



Pedagogická  
fakulta  
Faculty  
of Education

Jihočeská univerzita  
v Českých Budějovicích  
University of South Bohemia  
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Pedagogická fakulta  
Katedra pedagogiky a psychologie

Bakalářská práce

# Využití táborové hry jako prostředku prevence rizikového chování

Vypracovala: Mgr. Jitka Švestková  
Vedoucí práce: Mgr. Lukáš Laibrt

České Budějovice 2018

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracoval/a samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích 26. dubna 2018

Mgr. Jitka Švestková

### **Poděkování**

Děkuji Mgr. Lukáši Laibrtovi za trpělivost při psaní mé bakalářské práce. Dále bych ráda poděkovala všem účastníkům výzkumu, kteří se mnou ochotně spolupracovali.

## **ABSTRAKT**

Bakalářská práce pojednává o možnostech využití táborové hry jako prostředku prevence rizikového chování. Je rozdělena na část teoretickou a praktickou.

V teoretické části jsou definovány základní pojmy, kterými jsou volný čas, výchova ve volném čase, rizikové chování, prevence a hra. Cílem praktické části je vlastní projekt realizovaný formou táborové etapové hry, která byla vytvořena pro konkrétní organizaci (tábornický oddíl) pracující s dětmi ve volném čase a byla vyzkoušena na letním táboře. Pro následné zhodnocení projektu byly využity metody kvalitativního výzkumu - zúčastněné pozorování, skupinová diskuze a polostrukturované rozhovory. Praktickým cílem bylo vytvoření táborové hry, ale kromě toho práce sleduje možnosti využití této hry nejen jako programu tábora, ale také jako prostředku primární prevence rizikového chování. Projekt táborové hry s podrobným popisem jednotlivých činností, potřebných pomůcek a pokynů k jejich provedení je součástí příloh a může být nadále využíván dalšími organizacemi.

## **Klíčová slova**

volný čas, volnočasové aktivity, rizikové chování, prevence, táborová hra

## **ABSTRACT**

This bachelor thesis discusses possibilities of camp games' usage as a tool of prevention against risky behaviour. It is divided into theoretical and practical parts.

The basic terms such as leisure time, upbringing during free time, risky behaviour, prevention and game are defined in the first part. The goal of the second, practical part is our own project realized in the form of sequential camp game which was designed for particular organization (e. g. organising camps) working with children and was tested during a concrete summer camp. Methods based on quality research were used for evaluation of the project - observation, group discussions and half improvised interviews. Practical goal was to create the camp game, however this thesis also observates possibilities of usage of this game not only as a part of the camp's program, but also as a means of prevention of risky behaviour. The project of the game camp with the detailed description of individual activities, used properties and instructions for their realizations are attached and can be used for concrete realizations.

## **Key words**

Free time, leisure activities, leisure time, risky behaviour, prevention, camp game

## Obsah

ÚVOD .....	7
1. VOLNÝ ČAS A VÝCHOVA .....	8
1.1 Definice volného času .....	8
1.2 Volný čas dětí a mládeže .....	10
1.2.1 Výchova ve volném čase .....	10
1.2.2 Výchovné a vzdělávací činnosti v době mimo vyučování .....	12
2. RIZIKOVÉ CHOVÁNÍ A JEHO PREVENCE .....	16
2.1 Definice rizikového chování .....	16
2.2 Prevence rizikového chování .....	17
2.3 Rizikové chování a volný čas .....	18
3. HRA .....	21
3.1 Definice hry .....	21
3.2 Funkce her .....	22
3.3 Typy her .....	24
4. VÝZKUMNÁ ČÁST .....	29
4.1 Cíl práce .....	29
4.2 Výzkumné otázky .....	29
4.3 Metody sběru dat .....	29
4.4 Metodika tvorby projektu .....	31
4.5 Výzkumný soubor .....	33
5. ZPRACOVÁNÍ VÝSLEDKŮ .....	35
5.1 Výsledky pozorování a skupinové diskuse .....	35
5.2 Výsledky rozhovorů .....	37
5.2.1 Členství dětí v oddílu .....	37
5.2.2 Téma etapové hry .....	38
5.2.3 Cíl etapové hry .....	39
5.2.4 Celkový program tábora .....	40
5.2.5 Chování dětí .....	41
5.2.6 Motivace vedoucího k práci s dětmi .....	42
5.3 Souhrn výsledků .....	43
6. DISKUZE .....	45
ZÁVĚR .....	48
POUŽITÁ LITERATURA .....	50
SEZNAM PŘÍLOH .....	52

## ÚVOD

Volný čas dětí a mládeže je v současné době velmi diskutovaným problémem. Mezi širokou veřejností převládají názory, že děti netráví svůj volný čas vhodným způsobem, nechodí ven, nejčastěji jen sedí doma, dívají se na televizi, hrají hry na počítači nebo sledují sociální sítě. Neumí si vybrat z nabídky volnočasových aktivit, žádná je nezaujme nebo jim zájem nevydrží dlouho. Na druhou stranu najdeme i takové děti, které mají každý den v týdnu vyplněn jinou aktivitou a věnují se například několika různým kroužkům. Ani jeden z těchto přístupů k volnému času není vhodný. Celkově se jedná o složitou problematiku, na kterou existuje řada pohledů a názorů. Všechny se ale shodují v tom, že je důležité, aby děti trávily svůj čas vhodným způsobem, respektive, abychom je to od mala učili a to všemi možnými způsoby od výchovného působení po vlastní příklad.

Vybrané téma práce jsem zvolila proto, že je mi osobně blízké. Mým hlavním cílem bylo vytvořit táborovou etapovou hru pro tábornický oddíl, ve kterém sama působím a ve kterém jsem trávila svůj volný čas už jako dítě. Vím tedy z vlastní zkušenosti, jak může členství v této organizaci ovlivnit a rozvinout jedince, co děti prožívají a jak se cítí. Snažila jsem se vytvořit něco, co využiji v praxi a co bude případně sloužit i dalším podobným organizacím.

Tato práce je rozdělena na část teoretickou a část praktickou (výzkumnou). Teoretická část je dále rozčleněna na tři kapitoly, ve kterých se postupně zabývám definováním základních pojmů k tématu, jakými jsou volný čas a výchova, rizikové chování a jeho prevence a dále hra. Každá ještě obsahuje podkapitoly, které podrobněji rozvíjejí některá vybraná témata. V první části jsem se snažila o postavení základního teoretického rámce k problematice volného času dětí, rizikovému chování a hře jako přirozené dětské činnosti. Vycházela jsem přitom z odborné literatury. Praktická část práce je postavena na uvedeném teoretickém základu. Cílem je vytvoření táborové etapové hry, její vyzkoušení, popis a následné zhodnocení. Využila jsem techniky kvalitativního výzkumu, konkrétně k sběru dat sloužilo zúčastněné pozorování, skupinová diskuze a polostrukturované rozhovory. Na základě komparace získaných odpovědí jsem pak vytvořený projekt vyhodnotila a získala jsem také podněty pro další činnost oddílu a práci s dětmi.

# 1. VOLNÝ ČAS A VÝCHOVA

## 1.1 Definice volného času

Při čtení literatury zabývající se tematikou volného času, najdeme množství různých definic a také pohledů do minulosti, případně chápání této problematiky v dalších zemích světa. Pro naše potřeby se zaměříme jen na několik základních vymezení tohoto jevu.

„Volný čas je možno chápat jako opak doby nutné práce a povinností a doby nutné k reprodukci sil. Je to doba, kdy si své činnosti můžeme svobodně vybírat, děláme je dobrovolně a rádi, přinášejí nám pocit uspokojení a vnitřního uvolnění. Pod pojem volný čas se běžně zahrnují odpočinek, relaxace, zábava, zájmové činnosti, zájmové vzdělávání, dobrovolná společensky prospěšná činnost i časové ztráty s těmito činnostmi spojené. Z hlediska dětí a mládeže do volného času nepatří vyučování a činnosti s ním související, sebeobsluha, základní péče o zevnějšek a osobní věci, povinnosti spojené s provozem rodiny, domácnosti, výchovného zařízení i další uložené vzdělávání a další časové ztráty. Součástí volného času nejsou ani činnosti zabezpečující biologickou existenci člověka (jídlo, spánek, hygiena, zdravotní péče).“ (Pávková a kol., 2008, s. 13)

„Volný čas je částí lidského života mimo čas pracovní (návštěva školy a pracovní proces) a tzv. čas vázaný, který zahrnuje biofyziologické potřeby člověka (spánek, jídlo, osobní hygienu), chod rodiny, provoz domácnosti, péči o děti, dojíždění za prací a další nutné mimopracovní povinnosti. Volný čas je dobou, kterou má po splnění těchto potřeb a povinností člověk k dispozici pro činnosti sebeurčující a sebevytvářející.“ (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 10)

Hofbauer (2004) chápe volný čas jako činnost, do které člověk vstupuje s očekáváním a účastní se jí na základě svobodného rozhodnutí. Přináší mu příjemné zážitky a uspokojení. Jako hlavní funkce volného času pak uvádí: odpočinek (regenerace pracovní síly), zábavu (regenerace duševních sil), rozvoj osobnosti (spoluúčast na vytváření kultury).



Kaplánek (2012) rozlišuje volný čas v širším slova smyslu, kterým rozumí veškerý čas mimo pracovní dobu, tedy včetně spánku, jídla, cesty do práce atd. a volný čas v užším slova smyslu, který v sobě další takové činnosti nezahrnuje.

„Někdy se uplatňuje také čas polovolný, kam se řadí hraniční činnosti na pomezí času povinného a vázaného; jsou to aktivity přinášející radost a současně i případný praktický užitek (ruční práce, kutilství, zahrádkaření).“ (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 11)

Všechna uvedená pojetí vidí volný čas podobně bez větších rozdílů. Kromě základních definic se můžeme na tuto problematiku dle Pávkové a kol. (2008, s. 15 - 17) dívat z několika dalších hledisek:

- z ekonomického hlediska je důležité, kolik prostředků společnost investuje do zařízení pro volný čas, zda a jakým způsobem se aspoň část nákladů vrátí
- z hlediska sociologického a sociálněpsychologického sledujeme, jak činnosti ve volném čase přispívají k utváření mezilidských vztahů
- z politického hlediska uvažujeme například o tom, jak a do jaké míry bude stát svými orgány zasahovat do volného času obyvatelstva a jaká bude školská politika
- zdravotně-hygienický pohled na využívání volného času sleduje, jak lze podporovat zdravý tělesný i duševní vývoj člověka
- pedagogická a psychologická hlediska berou v úvahu věkové i individuální zvláštnosti a jejich respektování ve volném čase. Zároveň je zapotřebí uvážit, zda, do jaké míry a jakým způsobem činnosti ve volném čase přispívají k uspokojování biologických i psychických potřeb člověka. Pedagogické ovlivňování volného času by mělo podporovat aktivitu dětí a mládeže, poskytovat prostor pro jejich spontaneitu, uspokojovat potřeby nových dojmů, seberealizace, sociálních kontaktů, kladné citové odezvy, ale poskytovat i pocit bezpečí a jistoty.

## 1.2 Volný čas dětí a mládeže

„Specifickou zvláštností volného času dětí a mládeže (podle Úmluvy o právech dítěte je dítětem jedinec mladší 18 let a mládeží je u nás označována věková skupina 18 – 26 let) je to, že z výchovných důvodů je žádoucí jeho pedagogické ovlivňování. Děti ještě nemají dostatek zkušeností, nedovedou se orientovat ve všech oblastech zájmových činností, potřebují citlivé vedení. Podmínkou účinnosti je, aby toto vedení bylo nenásilné, nabízené činnosti pestré a přitažlivé, účast na nich dobrovolná. Míra ovlivňování volného času závisí na věku dětí, jejich mentální i sociální vyspělosti i na charakteru rodinné výchovy... Děti mají relativně hodně volného času. Společnost by měla mít zájem na tom, jak děti svůj volný čas tráví. Je samozřejmé, že na prvním místě je to záležitost rodiny. Názor, že výchovu dětí ve volném čase plně zabezpečí rodina, je však mylný. Pro tuto funkci má nejen nedostatek času, ale chybí jí i potřebné materiální vybavení a odborná kvalifikace. Rodina též nemůže uspokojit potřebu dětí a zejména dospívajících sdružovat se ve skupinách vrstevníků. Některé tendence k omezování či rušení institucí pro výchovu mimo vyučování jsou nedomyšlené a škodlivé. Historické zkušenosti i zkušenosti ze zahraničí potvrzují, že prevence je ve výchově účinnější a také podstatně levnější než náprava chyb a převýchova. A právě kvalitní výchova dětí ve volném čase má výrazný preventivní význam.“ (Pávková a kol., 2008, s. 13 - 14)

### 1.2.1 Výchova ve volném čase

„Termín výchova bývá nejčastěji chápán jako záměrné, cílevědomé, dlouhodobé působení vychovávajícího na vychovávaného v pozitivním smyslu.“ (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 65) Spojením výchovy a volného času se zabývá pedagogika volného času, je to tedy věda o výchově ve volném čase.

„Souvislost mezi pojmy výchova a volný čas se dá vyjádřit trojím způsobem. Výchova pro volný čas (k volnému času) zdůrazňuje cílové zaměření této oblasti výchovy. Podstatou je utváření, rozvíjení a kultivování schopností, dovedností, motivace a kompetencí pro hodnotné využívání volného času. Termín výchova ve volném čase bere v úvahu specifické podmínky výchovy. Je součástí výchovného působení v té části lidského života, o které může člověk relativně svobodně

rozhodovat. Pojem výchova volným časem označuje aktivity ve volném čase, příslušné instituce, použité metody a formy jako prostředek výchovy. Naznačuje obsahové a institucionální působení individuální, prostřednictvím zařízení, sdružení, médií apod. Tyto tři druhy vyjádření vztahu mezi výchovným procesem a volným časem se tedy liší podle toho, zda zdůrazňujeme výchovné cíle, podmínky výchovy nebo prostředky výchovy.“ (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 67)

Můžeme vymezit čtyři funkce výchovy ve volném čase:

- výchovně-vzdělávací
- zdravotní
- sociální
- preventivní

Funkce výchovně-vzdělávací „spočívá v záměrném a cílevědomém formování osobnosti vychovávaných jedinců, dosahování reálných cílů pomocí promyšleně volených pedagogických prostředků. Nabízí se možnost působení na všechny složky osobnosti, tělesnou, psychickou i sociální, podle zaměření příslušné výchovné instituce. Výchova ve volném čase zvláště umožňuje uspokojovat, rozšiřovat a prohlubovat zájmy, objevovat a rozvíjet specifické schopnosti vychovávaných jedinců.“ (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 70)

Funkce zdravotní je významná, protože výchovné působení ve volném čase musí podporovat zdravý tělesný, duševní i sociální vývoj. To se děje například usměrňováním režimu dne tak, aby odpovídal lidským biorytmům a odpovídal také individuálním zvláštnostem, dále vedením ke zdravému stravování, k pěstování a upevňování hygienických návyků či dodržování zásad bezpečnosti práce. (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 71)

„Sociální funkci plní jednotlivá zařízení a subjekty pro výchovu ve volném čase různými způsoby a v různé míře... Nejčastěji se sociální funkce chápe jako péče o děti, zajištění jejich bezpečnosti, dohledu a odpovídajícího zaměstnání v době, kdy skončilo vyučování a rodiče jsou v zaměstnání nebo jinak zaneprázdněni. Sociální funkci v tomto pojetí plní zvláště školská zařízení, která pracují v době mimo vyučování s mladšími žáky (školní družina). Sociální funkce však může mít i jiné pojetí. Ve volném čase se lidé

dostávají do rozmanitých druhů sociálního prostředí. Mají možnost navazovat nové sociální vztahy, většinou s lidmi, se kterými je spojují podobné zájmy, názory, postoje... Sociální funkci výchovy ve volném čase lze chápat i jako příležitost k vyrovnávání rozdílů mezi nestejnými materiálními i psychologickými podmínkami dětí v rodinách.“ (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 72)

„Školská zařízení, která se podílejí na výchově ve volném čase, pracují většinou v oblasti nespecifické primární prevence. Ta je z hlediska efektivity velmi výhodná. Je snadnější problémům předcházet než je řešit. Je také levnější, protože náklady na převýchovu jsou velké a výsledky nejsou zaručené.“ (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 72)

### **1.2.2 Výchovné a vzdělávací činnosti v době mimo vyučování**

V této kapitole se zaměříme na činnosti, které jsou součástí volného času. Můžeme je podle Pávkové a kol. (2008) rozdělit na čtyři skupiny.

- Odpočinkové a rekreační činnosti

Pojmy odpočinek a rekreace se ve výchově mimo vyučování musejí rozlišovat. Odpočinkové činnosti jsou totiž klidné, fyzicky i psychicky nenáročné. Na rozdíl od nich jsou rekreační více aktivní, jsou spojeny s pohybem venku, řadíme k nim činnosti tělovýchovné a manuálně pracovní.

- Sebeobslužné a veřejně prospěšné činnosti ve výchově mimo vyučování

Sebeobslužné činnosti vedou děti k samostatnosti v péči o svou osobu a svůj majetek. Jde u nich o pěstování hygienických a kulturních návyků a jednání s lidmi. Jako veřejně prospěšné činnosti pak chápeme aktivity, které prospívají ostatním lidem.

- Příprava na vyučování v době mimo vyučování

Při těchto činnostech plní děti úkoly, které jim byly uloženy ve škole. Jde o procvičování, opakování či rozšiřování dovedností a znalostí získaných při vyučování.

- Zájmové činnosti

Ty chápeme jako cílevědomé aktivity, které uspokojují a rozvíjí individuální potřeby a zájmy. Mají velký vliv na rozvoj osobnosti i správnou společenskou orientaci.

Protože zájmové činnosti jsou blízké tématu této práce, zaměřím se na ně trochu více. „Zájmy souvisejí s celkovým zaměřením osobnosti a lze je charakterizovat jako relativně stálé snahy zabývat se předměty nebo činnostmi, které člověka upoutávají po stránce poznávací nebo citové.“ (Pávková a kol., 2008, s. 92) „Zájmy jsou nejčastěji vyvolány potřebami, ale nejsou s nimi totožné. Vztah mezi potřebami a zájmy je oboustranný. Zájmy se rozvíjejí na základě existujících potřeb, umožňují jejich uspokojování, a tím zároveň ovlivňují jejich charakter a vznik dalších potřeb. Při výchovném působení dochází prostřednictvím obsahu jednotlivých činností nejen k uspokojování již existujících potřeb, ale i k jejich pedagogickému regulování podle požadavků společnosti v soulasu s dispozicemi jednotlivců... Zájem vzbuzuje snahu po aktivním styku s předmětem zájmu, po jeho poznání i zvládnutí a vyvolává silné citové prožívání činnosti. V jejím průběhu se mohou rozšiřovat a prohlubovat určité poznatky, dovednosti a schopnosti, které zpětně ovlivňují další rozvoj zájmů. Jako trvalé se však obvykle upevní pouze ty zájmy, které odpovídají vnitřním předpokladům jedince a vnějším podmínkám.“ (Hájek, 2007, s. 15)

Zájmy můžeme podle Hájka (2007) dělit dle úrovně činnosti, časového trvání, koncentrace, společenské hodnoty a obsahu. Podle úrovně činnosti rozlišujeme zájmy aktivní (produktivní), při kterých jedinec sám vyvíjí nějakou činnost a zabývá se předmětem svého zájmu (např. hraje fotbal) a zájmy receptivní, při kterých jedinec pouze vnímá předmět svého zájmu (např. sleduje filmové představení). Podle časového trvání rozlišujeme zájmy krátkodobé, dočasné či přechodné a na druhé straně trvalé. Intenzitou se určuje kvalita zájmu, proto na tomto místě rozlišujeme zájmy hluboké a povrchní. Hloubkou je zde myšleno úsilí, které jedinec vynakládá na uspokojení svého zájmu. Podle stupně koncentrace na předmět zájmu můžeme rozlišit zájmy jednostranné a mnohostranné. Z hlediska společenských norem označujeme zájmy za žádoucí, tedy hodnotné a nežádoucí, tedy takové, které se neslučují se společenskými či právními normami. Z hlediska obsahu vymezujeme zájmové činnosti

společenskovední, pracovně technické, přírodovědně ekologické, esteticko-výchovné, tělovýchovné, sportovní a turistické.

„Specifickou oblastí zájmových činností je pěstování kompetence k trávení volného času: orientuje se v možnostech smysluplného trávení volného času, umí si vybrat zájmové činnosti dle vlastních dispozic, rozvíjí své zájmy v organizovaných skupinových i individuálních činnostech, umí říci „ne“ nevhodným nabídkám na využití volného času.“ (Hájek, 2007, s. 14)

„Zájmový útvar je dalším ze základních pojmů, které je třeba zmínit. Jedná se o základní organizační článek pro skupinové uspokojování a realizování zájmové činnosti. Podmínkou úspěšnosti zájmového útvaru je vedoucí, který má nejen zájem o činnost s lidmi, ale také má znalosti a dovednosti v příslušné oblasti a umí je předávat.“ (Kaplánek, 2012, s. 134)

Podle Hájka (2007) má vedoucí zájmové činnosti několik základních rolí:

- 1) Role instruktora, který vysvětluje, stimuluje a ukazuje činnost, kterou má účastník zvládnout, a při tom ho zároveň podněcuje k myšlení.
- 2) Role rádce, který vede účastníky k pochopení smyslu činnosti a jejím hodnotám. K činnosti je motivuje.
- 3) Role diagnostika a terapeuta, který pomáhá uspokojovat individuální potřeby, řešit konflikty a osobní problémy, překonávat překážky a usnadňuje vzájemné kontakty.

„Zájmová činnost je základním obsahem nabídky zařízení výchovy mimo vyučování, které naplňují volný čas dětí a mládeže a vychovávají k jeho využívání. Bývá pravidelná (činnost zájmových útvarů) nebo příležitostná (exkurze, besedy, vycházky, expedice, soutěže, olympiády aj.). Zařízení vytvářejí podmínky pro skupinovou činnost v zájmových útvarech (kroužcích, souborech, klubech, oddílech) nebo i pro individuální uspokojování zájmů, např. při vyšší nabídce spontánních aktivit ve střediscích pro volný čas dětí a mládeže; některé činnosti lze realizovat i hromadnou formou (festivity, slavnosti, sportovní akce). Zájmová činnost se může nabízet v organizované formě, tj. s pedagogickým vedením se stanoveným začátkem a koncem (výlet, zájmový útvar) nebo jako spontánní aktivita, což je průběžná nabídka bez přímého pedagogického

vedení (např. herna, čítárna, otevřená internetová pracovna, hřiště).“ (Pávková a kol. 2008, s. 99)

„Zájmová činnost tedy plní funkci výchovnou i vzdělávací. Rozvíjí celou osobnost, působí motivačně i socializačně, podporuje seberealizaci. Jako součást volného času plní i úkoly zdravotně-hygienické. Může být prostředkem relaxace, odpočinku, duševní i fyzické rekreace a regenerace sil.“ (Pávková a kol., 2008, s. 98)

## 2. RIZIKOVÉ CHOVÁNÍ A JEHO PREVENCE

### 2.1 Definice rizikového chování

„Pod pojmem rizikové chování rozumíme chování, v jehož důsledku dochází k prokazatelnému nárůstu zdravotních, sociálních, výchovných a dalších rizik pro jedince nebo společnosti, a tímto pojmem nahrazujeme doposud užívaný termín sociálně-patologické jevy.“ (Miovský, Skácelová, Zapletalová, 2015, s. 28)

Jak je řečeno výše, poměrně nedávno se místo pojmu rizikové chování užívalo termínu sociálně patologické jevy a proto ho najdeme ve starší literatuře. Pokud tedy tyto pojmy budeme chápat jako synonyma, pak je například Procházka (2012) chápe jako projevy chování, které společnost klasifikuje jako nežádoucí, protože porušují sociální, morální či právní normy společnosti. Vedle pojmu sociální patologie se pak v literatuře objevuje pojem sociální deviace. Pojem sociální patologie se velmi liší od pojmu sociální deviace. „Lidské chování se jako deviantní jeví jak v pozitivním slova smyslu (pozitivní deviace) – například při dovedení dodržování normy do krajní polohy (např. militantní abstinence) -, tak v negativním slova smyslu. Přičemž za porušení normy nepovažujeme jen překročení právních či společenských formálně vyjádřených norem, ale také porušení očekávání ve spojení s neformálním chováním, porušení náboženských či etických norem vztahujících se k určitým zvykům, obyčejům či rituálům ve společnosti.“ (Procházka, 2012, s. 135)

„V nejužším pojetí řadíme do základních typů rizikového chování:

- a) záškoláctví,
- b) šikanu a extrémní projevy agrese,
- c) extrémně rizikové sporty a rizikové chování v dopravě,
- d) rasismus a xenofobii,
- e) negativní působení sekt,
- f) sexuální rizikové chování,
- g) závislostní chování (adiktologie).

V širším pojetí pak k těmto sedmi oblastem zařazujeme následující dva okruhy, které se z hlediska výskytu v populaci začínají stávat velkými ohnisky pro preventivní práci, ale které nelze jednoznačně zahrnout do konceptu rizikového chování:



- h) okruh poruch a problémů spojených se syndromem týraného a zanedbávaného dítěte,
- i) spektrum poruch příjmu potravy.“ (Miovský, Skácelová, Zepletalová, 2015, s. 29)

## 2.2 Prevence rizikového chování

„Za prevenci rizikového chování považujeme jakékoli typy výchovných, vzdělávacích, zdravotních, sociálních či jiných intervencí směřujících k předcházení výskytu rizikového chování, zamezujících jeho další progresi, zmírňujících již existující formy a projevy rizikového chování nebo pomáhají řešit jeho důsledky. Obecně v tomto duchu rozlišujeme minimálně těchto devět oblastí rizikového chování, které v současné školní prevenci představují hlavní tematické oblasti.“ (Miovský, Skácelová, Zepletalová, 2015, s. 29)

Prevenci můžeme rozlišovat na primární, sekundární a terciární. „Při primární prevenci se snažíme předejít sociálnědeviantnímu jednání v situacích a prostředích, kde ještě daný jev nenastal. Při sekundární prevenci působíme na osoby, které jsou z hlediska sociální patologie rizikové nebo se již deviantního chování dopustily. Terciární prevencí rozumíme snahu o zabránění recidivě (např. rozdávání sterilních injekčních stříkaček drogově závislým).“ (Kraus, 2008, s. 148)

„Sociální prevenci lze ovšem klasifikovat i podle jiných kritérií. Podle rozsahu rozlišujeme prevenci plošnou (v rámci celé společnosti), skupinovou (zaměřenou na určité skupiny, např. mládež) nebo individuální (práce s konkrétním jedincem). Za podstatné lze pokládat rozdělení na prevenci specifickou a nespecifickou. První se týká jednotlivých sociálních deviací (např. prevence šikany, kriminality, drogové závislosti). Nespecifická prevence představuje celkové formování osobnosti ke zdravému životnímu stylu tak, aby zralá osobnost byla sama schopna odolávat nejrůznějším negativním vlivům, ohrožením a nástrahám. Další typ prevence je tzv. situační. Příkladem může být využívání kamerových systémů v rizikových prostorách (banky, hypermarkety, ulice před nočními podniky apod.).“ (Kraus, 2008, s. 148)

V současné době jsou preventivní programy vypracovávány povinně všemi základními a středními školami a staly se součástí jejich školních vzdělávacích programů. Preventivní výchovně vzdělávací působení tak musí být neoddělitelnou součástí výuky a života základních a středních škol. (Procházka, 2012, s. 170)

Další klíčovou oblastí školní prevence je vytvoření systému komunikace a spolupráce s rodiči žáků školy. Vzájemná spolupráce rodiny a školy velmi přispívá jak k prospěchové úspěšnosti žáků, tak i k prevenci sociálně patologických jevů. (Procházka, 2012, s. 176)

V rámci prevence sociálně patologických jevů a jejich preventivních strategií bývá pravidlem, že je škola v kontaktu s Preventivní informační skupinou Policie ČR (PIS). Tato skupina je zřizována u okresních nebo městských ředitelství Policie ČR. Tyto organizační složky policie poskytují školám či školským zařízením informační a poradenskou činnost. Znalost situace sociálně patologických jevů v regionu škole napomáhá v realizaci preventivních programů. (Procházka, 2012, s. 177)

### **2.3 Rizikové chování a volný čas**

„Proměna naší společnosti vytvářela od devadesátých let minulého století pro volnočasové aktivity dětí a mládeže nové podmínky. Zanikla řešení jednotná, místo nich se prosadily alternativní možnosti. Před každým příslušníkem mladé generace se tak rozestřela široká paleta obsahově i metodicky rozrůzněných a relativně snadno přístupných možností, z nichž si vybrat může, někdy však nedovede. Vzhledem k těmto rozšiřujícím se možnostem roste význam přitažlivosti a přesvědčivosti nabídek, zájmu a připravenosti jedince správně si mezi nimi zvolit i podpory, které se dětem nebo dospívajícím při tom dostane od dospělých. Pokud však jedinec na tyto možnosti neumí kladně reagovat, zůstává u nicnedělání a nudy nebo podléhá protispolečenskému jednání.“ (Hofbauer, 2004, s. 44)

Aby si děti a mladí lidé dokázali z nabídky volnočasových aktivit vybrat, potřebují pomoc dospělých. Základ si však každý bere z rodiny. „Výchovné ovlivňování a řízení volného času v rodině hraje významnou roli při utváření osobnosti jedince a podporuje jeho pozitivní socializaci (vznikají širší vrstevnické i jiné sociální kontakty a

interakce). Možnosti rodinného angažmá v oblasti volnočasových aktivit odpovídají trendům snížení celkové kvality péče o volný čas dětí. Právě tento fakt bývá pak spojován se zvýšením výskytu negativních společenských jevů. “ (Procházka, 2012, s. 111)

Vedle rodiny ovlivňuje děti a mládež často také vrstevnická skupina. Jak uvádí Kraus (2008) tyto skupiny mají značný vliv na rozvoj osobnosti a mohou působit pozitivně i negativně a proto by účast v těchto skupinách měla určitým způsobem regulovat rodina. Často to bývají referenční skupiny (tzn. takové, s kterými se jedinec identifikuje nebo by se rád identifikoval) a proto přebírá jejich normy chování, postoje a hodnoty. Nabízejí společné zážitky, možnosti sebeuplatnění a pocit nezávislosti na dospělých.

„Vrstevnická skupina však není pro nikoho jen neproblémovým zázemím; tím spíše jím není pro mladé lidi vyrůstající bez rodičovského zájmu, bez jasných pravidel, ohrožované despotickým trestáním rodičů apod. I pro dítě vychované funkční rodinou představuje každá vrstevnická skupina více nebo méně stresující nárok: obstát v očích vrstevníků jako někdo, kdo je „v pořádku“, kdo plně sdílí její hodnoty...Některé party jsou ke své kriminální činnosti přivedeny tím, že tráví čas v hernách a na diskotékách a záhy se jim na tento způsob života přestane dostávat prostředků. Začnou si je opatřovat drobnými krádežemi, jež pak přerůstají v organizované, plánované akce s napojením na překupníky. U nás je tento typ delikventních part patrně nejčastějším typem delikventní skupiny... Jiné party vede ke kriminalitě nuda.“ (Matoušek, Matoušková, 2011, s. 83)

„Vedle přímého vlivu stylu rodinné výchovy, kromě vnitřních osobnostních vlivů, vnějších vlivů subkultury a dalších společenských vlivů se část mládeže dostává na „šikmou plochu“ právě díky akčnímu vakuu ve volném čase. Tato vazba je ještě markantnější v té části populace, která má výrazněji vyjádřenou potřebu mimořádných zážitků bez schopnosti získat uspokojující prožitky vlastní aktivní činností a vlastním přičiněním. Do této skupiny dětí a mládeže se zvýšeným rizikem výskytu společensky nežádoucích jevů patří: chroničtí „sledovači“ televize, filmů a počítačových her, děti a mládež omezující své sociální kontakty na internetové sítě, mládež bloudící po ulicích a restauračních zařízeních a ubíjející nudu a dále mládež vyhledávající dramatické a

dobrodružné aktivity zástupným způsobem, tj. pomocí násilí, kriminality, drog, alkoholu, apod.“ (Procházka, 2012, s. 110 – 111)

Podle Procházky (2012) jsou volnočasové aktivity důležitým prvkem prevence, ale zároveň podotýká, že ne všechny volnočasové aktivity můžeme za prevenci považovat. S tím souhlasí také Hofbauer (2004, s. 12 -13) podle něj „pozitivní vyústění volnočasové aktivity není nikdy předem dáno, případný úspěch může však významně přispět k rozvoji osobnosti dětí a mladých lidí, jejich společenské angažovanosti a občanské odpovědnosti. Mnohdy, někdy až příliš často, však ústí opačně: odmítnutím a zplaněním nabídnutých možností, morálním krachem, trestním postihem, ba i životním ztroskotáním. Volný čas není ani v tomto případě jediným (a hlavním) prostředím, příčinou a viníkem. Jako důležitá součást života mladého člověka se však na něm může podepsat výrazně, pozitivně i negativně. Na naléhavosti proto nabývá požadavek, aby se děti a mladí lidé učili svůj volný čas prožívat plnohodnotně, aby se stávali jeho aktivním subjektem, aby ho činili nedílnou částí své přípravy a přenášeli do celého svého života.“

### 3. HRA

#### 3.1 Definice hry

Činčera (2007, s. 10) uvádí několik různých definic hry. „Podíváme-li se na tyto tak rozdílné definice dohromady, zjistíme, že společné pro všechny je několik důležitých rysů:

- Hra jako znak. Hra je něco, co není zcela doopravdy, resp. kde provádíme něco s poukazem na něco jiného. Lov zvířat je poukazem k válečnému střetnutí. Špióni předstírají, že jsou někým jiným. Frivolita odkazuje k něčemu, co by mohlo být, ale v této chvíli není přítomno.
- Emocionální angažovanost. Hra obsahuje vzrušení. Vzrušení souvisí s nejistotou a neurčeností hry. Je podněcováno soutěží, zkouškou vlastních schopností a dovedností ve hře obstát.
- Pravidla. Lov, flirtování i hokej mají svoje pravidla, která je třeba respektovat a za jejichž porušení následuje sankce.
- Soutěž. Hra je téměř vždy soutěží, byť nikoliv nutně soutěží proti někomu: je možné soutěžit proti něčemu – např. základnímu nastavení hry, časovému limitu atd.
- Cíl. Cílem hráče ve hře je vyhrát. Cílem pedagoga, který hru uvádí, může být něco zcela jiného: prostřednictvím hry přivést studenty k určitému porozumění, určitým postojům či určitým dovednostem.“

„Hra je dominantní činností dítěte... Prostřednictvím hry se dítě seznamuje se světem, poznává své okolí, rozvíjí dovednosti, zvyšuje obratnost, sílu a vytrvalost, je to prostředek socializace jedince. Při hře se dítě nejen projevuje, ale také formuje, hra je nezbytným úvodem člověka do života. Hra jako fenomén je předmětem studia pedagogiky, psychologie, fyziologie, sociologie, kulturní antropologie a dalších vědních oborů. Většina her má cíl sama v sobě... Hra je dobrovolnou spontánní činností (pokud vyloučíme patologickou závislost, jako je gamblerství) a svobodným sebeuplatňováním jedince, jemuž přináší radost a uspokojení. Při hře dítě hledá řešení vnitřně vytyčeného

úkolu či problému, nachází způsob možného řešení, popř. jeho principu. Prostřednictvím her dítě řeší i úkoly reálného života.“ (Hájek, 2007, s. 8)

Jak je uvedeno výše, hra může mít cíl sama v sobě, hrát si můžeme jen tak pro potěšení, ale hra se dá využít i jinak. „V celé oblasti výchovy mimo vyučování má významné postavení hra jako výchovný prostředek. S přihlédnutím k věkovým zvláštěnostem patří k nejoblíbenějším činnostem ve volném čase. Vhodně kompenzuje vyučování a působí jako relaxace. Je významným prostředkem nenásilného ovlivňování, a tedy výchovného vedení, a přitom i vhodnou příležitostí k poznávání dětí. Hry jsou součástí všech druhů a typů činností ve výchově mimo vyučování.“ (Pávková a kol., 2008, s. 89)

„Ve hře prověřujeme své názory, hodnoty a postoje, ale získáváme současně poznatky o sobě, o druhých a okolním světě. Hra je také nesmírně širokou oblastí, do které řadíme celou řadu aktivit a činností.“ (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 114)

„Hra je tedy činností, která má smysl sama o sobě nebo její smysl stojí mimo hru a pak se stává prostředkem k dosažení jiných cílů. Mezi důležité zásady herních aktivit patří – svoboda a současně řád (pravidla), motivace, vystupování v rolích (simulace), prožívání individuální, ale i kolektivní, poznání i sebepoznání, prožívání, bezpečnost.“ (Žumárová, 2006, s. 22)

Hra je v podstatě něco, co je jenom jako. „Co tedy hru propojuje s normálním životem? Hlavně emoce, procesy a interakce, ke kterým v průběhu hry dochází. Ty jsou totiž skutečné, tedy identické s těmi, které účastníci prožívají při situacích ne-herního charakteru. Hra poskytuje umělé prostředí; ovšem děje, které v něm nastanou, přinášejí reálné a často také trvalé účinky. Čím silnější je „herní skutečnost“, tím silnější je dopad na účastníky.“ (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 66)

### **3.2 Funkce her**

Jak uvádí Franc, Zounková, Martin (2007, s. 67 – 68) každá hra může plnit několik různých funkcí. Dobrá hra nejen zaujme účastníky a je zdrojem zábavy (a mnoha dalších emocí), ale usiluje také o výchovný efekt v nejširším slova smyslu. Jsou jimi:

- Vytržení ze známého prostředí - hra účastníky často přivádí do světa s mnoha neznámými. Přestože některé nově tvořené hry v poslední době pracují s reálným prostředím (odehrávají se například ve městě a jejich součástí se stávají i nic netušící kolemjdoucí), rozehrávaná situace je svým způsobem vždy nezvyklá, výjimečná, vytrhuje účastníky z obvyklého způsobu uvažování či fungování. Svět hry je od reality oddělený.
- Rozšiřování osobních hranic a objevování sebe sama - ve speciálním herním světě účastníci často dělají věci, o kterých se doposud domnívali, že je nezvládnou. Reagují na nové podněty a mají možnost objevovat dosud neznámé stránky sebe sama (a ostatních).
- Zkoumání sociálních interakcí a her - vzhledem k tomu, že během naprosté většiny her dochází ke komunikaci, lze je považovat za jakési hřiště, kde je možné testovat nejrůznější interakce a vyhodnocovat reakce... Zábava a hraní také pomáhají odstraňovat společenské předsudky a stres a zvyšují vnitřní motivaci a relaxaci.
- Rozvoj dovedností - většina her rozvíjí spíše postoje a dovednosti než znalosti účastníků.
  - Sociální dovednosti: komunikace, důvěra, navazování vztahů s lidmi, vedení lidí, empatie, týmová práce a mnohé další jsou neoddělitelnou součástí většiny her.
  - Intelektuální dovednosti: účastníci rozvíjejí své logické myšlení a analytické schopnosti, ale také postřeh a schopnost strategicky myslet.
  - Kreativní dovednosti: kreativita se netýká jen umělecky zaměřených aktivit (malování, schování nebo jiné rukodělné činnosti), jde spíše o rozvoj tvořivého myšlení. Mnohé hry cvičí představivost a vyžadují hledání nestandardních postupů.
  - Rozvoj a ovládnutí emocí: všechny hry u účastníků vyvolávají jistou emocionální reakci, ať už v malé, či větší intenzitě.

- Fyzické dovednosti: fyzicky zaměřené aktivity nejen zlepšují fyzickou kondici zúčastněných, ale především nabízejí výzvy, které by účastníci za jiných okolností jen těžko přijali.

### 3.3 Typy her

„Pro získání lepšího přehledu lze hry třídit podle různých kritérií. Různí autoři dělí hry podle vývojového hlediska (ontogenetického a fylogenetického), podle druhu zapojení určitých psychických procesů, podle způsobu a míry pedagogického usměrňování a využití, podle obsahu hry, počtu hráčů, prostředí, ve kterém se hra uskutečňuje, podle délky trvání i jiných hledisek.“ (Pávková a kol., 2008, s. 90)

Pokud vezmeme do ruky jakoukoli knihu o hrách, určitě v ní najdeme hry rozdělené podle prostředí. Takové roztřídění je pro naši orientaci nejjednodušší. Můžeme tak najít hry, které se odehrávají v přírodě (v lese, na louce), hry do místnosti, hry do města, hry k vodě. Také například narazíme na hry, které jsou určené do zimního či letního počasí.

Podle zaměření můžeme rozdělit hry na ty, které jsou zaměřené na seznámení, na pohyb, na psychiku, na rozvoj komunikace, zručnosti atd.

Dále můžeme rozlišit hry podle pravidel na:

- „Strukturované hry: Tyto hry mají jasný a přesný soubor pravidel, kterými se účastníci musejí řídit.
- Málo strukturované nebo nestrukturované hry: Tyto hry mají jasně danou motivaci a obvykle přesně definované prostředí, kde se odehrávají. Účastníci potom za nenápadného přispění instruktorů základní zápletku hry rozvíjejí. Instruktoři obvykle udávají atmosféru, rámují celou hru základním příběhem. Účastníci ovšem přijímají vlastní rozhodnutí, hledají si v příběhu vlastní roli, plánují a „žijí“ v něm po svém, nebo musejí spontánně reagovat na vzniklé situace. Takové hry rozvíjejí schopnost spolupráce ve ztížených podmínkách, flexibilitu, rychlé přijímání rozhodnutí, týmovou práci, schopnost rychle se adaptovat a spontánně reagovat.“ (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 69 – 70)



Na základě výše uvedeného můžeme jako zvláštní typ označit celotáborové hry. Vzhledem k zaměření a tématu této práce, je vhodné tento typ hry popsat podrobněji. Celotáborová hra se vytváří, jak je patrné z jejího názvu, v rámci táborového programu, který zahrnuje i jiné činnosti než tuto hru. „Více denní programy zařazujeme v rámci táborových aktivit, škol v přírodě a tréninkových soustředění. Musíme mít vše velice dobře a do detailů připravené. Program musí být také přizpůsoben základním zásadám zatěžování dětského organismu. Musí zde být tedy prostor nejen pro zatížení, ale i pro regeneraci, která probíhá u dětí mnohem rychleji než u dospělých. Není jednoduché takovou akci dobře připravit, vyžaduje to dostatečný časový předstih. Při více denních programech bychom měli klást důraz na dramaturgii, používání legendy. Výzkumy ukazují, že právě takové dlouhodobější akce jsou nejefektivnější při vytváření dobře fungujícího kolektivu, protože máme dostatek času na skupinu působit a nalézt k jednotlivým členům bližší vztah.“ (Kirchner, Hnízdil, Louka, 2005, s. 13)

Metodiku utváření programu na takovou dlouhodobější akci označujeme jako dramaturgii. Toto označení pochází z terminologie zážitkové pedagogiky, konkrétně Prázdninové školy Lipnice, ale často bývá chápáno jako základní metoda sestavování programu a používá se mezi organizátory dětských táborů. (Činčera, 2007)

„Hry uváděné podle lipnické metodiky mají zpravidla čtyři fáze:

1. Legenda, motivace. Uvedení do příběhu hry s cílem motivovat hráče v aktivitě, která je často bude stát určité vypětí a překonání se. Velmi oblíbenou metodou jsou zejména motivační scénky, ve kterých organizátoři rozehrávají „příběh hry“. Význam motivačních scének je nejenom v tom, že pomáhají motivovat účastníky, ale i v pozitivním příkladu, který organizátoři dávají – ukazují, že i oni jsou připraveni vstoupit do hry a odhodit konvenční chování všedního dne. V motivačních scénkách hraje velkou roli vtip, někdy i určitá absurdita, často se pracuje s rekvizitami, kostýmy, hudbou.
2. Rozdělení do skupin, vysvětlení pravidel.
3. Hra.
4. Diskuse o hře. Závěrečná diskuse o hře je v lipnické metodice často označována jako review. Protože cílem hry zpravidla je přivést hráče za hranice jejich

komfortní zóny, je důraz tradičně kladen na motivační scénku a samotnou hru.“  
(Činčera, 2007, s. 73)

Jak píše Pelánek (2008) cílem celotáborové hry je vyvolat zážitky, ale nemusí směřovat k výchovným cílům. Dále pestrost a rovnováha programu nejsou v rámci této hry tak důležité, protože se můžou doplnit dalším vhodným programem.

„U CTH by měl být od začátku jasný příběh a jasný úkol pro hráče. Úkoly mohou být následujícího typu:

1. Individuální úkol: každý účastník hraje sám za sebe.
2. Přímá soutěž týmů: týmy proti sobě v rámci CTH přímo bojují.
3. Nepřímá soutěž týmů: týmy spolu nebojují přímo, pouze soutěží o to, kdo z nich splní dílčí etapy lépe.
4. Společný úkol: všichni účastníci ho plní dohromady (provedení etap může být po týmech, ale motivace je společná, nesoutěživá).“ (Pelánek, 2008, s. 78)

„Každá hra má úvod, který určuje atmosféru a motivuje účastníky. Takovému úvodu se říká motivace a obvykle souvisí s tématem hry (a na hlubší rovině i s tématem kurzu). Motivace je přitažlivý a často interaktivní vstup do hry, nesouvisí s vysvětlením pravidel či jinými technickými detaily, jde o navození atmosféry, vzbuzení zvědavosti a vtažení hráčů do herního světa.“ Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 83)

Po úvodu a motivaci účastníků musíme dobře vysvětlit pravidla hry. „Při zadávání her a cvičení si musíme dobře rozmyslet to, jak chceme pravidla strukturovat. Mluvme v jednoduchých větách. Jestliže použijeme k motivaci hry legendu, všechny s ní seznámíme hned v úvodu, až pak následuje výklad pravidel. Rozmyslíme si strukturu a posloupnost výkladu, měl by být stručný, jasný a výstižný. Neměli bychom zapomenout na důležité informace pro realizaci hry. To, co je jasné nám, nemusí být jasné ostatním. Proto dejme na závěr prostor dotazům. Na dobrém uvedení hry závisí úspěšnost její realizace.“ (Kirchner, Hnízdil, Louka, 2005, s. 20)

„CTH se skládá z etap. Etapy by měly být výrazně odděleny od ostatního programu, například pomocí speciálních obleků určených jen na CTH. Etapy by na sebe měly navazovat a sledovat linii příběhu. Etapy na sobě tedy často závisí, a tím pádem je

možnost jejich přesunu omezená. Závislosti mezi etapami si proto výrazně zaznačíme do scénáře. Jednotlivé etapy mohou být komplikovanější než celkový příběh, ale měly by mít jasný výstup. Takovým výstupem může být třeba předmět či informace, která se použije v dalším průběhu. I ten, komu unikl děj etapy, by měl stále chápat celkový děj.“ (Pelánek, 2008, s. 79)

„Závěr CTH by měl být strhující a velkolepý. Různým hlavním úkolům odpovídají různé typy závěrů (nikoli však přesně):

- Individuální závěr. Závěr tvoří etapa, na kterou chodí jedinci samostatně a která poskytuje intenzivní zážitek.
- Vyvrcholení soutěže týmů. Používáme, pokud je hlavní úkol soutěživý. Závěr soutěže by měl být napínavý a nejlépe ve formě velké celodenní hry. Do této závěrečné hry mohou týmy nastupovat s handicapem nebo zvýhodněními podle svého výkonu v průběhu hry.
- Happy end. Všichni společně něco dokážou (porazit nepřítele) a pak to velkolepě oslaví. Tento závěr se hodí, je-li hlavní úkol společný.

Závěru CTH věnujeme mimořádnou pozornost, protože zakončení má výrazný vliv na celkový dojem účastníků.“ (Pelánek, 2008, s. 79- 80)

Dojem účastníků je to, co si budou pamatovat a pozitivní dojem je velmi důležitý, protože jak píše Hájek (2007) pozitivní emoce vedou k integrovanému chování, ztotožnění se skupinou, chutí se podílet na činnosti. Pokud se tedy dítěti tábor líbí, pak bude pravděpodobně chtít jet znovu nebo se bude chtít se skupinou účastníků setkávat pravidelně. Na tomto místě opět docházíme k tomu, že „zájmová činnost má ve vývoji dítěte nezastupitelné místo, přináší citové uspokojení, umožňuje seberealizaci a sebevyjádření dle osobních dispozic. Ve zvolených zájmových aktivitách je dítě úspěšné a může jimi kompenzovat případné neúspěchy v jiných činnostech. Každodenní střetávání s realitou přináší dětem řadu zátěžových situací v rodině, ve škole, v sociální skupině vrstevníků. Na tento psychosociální stres dítě reaguje buď obranně, nebo jeho zvládnutím. Řada zájmových činností pomáhá překonat obtížné sociální situace úspěchem v jiných aktivitách. Úspěch v této činnosti zvyšuje sebevědomí a sebevědomý jedinec se lépe orientuje v sociálním prostředí a rychleji reaguje. Zájmová

činnost je součástí výchovně vzdělávacího procesu, obohacuje jedince o nové či doplňující poznatky a uvádí poznatky a zážitky do vzájemných souvislostí.“ (Hájek, 2007, s. 9)

## **4. VÝZKUMNÁ ČÁST**

### **4.1 Cíl práce**

Cílem práce je na základě teoretických poznatků vytvořit projekt táborové etapové hry, prakticky ho vyzkoušet a následně vybranými metodami provést jeho evaluaci.

### **4.2 Výzkumné otázky**

Na základě výtčeného cíle byly stanoveny tyto výzkumné otázky:

- 1) Byla táborová etapová hra vytvořena vhodně a splnila očekávání dané organizace?
- 2) Je možné použít vytvořenou táborovou etapovou hru jako prostředek prevence rizikového chování? Případně za jakých podmínek?
- 3) Vnímají táborový vedoucí vytvořenou hru jako prostředek prevence rizikového chování?
- 4) Dá se vytvořená táborová etapová hra dále využít dalšími organizacemi? Pokud ano, jakými?

### **4.3 Metody sběru dat**

Vzhledem k tématu práce a především proto, že jsem sama členkou organizace, pro kterou byl vytvořen níže uvedený praktický projekt etapové hry, je nasnadě, že jsem zvolila kvalitativní výzkum. Jak uvádí Gavora „výzkumník v kvalitativním výzkumu se snaží o sblížení se zkoumanými osobami, o proniknutí do situace, ve kterých vystupují, protože jen tak jim může porozumět a může je popsat“. (Gavora, 2000, s. 31) Jelikož mě všechny osoby z cílového souboru osobně a velmi dobře znají, byl pro mě mnohem jednodušší vstup do tohoto výzkumu i porozumění zkoumaným situacím.

Metody pro sběr dat jsem použila tři a to polostrukturovaný rozhovor, participační pozorování a skupinovou diskusi.

Polostrukturovaný rozhovor je výhodný v tom, že se výzkumník drží předem připravené osnovy otázek, ale může je v průběhu rozhovoru obměňovat a doplňovat na základě interakce s respondentem. „Protože interview je postaveno na interpersonálním kontaktu, jeho úspěšnost závisí na navození raportu výzkumníkem. Rapport znamená navázání přátelského vztahu a vytvoření otevřené atmosféry. Naopak, chladný, nepřívětivý přístup výzkumníka k respondentovi sotva povede k dobrému interview a někdy může způsobit i odmítnutí respondenta spolupracovat s výzkumníkem.“ (Gavora, 2000, s. 110) Zde jsem měla opět výhodu v tom, že účastníky výzkumu znám osobně a tak nebyl žádný problém s navozením vhodné atmosféry.

Výsledky rozhovorů byly zpracovány metodou vytváření trsů, ta „slouží obvykle k tomu, abychom seskupili a konceptualizovali určité výroky do skupin, např. dle rozlišení určitých jevů, místa, případů atd. Tyto skupiny (trsy) by měly vznikat na základě vzájemného překryvu (podobnosti) mezi identifikovanými jednotkami... Společným znakem takového trsu může být například tematický překryv, tj. když vyhledáváme ve výrocih osob všechny takové pasáže, které se týkají jednoho úzce ohraničeného tématu.“ (Miovský, 2006, s. 221)

Rozhovory jsem dělala s táborovými vedoucími a kromě názorů a zkušeností na etapovou hru, jsem se také zaměřila na jejich vnímání hry a celkové činnosti oddílu jako prostředku prevence rizikového chování. Přepisy rozhovorů jsou uvedeny v přílohách práce, protože se jedná o doslovnou transkripci, je v rozhovorech ponechán i hovorový jazyk, tak jak ho respondenti běžně užívají.

„Rozhovory obsahují vždy směr toho, co je, a toho, co si o tom respondent myslí. Pozorování naproti tomu představuje snahu zjistit, co se skutečně děje.“ (Hendl, 2005, s. 191) Participační neboli zúčastněné pozorování spočívá v tom, že výzkumník není jen pasivním pozorovatelem, ale aktivně se účastní pozorované situace. Je všeobecně známo, že zkušenost je nepřenosná a tak byla tato metoda vybrána především proto, že při ní nejlépe vidíme, zda vytvořená hra funguje či nikoliv, sami si ji prakticky vyzkoušíme, takže mnohem lépe chápeme, zda a jaké má chyby, co je třeba napravit, doplnit či vypustit. Zároveň byla tato metoda nejvíce náročná, protože při realizaci tábora v malém počtu vedoucích, se musí kromě programu řešit mnoho dalších věcí a není vždy možné se naplno věnovat všem vytvořeným hrám. Proto byly

také pro vyhodnocení tohoto projektu zvoleny i jiné metody než jen zúčastněné pozorování.

„Mnoho názorů a postojů se však váže na sociální vztahy, proto je lepší příslušná data zjišťovat v sociální situaci, tedy ve skupině. Zkušenosti ukazují, že při dobře vedené skupinové diskusi se uvolňují racionalizační schémata a psychické zábrany a diskutující snadněji odhalují své postoje a způsoby jednání, své myšlení a pocity v běžném životě. Subjektivní významové struktury vznikají v sociální interakci. Skupinová diskuse je proto vhodná pro odhalení obsahů veřejného mínění a kolektivních postojů.“ (Hendl, 2005, s. 182) Protože byla táborová etapová hra vytvořená pro děti, je samozřejmé, že byl velmi důležitý také jejich názor a pohled. Pokud hra nezaujme a nebaví děti, kvůli kterým vznikla, pak v podstatě nemá smysl. I zde jsem měla velkou výhodu v tom, že mě všechny děti znají a jsou otevřené, sdělují své názory a ani před ostatními účastníky se nestydí mluvit, vyjádřit pochvalu i kritiku.

#### **4.4 Metodika tvorby projektu**

Jelikož je hlavním cílem práce vytvoření konkrétního projektu táborové etapové hry, považuji za důležité alespoň stručně nastínit, jakým způsobem byla hra vytvářena. Jednotlivé etapy a také jejich umístění v programu tábora jsou uvedeny v přílohách této práce.

V příslušném tábornickém oddílu jsou některé zvyklosti, které jsem brala v potaz i při vytváření této hry. Při plánování tábora jsme si společně s ostatními vedoucími určili cíl akce. Jak bylo napsáno výše, u táborů a podobných akcí jde hlavně o to, vyvolat zážitky a smysluplným způsobem trávit volný čas. Jak uvádí Pelánek (2008) u zážitkových akcí mohou být nejrůznější cíle a patří mezi ně například cíle orientované na účastníky (vzdělávání v určité oblasti, trénink konkrétních dovedností, osobní rozvoj, zamyšlení se nad životem, sebepoznání, rozvoj sebedůvěry, rozvoj fyzické kondice, budování šetrného vztahu k přírodě), cíle orientované na kolektiv a vztahy (vytváření, stmelování a posílení kolektivu a vztahů mezi účastníky). Zvolenou tematikou a hlavním motivem tábora jsem chtěla zacílit etapovou hru právě na některé

z těchto cílů. Etapová hra nese jednoduchý název „Indiáni“. Hlavním cílem bylo s dětmi zopakovat tábornické dovednosti, které se učí při pravidelných schůzkách po celý rok, ale kde není na vše dostatek času a prostoru. Šlo především o rozdělování ohně, orientaci a pohyb v přírodě. Dále je možné při etapové hře procvičit například Morseovu abecedu a to intenzivnější a zábavnější formou než je její memorování nazpaměť. Volba tématu také souvisela s tím, že umožňuje stmelit a posílit kolektiv, což bylo dalším důležitým cílem akce.

Pro účely hry byly děti rozděleny do 3 smíšených skupin po 7 členech. Jelikož všechny účastníky znám, rozdělila jsem je ve spolupráci s ostatními vedoucími již před akcí. Pro naše potřeby to bylo nejvhodnější, protože toto rozdělení „používáme u her, u nichž nám velmi záleží na vyrovnanosti týmů, na rovnoměrném rozvrstvení talentovaných účastníků, nebo v případech, kdy rozdělením sledujeme specifický cíl (například dát dohromady účastníky, kteří jsou si vzájemně sympatičtí, či naopak nesympatičtí).“ (Pelánek, 2008, s. 95) Při rozdělení také vždy dodržujeme pravidlo, že sourozenci jsou v odlišných skupinách.

Etapová hra našeho oddílu začíná vždy první večer jakousi scénkou, která uvede účastníky akce do tématu celotáborové hry. Pokaždé v ní vystupují vedoucí v kostýmech, které si sami vyrobili před táborem a které nosí podle potřeby v průběhu celé akce. Každý den jsou pak většinou dvě etapy, střídají se činnosti náročnější fyzicky a psychicky, aby byl program vyvážený. Veškerý program není realizován formou etap, takže se snadněji doplňují činnosti podle aktuálního stavu a nálady dětí. Jeden den v týdnu je celodenní výlet, který může a nemusí souviset s programem. Jednou bývá večerní (noční) hra. Etapová hra vrcholí poslední (resp. předposlední) den tábora velkou závěrečnou hrou. Jednotlivé hry, které byly použity v rámci etap, najdeme v knize Hry v přírodě od Miloše Zapletala, případně to jsou hry, které se v našem oddíle hrají už dávno a jen byly upraveny, aby zapadaly do tematiky tábora.

Jelikož se jedná o akci celého oddílu, do programu se zapojují i ostatní vedoucí a instruktoři, za jeho vytvoření a dodržení odpovídá programový vedoucí. Jednotlivé popisy her (jak jsou uvedeny v příloze) jsem dala ostatním členům týmu dostatečně dopředu, aby si každý mohl vyrobit vhodný kostým a abychom se domluvili na zajištění pomůcek. U každé hry je uvedena motivace, potřebné pomůcky, příprava hry, průběh



hry (pravidla), bodování a cíl. Zde se zaměřím jen na motivaci a cíl her, protože ostatní části jsou podle mého názoru jasné.

Jak uvádí Hanuš a Chytilová (2009, s. 80 - 81) „Při motivaci jde především o změnu emočního stavu jedince a skupiny do jiné úrovně. Záměrně říkáme jiné, protože nemusí jít nutně jen o pozitivní náboj v motivaci pro zážitkově pedagogické situace. Jsou situace, kdy záměrně vyvoláváme neklid, vážnost, smutek a někdy i strach atd., kdy jde o to, aby zamýšlená, tedy záměrná výsledná emoční bilance (v procesu motivování) aktivovala, nabudila, nutila jedince či skupinu ke konání. U každé hry, programu, aktivity se snažíme probudit a „otevřít“ jinou oblast naší lidské dimenze, takže jednou je cílem motivace aktivovat fyzické síly a jindy psychické či duchovní síly; někdy jde o kombinaci dvou či všech dimenzí.“ V popisu etapových her jsou motivace poměrně krátké, je vždy na konkrétním vedoucím, který uvádí hru, jak motivaci pojme. V našem konkrétním případě většinou motivaci dětem řekneme, samozřejmě se správnou intonací, napětím nebo scénkou, někdy ji mohou najít také v písemné podobě.

Cílem jednotlivých her většinou směřujeme k naučení či procvičení tábornických dovedností, fyzické aktivitě, vzájemné komunikaci a spolupráci a samozřejmě také ke kladnému vztahu k přírodě a okolnímu světu.

#### **4.5 Výzkumný soubor**

V této kapitole stručně představím organizaci, pro kterou byl projekt etapové hry vytvořen a také její členy, protože s dětmi byla provedena diskuze a vedoucí byli respondenty rozhovorů.

Oddíl, pro který byla vytvořena táborová etapová hra, jež je součástí této práce, nese oficiální název T. K. Pěšáci silnice. Tento tábornický klub patří pod Jihočeskou oblast České tábornické unie, která je nestátní neziskovou organizací sdružující tábornické kluby, osady i samostatné členy. Česká tábornická unie má poměrně dlouhou historii a vychází z myšlenek lesní moudrosti. Oddíl byl založen v roce 1994, mezi roky 2001 až 2009 byla jeho činnost pozastavena. Od obnovení v roce 2009 funguje dosud.

Letní tábor, na kterém byla etapová hra vyzkoušena, proběhl v srpnu 2016, celkem měl 31 účastníků, z nichž bylo 21 dětí (11 chlapců a 10 dívek) ve věku 8 – 15 let.

Na táboře bylo několik vedoucích a instruktorů. Jelikož někteří z nich nebyli nebo v současné době již nejsou členy oddílu, nejsou rozhovory s nimi v této práci použity. Jeden rozhovor byl proveden s dlouhodobým vedoucím oddílu, který na táboře přítomen nebyl, a proto se jemu položené otázky týkaly pouze činnosti oddílu a tábora obecně.

Respondentovi A bylo v době konání tábora 29 let, pracuje v soukromém sektoru, má středoškolské vzdělání, má splněné všechny potřebné kurzy pro činnost vedoucího dětských kolektivů, je členem oddílu od roku 1998, od roku 2009 působí jako vedoucí.

Respondentovi B bylo v době konání tábora 24 let, pracuje jako sociální pracovník, má vysokoškolské vzdělání, má splněné všechny potřebné kurzy pro činnost vedoucího dětských kolektivů, je členem oddílu od roku 2014, od začátku působí jako vedoucí.

Respondentovi C bylo v době konání tábora 39 let, pracuje v soukromém sektoru, má středoškolské vzdělání, má splněné všechny potřebné kurzy pro činnost vedoucího dětských kolektivů, je členem oddílu od roku 1994, od začátku působí jako vedoucí.

Respondentovi D bylo v době konání tábora 30 let, pracuje jako OSVČ, má základní vzdělání, má splněné všechny potřebné kurzy pro činnost vedoucího dětských kolektivů, je členem oddílu od roku 1994, od roku 2009 působí jako vedoucí.

## 5. ZPRACOVÁNÍ VÝSLEDKŮ

Hanuš a Chytilová (2009) uvádějí několik částí evaluace zážitkové akce. Jsou jimi evaluace prvního řádu, která probíhá před zahájením projektu a jde u ní o plánování a analyzování informací o účastnících, tématu, prostředí atd. Dále je to evaluace druhého řádu, která se používá v projektu samém, jde o sledování reakcí účastníků na program, jeho cíle a pravidla, vývoj skupiny a slouží především k usměrnění akce. Evaluace třetího řádu se zabývá hodnocením aktuálně proběhlého projektu, jde o zhodnocení programu, týmu instruktorů, jednotlivců i celé skupiny účastníků. Evaluace čtvrtého řádu probíhá s časovým odstupem po akci, kdy se oslovují klienti s tím, aby se vyjádřili k cíli, tématu, programu, ke skupině i instruktorům. Poslední je evaluace pátého řádu, u které sledujeme, nakolik jsou cíl a téma projektu zvnitřněné klienty, nakolik se dovednosti a vědomosti, modely chování a hodnoty staly součástí jejich života.

### 5.1 Výsledky pozorování a skupinové diskuse

Při zpracování výsledků výzkumu a evaluaci vytvořeného projektu, můžeme vidět některé z výše uvedených částí evaluace. Jednotlivé metody sběru dat sloužily v různých částech evaluace. Zúčastněné pozorování jsem použila především při projektu samém (evaluace druhého řádu), šlo o to, jak děti i vedoucí reagují na motivace, pravidla hry, zda vše správně chápou, hra není příliš složitá nebo jednoduchá, jestli se při její realizaci neobjeví problémy či překážky, které při plánování nebyly patrné. Jak bylo řečeno výše, zúčastněné pozorování bylo velmi náročné, protože z pozice programové vedoucí je někdy těžké s dětmi hrát hru a zároveň připravovat další program, takže některé činnosti musely být delegovány na další vedoucí. Žádné větší problémy se ale neobjevily, což bylo pravděpodobně díky tomu, že hra byla připravena pro dobře známou skupinu dětí i vedoucích, takže se dalo snadno odhadnout, jaká činnost je bude bavit, jaké jsou jejich fyzické schopnosti či omezení, co se zvládnou naučit a použít, aby sice museli vydat nějaké úsilí, ale zároveň dosáhli cíle.

Při skupinové diskusi s dětmi jsem se snažila dbát na určité podmínky pro zdárný průběh zpětné vazby, kterými jsou:

„Časová charakteristika – zpětná vazba by měla proběhnout bezprostředně po hodnocené činnosti. Pro výměnu zkušeností musíme mít relativně dostatek času.

Vhodné místo a organizace skupiny – mají-li účastníci vyprávět o svých pocitech, strachu a dojmech, vyžaduje to příjemné a klidné prostředí. Během diskuse mají všichni na sebe neustále vidět (sezení v kruhu).

Připravenost vedoucího na zpětnou vazbu – připravíme si okruh otázek a připomínek vztahujících se k řešené situaci. Soustředěně pozorujeme hodnocení a všímáme si toho, co bylo, i toho, co nebylo řečeno.“ (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 101)

S dětmi i vedoucími probíhala každý večer skupinová diskuse v rámci kmenové rady, kdy jsme všichni seděli u ohniště, rozdělovaly se ten den získané body, předávala kronika, případně se naznačoval program dalšího dne. Všichni měli v té době v živé paměti události toho konkrétního dne, co se jim líbilo či nelíbilo, povedlo či nepovedlo. Otázky pro všechny byly každý večer stejné – Jaký byl dnešní den? Co se vám líbilo? Co se vám nelíbilo? Všichni účastníci pak postupně jeden po druhém odpovídali, pokud někdo nechtěl nebo ho nic nenapadlo, tak nic říkat nemusel, ale téměř vždy každý něco řekl. Jelikož nás zajímal názor dětí na celý tábor, neptala jsem se jich pouze na program nebo na etapové hry, takže se vyjadřovaly i k chodu tábora, vybavení či sdělovaly vzájemné sympatie a antipatie.

Pokud shrneme odpovědi dětí týkající se programu, pak se všechny shodly na tom, že se jim táborový program líbil. Nejlépe hodnocené byly etapy Boj o poklad, hra Rozvědčící (v rámci Indiánských dovedností) a Rýžování zlata. Nejméně oblíbená byla etapa Kouřové signály a to především proto, že děti nemají příliš rády Morseovu abecedu. Neshody panovaly v názoru na množství neorganizované činnosti. Je zvykem, že se hrají různé výplňové hry mimo etapy, ale také se dětem nechává prostor, aby si našly činnost samy (s tím, že mohou požádat vedoucí, aby jim připravili hru nebo se zúčastnili hry, kterou připraví děti), případně si odpočinuly. Některým dětem přišel program a výplňové hry vyvážené a někteří zase požadovaly více činností a méně času, kdy si určují program samy.

Kladně děti hodnotily, že dokázaly při hrách spolupracovat a vzájemně se podporovat. Což byl také jeden z cílů celé táborové hry a je dobrým znamením, že s tímto názorem přišly děti samy od sebe.

## 5.2 Výsledky rozhovorů

Rozhovory probíhaly měsíc po táboře. Jejich doslovná transkripce je uvedena v příloze této práce. V úryvcích, které jsou v této kapitole, jsem zachovala hovorový a nespisovný jazyk tak, jak byl v rozhovorech zaznamenán. Vzhledem k tomu, že jsem jako metodu sběru dat použila polostrukturované rozhovory a jejich výsledky byly zpracovány metodou trsů, hledala jsem v nich společná témata. Pokud se zaměříme na rozhovory s respondenty (vedoucími oddílu), najdeme ve většině z nich následující oblasti:

- Členství dětí v oddílu
- Téma etapové hry
- Cíl etapové hry
- Táborový program celkově
- Chování dětí
- Motivace vedoucího k práci s dětmi

Nyní je postupně rozeberu a uvedu také konkrétní názory a výroky.

### 5.2.1 Členství dětí v oddílu

Pokud jde o pohled respondentů na to, že děti tráví svůj volný čas v oddíle, všichni se shodli na tom, že je to dobrá volnočasová aktivita. Důvodů je hned několik:

*„Většina našich dětí se k různým praktickým věcem dostane málokdy. Snažíme se je učit s nástroji jako sekera, pila, nůž a podobně.“ (A)*

*„... zároveň se učí dovednosti, které by v normálním vzdělávacím systému nebo sportu nezískaly.“ (C)*

*„Některé děti, se za dobu co chodím do oddílu, dokázaly svěřit i s docela silnými osobními problémy. To je pro mě důkaz, že nám jako vedoucím důvěřují, věří, že je nezklameme a to je pro mě osobně něco tak obrovsky cenného. Víš co, že ti děti věří a ty se je snažíš nezklamat.“ (B)*

Je zde tedy jasně vidět snaha, předat dětem nějaké schopnosti a dovednosti, které se jinak nenaučí. S tím souvisí také zvyšování sebevědomí, protože mohou umět něco, co není mezi dnešními dětmi tak běžné. Tento názor převažuje u většiny respondentů, kteří se podle svých slov snaží dětem předat své znalosti a vědomosti. Většinou to tak pravděpodobně cítí proto, že v dětství také byli členy oddílu a sami se rádi tyto dovednosti učili. Také je zde snaha pomoci a schopnost dítě vyslechnout, když má problémy, o kterých nechce nebo nedokáže mluvit s rodiči nebo učiteli. Zajímavý je zde pohled respondenta, který pracuje jako sociální pracovník, protože se liší od těch ostatních, je v něm vidět přesah do sociální oblasti, nejde jen o předání nějakých dovedností, ale o podporu a pomoc.

### **5.2.2 Téma etapové hry**

Co se týče názoru respondentů na téma etapové hry, pak je podle nich vhodné mít téma modernější, které děti zaujme, ale na druhou stranu záleží hlavně na tom, jak vedoucí téma pojmu a jak dokážou děti motivovat, protože bez dostatečné motivace snadno vyhoří i slibné téma.

*„...není téma etapové hry tak důležité. Pokud jsou dobré jednotlivé etapové hry a vedoucí dokáže dobře namotivovat děti...“ (A)*

*„Jde vždy o to, jak etapovou hru oddíl pojme, co ze sebe je ochotný obětovat.“ (B)*

Další názor upozorňuje na to, že ač je tábor sice delší období, je pro složitější a propracovanější hry krátký, a proto by táborová etapová hra měla navazovat na celoroční činnost, měla by být jejím vyvrcholením.

*„Samozřejmě, hra musí (nebo by měla) navazovat na celoroční činnost oddílu, protože krátké období tábora neumožňuje rozvinout složitější propracovanější hry. Jinak téma samotné je velmi volné...“ (C)*

Názory na konkrétně zvolené téma „indiáni“ se různí, někomu téma vyhovovalo, protože zapadalo do cíle celé akce.

*„Indiáni jsou vlastně ideální prototyp táborníka.“ (A)*

Jindy naopak respondenty toto téma nezaujalo, ale zdůrazňovali, že opět záleží na tom, jak se téma pojme a že může fungovat dobře, i když na první pohled účastníky příliš neosloví.

### 5.2.3 Cíl etapové hry

Vnímání cílů etapové hry se u jednotlivých respondentů velmi liší. Podle někoho určitý cíl měla a ten splnila.

*„Etapová hra měla děti naučit fungovat jako kmen a měla jim pomoci rozšířit manuální zručnost. Myslím, že oba tyto body splnila.“ (A)*

Jiný respondent vidí cíl etapové hry hlavně v zážitku a prostoru, který je věnován pouze dětem a kde mohou být samy sebou. Na táborech nejde primárně o to děti něco naučit, spíš jim chce dát prostor pro seberealizaci.

*„Každá etapová hra... dětem dává minimálně ten odlišný rozhled a vztah, kterej jinde nezažijou. Není to primárně do nich něco natlouct a naučit, i když to samozřejmě děláme, ale pro mě to není to hlavní, hlavní je dětem dát svět, kterej jim jako dětem patří, ať v něm fantazírují, bojují, zlepšují se, hrajou si, smějí se, pomáhají si, přesahují sama sebe.“ (B)*

Poslední názor je takový, že etapová hra nám slouží hlavně jako kulisa. Znamená to, že snadno dáme do programu zaměřeného na indiány hru, ve které vyzkoušíme, zda děti umí rozdělat oheň.

*„Nemyslím si, že jakákoli etapová hra má nějaký edukativní význam, spíš se jedná o rámec a kulisu pro předávání a následné ověřování znalostí získaných v průběhu celoroční činnosti.“ (C)*

#### 5.2.4 Celkový program tábora

Názory respondentů na etapu, která děti bavila nejvíce a která nejméně, se shodují s názory dětí ze skupinové diskuse. Kromě toho také hlavně kluky příliš nebavila výroba kostýmů.

*„Děti dle mého nejvíce bavilo rýžování zlata. Mohly naběhnout do vody a hledaly „opravdové valouny zlata“... Viděly výsledek své práce ihned v reálu...“ (A)*

*„Hodně dětí bavilo to plazení, ty rozvědčící... A ty bizoni... To bylo vidět, že fakt děti burcuje, bylo to živý, energický, adrenalinový.“ (B)*

*„Myslím si, že děti nejméně bavila etapa Kouřové signály. V této etapě byla morseovka a tu stále moc dětí, i přes naši snahu, neumělo.“ (A)*

Celkově byl podle respondentů program vyvážený, měl návaznost, etapy nebyly složité ani moc jednoduché a děti měly možnost využít své schopnosti v různých etapách, někde jim to šlo více, někde méně, ale každý si v programu mohl najít něco, co mu šlo.

V pohledu na to, zda dětem nechat v programu prostor, aby si samy vymyslely nějakou činnost či hru, se všichni respondenti shodují. Dětem by se neměla předkládat jen hotová zábava, měly by se samy podílet na volbě svých volnočasových aktivit. Samozřejmě na ně v té době dohlížíme z hlediska bezpečnosti, ale je dobré dát prostor jejich fantazii a kreativitě a případně je jen trochu povzbudit a nasměrovat, když si opravdu nebudou vědět rady.

*„Děti by se měly naučit trávit volný čas bez mustru od dospělých, aby se nestalo to, že když nebudou mít přesně daný plán, budou jen sedět a koukat.“ (A)*

*„Zaprvé jim tím dává vedoucí důvěru ve smyslu „ty to zvládneš taky“. Zadruhé je učíš nějaký zodpovědnosti... Zatřetí jim tím rozvíjíš nějakou fantazii, co by se dalo, nedalo, jak řešit nějaký problém...“ (B)*

*„Rozhodně souhlasím, protože dostávat zábavu vždy až pod nos ubíjí v dětech kreativitu a schopnost vymyslet si program samy.“ (C)*



*„...organizovaně neorganizovanou. Ať mají pocit, že si to vymyslely samy, ale přitom je lehce navádět.“ (D)*

Dle respondentů není nezbytně nutné, aby byl program rozčleněn do etap, ale pro tento typ akcí je to vhodné, umožňuje nám to snadnější motivaci účastníků a celkově plynulejší program.

*„Děti se snaží více ve hrách, pokud je výsledek spojen nějak s příběhem nebo jim pomůže získat část k úspěšnému pokračování v příběhu.“ (A)*

*„Etapové hry umožňují propojit program a hodnotit průběh tábora, samozřejmě by bylo možné etapovku vypustit, ale potom by bylo nutné motivovat děti k účasti na hrách jinak, což by, zejména v případě nějaké méně atraktivní hry, mohl být problém.“ (C)*

*„...nutné to není, ale pokud je návaznost, má to podle mě větší šmrnc.“ (D)*

### **5.2.5 Chování dětí**

Přestože se děti a vedoucí dobře a poměrně dlouho znají, občas děti dokážou svým chováním respondenty překvapit. Celkově častěji zmiňovali, že děti mají malé sebevědomí, rychle se vzdávají, a proto se v nich snaží vzbuzovat zdravou sebedůvěru a ukazovat, že je normální neumět všechno hned.

*„Z počátku děti dostaly úkol rozdělat oheň a po chytnutí sirek do ruky ihned řekly, že to nezvládnou. To se dle mého také celkově zlepšilo a to nejen tím, že bysme jim říkali, jak jsou dobří, ale například i tím že jim vysvětlíme, že pokud se něco nepovede na poprvé, není to přece hned konec světa. Dospělým se přece také vše nepovede hned.“ (A)*

Starší děti už více řeší, jak v určitých situacích vypadají, co si o nich ostatní myslí anebo řeší, co si oni myslí o dalších dětech. V uzavřené skupině, jakou oddíl je, je mnohem snazší takové chování rozpoznat a nějakým způsobem ho řešit, obzvlášť když by docházelo k vyčleňování dětí z kolektivu.

*„Někdy si říkám, kde se v nich bere taková sobeckost, někdy si zas říkám, kde se v nich bere taková ochota pomoci druhému. Ale o tom to je. Děti jsou pořád ještě*

*upřímný a autentický.... Na některých bohužel už začínám vidět, na těch starších hlavně, že se ta autenticita u nich vytrácí.“ (B)*

*„...na některých dětech je vidět, že maj sklon k selekci jiných, ale myslím, že se mezi sebou vedoucí dost baví a komunikují, aby zasáhli, ať už přímo, nebo nepřímo nějakýma aktivitama na posílení spolupráce.“ (B)*

Pokud se zaměříme přímo na chování dětí, je u většiny respondentů jasné, že se děti snaží povzbuzovat, být jim oporou a snaží se to učit i zbývající členy oddílu.

### **5.2.6 Motivace vedoucího k práci s dětmi**

Každý z respondentů má svůj důvod, proč se věnuje práci s dětmi. Jde o vlastní pozitivní zkušenost z dětství, kterou respondent vidí jako smysluplnou. Dále je zde snaha být pro děti oporou. A snahu předat jim naučené schopnosti a dovednosti. Je opět zajímavé všimnout si názoru respondenta, který pracuje jako sociální pracovník, protože kromě toho, že zde chce být pro děti, také zároveň vnímá, že i on se od nich může učit.

*„Sám jsem jako malý navštěvoval oddíl, který nyní s ostatními bývalými členy vedeme. Rád na tato léta vzpomínám a dalo mi to spoustu zážitků, zkušeností a přátelství na dlouhá léta. Rád bych, aby tyto zkušenosti, zážitky a přátelství zažili i další“ (A)*

*„...my vedoucí jsme tu jako někdo, kdo sice bude dospělej, ale bude tak trochu i dítě, s kterým můžou dětskej svět žít.“ (B)*

*„...jsou mým Damoklovým mečem, před tím, abych se stal nudným dospělým, který řeší jenom prachy a práci. Děti jsou studnice autenticity. Učím se od nich. Zároveň tu chci bejt pro ně, protože si to zaslouží. Už jen proto, že jsou. A aby byly opravdu dětmi, potřebují někoho, kdo s nimi bude dětství žít a zároveň jim bude oporou v těžkých chvílích.“ (B)*

*„Vnímám tam určitou smysluplnost, možnost působit příznivě na děti ve smyslu výchovy.“ (C)*

*„Protože mě to baví a co jsem se naučil, bych asi i rád předal.“ (D)*

### 5.3 Souhrn výsledků

Z jednotlivých metod sběru dat a analýzou jejich výsledků jsem získala množství informací, které se nyní pokusím stručně shrnout a zaměřím se hlavně na to, jaké odpovědi jsem získala na shora položené výzkumné otázky.

Projekt táborové etapové hry byl dle výsledků pozorování, skupinové diskuse i rozhovorů vytvořen vhodně a splnil očekávání. Jeho hlavním cílem bylo vytvořit aktivity, při kterých by děti získaly nové zážitky a procvičily si získané znalosti a dovednosti a hlavně kvalitně strávily svůj volný čas ve skupině vrstevníků, se kterými se vídají celoročně a se kterými mají převážně dobré a přátelské vztahy.

Co se týče výzkumných otázek, tak táborová etapová hra se jako taková nedá použít jako prostředek prevence rizikového chování. Zážitkové akce v pojetí zážitkové pedagogiky, které jsou intenzivnější, se tak pravděpodobně použít můžou, ale táborová etapa nemá dostatek prostoru, aby na účastníky působila více do hloubky, a také to nebývá jejím primárním cílem. Rozhodně ale můžeme za jistou formu prevence rizikového chování vnímat účast dětí na táboře, protože jde o smysluplné a vhodné trávení volného času, kde se děti učí novým věcem a zároveň budují zdravé sociální vztahy s dalšími členy skupiny. Jelikož jsou pod intenzivním dohledem vedoucích, jakékoliv projevy rizikového chování mohou být na táboře snadno odhaleny a včas se mohou podniknout různá opatření proti jeho případnému rozšíření. Tím, že děti tráví volný čas na táboře nebo s tábornickým oddílem obecně, učí se vybírat si vhodné formy trávení volného času a tím se také předchází možným nežádoucím vlivům okolí i v době, kdy se děti zrovna věnují jiným činnostem. Určitý prostředek prevence rizikového chování zde tedy vidíme, ale není jím samostatná etapová hra.

Ani vedoucí nevnímají etapovou hru jako prostředek prevence rizikového chování. Spíše tak vnímají vlastní činnost oddílu, jak už bylo řečeno výše. To, že děti mají prostor, kde se mohou cítit bezpečně, kde jsou mezi lidmi se stejnými zájmy, kde mají vrstevníky, se kterými si rozumí a také dospělé členy oddílu, které mohou vnímat jako vzor či kamaráda, který vždy dokáže poradit, povzbudit a má dostatek životních zkušeností a jistý nadhled, který dětem v určitých situacích chybí.

Poslední výzkumná otázka se týkala toho, zda může být vytvořená etapová hra použita dalšími organizacemi. Domnívám se, že tak jak je uvedena v příloze může být etapová hra klidně použita. Samozřejmě změny budou v počtu účastníků a tedy například v počtu či velikosti skupin. Převážně by ji mohly využít podobné organizace jako je ta, pro kterou byl projekt vytvořen, tedy nějaký tábornický oddíl. Rozhodně si myslím, že i kterákoliv další organizace pořádající týdenní dětský tábor v ní najde inspiraci nebo ji bude moct převzít tak, jak je.

## 6. DISKUZE

Při výzkumu jsem si všimla některých opakujících se myšlenek, nápadů a návrhů dětí či ostatních vedoucích, které bych zde ráda zmínila a případně je porovnála s odbornými názory.

Pelánek (2008) píše, že „současná civilizace je postavena, co se týče volného času, převážně na komerčním přístupu k zábavě a na pasivitě příjemce zábavy. Zážitkové akce vyžadují aktivitu ze strany účastníka, nutnost něco ze sebe vydat, otevřít se. Protože čím víc dáš, tím víc dostaneš. Konzumní zábava je postavena na komerci, na schopnosti producenta vydělat na ní peníze. Zážitkové akce jsou většinou neziskové, jejich primární cíl je jinde než ve vydělávání peněz.“ S tímto autorem souhlasím a jak je vidět z rozhovorů s respondenty, i oni se s tímto názorem ztotožňují. U akce, jakou byl dětský tábor pořádaný výše jmenovanou organizací, se také očekávala aktivita účastníků. Kromě hraní her se děti vždy zapojují i do chodu tábora, starají se o ostatní a pomáhají. Nečekají pouze na to, až jim někdo předloží hru. Jak je patrné z rozhovorů, vedoucí se také snaží, ponechat občas v programu drobnou mezeru a nechat na dětech, aby si svoji činnost zvolily. Což slouží jako výchova k volnému času. Děti se tím učí zodpovídat za své trávení volného času, za výběr aktivit, učí se samostatnosti a také je ponechán prostor jejich fantazii a seberealizaci. V teoretické části práce bylo vysvětleno, že to vede k aktivnímu trávení volného času, které funguje jako prevence rizikového chování.

Dále souhlasím s Hájkem (2007), když tvrdí, že „pro volbu zájmových aktivit dětí z hlediska vedoucího je důležitá nejen navozující motivace, ale také znalost osobních vlastností dětí, jejich aktuálního subjektivního stavu, naučených schémat jednání, množství a povaha jejich předchozích zkušeností. Neměla by však chybět ani nabídka alternativních činností a upozornění na způsob překonávání možných překážek a obtíží.“ Myslím si, že velkou výhodou, která se ukázala i při tvorbě projektu a výzkumu této práce je, že dobře znám cílový soubor. Je snazší vytvářet hry, aktivity a program pro účastníky, které známe. Víme, jaké hry je baví či jaká témata je naopak nezaujmu. Souvisí s tím také to, že známe jejich slabé stránky, které se můžeme snažit zlepšit volbou vhodného programu, například pokud budou ve skupině problémy

s komunikací, můžeme snadno zařadit hry, které jsou zaměřené právě na rozvoj této oblasti. Stejně tak můžeme posilovat silné stránky dětí a tím posilovat jejich sebevědomí. Nespornou výhodou je zde také to, že v malé skupině, se kterou trávíme hodně času, si snáze všimneme projevů rizikového chování a můžeme na ně včas reagovat.

Několikrát byl zmíněn názor, že by bylo vhodné, aby táborová etapová hra navazovala na celoroční program oddílu a byla jeho vyvrcholením. V praxi by to znamenalo, nejen například děti učit tábornickým dovednostem, ale celý rok se při schůzkách či výpravách držet stejného tématu/příběhu (zde tedy indiánů). Domnívám se, že by to bylo prospěšné, byla by vidět návaznost, už v průběhu roku by se musely děti při hrách více snažit, protože by to mohlo ovlivnit jejich postavení na začátku táborové etapové hry. Bylo by snazší je na tábor a jednotlivé etapy motivovat, protože už by trochu znaly svět dané hry a své úkoly a cíle. Zároveň by to od vedoucích vyžadovalo detailnější přípravu celoročního programu. Když je tábor samostatnou akcí, může se jeho realizace začít řešit až několik měsíců předem, takhle by bylo důležité přemýšlet o táboře a jednotlivých hrách cca rok dopředu, abychom věděli, k čemu směřujeme. Pokud by se vše podařilo naplánovat a uskutečnit, pak by taková akce jistě měla větší dopad na účastníky, více by na ně zapůsobila a pravděpodobně bychom si mohli klást hodnotnější a výchovnější cíle než při plánování ohraničené jednotýdenní akce, která splňuje požadavky klasické celotáborové hry.

Dále Pelánek (2008) uvádí v souvislosti s programem akcí, „že ten musí být pestrý. Střídejme pohyb a myšlení, napětí a uvolnění, vážnost a recesi, logické myšlení a uměleckou tvorbu. Neznamená to, že od všeho má být úplně stejně. Avšak pestrý a zároveň vyvážený program je nejen zajímavější, ale také lépe naplní většinu cílů zážitkových akcí. Pestrý program také umožní, aby si každý přišel na své, aby měl možnost se něco nového naučit, ale také v něčem vyniknout. I s tímto názorem autora souhlasím a to hlavně s jeho poslední částí, protože děti na táboře a v zájmové činnosti celkově musí zažívat pozitivní emoce, aby se k ní chtěly vracet. Proto je nutné, aby si každý účastník v programu našel něco, co ho bude bavit, co mu půjde a co mu přinese potěšení a pozitivní emoce. Samozřejmě je také dobré, když se děti naučí ve hrách prohrávat, ale nám jde hlavně o to, abychom v zájmové činnosti podporovali rozvoj

osobnosti dítěte a jeho zdravou sebedůvěru. Podobně to také vidí Hájek (2007), podle něj je „smysluplné naplnění volného času jednou z forem, jak čelit sociálně patologickým jevům ohrožujícím děti. Nenaplnění volného času činnostmi svádí jedince k destruktivním aktivitám. Dobře volená činnost přináší vnitřní uspokojení, radost z úspěchu, zvyšuje sebevědomí.“

Několikrát byla zmíněna důležitost motivace při hrách a tvorbě programu. Na základě toho bych ráda do činnosti oddílu více zakomponovala motivace i pro běžné schůzky, kde se nám to zatím moc nedaří. Nebrat motivaci jen jako pokyn k činnosti, ale opravdu se zamyslet nad tím, jak můžeme členy vhodně motivovat, aby se účastnili programu a akcí oddílu, protože se snažíme dbát na správné vedení dětí, na jejich rozvoj a podporu. Tím, že budou děti motivovány k chození na schůzky zájmového útvaru, účasti na výpravách a táborech a bude je tato činnost bavit, pak se pro ně stane příjemnou a vyhledávanou aktivitou ve volném čase. A jak bylo již několikrát zmíněno, vhodné naplnění volného času je skvělým způsobem prevence rizikového chování. A nejde samozřejmě jen o to, zamezit u nich projevům nežádoucího chování, protože jak uvádí Sak, Saková (2004) „jestliže společnost zabezpečí kvalitní trávení volného času dětí a mládeže, urychlí tím rozvoj obecných i specifických schopností mladé generace a potlačí rozvoj negativních sociálních rysů. Ve sféře volného času se jednak rozhoduje o rozvoji talentu mladého jedince a naplnění jeho potřeb a zájmů, a na druhé straně se tlumí tendence k negativnímu sociálnímu zrání.“ Je důležité si uvědomit, že nejde jen o to děti zabavit, ale tím, že se jim aktivně věnujeme a dáváme jim prostor pro seberealizování v oblastech jejich zájmu, můžeme tím přispět nejen k rozvoji jich samých, ale ve výsledku také celé generace a společnosti.

## ZÁVĚR

Práce je zaměřena na možnosti využití táborové hry jako prostředku prevence rizikového chování. Tato tematika je poměrně komplikovaná, protože spadá pod volný čas, který v životě člověka ovlivňuje řada faktorů. Stejně tak se stále vyvíjí a upravuje pojetí rizikového chování, do kterého se vlivem vývoje společnosti zařazují nové druhy. Podobně hra, její funkce, typy, možnosti, zákonitosti a metody tvorby programu jsou celkem složitým tématem, i když se tak na první pohled zdát nemusí.

V teoretické části jsou definovány a vysvětleny základní pojmy z oblasti volného času, výchovy ve volném čase, rizikového chování, prevence a hry. Navazuje na ni část výzkumná, která se opírá o uvedenou teorii. Cílem práce bylo vytvořit konkrétní etapovou hru, použít ji na dětském táboře a na základě zúčastněného pozorování, skupinové diskuze s dětmi a polostrukturovaných rozhovorů s vedoucími ji vyhodnotit. Byly položeny čtyři výzkumné otázky, na které jsem si v průběhu nebo po skončení výzkumu mohla odpovědět. Táborová hra splnila očekávání oddílu, pro který byla vytvořena, její realizace proběhla bez problémů a byla účastníky hodnocena kladně. Podle výsledků výzkumu však táborovou etapovou hru jako prostředek prevence rizikového chování brát nemůžeme. Rozhodně ničemu neškodí a určité směřování k prevenci u ní najdeme. Jde spíše o činnost zájmového útvaru, ve kterém dítě tráví svůj volný čas. Tam uspokojují své potřeby, zhodnocují svůj čas, učí se novým věcem, komunikaci s vrstevníky i dospělými, ale hlavně se učí vhodným způsobem trávit volný čas, což už jako prostředek prevence rizikového chování chápat můžeme. Pokud jde o poslední výzkumnou otázku, pak vytvořená hra jistě může být dále používána dalšími organizacemi, které pracují s dětmi ve volném čase. Může být použita celá jako program týdenního letního tábora nebo se dají využít jen jednotlivé hry a činnosti. Celá hra včetně motivací, potřebných pomůcek, pravidel, popisu průběhu, návrhu bodování, cílů i vybrané fotodokumentace je uvedena v příloze této práce.

Při realizování tohoto výzkumu a četbě teoretických podkladů mě napadlo, že většina vedoucích zájmových útvarů bohužel používá hru pouze pro ni samou, tedy jako cíl činnosti. Na tom samozřejmě není nic špatného, ale obávám se, že se často zapomíná na to, jaké možnosti hra má a co nám i dětem může nabídnout, když ji správně uchopíme a použijeme. Kromě zábavy můžeme skrze ni ovlivňovat postoje



děti, učit je novým věcem, rozvíjet celou jejich osobnost. Pokud si ale nejsme jisti, že hru a případně její vliv na účastníky zvládneme, pak je lepší se do složitějšího programu nepouštět. Tím, že dětem zprostředkujeme společnou zábavu, čas strávený s kamarády, pocit bezpečí a sounáležitosti, rozhodně nic nepokazíme a budeme mít na děti pozitivní vliv.

Když budeme přemýšlet nad tím, co tedy funguje jako ideální nebo zaručený prostředek prevence rizikového chování dětí, v odborné literatuře najdeme mnoho odpovědí. Já bych však na závěr ráda použila citaci z rozhovoru s jedním z respondentů, protože podle mého názoru přesně shrnul to, o co bychom se měli všichni snažit: *„Hlavní je dětem dát svět, který jim jako dětem patří, ať v něm fantazírují, bojují, zlepšují se, hrají si, smějí se, pomáhají si, přesahují sama sebe.“*

## POUŽITÁ LITERATURA

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

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

GAVORA, Peter. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido, 2000. Edice pedagogické literatury. ISBN 80-85931-79-6.

HÁJEK, Bedřich. *Nástin metodiky vedení zájmové činnosti*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2007. ISBN 978-80-7290-265-1.

HÁJEK, Bedřich, HOFBAUER, Břetislav, PÁVKOVÁ Jiřina. *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. Vydání druhé. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-262-0030-7.

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

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7367-040-2.

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

KAPLÁNEK, Michal. *Čas volnosti - čas výchovy: pedagogické úvahy o volném čase*. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0450-3.

KIRCHNER, Jiří, HNÍZDIL, Jan, LOUKA, Oto. *Kondiční hry a cvičení v přírodě*. Praha: Grada, 2005. Děti a sport. ISBN 80-247-0995-3.

KRAUS, Blahoslav. *Základy sociální pedagogiky*. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-383-3.

MATOUŠEK, Oldřich, MATOUŠKOVÁ, Andrea. *Mládež a delikvence: možné příčiny, struktura, programy prevence kriminality mládeže*. Vyd. 3., aktualiz. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-825-8.

MIOVSKÝ, Michal. *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada, 2006. Psyché (Grada). ISBN 80-247-1362-4.

MIOVSKÝ, Michal, SKÁCELOVÁ, Lenka, ZAPLETALOVÁ, Jana, et al. *Prevence rizikového chování ve školství*. Druhé, přepracované a doplněné vydání. Praha: Klinika adiktologie 1. LF UK v Praze a VFN v Praze, 2015. ISBN 978-80-7422-392-1.

PÁVKOVÁ, Jiřina a kol. *Pedagogika volného času*. 3. Vyd. Praha : Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-423-6.

PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. 1.vyd. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-353-6.

PROCHÁZKA, Miroslav. *Sociální pedagogika*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2012. Pedagogika. ISBN 978-80-247-3470-5.

SAK, Petr a SAKOVÁ, Karolína. *Mládež na křižovatce*. Praha: Svoboda Servis, 2004. ISBN 80-86320-33-2.

ZAPLETAL, Miloš. *Hry v přírodě*. 2. přepracované a doplněné vydání. Praha: Sportovní a turistické nakladatelství, 1965.

ŽUMÁROVÁ, Monika. *Prolínání školního a volného času*. In: KAPLÁNEK, Michal. *Výchova a volný čas: Sborník příspěvků 1. mezinárodní konference o výchově a volném čase*. České Budějovice: Jihočeská univerzita, 2016. ISBN 80-7040-849-9.

## **SEZNAM PŘÍLOH**

Příloha č. 1: Projekt – táborová etapová hra „Indiáni“

Příloha č. 2: Rozhovor s respondentem A

Příloha č. 3: Rozhovor s respondentem B

Příloha č. 4: Rozhovor s respondentem C

Příloha č. 5: Rozhovor s respondentem D

Příloha č. 6: Fotografická dokumentace

## ETAPOVÁ HRA: INDIÁNI

Nawakasami - Dobytelé dále

Datum	Dopolední program (svačinou rozdělen vždy na dvě části)	Odpolední program (svačinou rozdělen vždy na dvě části)	Večerní program
NE		od 15,00 příjezd ubytování, převzetí dokumentace	<i>Slavnostní oheň</i> <i>Úvod do etapové hry</i>
PO	výroba kostýmů <hr/> <i>1. etapa LOV</i>	výroba totemů <hr/> <b>Indiánská olympiáda</b>	rukodělky drobné hry oheň
ÚT	<i>2. etapa RÝŽOVÁNÍ ZLATA</i> <hr/> Moudrosti starších, drobné hry	<i>3. etapa KOUŘOVÉ SIGNÁLY</i> <hr/> Moudrosti starších, drobné hry	rukodělky drobné hry oheň
ST	<b>Celodenní výlet</b>		rukodělky drobné hry oheň
ČT	<i>4. etapa INDIÁNSKÉ DOVEDNOSTI</i>	drobné hry <hr/> <i>5. etapa BIZONI</i>	oheň, drobné hry <hr/> <i>6. etapa ODVÁŽNÉ SRDCE</i> (noční hra)
PÁ	<i>7. etapa HON NA MEDVĚDA</i> <hr/> drobné hry	<i>8. etapa BOJ O POKLAD</i>	<b>Slavnostní táborový oheň, Vyhodnocení etapové hry.</b>
SO	do 11,00 hodin balení, úklid tábořiště, převzetí dětí rodiči, odjezd domů		

Slovo „Nawakasami“ je vymyšlené a nic neznamena, kmen je nazván „Dobytelé dále“, aby připomínal oficiální název oddílu (Pěsáci silnice). Děti jsou rozděleny do několika stejně velkých a stejně silných skupin, ke každé je přidělen jeden vedoucí.

Všichni členové kmene se chápou jako pokrevní bratři a sestry. Jednotlivé oddíly jsou rody – celkem 3, v každém je 7 dětí. Samy si vymyslí název rodu, vyrobí společný totem, mohou si vymyslet i příběh a co budou mít na totemu (např. zvíře, znak) a to si také mohou nakreslit na kostýmy.

Kmen má svou náčelnici (hlavní vedoucí tábora) a každý rod má také svého mladšího náčelníka (instruktor), který je rádcem v kmenové radě (vedoucí).

Etapy táborové hry jsou zkouškami pro celé rody, jsou za ně bodovány dohromady. Rody jsou také bodovány za psaní kroniky, pokud neudělají příslušný zápis do kroniky, dostanou -10 bodů, abychom zajistili, že kronika bude na konci tábora napsaná (kroniku dostanou mladší náčelníci na večerní kmenové radě a na další ji odevzdají se zápisem, večerní radu pak vždy zapíše následující kmen, první psaní se bude losovat).

Jako body slouží barevná kolečka (pojmenované „vampumy“), která si každý navléká na svou šňůrku a vždy věší na bodovací lištu (viz fotodokumentace). Barva kolečka má vždy určitou hodnotu. Na každé večerní radě jsou rozděleny body za příslušný den.

Kromě toho se hrají různé hry a soutěže, za které jsou bodováni jednotlivci. Body mohou dostávat také podle chování, úklidu, pomoci ostatním, služby atd. Za špatné chování, nesplnění úkolu apod. se jim mohou body odečítat.

Dále je seznam zkoušek, které mohou mladí indiáni plnit a pokud je splní, za každou úspěšně vykonanou zkoušku dostanou body navíc. Jednotlivé zkoušky pro ně připraví vedoucí, včas dětem řeknou požadavky a ti je mohou plnit v průběhu tábora po dohodě s příslušným vedoucím. Za úspěšně prošlou stezku odvahy získají „orlí“ pero.

Zkoušky:

- 1) Morseova abeceda
- 2) zdravověda + přírodověda
- 3) uzle
- 4) orientace – práce s mapou, buzolou

## 5) oheň

Cíl etapové hry: Jelikož s dětmi děláme celoročně nejrůznější tábornické dovednosti, je tematika indiánů vhodným polem pro praktické vyzkoušení a zopakování všech věcí, které se děti přes roky naučily. Je zde prostor pro učení se novým věcem a dovednostem. Dále jde o posílení týmového ducha a celkově stmelení kolektivu.

U každé etapy je uvedena motivace hry, pomůcky, příprava hry, průběh a pravidla, bodování. Jako motivace je zde označeno, co vedoucí dětem říká před začátkem hry, případně může být v psané formě. Samozřejmě před zahájením hry nejčastěji přichází vedoucí v kostýmu a děti vhodně namotivuje podle uvedených motivací. Většinou je to jen stručný popis toho, proč se bude hrát daná hra. Nejsou složité, aby se snadno dětem při hře připomínali. Je ponecháno na konkrétním vedoucím, jak svou roli zahraje a strhne děti ke hře.

## ÚVOD DO ETAPOVÉ HRY – večerní scénka u ohně

Všichni sedí u ohniště. Vedoucí jsou v indiánských kostýmech, jeden (jedna) z nich začne promlouvat k dětem:

*Vítejte synové a dcery mocného Manitou,*

*jsem velmi ráda, že jsme všichni opět pohromadě, zde na tomto území, které se nyní po nějaký čas stane naším novým domovem. Ráda zde vidím všechny známé tváře, ale také ty, které příliš neznám.*

*Náš kmen tvoří tři (podle počtu skupin) samostatné rody, každý je trochu jiný, vzájemně se doplňujeme a pomáháme si, vážíme si odlišností ostatních, učíme se od sebe a podporujeme se. Dohromady jsme však jeden kmen, protože pohromadě jsme silnější. Jsme totiž Nawakasami – Dobyvatelé dále.*

*Jistě dobře víte, že nás všechny bez rozdílu stvořil Manitou, náš střed vesmíru, nadpozemská síla, přírodní a duchovní energie, která je ve všem kolem nás i v nás samých. Každému, kdo s pokorou uctívá tuto pradávnou sílu, bude tato vždy pomáhat a provázet ho na jeho cestě životem.*

*Nyní zapálíme první slavnostní oheň, kterým vzdáme úctu velkému Manitou, a šaman vykoná slavnostní obřad.*

zapálí se oheň

Šaman: *Vítám vás bratři a sestry,*

*uctěme nyní mocného Manitou, který je všude ve vesmíru a v přírodě, ve věcech, v oblacích, ve skalách, ale i ve snech.*

*Vzdáváme nyní úctu duchům ohně na východě (vhodí do ohně šišku), duchům země na jihu (vhodí do ohně pytlíček s bylinkami), duchům vody na západě (pokropí oheň trochou vody), a mocným duchům větru na severu (vhodí do ohně mouku).*

Vhození mouky by mělo vyvolat větší vzplanutí ohně. V tu chvíli šaman začne hrát, že má zjevení.



*Co se to děje? Něco vidím. Mám zjevení. Mocní duchové větru nám seslali poselství. Vidím toto místo, ale před dávnými časy. Byla zde krásná a velká indiánská osada, žilo zde šťastně mnoho rodů, avšak jednoho dne se dozvěděli, že v blízkosti osady je schovaný poklad. Všichni ho začali hledat, přestali se starat o živobytí, o pole, dobytek i koně. Celá osada chřadla a postupně i celý kmen. Mnoho indiánů zemřelo, poslední zbytky odtáhly pryč a osada byla po mnoho zim opuštěna.*

*Až nyní nás sem zavedl Manitou, vedl naše kroky a s pomocí duchů nás hodlá prověřit v řadě zkoušek, aby se ujistil, že v nás převažuje dobro. Mocní duchové se rozhodli, že tento dávný poklad vydají tomu, kdo ve zkouškách uspěje a dokáže tak, že je pokladu hoden a využije ho správně ve prospěch všech. Pokud někdo neuspěje, k pokladu se nedostane, sejde z cesty, nebude se moci spolehnout na pomoc duchů a může očekávat i smrt. Tímto zjevení končí.*

*Myslím, že všichni víte, co nás nyní čeká. Ale jak vás zde vidím, jsem si jist, že dobro ve vašich srdcích, Manitou i mocní duchové povedou vaše kroky správným směrem.*

*Nepochybuji ani o jednom z vás, že ve zkouškách uspějete a poklad získáte. Jste jedni z nejlepších, jste součástí jednoho z nejsilnějších kmenů, který kdy byl. Jste Nawakasami – Dobyvatelé dále.*

#### **Pomůcky** na scénku:

- kostýmy pro vedoucí
- sirky, dřevo, ... vše potřebné na oheň – pokud to bude možné zapálit pochodní
- šišky
- bylinky
- voda
- mouka

## 1. etapa LOV

**MOTIVACE:** Na cesty jste si vzali pouze to nejnútnejší a zásoby vám rychle dochází. Je nutné, abyste získali dostatek potravin, a proto se nyní vypravíte na lov do místních lesů.

### POMŮCKY:

- barevné lístečky s obrázky zvířat - ryba, krocan, jelen, zajíc (ryba a krocan 4ks na jednoho = 84ks a 84ks, zajíc 3ks na jednoho = 63ks, jelen 2 ks na jednoho = 42)
- fáborky na vyznačení herního prostoru,
- kostým šelmy pro vedoucí (stačí tmavé barvy na obličej a např. nějakou kožešinu),
- ceník zvířat (ryba – 1 bod, krocan 2 body, zajíc – 3 body, jelen – 4 body).

**PŘÍPRAVA HRY:** Pomocí fáborků vymežíme herní prostor v lese, spíše v rovnějším terénu s nepříliš velkou hustotou zalesnění, rozměry zvolíme dle počtu dětí, v tomto prostoru rovnoměrně rozházíme papírky s obrázky zvířat.

**PŘŮBĚH HRY (PRAVIDLA):** Děti se rozdělí na skupiny dle kmenů, z každého kmene si zvolí 2 chytače. Po zahájení hry děti vběhnou do prostoru s lístečky. Každé dítě může sebrat pouze 1 lístek, pak s ním běží za hranice a každá skupina ukládá své lístečky na předem domluvené místo. Během hry je honí chytači z ostatních skupin, pokud se dotknou svého soupeře, ten jim musí odevzdat lísteček, který má u sebe, chytači si nasbírané lístky nechávají u sebe.

Kromě těchto chytačů se po lese pohybují ještě šelmy, které představují vedoucí (2), ti chytají pouze chytače z řad dětí a když se některého z nich dotknou, vezmou si od něj všechny doposud nasbírané lístečky a podle toho, jak hra probíhá si je, buď nechají u sebe, anebo je rozhází zpět po herním prostoru.

Po ukončení hry posbíráme lístečky, které měly skupiny uložené na svých místech (dáme jim tam na to např. krabičku) a sesbíráme také zbylé lístečky, které zůstaly ležet v lese.

**BODOVÁNÍ:** Sečteme jednotlivým skupinám body podle předem stanoveného ceníku zvířat. Vyhrává ta skupina, která získá nejvíc bodů. Za vítězství získá skupina 10 vampumů, za druhé místo 7 vampumů a za třetí místo 5 vampumů.

**CÍL:** Tato hra se může zařadit i jiný den v rámci tábora. Zde je uvedena jako druhá a aktivnější část dopoledního programu, protože první část je výroba kostýmů dětmi, která je klidná a především pro kluky ne tak zábavná. Jinak žádný cíl, kromě delší pohybové aktivity nemá.

## Indiánská olympiáda

Drobné úkoly mimo etapovou hru. V každém se prověří různé dovednosti, většinou sportovního charakteru.

Každý vedoucí 1 stanoviště (= 6)

- **Střelba z luku na pohyblivý cíl**  
*pomůcky:* luk, šíp, pytel, igelity (příp. seno) na výplň), lana, tyče
- **Hod špalkem na přesnost** – trefit se do kruhu  
*pomůcky:* špalek, lano na vyznačení prostoru, barevné lístečky na vyznačení míst dopadu
- **Na kukačku** – dítěti se zavážou oči a dostane papírové koule (5 ks), vedoucí chodí a běhá kousek kolem něj, a když se zastaví, udělá ku-ku a zůstane stát, kdo má zavázané oči, se ho snaží trefit. Dostane bod za každou trefu.  
*pomůcky:* šátek, papírové koule 10 ks nebo šišky
- **Třídění znaků** – každý hráč dostane 8 různých, ale podobných znaků, každý bude mít k dispozici 5x, jeho úkolem je v co nejkratší době poskládat 8 hromádek, na kterých vždy bude 5 znaků od jednoho druhu  
*pomůcky:* znaky (8 druhů znaků, každý 5x okopírovaný), stopky
- **Kolíkový běh** – na znamení hráč vyběhne jedním směrem a má 20 vteřin na to, aby zapíchl kolík, v co největší vzdálenosti a vrátil se zpět za hranice, pokud to nestihne v časovém limitu, vzdálenost se nepočítá, má 2 pokusy  
*pomůcky:* kolík, pásmo, stopky, lano na vyznačení hranice
- **Zatloukání hřebíku** – zatloukání hřebíku na počet úderů  
*pomůcky:* špalek/prkno, kladivo, hřebíky

## 2. etapa RÝŽOVÁNÍ ZLATA

**MOTIVACE:** Šaman není v táboře k nalezení, všichni vedoucí indiáni neustále opakují, že šamana neviděli a ptají se po něm. Vedoucí představující šamana se před dětmi nějakou dobu před hrou schovává. Do tábora přijde (případně přijede na koni) bledá tvář (kovboj) a řekne dětem, že šamana unesl a vrátí ho výměnou za zlato a dá jim na to např. měšec nebo plechový hrneček, který bude chtít naplnit. Dětem ukáže např. šamanovu členku, jako důkaz, že ho unesl nebo přivede svázaného šamana s sebou. (Místo toho mohou děti najít zprávu od únosce přibodnutou nožem na totemu, společně se šamanovou členkou.) V nedaleké řece je možné rýžovat zlato, ale protože ho indiáni pro svůj život nepotřebují, tak to nikdy nedělali. Nyní je potřeba zachránit šamana a narýžovat dostatek zlata.

### POMŮCKY:

- zlaté valounky (kamínky nastříkané zlatou barvou),
- síto na rýžování zlata = každý si vezme své víčko od ešusu,
- kuchyňská váha

**PŘÍPRAVA HRY:** předem si nastříkáme kamínky zlatou barvou a těsně před hrou je rozházíme a zahrabeme na břehu řeky tak, aby neodplavaly

**PRŮBĚH HRY (PRAVIDLA):** Děti se po setkání s kovbojem odeberou k řece, mají s sebou síta na rýžování zlata a ve vymezeném prostoru začnou hledat a rýžovat zlato. Každá skupina dává zlato na svojí hromádku, po skončení časového limitu, který bude 30 minut, se každé skupině zváží její hromádka, a která bude mít nejvíce zlata, tak vyhrála. Dohromady však musí narýžovat tolik zlata, aby daly kovboji tolik, kolik požaduje. Poté, co bude nasbíráno dostatek zlata a vše zváženo, přijede bledá tvář k dětem a předá jim svázaného šamana výměnou za zlato a odjede pryč.

**BODOVÁNÍ:** Skupina, která bude mít nejvíce zlata, získá 10 vampumů, za druhé místo 7 vampumů a za třetí místo 5 vampumů.

**CÍL:** Cílem této hry je spojit síly dohromady a pracovat jako jeden kmen, protože i když body získává každý rod zvlášť, dohromady musejí naryžovat tolik zlata, aby zachránili šamana.

### 3. etapa KOUŘOVÉ SIGNÁLY

**MOTIVACE:** Jako správní indiáni musíte být schopní komunikovat i na velké vzdálenosti, k tomu, jak jistě víte, slouží kouřové signály. Nyní si vyzkoušíme, jak dobře je ovládáte a jestli znáte jejich význam.

#### **POMŮCKY:**

- 27 listů s morseovkou nakreslenou ve tvaru oblaku (delší pro čárku, kratší pro tečku) +27 listů s jednotlivými písmeny – vše 3x – pro každou skupinu morseovku i písmena, dohromady 162 listů
- fáborky na vyznačení území (cca 300 x 300 m)

**PŘÍPRAVA HRY:** Vyznačíme herní území, rozházíme v něm listy s morseovkou a listy s písmeny

**PRŮBĚH HRY (PRAVIDLA):** Každá skupina má 20 minut na to, aby v lese hledala lístky. Po 20 minutách se ozve hvizd píšťalky a první část hry končí.

Skupiny se přesunou na louku (nebo jiný vhodný prostor), kde si rozloží lístky, které našly a dají dohromady správné dvojice (znak morseovky + písmeno), na tuto část mají také 15 minut.

Po druhé části bude vyhlášena na 10 minut směnárna, při které si budou moci skupiny vzájemně měnit znaky morseovky i písmena, která jim budou chybět do dvojic. Záleží na nich, jestli budou měnit jedno za jedno, nebo dají něco zadarmo nebo i dvě za jedno atd.

**BODOVÁNÍ:** Za dvojici (znak + písmeno) získá skupina 2 vampumy, za osamělý znak nebo písmeno 0 vampumů, za dvojici, která bude sestavena špatně, dostane skupina -1 vampum.

**CÍL:** Procvičení naučené Morseovy abecedy.

#### **4. etapa INDIÁNSKÉ DOVEDNOSTI**

- bude probíhat po celé dopoledne, před svačinou budou 2 hry/části a po svačině také 2

**MOTIVACE:** Jako indiáni musíte prokázat, že ovládáte nejrůznější schopnosti a dovednosti. Nyní si vás proto z některých z nich vyzkoušíme.

##### **1. hra „Rozvědčíci“**

**MOTIVACE:** Zahrajeme si hru, při které si vyzkoušíme, jak se umíte pohybovat v terénu, musíte být co nejvíce nenápadní.

**POMŮCKY:** fáborky na vyznačení hracího pole

**PŘÍPRAVA HRY:** v zarostlém terénu, pokud možno, co nejméně přehledném si vyznačíme pás dlouhý asi 150 m a široký 50 m.

**PRŮBĚH HRY (PRAVIDLA):** Při této hře se střídají jednotlivé rody postupně. Děti mají za úkol propížit se ze stanoviště A na stanoviště B (z jednoho konce vymezeného území na druhý), cílem je ten, aby je přitom neviděla hlídka vedoucích. Hlídka se postaví doprostřed střeženého území a zapisuje ty děti, které uvidí. Po uplynutí určené doby (20 minut) se zapíská a všichni se sejdou na stanovišti B. Tam se řekne dětem, komu se podařilo nepozorovaně projít a koho hlídka viděla.

**BODOVÁNÍ:** Každá skupina dostane 1 bod za každého člena rodu, který projde územím bez povšimnutí. Rod, který bude mít nejvíc bodů, dostane 10 vampumů, druhé místo 7 vampumů a třetí místo 5 vampumů.

**CÍL:** Cílem je procvičení nepozorovaného a tichého chování a pohybu v lese.



## **2. hra Stavění přístřešku**

**MOTIVACE:** Jako indiáni musíte být schopni trávit čas na dlouhých cestách, abyste byli v noci chráněni před nepřízní počasí či nejrůznějšími šelmami, je proto dobré umět si postavit přístřešek. Vaším úkolem je nyní postavit v lese přístřešek tak, abyste použili jen to, co najdete v lese. Velikost a stabilita musí být taková, aby v něm 1 dospělý indián mohl bez obtíží přespat alespoň 1 noc. Každý kmen si může najít libovolné místo. Máte na to 1 hodinu.

**POMŮCKY:** žádné

**PŘÍPRAVA HRY:** bez přípravy

**PRŮBĚH HRY (PRAVIDLA):** Svoláme děti a řekneme jim motivaci hry. S každým kmenem půjde do lesa jejich vedoucí a bude dohlížet na bezpečnost a dodržování pravidel (děti smí použít jen to, co najdou v lese). Po uplynutí hodiny se všichni sejdou zpět v táboře a vedoucí společně obejdou všechny stavby a vyhodnotí nejlepší.

**BODOVÁNÍ:** Nejlepší přístřešek získá 10 vampumů, druhé místo 7 vampumů, třetí místo 5 vampumů

**CÍL:** Cílem je procvičení jedné z tábornických dovedností (postavení přístřešku pro přespaní v přírodě). Jde také o spolupráci a komunikaci ve skupině.

....pauza na svačinu.....

## **3. hra Tajné místo**

**MOTIVACE:** Indiáni by měli umět vysvětlit, kde se něco nachází a podle popisu to také najít.

**POMŮCKY:** papíry s čísly 1, 2, 3

**PŘÍPRAVA HRY:** vedoucí si předem najde tajné místo a projde si cestu k němu

**PRŮBĚH HRY (PRAVIDLA):** Vedoucí si vezme 2 členy z každého rodu a dovede je na tajné místo, cestou různě odbočuje a snaží se cestu co nejvíce zamotat. Na tajném místě umístí papíry s čísly a označí místo fáborky a jinou cestou, opět zmatenou je

odvede zpět do tábora. Tam mají děti za úkol vysvětlit a popsat ostatním cestu k tajnému místu. Mohou nakreslit i mapu. Skupiny vyrazí, když si budou jisté, že ví, kam mají jít. S každou půjde 1 vedoucí, ale nebude jim nic říkat. Na tajném místě si skupina vezme číslo podle pořadí, ve kterém ho našla a co nejrychleji se vrátí zpět do tábora. Zbylí 2 členové zůstávají v táboře.

**BODOVÁNÍ:** Skupina, která najde místo jako první získá 10 vampumů, druhá 7 vampumů a třetí 5 vampumů

**CÍL:** Děti si vyzkouší pohyb v přírodě, pozorování okolí a komunikaci ve skupině.

#### 4. hra Vaření čaje

**MOTIVACE:** Šaman vás naučil, jak poznat v přírodě bylinky a rostliny, ze kterých si můžete uvařit čaj, připravit jídlo, které byliny jsou dobré na léčení a které jsou naopak jedovaté. Nyní si vyzkoušíme, jak dobře jste šamana poslouchali a také, jak dobře ovládáte živel ohně, se kterým vás učil pracovat jiný velký válečník (vedoucí). Vaším úkolem bude připravit si ve vymezeném prostoru ohniště, najít vše potřebné pro zapálení ohně a jeho udržení, připravit si květiny, listy či bylinky, ze kterých dokážete uvařit čaj a v ešusu ho uvařit. K dispozici máte pouze 1 sirku, pokud se vám s ní nepodaří oheň zapálit, musíte dojít k velkému válečníkovi (vedoucí), aby vám dal plamen, který se pokusíte přenést k ohništi a díky němu snad již oheň zapálíte, pokud plamen v pořádku nedonesete, musíte se vrátit k velkému válečníkovi (vedoucí) a požádat ho, aby vám plamen znovu zažehl. Na splnění úkolu máte 1 hodinu a 30 minut.

#### **POMŮCKY:**

- sirky
- ešusy (děti budou mít své)
- svíčky (delší)
- pitná voda

**PŘÍPRAVA HRY:** Připravíme několik ohnišť, která děti použijí, a nebo jim uděláme prostor ve velkém táborovém ohništi, aby v něm mohly všechny skupiny plnit úkol současně.

**PRŮBĚH HRY (PRAVIDLA):** Dětem řekneme motivaci a necháme je, aby si přinesly vše potřebné (ešusy s vodou, bylinky – např. listy borůvek, dřevo,...) Pod dohledem vedoucího si děti nařežou nebo našťípají dřevo a pokusí se oheň jednou sirkou zapálit. Když se jim to nepovede. Půjdou na druhou stranu tábořiště, kde jim vedoucí zapálí svíčku, kterou budou muset přenést zpět k ohništi a zapálit oheň, pokud se jim svíčka sfoukne, vrátí se zpět k vedoucímu, postup opakují, dokud oheň nezapálí nebo neskončí časový limit.

**BODOVÁNÍ:** Skupina, která úkol splní jako první, získá 10 vampumů, druhá skupina 7 vampumů a třetí skupina 5 vampumů.

**CÍL:** Děti si vyzkouší přípravu a zapalování ohně, také rozvíjí spolupráci a komunikaci ve skupině.

## 5. etapa BIZONI

**MOTIVACE:** Jeden z vedoucích indiánů (např. náčelník) svolá všechny kmeny a poví jim, že naše stádo bizonů onemocnělo strašlivou nemocí a pokud se nám je nepodaří vyléčit, nepřežijí bizoni moc dlouho. Toto stádo je důležitým zdrojem obživy našeho kmene. Děti musí jít na radu za šamanem, ten jim poví, že aby je mohl vyléčit, potřebuje, aby mu kmeny pomohly a našly vzácné bobule Všehoje kouzelného, ze kterých udělá lektvar, který bizony vyléčí. Šaman potřebuje alespoň 4 bobule od každé barvy. Všehoj kouzelný je velmi vzácná bylina, která roste jen na jediném místě v lese. Toto místo je odlehlé od okolí a všeho živého, a proto si ho oblíbili vlci, kteří zde žijí, takže indiáni musí dávat velký pozor, aby se z této výpravy vrátili všichni živí a zdraví.

### POMŮCKY:

- 16 velkých sklenic (bání),
- fáborky na vyznačení herního území,
- 48 barevných korálků nebo kuliček v barvách jednotlivých kmenů (16x červená, 16x zelená, 16x žlutá),
- fáborky na označení stromů, pod kterými budou zakopané báně (jinou barvu budou mít fáborky vymežující prostor hry a jinou barvu fáborky označující báně)

**PŘÍPRAVA HRY:** v lese vyznačíme fáborky jedné barvy herní pole, zakopeme do země 16 bání a naplníme je maximálně do poloviny listím/vodou/hlínou a dáme do každé z nich korálek nebo kuličku od každé barvy, v každé bání tedy bude 1 bobule červená, 1 zelená a 1 žlutá.

**PRŮBĚH HRY (PRAVIDLA):** Všechny kmeny dorazí k vytčenému prostoru společně. Na znamení, kdy hra započne, vběhne do hry vždy 1 z každého týmu. Kdo přiběhne k bání, musí nalézt bobuli v barvě svého týmu, vždy může nést pouze 1 bobuli. Když jí najde, odnáší jí na předem dohodnuté místo mimo hranice herního území. Po poli se kromě dětí pohybují 2 vlci, kteří hráče chytají. Pokud vlk chytí hráče, ten zvedne ruku a odchází zpátky ke svému týmu a střídá ho jiný hráč, pokud chycený hráč nese bobuli, pak jí dá vlkovi a opět také jde zpět ke svému týmu. Hráči se střídají postupně jeden po druhém, dokud se nevystřídají všichni, pak se řada opakuje (= nesmí vyběhnout 1 hráč

např. 2x za sebou). Hra má časový limit bude 45 minut. Kmen, který nasbírá nejvíce perel, získá nejvíce bodů.

**BODOVÁNÍ:** 1. místo 10 vampumů, za druhé místo 7 vampumů a za třetí místo 5 vampumů

**CÍL:** Jedná se opět o aktivnější hru na vyběhání.

## 6. etapa ODVÁŽNÉ SRDCE (noční hra)

**MOTIVACE:** Večer u ohně řekne šaman dětem následující: *Dnes jste prokázali řadu indiánských dovedností, vyzkoušeli jsme si i vaši tělesnou zdatnost, než se však budete moci vydat na poslední výpravu za pokladem, musíme vyzkoušet, zda máte také dostatek odvahy. Zde máte každý pradávnu indiánskou formuli (rozdá dětem svitky opáleného papíru), kterou si nyní každý přečtete a velmi dobře zapamatujte. Až nadejde čas, tak tuto větu jasně a zřetelně vyslovte a získáte symbol, díky kterému všichni už napořád poznají, že jste stateční indiáni a úspěšně jste prošli prastarou zkouškou odvahy.*

### POMŮCKY:

- velké sklenice (báně),
- svíčky,
- sirky,
- tajemná formulka napsané na opálených papírech (vymyslíme si cokoliv), pro každé dítě 1,
- barevné pero pro každé dítě 1 jako znak splnění úkolu

**PŘÍPRAVA HRY:** vymezíme si dobře schůdnou cestu a připravíme na ni sklenice se zapálenými čajovými svíčkami, na konci trasy bude čekat vedoucí oblečený podobně jako šaman a bude sedět u malého ohně

**PRŮBĚH HRY (PRAVIDLA):** Děti vzbudíme po jednom nebo po dvou (jak se nám to bude dařit) a zavedeme je na začátek stezky tak, aby viděly na další svíčku. Starší děti nebudou mít s hrou problém, ale mladší musíme dobře namotivovat, aby překonaly strach. Během cesty nikoho nestrašíme. Cestou jsou rozmístěni vedoucí, aby na děti dohlíželi, ale neukazují se jim. Postupně půjdou děti po svíčkách až na konec cesty, kde u malého ohně bude sedět indián oblečený jako dávný šaman a zeptá se každého dítěte: Máš odvahu? Jsi odvážný? Myslíš si, že máš odvahu? Každé dítě mu musí říct tajnou formulku, kterou si přečetlo na svitku večer u ohně. Pokud dítě řekne formulku správně, dostane barevné pero, které si může dát na čelenku a hrdě ho nosit.

**BODOVÁNÍ:** všechny skupiny dostanou stejný počet bodů (5 vampumů) za statečnost (pokud úkol splní), pokud nesplní všichni, dáme dalším třeba o bod méně.

**CÍL:** Cílem hry je překonání strachu a sebe sama.

## 7. etapa LOV NA MEDVĚDA

**MOTIVACE:** V okolí našeho tábora se potulují 2 nebezpeční medvědi, je nutné, abychom je zahnali nebo ulovili, uspořádáme na ně tedy hon.

### **POMŮCKY:**

- fáborky na vyznačení území,
- barevné lístečky představující medvědí životy (40 + 20 náhradních)

**PŘÍPRAVA HRY:** Vyšleme z tábora do vymezeného území o rozloze cca 2 – 3 km<sup>2</sup> dva vedoucí, kteří představují medvědy. Terén pro tuto hru může být členitější a nepřehlednější, tím bude hra napínavější.

**PRŮBĚH HRY (PRAVIDLA):** Několik minut po odchodu medvědů svoláme celý tábor. Dětem řekneme motivaci ke hře. Pak děti rozdělíme do dvojic tak, aby v každé dvojici byl jeden rychlý a jeden pomalejší běžec. Pokud by šly děti po skupinách, byly by moc nápadné, proto je nutné rozdělit kmeny na menší skupinky (po 2, 2, 3 členech) Dvojice, příp. trojice lovců mají medvědy vypátrat a chytit.

Medvěd je uloven, když se ho dotknou oba lovci, kteří patří do jedné dvojice/trojice, současně nebo v těsném časovém rozpětí (druhý nejdéle do pěti vteřin po prvním). Když je medvěd uloven, předá dvojici barevný lísteček, představující 1 život, každý medvěd bude mít min. 20 životů. Pokud bude medvěd chycen, dalších 30 vteřin nahlas počítá a nikdo ho v této chvíli nesmí lovit ani ho nesleduje. Pokud lovci získají medvědí život, musí si ho odnést na bezpečné místo mimo vyznačené území.

Když se jeden lovec vzdálí v zápalu honby tak, že jeho druh k němu za pět vteřin nedoběhne, není medvědovi nebezpečný. Naopak, sám se mu vydává na milost a nemilost. Pronásledovaný medvěd se může náhle obrátit k útoku. Dotkne-li se osamoceneného lovce, lovec i jeho druh jsou ze hry dočasně vyřazeni. Musí honbu přerušit, vrátit se do tábora nebo na předem určené místo a teprve pak mají právo po medvědech znovu pátrat.



Hra končí, když už medvědi nemají další životy. Pokud by děti ulovily medvědy příliš rychle, můžeme každému nenápadně životy doplnit, aby se hra hrála déle, samozřejmě, pokud bude děti bavit.

**BODOVÁNÍ:** Vítězí dvojice/trojice, které se podaří nasbírat nejvíce lístků. (Mohou dostat body jako jednotlivci) Dvojice/trojice si lístky sečtou v rámci kmene, kmen, který bude mít dohromady nejvíce lístků, vyhrál a získá 10 vampumů, druhý kmen 7 vampumů a třetí kmen 5 vampumů.

**CÍL:** Cílem hry je opět fyzická aktivita a také podpora práce ve dvojicích.

## **8. etapa Boj o poklad**

**MOTIVACE:** Po celý týden jste plnili nejrůznější úkoly, bojovali jste proti sobě, ale také jste prokázali, že dokážete spolupracovat jako jeden velký kmen Nawakasami. Teď přichází poslední zkouška, při které se ukáže, který z vašich kmenů je nejodvážnější a vyniká nad ostatními.

### **POMŮCKY:**

- úkoly na jednotlivá stanoviště
- fáborky
- buzoly
- poklad

**PŘÍPRAVA HRY:** Projdeme a připravíme trasu, po které děti později nebo druhý den půjdou. Jednotlivé úkoly umístíme na vhodná místa. Na konec cesty schováme poklad a připravíme k němu 2 strážce, kteří budou čekat na děti.

**PRŮBĚH HRY (PRAVIDLA):** Jednotlivé skupiny budou vycházet na závěrečné putování v časových rozestupech, první půjde skupina, která v předchozích etapových hrách získala nejvíce bodů (o 5 minut dříve), dále půjde skupina na druhém (o 3 minuty dříve) a poté skupina na třetím místě.

V tábořišti dostanou první úkol/nápovědu/azimut a dále postupují podle nápověd a buzoly. V případě, že se na jednom stanovišti potká více skupin, plní úkol skupina, která dorazila jako první, pokud je na splnění úkolu více pokusů a první skupina ho na první pokus nesplní, má možnost plnit úkol druhá skupina, pokud ta úkol splní, může pokračovat dál, pokud ne, je na řadě opět první skupina.

### **stanoviště:**

1) Zpráva v morseovce

2) Velká sklenice a na dně např. krabička od kinder vajíčka nebo od filmu, děti ji musejí naplnit vodou z řeky (nosí pouze rukama), krabička musí vyplavat ven, dokud je ve sklenici, nesmí se jí dotknout. Uvnitř pak najdou další azimut nebo nápovědu.

3) Zpráva složená z obrázkového písma. Na určitém místě rozmístíme cedulky se symboly. Děti na ně nesmí sahat, jen si je důkladně překreslí do zápisníku nebo na papír ve správném pořadí podle čísel a poté hledají ceduli na stromě s vysvětlením obrázků. Po rozluštění zaklínadla zjistí, kam mají jít dál.

4) Složit puzzle s obrázkem indiána – po složení dostanou další nápovědu

5) Poslední místo, kde bude schovaný poklad, bude střeženo stráží (duchové dávných válečníků) – pokud se mladým indiánům podaří projít, jsou hodni pokladu. Strážci jsou ukryti a vyběhnou jen ve chvíli, kdy se děti přiblíží k místu s pokladem. Hlídnou pouze 2 nebo 3 strany. Jakmile se někomu z dětí podaří dotknout se truhly s pokladem, strážci zkamení, padnou k zemi a je to pro ně vysvobození, kdy mohou za zásluhy odejít do věčných lovišť.

**BODOVÁNÍ:** Vítězí skupina, která jako první najde a vybojuje poklad (necháme tam dost věcí i pro ostatní skupiny, první si může vybrat, co bude chtít).

**CÍL:** Závěrečná bojovka, která určí vítěze celé táborové hry. Prověří práci ve skupině, morseovku, tělesnou zdatnost i soustředění při skládání obrázku.

## **Příloha č. 2**

Rozhovor probíhal měsíc po konkrétním táboře. Uskutečnil se v klubovně, kterou oddíl používá, takže jde o známé místo pro výzkumníka i respondenta.

### *1. Myslíš si, že je dobré, že děti tráví svůj volný čas v našem oddíle? Proč?*

Rozhodně si myslím, že ano. A to z několika důvodů. Většina našich dětí se k různým praktickým věcem dostane málokdy. Snažíme se je učit s nástroji jako sekera, pila, nůž a podobně a tím rozvíjet manuální zručnost a odbouráváme určitý strach z těchto nebezpečných věcí. Také do nich naléváme věci jako rozdělat oheň, uvázat různé uzle a první pomoc. Rozhodně to není z důvodu, že bysme počítali s tím, že ztroskotají na nějakém ostrově a budou bojovat o přežití ale proto, aby si mohly v určitých situacích poradit. Vždyť oheň se dá rozdělat i v krbu nebo v grilu a ne jen v džungli proti tygrům. Navíc se v nich snažíme alespoň trochu povzbudit zdravou sebedůvěrou. Z počátku děti dostaly úkol rozdělat oheň a po chytnutí sirek do ruky ihned řekly, že to nezvládnou. To se dle mého také celkově zlepšilo a to nejen tím, že bysme jim říkali, jak jsou dobří, ale například i tím že jim vysvětlíme, že pokud se něco nepovede na poprvé, není to přece hned konec světa. Dospělým se přece také vše nepovede hned. Další důvod je ten, že se snažíme dětem vštípit základní morální hodnoty jako etiketa, slušnost a kamarádství, které se dle mého celkově vytrácí.

### *2. Myslíš si, že je důležitá volba tématu etapové hry?*

Z mého hlediska a vzato na náš oddíl není téma etapové hry tak důležité. Pokud jsou dobré jednotlivé etapové hry a vedoucí dokážou dobře namotivovat děti a jít příkladem v prožívání hry děti se přizpůsobí jakémukoliv tématu.

### *3. Bylo pro tebe téma indiáni zajímavé? Bylo zajímavé pro děti?*

Indiáni jsou pro mne zajímavé téma. Indiáni jsou vlastně ideální prototyp táborníka. Veškeré praktické věci, co se snažíme dětem vštípit, od ohně až po stopování a uzlování, umí přece každý indián. Děti téma braly jako danou věc. Myslím, že kdyby si mohly vybrat, tak ale preferují nějaké modernější téma typu Harry Potter.

*4. Která etapa tě nejvíc bavila? Která etapa podle tvého názoru nejvíc bavila děti? Proč?*

Mě osobně bavily všechny. Preferuji běhací a soubojové hry, kde jde o čas. To většina etap splňovala, a proto za mě spokojenost. Děti dle mého nejvíce bavilo rýžování zlata. Mohly naběhnout do vody a hledaly v uvozovkách opravdové valouny zlata, které jsme pro ně připravili a naházeli do vody. Viděly výsledek své práce ihned reálu, navíc v podobě zlatých valounů a to vše dělaly pro to, aby zachránily svého oblíbeného šamana.

*5. Která etapa tě naopak nebavila, nelíbila se ti? Která etapa podle tebe nejméně bavila děti, nelíbila se jim? Proč?*

Mě bavily všechny etapy, jak už jsem říkal. Myslím si, že děti nejméně bavila etapa Kouřové signály. V této etapě byla morseovka a tu stále moc dětí, i přes naši snahu, neumělo.

*6. Byla některá etapa pro děti příliš složitá? Byla některá etapa pro děti příliš jednoduchá? (takže je nebavila, ztratily zájem, neměly dostatečnou motivaci,...)*

Nemyslím si, že by nějaká etapa byla moc lehká či naopak složitá. V oddíle máme různé staré děti, týmy se snažíme poskládat fyzicky i inteligenčně vyrovnané a etapy tomu přizpůsobujeme. Může se stát, že nějaké dítě je u jedné části etapy jakoby znuděné, ale v další se zapojí naplno.

*7. Měly etapy návaznost?*

Etapy na sebe navazovaly dobře.

*8. Byl program vyvážený nebo toho některé dny bylo moc a jiné málo?*

Na jednotlivé dny byl program vyvážený dobře a každý den byl vyplněn podobně. Problém je, že naše tábory trvají jen týden a program je tedy z celkového hlediska dost nabitý. V polovině týdne začínají být děti unavené.

*9. Je podle tebe vhodné zařazovat do programu i neorganizovanou činnost? (tj. nechat děti, ať si vymyslí činnost samy)*

Rozhodně ano. Děti by se měly naučit trávit volný čas bez mustru od dospělých, aby se nestalo to, že když nebudou mít přesně daný plán, budou jen sedět a koukat.

*10. Co bys při plánování příští etapové hry udělal jinak?*

Chtěl bych, aby táborová hra byla vyvrcholení celoročního příběhu.

*11. Co si myslíš, že etapová hra „indiáni“ měla děti naučit? Co je skutečně naučila?*

Etapová hra měla děti naučit fungovat jako kmen a měla jim pomoci rozšířit manuální zručnost. Myslím, že oba tyto body splnila

*12. Je podle tebe vhodné nebo nutné, aby byl program na táboře realizován prostřednictvím etapové hry? Nestačilo by, abychom hráli jakékoliv hry?*

Rozhodně není nutné, aby byl tábor realizován prostřednictvím etapové hry. Určitě se dá udělat tábor i bez příběhu. Dle mého je velmi vhodné pokud tábor má etapovku. Děti se snaží více ve hrách, pokud je výsledek spojen nějak s příběhem nebo jim pomůže získat část k úspěšnému pokračování v příběhu. Navíc do příběhu se dá zakomponovat i praktické cvičení získaných dovedností a nejedná se jen o přezkušování, například právě rozdělování ohně musí provést kvůli kouřovým signálům či uvaření lektvaru a ne protože chceme vědět, jestli to stále umí.

*13. Překvapilo tě nějak (pozitivně, negativně) chování dětí?*

Pozitivně mě vždy překvapí, jak starší děti pomáhají mladším sami od sebe. Negativně mě překvapilo to, jak rychle zapomenou věci, které jim vysvětlujeme, co se týká tábornických dovedností a jejich občas až přehnaně nízké sebevědomí, například už když si poslechnou, o čem bude hra, tak začnou říkat, že to určitě prohrajou.

*14. Všiml sis rizikového chování u dětí v oddíle? Na táboře?*

V oddíle nebo na táboře jsem si nevšiml žádného rizikového chování.

*15. Proč se věnuješ práci s dětmi?*

Sám jsem jako malý navštěvoval oddíl, který nyní s ostatními bývalými členy vedeme. Rád na tato léta vzpomínám a dalo mi to spoustu zážitků, zkušeností a přátelství na dlouhá léta. Rád bych, aby tyto zkušenosti, zážitky a přátelství zažili i další.

### **Příloha č. 3**

Rozhovor probíhal měsíc po konkrétním táboře. Uskutečnil se v klubovně, kterou oddíl používá, takže jde o známé místo pro výzkumníka i respondenta.

#### *1. Myslíš si, že je dobré, že děti tráví svůj volný čas v našem oddíle? Proč?*

Určitě. Některé děti, se za dobu co chodím do oddílu, dokázaly svěřit i s docela silnými osobními problémy. To je pro mě důkaz, že nám jako vedoucím důvěřují, věří, že je nezklameme a to je pro mě osobně něco tak obrovsky cenného. Víš co, že ti děti věří a ty se je snažíš nezklamat. Nechci vůbec glorifikovat význam oddílu jako nějakou spásnou strukturu bez, které nejde žít, ale myslím si, že děti tam zažijí úplně jiný vztah k druhým dětem, který jinde nezažijí, dostanou jiný rozhled, který jinde nedostanou.

#### *2. Myslíš si, že je důležitá volba tématu etapové hry?*

Myslím, že ani ne. Jde vždy o to, jak etapovou hru oddíl pojme, co ze sebe je ochotný obětovat. I skvělé téma, které je dětem nějak blízké se dá vyloženě zpravit.

#### *3. Bylo pro tebe téma indiáni zajímavé? Bylo zajímavé pro děti?*

No pro mě osobně moc ne, přijde mi to takové téma, které se udělá, když dojdou nápady. Ale na druhou stranu lepší než drátem do oka. Ale jak jsem zmiňoval před chvílí, je to o tom, co do toho chceme dát ze sebe. Já si to užil, hrál jsem šamana, byla to sranda. Pro děti je zajímavé všechno, když to zajímavé dokážeme udělat. Takže i indiáni. Samozřejmě nějaké hry víc bavily určitou sortu dětí, jiné hry zas nějaké jiné děti, ale tak to bude všude, pokud máme oddíl složený kluci + holky ve věku 7-15 let.

#### *4. Která etapa tě nejvíc bavila? Která etapa podle tvého názoru nejvíc bavila děti? Proč?*

Co se týče dětí tak těžko říct, hodně dětí bavilo to plazení, ty rozvědčící, nebo jak se to jmenovalo. Do toho se hodně zažraly, co jsem koukal. A ty bizoni, jak děti hledaly nějaký ty korále ve sklenici a honili je vlci. To bylo vidět, že fakt děti burcuje, bylo to živý, energický, adrenalinový. Mě bavilo tak nějak všechno, hlavně mě bavilo dělat ze sebe troubu a vidět, že se děti smějou.



*5. Která etapa tě naopak nebavila, nelíbila se ti? Která etapa podle tebe nejméně bavila děti, nelíbila se jim? Proč?*

Nooo, to je těžký. Mě to fakt bavilo všechno, nekecám. A děti? Fakt nevim. Takový to vyrábění něčeho. U toho jsou hlavně kluci docela zpruzený. Já nevim proč, hold jsou to kluci, co radši vezmou sekeru a jdou štípat dříví do brutaru.

*6. Byla některá etapa pro děti příliš složitá? Byla některá etapa pro děti příliš jednoduchá? (takže je nebavila, ztratily zájem, neměly dostatečnou motivaci,...)*

Nejsem si vědom, když je naburcujete tak makaj s chutí. Jo, vlastně jeden instruktor jim dal za úkol o nějakym poledňáku udělat příšeru, to bylo mimo etapu. Úkolem bylo, aby děti dohromady vytvořily kompaktní celek o X nohou a X rukou, které se budou dotýkat země. Nebyly toho absolutně schopný, tam jsme poznali, že mají celkem problémy s kooperací.

*7. Měly etapy návaznost?*

Jo. Dávalo to smysl, logicky to navazovalo, děti se postupně přibližovaly cíli.

*8. Byl program vyvážený nebo toho některé dny bylo moc a jiné málo?*

Vždycky se snažíme vyvažovat. Když usoudíme, že jsou děcka utahaný, dokážeme flexibilně reagovat a program i poupravit. Rozhodně nejedeme zuby nehty podle plánu. Strhat děcka není cílem.

*9. Je podle tebe vhodné zařazovat do programu i neorganizovanou činnost? (tj. nechat děti, ať si vymyslí činnost samy)*

Určitě. Zaprvé jim tím dává vedoucí důvěru ve smyslu „ty to zvládneš taky“. Zadruhé je učíš nějaký zodpovědnosti, kdy je v tom na druhou stranu nenecháš vykoupat, ale maj tě u sebe kvůli nějaký podpoře. Zatřetí jim tím rozvíjíš nějakou fantazii, co by se dalo, nedalo, jak řešit nějaký problém, kterej při organizování vyvstane, apod. Jsem pro to, aby se děti angažovaly co nejvíc. Vedoucí tam není od toho dělat dětem zábavný park, kterej zkonzumují.

*10. Co bys při plánování příští etapové hry udělal jinak?*

No asi bych tam trošku víc zapojil kooperaci, trošku víc je hodil do dění a nebyl jim furt u zadku, kdy se oni vždycky se všim můžou spolehnout na vedoucího. Vedoucí je podpora, ale ne máma.

*11. Co si myslíš, že etapová hra „indiáni“ měla děti naučit? Co je skutečně naučila?*

Celkově jakékoli aktivity v oddíle by podle mě měly vést k tomu, co jsem říkal hned na začátku. Každá etapová hra, kterou vedoucí dělají upřímně ze srdce a jsou u toho autentičtí, si myslím, že dětem dává minimálně ten odlišný pohled a vztah, kterej jinde nezažijou. Není to primárně do nich něco natlouct a naučit, i když to samozřejmě děláme, ale pro mě to není to hlavní, hlavní je dětem dát svět, kterej jim jako dětem patří, ať v něm fantazírují, bojují, zlepšují se, hrajou si, smějouce se, pomáhají si, přesahují sama sebe. Každý dítě toho zažije za život až až, některý to nemají jednoduchý ani teď ve škole, nebo v rodině, některý zažívají už první lásky a starosti s tím spojený, a tak si myslím, že my vedoucí jsme tu jako někdo, kdo sice bude dospělejší, ale bude tak trochu i dítě, s kterým můžou dětský svět žít.

*12. Je podle tebe vhodné nebo nutné, aby byl program na táboře realizován prostřednictvím etapové hry? Nestačilo by, abychom hráli jakékoliv hry? Musí být tematická návaznost?*

Je to za ten rok oddílové činnosti, schůzek, výprav asi něco co je dobrý na táboře mít. Na táboře to můžeme naplno rozjet a děti mají čas fakt žít nějaký příběh. To na schůzce mnohdy nejde. Asi by taky šlo mít tábor s nějakýma hálami bala naplácanýma aktivitama, já takovej tábor v mládí zažil a vůbec mě to nebavilo. Furt jsem někde traždal s ostatníma a třeba dělal moučný placky v lese, vařil jsem vajíčko, dělal jsem nějaký sedátko a spousta dalšího, ale vůbec jsem nevěděl proč. Nemělo to příběh, nemělo to kouska fantazie, bylo to o ničem. Prostě „Běž a uvař vajíčko“ a já si jen řekl „Ježíši Kriste a proč?“

*13. Překvapilo tě nějak (pozitivně, negativně) chování dětí?*

Děti mě překvapují každou schůzku a každou chvíli. Někdy negativně, někdy pozitivně. Někdy si říkám, kde se v nich bere taková sobeckost, někdy si zas říkám, kde se v nich bere taková ochota pomoci druhému. Ale o tom to je. Děti jsou pořád ještě

upřímný a autentický, nejsou zacyklený v dospěláckých nesmyslech. Na některých bohužel už začínám vidět, na těch starších hlavně, že se ta autenticita u nich vytrácí. Už začínaj řešit, co si o nich kdo myslí, řeší peníze, maj přesně naplánovanou budoucnost, nevím no.

*14. Všiml sis rizikového chování u dětí v oddíle? Na táboře?*

No přímo rizikovýho chování ne. Jako jo, na některých dětech je vidět, že maj sklon k selekci jiných, ale myslim, že se mezi sebou vedoucí dost baví a komunikují, aby zasáhli, ať už přímo, nebo nepřímo nějakýma aktivitama na posílení spolupráce. Samozřejmě je jiná věc co si děti nesou sebou do oddílu z jiných podnětů než je oddíl, jako třeba škola, kamarádi, rodina, osobní trápení, apod.

*15. Proč se věnuješ práci s dětmi?*

Asi jsou mým Damoklovým mečem, před tím, abych se stal nudným dospělým, který řeší jenom prachy a práci. Děti jsou studnice autenticity. Učím se od nich. Zároveň tu chci bejt pro ně, protože si to zaslouží. Už jen protože jsou. A aby byly opravdu dětmi, potřebují někoho, kdo s nimi bude dětství žít a zároveň jim bude oporou v těžkých chvílích.

#### **Příloha č. 4**

Rozhovor probíhal měsíc po konkrétním letním táboře. Uskutečnil se v klubovně, kterou oddíl používá, takže jde o známé místo pro výzkumníka i respondenta. V tomto rozhovoru byly v něm vypuštěny některé otázky, protože tento vedoucí se neúčastnil celého tábora. V oddíle působí dlouho, takže jeho odpovědi na všeobecnější otázky týkající se etapových her a oddílu jsou považovány za relevantní.

*1. Myslíš si, že je dobré, že děti tráví svůj volný čas v našem oddíle? Proč?*

Protože svůj čas tráví aktivněji než konzumem zábavy z TV nebo PC a zároveň se učí dovednosti, které by v normálním vzdělávacím systému nebo sportu nezískaly.

*2. Myslíš si, že je důležitá volba tématu etapové hry?*

Samozřejmě, hra musí (nebo by měla) navazovat na celoroční činnost oddílu, protože krátké období tábora neumožňuje rozvinout složitější propracovanější hry. Jinak téma samotné je velmi volné, pokud se nejedná o úzce specializovaný oddíl, nebo oddíl s nějakými limity vyplývajícími z jeho zaměření. Třeba křesťanský oddíl asi nebude hrát etapovku o evoluci.

*3. Bylo pro tebe téma indiáni zajímavé? Bylo zajímavé pro děti?*

Neúčastnil jsem se plně programu, nemohu hodnotit, ale přístup ostatních vedoucích a jejich nasazení slibovalo velkou zajímavost a myslím si, že dětem se líbilo.

*4. Je podle tebe vhodné zařazovat do programu i neorganizovanou činnost? (tj, nechat děti, ať si vymyslí činnost samy)*

Rozhodně souhlasím, protože dostávat zábavu vždy až pod nos ubíjí v dětech kreativitu a schopnost vymyslet si program samy.

*6. Co si myslíš, že etapová hra „indiáni“ měla děti naučit? Co je skutečně naučila?*

Nemyslím si, že jakákoli etapová hra má nějaký edukativní význam, spíš se jedná o rámec a kulisu pro předávání a následné ověřování znalostí získaných v průběhu celoroční činnosti. Aby etapová hra měla i vzdělávací efekt, muselo by se jednat o velmi detailně pojatou celoroční záležitost, potom by byl prostor pro výuku k tématu.

*7. Je podle tebe vhodné nebo nutné, aby byl program na táboře realizován prostřednictvím etapové hry? Nestačilo by, abychom hráli jakékoliv hry? Musí být tematická návaznost?*

Etapové hry umožňují propojit program a hodnotit průběh tábora, samozřejmě by bylo možné etapovku vypustit, ale potom by bylo nutné motivovat děti k účasti na hrách jinak, což by, zejména v případě nějaké méně atraktivní hry, mohl být problém.

*8. Překvapilo tě nějak (pozitivně, negativně) chování dětí?*

Nemohu hodnotit, neúčastnil jsem se bohužel celého programu.

*9. Proč se věnuješ práci s dětmi?*

Vnímám tam určitou smysluplnost, možnost působit příznivě na děti ve smyslu výchovy.

## **Příloha č. 5**

Rozhovor je zkrácený, protože probíhal telefonicky. Vedoucí v oddílu působí dlouhou dobu, ale tohoto tábora se neúčastnil a proto byly ponechány pouze všeobecnější otázky.

*1. Myslíš si, že je dobré, že děti tráví svůj volný čas v našem oddíle? Proč?*

Nevím tedy, jestli zrovna v našem oddíle, ale určitě je to prospěšnější než když se budou někde poflakovat a vymýšlet kraviny.

*2. Myslíš si, že je důležitá volba tématu etapové hry?*

Určitě, když je to nenadchne, tak jde celková nálada do kopru a s tím i zbytek.

*3. Je podle tebe vhodné zařazovat do programu i neorganizovanou činnost? (tj. nechat děti, ať si vymyslí činnost samy)*

Podle mě organizovaně neorganizovanou. Ať mají pocit, že si to vymyslely samy, ale přitom je lehce navádět.

*4. Je podle tebe vhodné nebo nutné, aby byl program na táboře realizován prostřednictvím etapové hry? Nestačilo by, abychom hráli jakékoliv hry? Musí být tematická návaznost?*

Myslím, že nutné to není, ale pokud je návaznost, má to podle mě větší šmrnc.

*5. Překvapilo tě nějak (pozitivně, negativně) chování dětí?*

Ani ne, děti jsou děti, u nich už skoro nic nepřekvapí.

*6. Všiml sis rizikového chování u dětí v oddíle? Na táboře?*

Možná jsem špatný pozorovatel, ale nevšiml.

*7. Proč se věnuješ práci s dětmi?*

Protože mě to baví a co jsem se naučil, bych asi i rád předal.

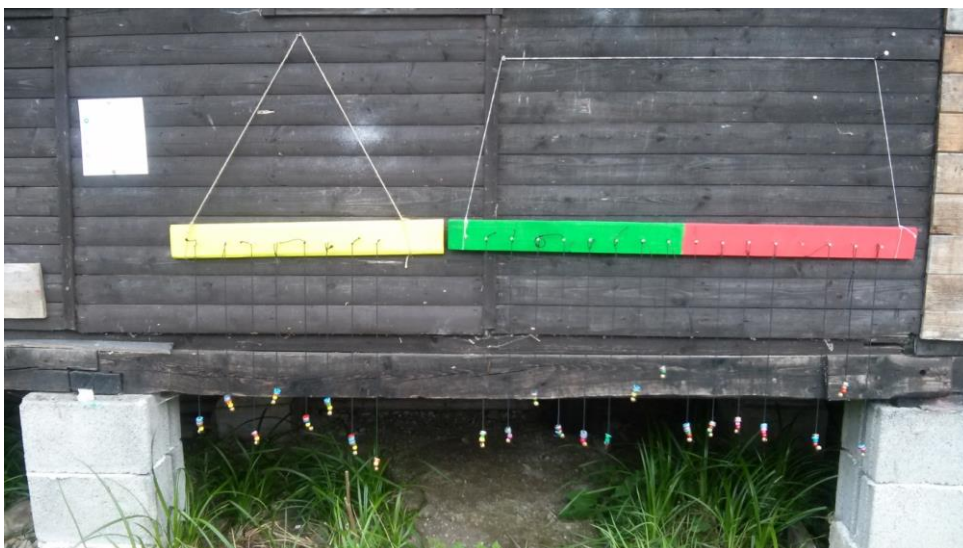
## Příloha č. 6

Obr. 1 Totem



zdroj: vlastní výzkum

Obr. 2 Bodování



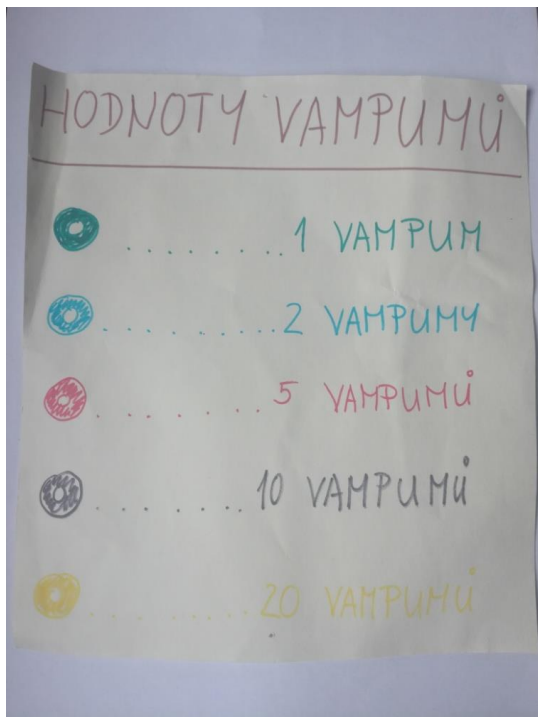
zdroj: vlastní výzkum

Obr. 3 Bodování jednotlivce (vampumy)



zdroj: vlastní výzkum

Obr. 4 Systém bodování (hodnoty vampumů)



zdroj: vlastní výzkum



Obr. 5 Pomůcky pro etapu Lov



zdroj: vlastní výzkum

Obr. 6 Etapa „Rýžování zlata“



zdroj: vlastní výzkum

Obr. 7 Etapa „Rýžování zlata“



zdroj: vlastní výzkum

Obr. 8 Etapa „Rýžování zlata“



zdroj: vlastní výzkum