdíly mezi jednotlivými dětmi. I ty nejméně běhavé děti mají v této aktivitě svůj podíl na výsledku. Pro některé děti je toto forma uvolnění od stresu z nového prostředí.

Dramatický výstup náčelníka proběhl v kostýmech i s patřičnou úctou k náčelníkovi a nádechem tajemna. Pokusili jsme se děti naplno vtáhnout do příběhu legendy a jejich významnému úkolu. Toto setkání s náčelníkem bylo zařazeno zejména s cílem motivovat děti k celé hře.

Seznam očekávání dětí, tato aktivita je zařazena z důvodu verbalizování očekávání dětí. Tato aktivita napomáhá vedoucím k bližšímu poznání dětí. Zápisy z jednotlivých kmenů pak vedoucí zpracuje do seznamu, který na konci tábora slouží ke společnému hodnocení, zda se očekávání naplnila či ne. Pro vedoucího programu je tento seznam také volnou inspirací, co do programu zařadit, tak aby vyšel dětem vstříc.

Hodnocení dne

Aktivita proběhly podle plánu. Do výzvy kmene se ochotně zapojili všechny děti. Dramatický výstup měl u dětí také pozitivní ohlas. Líbili se jim zejména kostýmy a měli radost ze získání mapy a svého náhrdelníku.

Někteří vedoucí se vyjádřili negativně k aktivitě „Seznam očekávání“ kdy podle nich děti často opakovali po sobě to co slyšely od předchozích dětí. V tomto lze shledat několik možných příčin. Jednou z nich může být neochota dětí přemýšlet o vlastních očekáváních. S tímto pak může být spojena neochota tyto očekávání sdílet v novém kolektivu. Z pohledu dětí sem lze zařadit novost otázky, nikdo se jich na podobné věci nikdy neptal. Další příčinou toho jevu může být nízká schopnost vedoucích motivovat děti k vlastním odpovědím.

7.2 Den 2 – Den obratného stopaře – Výzva kmene Kojukonů

Druhý den proběhlo ráno podle plánu. Budíček, rozcvička, ranní hygiena, úklid ve stanech a snídaně. Po snídani bylo třeba oloupat a nakrájet brambory pro přípravu oběda. Pokud jsou k obědu nebo k večeři brambory účastní se jejich přípravy celý tábor.

Dopoledne byl vyhlášený doporučený pracovní list „Totemové zvíře a jednota kmene“. Tento pracovní list si zvolili všechny kmeny. Pracovní list je zaměřen na zvířata a jejich význam pro indiány, dále pak na jednotící prvky kmene a také na poznání stop zvířat.

Odpolední výzva kmene Kojukonů byla motivována příběhem o roztříštěném amuletu v posvátném území. Náčelník Kojukonů přislíbil vydání části mapy, pokud se dětem povede vyhledat území a správně složit amulet. Nikdo neví, kde přesně posvátné území leží. Jediný, kdo k němu chodí je Bájné zvíře. To se v průběhu své cesty proměňuje do různých podob a zanechává za sebou různé stopy. Jen ti nejlepší stopaři jej dokáží vysledovat.

Tato aktivita spočívala v trase, která byla označena lístečky se stopami různých zvířat. Úkolem dětí, poznat do kterých podob zvířat se Bájné zvíře proměnilo a kolikrát za svou cestu změnilo podobu. V cíli trasy byly umístěny na stromech vybarvené fragmenty amuletu. Úkolem dětí bylo, v území si zapamatovat, které části jsou vybarveny a kterou barvou. Tyto informace poté sdělit týmovému malíři, aby je zakreslil do připravené šablony amuletu. Po této aktivitě byla ve všech týmech vedena první reflexe.

Večer byl věnován workshopům. Byly připraveny konkrétně aktivity vybíjená, drátkování kamene, zpěv s kytarou a deskové hry. Každé dítě si vybralo a zapsalo jednu aktivitu, které se zúčastnilo.

Komentář k účastníkům z pohledu skupinové dynamiky

Děti začínají vytvářet přátelské vztahy v rámci svých kmenů. Hlavní pozornost věnují svým vedoucím. Zjišťují jaký přístup k nim daný vedoucí má. Snaží se orientovat v nastavených pravidlech. Již na začátku tábora dětem umožňujeme spolurozhodovat o náplni programu a to výběrem pracovních listů. Dále na ně přenášíme díl zodpovědnosti za vlastní přípravu. Před programem je vždy na nástěnce umístěn list s informacemi, co mají mít děti s sebou.

Komentář k aktivitám programu

Dopolední pracovní list “Totemové zvíře a jednota kmene“ byl zařazen vzhledem k tvorbě skupiny a vytváření společného “MY“. Zaměřuje se na vytvoření kmenového totemu a pojmenování kmene. Výrobou kmenového totemu jsme naplňovali cíl “naklonění dětí k etickému využívání přírody“ a také jsme rozvíjeli jejich fantazii a zručnost. S plněním cíle “seznámení s prvky života severoamerických indiánů“ koresponduje úkol “zvířata a jejich význam pro indiány“. Dalším cílem byli “Tábornické dovednosti“ který jsme dílčím způsobem naplnili úkolem “poznávání stop zvířat“.

Aktivita stopování Bájného zvířete měla za úkol prověřit schopnost dětí poznat určité stopy zvířat.

Aktivitu složení amuletu jsme použili se záměrem vytvořit situaci, kdy členové skupiny mají rozdělené úkoly a informace. Malíř nesměl do prostoru s fragmenty, ostatní nesměli malíři zasahovat do vybarvování. V této aktivitě jde zejména o spolupráci a způsob předávání informací. Často při předávání informací dochází ke konfliktům. Toto byla první větší aktivita se zaměřením na spolupráci, proto bylo vhodné zařadit po ní první reflexi.

Večerní workshopy byly uvedeny z důvodu samostatného výběru programu dětmi. Tento typ večerního programu má již několik let na LPT Bystřina velký úspěch.

Komentář k reflexi

Reflexe byly vedeny v každém kmeni samostatně. Reflexe byla zařazena těsně po ukončení programu, a bylo třeba nechat prostor pro vyvětrání emocí. Zaměřovala se zejména na způsob předávání informací mezi členy skupiny. Kdy docházelo ke konfliktům a jak je řešili.

Opakovaně zaznělo, že nejtěžší bylo pro malíře, když k nim přišel houf dětí a každý přes sebe křičel, které políčko má kterou barvu. Právě v tomto okamžiku docházelo také nejčastěji ke konfliktům. Velkým problémem bylo také řešení chybného vybarvení políčka. Reakce na zmatení byla různá, někteří malíři posílali hledače znovu do prostoru fragmentů. Někteří malíři prostě vybarvili novou barvou a tím se dostávali do většího chaosu. Některé

políčka byla přebarvována až třemi barvami.

Pro hledače bylo těžké zapamatovat si přesné políčko a jeho barvu. Děti uváděly, že se museli jít několikrát na fragment podívat, než si uspořádání zapamatovaly. Když přišli k malíři a byla tam fronta měli strach, že to v tom čekání zapomenou. Proto se snažili co nejrychleji informaci předat.

Dalším velkým tématem reflexe bylo, kdo se jak moc snažil nebo nesnažil. V této aktivitě měli malíři přehled, kdo a jak často jim informace nosí. V této oblasti bylo také hodně emocí a bylo třeba děti vhodným způsobem korigovat.

Hodnocení dne

Při plnění úkolů z dopoledního pracovního listu si všechny kmeny vedli dobře. Úkoly splnili a získali body. Do odpolední výzvy se děti aktivně zapojily, i když ne všichni s plným západem. Večerní aktivity proběhly v klidu a podle plánu.

Někteří vedoucí měli problém vést dopolední činnost podle pracovních listů. Nebylo jim zřejmé, zda mají dětem list předat nebo jim podle listu úkoly zadávat. Také měli problémy s pochopením některých aktivit. Největší bylo nepochopení úvodních otázek. Tyto měli sloužit k motivaci činností s daným pracovním listem. Někteří vedoucí odpovědi dětí písemně zaznamenávali.

Dalším tématem hodnocení dne byla realizace reflexí. Vzhledem k nové činnosti bylo pro vedoucí nejtěžší jí vůbec vést. Někteří vedoucí se ohrazovali, že s nimi děti vůbec nechtějí mluvit. Nebo po sobě věci opakují. A je s nimi velmi těžké vést diskuzi. Velkým problémem pro vedoucí bylo také pokládání otázek. Sami vedoucí nevěděli na co se děti mají zeptat.

7.3 Den 3 – Den silného bojovníka – Výzva kmene Naskapiu

Táborové ráno proběhlo dle plánu. Děti se již v ranních úkolech začínají orientovat. Zvykají si na včasný příchod na rozcvičku. Většina již zvládá rychlou přípravu na nástupy k ranní hygieně a na snídani.

Doporučeným pracovním listem byl vyhlášen list “Táhneme za jeden provaz“. Tento pracovní list si vybrali dva kmeny. Další dva kmeny si vybraly pracovní list “Lapač snů“. Aktivita pracovního listu “Táhneme za jeden provaz“ by zaměřen na spolupráci členů kmene a jejich společné naladění na sebe. Pracovní list “Lapač snů“ byl zaměřen na rukodělnou činnost, výrobu lapače snů. Dále také na jeho význam pro indiánské kmeny.

Polední klid byl věnován koupání dívek. Tento úkol snižuje odpočinkový charakter poledního klidu, jak u dívek, tak u dohlízejících vedoucích. Koupání dětí v táborových podmínkách je vždy náročné.

Odpolední výzva kmene Naskapiu byla motivována sběrem drahých kovů z dolů, které hlídají velmi nebezpeční domorodci. Náčelník Naskapiů přislíbil vydání mapy, výměnou za soubor diadémů, které potřebuje k vykonání svých obřadů.

Úkolem dětí bylo proniknout do dolů, sesbírat drahé kovy a z nich potom složit konkrétní diadémy. Tato aktivita umožnila dětem zapojit se podle svého uvážení. Bylo třeba, aby prokázaly svou rychlost a obratnost a dokázaly tak uniknout domorodcům. Pokud spolupracovaly, měli větší šanci proniknout do dolů. Další komplikací bylo, že je o “život“ mohl připravit i člen jiného kmene. Tato aktivita je významným propojením fyzické aktivity s nutností korigovat donesené drahé kovy a tím zajistit úspěšnost kmene.

Večerní program byl opět veden formou volených workshopů. Tentokrát byli připraveny aktivity ringo a míčové hry, keramika, střelba z luku a hod Tomahawkem, poslední vyhlášenou dílnou byly deskové hry.

Komentář k účastníkům z pohledu skupinové dynamiky

Děti již dobře orientují v pravidlech chodu tábora. Rozumí způsobům hodnocení. Prohlubují vzájemné vztahy a začínají se projevovat individuální rozdíly. Tím, že se děti ve skupinách znají, se začíná formovat reakce skupiny na jednání jejích členů. Ve skupině dochází častěji ke konfliktům. Klesá motivace pro samostatné plnění úkolů. Skupina se dělí

na ty spolupracující a nespolečující. Vedoucí stále výrazně motivuje skupinu. Skupiny postupně přecházejí do fáze bouření.

Komentář k aktivitám programu

Aktivity dopoledního pracovního listu "Táhneme za jeden provaz" byly zaměřeny na rozvoj spolupráce členů skupiny. Zvolené aktivity korespondují s cílem "vytvořit spolupracující týmy". Pracovní list "Lapač snů" byl zařazen pro rozvoj dětí v rukodělných činnostech a rozvoj jejich fantazie. Dalším důvodem pro zařazení těchto pracovních listů je splnění dramaturgické podmínky a to důraz na pestrost aktivit v programu.

Aktivita sběr diadémů byla první větší hra s náročnějšími pravidly. Tato aktivita vyžadovala jak fyzickou aktivitu (běhání), tak domluvu v jednotlivých týmech, což je potřeba získat. Pohyb v herním prostoru byl ztížen i tím, že nepřátelé nebyli jen určením domorodci, ale také všichni členové ostatních týmů. Dalším prvkem byl i fyzický kontakt hráčů. Pokud chtěli "zabít" jiného hráče, museli mu strnout "ocásek", ten představoval šátek zastrčený za pasem. Vzhledem k fyzickému kontaktu hráčů bylo třeba zajistit maximální bezpečnost. A to striktními pravidly o způsobu vytažení šátku. Bylo také stanoveno vyloučení ze hry za hrubý fyzický kontakt mezi hráči.

V rámci této aktivity těžily děti zejména z využití silných stránek členů jejich kmene. Fyzicky zdatní členové nosili drahé kovy a organizačně schopní členové zase tvořili diadémy k odevzdání.

Večerní workshopy opět nabídly pestrost aktivit, tak aby si děti mohly vybrat zajímavou činnost dle svých osobních preferencí.

Hodnocení dne

Dopolední aktivity proběhly bez problému. Polední klid narušilo koupání děvčat, i to však proběhlo bez větších komplikací. Odpolední aktivita sběr diadémů měla u dětí velmi pozitivní ohlas. V závěrečném dotazníku se 22 dětí vyjádřilo, že tato aktivita byla nejlepší ze všech aktivit. Večerní workshopy proběhly bez problémů. Velký počet zájemců se hlásil k aktivitě střelba z luku a hod Tomahawkem. Z bezpečnostních důvodů byl omezený počet účastníků a tak se nedostalo na všechny zájemce.

Vedoucí hodnotili den jako bezproblémový. Zvykli si na práci s dopoledními pracovními listy. S dětmi neřešili žádné zvláštní problémy. Spolupráci mezi vedoucími a instruktory u oddílu hodnotili všichni zúčastnění kladně.

7.4 Den 4 – Den moudré squaw¹ – Výzva kmene Sekotů

Ranní táborový režim je již všem dobře znám. Vše probíhá bez větších potíží.

Při dopoledním tréninku indiánských dovedností se věnovali kmeny různým pracovním listům. Jeden z kmenů si vybral doporučený pracovní list “Lapač snů“. Další dva kmeny pracovali podle pracovního listu “Oheň je dobrý sluha, ale špatný pán“. Jeden kmen se rozhodl využít vlastní iniciativy a navrhl si vlastní dopolední činnost.

Odpolední výzva náčelníka kmene Sekotů byla zaměřena na pomoc s rozvojem jeho vesnice. Úkolem dětí bylo zajistit rozvoj vesnice po dobu tří let. Tento rozvoj probíhal na úrovni zajištění jídla, stavbu týpů, vybavení vesnice a získání zkušeností. Náčelník přislíbil vydání části mapy, pokud se dětem povede společně zajistit rozvoj ve všech úrovních.

Odpolední aktivita byla velmi náročná na spolupráci členů kmene. Velkou výzvou pro děti bylo i pochopení náročných pravidel. V této aktivitě bylo zapotřebí i fyzického nasazení. Vzhledem k náročnosti aktivity a její zaměření bylo vhodné po aktivitě zařadit reflexi.

Večerní program byl věnován přípravě vystoupení kmene na téma “V čem je náš kmen nejlepší“. Toto vystoupení bylo předvedeno ostatním kmenům předposlední večer tábora.

Po setmění byla připravena noční hra. Tato hra byla motivována sběrem bylin pro šamana kmene Sekotů. Úkolem dětí bylo v naprosté tichosti, dojít po kmenech do lesa na určené místo. Tam jsou vedoucími seřazeni do zástupu a následně po jednom vypouštění do prostoru osvětleného chemickým světlem. V tomto prostoru musí najít umístěnou bylinu, v tomto případě se jednalo o gumičku nebo víčko od petlahve, a donést ji svému vedoucímu. Po splnění toho úkolu se zařadit a vyčkat, dokud svůj úkol nesplní všichni členové všech kmenů. Následoval společný odchod z lesa.

1

Squaw – slovo přejato z angličtiny, používané severoamerickým indiány pro označení indiánské ženy

Na noční hru byly děti upozorněny již na odpoledním hlavním nástupu dne. Přesto, u dětí docházelo k velkým stresovým reakcím. Všichni se aktivně zúčastnili, ale krátce po vstupu do lesa jedna ze starších děvčat měla panický záchvat, tak byla odvedena zdravotnicí zpět do tábora.

Komentář k účastníkům z pohledu skupinové dynamiky

Děti již mají přehled o dění na táboře. Řeší vzájemné vztahy. Vědí, co mohou očekávat od svých vedoucích. Testují pravidla drobnými přestupky. Jsou motivováni v soutěžení proti dalším týmům. Postupně dochází k uvolnění od vnitroskupinových konfliktů. Skupina začíná více spolupracovat v hlavních aktivitách. Postupně se skupiny posouvají do produktivní fáze normování.

Komentář k aktivitám programu

V dopolední činnosti pracovali dva kmene podle pracovního listu “Oheň je dobrý sluha, ale špatný pán“. Tento pracovní list koresponduje s cílem “Předat tábornické dovednosti“ a to v oblasti typů ohňů, bezpečné stavby ohniště, bezpečného rozdělení ohně a podmínek kdy je možné rozdělovat oheň. Dalším tématem pracovního listu byla první pomoc při popáleninách.

Jeden kmen navrhl pro dopoledne vlastní činnost. Náplní této činnosti bylo vyrobení vlastních luků a šípů a trénink střelby. Podmínkou pro získání speciálních bodů za vlastní dopolední činnost bylo, že si každý člen kmene vyrobí vlastní luk a alespoň jeden šíp a že se 3 náhodně vybraní členové trefí svým šípem do terče. Tuto dopolední činnost si vybraly děti samy pravděpodobně na základě workshopu z předchozího večera.

Odpolední aktivita “Rozvoj vesnice“ byla zařazena k posunutí spolupráce v táborových kmenech. Tato aktivita se zaměřuje na rychlé pochopení náročných pravidel, rozdělení úkolů mezi členy kmene, předávání informací a dodržování domluveného. Svůj díl v této aktivitě má i fyzická aktivita. Podle pravidel této aktivity nezvítězí ten, kdo nejvíce běhal, ale ten který dobře promyslel taktiku hry. Hra je fyzicky náročná, protože probíhá ve

třech kolech. Tyto tři kola také umožňují pozorovat vývoj práce skupiny.

Večerní program byl volnější vzhledem k náročné odpolední aktivitě a následující noční hře. V rámci večerního programu měli kmeny za úkol vymyslet a připravit dramatické zpracování tématu “V čem je náš kmen nejlepší“. Toto téma bylo zvoleno, aby se děti zaměřili na to co mají všichni společného, co kdo z nich umí nejlépe a jak toto prezentovat ostatním. Zpracování tohoto tématu bylo libovolné. Tato aktivita měla za cíl posílit souznění ve skupině. Rozvoj kreativity a sebe prezentace u jednotlivých dětí.

Cílem noční hry bylo zvládnutí pohybu v nočním lese bez většího strachu. Tomuto cíli bylo podřízeno zadání i realizace samotné hry. Uvedení této hry bylo zveřejněno již na hlavním nástupu v odpoledních hodinách. Motivace a zadání poté proběhlo až těsně před realizací aktivity. Pravidlo úplného ticha pro děti i vedoucí si vyžadovalo použití gestikulace a hmatových signálů pro komunikaci. Tím, že nikdo nebyl na trase sám, zůstala pro děti opora v ostatních účastnících. Úkol samotný najít v lese osvětlenou bylinu a přinést ji svému vedoucímu byl maximálně jednoduchý. Tak aby ji opravdu zvládly všechny děti. Nahromaděné emoce uvolnily děti po příchodu do tábora svým kmenovým pokřikem a krátkou diskuzí před spaním.

Komentář k reflexi

V rámci reflexe bylo řešeno několik témat. Nejvíce se děti vyjadřovali ke složitosti pravidel a jejich nepochopení. Dále potom k velké fyzické náročnosti, kdy ztráceli motivaci k nošení předmětů. Některé děti měly pocit, že strašně moc běhaly, a přitom nezískaly žádné body. Podle dětí jim při této aktivitě hodně pomohlo, když starší z dětí rychle pochopil pravidla hry a pak jim je znovu vysvětlil. Také jim pomáhalo, když jim někdo řekl, co mají nosit za předměty. Pak také narazily a pojmenovaly, že jim hru ztížilo, když se na něčem dohodly, ale vzápětí to nedodržovaly. Toto také vztáhly i k dalším hrám. V jedné ze skupin došlo k velké změně nálady po odhalení efektivnější taktiky. S velkým nadšením přijaly kolik celkem přinesly předmětů. Ovšem po znovu vysvětlení principu bodování a zjištění, že díky nepochopení pravidel nosili předměty zbytečně, došlo k velkému zklamání.

Vzhledem k začínající práci s reflexí je možné považovat za velký přínos formulování důležitých klíčů k úspěchu jako je rychlé a přesné pochopení pravidel, předání pravidel

spoluhráčům, dodržování dohodnutého a že ne vždy se dá zvítězit pouhou silou.

Hodnocení dne

Dopolední aktivity dle pracovních listů, zvládli kmene bez větších obtíží. Odpolední výzva kmene přinesla mnoho komentářů. Jeden z mnoha se týkal zvolené náročnosti aktivity, vedoucím i dětem přišla příliš náročná na pochopení pravidel. Další vlna komentářů od vedoucích se týkala reflexí samotných. Proč to vlastně dělají, že s nimi děti nekomunikují a nejsou schopni přijít na zobecnění. Většina vedoucích se k reflexi aktivit stavěla jako ke ztrátě času. Přestože, se odpolední výzva jevila jako nepřiměřeně náročná zvolili ji v evaluačním dotazníku tři děti jako úplně nejlepší z celého tábora a dvě naproti tomu jako úplně tu nejhorší.

Noční hra byla také plná rozporuplných pocitů. Při zadávání byly děti velmi vystrašené, nechtěly nikam jít, ale přesto se zúčastnily. Druhý den ráno po noční hře, se hromadili komentáře jaká to byla nuda. Následně požádaly o bobříka odvahy, že se strašením by to bylo lepší. Konkrétně o bobříka výslovně žádala dívka, která ze z důvodu paniky hry ani neúčastnila. To bylo velmi překvapující. V evaluačním dotazníku pouze jednou byla tato aktivita zvolena jako nejhorší.

7.5 Den 5 – Den tichých křídel – Výzva kmene Irokézů

Budíček byl posunutý o hodinu později a to z důvodu noční hry z předchozího dne. Ranní činnosti jsou již všem účastníkům známy a probíhají bez větších problémů.

Dopolední program se nesl v duchu očekávání ukázky dravců. Již několikrát tento program na táboře proběhl a vždy měl u dětí velký úspěch. Tentokrát pro nás byla připravena ukázka od nejmenších ptáků jako je poštolka obecná až po ty velké jako je sup bělohavý. Ukázka zahrnovala spoustu zajímavých informací, možnost pohazení některých ptáků a ukázka jejich lovu.

Odpolední výzva náčelníka Irokézů byla zaměřena na nedostatek vody se kterým se kmen potýkal. Tento nedostatek vody způsobovali vodní duchové sídlící u pramene. Úkolem dětí bylo přemoci vodní duchy a přenést od pramene dostatek vody pro kmen Irokézů.

Večerní program byl veden formou individuálně volených aktivit. Na výběr bylo z Lomcování, šlo o výběh a seběh kopce Lomcováku, vybíjená, stolní hry, vyšívání s korálky.

Komentář k účastníkům z pohledu skupinové dynamiky

Je znát začínají únava na dětech. Některé děti musí vedoucí ještě po budíčku probouzet a postrkovat ze spacáků. Drobnou únavu již projevují i vedoucí a instruktoři. Postupně se prohlubují vztahy a ukazuje se, která pravidla děti dodržují a která pravidla jsou méně funkční. Také dochází k postupnému uklidňování a sžívání s režimem tábora.

Komentář k aktivitám programu

Dopolední program věnovaný ukázce dravců byl zařazen jednak pro oživení běžného táborového režimu a také velmi pěkně doplnil téma tábora.

Aktivita boj s vodními duchy byla volena jako odlehčující. Úkolem dětí bylo přenést vodu v kelímcích z předem určených nádrží do svých nádob a tuto nádobu naplnit co nejrychleji. Přenášení vody probíhalo formou štafetového běhu. Kdy vždy 3 členové jednoho kmene mohli být na trase. Zvláštní roli pro zvýšení náročnosti a atraktivity zde měli dva vybraní instruktoři, kteří představovali vodní duchy a vždy když se jim vodní stříkačkou povedlo zasáhnout některého z hráčů, musel tento hráč vylít vodu kterou nesl a předat štafetu. Aktivita proběhla ve třech kolech.

Večerní aktivity formou volitelných workshopů se opět ukázala jako vhodná pro doplnění celotáborové hry.

Hodnocení dne

Tento den proběhl bez větších potíží. Dopolední ukázka dravců měla u dětí velký úspěch. V průběhu ukázky pěkně odpovídaly na položené otázky a zapojovaly se například do hlasování a další. Odpolední výzva děti velmi bavila a to i díky zapojení vedoucích. V závěrečném dotazníku tuto aktivitu označilo 18 dětí za nejlepší a 6 dětí za nejhorší.

Podle vedoucích jednotlivých kmenů proběhl tento den velmi dobře a bez dalších komplikací.

7.6 Den 6 – Den ohnivého orla – Výzva kmene Čejenu

Ranní činnosti jsou již zaběhlé a probíhají rychle a bez potíží. Pro dopolední činnost si dva kmeny vybrali pracovní list “Oheň je dobrý sluha, ale špatný pán“. Další dva kmeny pracovali dle pracovního listu “Táhneme za jeden provaz“. Náplň obou pracovních listů je uvedena v předchozích dnech.

Odpolední výzva náčelníka Čejenu spočívala v několika úkolech. Úkolem dětí bylo postavit slavnostní oheň, přepálit provázek umístěný nad ohništěm a na ohni uvařit vajíčko na tvrdo. Tyto úkoly úzce navazovaly na náplň pracovního listu “Oheň je dobrý sluha, ale špatný pán“.

Pro večerní program jsme volili opět oblíbené workshopy. Pro tento večer byli vybrány aktivity Lomcování, ringo, pokračování vyšívání korálky, deskové hry a zpěv s kytarou.

Komentář k účastníkům z pohledu skupinové dynamiky

Účastníci ve skupinách fungují již velmi samostatně dle nastavených pravidel. Určitou změnu zde můžeme pozorovat s prohlubující se únavou a to jak dětí, tak i vedoucích. Únava u dětí se projevuje častější nepozorností, nutností být v pohybu. Naopak u vedoucích je to potom netrpělivost a silnější reakce na neuposlechnutí pokynu. Tyto projevy únavy na obou stranách pak může vést snadněji ke konfliktům.

Příkladem lze uvést, že při zadávání úkolů nebo hromadném nástupu děti více mluví, delší dobu trvá, než se je povede ztišit a řečené informace více zapomínají a nebo je vůbec nepostřehnou. U vedoucích se pak tato únava projevuje v častějším zvyšování hlasu při sdělování pokynů a nutnosti některé pokyny častěji opakovat.

Komentář k aktivitám programu

Doporučený pracovní list “Oheň je dobrý sluha, ale špatný pán“ pro toto dopoledne byl zvolen zejména s ohledem na cíl programu předat tábornické dovednosti. Do těchto dovedností obecně můžeme zařadit i dovednosti spojené s bezpečným rozděláním a užíváním ohně. V rámci tohoto pracovního listu, jsme zařadili i aktivity spojené s první pomocí u popálenin, seznámením s bezpečností kterou je třeba dodržovat, ať už při stavbě ohniště,

jeho umístěním, udržováním ohně a i následným uhašením a úklidem.

Odpolední výzva náčelníka kmene Čejenu potom úzce navazovala na dovednosti z pracovního listu. Poprvé tedy děti soutěžili v předem trénovaných činnostech. Výzva měla celkem tři úkoly, které byli hodnoceny dle předem daných kritérií. Prvním úkolem bylo postavit slavnostní oheň, dalším pak přepálit provázek umístěný nad ohništěm a posledním úkolem bylo uvařit vejce na tvrdo. Každý tým mohl pracovat na všech úkolech zároveň, pouze s omezením jednoho otevřeného ohně.

V této aktivitě se dobře prokázalo, který tým se jak poctivě připravoval dle pracovního listu. Bylo také nutné si v týmu rozdělit činnosti k efektivnímu splnění úkolů. Tímto programem jsme prověřili jak tábornické dovednosti, tak schopnost kmenů řešit problémy a rozdělit si úkoly.

Večerní workshopy opět jsou zařazeny pro doplnění celotáborové hry, a umožňují dětem zvolit si pro večerní program aktivitu, kterou chtějí.

Hodnocení dne

Dopolední program podle zvolených pracovních listů proběhl bez problémů. Vedoucí kmenů již více pronikli do systému práce. Odpolední program probíhal dobře, pozitivní ohlas byl na způsob zadání úkolů a jejich podmínek hodnocení. Každý tým dostal své úkoly i s podmínkami hodnocení připravený v textu se, kterým mohli v rámci kmene volně pracovat. Zaměřili se tedy na hodnocené výsledky a měli větší kontrolu nad prováděným úkolem. S kontrolou úkolů pomáhali vedoucí kmenů i vedoucí hry.

Večerní program volených workshopů, také proběhl dobře. Na žádost dětí se opakoval fyzicky náročný workshop Lomcování a také pokračování v dílně s vyšíváním korálků.

7.7 Den 7 – Den velké proměny – Výzva kmene Kajovovů

Ranní zaběhnutý režim tábora opět oživilo loupání brambor. Tato činnost nepatří u dětí k nejoblíbenějším, ale motivace odpolední bramborové kaše s řízkem, byl pádným argumentem i pro ty největší odpůrce.

Dopoledne si všechny kmeny zvolili práci dle pracovního listu “Indiánské písně a hudební nástroje“. Tento pracovní list je zaměřen na seznámení s významem hudby a hudebních nástrojů v indiánských kmenech, výrobu chrastítka a procvičením písniček. Realizací tohoto pracovního listu jsme naplňovali cíle jako je seznámení s prvky života severoamerických indiánů a rozmanitost aktivit programu.

Odpolední výzva náčelníka kmene Kajovovů spočívala v přemožení znepráteleného šamana, který svými kouzly proměňuje členy kmene Kajovovů do různých zvířat. Úkolem dětí je tedy donutit šamana, aby co nejrychleji vypotřeboval svou sílu na přeměňování, a než bude opět při síle, bojovníci kmene Kajovovů šamana vyženou. Za tuto pomoc přislíbil vydání své části mapy.

Tato aktivita byla zaměřena na obratnost a vytrvalost účastníků ve vysoké fyzické náročnosti.

Večerní program byl připraven jako příprava na následující odpočinkový den. Tato příprava probíhala formou individuálního promyšlení co, bude kdo dělat, aby si následující den co nejvíce odpočinul.

Komentář k účastníkům z pohledu skupinové dynamiky

U všech účastníků dochází k únavě, režim tábora již všichni dobře znají a více či méně se přizpůsobili jeho chodu. Vyploouvají na povrch konflikty pramenící více z únavy a nepozornosti, než z potřeby revolty vůči daným pravidlům.

Komentář k aktivitám programu

Dopolední program dle pracovního listu, který si jednotlivé kmeny zvolili byl spíše klidového rázu. Odpolední aktivita “Boj s kouzly šamana“ byla zaměřena na vysokou fyzickou náročnost. Tímto také byla také jakýmsi pomyslných vrcholem, aby bylo možné plynule přejít k uvolnění v následujícím dni.

Aktivita “Boj s kouzly šamana“ byla vedena formou štafetového běhu na čas. Kdy cílem kmenů bylo překonat co nejvícekrát určenou trasu v dané pozici. O tom v jakém počtu, pozici a s jakým vydávaným zvukem rozhodovalo číslo, které padlo na hrací kostce. Do této aktivity se zařadili i vedoucí a instruktoři jednotlivých kmenů. Příkladem můžeme uvést pozici “Had“ která byla na pozici pět při hodů kostkou. Formace pro tuto pozici byl zástup všech členů, čelem vzad k hernímu prostoru a za hlasitého syčení a couváním museli překonat určenou trasu. Na konci ze sebrali vždy jeden ústrižek papírku, který představoval sílu šamana. Přesná pravidla této aktivity jsou uvedena ve sborníku aktivit této práce. Tato aktivita byla uvedena s cílem dosáhnout vysoké fyzické náročnosti, tak aby bylo možné zvolnit v následujícím dni.

Večerní program byl veden formou přípravy na odpočinkový den. Úkolem účastníků bylo vymyslet a zapsat na připravené archy co budou následující den dělat, aby si co nejvíce odpočinuli. Tato příprava platila i pro vedoucí a instruktory. Tato aktivita byla uvedena s cílem umožnit dětem naplánovat si vlastní program a také předat dětem vlastní zodpovědnost. Jednak za důsledné dodržení naplánovaného programu a také za běžné činnosti jako je vstávání, čištění zubů a nebo samostatně se nasnídat.

Hodnocení dne

Dopolední práce podle pracovních listů proběhla bez potíží. Odpolední aktivita “Boj s kouzly šamana“ byla připravena na 45minut. Nicméně, protože děti ztráceli poměrně mnoho času na sestavování jednotlivých pozic a pohyb v těchto pozicích byl pomalejší, čímž nedošlo k tak velké únavě. Z tohoto důvodu byl herní čas prodloužen o 20minut. Celkový čas hry byl tedy 65minut. Při této aktivitě byla výhoda v jednoduchých pravidlech, které si během několika úvodních kol děti velmi dobře osvojili. Nejvíce času pak ztráceli při vytváření formací, kdo půjde, a jak formaci sestavit. S tímto úkolem poměrně dobře pracovali vedoucí a instruktoři, kteří byli do hry aktivně zapojeni. Pokud by instruktoři nebyli zapojeni, bylo by tempo hry zřejmě ještě pomalejší.

Byla zde zřetelná vzájemná podpora dětí a to jak uvnitř kmene tak i mezi jednotlivými kmeny. Podpora probíhala zejména u náročnějších pozic. Tato aktivita měla pozitivní ohlas u vedoucích i u dětí krátce po samotné aktivitě. Nicméně v závěrečném dotazníku tuto aktivitu neoznačil nikdo za nejlepší, ale ani za nejhorší.

Večerní příprava odpočinkového dne probíhala v drobném chaosu. Většina dětí moc nevěděla jakou aktivitu si může zvolit. U mladších dětí pomáhali se zápisem i s návrhem aktivit starší děti a instruktoři. Některé děti vůbec nevěděly co si mají zapsat, co by vlastně měly dělat aby si odpočinuli. Další pak zapisovaly stejné činnosti jako jejich kamarádi např. „To co bude dělat Lukáš“. Směrem k těmto zápisům vedli vedoucí s dětmi diskuzi o činnostech co dělají doma, když odpočívají a společně navrhovali činnosti. Diskuze od vedoucích se nesla v duchu k neschopnosti dětí dodržet pravidla odpočinkového dne a že tím dojde k jeho zrušení ještě dříve, než vůbec začne. Tato aktivita byla pro všechny účastníky tábora naprosto nová a nesla mnoho očekávání.

7.8 Den 8 – Den dlouhého snu

Den dlouhého snu byl velmi specifickým a to pro všechny účastníky tábora. Neproběhl žádný budíček ani rozcvička, ranní hygienu provedl, nebo neprovedl každý za sebe a podle svého uvážení. Snídaně probíhala také volně. Mističky, mléko a kukuřičné lupínky připravila pro děti kuchyně. Děti se samostatně nasnídaly, umyly po sobě mističky a lžíce.

Po snídani se samostatně rozhodli k plnění naplánovaných činností z předchozího večera. Příkladem aktivit, které děti realizovaly patřilo zejména čtení knihy ve stanu, psaní dopisů, malování obrázků, povídání si s kamarádem, hraní vybíjené na hřišti a také jsme dětem umožnili sledování pohádek na dataprojektoru.

Oběd probíhal obvyklou formou, tedy nástupem, hygienou a frontou na oběd. Po obědě myl nádobí služební oddíl, ale kdo chtěl mohl s nádobím pomoci. Po obědě opět probíhal samostatný program. Takto se dařilo fungovat asi až do 17hodin. V této době se při kontrole činností objevila chyba. Některé z dětí nedodrželo pravidlo o zapsání činnosti a dodržování místa. Takže po krátkém hledání dítko bylo nalezeno ve stanu při čtení dopisů od rodičů. Nezapsání aktivity bylo porušením pravidel a tak byl samostatný program ukončen.

V době ukončení samostatného programu byla část dětí s instruktory na koupání v rybníce a ostatní děti byly svolány a byla pro ně připravena procházka po okolí jako náhradní program. Všichni jsme se sešli u večere v 18:00hod.

Po večeri proběhl táborák a velká společná reflexe odpočinkového dne.

Komentář k účastníkům z pohledu skupinové dynamiky

Program, který si zvolily samy děti byl volen s ohledem na cíl si co nejvíce odpočinout a uvolnit se. Táborový režim je náročný jak pro děti tak i pro dospělé účastníky. Také odpočinek realizovaný v polovině tábora by měl přispět k lepšímu zvládnutí dalšího táborového týdne. Protože odpočinek každý realizujeme jiným způsobem, někdo potřebuje více spát, jiný aktivně běhat a nebo se prostě jen posadit k obrazovce. Bylo dětem a vedoucím umožněno si v rámci základních pravidel dělat to, co potřebují k tomu, aby si co nejvíce odpočinuli a nabrali tak síly do dalších táborových dní.

Komentář k aktivitám programu

Samostatně volený program tohoto dne byl volen z důvodu potřeby odpočinku. V průběhu let se často v druhé polovině tábora objevovaly konflikty a to jak mezi vedoucími navzájem tak i mezi vedoucími a dětmi. S koncem tábora byla únava větší než radost z prožitých dní. Předchozí rok na táboře probíhal odpočinkový den pouze pro vedoucí a pro děti byl připraven program pod dohledem vybraných instruktorů a vedoucích z minulých let, kteří byli pro tento úkol pozváni.

Nicméně pokus o odpočinkový den pro všechny účastníky tábora byl skutečně velkou výzvou. Výzvou pro dospělé, zda dokáží dětem vytvořit vhodný prostor a také pro děti, zda zvládnou samostatně fungovat a dodržet stanovená pravidla. Vytvořit si vlastní odpočinkový plán byl výzvou i pro některé dospělé účastníky.

Základní pravidla odpočinkového dne sestávala z vytvoření si vlastního plánu činnosti v čase na dopoledne a odpoledne. U každé činnosti pak zapsané místo, kde bude probíhat. V prostoru tábora se děti mohly pohybovat bez omezení. V případě, že by měly chuť vyrazit mimo tábor, pak by musely požádat vedoucího, který by byl ochotný s dítětem činnost absolvovat. Tento případ nastal u odpoledního koupání v rybníce, kde to byl spíš podnět vedoucího a děti se přidaly. Na terase byly umístěny hodiny, podle kterých se všichni mohli orientovat. Další pravidlo umožňovalo volnost změny. Pokud si děti činnost rozmyslely, chtěly ji změnit, stačilo novou činnost vepsat jinou barvou do svého plánu. V průběhu dne vedoucí hry kontroloval dění v táboře a také konkrétní děti, zda mají činnosti zapsané a zda jsou tam, kde by podle zápisu měly být. K činnosti mohly využít veškeré prostředky, které na LPT Bytřina byly. Tedy sportovní vybavení, výtvarné pomůcky ale i deskové hry a také s obsluhou dospělého data projektor. V době přípravy individuálních programů také proběhla kontrola, zda si některé z dětí nezapsalo nějakou nerealizovatelnou aktivitu. Žádné dítě však nic takového nenavrhlo.

Večerní program formou společného táboráku s hromadnou reflexí k odpočinkovému dni, byl realizován s cílem postupného překlenutí od individuálního programu k tomu řízenému a společnému.

Komentář k reflexi

Reflexe vedená u táboráku ve velké skupině dětí, měla jistá omezení. Určitě nebyl dostatek prostoru pro individuální sdílení. Nicméně pro potřebu sdílet to nejdůležitější, pro porovnání svých zážitků se zážitky ostatních, a také pro nastartování individuálního zpracování se jevilo toto jako přínosné.

V průběhu reflexe jsme s účastníky řešili otázku, do jaké míry si podle sebe odpočinuli. Jestli skutečně dělali to co chtěli a také kdo si je vědom, že porušil některé pravidlo z odpočinkového dne. Dalším řešeným tématem bylo co bylo pro koho těžké a co je na odpočinkovém dni bavilo nejvíce.

Konkrétní odpovědi děti byly velkou měrou ovlivněny právě velkou skupinou. Metodou slepého hodnocení jsme zjistili, že většina dětí si odpočinula úplně nejvíce, menší počet dětí se potom vyjádřil, že si odpočinul, ale ne tak, jak by si odpočinul třeba doma. Nebyl nikdo, kdo by si neodpočinul vůbec.

Nejtěžší bylo pro většinu dětí, program si předem naplánovat a vymyslet aktivity, které mohou dělat. Hlavně pro mladší děti, bylo velmi náročné představit si nějaký čas pro danou aktivitu. Většině dětem se líbilo, že si mohly dělat co chtěly. Některé, naopak tvrdily, že jim tento den připadal nejnudnější z celého dosavadního tábora. Otázce o vědomém porušení pravidel předcházela vlna negativních ohlasů na adresu neznámého “pachatele“, kvůli kterému došlo ke zrušení odpočinkového dne. Nicméně i tak se zvednutím ruky přiznalo k porušení pravidel několik dětí. Odpovědí na to proč k porušení došlo bylo např. “Sice jsem věděl, že si mám jít aktivitu přepsat, ale mě nechtělo.“, “Úplně jsem se začetla do knížky a zapomněla jsem, že mám na odpoledne zapsanou jinou činnost, hned jak jsem si vzpomněla, tak jsem to opravila.“ Podrobné zdokumentování systému plánování a dodržování naplánovaného vzhledem k odpočinku u dětí, by mohlo být samostatné téma ke zpracování.

Hodnocení dne

Odpočinkový den přinesl mnoho zajímavého. Den proběhl opravdu klidně. Ve srovnání s běžným odpoledním klidem neprobíhali žádné spory mezi dětmi, které by bylo třeba korigovat. Také děti tolik nepobíhaly po táboře a celková atmosféra byla velmi klidná. Zajímavým se i jevilo, kolik dětí si zvolilo jako formu odpočinku sledování filmové pohádky.

Očekávali jsme, že tento program využije valná většina dětí. Tuto nabídku nakonec využila jen malá skupina dětí.

Vedoucí velmi pozitivně hodnotili možnost odpočinout si i za chodu tábora. Také s určitým překvapením konstatovali, že odpočinkový den nebyl ukončen hned v dopoledních hodinách, jak původně předpokládali.

Děti odpočinkový den pozitivně hodnotily již při večerní reflexi a také jej 13 dětí označilo v závěrečném dotazníku za nejlepší zážitek z tábora.

To, že tento den proběhl opravdu v klidu a děti tuto výzvu k odpočinku zvládly, byl opravdu skvělý výsledek.

7.9 Den 9 – Den chodícího teepe – výzva kmene Lakotů

Pro tento den byl naplánovaný celodenní výlet. Ranní aktivity a příprava na cestu proběhla rychle. Tábor bylo třeba opustit do 9hod., abychom stihli včas všechny naplánované aktivity.

Program celodenního výletu zahrnoval návštěvu obchodu pro doplnění nezbytných cukrovinek a nákup upomínkových předmětů. Dalším bodem bylo vydání oběda na nedalekém letišti a tam také chvilka odpoledního odpočinku. Poté pro děti již byla připravena výzva náčelníka kmene Lakotů. Po výzvě náčelníka byla pro děti připravena již tradiční táborová hra "Prachárna". Po této aktivitě už bylo třeba dojít do tábora na večeři. Večerní program probíhal formou workshopů. Trasa, kterou děti tento den absolvovaly byla asi 12 kilometrů.

Náčelník kmene Lakotů přislíbil vydání své části mapy za nalezení všech předmětů, které ztratil jeho kmen při velmi rychlém přesunu vesnice, když jim hrozilo napadení nepřáteli.

Komentář k účastníkům z pohledu skupinové dynamiky

Jednotlivé kmeny fungují se svým vedoucím dle společně nastavených pravidel. Bez větších potíží zvládají přesuny i společné úkoly. Projevují se individuality dětí. Vedoucí při vedení skupiny již může vycházet z předchozích zkušeností se skupinou. Tímto se postupně dostává do pozadí a stává se více poradcem než autoritativním vůdcem.

Komentář k aktivitám programu

Celodenní výlet obvykle u dětí nepatří mezi nejoblíbenější program tábora. Nicméně na nákup v nedaleké obci Rovné se děti vždy těší. Výjezdní oběd je spojen právě s celodenním výletem a bez větších potíží se zvládá. U dětí je dodržen stravovací i pitný režim. Tento způsob realizace se v průběhu let velmi osvědčil. Po zkráceném odpoledním klidu byla dětem předána obálka s informací o výzvě kmene Lakotů.

Úkolem dětí bylo najít na trase obrázky s indiánskými předměty a tyto předměty si zapamatovat. V cíli trasy každý člen kmene samostatně zapsal všechny indiánské předměty, které cestou viděl a zapamatoval si je. Tato aktivita byla uvedena s cílem motivovat děti

k cestě. Obrázky byly umístěny na dohlednou vzdálenost od sebe a v náročnějším, kopcovitém terénu jich bylo více. Obrázky byly zaměřeny na indiánské předměty. Tímto zaměřením jsme opět plnili cíl programu o seznámení účastníků s životem Severoamerických indiánů.

Tradiční aktivita “Prachárna“ je realizována již mnoho let na každém táborovém běhu. V této aktivitě tvoří jeden tým instruktoři a vedoucí a druhý potom děti. Úkolem jednoho týmu je schovat v herním prostoru šátek “Prachárnu“ a druhý tým musí “Prachárnu“ najít a přinést na určené místo, obvykle prostor vymezený jako vězení. Jedná se o velmi živou a v určitém směru i o kontaktní hru. Tím že hrají vedoucí proti dětem, je tato aktivita pro všechny zúčastněné velmi atraktivní.

Večer opět proběhl formou workshopů. Pro tento den byli připraveny činnosti jako je vybíjená, výroba květin z krepového papíru, deskové hry a 3D tisk.

Hodnocení dne

Program tohoto dne proběhl bez potíží. Vedoucí pozitivně hodnotili cestu oživenou obrázky, kdy spíše bylo třeba některé děti brzdit, než popohánět. Dále jsme se shodli, že pozitivní vliv na rychlost přesunu i pozitivní atmosféru v jednotlivých kmenech měl i předchozí odpočinkový den. Obvykle děti, které nejsou na delší procházky zvyklé, si velmi často stěžují na bolesti nohou a nudu pochodu již po několika málo kilometrech. V tomto případě vedoucí hlásili, že děti trasu ušly bez větších připomínek a do tábora dorazily neobvykle svěží a plni dobré nálady.

Tento den se objevil i v závěrečném dotazníku a to jako nejlepší zážitek. Za nejlepší zážitek z tábora označily dvě děti celodenní výlet, dvě potom uvedly konkrétně aktivitu “Prachárna“ a pro jedno dítě byl nejlepší zážitek nakupování.

7.10 Den 10 – Den odvážného lovce – výzva kmene Šošonů

Ranní činnosti probíhaly dne běžného táborového rytmu. Pro toto dopoledne si zvolili dva kmeny činnost dle pracovního listu “Tajné texty a znamení indiánů“. Jeden kmen pak pracoval dle pracovního listu “Pomocník na cestách – Mapa“ a další kmen pracoval dle pracovního listu “Není stupeň jako stupeň – Buzola“. Pracovní listy “Mapa a Buzola“ byly zaměřeny především na tábornické dovednosti souvisejícími s významem a použitím mapy a buzoly pro orientaci v terénu. Pracovní list “Tajné texty a znamení indiánů“ byl zaměřen na základní šifry a také na indiánské značky, které používali indiáni ke vzdálené komunikaci.

Odpoledne proběhla další výzva kmene. Náčelník kmene Šošonů přislíbil vydat svou část mapy za pomoc při lovu bizonů. Bizonů ubývá a tak je jejich lov stále obtížnější. Úkolem dětí bude ulovit bizony, které odhání lovcem z nepřáteleného kmene.

Komentář k účastníkům z pohledu skupinové dynamiky

Táborový režim se po dvou netradičních dnech vrátil do běžných kolejí. Účastníci jsou s běžným režimem již plně sžiti a těžší z úspěchů i neúspěchů svého týmu. V této fázi tábora se začínají projevovat mladší děti nastupující únavou a steskem po rodinných příslušnících. S blížícím se koncem tábora je tento stesk a očekávání shledání čím dál silnější.

Komentář k aktivitám programu

Pracovní listy “Pomocník na cestách – Mapa“ a “Není stupeň jako stupeň – Buzola“ byly zařazeny do dopolední činnosti zejména s cílem seznámit děti s prostředky, které pomáhají při orientaci v terénu. V rámci tohoto programu šlo také o částečné splnění cíle “Předat dětem tábornické dovednosti“. Praktické využití načerpaných znalostí i dovedností prověří další aktivity v CTH.

Získané dovednosti s mapou využijí účastníci při závěrečném hledání indiánské moudrosti. Pro ověření dovedností s buzolou je pak připraven krátký orientační běh.

Zařazení pracovního listu “Tajné texty a znamení indiánů“ bylo záměrné vzhledem k plnění cílů “Předat dětem tábornické dovednosti“ a “Seznámit děti s prvky života

Severoamerických indiánů“. Ověření získaných dovedností pomocí tohoto pracovního listu opět proběhlo v rámci závěrečné aktivity CTH. Kdy místo uložení indiánské moudrosti bylo zašifrováno.

Odpolední výzva kmene Šošonů spočívala v lovu bizonů. Úkolem dětí bylo ulovit co nejvíce bizonů. Bizony představovali vedoucí jednotlivých oddílů. Tito bizoni směli pouze utíkat v rámci vymezeného prostoru. Proto aby byl jejich lov ztížen, byli vybráni ke každému bizonovi vždy dvě děti, které plnily roli nepřátelských lovců. Tito lovci k odhánění bizonů používali kopí. Kopí v našem případě představovaly pěnové žížaly. Znepřátelení lovci směli být k bizonovi nejbliže na 2 metry. Úkolem dětí, tedy bylo projít kolem znepřátelených lovců a dotknout se bizona. Znepřátelení lovci mohli lovce plnící výzvu kopím zabít. V tomto případě bylo nutné se vrátit do tábora pro obnovení života. Pokud se dětem povedlo ulovit bizona, dotknout se vedoucího, vrátili se do tábora s kůží bizona, konkrétně v tomto případě šlo o zbytky skutečných kůží. Každý lovec mohl mít u sebe vždy jen jednu kůži.

Tato aktivita byla zaměřena na fyzickou náročnost i kooperaci dětí a to zejména při samotném lovu bizonů. Fyzická aktivita byla rozdělena dle herních prostorů. V blízkosti bizonů byla aktivita vysoká, docházelo zde i k vyšší motivaci a hernímu napětí. Naopak při přesunech mezi oblastí s bizony a táborem jako základním územím, šlo zejména o pomalejší tempo a vytrvalost.

Večerní program proběhl formou individuální přípravy každého kmene na závěrečné vystoupení.

Hodnocení dne

Dopolední práce dle pracovních listů proběhla bez potíží. Hodnocení odpolední aktivity "Lov bizonů" bylo provázáno rozporuplnými emocemi. Toto nejvíce příkládám rozložení intenzity dění u této aktivity. Kdy v oblasti lovu bizonů bylo vysoké herní napětí, děti se snažily bizony ulovit a vyhnout se znepřáteleným lovcům. A naopak nízké herní napětí a nízká motivace při a nutném a opakovaném překonání úseku mezi oblastmi s bizony a základnou v táboře. Motivace pro co nejrychlejší překonání této trasy byla pouze v celkovém herním čase, který byl vymezen.

Toto rozporuplné hodnocení se ukázalo také v závěrečném dotazníku. Kde jedno dítě označilo Lov bizonů za nejlepší zážitek, další tři potom za nejlepší hru a celkem pět dětí uvedlo naopak tuto aktivitu jako nejhorší.

Večerní program formou přípravy na kmenové vystoupení byl hodnocen jako

bezproblémový. Většina kmenů tento čas využila pro doladění vymyšlených nápadů a také pro zahájení tvorby kostýmních prvků.

7.11 Den 11 – Den kmenového ducha – výzva kmene Siouxů

Toto táborové ráno proběhlo jako obvykle, bez větších potíží. Před zahájením dopoledního programu bylo opět třeba pomoci s loupáním brambor k přípravě oběda. Pro tento den byl vyhlášen pracovní list “Není stupeň jako stupeň – Buzola“. Jako dopolední činnost si jej zvolil jeden kmen. Další dva kmeny pracovali dle pracovního listu “Pomocník na cestách – Mapa“ a jeden kmen pracoval si pak zvolil pracovní list “Tajné texty a znamení indiánů“. Tyto pracovní listy jsou blíže charakterizovány v předchozím dni odvážného lovce.

Odpolední výzva náčelníka kmene Siouxů spočívala ve splnění několika drobnějších úkolů, které měli za cíl prověřit spolupráci mezi členy jednotlivých kmenů. Za splnění těchto úkolů slíbil náčelník Siouxů svou část mapy.

Večerní program proběhl v duchu individuálně volených workshopů. Tento večer proběhla vybíjená, deskové hry, večer s hudebními nástroji, výroba květin z krepového papíru, drobné pohybové hry.

Komentář k účastníkům z pohledu skupinové dynamiky

Dle skupinové dynamiky by účastnické skupiny měli být v plné fázi normování. Děti přistupovaly k řešení problémů aktivně a snažily se do úkolů zapojit. Také docházelo ke konfliktům, které skupina řešila dle nastavených pravidel. Řešení konfliktů nebylo vždy úspěšné a produktivní. Úspěšnost skupiny při řešení konfliktů poměrně silně ovlivňovaly nastavené postupy z předchozích dní tábora.

Komentář k aktivitám programu

Tento den je v programu speciální. Z pohledu dramaturgie se dostáváme do přechodu mezi druhou a třetí třetinou akce, kterou lze označit jako zlatý řez. Dle zásad dramaturgie je toto období, kdy je možné na účastníky zapůsobit nejsilněji. Proto bylo uvedeno v rámci výzvy náčelníka několik stanovišť s úkoly zaměřených na spolupráci a řešení problému. Tyto aktivity byly zvoleny vzhledem k plnění hlavního cíle programu “Vytvořit spolupracující skupiny“.

Pro plnění výzvy byl stanoven herní čas 2,5 hod. každé stanoviště bylo možné plnit maximálně 30 min. i s krátkým cca 5 min. prostorem pro reflexi daného úkolu. Úkolem každého kmene bylo vybrat si ze šesti různých stanovišť, které půjdou plnit. A to tak, aby získali co nejvíce bodů. Tuto výzvu tvořily úkoly Bagr, Přebírání, Klávesnice, Mašle, Minové pole a Sovičky. Konkrétní pravidla aktivit jsou uvedena ve sborníku her, který je přílohou této práce.

Základní pravidla a popis aktivit dostal každý kmen písemnou formou. Od počátku bylo jasné, že všechna stanoviště nestihnou. Za stanoviště bylo možné získat 1–4 body za úspěšné splnění a dle výkonu v porovnání s dalšími kmeny. Nestíhnutí nebo nesplnění úkolu nebylo penalizováno. Významným prvkem pro výběr stanoviště bylo obsazení stanoviště jiným týmem. Stanoviště byla na dohled od sebe, a byl jich dostatek. Tak se podařilo zabránit zdržování jednoho kmene druhým i okoukáváním taktiky pro plnění úkolů.

Pro uvolnění z poměrně náročného odpoledního programu byli zařazeny velmi oblíbené workshopy.

Komentář k reflexy

Zařazení velmi krátké reflexe po každém splnění úkolu měla za cíl velmi rychle posouvat schopnost kmenů efektivně se domluvit na řešení problémové situace. Reflexe bohužel k tomuto nenapomáhala a tak často docházelo ke konfliktům v průběhu aktivit.

Důvodů, proč vedení reflexí nebylo efektivní může být několik. Jedním z nich mohlo být jejich vedení v krátkém čase, kdy nebylo mnoho prostoru pro vyjádření všech členů a nalezení optimálního řešení. Dalším pak nezkušenost vedoucích s aktivitami samotnými a vedením reflexe. Možnou pomocí by mohlo být vedoucí blíže seznámit s cílem aktivit a také s důležitými otázkami, které by s dětmi mohli v rámci reflexí řešit.

Hodnocení dne

Dopolední činnost kmenů dle pracovních listů probíhala bez potíží a podle systému práce každého kmene.

Hodnocení odpoledních stanovišť bylo ze strany vedoucích provázeno vlnou negativních ohlasů k realizaci reflexí v tak krátkém časovém úseku a bez kýženého efektu.

Provádění reflexí po každém stanovišti podle vedoucích vyznělo jako ztráta času. Vedoucí hodnotili koncept těchto stanovišť za velmi náročný. Konkrétně se potýkali s časovým tlakem, který intenzivně provázel všechny aktivity. Zadávání úkolů, řešení i jejich hodnocení a přesun mezi stanovišti.

Z reflexí aktivit vyplynulo, že výběr aktivit byl více méně náhodný, největší potíže měly děti s rychlým pochopením pravidel aktivity a také s domluvou při aktivitách samotných.

Odpolední výzvu s dílčími úkoly děti v závěrečném dotazníku nevedly, a to v žádném hodnocení programu.

Večerní workshopy proběhly v klidné a pohodové atmosféře.

7.12 Den 12 – Den znějících tamtamů – výzva kmene Mezkalerů

Ranní ranní činnosti proběhli bez potíží a v běžném tempu. Doporučený pracovní list pro dopolední činnost kmenů byl “Není stupeň jako stupeň – Buzola“. Dle tohoto pracovního listu pracovali dva kmeny. Jeden z kmenů si zvolil pro svou činnost pracovní list “Pomocník na cestách – Mapa“ a další kmen pracoval dle pracovního listu “Tajné texty a znamení indiánů“.

Výzva náčelníka kmene Mezkalerů spočívala v předání zprávy o chystaném lovu bizonů kmenu Lakotů. Podle tamtamů se Lakotové usadili na úrodném místě, které je skryté na rozlehlých bažinách. Úkolem dětí tedy bylo překonat bažiny a předat zprávu Lakotům. Za předání této zprávy přislíbil náčelník kmene Mezkalerů vydat svou část mapy.

Po večeri proběhlo předvedení kmenového představení na téma “V čem je náš kmen nejlepší“.

Komentář k účastníkům skupinové dynamiky

S přibližujícím se koncem tábora je na účastnících znát únava i očekávání vyvrcholení celotáborového snažení. Více se diskutují body a umístění jednotlivých kmenů. Také se projevuje vyšší těšení na rodiče a odjezd domů. Běžné úkoly v rámci táborového režimu zvládají děti bezproblémově.

Komentář k aktivitám programu

Doporučený pracovní list “Není stupeň jako stupeň“ úzce navazoval na odpolední výzvu náčelníka kmene Mezkalerů. Proto zvládnutí tohoto pracovního listu bylo zásadní pro úspěch kmene v této výzvě.

Úkol v přenesení zprávy spočíval v principu orientačního běhu podle buzoly. Úkolem dětí bylo ve dvojici projít bezpečně bažinami. Bezpečná cesta byla označena písmeny a azimutem s počtem kroků udávající vzdálenost. Označení se nacházelo na stromech ve výši očí dětí a na straně, která nebyla při zadávání azimutu vidět.

Ve vymezeném prostoru se nacházely dvě trasy, které se protínaly. Jako důkaz projití trasou ve správném pořadí bylo zaznamenat všechna písmena, která na trase byla. Pro označení první trasy bylo použito slovo “Tatanka“ a pro druhou trasu bylo použito slovo

“Lakhóta“. Dvě trasy byly připraveny proto, aby úkol mohly plnit dva kmeny v jeden čas. Rozdělení dětí do dvojic bylo podle věku nejmladší s nejstarším. Dvojice na trasu byla vypuštěna ve chvíli, kdy předchozí dvojice byla nejméně u druhého stromu na trase. Při prvním úkolu byla u dvojice prověřena dovednost pracovat s buzolou a ověření postupu, dosažením prvního písmene trasy.

V době, kdy dva kmeny plnily výzvu, další dva kmeny se věnovaly posledním přípravám na večerní vystoupení kmene.

Při odpolední výzvě se nepovedlo žádné z dvojic překonat trasu a získat tak všechny písmena ve správném pořadí. Za tuto výzvu tedy žádný kmen nezískal část mapy, ale protože se blížil dne šťastné lundy byl náčelník kmene Navahů vyslán za náčelníkem kmene Mezkalerů, aby ho výsledku výzvy informoval a nabídl mu část ulovených bizonů z předchozích aktivit. Náčelník kmene Mezkalerů pozvání přijal a protože byl s přehlídkou kmenů spokojen, vydal dětem poslední zbývající část mapy.

Hodnocení dne

Dopolední činnost podle pracovních listů proběhla bez potíží.

Odpolední orientační běh podle buzoly se ukázal jako extrémně náročný. Přestože se všechny kmeny seznámily s používáním buzoly v průběhu plnění pracovního listu. Ukázalo se, že mají s jejím správným použitím velké problémy. Řešením tohoto by bylo pravděpodobně mohlo být, zkrácení trasy např. na pět kontrolních bodů a více se věnovat samostatné přípravě při práci s buzolou.

Po večeri proběhla ukázka všech nacvičených kmenových vystoupení. Všechna vystoupení byla velmi pěkná a kreativní. Pobavily se jak vystupující kmeny tak i diváci. Tento program měl za cíl umožnit dětem tvořivou a kreativní tvorbu, předvedení se před ostatními kmeny a uvědomění si co členové kmenů umí a v čem jsou dobří.

Přestože se nepovedlo uspět ve výzvě tohoto dne, žádné z dětí tuto výzvu neuvvedlo v závěrečném dotazníku, ani jako nejlepší ale ani jako nejhorší aktivitu. Naopak kmenové představení mělo pozitivní ohlas u dětí. V závěrečném dotazníku čtyři děti uvedly kmenové představení za nejlepší hru tábora.

7.13 Den 13 – Den šťastné luny

Závěrečný den tábora byl od rána plný očekávání. Ranní činnosti proběhly již zaběhlým způsobem. Kromě mapy, kterou děti získávaly za plnění výzvy náčelníků různých kmenů. S dávnou legendou o Jednotě světa se dochovaly také texty, které souvisejí s odhalením ukryté moudrosti. Dopoledním úkolem dětí, bylo tyto texty najít a rozluštit.

Jakmile měli texty nalezené tak bylo třeba složit všechny získané části mapy do jednoho obrazu. Proto každý kmen vybral dva zástupce, kteří se pustili do skládání mapy a zbytek kmene se snažil rozluštit texty.

Složení téměř kompletní mapy (jeden díl byl nenávratně ztracen) a rozluštění všech textů proběhlo až po poledním klidu.

Jakmile byla mapa kompletní bylo třeba postupovat dle rozluštěných textů. Podle dávné legendy je moudrost indiánů ukryta tam, kde se potkal muž přicházející z východu a muž přicházející ze severu. Cesty obou mužů byli přesně popsány v zašifrovaném textu. Jakmile kmeny přenesly do mapy získané informace a našly místo, kde by měla být moudrost ukryta. Vyzvali moudrost hledat.

V poměrně krátkém čase proběhl slavnostní návrat kmenů do tábora s nalezenou Indiánskou moudrostí a sladkým pokladem, který byl v blízkosti moudrosti uložen.

Po návratu všech kmenů, byla slavnostně indiánská moudrost rozbalena a vyvěšena, tak aby si každý mohl svitek s moudrostí indiánů prohlédnout. Následně proběhlo slavnostní vyhodnocení tábora s předáním cen za individuální hodnocení a také s předáním pamětních listů. Každý účastník získal svůj pamětní list s jednou Indiánskou moudrostí, kterou si odveze a bude dále ochraňovat.

Po celkovém vyhodnocení proběhlo ještě písemné vyplnění závěrečného dotazníku.

Po večeři proběhlo balení a příprava na velkou a velmi očekávanou Indiánskou taneční slavnost.

Komentář k účastníkům z pohledu skupinové dynamiky

Závěrečný den je pro účastníky velmi emočně vypjatý. Tento den je naplněn napětím očekávaného vrcholu celotáborové hry. Zda dojde ke splnění úkolu a také k získání sladké odměny. Účastníci prožívají radost z úspěchu či zklamání z neúspěchu při vyhlášení celkového hodnocení. S koncem tábora pak také souvisí loučení s novými kamarády a také těšení se na rodiče a další průběh prázdnin. Zejména ve večerních hodinách jsou emoce velmi silně prožívané.

Komentář k aktivitám programu

Dopoledním úkolem kmenů bylo najít části textu a rozluštit je. Tento text jim měl odhalit místo, kde je ukryta moudrost indiánů. Jednotlivé části textu byly rozmístěny v prostoru tábora. Text byl zašifrován pomocí několika různých šifer, se kterými se kmeny seznámily při práci s pracovním listem "Tajné texty a znamení indiánů".

Složení mapy z částí, které měly u sebe kmeny z Bystřinských plání bylo vedeno z důvodu potřebné spolupráce mezi kmeny. Žádný kmen, by bez spolupráce s ostatními, nezískal cestu k ukryté moudrosti. Proto, aby se složení mapy mohlo proběhnout bez komplikací, bylo třeba omezit počet dětí u skládání mapy. Tohoto bylo dosaženo výběrem zástupců kmenů.

V zašifrovaném textu bylo uvedeno, kudy šel muž z východu a kudy muž ze severu. Tyto trasy bylo třeba vyznačit do mapy a v jejich průsečíku byla moudrost ukryta.

V místě, kde byla ukryta moudrost indiánů se také nacházel sladký poklad. Moudrost byla jeden svitek označený všemi barvami, tedy náležející každému kmenu stejně. Sladký poklad byl potom rozdělen pro každý tým jednotlivě a pro všechny stejnoměrně. Úkolem účastníků bylo po celou dobu tábora získat moudrost indiánů. Sladký poklad byl jen další odměnou.

Po návratu kmenů s moudrostí a sladkým pokladem proběhlo slavnostní vyhodnocení v kostýmech. V rámci tohoto vyhodnocení jsme všem kmenům sdělili, že všichni úkol pro který byli vyvoleni Velkým Manitou splnili, neboť se jim všem společně povedlo získat moudrost indiánů.

Bodové vyhodnocení je tak až druhořadé a je jen ukazatelem jak se jednotlivým kmenům dařilo plnit výzvy a další táborové úkoly. Dále také proběhlo ocenění dětí s nejvyšším počtem získaných osobních bodů, které prezentovaly korálky na indiánském náhrdelníku. V rámci vyhodnocení jsme s dětmi také prošli očekávání, které měly od tábora v první den. Zda se je povedlo splnit či ne. Společně jsme si potvrdili, že většinu očekávání od tábora jsme splnili.

Na závěr vyhodnocení proběhlo poděkování všem účastníkům tábora a to jak dětem, tak vedoucím a personálu. Poté už v jednotlivých kmenech proběhlo osobní předání pamětních listů a rozdělení sladké odměny.

Před večerí proběhlo hromadné vyplnění závěrečného dotazníku, který byl použit jako podklad pro tuto práci.

Po večerí proběhlo balení a závěrečná diskotéka. V rámci diskotéky byla pro děti připravena rozlučková aktivita “vzpomínka na tábor“. Každý účastník měl na zádech nalepený papír a každý, kdo chtěl dotyčnému napsat něco pěkného, co se týká tábora, co spolu třeba prožili, nebo mu napsat kontakt na sebe, nebo jen nějaký vzkaz pro radost. Mohl k tomu volně využít právě tuto aktivitu. Aktivita byla ukončena v době, kdy už všichni vypadali, že napsali všem komu chtěli a hromadně proběhlo sundávání a složení papíru s dodatkem, že přečíst si jej mají později, třeba až zítra budou čekat na rodiče, nebo prostě až budou v klidu. Většina dětí byla ale velmi zvědavá a tak si vzkazy přečetly ještě ten večer.

Pro dospělé účastníky tábora již několik let funguje obálková metoda vzkazů. Obálky jsou k dispozici celý poslední večer a všichni mají možnost napsat do podepsaných obálek vzkaz konkrétním lidem.

Po poslední písničce proběhlo tradiční rozloučení s Bystřinou a to hromadným zvoláním “Ahoj Bystřino“ které je vždy slyšet zpět a to díky ozvěně vytvářené okolními kopci.

Hodnocení dne

Ranní činnosti proběhli běžným a již zažitým způsobem. Dopolední hledání textů a luštění proběhlo v klidu a bez větších komplikací. Podle hodnocení vedoucích se díky množství různých šifer povedlo práci rozdělit mezi většinu dětí. Pouze některé méně aktivní

děti se luštění neúčastnili.

Skládání mapy proběhlo také bez větších komplikací. Vedoucí byli pozitivně překvapeni tím, že děti v průběhu tábora svěřené části mapy skutečně měly poctivě uložené a někde je neztratily. Při skládání mapy byl problematické pohybování jednotlivých částí, což se povedlo vyřešit průhlednou lepenkou a slepováním jednotlivých částí.

Pro děti bylo problematické vyřešit význam rozšifrovaných textů s použitím mapy. Bylo třeba je návodnými otázkami popostrčit k zaznamenání trasy obou mužů pomocí fixu. Další zádrhel nastal v okamžiku, stanovení reálného místa, kde by se moudrost měla nacházet. Mapa byla vytvořena jako napodobenina indiánské mapy. Reálně zde byl zaznamenán tábor, cesty, kopce a lesy ovšem jejich označení bylo indiánské. Což dětem ztěžovalo orientaci v takové mapě. Pro některé bylo významně složité pochopit proč je na mapě uvedený černý hvozď nebo železnice, když v okolí tábora takové místo není.

Pouze jeden kmen měl výrazně větší problém s orientací na mapě a tak vyrazil na jiné místo. Nicméně i tento kmen nakonec dorazil na správné místo.

Velmi zajímavým prvkem bylo samotné hledání indiánské moudrosti. Děti nevěděly jak moudrost vypadá, a o existenci pokladu v její blízkosti se dozvěděly, až těsně před odchodem. První kmen, který na určené místo dorazil bez dalšího prohledávání místa našel moudrost a odnesl ji do tábora. Na další kmemy tak zbyl tedy jen sladký poklad. První kmen donesl do tábora pouze moudrost bez pokladu. Jejich poklad jim donesl jiný kmen a to dle rozhodnutí dětí.

Rozhodnutí, vzít poklad a jít a nebo hledat moudrost je také na úvaze dětí. Přičemž poklad byl umístěn viditelně a moudrost schována pro pozorného hledače.

Pro případ, že by všechny kmemy přinesly do tábora pouze poklad a moudrost zůstala ukryta má tato celotáborová hra alternativní vyhodnocení. Kdy jsou děti seznámeni s kolonizováním indiánů a zabírání jejich území k těžbě drahých kovů a dalších surovin. Srovnatelně se získáním jejich pokladu. Závěrem toho alternativního vyhodnocení by byly děti vyzvány k nápravě a vybraní zástupci by s vedoucím vyrazili moudrost najít.

Vyhodnocení v kostýmech proběhlo ve slavnostní atmosféře a bylo velmi pěkným závěrem.

Vyplnění závěrečného dotazníku proběhlo bez větších potíží. Dotazník děti vyplnily anonymně a dobrovolně. Pro některé děti bylo třeba připomenout odehrané hry a jejich názvy, aby mohly vyplnit otázky k programu týkající se nejlepší či nejhorší hry.

Večerní diskotéka proběhla ve velmi veselé náladě, i když pro některé a to tentokrát spíše pro starší děti, byla emočně náročnější a tak se objevily i slzy.

7.14 Den 14 - Odjezd

Toto ráno probíhaly přípravy na odjezd dětí. Po budíčku proběhla ranní hygiena poté snídaně a dobalení posledních věcí. Dopoledne pak proběhl úklid stanů a také sběr odpadků po táboře. Poté už děti netrpělivě očekávaly příjezd rodičů. Někteří rodiče jezdí pro děti ještě před oficiálním ukončením tábora v 11 hod.

Předávání dětí rodičům je vždy velmi silný zážitek. Radost dětí z příchodu rodičů je veliká. Děti často nutně musí ukázat rodičům stan kde bydlely a překotně jim vyprávějí zážitky z tábora.

Odjezdový dne je vždy poměrně náročný a hektický. Vedoucí se věnují dětem a úklidu. Personál potom balení táborového vybavení.

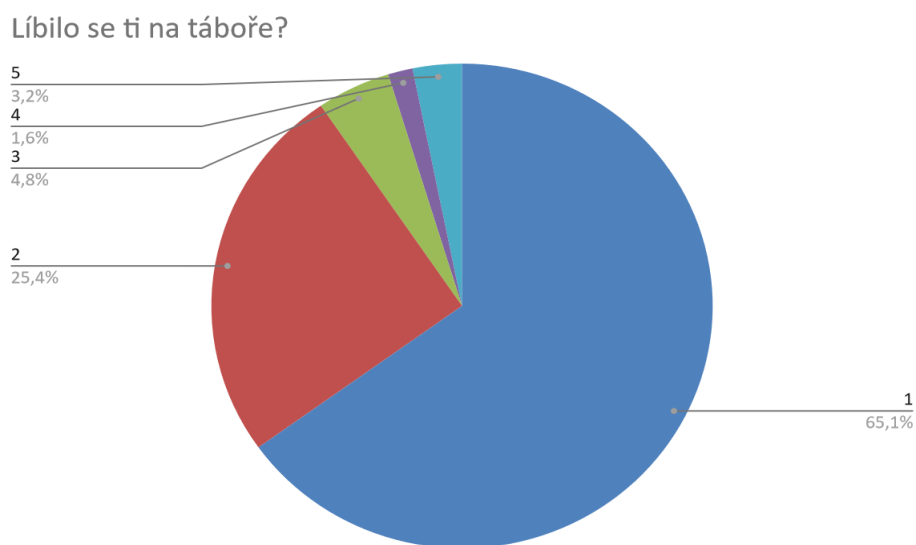
Po předání všech dětí rodičům, dobalením posledního vybavení a předáním tábora dalším táborovým vedoucím, na které jejich dobrodružství na táborové základně Bystřina teprve čeká, nastává chvíle oddechnutí s pocitem dobře odvedené práce.

8. Závěrečný dotazník

V této kapitole je uvedeno hodnocení účastníků o průběhu tábora LPT Bystřina 2018 s CTH Pátrání po indiánské moudrosti. Dotazník byl nezletilými účastníky vyplněn dobrovolně a anonymně se souhlasem rodičů.

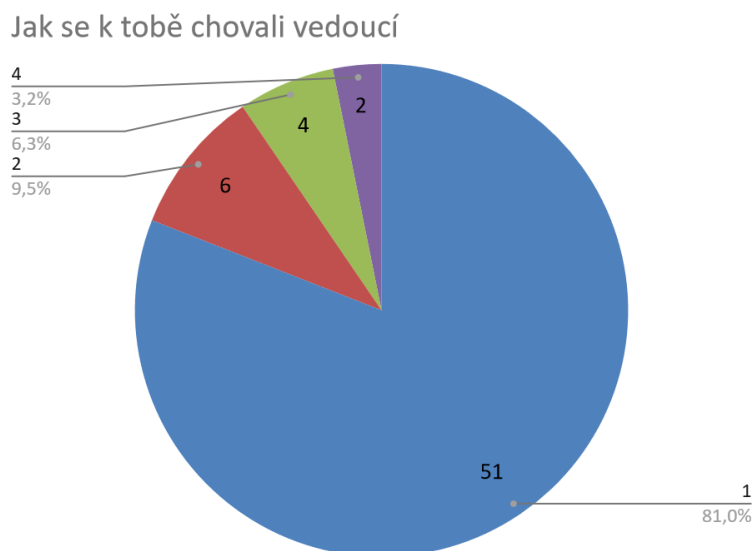
8.1 Spokojenost dětí na táboře

Celkovou spokojenost dětí na táboře jsme v dotazníku zjišťovali otázkou “Líbilo se ti na táboře?” Volbou odpovědi hodnocením jako ve škole, tedy jednička nejlepší a pětka nejhorší, odpovědělo celkem 41 dětí jedničkou, 16 dětí dvojkou, 3 děti zvolili trojku jedno potom čtyřku a dvě děti zvolily pětku. Součtem dětí, kteří volili hodnocení jedna a dva, lze říci, že na táboře se líbilo celkem 90% dětí. Přehledně toto uvádí graf 1.



Graf 1 Líbilo se ti na táboře? (Zdroj: vlastní zpracování)

Spokojenost dětí s chováním vedoucích jsme zjišťovali další otázkou “Jak se k tobě chovali vedoucí?” Volbou odpovědi bylo opět hodnocení jako ve škole. Celkově bylo s chováním vedoucích i instruktorů spokojeno 57 dětí, ti zvolili hodnocení 1 a 2. Šest dětí potom bylo s chováním instruktorů nespokojeno, ti zvolili hodnocení 3 a 4. Toto zobrazuje graf 2.



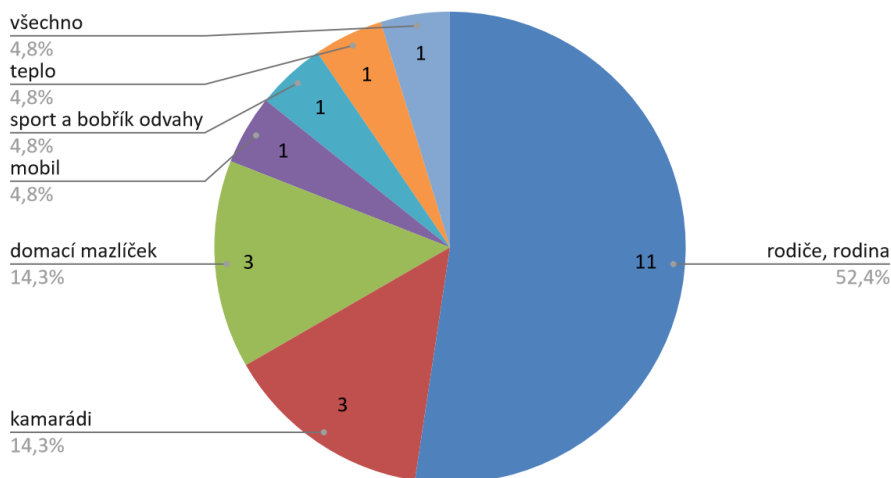
Graf 2 Jak se k tobě chovali vedoucí? (Zdroj: vlastní zpracování)

Na otázku zda byly děti spokojeny ve svých kmenech odpovědělo celkem 57 dětí, že ano, a 6 dětí potom odpovědělo, že ve svém kmeni spokojené nebyly.

Další otázka se týkala zda dětem na táboře něco chybělo a pokud ano, tak co to bylo. Na otázku “Chybělo ti něco na táboře?” odpovědělo 43 záporně. Naopak 20 dětí odpovědělo, že jim na táboře něco chybělo.

Nejvíce dětem chyběli rodiče a rodinní příslušníci, dále potom kamarádi a domácí mazlíčci. Mezi odpověďmi dětí byl i mobilní telefon, sport, bobřík odvahy, ale i teplo nebo také všeobecné všechno. Podrobně toto zobrazuje graf 3.

Co ti chybělo?



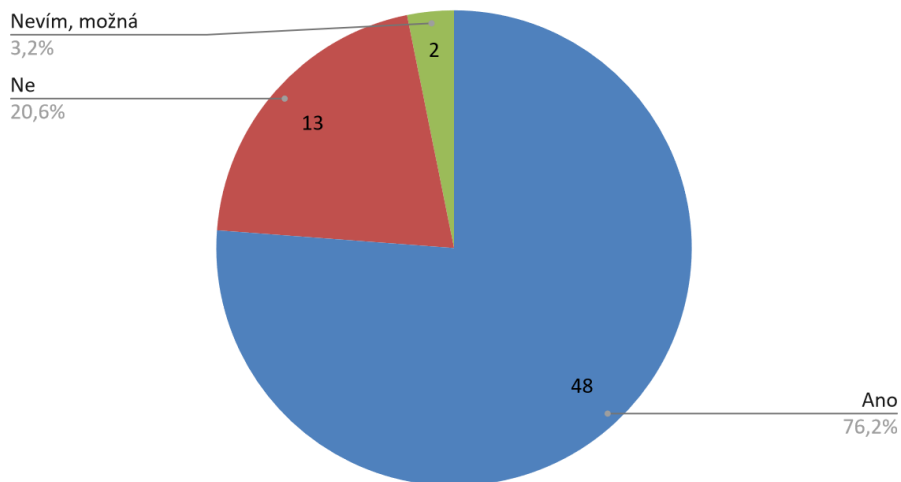
Graf 3 Co ti chybělo? (Zdroj: vlastní zpracování)

Další otázkou ve vztahu ke spokojenosti dětí byla otázka “Změnil(a) bys na táboře něco?” Navazovala na tuto otázku rozšiřující “Pokud ano, tak co by to bylo?” Na otázku o změnách odpovědělo celkem 46 dětí, že by na táboře neměnily nic. Změnu by na táboře provedlo 14 dotázaných dětí. Na tuto otázku potom neodpověděly 3 děti.

Čeho by se měli změny týkat odpověděly tři děti, že by změnily stany další dvě děti by změnily záchody. Další individuální odpovědi potom byli o změnách v jídle a v použití dvou talířů místo jedné misky. Další změnou by podle jedné odpovědi mělo být topení ve stanech. Navrhované změny se také týkaly programu. Konkrétně by jedno dítě změnilo indiány, další potom pirátskou vybíjenou a jedno dítě by rádo mělo více workshopů. Zajímavou odpovědí na tuto otázku byla odpověď “chování dětí“. V tomto případě již od autora nelze získat doplnění odpovědi.

Poslední otázkou zaměřenou na spokojenost dětí byla otázka: “Chtěl(a) bys jet na tábor i příští rok?”. Na tuto otázku odpovědělo 48 dětí “Ano“, 13 dětí odpovědělo “Ne“ a 2 děti potom doplnily odpověď “Nevím, možná“. Toto přehledně uvádí graf 4.

Chtěl(a) bys jet na tábor i příští rok?



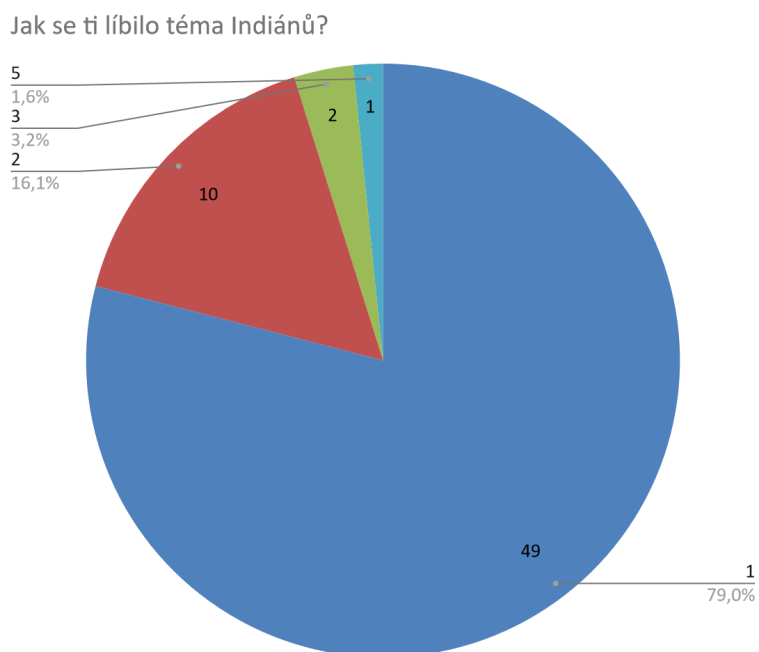
Graf 4 Chtěl(a) bys jet na tábor i příští rok? (Zdroj: vlastní zpracování)

Na základě výše uvedených odpovědí lze říci, že většina dětí na táboře byla spokojena. Tímto jsme ověřili naplnění cíle “Využití volného času k rekreaci v přírodě“. Do dalších táborových běhů je možné se zamyslet nad změnami, které děti navrhly. Například je možné se zaměřit na pravidelné pořádání večerního programu formou workshopů, případně zajistit omývání misek od polévky, před podáváním druhého jídla. Pozitivním zjištěním je, že i přes digitální dobu, pouze jedno dítě uvedlo mobilní telefon jako věc, která mu na táboře nejvíce chyběla.

8.2 Hodnocení celotáborové hry

Pro hodnocení celotáborové hry jsme do závěrečného dotazníku zařadili otázky, týkající se oblíbenosti tématu Indiáni. Dále jsme se dětí ptali na celkové hodnocení programu a také konkrétně na to která hra byla podle dětí nejlepší, a která byla dle dětí nejhorší.

Oblíbenost tématu CTH Indiáni jsme zjišťovali otázkou: “Jak se ti líbilo téma Indiánů?” Na tuto otázku odpovídaly děti volbou hodnotící škály stejně jako ve škole, tedy jednička nejlepší až pětka nejhorší. Jedničku vybralo 49 dětí, dvojku dalo 10 dětí, trojku potom 2 děti a 5 zvolilo 1 dítě. Jedno dítě na tuto otázku vůbec neodpovědělo. Přehledně toto zobrazuje graf 5. Dle těchto odpovědí dětí, lze říci, že děti byly se zvoleným tématem Indiáni velmi spokojené.

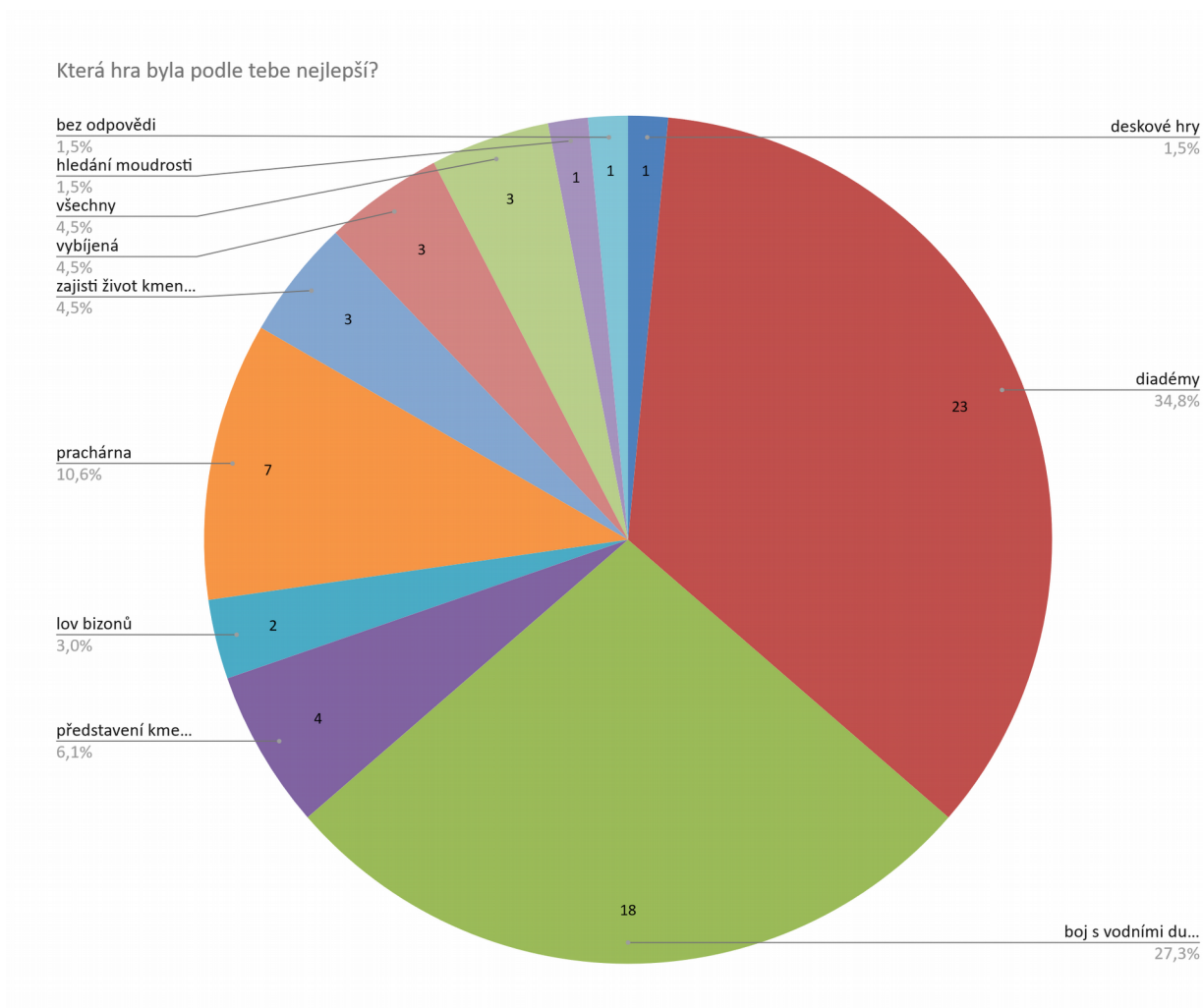


Graf 5 Jak se ti líbilo téma Indiánů? (Zdroj: vlastní zpracování)

Obecné hodnocení odpoledního celotáborového programu jsme u dětí zjišťovali otázkou „Jak se ti líbil odpolední celotáborový program?“. Opět děti měly vybrat hodnocení jako ve škole. Pro odpověď na tuto otázku využily děti stupnici pouze od 1 do 3. Přičemž, 48

děti ohodnotilo CTH jedničkou, 10 dětí dvojkou a trojku vybraly 4 děti. Dle tohoto hodnocení lze říci, že s odpoledními aktivitami byla spokojena valná většina dětí.

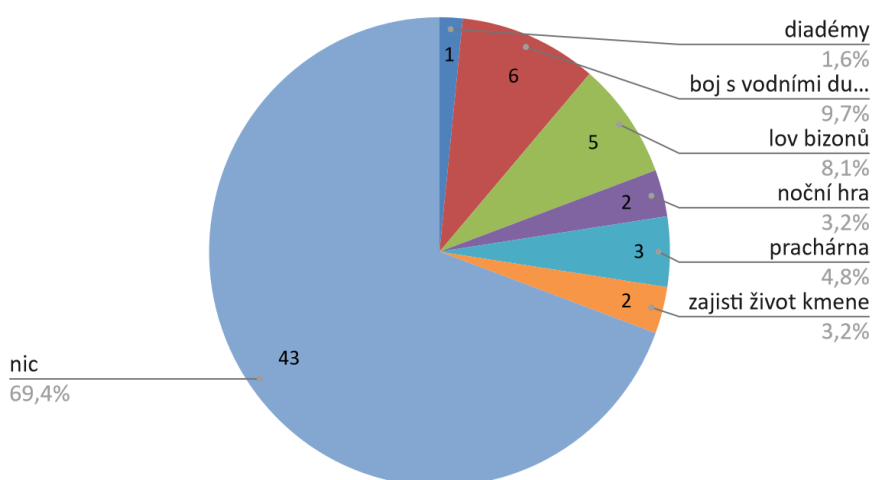
Další otázka se týkala nejlepší hry. Ptali jsme se dětí otázkou: “Která hra byla podle tebe nejlepší?”. Za nejlepší hru označilo 23 dětí aktivitu „Diadémy pro náčelníka“. Za druhou nejlepší hru označily děti “Boj s vodními duchy“ a to konkrétně v 18 případech. Za třetí nejlepší hru označily děti hru “Prachárna“, tuto hru označilo celkem 7 dětí. Mezi nejlepší hry se dále zařadily aktivity jako je “Představení kmenové divadla, Zajištění života kmene, Vybíjená, Lov bizonů, Hledání moudrosti a deskové hry“. Tři děti označily za nejlepší hru “všechny“ a jedno dítě potom na tuto otázku vůbec neodpovědělo. V této otázce bylo pro děti velmi těžké vybrat jen jednu aktivitu. V případě označení více her, byla započítána každá jako samostatná odpověď. Odpovědi přehledně zobrazuje graf 6.



Graf 6 Která hra byla podle tebe nejlepší? (Zdroj: vlastní zpracování)

Obdobně jako jsme se dotazovali na nejlepší hru byla v dotazníku uvedena otázka na hru naopak nejhorší. Pokládali jsme otázku “Která hra byla podle tebe nejhorší?“ Nejvíce dětí uvedlo, že žádná hra nebyla nejhorší. Celkem 6 dětí uvedlo za nejhorší hru “Boj s vodními duchy“. Za třetí nejhorší hru uvedlo 5 dětí “Lov bizonů“. Dále za nejhorší hry uvedly děti aktivity “Prachárna, Zajisti život kmene, Noční hra a Diadémy pro náčelníka“. Přehled her zvolených dětmi za nejhorší přehledně zobrazuje graf 7.

Která hra byla podle tebe nejhorší?



Graf 7 Která hra byla podle tebe nejhorší? (Zdroj: vlastní zpracování)

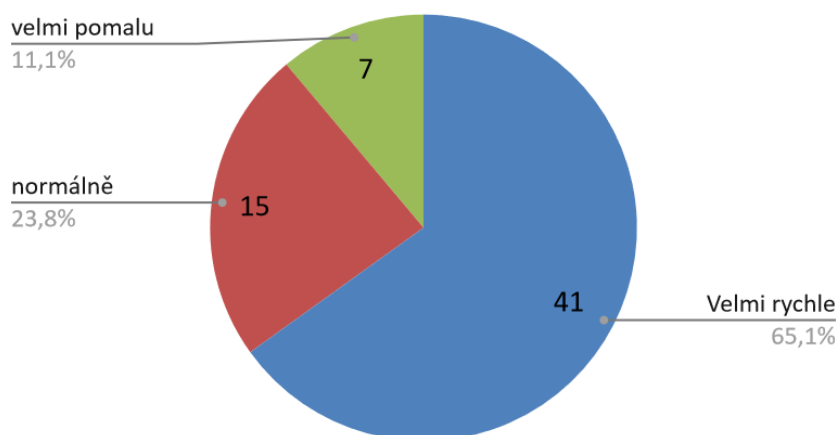
Otázkami na téma CTH a hodnocení nejlepší a nejhorší aktivity bylo cíleno na ověření, zda realizované aktivity byly v rámci programu vhodně volené. Hodnocení aktivit je vždy velmi subjektivní a tím, že proběhlo až s odstupem času v závěru tábora může být zkreslené. V tomto ohledu je velmi dobrým závěrem, že pro valnou většinu dětí nebyla žádná hra úplně nejhorší. Druhým pozitivním bodem je pak to, že z uvedených aktivit žádnou neoznačilo příliš mnoho dětí.

8.3 Organizace celotáborové hry

Pro získání hodnocení organizace CTH účastníky jsme zařadili do závěrečného dotazníku následující otázky, které se týkaly plynutí času stráveného na táboře, hodnocení možnosti spolurozhodovat o volbě dopoledního programu a úrovně pracovních listů.

Pro zjištění, zda byl celkový program vhodně nastavený jsme dětem položili otázku “Jak rychle ti tábor utekl?” Děti měli vybrat jednu ze tří odpovědí a to velmi rychle, normálně a velmi pomalu. Odpověď velmi rychle zvolilo celkem 41 dětí. Normálně potom utekl tábor 15 dětem a velmi pomalu utekl potom 7 dětem. Toto přehledně zobrazuje graf 8.

Jak rychle ti utekl tábor?

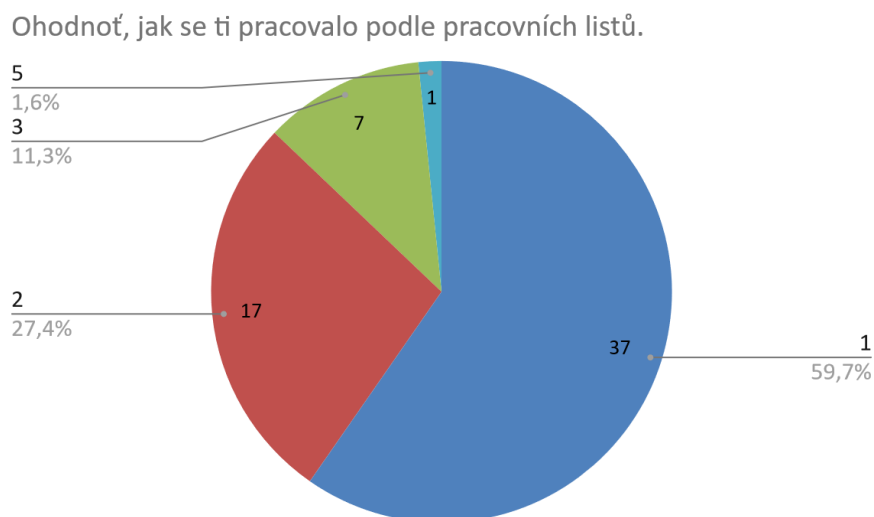


Graf 8) Jak rychle ti utekl tábor? zpracování vlastní

Zda děti byly spokojené s možností zvolit si dopolední činnost a tím se tak podílet na spolurozhodování o dílčí náplni činnosti i s možností nečinnosti. Byla v dotazníku uvedena otázka “Vyhovovalo ti zvolit si dopolední činnost?”. Na tuto otázku odpovědělo 59 dětí ano, vyhovovalo. Třem dětem potom tato možnost volby nevyhovovala a jedno dítě svou odpověď neuvvedlo.

Položením otázky “Ohodnot, jak se ti pracovalo podle pracovních listů?” jsme zjišťovali, zda vytvořené pracovní listy byly pro děti vhodně sestavené, Hodnotící škála pro tuto otázku byla od 1 do 5 stejně jako ve škole. Celkem 37 dětí ohodnotilo svou činnost dle

pracovních listů jedničkou. Dvojku potom zvolilo 17 dětí. Trojkou ohodnotilo pracovní listy 7 dětí a 1 dítě potom zvolilo hodnocení pět. Jedno dítě neuvedlo žádnou odpověď. Tyto odpovědi přehledně uvádí graf 9.



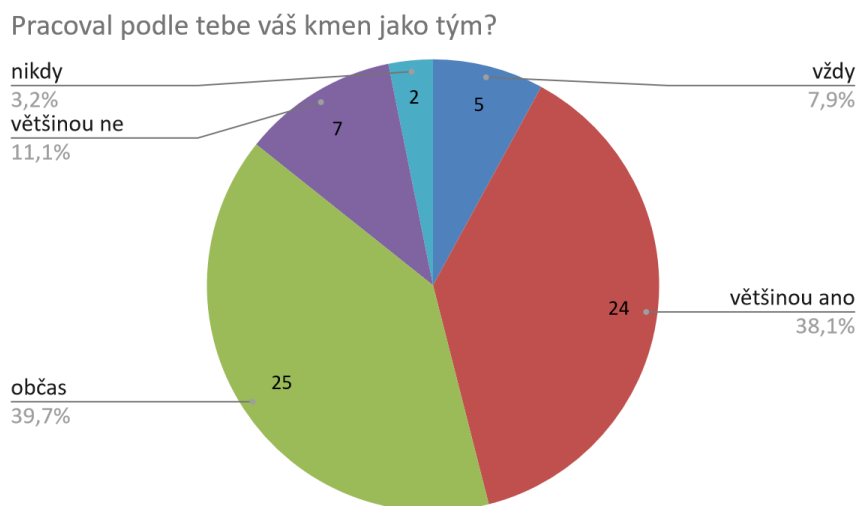
Graf 9) Ohodnoť, jak se ti pracovalo podle pracovních listů. (Zdroj: vlastní zpracování)

Z hodnocení otázek týkajících organizace CTH můžeme odhadovat, že se povedlo realizovat program, který více než polovinu dětí vtáhl do tzv. “Plynutí“. Možnost podílet se na spolurozhodování o náplni dopoledního programu potom ocenili téměř všechny děti. Pozitivní je i hodnocení dětí o práci dle pracovních listů. Kdy velmi dobré hodnocení udělilo téměř 90% dětí.

8.4 Hodnocení spolupráce, získání nových zkušeností a zážitků

Pro získání náhledu na hodnocení týmové spolupráce, nově nabytých znalostí, dovedností a zážitků jsme dětem v rámci závěrečného dotazníku položili následující otázky.

Pro zjištění dosažené úrovně spolupráce v kmenech byla dětem položena otázka “Pracoval podle tebe váš kmen jako tým?”. Forma odpovědi byla na pětistupňové škále od vždy po nikdy. Podle 5 dětí jejich kmen pracoval vždy jako tým. Odpověď většinou ano zvolilo 24 dětí. Podle 25 dětí jejich kmen spolupracoval občas. Odpověď většinou ne zvolilo 7 dětí a dvě děti odpověděly, že jejich kmen nikdy nepracoval jako tým. Toto přehledně uvádí graf 10.



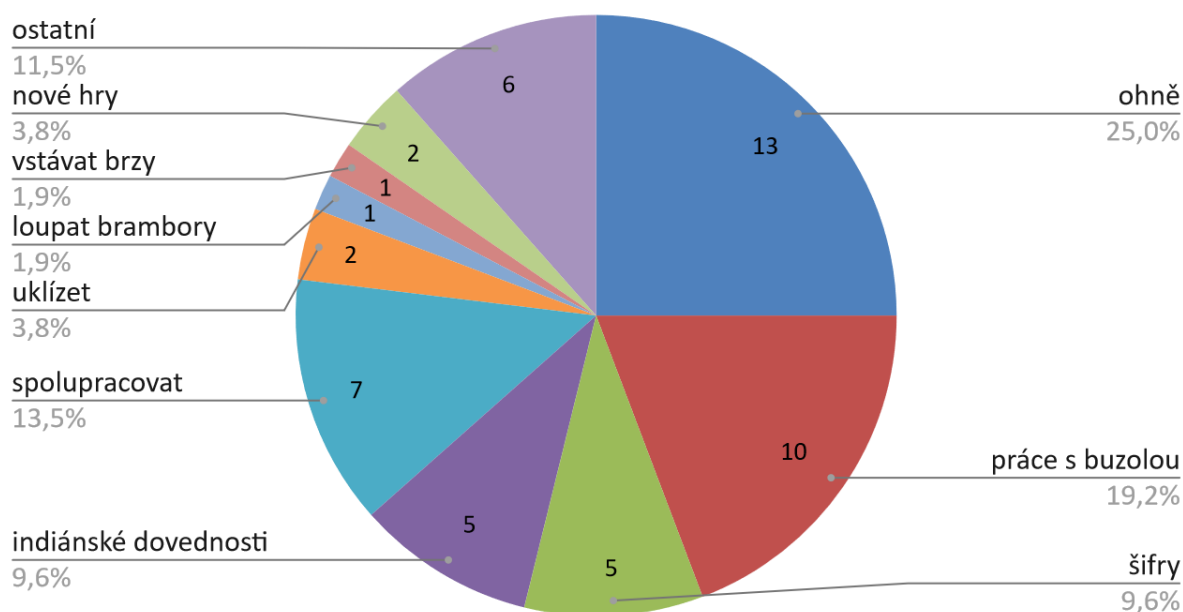
Graf 10) Pracoval podle tebe váš kmen jako tým? (Zdroj: vlastní zpracování)

Otázka “Naučil(a) ses na táboře něco nového?” byla zařazena pro ověření individuálního vnímání získání nových dovedností a znalostí. Na tuto otázku odpovědělo 55 dětí ano, naučily se něco nového. Pouze 8 dětí odpovědělo negativně.

Na tuto otázku navazovalo rozšíření “Pokud ano, tak co to bylo?” Odpovědi byly velmi individuální, ale pro zpřehlednění se daly odpovědi rozdělit do několika skupin. První skupinu tvořili znalosti a dovednosti spojené s rozdělováním ohně. Další skupinou byla práce s buzolou, zde byly zahrnuty všechny odpovědi, které se týkaly buzoly. Ve skupině indiánské dovednosti byly zařazeny odpovědi, které se týkaly získaných dovedností v rámci indiánského

tématu. Konkrétně zde byly zařazeny odpovědi jako je “házet tomahawkem, střílet lukem a šípem, indiánské písničky, vyrábět lapač snů a něco o indiánech“. Další odpovědi byly uvedeny individuálně. Odpovědi jsou přehledně zobrazené v grafu 11.

Naučil(a) ses na táboře něco nového? Pokud ano, tak co to bylo?

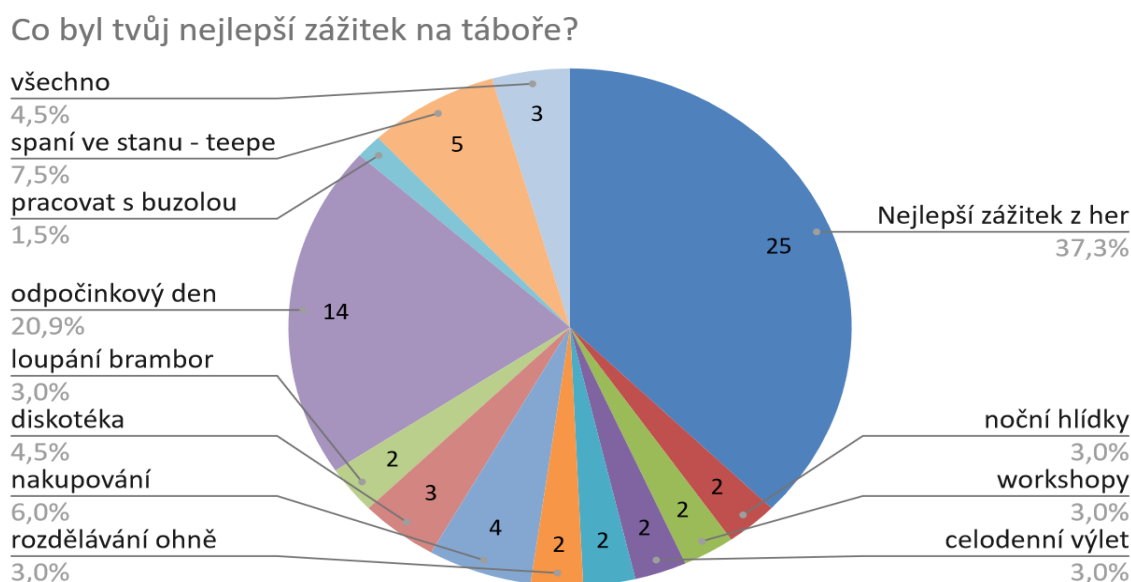


Graf 11) Naučil(a) ses na táboře něco nového? Pokud ano, tak co to bylo? (Zdroj: vlastní zpracování)

Další otázka “Co byl tvůj nejlepší zážitek na táboře“ byla v dotazníku uvedena s cílem odhalit co děti konkrétně považují za nejlepší zážitky, které si z tábora odnáší. Pro zjednodušení a přehlednost byla vytvořena skupina zážitků z her kam byly zařazeny odpovědi v podobě konkrétních her. Další odpovědi byly co nejvíce rozmělněny tak, aby byla zachována rozmanitost jedinečných zážitků účastníků.

Nejvíce odpovědí o nejlepším zážitku se týkalo hraní konkrétní hry a to celkem u 25 dětí. 14 dětí potom uvedlo jako nejlepší zážitek odpočinkový den. Další kategorie zážitků byli poměrně individuální. Nicméně za nejlepší zážitek považovaly děti opravdu celou škálu táborových činností. Pro 5 dětí bylo nejlepším zážitkem spát ve stanu Teepee. Mezi nejlepšími zážitky se objevily aktivity jako celodenní výlet, nakupování, diskotéka ale i táborák nebo

loupání brambor. Všechny odpovědi přehledně zobrazuje graf 12.



Graf 12) Co byl tvůj nejlepší zážitek na táboře? (Zdroj: vlastní zpracování)

V oblasti hodnocení spolupráce v kmenech je velmi pozitivní, že valná většina dětí alespoň občas zažila jaké je to být součástí spolupracujícího týmu. Jedním z cílů CTH bylo předat dětem nové znalosti a dovednosti což se povedlo téměř u 90% dětí. Také otázka týkající se nejlepších zážitků umožnila vhléd do významných prožitků, které si účastníci z tábora odvázejí. V této oblasti bylo překvapující, že téměř čtvrtina dětí označila za největším zážitek odpočinkový den.

Na základě závěrečného dotazníku lze říci, že děti celkově velmi pozitivně hodnotily průběh celého tábora. Valné většině dětí se na táboře líbilo a přes tři čtvrtiny dětí by na tábor jelo znovu. Velmi pozitivně hodnotili děti i téma celotáborové hry a to všechny až na tři děti, které daly horší hodnocení. Uvedené aktivity a hry měli také mnoho pozitivních ohlasů a přestože se na postu hry nejhorší objevilo několik her. Žádnou z nich nevybral větší počet

dětí. Nejvíce dětí nevybralo žádnou hru jako nejhorší. Zajímavým se ukázalo hodnocení spolupráce, kdy necelá polovina dětí uvedla, že jejich kmen fungoval jako tým “vždy“ a nebo “většinou ano“. Na snahu o spolupráci pak ukazuje hodnocení necelých 40% dětí, kdy uvedly, že jejich kmen pracoval jako tým “občas“. Jedním z cílů CTH bylo předat dětem nové znalosti a dovednosti, což se povedlo téměř u všech dětí. Téměř všechny děti se naučily na táboře něco nového. Neodmyslitelně k táboru patří také zážitky, které byly dle odpovědí dětí velmi pestré.

8.5 Celkové zhodnocení realizace tábora

Při realizaci CTH Indiáni – Pátrání po indiánské moudrosti na LPT Bystřina se povedlo zrealizovat všechny plánované aktivity. Celkový dojem z tábora byl od dětí i vedoucích velmi pozitivní. Indiánské téma se většině dětem velmi líbilo. Do předkládaných aktivit se děti aktivně zapojovaly a celkový průběh tábora proběhl bez větších potíží a plynule.

Rozdělení aktivit v rámci táborového dne na samostatnou dopolední činnost dle pracovních listů a na odpolední společné plnění výzvy se ukázalo jako vhodné. Jednak se tímto povedlo přenést více odpovědnosti za rozhodování a bodové výsledky na jednotlivé kmény, což děti pozitivně hodnotili. A také proto, že tak organizačně vznikl vhodný prostor pro fyzickou přípravu náročnějších odpoledních her.

V prvních dnech tábora se některé kmény potýkali při práci s dopoledními pracovními listy s problémy ohledně pochopení a nastavení systému práce. Nejvíce otázek se týkalo organizace, kdo má úkoly zadávat, zda vedoucí a instruktoři, nebo jestli mají děti pracovat samostatně. Také vznikaly drobné dotazy, jak mají být splněné některé úkoly. Tyto problémy mohou mít několik příčin. Vedoucí nebyli zvyklí pracovat podle těchto pracovních listů. Pro některé vedoucí bylo náročné zaměřit se na plnění úkolů, dle zadaného hodnocení. Nicméně i přes tyto počáteční problémy si každý kmen s prací podle dopoledních listů poradil. Někteří vedoucí pozitivně hodnotili možnost výběru a také konkrétní náplň dopolední činnosti.

Jedním z použitých prvků zážitkové pedagogiky bylo zařazení reflexí po některých aktivitách. Právě s vedením reflexe měli vedoucí největší potíže. Nejtěžší bylo pro vedoucí nalézt vhodnou otázku a případně vhodně rozvinout odpovědi dětí. Z celkového vyznění byli

dle vedoucích reflexe zbytečná ztráta času. Přesto však děti v průběhu některých reflexí dokázaly v celku dobře odhalit klíče k úspěchu u dané aktivity a pokusily se i o zobecnění. Nejtěžší pro děti často bylo dodržení domluveného. Vedení reflexe, tak aby měla pro účastníky smysluplné výsledky, se ukázalo jako významně náročnou činností.

Významným programem CTH bylo experimentální navržení odpočinkového dne. Děti si samostatně naplánovaly aktivity toho dne a pak je i dodržovaly. Významně pozitivní je, že tento den zvládly bez problémů a nad očekávání dospělých účastníků. Tento odpočinek měl potom pozitivní vliv na průběh dalšího programu.

Navržené hodnocení CTH se ukázalo jako vhodné. V celkovém součtu získaných bodů za aktivity CTH bylo mezi jednotlivými kmeny velmi malý rozdíl. Postupné získávání částí mapy, kterou měly děti v průběhu tábora uschovanou u sebe. Se opět přesunul díl zodpovědnosti na samotné účastníky. Jako náročnějším se pak bylo rozdělování osobního hodnocení v rámci jednotlivých kmenů. Kdy každý kmen zvolil jiný přístup, který považoval za více či méně spravedlivý. Body získané za osobní hodnocení zůstaly dětem na památku ve formě korálkového náhrdelníku.

Tím že se povedlo realizovat všechny naplánované aktivity bylo dosaženo všech programových cílů CTH. Ověřování jejich naplnění probíhalo v průběhu tábora. Nejčastěji pozorováním a krátkými rozhovory s dětmi a také s vedoucími. Dále byly průběžně vyhodnocovány pracovní listy a také realizovány aktivity, kde bylo třeba využít nově nabytých dovedností. V těchto aktivitách dosahovaly děti velmi dobrých výsledků. Dalším ukazatelem pak byly odpovědi dětí v závěrečném dotazníku. Úroveň dosažených cílů u jednotlivých účastníků byla individuální.

Závěr

Cílem této práce bylo připravit, realizovat a zhodnotit celotáborovou hru pro účastníky letního pionýrského tábora. Realizace navržené celotáborové hry proběhla na táborové základně Bystřina v termínu od 1.7. 2018 do 14.7. 2018. Stanovený dílčím cílem v teoretické části bylo aplikovat při tvorbě celotáborové hry prvky zážitkové pedagogiky, dramaturgie a také skupinové dynamiky. Tyto teoretické koncepty byly využity se zaměřením na co nejlepší využití potenciálu pořádaných aktivit v přírodě pro celkový rozvoj účastníků. Dílčím cílem v praktické části bylo vytvořit soubor pracovních listů a sborník her.

Naplnění hlavního cíle této práce dokládá praktická část práce. V této části je uvedeno představení připravené celotáborové hry a popsán průběh realizace celotáborové hry. Také jsou zde uvedeny výsledky závěrečného dotazníku. Splnění dílčího cíle stanoveného pro praktickou část této práce dokládá soubor pracovních listů a sborník her, které tvoří přílohu této práce.

Realizace celotáborové hry proběhla dle připraveného plánu a bez větších problémů. Přesto přinesla několik významných zjištění. Děti velmi kladně hodnotili možnost podílet se na rozhodování o náplni programu a prokázaly, že jsou schopné přijmout více osobní odpovědnosti, než jim bylo umožněno v předchozích programech LPT Bystřina. Byla také ověřena funkčnost rozdělení dne na samostatnou oddílovou činnost dle pracovních listů a odpolední společné výzvy náčelníků kmenů. Přičemž činnost dle pracovních listů velmi napomohla při předávání znalostí a dovedností z různých oblastí. Dalším významným zjištěním potom bylo, že pro vedoucí, kteří nemají dostatek znalostí z oblasti zážitkové pedagogiky a dramaturgie je velmi náročné vedení reflexí, které se pak jeví jako nefunkční a nepřinášejí účastníkům kýžený efekt. Pozitivním zjištěním je, že se téma celotáborové hry líbilo téměř všem dětem a také téměř všechny děti byli velmi spokojené s odpoledními výzvami náčelníků. Přestože se našly některé hry, které byly dětmi označené jako nejhorší. Je pozitivní, že téměř tři čtvrtiny dětí neoznačilo žádnou hru jako nejhorší.

Splněním programových cílů celotáborové hry se povedlo pro děti připravit tábor, kde si užili nejen zábavu v přírodě, našli si nové kamarády a odvezli si společné zážitky. Navíc získali mnoho zkušeností a dovedností z oblasti tábornických dovedností a schopnosti

spolupráce. Mimo jiné se také dozvěděli mnoho informací o životě Severoamerických indiánů.

Samotné přípravě celotáborové hry předcházelo teoretické prostudování oblasti zážitkové pedagogiky a principy učení zážitkem, dále jsme se zaměřili na oblast dramaturgie programu a dále doplnili o téma skupinové dynamiky a vývojové fáze skupiny. Aplikací teoretických poznatků při tvorbě celotáborové hry byl splněn stanovený dílčí cíl, jak je doloženo v teoretické části této práce.

Při zpracování této práce jsem prošla všemi oblastmi tvůrce celotáborových her a volnočasových programů. A to od vize, přes plánování, přípravu, realizaci a vyhodnocení. V mnohém jsem čerpala ze zkušeností při přípravě a realizaci krátkodobých pobytů jakými byly školy v přírodě a víkendové výpravy. Těší mě pozitivní hodnocení dětí i vedoucích a věřím že tato práce může přispět nejen autorsky zpracovaným tématem, ale také k většímu zájmu o smysluplné využití potenciálu aktivit v přírodě pro rozvoj účastníků.

Seznam použitých zdrojů:

Knihy:

ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1974-0.

FRANC, Daniel, Daniela SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ a Andy MARTIN. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press, 2007. Edice aktivit a her. ISBN 978-80-251-1701-9.

HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2816-2.

HELUS, Zdeněk. *Sociální psychologie pro pedagogy*. 2., přepracované a doplněné vydání. Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-4674-6.

MEZERA, Antonín. *Slovník odborných termínů psychologického poradenství a speciální pedagogiky*. 1. Praha: Praha, 1997. Dostupné také z: <http://www.ppppraha7a8.cz/files/slovník%20odborných%20terminu.pdf>. Citováno 21.5. 2019.

MIKLÍČEK, Petr a Petr SEDLÁŘ. *Základy zážitkové pedagogiky pro pedagogy volného času*. 1. Brno: 2017.

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

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

PLECEROVÁ, Veronika a Yveta PUŽEJOVÁ. *Psychologie*. 1. České Budějovice: Střední zdravotnická škola a Vyšší odborná škola zdravotnická České Budějovice, 2016. ISBN 978-80-88058-88-5. Dostupné také z: <https://publi.cz/books/339/Impresum.html>. Citováno 21.5.2019.

SLEJŠKOVÁ, Lucie. *Škola zážitkem: zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2011. ISBN 978-80-260-1046-3.

SVATOŠ, Vladimír a Petr LEBEDA. *Outdoor trénink pro manažery a firemní týmy*. Praha: Grada, 2005. Manažer. ISBN 80-247-0318-1.

VECHETA, Vladimír. *Outdoor aktivity: 50 aktivit pro trénink, školení i zábavu*. Brno: Computer Press, 2009. Edice aktivit a her. ISBN 9788025126509.

Časopisy a periodika:

JIRÁSEK, Ivo. *Vymezení pojmu zážitková pedagogika*. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2004-. ISSN 1214-603X.

JIRÁSEK, Ivo. *Čtyři dimenze (sebe)reflektivní cesty od prožitku ke zkušenosti*. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2018-. ISSN 1214-603X.

Zdroje dostupné online:

Pionýr z.s. [online]. [cit. 2019-05-20]. Dostupné z: <https://pionyr.cz>

Pionýr z.s., PS Březová u Sokolova [online]. [cit. 2019-05-20]. Dostupné z: <https://brezova.pionyr.cz/index.php>

Pionýr z.s., Stanovy a program [online]. [cit. 2019-05-20]. Dostupné z: <https://pionyr.cz/o-pionyru/dokumenty/stanovy-a-program/>

Pionýr z.s., Výroční zpráva 2017 [online]. [cit. 2019-05-20]. Dostupné z: https://pionyr.cz/vyr_zpravy/vyrocní_zprava_pionyr_2017.pdf

Seznam obrázků

Obrázek 1: Kolbův cyklus učení (zdroj: Svatoš, Lebeda 2005, str.18)

Obrázek 2: Procesburger podle Krouwela a Goodwila 1994 (zdroj: Svatoš, Lebeda 2005, str.29)

Obrázek 3: Komfortní zóna (zdroj: Vecheta 2009, str.15)

Seznam schémat

Schéma 1: Stav Flow (zdroj: Vecheta 2009, str. 160)

Schéma 2: Dramaturgická vlna (zdroj: Pelánek 2013, str. 71)

Schéma 3: Křivky faktorů dramaturgické vlny (zdroj: Franc, Martin, Zouňková 2007, str. 36)

Schéma 4: Dramaturgický oblouk a zlatý řez (zdroj: Franc, Martin, Zouňková 2007, str. 37)

Seznam tabulek

Tabulka 1: Cíle celotáborové hry (zdroj: vlastní zpracování)

Tabulka 2: Motivační hodnocení programu (zdroj: vlastní zpracování)

Tabulka 3: Program CTH – Pátrání po indiánské moudrosti (zdroj: vlastní zpracování)

Seznam grafů

Graf 1) Líbilo se ti na táboře? (Zdroj: vlastní zpracování)

Graf 2) Jak se k tobě chovali vedoucí? (Zdroj: vlastní zpracování)

Graf 3) Co ti chybělo? (Zdroj: vlastní zpracování)

Graf 4) Chtěl(a) bys jet na tábor i příští rok? (Zdroj: vlastní zpracování)

Graf 5) Jak se ti líbilo téma indiánů? (Zdroj: vlastní zpracování)

Graf 6) Která hra byla podle tebe nejlepší? (Zdroj: vlastní zpracování)

Graf 7) Která hra byla podle tebe nejhorší? (Zdroj: vlastní zpracování)

Graf 8) Jak rychle ti tábor utekl? (Zdroj: vlastní zpracování)

Graf 9) Ohodnot', jak se ti pracovalo podle pracovních listů. (Zdroj: vlastní zpracování)

Graf 10) Pracoval podle tebe váš kmen jako tým? (Zdroj: vlastní zpracování)

Graf 11) Naučil(a) ses na táboře něco nového? Pokud ano, tak co to bylo? (Zdroj: vlastní zpracování)

Graf 12) Co byl tvůj nejlepší zážitek na táboře? (Zdroj: vlastní zpracování)

Seznam příloh

Příloha 1: Fotodokumentace realizace tábora

Příloha 2: Přihláška na tábor se souhlasem k vyplnění dotazníku

Příloha 3: Závěrečný dotazník

Příloha 4: Soubor použitých pracovních listů

Příloha 5: Sborník her