

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Aneta Kiková

Plánování a realizace letního skautského tábora

Etapová hra Equilibrium

Olomouc 2017

Vedoucí práce: Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D

Prohlašuji, že předložená práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpala, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

V Olomouci dne

.....

Děkuji Mgr. Pavle Vyhnákové, Ph.D. za její podněty a rady, které mi jako vedoucí mé diplomové práce poskytovala při jejím zpracování.

Ráda bych poděkovala také všem skautům střediska Kruh Frýdek-Místek, za chuť a energii, kterou vkládají do vedení mladých lidí a za pořádání letních táborů. Bez dobrého týmu vedoucích by tábory nemohly fungovat. Proto chci poděkovat vedoucím 2. oddílu skautek Čochtani, se kterým jsem realizovala program tábora Equilibrium. Všichni mají na výsledku podíl své práce.

OBSAH

| | |
|--|-----------|
| ÚVOD..... | 1 |
| 1 VOLNÝ ČAS A PEDAGOGIKA VOLNÉHO ČASU..... | 3 |
| 1.1 Volný čas..... | 3 |
| 1.2 Pedagogika volného času | 4 |
| 1.3 Funkce výchovy ve volném čase..... | 5 |
| 2 ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA | 7 |
| 2.1 Zážitek a zážitková pedagogika | 7 |
| 2.2 Vývoj české zážitkové pedagogiky | 8 |
| 2.3 Charakteristiky zážitkové pedagogiky | 10 |
| 2.4 Hra jako ústřední prostředek výchovy | 10 |
| 2.5 Dramaturgie..... | 12 |
| 3 PSYCHOLOGICKÁ SPECIFIKA SKAUTSKÉHO VĚKU | 16 |
| 4 SPECIFIKA VÝCHOVY V JUNÁKU | 19 |
| 4.1 Předmět a cíle činnosti Junáka | 19 |
| 4.2 Principy a metody skautské výchovy | 20 |
| 4.3 Výchovné kategorie Junáka | 23 |
| 4.4 Směrnice k táboreům | 23 |
| 4.5 Specifika skautského tábora | 24 |
| 5 TVORBA ETAPOVÉ HRY NA SKAUTSKÉM TÁBOŘE | 28 |
| 5.1 Určení výchovně vzdělávacích cílů tábora | 28 |
| 5.2 Etapová hra..... | 29 |
| 5.3 Symbolický rámeček..... | 30 |
| 5.3.1 Jak vytvořit symbolický rámeček | 31 |
| 5.4 Zdroje námětů | 32 |
| 6 PROJEKT LETNÍHO SKAUTSKÉHO TÁBORA..... | 33 |
| 6.1 Symbolický rámeček tábora..... | 33 |
| 6.2 Skladba celotáborové hry | 37 |
| 6.2.1 Cíle tábora Equilibrium 2016 | 37 |
| 6.3 Popis her..... | 39 |
| 6.3.1 První den (sobota 30.7.)..... | 40 |
| 6.3.2 Druhý den (neděle 31.7.) | 42 |

| | | |
|---------------------------------------|------------------------------------|-----------|
| 6.3.3 | Třetí den (pondělí 1.8.) | 43 |
| 6.3.4 | Čtvrtý den (úterý 2.8.)..... | 45 |
| 6.3.5 | Pátý den (středa 3.8.) | 46 |
| 6.3.6 | Šestý den (čtvrtek 4.8.) | 47 |
| 6.3.7 | Sedmý den (pátek 5.8.) | 48 |
| 6.3.8 | Osmý den (sobota 6.8.)..... | 50 |
| 6.3.9 | Devátý den (neděle 7.8.)..... | 51 |
| 6.3.10 | Desátý den (pondělí 8.8.)..... | 51 |
| 6.3.11 | Jedenáctý den (úterý 9.8.)..... | 53 |
| 6.3.12 | Dvanáctý den (středa 10.8.)..... | 56 |
| 6.3.13 | Třináctý den (čtvrtek 11.8.) | 57 |
| 6.3.14 | Čtrnáctý den (pátek 12.8.)..... | 58 |
| 6.4 | Hodnocení etap dětmi | 60 |
| ZÁVĚR | | 64 |
| SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ..... | | 66 |
| SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK | | 71 |
| SEZNAM GRAFŮ A SCHÉMÁT..... | | 72 |
| SEZNAM TABULEK..... | | 73 |
| PŘÍLOHY..... | | 74 |

ÚVOD

Ačkoliv se v současné době lehce zvyšuje zájem společnosti o trávení času v přírodě, či s přírodou, stále je potřeba více a více upozorňovat na to, jaké kladné důsledky to má. Současná generace mladých lidí většinou tráví podstatnou část života ve městech u moderních elektronických zařízení a nechodí dobrovolně do přírody konat nějakou činnost. Možná by někdo z těchto lidí namítnul, že v přírodě, není co dělat. Ovšem od toho tady jsou dospělí, kteří mohou dítěti zprostředkovat možnost cíleného pobytu v přírodě a s přírodou. Já vidím ideální spojení přírody a výchovy ve skautingu, který nabízí všestrannou výchovu mladých lidí, kteří se schází v kolektivu, ve kterém se dobře znají a kde mohou vybudovat pevné přátelské vazby, často na celý život.

Jak prohlásil zakladatel skautingu R. Baden – Powell „nejvýznamnější částí skautingu je život na táboře.“ S čímž se jako skautská vedoucí zcela ztotožňuji. Letní tábor je vrcholem celoroční činnosti a nabízí velký prostor k tomu, abychom mohli na děti výchovně působit a předat jim své vlastní zkušenosti, které jsme v Junáku ¹ získali. Zároveň jde na táboře o vytržení z „městské rutiny“, tábor dává dětem prostor ke hrám, zkušenostem a zážitkům, které by ve městě nemohly prožít.

Cílem této práce je vytvoření projektu etapové hry pro skautský tábor a zhodnocení realizace této hry z pohledu účastníků tábora. Jedná se o letní tábor 2. oddílu skautek Čochtani s názvem Equilibrium, který se konal 30.7.–13.8. 2016 na Kosárně u Velkých Karlovic, pod hlavičkou Junáka – českého skauta.

Dílním cílem práce je aplikace teorie pedagogiky volného času a zážitkové pedagogiky na tvorbu etapové hry. Práce by mohla v praxi sloužit jako inspirace pro tvorbu etapových her. A i když je zaměřena na skautský tábor a etapová hra zohledňuje charakteristiky skautského tábora, tak může být práce přínosná i pro organizátory táborů mimo Junák – český skaut. Posledním, neméně důležitým faktem je, že tato práce může zprostředkovat rodičům informace o prospěšnosti a významu výchovy ve skautském prostředí.

Diplomová práce obsahuje šest kapitol, z čehož první dvě se věnují teorii volného času, pedagogice volného času a zážitkové pedagogice, kterou je tvorba etapové hry velmi

¹ Pojmy skauting a Junák jsou často matoucí. Skauting je celosvětové hnutí, které založil Robert Baden-Powell. Největší českou skautskou organizací je Junák – český skaut, z. s., který založil Antonín Benjamin Svojsík.

ovlivněna, zejména prostřednictvím dramaturgie tábora. Další kapitola se věnuje psychologickým specifikům dětí – skautek, které byly na táboře a celou etapovou hru prožily. Poslední dvě teoretické kapitoly se věnují výchově v Junáku – českém skautu, jeho základům, specifikům a postupům. Závěrečná kapitola obsahuje kompletní znění etapové hry Equilibrium, veškeré pravidla celého systému etapy, jednotlivých her, doprovodných úkolů a také hodnocení etap dětmi.

1 VOLNÝ ČAS A PEDAGOGIKA VOLNÉHO ČASU

V této kapitole popisujeme, jak se vymezuje pojem volný čas, jaké má funkce a vztah k životnímu stylu člověka. Dále vymezujeme vznik pojmu pedagogika volného času a v závěru kapitoly uvádíme funkce výchovy ve volném čase.

1.1 Volný čas

Volný čas je nezbytnou součástí každého lidského života. Jedná se o prostor spojený s příjemnými a dobrovolnými činnostmi. Hájek, Hofbauer a Pávková (2008, s. 10) vymezují volný čas jako dobu, která nám zbyla po splnění potřeb a povinností. Vychází z myšlenky dělení času lidského života do tří bloků. *Čas pracovní*, který zahrnuje u dětí návštěvu školy a u dospělých pracovní proces. Dále tzv. *čas vázaný*, který zahrnuje biofyziologické potřeby člověka, kterými jsou spánek, jídlo, osobní hygiena, zajišťování chodu domácnosti, rodiny apod. Třetí časový blok je *čas volný*, který má člověk pro činnosti seburčující a sebevytvářující.

S tímto vymezením volného času, jako něco, co nám zůstane po splnění povinností souhlasí i Hofbauer v knize *Děti, mládež a volný čas*, kde uvádí, že „*volný čas je čas, kdy člověk nevykonává činnosti pod tlakem závazků, jež vyplývají z jeho sociálních rolí, zvláště z dělby práce a nutnosti zachovat a rozvíjet svůj život*“ (2004, s. 13). Tato vymezení, můžeme vnímat jako negativní, jelikož se jedná o vymezení volného času vůči pracovní době, naproti tomu můžeme stavět pozitivní definice, které vymezují volný čas na základě jeho kvalit a charakteristik.

Hofbauer (2004, s. 13) svou úvodní definici doplňuje a vysvětluje, že přesnější a úplnější charakteristika volného času jako činnosti, do které vstupuje člověk s očekáváním, účastní se jí dobrovolně a která mu přináší příjemné zážitky a uspokojení. Pozitivní pojetí volného času uvádí také Vážanský (2001, s. 30) jako dobu, „*[...] v níž se individuum může nezávisle na jakýchkoli povinnostech výhradně svobodně realizovat a dělat to, či ono, k čemu je nikdo nenutí a k čemu také není ani podvědomě nuceno.*“ Pozitivní definice se snaží obsahově popsat funkce volného času pro člověka. Člověk by měl ve svém volném čase regenerovat své síly a vyrovnávat jednostrannost, kterou přináší práce.

Volný a pracovní čas by proto měly být dvě rovnocenné životní hodnoty. Jak nakládat se svým volným časem se budeme učit stejně, jako se učíme vykonávat jistou profesi. Získávat kompetence pro volný čas, bude tedy patřit k dalším úkolům školy. Měli bychom posilovat smysl pro plnost života a pro volný čas, jako hodnotu, kterou si po odvedení dobré práce zasloužíme. (Spousta, 1997, s. 18–19)

Hlavní funkce volného času, jsou (Hofbauer, 2004, s. 13) odpočinek, zábava a seberozvoj. Odpočinek, jako regenerace po pracovním nasazení. Zábava je také forma regenerace, ale zacílené na obnovu psychických sil. Rovina seberozvoje zahrnuje fakt, že se spoluúčastníme na vytváření kultury a učíme se novým dovednostem.

Dále je dle Hájka, Hofbauera a Pávkové (2008, s. 69) využívání volného času součástí životního stylu každého jedince. „*Pojem životní styl bývá vymezován rozmanitými způsoby. Je to typický způsob uspořádání činností, jednání lidí, vztahů, vědomí hodnot, norem a věcného prostředí ve společnosti, které je integrací životních způsobů jedince. Na převládajícím životním stylu závisí prestiž vzdělání, postoj veřejnosti ke škole aj.*“ Kalman a Vašíčková uvádějí, že chování a životní styl dospělých je výsledkem chování v dětství a dospívání (2013, s. 18). Proto právě děti a dospívající potřebují větší pozornost v oblasti prevence. Naučit člověka rozumně využívat svůj volný čas, formovat své zájmy a podporovat hluboký celoživotní zájem je jedním z cílů výchovy (Pávková a kol., 2002, s. 32).

1.2 Pedagogika volného času

Abychom mohli vymezit pojem pedagogika volného času, je třeba připomenout proměny v názvosloví. Jako předchůdce termínu pedagogika volného času, můžeme považovat pojmy mimotřídní a mimoškolní výchova. *Mimotřídní výchova* obsahuje aktivity realizované mimo povinnou školní výuku, ale probíhající ve škole. *Mimoškolní výchova* definuje činnosti probíhající mimo školu, tedy například v zařízeních volného času. Moderní koncept školního vzdělávání počítal s tím, že se má škola otevírat dalšímu prostředí a propojit učení s praxí; tudíž, že má i významná část školního vyučování probíhat mimo třídu a školu. V šedesátých letech se objevil nový pojem *výchova mimo vyučování*. Stále se jednalo o negativní vymezení, ale lépe vystihuje podstatu problematiky proto, že se nevymezuje vůči instituci (škola, třída), ale vůči určité činnosti (vyučování). Zahrnuje tedy i fakt, že škola může nabízet zájmové a rekreační aktivity, nesouvisející

s vyučováním. Pojmy *aktivity volného času* a *zařízení volného času* se začaly zřídka objevovat od čtyřicátých let dvacátého století, v širší míře se začaly uplatňovat o dvacet let později. Na počátku devadesátých let se význam a výchovné možnosti volného času začaly analyzovat a využívat ve vznikající pedagogice volného času a jejich příbuzných oborech. Jako souhrnný pojem předkládá Hofbauer **výchovné zhodnocování volného času**, který zahrnuje tři oblasti. Výchova ve volném čase, výchova prostřednictvím volného času a výchova k volnému času. (Hofbauer, 2004, s. 15–18)

V současné době zprostředkovávají ucelené poznání systému aktivit a institucí volného času věda o volném čase a pedagogika volného času. **Věda o volném čase** dle Hájka, Hofbauera a Pávkové „[...] zkoumá vznik volného času, rozvoj jeho rozsahu a funkcí i podmíněnost společenským kontextem; řeší jeho pronikání mezi mladou populací, pro kterou je významnou podmínkou jejího současného života i perspektivou úspěšného rozvoje. **Pedagogika volného času** se zabývá pojetím a cíli, obsahem a způsoby výchovného zhodnocování volného času, organizacemi a institucemi, které tyto aktivity uskutečňují nebo pro ně vytvářejí podmínky, a koncepcemi jeho dalšího vývoje propracovávanými na základě vývoje společnosti a oboru samého“ (2008, s. 12). Posláním pedagogiky volného času je mj. uschopňovat děti a mladé lidi k tomu, aby se za pomoci dospělých, později i samostatně, učili správně zvolit vhodné aktivity a realizační postupy, které vedou k prospěchu rozvoje jich samých, sociálního okolí, společnosti a přírody. (Hofbauer, 2004, s. 18)

1.3 Funkce výchovy ve volném čase

Výchova ve volném čase je specifickou oblastí výchovy. Z toho důvodu můžeme vymezit její funkce, které se ale v průběhu času měnily. První instituce, které pečovaly o děti mimo vyučování kladly důraz na sociální a preventivní funkci. Postupně ale nabývala na významu i funkce výchovně – vzdělávací. Časem se ukázalo, že cílené působení na děti má i zdravotní, sociální a preventivní výsledky. (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 70) Čtyři funkce výchovy ve volném čase, tak jak je vymezují Hájek, Hofbauer a Pávková (2008, s. 70–72) se projevují i v realizaci letního tábora, kde se děti snažíme vést k naplnění cílů těchto uvedených funkcí:

- ✚ **Výchovně – vzdělávací funkce** se v současné době považuje za nejdůležitější. Spočívá v záměrném a cílevědomém formování osobnosti, dosahování reálných cílů

pomocí promyšleně volených prostředků a zprostředkovávající působení na všechny složky osobnosti. Výchova ve volném čase umožňuje kultivovat člověka, rozvíjet jeho zájmy a rozvíjet poznávací procesy. Skrze pestrou nabídku zajímavých činností lze děti i dospělé motivovat ke společensky žádoucímu využívání volného času, získávání nových znalostí a dovedností a uvědomění si důležitosti celoživotního vzdělávání.

- ✚ **Zdravotní funkce** znamená, že veškeré výchovné působení ve volném čase podporuje zdravý tělesný, duševní i sociální vývoj. Dobrý zdravotní stav vychovávaných můžeme podpořit správným uspořádáním režimu dne s ohledem na věk, individuální zvláštnosti a biorytmus člověka. Vedením ke zdravému stravování a upevňování správných stravovacích návyků. Pěstování a upevňování hygienických návyků. Dodržování bezpečnosti práce, respektování zásad psychohygieny atd.

- ✚ **Sociální funkci** lze chápat různým způsobem. Nejčastěji jako péče a zajištění bezpečnosti pro děti v čase mimo vyučování, kdy nejsou s rodiči. Další pojetí stojí na tom, že se ve volném čase dostáváme do různých druhů sociálního prostředí, kde navazujeme rozmanité sociální vztahy, přátelství a zaujímáme různá postavení a sociální role. Sociální funkci lze chápat i jako možnost k vyrovnání rozdílů mezi nestejnými materiálními a psychologickými podmínkami dětí v rodinách.

- ✚ Stále více se projevuje důraz na **preventivní funkci** ve smyslu předcházení negativních jevů, jako jsou krádeže, lhaní, záškoláctví, agresivita, šikana, experimentování s drogami, gamblerství a další formy závislostí, projevů netolerance apod. Je snadnější problémům předcházet, než je řešit, a pokud má dítě své zájmy, a tak správně využívá svůj volný čas, je menší pravděpodobnost, že podlehne špatným vzorům. (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 70-72)

2 ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA

Na začátku této kapitoly uvádíme, co je to zážitek a jaké rysy má zážitková pedagogika. Dále popisujeme vývoj české zážitkové pedagogiky, který je propojen mimo jiné i s českým skautingem a tábornictvím. Dále navazuje charakteristika zážitkové pedagogiky a hra v roli hlavního prostředku, který využívá. Závěr kapitoly se věnuje dramaturgii akce.

2.1 Zážitek a zážitková pedagogika

V pedagogice nalezneme velké množství výchovných metod, mezi které patří také metoda zážitkové pedagogiky. Lidi lze motivovat skrze to, že se jim něco líbí, mají o to zájem. Zájem je spojován s aktivitami, které člověku dávají možnost něco prožít, přinášejí mu zážitek. *„Prožitek pokládáme za emocionálně zabarvenou evidenci minulého, přítomného i očekávaného, je charakteristický svou bezprostředností. Stejně jako prožívání je výrazně závislý na specifikách člověka, který jej prožívá.“* Proto působí zážitky vždy individuálně. I když dva lidé prožijí totožný program, každý z nich bude mít jiný prožitek. Nikdy nenajdeme dvě osoby, které prožily to samé. (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 175)

Jirásek (1998, s. 45) zmiňuje znaky, jimiž se prožitek vyznačuje. Jsou jimi **jedinečnost**, která spočívá v tom, že nemůžeme zaměnit jeden za druhý, jedna událost je nenahraditelná druhou. Prožitky jsou **intencionální**, protože jsou neoddelitelné od svého obsahu sounáležitosti prožívajícího jedince a prožívané události. Zážitky jsou verbálně **nepřenositelné** na druhého člověka. Popis zážitku přenesený na posluchače, nebude nikdy pro posluchače zážitkem. Stálý pojmový aparát v jazyku neumožňuje plně definovat originalitu prožitku. Prožití je **komplexní**, nemůžeme jej omezovat jen na racionální či emocionální zaujetí. Hanuš a Chytilová (2009, s. 12–13) přidávají i **nenahraditelnost**, která je určena jedinečností události, ohraničenou časově i prostorem. A fakt, že všechny prožitky jsou **individuální**, protože každý prožívá určitou situaci jinak a osobitě.

Výchovné postupy založené na prožitku se opírají o prožitky získané aktivní účastí v programu, zahrnující obvykle náročné fyzické činnosti spojené s určitou mírou kontrolovaného rizika. Kromě fyzického výkonu často přivádějí k lepšímu poznání sebe sama i svého místa ve skupině, vlastních dosud utajovaných schopností, budují psychickou odolnost, sebedůvěru atd. (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 175)

Aby bylo ve výchově prožitkem dosaženo výchovných cílů a jejich uplatnění v životě, musí podle Hájka, Hofbauera a Pávkové (2008, s. 175–176) program obsahovat tyto rysy:

- + Vybrat cíle a program s ohledem na složení skupiny;
- + Ujasnit si cíle a prostředky společně s účastníky akce;
- + Předložit širokou paletu aktivit a prožitků, prostřednictvím kterých lze získat osobní prožitky a obsahují určitý stupeň dobrodružství;
- + Propojit pohybové aktivity s aktivitami na rozhodování a přemýšlení;
- + Zajistit pro všechny vyvážené šance na úspěch;
- + Pokud jsou aktivity v přírodě zařadit i ekologickou tematiku;
- + Zprostředkovat činnosti, u kterých je možný transfer do života;
- + Zajistit bezpečnost účastníků a kvalifikované vedení;
- + Pracovat se skupinou i po akci.

„Pod označením „zážitková pedagogika“ tedy nadále budeme rozumět teoretické postihu a analýzu takových výchovných procesů, které pracují s navozováním, rozborem a reflexí prožitkových událostí za účelem získání zkušeností přenositelných do dalšího života“ (Jirásek, 2004, s. 15). Tato pedagogická metoda staví na emocionálně silném, intenzivním zážitku, na prožití skutečností, překonávání překážek, poznání sebe sama, vnímání kontaktu s přírodou, spolupráci v týmu. Základem je navození situací, kterým se účastníci nemůžou vyhnout a musí se spoléhat na své vlastní tělesné a duševní síly a, že v nastalé situaci, se sotva obejdou bez spolupráce s ostatními. (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 175)

2.2 Vývoj české zážitkové pedagogiky

Počátek zážitkové pedagogiky u nás se dotýká i myšlenek skautského hnutí a jedinečné české tábornické činnosti. Naopak dnes skauti využívají poznatků a sborníků her PŠL. V odborné literatuře nalezneme několik významných zážitkově vzdělávacích koncepcí. Nejčastěji se hovoří o německé, britské, americké, severské a české linii.

Za zakladatele výchovy prožitkem je považován německý pedagog Kurt Hahn. Navrhoval napravovat negativní jevy moderní civilizace pomocí programů s tělesným cvičením a tréninkem využívajícím hry a cvičení v přírodě. Nejednalo se jen o hry, ale i o připravenost ke službě druhým v záchranných službách pomoci přírodě, či starým

a nemocným lidem. Vrcholem programu byla často expedice, tvůrčí projekt či osamělý delší pobyt v přírodě. (Neumann a kol. In Pávková a kol. 2002, s. 79)

V Česku se koncept zážitkové pedagogiky vyvíjel samostatně a specificky, ve zvláštní době a za zvláštních okolností. Díky tomu vznikl účinný a originální koncept, který vychází z ojedinělých kořenů české výchovy v přírodě. Cílem českého pojetí byl vždy rozvoj jedince, jeho osobnosti ve všech dimenzích. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 11–12) S českou zážitkovou pedagogikou je neodmyslitelně spjata Prázdninová škola Lipnice, jejíž kořeny sahají až k historickým tradicím výchovy v přírodě v našich zemích, které začínají v šedesátých letech, kdy probíhaly první tábornické školy. Školy byly jasně vymezeny od turistiky, proto byl zaveden pojem tábornická škola a pro její aktivity tábornictví. Objevily se zde výchovné prvky několika organizací, například Lesní moudrosti, Junáka či tramského hnutí. (Hrkal, Hanuš, 1998, s. 8)

Období roků 1970–1976 bývá v literatuře nazýváno jako období experimentů. Toto období je inspirováno antickým ideálem kalokagathia, tedy tělesnou a duševní dokonalostí a krásou. Nárůst náročnosti a požadavků na fyzickou kondici a zároveň na intelekt a samostatnost v programu, přináší nebývalé uspokojení, utváří vnitřní duchovní svět, nutí přemýšlet o dosavadních hodnotách, ideálech a názorech. Mezi první experimenty patří projekt **Pokus pro dvacet** (1970, intenzivní rekreační režim kombinující činnosti pohybové a činnosti obsahující kulturní hodnoty) a **Gymnasion**, který představoval zcela nový koncepční program zabývající se výchovou a rekreací mládeže v přírodě. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 14)

Významným přelomem se stal celostátní seminář „rozvoj moderních forem pobytu v přírodě a turistiky“, kde byla potvrzena účinnost výsledků experimentálních akcí. Prázdninová škola ČÚV SSM vzniká o měsíc později a jejím hlavním cílem je předávání a rozvoj nových forem rekreace, pobytu a výchovy v přírodě členům SSM. V čele organizace byl až do roku 1987 Allan Gintel. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 15)

Posledním období vývoje se datuje od sametové revoluce v roce 1989, kdy se Prázdninová škola lipnice osamostatňuje a vzniká stejnojmenné občanské sdružení. V červu roku 1991 je PŠL přijata do celosvětové pedagogické organizace Outward Bound. V roce 1993 PŠL zakládá dceřinou společnost Outward Bound – Česká cesta s.r.o., která pořádá kurzy teambuildingu a manažerských dovedností pro firmy. (Hrkal, Hanuš, 1998, s. 9–10)

2.3 Charakteristiky zážitkové pedagogiky

„Pro zážitkovou pedagogiku je typické (a tím se odlišuje od nepedagogických aktivit využívajících fenoménu prožitku) zakotvení prožitku do jeho širších souvislostí. Tedy nejenom vyvolání prožitku, ale především znalost cílů navozování prožitkových situací, zpracování prožitku a jeho převedení do zkušenosti, jež může být opětovně využita“ (Jirásek, 2004, s. 13). Klade nároky nejen na jedince, ale i na skupinu, společnost a uskutečňuje změnu způsobu myšlení i konání. Mezi prvky zážitkové pedagogiky patří **instruktor, učitel**, který by měl vést žáky k aktivní odpovědnosti, učení se a vedení, umožnit jim větší samostatnost ve sbírání informací a v řízení. Sám by měl mít znalosti teoretických předmětů, pedagogiky, didaktiky, komunikace, rozvoje osobnosti a skupinové dynamiky. Dalším prvkem je **okamžité a důsledné** umožnění **aplikace poznatků** v praxi. A ponechání prostoru a **času pro zpětnou vazbu**, která je nezbytná pro uvědomění si dané zkušenosti. Lze využít skupinovou, či individuální formu. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 21–22)

Podle Vážanského (1994, s. 27) můžeme zážitkovou pedagogiku odlišit od tradiční pedagogiky těmito znaky:

- ✚ Demokratická spolupráce;
- ✚ Učení se v důsledku vlastního jednání;
- ✚ Zřeknutí se předstíraných obrazů světa ve prospěch dopracování se vlastních společenských a individuálních názorových struktur;
- ✚ Společné překonávání úkolů.

2.4 Hra jako ústřední prostředek výchovy

V době, kdy dochází stále více ke vzdalování člověka od přírody a její nahrazování městským prostředím, je podstatné mít na paměti, že příroda byla, je a bude tou nejlepší, nejskutečnější a nejpravdivější dílnou lidskosti, našeho utváření, kultivace, vedení a výchovy (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 82). Mimo přírody je prostředkem zážitkové pedagogiky také hra, která je nenahraditelným prostředkem. Při jejím používání navozujeme situace, příběhy, děje a role, ve kterých se jedinec či skupina rozvíjí a roste. Hru chápeme, jako jeden z nejideálnějších prostředků vedoucích k harmonickému rozvoji jedince. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 114)

„Hra [...] napomáhá rozvoji složek osobnosti užitečných pro profesionální sféru. Rozvíjí individuální dovednosti, schopnosti a vlastnosti, např. samostatnost, zodpovědnost, tvořivost. Může se stát prostředkem cvičení sociálních dovedností a schopností, např. rétoriky, komunikace, argumentace, asertivity, schopnosti diskutovat, pracovat v týmu, řídit tým apod. Pomáhá cvičit schopnosti strategického plánování, taktického myšlení, učí snášet porážky, mít respekt k soupeři apod. V první řadě nás **přivádí k lepšímu poznání sama sebe a svých dosud utajených schopností, pomáhá odbourávat nejrůznější bariéry, a tak ovlivňuje psychickou odolnost, sebevědomí a sebedůvěru**“ (Hrkal, Hanuš, 1998, s. 13–14).

Základní rysy her (Franc, Zounková, 2007, s. 67) jsou:

- ✚ **Výzva** nutí účastníky využívat zdroje a postupy, které za normálních okolností nepoužívají. Může se dotýkat několika rovin: sociální, fyzické, psychické, kreativní, emotivní, spirituální atd.;
- ✚ **Přitažlivost** hry je důležitým aspektem. Zvýší se například pomocí uvedení motivace;
- ✚ Každá hra má jasně daná **pravidla**;
- ✚ **Přiměřená věková skupina**;
- ✚ Některé hry vyžadují speciální **čas, specifickou atmosféru** či zvláště upravené **místo**;
- ✚ **Fyzická, psychická a emocionální bezpečnost** je spjata s faktem, že jsou často hráči vyzváni vystoupit ze své zóny komfortu, tento okamžik by měl být vnímán jako možnost rozvoje, nikoli jako důvod k nízkému sebehodnocení.

Vždy když tvoříme vlastní hru, musíme si v první řadě ujasnit, co je cílem hry, čeho dosáhnou, jaký vliv bude mít hra na člověka. Cílem je určeno kudy, jak a kam se bude hrou směřovat. Cíl musí být specifický, měřitelný, atraktivní, relevantní a termínovaný. (viz. kapitola 5.2) Výchovné cíle jsou hodnotou, pedagogickým potenciálem, ke kterému směřuje aktivní usilování pedagogů. Výchovné cíle odpovídají na otázku, které složky osobnosti člověka se hra dotýká, kterou rozvíjí, procvičuje a mobilizuje. Bez cíle neexistuje cesta a ztrácí smysl konání. (Hanus, Chytilová, 2009, s. 114–115)

Hry třídíme do tří základních kategorií (Franc, Zounková, 2007, s. 69–70), jako příklady jsou u některých kategorií uvedeny hry z etapové hry Equilibrium. Hry třídíme podle:

- ✚ **Prostředí**, do kterého spadají *hry terénní* probíhající na louce, v lese a dalších venkovních prostorech (např. etapa Přátelství). *Hry do místnosti a hry do městského prostředí*.
- ✚ **Pravidel**, které obsahují hry *strukturované a málo či vůbec strukturované*. Strukturované hry mají jasný a přesný soubor pravidel, kterými se musí účastníci řídit (např. Ekosystémy, Nepálský pošťák, Nápis krále Ášoky). Málo strukturované (např. Hostina pro vládce), či nestrukturované mají danou motivaci a většinou jasně dané prostředí. Instruktoři udávají atmosféru a rámuji hru příběhem a účastníci přijímají vlastní rozhodnutí, hledají si v příběhu svou roli a plánují a žijí po svém.
- ✚ **Cíle** každé aktivity, který je primárně určen místem ve scénáři, způsobem uvedení, nastavením pravidel a aktuální fází skupinové dynamiky. Jedna hra, může být jednou použitá jako fyzicky zaměřená a jindy může být jako společenská událost. Většina her rozvíjí zároveň více dovedností. Zde je vedeno několik vybraných forem: Inscenační hry (např. Humanus), týmové hry (např. Cesta zpátky, Messnerovy vrcholy, Legohrady), simulační hry (např. Mladý svět, Akvadukt), iniciativní hry (např. Krabičkárna, Strategie), hry v rolích, psychologické hry, sociodrama, kombinované formy (např. hra na pozadí, zisk autonomie města), neherní formy (atmosférové prvky, dramatické či výtvarné dílny) apod. (Franc, Zounková, 2007, s. 69–70)

2.5 Dramaturgie

Hanuš a Chytilová říkají, že dramaturgie je „[...] *naplánovanou cestou, cestou dlážděnou konkrétními programy, skrze něž kráčíme k cíli projektu v dáli na obzoru. Dramaturgie tedy zhmotňuje ideály, myšlenky, představy, přání a potřeby organizátorů projektu*“ (2009, s. 152). Dle Paulusové je dramaturgie „[...] *metoda, jak vybírat jednotlivé programy a sestavovat je do vyšších tematických celků (programových bloků) s cílem dosáhnout ve vymezeném čase kurzu či akce co největšího účinku a efektu*“ (2004, s. 85). V dramaturgii se tedy jedná o konstrukci vyváženého programu, rozvíjícího všechny aspekty osobnosti.

Vychází z mnoha aspektů prostředí, časových i finančních možností, kvality organizátorů a věkových charakteristik. Cílem úspěšné dramaturgie by mělo být **namíchat** takový nápoj, který bude chutnat všem, pomocí rozmanitých programových zdrojů a prostředků. **Vybrat** takové aktivity, které budou nejvhodnější a nejúčinnější pro daný kolektiv mladých lidí na dané akci. A **předložit** vybrané aktivity ve správný čas, tj. ve

správnou hodinu, správný den a také v promyšlené souvislosti a návaznosti. Organizátor akce by se měl snažit o to, aby činil určité činnosti atraktivní, vytvářel situace a stavy příjemné každému jedinci i kolektivu zároveň, zprostředkovat co největší počet interakcí a dávat prostor k projevení vlastní individuality. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 153)

Martin (2004, s. 22) dělí dramaturgický proces přípravy projektů do pěti fází, které by na sebe měly navazovat. Fáze jedna až čtyři probíhají před kurzem, fáze 5 probíhá během kurzu.

1. fáze – Zvolení hlavního tématu, stanovení cílů kurzu a výběr hlavního tématu, který bude propojovat celý kurz.

2. fáze – První část plánování scénáře. Určení základních časových a místních obrysů akce, tedy naplánování toho, kdy a kde budou probíhat jednotlivé bloky. Naplánování zátěže, emoční gradace a vrcholů programu.

3. fáze – Praktická dramaturgie zahrnuje výběr konkrétních komponent k naplnění cílů.

4. fáze – Dokončení scénáře, tedy konečné detailní propracování programu. Vytvoření libret, stanovení jejich pravidel, materiálních potřeb, času apod.

5. fáze – Dramaturgie v průběhu kurzu, kdy musí instruktoři reagovat na potřeby účastníků a přizpůsobovat program tak, aby měl hladký průběh. (Martin, 2004, s. 22)

Při tvorbě scénáře, bychom měli pracovat s atmosférou. Na začátku akce přijdou děti plné očekávání a pokud se nám podaří jejich představy plnit, tak bude jejich pozitivní ladění stoupat. Středová fáze akce slouží především k naplnění hlavního cíle akce, například získání znalostí, dovedností, předání zkušeností či jiná činnost. Třetím dnem dochází k určitému zevšednění činností a program následuje jeden za druhým. Proto zařadíme na začátku druhé poloviny akce program, který bude prvním emocionálním vrcholem. V poslední třetině kurzu se zaměříme především na to, abychom upevnili získané dovednosti a znalosti. Program by měl být takový, že si účastníci nestihnou uvědomit, že akce končí, ale zároveň si musíme nechat trumfy na závěr akce, taky by měla celá atmosféra vygradovat do závěrečného emocionálního vrcholu. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 154–155)

V rámci plánování tábora musíme brát ohled při tvorbě scénáře na pravidelné prvky tábora. Na táboře Čochtanů se jednalo o návštěvní den, slibový táborák, či výlet, který se koná tradičně každý rok zhruba ve stejný táborový den. Při rozvrhování etap za sebou, musíme dávat pozor na to, aby byly různorodé. Fyzicky náročných her je obecně více

a každý má s nimi určitou zkušenost, často se stane, že vedoucí opomíjejí hry kreativní či psychologicky laděné, které ovšem ve vyváženém programu nesmí chybět.

V knize *Zážitkově pedagogické učení* od Hanuše a Chytilové (2009, s. 158–164) nalezneme dlouhý výčet dramaturgických pravidel. Některá z nich přiblížíme.

- ✚ Není důležité, jaké aktivity zařadíme do programu, ale jaké cíle jejich volbou sledujeme. Každý zařazený program se podílí na konečném výsledku, efektu akce.
- ✚ Neexistuje program, který by mohl být zařazen kdykoliv a kdekoliv.
- ✚ Poetičnost v programu. Jde o to, aby dění přesahovalo meze všednosti, aby zážitky byly určitým způsobem mimořádné.
- ✚ Udržovat rytmus akce. Fázování dějů, chvílemi poklidné plynutí a vzápětí divoký poklus a gradace.
- ✚ Všeho moc škodí.
- ✚ Musíme si uvědomit, že nejde o to, aby se programy za každou cenu líbily, ale aby vzrušovaly, podněcovaly, nutily k přemýšlení a vlastní aktivitě.
- ✚ Programy jsou ve scénáři v daném uspořádání, které by mělo vyhovovat cíli, účastníkům i prostředí. Scénář je představou o možném vývoji, který se musí konfrontovat se skutečností. Proto je nutné jej v průběhu akce modifikovat, dotvářet a přizpůsobovat aktuálnímu dění.
- ✚ Podstatná je volba prostředí, kde se bude akce odehrávat. Prostor by měl být harmonický, funkční a ideálně s akcentem romantické izolace.
- ✚ Vhodné a promyšlené načasování.
- ✚ Je vhodné mezi programy zařazovat různě dlouhé pauzy a odmlky. Jsou chvíle velkého fyzického nebo emočního nasazení a je potřeba aby celé tělo došlo prožitou zátěží.
- ✚ Zahájení ať připomíná strmý rozlet letadla a závěr ať je symfonií či vrcholem rockového koncertu speciálně vybraným koktejlem nejrůznějších programů.
- ✚ Má-li určitý program překvapit, mu se to udělat jedině nečekaností, jakousi dramaticky přepjatou situací.
- ✚ Jedna jednotlivá hra vyvolává vždy jiné pocity a chování při každém opětovném uvedení.
- ✚ Výběr aktivit by měl být různorodý a pestrý.
- ✚ Na akci by měly být plánované aktivity, které jsou připravené doma. Vše, co lze připravit před akcí, necht' je připraveno.

✚ *„Motivace je nesmírně důležitou a klíčovou činností organizátorů v projektu. Jen ten, kdo hoří, může zapalovat. Jen ten, kdo má energii, může konat. Jen ten, kdo moc chce – musí! Motivovat bychom měli přímo i nepřímo, účastníky i jednotlivé organizátory.“*
(Hanuš, Chytilová, 2009, s. 164)

3 PSYCHOLOGICKÁ SPECIFIKA SKAUTSKÉHO VĚKU

Tato kapitola se věnuje psychologickým charakteristikám dětí, které byly na táboře, z pohledu různých oblastí vývoje. Tábora Equilibrium 2016 se účastnily děvčata – skautky, ve věku 11–15 let.

V literatuře se setkáváme s rozdílnou periodizací a názvoslovím, která se týká právě období dospívání. Můžeme se setkat s dělením na fáze puberty a adolescence, na časnou a pozdní adolescenci či na třífázové členění, které zahrnuje prepubertu, pubertu a adolescenci, někteří autoři využívají jen názvu pubescence.

Všichni autoři se však shodnou na tom, že se jedná o období bouřlivých a zásadních změn v životě člověka, jak po stránce fyzické, tak po stránce psychické. Podle Šimíčkové – Čížkové a kol. jsou tyto změny ztelnější proto, že přichází po relativně klidném období mladšího školního věku. Pro období dospívání je typická rozdílná akcelerace vývoje nejen mezi chlapci a dívkami, ale i u téhož pohlaví. U dívek nastupují změny z pravidla dříve než u chlapců, ale i u stejně starých dívek lze pozorovat různé hranice nástupu jednotlivých fází dospívání. Je tudíž ztelná proměnlivost nástupu dospívání i rychlost s jakou probíhá. Současný trend nazývaný sekulární akcelerace je fakt, že v posledním století se vývoj dětí zrychlil a narůstá i hmotnost a výška dospívajících. (2008, s. 101) Je obtížné přesně vymezit hranice dospívání, obecně lze říci, že u dívek začíná nástupem menarché a u chlapců první emisí semene. U dívek je toto období relativně kratší a uzavřenější, na rozdíl od chlapců, u kterých je toto období dlouhodobější a rozptýlenější.

V oblasti **tělesného vývoje** v adolescenci je výrazný tzv. růstový spurt, dočasné prudké zrychlení růstu u dívek i chlapců. Chlapecký spurt vrcholí nejčastěji mezi třináctým a čtrnáctým rokem u děvčat již o dva roky dříve. Proto dívky chlapce zprvu o něco předběhnou, ale mužský spurt je prudší a vede k trvalému výškovému rozdílu. Růstový skok má jeden psychologický významný důsledek, a to, že patnáctiletý už nevzhlíží k dospělému, ale je s ním doslova na stejné úrovni. Mění se tělesné tvary; u chlapců se především rozšiřují ramena, u dívek boky v důsledku rozšiřování pánve, přičemž se linie pasu snižuje a u dívek je výraznější. Koncové části končetin rostou rychleji než zbytek končetin. Trup začne růst zhruba o rok později než končetiny. U chlapců je výrazná mutace, která znemožňuje zpívání a řeči dá typický chraplavý ráz. U děvčat je naopak výrazný růst nader. (Říčan, 2006, s. 171–172)

Rozdíl mezi somatickým a psychickým vývojem v tom smyslu, že somatický vývoj předstihuje psychický, se projeví v úrovni **motoriky**. Zvláště u chlapců se objevuje v oblasti hrubé motoriky přechodná neobratnost a nekoordinovanost. V jemné motorice je patrná křečovitost. Zrychlený růst způsobuje i zhoršení fyzické výkonnosti. Objevují se silácké, ale krátkodobé aktivity, které jsou vystřídány pocitem únavy. Působením sexuálního pudu se objevuje labilita citů, náladovost od nezájmu až po výbuchy agresivity. (Šimíčková – Čížková a kol, 2008, s. 102–103)

Kognitivní vývoj je charakteristický tím, že jsou dospívající schopni uvažovat i hypoteticky, nezávisle na konkrétním vymezení problému. Myšlenková autonomie umožní dospívajícímu chápat různé teorie a řešit různé problémy jiným způsobem, než jak to dělal doposud. Schopnost uvažovat o různých, reálně neexistujících alternativách, je dalším zdrojem nejistoty. (Vágnerová, 2000, s. 216–217) „*Tím, že si pubescenti osvojí hypotetické myšlení, začnou je až příliš přeceňovat (mohou tak mít pocit, že v životě je to jednodušší, než se na první pohled zdá). Nejsou schopni hlubšího uvědomění (náhledu), že i logické myšlení má své hranice.*“ Dospívající jedinci již mohou předvídat a plánovat budoucí události. Schopností plánovat budoucnost dochází ke změně ve vztahu k časovému vnímání světa. (Pavlas, Vašutová 1999, s. 93)

Začínají také uvažovat systematicky a dovedou různé myšlenky kombinovat a integrovat. Subjektivní pocit pochopení řádu světa, který mají díky schopnosti hypotetického myšlení, se formuje v iluzi dostatečné kompetence ke zvládnutí většiny problémů. Z toho vyplývá značná kritičnost pubescentů a možné intenzivní zaujetí vlastními úvahami. Jelikož si dovede představit různé varianty čehokoliv, tak si většinou najde i takovou, kterou považuje za ideální. Ta se jeví jako jednoznačná, a proto odmítá pochybovat a akceptovat nějaký kompromis. (Vágnerová, 2000, s. 218–220)

Emoční projevy bývaly v období dospívání označovány jako období bouří, podle emoční lability. Dospívající lidé jsou charakterističtí jistou rozkolísaností, jsou hned depresivní, vzápětí ve skvělé náladě, snadno vybuchují a reagují impulzivně a nepředvídatelně. K tomu často přistupují i vegetativní poruchy, jako je horší soustředění, zhoršení kvality spánku, chuti k jídlu, zvýšená unavitelnost apod. U všech jedinců se tyto projevy vyskytují i když v různé míře a intenzitě, alespoň v určité době. (J. Langmeier, M. Langmeier, Krejčířová, 1998, s. 91)

Sociální vývoj se v tomto období spojuje s důležitým mezníkem – ukončení povinné školní docházky a volba další vzdělávací dráhy. Střední vzdělávání je možnost

získat určitou profesní roli, která bude v mnoha směrech předurčovat další život jedince. V období puberty ale tato skutečnost až takový subjektivní význam nemá. „*Pubescent odmítá podřízenou roli, resp. odmítá demonstrovanou formální nadřazenost autorit, jako jsou rodiče a učitelé. Je k nim kritický a je ochoten jim přiznat autoritativní pozici jenom, když je přesvědčen, že si ji zaslouží. Pubescent neakceptuje názory a rozhodnutí autority zcela bezvýhradně, jako činí mladší děti, ale přemýšlí o nich (a hlavně diskutuje). Vzhledem k tomu, že umí uvažovat i o jiných možnostech, tak je hledá. Pokud možno takové, které se od názoru autority odlišují*“ (Vágnerová, 2000, s. 228–229). Pubescenti útočí na autority proto, že se jí sami chtějí stát. Argumentací dokazují, že se ji vyrovnají. **Vztah k vrstevníkům** je dle Říčana jednou z hlavních hybných sil pubescentního vývoje. Ve třídě, ale i jiných skupinách se liší oblíba a vliv, formální a neformální autorita. Žáci si často volí jako zástupce své třídy, který komunikuje s dospělými (formální autorita), někoho jiného, než kdo rozhoduje o tom, kam se půjde ve volném čase. Pokud je ve třídě opravdu silná neformální autorita, tak bude mít větší vliv na celou třídu právě tato osoba. Veřejné mínění třídy nebo jiné sociální skupiny je velmi podstatné a odsudek představuje velkou hrozbu. Dospívající raději riskuje konflikt s rodiči i učiteli, zvláště tam, kde v rodině chybí dobré citové zázemí. (2006, s. 183–184)

V období dospívání má stále větší význam **trávení volného času**. Někteří pubescenti se stávají *vášnivými čtenáři*. Dívky čtou o něco dříve než chlapci romány, zvláště sentimentální. Nejvyspělejší čtenáři, čtou na konci pubescence většinu knih pro dospělé. Chlapce baví technické stavebnice a zpočátku ještě holdují bojovým hrám. Vyrábí dokonalejší praky, primitivní palné zbraně a většinou vítají vojenské prvky ve výchově. Dívky ještě mívají zájem o panenky, ale spíše už na ně šijí oblečky, než, že by si s ní hráli. Děvčata i chlapci mají zájem o složitější společenské hry, v nichž dosahují virtuozity. Touha být lepší než druzí, být první, se projevuje v pubescentním *sportu*. Chlapci i dívky sní o vrcholových sportovních výkonech, i když je jim jasné, že v dnešní době by museli být zapojeni do sportovní přípravy prakticky od malička. Přes to dokážou tréninku věnovat velkou spoustu času. Dospívající lidé milují také *tajemství a hru na tajemství*. Láká je šero, jeskyně, táboráky a skupinové symboly, kterým rozumí jen zasvěcení. Probouzí se také zájem o *umění*. Někteří začínají vynikat v hudbě, tak, že se mohou rovnat s dospělými a u jiných zrají umělecké dovednosti pomaleji. (Říčan, 2006, s. 176–177)

4 SPECIFIKA VÝCHOVY V JUNÁKU

V této kapitole se věnujeme popisu fungování výchovy v Junáku. Co je cílem skautské výchovy, jakých principů a metod využívá a proč je tábor nedílnou a nejvýznamnější součástí skautského života.

4.1 Předmět a cíle činnosti Junáka

V úvodu je nutné citovat stanovy organizace, ve kterých se dočteme, že Junák – český skaut je „[...] *dobrovolný, nezávislý a nepolitický spolek, jehož posláním a účelem je – v souladu s principy a metodami stanovenými zakladatelem skautského hnutí Robertem Baden-Powellem a zakladatelem českého skautingu A. B. Svojsíkem – podporovat rozvoj osobnosti mladých lidí; jejich duchovních, mravních, intelektuálních, sociálních a tělesných schopností tak, aby byli po celý život připraveni plnit povinnosti k nejvyšší Pravdě a Lásce; sobě samým; bližním, vlasti, celému lidskému společenství a přírodě*“ (Stanovy Junáka, [online], 2014, s. 1). Jedná se tedy o všestranný rozvoj mladých lidí, který se uskutečňuje prostřednictvím jejich činnosti, které jsou různého charakteru. Může se jednat o pořádání družinových schůzek, oddílových akcí, setkání či táborů, vzdělávacího, výchovného, sportovního nebo kulturního charakteru atd. Junák – český skaut vydává vzdělávací, výchovné a metodické materiály. Pořádá kurzy, školení a angažuje se v činnosti na podporu ochrany přírody, rozvíjí demokratickou angažovanost, dobrovolnictví. Poskytuje materiální a technickou podporu činnosti, provozu kluboven, základen, tábořišť a podporuje péči o jednotlivé členy Junáka. Veškerou činností vytváří prostředí, které působí jako prevence před vznikem závislostí a dalších sociálně-patologických jevů. (Stanovy Junáka, [online], 2014, s. 1)

Jedním z nejtěžších úkolů v životě člověka je výchova, jako tvořivý proces, který by se měl řídit hlavou i srdcem a do kterého se promítne celá naše osobnost se všemi dovednostmi, schopnostmi i poznáním. Břicháček (1991, s. 7) uvádí, že „[...] *cílem skautské výchovy je člověk po všech stránkách vyzrálý, vzdělaný, tvořivý, schopný spolupráce s jinými lidmi, dobře zakotvený v řadě malých i velkých skupin, zformovaný v kulturní bytost.*“ To je ideál, ke kterému se chce skautská výchova přiblížit a ke které vede děti, ale také později dospělé jedince. Výchova se v průběhu života člověka mění, ale uvědomělá sebevýchova nás provází celým životem. Hlavním cílem do budoucna je

naučit jedince žít v každodenním životě podle ideálů, které jsou zakotveny ve skautském slibu a zákonu. Pomoci jim hledat své role ve společnosti, rozšiřovat dosavadní zkušenosti a vytvářet kladné vzájemné vztahy. (Břicháček, 1991, s. 7–10)

4.2 Principy a metody skautské výchovy

Značným problémem dnešní doby je odsunutí mravních hodnot do pozadí v důsledku působení dnešního světa. Dětem chybí kladné vzory, v médiích jsou obklopeny agresivitou a mezilidská komunikace se často omezuje na komunikaci přes sociální sítě. Rodiny se stále častěji dostávají do krizí a neplní své funkce, tak jak by měly a nechávají na samotných dětech anebo jiných institucích, aby je vychovávaly. Proto stojí skauting na třech základních principech, které na dítě působí a snaží se mu vtisknout mravní hodnoty a postoje.

Tři základní principy:

- ✚ *„povinnost k Bohu, chápaná jako povinnost hledat a respektovat v životě vyšší hodnoty než materiální“* (Stanovy Junáka, [online], 2014, s. 1–2). Jsou to přesahující hodnoty, které vnímá každý z nás ve svém životě, dají se vyjádřit i jako povinnost k nejvyšší Pravdě a Lásce. Z těchto hodnot vychází přesvědčení, že má každý člověk svou jedinečnou hodnotu, na což se nesmí zapomínat.
- ✚ *„povinnost vůči ostatním, chápaná jako věrnost své vlasti, která je v souladu s úsilím o mír, snaha o vzájemné pochopení a spolupráci mezi lidmi, národy a různými sociálními skupinami; je pojata jako závazek účastnit se na rozvoji společnosti, jako úcta a láska prokazovaná bližním a přírodě“* (Stanovy Junáka, [online], 2014, s. 1–2). Jedná se o přesvědčení, že vazby mezi lidmi nabývají velkého významu. Vše, co děláme, ovlivňuje nejen nás, ale i lidi, žijící vedle nás; je důležité budovat vztahy a pečovat o ně. Díky mezilidským vztahům se navzájem ovlivňujeme, rozvíjíme a obohacujeme.
- ✚ *„povinnost vůči sobě, chápaná jako odpovědnost za rozvoj sebe sama“* (Stanovy Junáka, [online], 2014, s. 1–2). Jde o přesvědčení, že každý člověk je jedinečná lidská bytost a každý člověk má svou hodnotu, je důležitý. Lidská hodnota není na ničem závislá, na národnosti, věku, zkušenostech, na tom, zda jsou zdraví, či nemocní, každý má hodnotu, protože je lidskou bytostí. Všichni lidé se chovají cíleně, neustále se posouvají v životě. Skaut se snaží, aby se jednotlivci posouvali správným směrem a usilovali nejen o seberozvoj ale i o sebeúctu.

Tyto tři principy se odrážejí ve skautském slibu a zákonu (viz. příloha č. 1).

Skautská výchovná metoda je založena na sedmi prvcích, které tvoří propojený a nedělitelný systém. Funguje právě díky tomu, že jednotlivé prvky nejsou využívány samostatně, ale teprve jejich kombinace nese kýžený výsledek. (Popis uvedených metod vychází z propojení nepublikovaných skript *Vůdcovská zkouška*, 2011; osobních zápisků z vůdcovského kurzu NABOSSO a článku *Skautská výchovná metoda*, in: Wikipedia, [online], 2001-)

Skautský slib a zákon má dětem ukázat cestu k hodnotám, které by měly být základem každé společnosti. Složením slibu mladý člověk dobrovolně přijímá a ztotožňuje se s hodnotovou výchovou i duchovním rozměrem, který slib vyjadřuje. Skautský zákon pak pomáhá tyto hodnoty nacházet v každodenním životě. Skauting chce vychovávat morálně pevné jedince, kteří dokáží vyjádřit svůj názor, zajímají se o svět okolo sebe a vždy si stojí za ideály, kterým věří.

Učení se zkušeností vychází z toho, že člověk se nejlépe učí tím, že něco dělá. Děti samy sbírají poznatky a zkušenosti svou vlastní aktivitou a činností – při budování tábora a starání se sám o sebe, během her a aktivit, ale i svou vlastní touhou něco poznat a vyzkoušet. Děti se v Junáku těmito aktivitami učí budovat úctu k práci, zlepšovat svou fyzickou zdatnost, samostatnost, odpovědnost za své činy vůči sobě i jiným.

Družina je jedním z charakteristických rysů. Je to nejmenší jednotka, ve které se skauting organizuje. Družina je základním společenstvím pro budování sociální role v Junáku. Jedná se o malou skupinu vrstevníků, která má zvoleného svého rádce. V družině se navzájem od sebe učí, ovlivňují a vznikají v ní pevná přátelská pouta. Družina „[...] představuje pro mladého člověka citové zázemí stejně jako výzvu jeho rozvíjejícím se sociálním dovednostem a umožňuje lépe odhalit jeho silné stránky a uplatnit je ve prospěch celku“ (*Stanovy Junáka*, [online], 2014, s. 3).

Symbolický rámec – pokud chceme vychovávat děti a mladé lidi, tak musíme nabízet činnosti, které je zaujmou, musíme k nim hovořit jazykem, který je osloví. Proto se využívá celá řada symbolů, které jsou pro ně blízké a obohacují je. Symbolický rámec můžeme chápat i jako obal, do kterého zabalíme skautský program, tak aby v dětech probudil touhu splnit cíl – úkol. Můžeme se bavit o symbolickém rámci na dvou úrovních. První je společná všem, jedná se o skautský pozdrav, kroj, hymna, lilie apod., druhá se týká jednotlivých jednotek Junáku, tedy družin, oddílů, či středisek, které si vytváří své vlastní rituály a symboly, které přizpůsobují určité skupině, cílům, účelu. Může se jednat

o témata celoročních her, táborů, či her a o vše co je s tímto spojeno – kulisy, kostýmy, rekvizity.

O výchově v **přírodě** píše zakladatel českého skautingu A.B. Svojsik. „*Výchova má se dít v přírodě, pro přírodu a ve shodě s přírodou. Jen co přírodě odpovídá (physis), je dobré, veškerá protipřírozenost (antiphysis) je pramenem vsí bídy, všeho zla. Výchova tělesná souběžně se má vyvíjeti s duševní. Tajemství veškeré vědy i morálky jest v návratu k přírodě; mládež má vše pozorovati, všemu se učit, vše zkoumati: hvězdy, zvířata, rostliny i nerosty. Výchova má se dít pro skutečný život a praktické jeho potřeby*“ (1912, s. 15).

Český skauting je více než v jiných zemích inspirován zakladatelem woodcraftu Ernestem Thompsonem Setonem, proto je pro české skauty vztah s přírodou velmi významný. Nejen, že je to přirozeným prostředím pro výchovu, ale skauti využívají všech možností, které příroda nabízí od sportovních aktivit, přes estetické, poznávací až po péči o přírodu. Společný pobyt na letním táboře v přírodě, bez vymožeností moderního světa dává prostor pro vytvoření stmelené skupiny na základě jedinečných prožitků.

Program osobního růstu zahrnuje mnoho možností a cest k sebevýchově. Skauting využívá různých prostředků, které se snaží každého jednotlivce zdokonalovat po všech stránkách, s ohledem na jeho individualitu. Těmito prostředky je plnění skautských stezek, odborných zkoušek, lov bobříků, roverské výzvy a později činovnícké vzdělávání, vše zpracované pro každou věkovou kategorii.

Dospělí průvodci fungují jako průvodci pro mladé lidi. Podobně jako v dužinovém systému, který obsahuje myšlenku, že mladší se učí od staršího a zkušenějšího rádce, tak i celá organizace funguje na tomto modelu. Starší činovníci vedou mladší členy k samostatnosti a zodpovědnosti a delegují na ně určité úkoly, čímž je rozvíjí a dávají jim možnost, aby získali nové zkušenosti. Později totiž přejdou na jejich místa a je nutné, aby měli požadované schopnosti a zkušenosti. Zároveň je důležité, aby se dospělí činovníci neustále vzdělávali a mohli pružně reagovat na měnící se potřeby. (nepublikovaná skripta *Vůdcovská zkouška*, 2011; vlastní zápisky z vůdcovského kurzu Nabosso, *Skautská výchovná metoda*, in: Wikipedia, [online], 2001-)

4.3 Výchovné kategorie Junáka

V Junáku se tvoří program podle výchovných kategorií. Každá výchovná kategorie má své označení, své metodiky a stezky. V každé výchovné kategorii se pracuje s ohledem na potřeby dětí a jejich věkových zvláštností. Kategorií je celkem pět.

Poměrně nedávno učenou novou kategorií jsou **benjamínci**. Děti zpravidla ve věku 5–7 let. Další kategorií jsou **světlušky a vlčata**, což jsou děti většinou od 7 do 10 let. Třetí kategorií jsou **skauti a skautky** od 11 do 14 let. Od 15 let se jedná o **rovery a rangers**. Od 18 let mají lidé většinou ve skautu určitou funkci, a tak se nazývají **činníci**.

4.4 Směrnice k táborům

Pro tábory pořádané pod záštitou Junáka – českého skauta, platí Směrnice k táborům. Dle této směrnice se táborem rozumí akce, která je dlouhá 7 a více dnů, pořadatelem tábora je organizační jednotka a tábora se účastní děti do 18 let. Dále je také uvedeno, že „[...] z pohledu zákona o ochraně veřejného zdraví se tábory dělí na **zotavovací akce** (organizovaný pobyt 30 a více dětí ve věku do 15 let na dobu delší než 5 dnů) a **jiné podobné akce pro děti** (při počtu dětí do 15 let menším jak 30 nebo na kratší dobu než 5 dnů). Tábor nemusí být nutně zotavovací akcí, záleží na počtu dětí ve věku do 15 let. Podle tohoto rozdělení se liší legislativní požadavky na tábor“ (Pokyny k táborům, [online], 2017, s. 1) .

V případě, že se jedná “pouze“ o tábor, tedy o akci s méně, jak 30 dětmi na dobu pěti a více dní, nemusí splňovat tak přísná hygienická pravidla, jako v případě zotavovací akce. Ovšem musí získat **povolení majitele tábořiště** (pokud není vlastníkem OJ), **povolení orgánu ochrany přírody** (pokud se tábor nachází v CHKO, národním parku či rezervaci) **povolení vlastníka lesa** (pokud se bude v daném místě tábořit, vjíždět motorovými vozidly, či kácet stromy) a **schválení tábora pořadatelem**. Konání tábora se dále musí **ohlásit na orgán státní správy lesů, vodoprávnímu orgánu** (bude-li docházet k odběru povrchové vody z toku či nádrže) a na **obecním úřadě**. Tábory vedené jako zotavovací akce musí být nahlášeny oproti předchozímu výčtu navíc také na **krajskou hygienickou stanici** a v tomto případě mohou vynechat ohlášení na obecním úřadě. (Pokyny k táborům, [online], 2017, s. 3–4)

4.5 Specifika skautského tábora

Tábory mohou mít v dnešní době různé formy. Skautský tábor je specifický a má své charakteristiky. Za skautský tábor můžeme považovat ten, který probíhá v přírodě, odehrává se na něm skautský program, založený na výchovných principech Junáka, účastníci jsou soběstační a vše se nese ve skautském duchu a v souladu s myšlenkovými základy skautingu.

V knize Skautský tábor z roku 1993 se autoři blíže zabývají tím, jaké charakteristiky by měl mít tábor, aby se dal považovat za skautský. Tábor by měl být prochnutý **skautským duchem** a mít na paměti skautský slib a zákon. Na takovém táboře vládnu přátelské vztahy nejen mezi dětmi ale i mezi vedoucími a zážitky, které tábor umožňuje, tyto vztahy ještě více posiluje. Fungování tábora zajišťují všichni společnou a dobrovolnou práci, která je ve prospěch celku. Skautský duch zajišťuje, že takový tábor působí jako velká fungující rodina. Samozřejmě by měl obsahovat **skautský program**, který je dopředu skvěle připravený a intenzivní. Děti mají jasný harmonogram dne, od budíčku, po večerku. Děti mají zajištěný dostatek spánku, odpolední klid po obědě a ve zbytku času připravený program. V osobním volnu se věnují práci na kronice, něco vyrábějí, hrají hry apod. Stavbu i provoz tábora zajišťují ideálně jen táborníci, a tak jsou většinou zcela **soběstační**. Jsou nepřipustné jakékoliv placené síly jako kuchaři, či zdravotníci. Všechny práce a pozice se zastávají dobrovolnou prací dětí a vedoucích. I menší děti a nováčci všechny potřebné úkoly zastanou. Vždy tak mají na táboře prostor se naučit novým věcem, které využijí i v životě mimo tábor. A prožívají radost z toho, že se naučili něco nového a že se o sebe dokážou postarat i bez rodičů. (Foglar, Herzán, Lasovský, Zapletal, s. 5)

Velmi významným charakteristickým znakem je **jednoduchost a opuštění moderních vymožeností** našeho světa. Na skautských táborech v ideálním případě není elektřina, splachovací záchod, ani klasická koupelna. Elektřina není potřeba, protože se vaří na pecích na dřevo a svítí se ohněm, či baterkami. Místo splachovacího záchodu je latrína a koupelny jsou větší než v domech, protože k tomu slouží potok, či řeka, která zastane umyvadlo, vanu i pračku. Pohledem zvenčí by se mohlo zdát, že takový tábor je nepohodlný, náročný a divošský. „*But there is no "roughing it" for an old scout; he know how look after himself and make himself comfortable..*“ (R.B. Powell, 2005, s. 83) Což v překladu znamená doslovně: „Ale zkušený skaut něco jako protloukání se nezná, ví, jak se o sebe postarat a jak si udělat pohodlí.“ Nehledě na to, že díky nepřítomnosti moderního vybavení se rozšiřují možnosti aktivit. V dnešní době je mládež zvyklá být neustále pod

kontrolou a v kontaktu s okolním světem prostřednictvím mobilu a počítačů, na táboře mají jedinečnou možnost, se těchto okovů zbavit a prožívat klid okolní přírody.

Co se týče podmínek ubytování, tak skautské tábory probíhají v podsadových stanech anebo v tee-pee, pro uskladnění materiálu či pro jídelnu se využívá vojenských hangárů. Výjimečně se můžeme setkat s tím, že si skauti staví stany samostatně z krajinek, což je podstatně náročnější, ale o to větší zážitek, který se na skautském táboře cení.

Skautské tábory jsou vrcholem celoroční činnosti oddílu. Dítě, které jede na skautský tábor bývá členem oddílu a během roku se zapojuje do činnosti. Vedoucí skautského tábora tedy znají všechny účastníky, což je velmi vítané, hlavně, když jede dítě na tábor poprvé. Velikost táborů může být různá a odvíjí se od toho, jak velký je oddíl, který pořádá tábor. Může se jednat o oddíl, který obsahuje všechny výchovné kategorie a také chlapce i děvčata anebo oddíl, který pracuje jen s jednou výchovnou kategorií, a to jen s jedním pohlavím. Což je případ tábora, na kterém byla realizovaná etapová hra Equilibrium, která byla připravena pro tábor skautek.

Další charakteristikou skautského tábora je (Foglar, Herzán, Lasovský, Zapletal, 1993, s. 6–7) **délka tábora**, která by měla být měsíc. Kniha Skautský tábor je z roku 1993 a nyní o 24 let později je taková délka tábora skoro neuskutečnitelná, částečně z důvodů nedostatečné motivace vedoucích, ale větší význam hraje to, že se změnila doba, rozšířily se možnosti trávení prázdnin, cestování do zahraničí a skautští vedoucí nemají takovou prestiž, aby dostali volno z práce na požadovanou délku tábora. Aktuální je tedy délka tábora dva týdny, výjimečně se objeví třítýdenní tábor, což je určitě lepší varianta, jelikož právě na táboře máme největší prostor k tomu, abychom na děti správně působili, je to nesrovnatelně intenzivnější prožívání, když spolu celý oddíl tráví 24 hodin denně. To, že se má skautský tábor odehrávat v pěkném **přírodním prostředí** je naprostou samozřejmostí. Ideálním tábořištěm je louka v blízkosti potoka nebo řeky, bez dohledu na jakákoliv obydlí, či město. Ale s přijatelnou vzdáleností k obchodu a k pitné vodě. Poslední, a ne méně důležitou charakteristikou je **čistota a pořádek**. Na skautském táboře má vše své místo a děti se vedou pořádku ve stanech, v celém tábořišti i jeho přilehlého okolí. Pohozené obaly od sladkostí, rozházené nářadí, nebo neuklizené dřevíště na skautském táboře nemá co dělat.

Co mohou mít děti ze skautského tábora

Pokud je tábor promyšlený a dobře připravený zprostředkuje dětem prostor pro prožívání dobrodružství, kdy se prostřednictvím etapové hry dostane do doby starých druidů a Keltů nebo se ocitne na divokém západě a musí se starat o své město či procestuje celý svět. Tábořiště se promění ve vojenskou základnu, kterou musí dobýt nebo překonat sám sebe, když se ocitne sám uprostřed džungle. Děti se takto mohou dostat do různých rolí a prožít to své dobrodružství.

Práce nabývá na táboře širokého a aktivního rozměru. Každý má možnost se během tábora stát alespoň na chvíli kuchařem, dřevorubcem, stavitelem, architektem, zdravotníkem, hercem, zpěvákem, učitelem, ochrankou, a jinými profesemi, kterými na skautském táboře prochází.

Program tábora je velmi pestrý, a tak má každý možnost nasbírat nové zkušenosti a poznatky. Ovšem všechny tyto nové zkušenosti nesbírá zprostředkovaně, jako ve škole při výuce, ale prostřednictvím vlastní prožité zkušenosti. Na vlastní oči vidí faunu i floru, která se vyskytuje v daném místě, uvaří se svou skupinkou pro všechny táborníky oběd, nachystá ohniště na večerní táborák, a tak bychom mohli pokračovat dále k velkému výčtu všech aktivit, které děti rozvíjí. S tím souvisí skutečnost, že pokud se dětem daří v určité oblasti a například získají bobříky anebo dokážou na táboře něco upéct, tak se v nich probouzí zájem o danou oblast. Jelikož jsou na skautském táboře rozmanité aktivity a dotýkají se nepřeberného množství témat, každý si může vybrat to, co jej aktuálně zajímá. *„Nezáleží ani tak na konkrétním předmětu zájmu, jako na zájmu samotném, protože obohacuje život člověka a dává mu nový smysl. Ve společnosti, která žije v hmotném blahobytu, je mládež často ohrožována právě nedostatkem jakéhokoliv hlubšího zájmu.“* (Foglar, Herzán, Lasovský, Zapletal, 1993, s. 12) Díky tomu, že skautské tábory probíhají v přírodě, dostávají se děti do jedinečných situací, kdy poznají, jak vypadá les za denního světla a jak se promění v noci. Při nočním hlídání tábora vyzkouší, jak se stát v noci nenápadným, jaké zvuky může slyšet, že měsíc v úplňku je skoro jako pouliční osvětlení. Na potůčku vidí, jak se mění jeho proud podle toho, jaké je počasí apod. Tak harmonické prostředí působí pozitivně na citový rozvoj dětí. Souběžně díky přírodnímu prostředí a kvalitnímu programu upevňuje své zdraví, poznává své psychické i fyzické možnosti v souladu s myšlenkovými základy skautingu rozvíjí přátelské vztahy s ostatními

táborníky, zdokonaluje svůj charakter a rozvíjí sám sebe. (Foglar, Herzán, Lasovský, Zapletal, 1993, s. 12–13)

Závěrečnými významnými body je získání a prohloubení samostatnosti. Na skautském táboře musí děti neustále zaopatřovat potřebné věci, jako je pitná voda, jídlo, dřevo na podpal, praní prádla, zatápění, což jsou věci, které ve městě mají zcela automaticky nebo je zajišťují rodiče. Dále je to odpovědnost; na skautském táboře děti rychle zjistí, že se nevyplatí nic dělat ledabyle. Pokud si špatně postaví stan, budou spát z kopce, nebo jim velký vítr strhne celtu. Když nenasbírají chrástí před deštěm, čeká je úmorné roztápění v peci s mokrým dřevem. Každá zapomnětlivost, nedokonalost a lenost nese své následky. (Foglar, Herzán, Lasovský, Zapletal, 1993, s. 12–13)

Co mohou mít ze skautského tábora vedoucí

Ačkoliv na sebe vedoucí berou velkou zodpovědnost, za děti, za jejich výchovu ve skautských ideálech, za zdraví a bezpečnost, vše se jim vrátí a vyplatí se. Skautské tábory **obohacují vnitřní život vedoucích**. Vedoucí jsou obklopeni přátelskou oddaností. Děti jsou v projevech své náklonosti upřímné a otevřené. Snad každého potěší, když se děti tlačí u ohně na to čestné místo vedle vedoucího, kterého mají rádi. Dennodenně zažívají radost z tvůrčí práce, která se povedla a společně s dětmi mohou objevovat přírodu. Pozorovat v tichu východ i západ slunce, sledovat ryby v řece nebo pavouka, jak splétá svou novou pavučinu. Tábor vedoucí vytrhne z rychlého, povinnostmi nabitého městského života, do klidného a harmonického prostředí v přírodě. Vedoucí mohou opět zažít dětskou radost, když hrají s dětmi hry, plíží se po lese, běhají anebo tvoří se svými družinami. Tyto hodnotové odměny nemůžeme penězi vyčíslit. (Foglar, Herzán, Lasovský, Zapletal, 1993, s. 13–14)

Další odměnou jsou zkušenosti nabyté z organizování tábora. Vedoucí se naučí, co vše je potřebné zajistit pro chod tábora a jak organizovat celý tábor. Poznají, jaké dokumenty se musí zajistit (smlouva o pronájmu tábořiště, hlášení na hygienu apod.), materiál včetně táborové základny, jídelníček a nákup jídla s ním spojený a samozřejmě získají zkušenosti s tvorbou programu celého tábora v duchu skautských principů.

5 TVORBA ETAPOVÉ HRY NA SKAUTSKÉM TÁBOŘE

Tato kapitola popisuje postup tvorby etapové hry. Od určení výchovně vzdělávacích cílů, přes výběr etapových her, po tvorbu symbolického rámce tábora.

5.1 Určení výchovně vzdělávacích cílů tábora

Tak jako veškeré akce v Junáku i tábor musí mít určené své cíle. V první řadě musí vést tábor k naplnění výchovných cílů Junáka. Dále odpovídat výchovným cílům daného oddílu a navíc je tábor skvělou příležitostí pro určení cílů jednotlivých družin a členů.

K určení cílů můžeme využít mnemotechnické pomůcky SMART. Smart znamená anglicky „chytrý“, jedná se tedy o chytře určené cíle. Slovo smart je zkratkou pěti anglických slov, která nám napovídají, jak máme cíle stanovit. V anglickém jazyce je více variant těchto pěti slov, ale uvedeme si jednu z nejčastěji uváděných variant a k nim přiřazená česká slova.

| | | |
|----------|------------|-------------|
| S | Specific | Specifický |
| M | Measurable | Meřitelný |
| A | Achievable | Atraktivní |
| R | Relevant | Relevantní |
| T | Time-Bound | Termínovaný |

Tabulka č. 1. Smart, zdroj: Gewiki - *Smart*, [online], 2014

Cíl musí být **specifický** nebo můžeme říct přesný, určitý, jasně popsany. Specifický cíl je takový, ze kterého je jasné, čeho má být dosaženo. Čím přesněji je cíl definován, tím snadněji se bude plnit a předejdeme tak nedorozumění. To, co je jasné pro jednoho nemusí být jasné pro druhého. „*Např. Naučit se uvázat všech šest základních uzlů (ambulanční uzel, lodní smyčka, zkracovačka, rybářská spojka, dračí smyčka, škotova spojka.)*“ **Měřitelný** cíl je takový, u kterého jasně můžeme říct, zda byl splněn či nikoli, případně na kolik procent byl splněn. *Uzlů je šest, je tedy jasné, zda byl cíl splněn či na kolik procent se podařil splnit.* **Atraktivní** by měl být cíl vzhledem k tomu, kdo má cíle dosáhnout. Atraktivní například nebude cíl, který je lehce dosažitelný anebo zjevně nedosažitelný. *Cíl naučit se vázat šest základních uzlů, zřejmě nebude atraktivní pro benjamínka, ani pro*

rovera. Ale pro starší světlušku nebo skautku by atraktivní mohl být. Každý cíl se vztahuje k nějakému obecně stanovenému účelu. Pokud je formulován tak, že k tomuto účelu směřuje, pak je **relevantní**. *Naučit se vázat všechny uzly je relevantní pro skauty. Pro žáka hudební školy zřejmě relevantní nebude.* Poslední slovo je **termínovaný**. To znamená, že musíme mít stanovené, do kdy musí být cíle dosaženo. V tom případě musíme formulaci našeho cíle rozvést. *„Naučit se uvázat všech šest základních uzlů, (ambulanční uzel, lodní smyčka, zkracovačka, rybářská spojka, dračí smyčka, škotova spojka) do konce tábora.“* (Gewiki – Smart, [online], 2014)

Výchovné cíle jsou vázány na typ akce (např. rozvoj fyzické kondice na putovním táboře), aktuální potřeby oddílu (např. zavedení nové stezky) nebo na aktuální stav oddílu (např. zlepšení spolupráce mezi jednotlivými družinami). Na vzniku výchovných cílů tábora by se měla podílet celá oddílová rada, ale za vhodné určení zodpovídá vůdce tábora.

5.2 Etapová hra

Od 40. let jsou u nás velmi oblíbené dlouhodobé hry, složené z řady etap spojených společným námětem. *„Zásluhu na tom mají tři romány skautského spisovatele Jaroslava Foglara – Hoši od Bobří řeky, Devadesátka pokračuje a Poklad černého delfína. V těchto knížkách je hlavním dějovým motorem vždy velká hra na pokračování“* (Foglar, Zapletal, 1997, s. 5). Kouzlo etapových her bylo u nás známo dříve než v ostatních zemích. V Americe, Anglii a dalších vyspělých zemích začali využívat etapových her až na začátku 50. let. Využívaly se hlavně ve školách (základních i středních) i na univerzitách. Tyto hry dostaly v překladu název simulační. Slovo simulační ve smyslu napodobení. V těchto hrách jde o to, že vystupujeme v rolích jiných osob, například známých z dějin. (Foglar, Zapletal, 1997, s. 9–10)

Etapové hry mají mnohem starší tradici, než je foglarovská. Do skautského hnutí je přinesl zakladatel Robert Baden-Powell. V jeho knize vlčat hraje hlavní roli Kniha džunglí, dále popsal první pokladovky - velké hry, při kterých děti pátrají po pokladu. Sám R. B. Powell prohlásil: *„Skauting je hra“*. Etapové hry bývají strhující, mají úspěch u dětí a obohacují skautskou činnost. Jelikož jsou etapové hry využívány většinou jako mezidružinová soutěž, tak hry stmeluje družiny v pevnější celek. Dobrá etapová hra není samoúčelná. Pro plnění svých výchovných cílů využíváme toho, že velká hra podložena poutavým příběhem dokáže vzbudit zájem a silně motivovat. Výchovné záměry, které si

určuje vedoucí jsou v etapové hře pro děti skryté, pro ně je to především dobrá hra. (Foglar, Zapletal, 1997, s. 5–10)

Podle Foglara a Zapletala existují čtyři základní okruhy etapových her – dobrodružství, cestování, příroda a historie. Ovšem některé hry mohou být zaměřeny například na posilování tělesné zdatnosti. Ačkoliv jsou dnešní lidé vyšší a lépe živeni oproti dřívějším dobám, tak je současné životní podmínky oslabují. Všude se vozí autem nebo hromadnou dopravou i jednu zastávku, místo schodů jezdí výtahem a často podstatnou část dne tráví u televize anebo u počítače. Proto je o to více důležité, aby součástí skautské výchovy byla tělesná výchova v přírodě. (1997, s. 9)

5.3 Symbolický rámeček

Ve skautských stanovách se dočteme, že výchova mladých lidí je účinná, jen pokud zaujme a hovoří k nim „[...] jazykem, kterému rozumí a který je oslovuje. Skauting proto používá her, příběhů, symbolů a vzorů, které jsou pro mladé lidi přitažlivé, inspirativní a obohacující; tím jim přibližuje i hodnoty, z nichž skauting vychází.“ (Stanovy Junáka, [online], 2014, s. 3) děti nechodí do skautu proto, že jim vedoucí slibují, že je všestranně vychovají a naučí potřebné věci. Děti chodí do skautu proto, že chtějí být v partě dobrých přátel, zažít dobrodružství, soutěže, drsné úkoly a mít možnost se stát desperátem, druidem, pirátem, čarodějkou a vším, čím může s trochou fantazie být. Právě tohle dětem zprostředkuje symbolický rámeček.

Na symbolický rámeček se můžeme dívat ze dvou pohledů. První se dá shrnout tak, že symbolický rámeček je atraktivní obal na výchovu, který děti motivuje a která by bez něj byla jen v „suché“ nelákavé podobě. A druhý pohled vykládá symbolický rámeček jako pojítka programu. Skautský program je jako kniha, jednotlivé hry jsou kapitoly. Všechny kapitoly se tak vztahují k jednomu tématu a toto pojítka je symbolický rámeček. Společnou legendou nejlépe ukážeme, jaké aktivity patří k sobě. Ačkoliv je hra i symbol jen „jako“, pomáhá nám uchopit a vyjádřit prožitek, který je opravdový. (Hořavová, Klapště, 2006, s. 6–10)

5.3.1 Jak vytvořit symbolický rámec

V současnosti je mnoho webových stránek i knih s již připravenými etapovými hrami. Ale většina skautských oddílů si na tábor vymýšlí své vlastní legendy. Ve skautské metodice *Symbolický rámec podle 3.B*, poskytuje Hořavová a Klepště recept na to, jak si vytvořit vlastní symbolický rámec. Prvním krokem při plánování čehokoliv, od jednotlivé hry na družinové schůzce po celoroční plán, je ujasnit si, kam směřuji a čeho chci dosáhnout – určit si **cíle**. Z dlouhodobého plánu vyplývají táborové cíle, které by měla v menší či větší míře obsahovat i celotáborová hra. Nejspíš se nepodaří obsáhnout ve stejné míře všechny cíle, ale stačí se zaměřit na pár priorit, které sledujeme v první řadě. Etapová hra *Equilibrium* se prioritně zaměřila na rozvoj obětavosti, schopnosti rozhodovat se v krizových situacích a rozvoj strategického myšlení. Dále musíme **najít příběh**, který bude děti zajímat a vtáhne je. Je potřeba vycházet z toho, co děti baví a co je pro ně atraktivní. Je možné se zeptat nepřímě dětí o která témata mají zájem. Nebo zavzpomínat na společné rozhovory, o čem se děti zmiňují, případně čemu se ve volných chvílích věnují. **Výběr vhodného rámce** se odvíjí od věkové kategorie, pro kterou připravujeme hru. Na rozdíl od světlušek a vlčat, kteří nejsou schopni uvažovat v abstraktních kategoriích a učí se především napodobováním, máme u skautek větší prostor. Kromě etapových her, které jsou tvořeny na základě příběhu s výrazným hrdinou a her, kdy jsou hráči sami za sebe vsazení do „jiného světa“, může vytvořit etapu, ve které se budou obě linie prolínat. (2006, s. 15–21)

Další věc, nad kterou se musíme zamyslet je **forma**. Existují dvě cesty, buď vsadíme dlouhodobou hru do programu jako jednotlivé etapy nebo jako atraktivní obal většiny činností tábora. Druhá forma je podstatně náročnější na organizaci, ale výsledek je mnohem intenzivnější. Pro opravdu realistický a intenzivní pocit z tábora je důležité také **prostředí**. Děti vstupují do jiného světa, který si můžeme vytvořit hmatatelně. Čím lépe bude ztvárněné prostředí, do kterého vstupují, tím rychleji se do příběhu vžijí. Prostředí můžeme vytvářet různými táborovými stavbami, rekvizitami, ale také společným charakteristickým písmem na všech táborových dokumentech (táborová pravidla apod.) a kostýmy. U kostýmů je důležité promyslet, zda je budou využívat jen vedoucí, nebo i děti, zda si je sami vyrobí na táboře, nebo předem atd. (Hořavová, Klepště, 2006, s. 22–25)

5.4 Zdroje námětů

Základním problémem při tvorbě etapové hry je, kde vzít nápady. Spousta etapových her již byla vymyšlená a realizovaná. Ale pokud si chceme vymyslet něco vlastního, potřebujeme inspiraci. Inspirovat se můžeme několika způsoby, jak uvádí Miškar (2007, s. 29–30).

Literaturou – zřejmě nejčastější a nejzákladnější zdroj inspirace. Čteme příběh a říkáme si, že bychom jej chtěli prožít na vlastní kůži; to je ta chvíle, kdy si musíme uvědomit, že se jedná o jeden z možných rámců pro program. Nemusíme využít celou dějovou linku knihy. Někdy je vhodné využít jen část příběhu nebo se inspirovat prostředím knihy a vymyslet si svůj vlastní příběh v daném místě. Často využívané příběhy z knih jsou například Hobit, Harry Potter, Den Trifidů, Robinson Crusoe, Sherlock Holmese, Zaklánač.

Pro **filmy a seriály** platí to samé, co pro literaturu. Navíc, pokud zakládáme etapovou hru na námětu určitého filmu, můžeme využít i hudbu a obrazový materiál. O to snáze se děti vžijí do prostředí, které film nabízí. Do podoby etapových her se zpracovávají například Piráti z Karibiku, Asterix a Obelix, Shreck, Hvězdná brána, Cesta kolem světa za 80 dní, Madagaskar a již zmiňovaný film Equilibrium.

Historie nabízí také širokou škálu inspirace. Časté bývají tábory inspirované starověkým Řeckem a Římem. U her inspirovaných skutečnými historickými etapami či událostmi, je důležité, abychom se drželi pravdy. Pokud vytváříme pseudo – historii, měli bychom to dětem vysvětlit. Vhodnější a efektivnější je mít vše nastudované a stavět na skutečných informacích. Historie nabízí témata jako je divoký západ, středověk, Keltové, války, Kryštof Kolumbus atd.

Zvětšování – předělání deskových a počítačových her do větší podoby. Existuje mnoho her, které obsahují vlastní principy a osobitý svět. Stačí je jen převést do živé podoby a obehrát si je v reálu s autentickým příběhem anebo rozvedeným do složitější podoby. Jedná se například o počítačové hry Age Of Empires, Heroes, Doom či společenské hry Bang, Pilíře světa, Osadníci z Katanu, Carcassonne.

Samozřejmě, že nejširší pole působnosti máme ve **vlastní fantazii**. Prostřednictvím fantazie si můžeme vymyslet cokoli i na základě prosté věci. (Miškar, 2007, s. 29–30)

6 PROJEKT LETNÍHO SKAUTSKÉHO TÁBORA

Poslední kapitola popisuje kompletní etapovou hru Equilibrium. Symbolický rámec a jednotlivé dílčí úkoly, které děti musí během hry splnit. Dále jsou popsány cíle tábora a popis jednotlivých etap. V závěru je hodnocení etapové hry účastníky.

6.1 Symbolický rámec tábora

Celotáborová hra je inspirovaná filmem Equilibrium. Děti byly během tábora rozděleny do tří etapových skupin. Každá skupina představovala jedno z největších měst Librie. V průběhu veškerých aktivit, které se počítaly do celotáborové hry, byly děti v těchto skupinkách.

Města měla několik úkolů:

1. Získat zpět všechny emoce

V úvodní motivační scéně účastníci zjistí, že se ocitli ve světě po 3. světové válce a vláda světa se rozhodla u všech lidí potlačit veškeré emoce. Proto je jejich prvním úkolem získat během tábora opět všechny emoce zpět. Za každou ukončenou etapu, tedy splněný úkol dostanou jednu emoci. Emoce byly v podobě symbolických obrázků na kusu papíru. (Příloha č. 7)

2. Rozšířit své území

Za každou etapu dostávají skupinky podle umístění unibody, aby mohli rozšiřovat své území a nakupovat armádu na zabírání nových území. Všechny skupiny začínají na mapě u svého města, které si vybrali po první etapě. Dále se mohou po mapě přesouvat pomocí vojska.

Unibody si dále mohou vyměňovat za jakýkoliv počet jiných surovin v poměru 1:1. Další suroviny jsou peníze, dřevo, kámen, jídlo a železo.

Na mapě jsou mimo jiné čtverečky označené černými křížky, to jsou tajná města, se silnou obranou. Když ji prolomí, získají velký bonus v podobě unibodů, ale dopředu neví, jak velká obrana je čeká. To určuje vedoucí předem.

Tvorba mapy

Mapa použitá při realizaci, byla vytvořena ze 4 kusů polystyrenu. Vzniklá plocha byla pomalovaná libovolně strukturovanou členitou přírodou, na které byla narýsovaná čtverečková síť. Síť byla velká 42x35 čtverečků, při čemž jeden čtvereček byl velký cca 3 cm. (viz. přílohy - obrázek č. 6)

Přehled bodového ohodnocení po etapě:

1. místo - 2100 unibodů
2. místo - 1800 unibodů
3. místo - 1500 unibodů

Svá města mohly skupiny dále vylepšovat a tím získat více surovin, protože každé město denně vydělávalo. Všechna města začínala jako vesnice a postupně se mohla dostat až na hlavní město.

Vylepšení měst:

Vesnice

- produkování jídla + 50 jednotek
- produkování peněz + 300 jednotek

Vylepšení na obec - dřevo -100 jednotek
- kámen -100 jednotek
- peníze - 8 000 jednotek

Obec

- produkování jídla + 100 jednotek
- produkování peněz + 600 jednotek

na město - dřevo -200 jednotek
- kámen - 200 jednotek
- peníze - 16 000 jednotek

Město

- produkování jídla + 150 jednotek
- produkování peněz + 1200 jednotek

na hlavní město - dřevo - 300 jednotek
- kámen - 300 jednotek
- peníze - 24 000 jednotek

Hlavní město

- produkování jídla + 200 jednotek
- produkování peněz + 1500 jednotek

3. Budování vojska

Vojsko je nutné k pohybu po mapě. Platilo se za naverbování vojska a pak následně za každý pohyb.

Voják - jídlo - 50
- peníze - 50
- železo - 10

Pohybuje se po jednom čtverečku za - 30 jednotek jídla.

Tank - jídlo - 80
- železo - 60
- peníze - 300

Pohybuje se po třech čtverečcích za - 60 jednotek jídla. Tank obsazuje každý 3. čtvereček.

4. Získání speciálních budov

Na mapě jsou vyznačená políčka, na kterých si města mohou postavit své speciální budovy, za které budou dostávat denně určitý počet jednotek dané suroviny.

Těžba dřeva - dřevo + 200 jednotek/ den

- budovu koupí za 5 000 drach

Těžba kamene - kámen + 200 jednotek/ den

- budovu koupí za 5 000 drach

Těžba železa - železo + 200 jednotek/ den

- budovu koupí za 5 000 drach

Sběr obilí - jídlo + 200 jednotek/ den

- budovu koupí za 10 000 drach

Sběr kávy - peníze + 200 jednotek/ den

- budovu koupí za 20 000 drach

Vzhled všech surovin, unibodů i drach je v příloze č. 8.

5. Získání autonomie

Po čtyřech dnech tábora se města dozví, že mohou získat autonomii a začít rozhodovat zcela samostatně. Za získání autonomie budou bojovat tajně, nesmí je objevit klerici. Během tábora dostali tři dopisy, ve kterých postupně zjistí, co všechno musí udělat pro to, aby získali autonomii. Schvalovat dokumenty mohou u tajně nasazeného úředníka v Tetragramatonu, jeho iniciály byly uvedeny v dopisech – jednalo se o návštěvy, které navštívily tábor.

Úkoly:

1. Město musí získat 500 jednotek kamene, jako materiál na stavbu opevnění po vyhlášení autonomie.
2. Dokument ověřený razítkem tetragramatonu, který bude obsahovat jméno zvoleného vůdce a druh státního zřízení.
3. Tetragramatonem schválená pravidla života ve státu.
4. Město musí mít určitou velikost vojska, 5 tanků a 10 vojáků.
5. Město musí složit hymnu a po zvládnutí všech předešlých úkolů vyhlásí autonomii tím, že zakřičí hymnu u stožáru.

Slovníček pojmů používaných během celotáborové hry:

Librie - název jediného státu, který existuje po 3. světové válce

Tetragramaton - hlavní úřad Librie

Klerici - librijská policie

Otec – vládce Librie

Prozium - lék na potlačení emocí

Étapa - dílčí hra celotáborové hry, která je každý den jedna

Unibody - univerzální body, které mohou směnit za jakékoliv suroviny

Drach - peníze, které se používají v Librii

6.2 Skladba celotáborové hry

Jedná se o detailní popis jednotlivých etap v rámci etapové hry Equilibrium, které směřují k naplnění cílů tábora. Každá hra je popsána na základě charakteristik, jimiž jsou cíle pro vedoucí i pro hráče, emoce, motivace, pravidla, organizační zajištění a návrh otázek na zpětnou vazbu po hře. V kapitole 6.4 je pak hodnocení samotných dětí, které dané etapy prožily.

Rozložení etapových her v tabulce č. 2. na straně 38 znázorňuje indexy náročnosti u jednotlivých etap. Žlutě vyznačená pole určují, na co byla etapa primárně zacílená.

Etapové hry pochází z různých zdrojů. Jedná se o autorské hry, dále hry převzaté z literatury, kurzu Základy zážitkové pedagogiky spolku Trefa a vůdcovského kurzu NABOSSO. Tento postup výběru her z různých zdrojů je zcela správný. Avšak u převzaté hry je třeba se zamyslet a případně ji upravit a přizpůsobit podmínkám či rámci akce, na které ji chceme uvádět.

6.2.1 Cíle tábora Equilibrium 2016

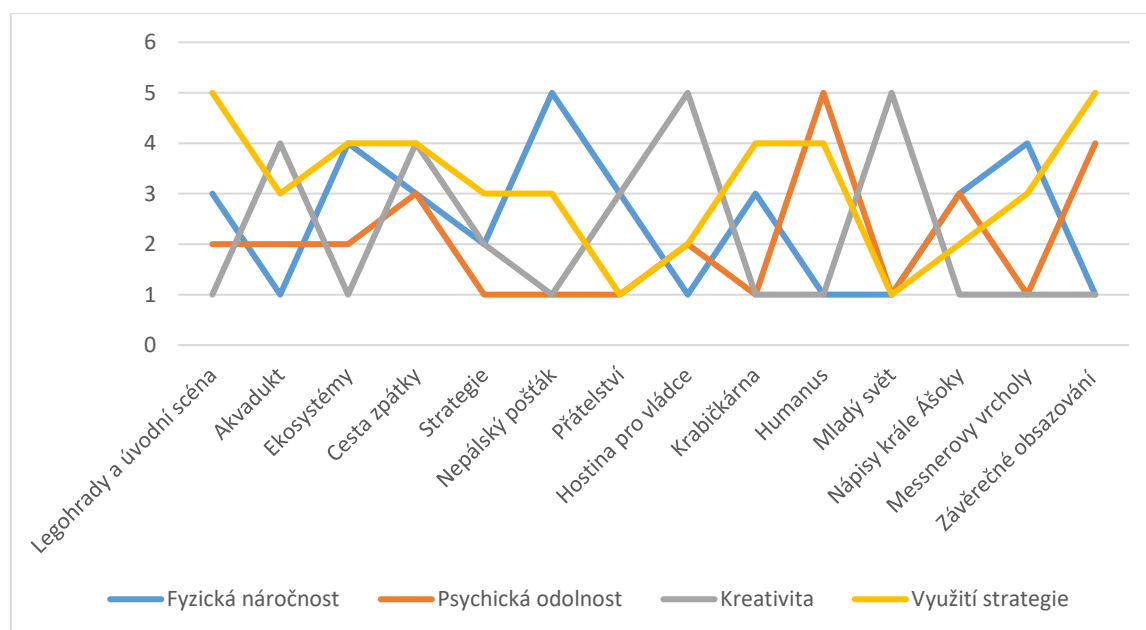
Cílem tábora a etapové hry byl rozvoj osobnosti dětí po stránce **fyzické** (rozvoj hrubé i jemné motoriky a fyzické zdatnosti), **psychické** (rozvoj logického, strategického myšlení, kreativity, psychické odolnosti a schopnosti rozhodovat se v krizových situacích), **sociální** (rozvoj týmové spolupráce v oddíle, schopnosti přijmout a respektovat rozdělení ve skupině) i **afektivní** (rozvoj obětavosti, schopnosti zaujmout osobní postoj vůči smyslu existence umění a emocí v lidském životě). Dále bylo cílem **osvojování vědomostí** a jejich uplatnění v oblasti zdravovědy, přírodovědy, výtvarné výchovy a historie. **Prohloubení či získání dovedností a vědomostí** v oblasti skautských a tábornických činností a jejich uplatnění v praxi (vaření, práce s ohněm, šifrování, orientace na mapě i v terénu).

Tabulka znázorňuje rozložení náročnosti her na číselné škále 1 – 5. Číslo 1 znamená nejmenší nároky a číslo 5 naopak největší. Žlutě zvýrazněná pole označují, na co byla daná hra zaměřena primárně.

| | Fyzická náročnost | Psychická odolnost | Kreativita | Využití strategie |
|----------------------|-------------------|--------------------|------------|-------------------|
| Úvod a Legohrady | 3 | 2 | 1 | 5 |
| Akvadukt | 1 | 2 | 4 | 3 |
| Ekosystémy | 4 | 2 | 1 | 4 |
| Cesta zpátky | 3 | 3 | 4 | 4 |
| Strategie | 2 | 1 | 2 | 3 |
| Nepálský pošťák | 5 | 1 | 1 | 3 |
| Přátelství | 3 | 1 | 3 | 1 |
| Hostina pro vládce | 1 | 2 | 5 | 2 |
| Krabičkárna | 3 | 1 | 1 | 4 |
| Humanus | 1 | 5 | 1 | 4 |
| Mladý svět | 1 | 1 | 5 | 1 |
| Nápisy krále Ášoky | 3 | 3 | 1 | 2 |
| Messnerovy vrcholy | 4 | 1 | 1 | 3 |
| Závěrečné obsazování | 1 | 4 | 1 | 5 |

Tabulka č. 2. Rozložení etap, Zdroj: vlastní

Graf znázorňuje vývoj jednotlivých linií fyzické, psychické náročnosti, kreativity a využití strategického myšlení.



Graf č. 1. Vývoj linií náročnosti, Zdroj: vlastní

6.3 Popis her

Jednotlivé etapy hry Equilibrium, které jsou uvedené níže, jsou popsány v dané struktuře, kterou tvoří tyto body:

Cíl pro vedoucí popisuje jakých změn v oblasti znalostí, dovedností a postojů, má hra u dětí dosáhnout.

Cíl pro hráče definuje, čeho mají děti v etapě dosáhnout, jaký je cíl hry

Emoce určuje, jakou emoci mají hráči dostat, pokud etapu dokončí a z jakého důvodu, právě tuto emoci.

Motivace ovlivňuje aktivní účast na hře, proto je každá etapa uvedena krátkou motivační scénkou či zprávou, která posunuje děti ve hře.

Pravidla hry popisují, jak se určitá hra hraje, jaké má podmínky a pravidla. U jednotlivých her je uveden zdroj či autor, pokud tomu tak není, jedná se o vlastní hru.

Organizační zajištění popisuje prostředí ve kterém se etapa odehrávala, případně v jakém se může odehrávat. Pomůcky obsahují výčet materiálu, který je potřeba ke hře zajistit.

Návrh otázek na zpětnou vazbu, jak již z názvu vyplývá, slouží jako inspirace k realizaci zpětné vazby po hře. Je uvedena u většiny her.

6.3.1 První den (sobota 30.7.)

Dopoledne: Příjezd na tábořiště a stavba tábora.

Podvečer: **Úvodní scénka a první etapa Legohrady**

Cíl pro vedoucí: Rozvoj hrubé motoriky, fyzické zdatnosti, strategického myšlení a týmové spolupráce při zajišťování materiálu na domeček. Rozvoj kreativního myšlení a slovního vyjádření při stavbě a představování stavby.

Cíl pro hráče: Postavit co největší domeček z lego kostek a představit ho.

Emoce: Obětavost – týmy musely vynaložit velké úsilí, aby získali svůj domov.

Motivace: Úvodní scénka celotáborové hry se odehrála tak, že mají děti zavázané oči, sedí uprostřed tábořiště a přehraje se jim “3. světová“ válka. Vše vnímají jen prostřednictvím sluchu.

Pustíme předem připravenou nahrávku, ve které jsou zvuky kulometů a výbuchů, které mají připomínat průběh 3. světové války, potom následují proslovy o špatnosti emocí z filmu Equilibrium. Jakmile nahrávka skončí, dáme dětem pokyn k rozvázání šátku a uvidí před sebou vedoucí v kostýmech. V černých sakách s černými brýlemi. Od vrchního klerika dostanou strohé příkazy, které musí plnit.

„V rámci nastolení nového světa, který žije v míru, okamžitě běžte před svůj příbytek a postavte se do pozoru před svou postel z venku příbytku. Na pokyn kleriků odevzdejte všechny knihy, mobily, hodinky, přehrávače, pastelky a cokoli co způsobuje emoce. Pokud neuposlechnete a neodevzdáte věci dobrovolně, budou vám odebrány násilím. Po odevzdání všech věcí spolkněte lék proti všemu špatnému – prozium.“

Všechny věci od dětí se dají do tašek a odnesou se pryč. Poté následuje krátká rekapitulace právě proběhlé scény a vysvětlení pravidel etapy. Pak přecházíme k první etapě.

Pravidla: Děti rozdělíme do předem promyšlených týmů, tak aby byly týmy vyrovnané, co se týče fyzického nadání, inteligence a výtvarného nadání.

Týmy sbírají 4 suroviny – dřevo, kámen, obilí a zlato. Každý dostane svou osobní kartu, kde se značí kolik a jaké suroviny může nosit ze stanovišť. Na začátku hry je každý na nule a může se vylepšit za tzv. zkušenostní body.

Zkušenostní body (= exp) získá tak, že přinese na místo označené jako škola jeden lísteček z každé barvy (zelená, modrá, červená, žlutá). Ke všem barvám, kromě žluté se dostane jednoduše, jen tak, že přijde na určité místo a odnese si lísteček, ovšem aby získal žlutý

lísteček, tak musí mít tři předešlé barvy a ty pak směnit na trhu za žlutý. Tedy modrý + zelený + červený → trh → žlutý lísteček.

Výjimkou je začátek hry, kdy skupina dostane tolik expů, kolik je členů v týmu + 1 exp pro tým navíc.

Lego kostky si nakupují za barevné lístečky - zelené, modré a červené, z kterých na svých stanovištích skládají v průběhu hry domeček.

Poslední zádrhel je v tom, že v herním prostředí běhají vedoucí a děti chytají. Když někoho chytnou, děti si vylosují jeden z osmi lístečků, kde jsou různé události a potom si s vedoucím hrají kámen, nůžky, papír. Podle toho, co bylo na konkrétním vylosovaném lístečku, dostanou anebo odevzdají suroviny.

Hra se hraje hodinu a půl, po uplynutí časového limitu mají týmy 10 min na přípravu prezentace svých lego domečků. Následně je odprezentují a tím je hra u konce.

(Pravidla hry převzaty z kurzu Základy zážitkové pedagogiky spolku Trefa)

Organizační zajištění:

Prostředí: Tábořiště a blízké okolí; případně i ve městě či kdekoliv v přírodě

Pomůcky: osobní karta (tabulka 4x6, každý sloupec pro jednu surovinu, který obsahuje čísla 0–5, každý další stupeň stojí o jeden exp více než předešlý; vylepšení na jedničku stojí jeden exp), události (lze různě vymyslet podle náročnosti, 8 kartiček, které budou obsahovat bonusy i prohry), barevné papírky žlutá, zelená, modrá, červená, exp – plastové vršky, lego kostky, kelímky

Návrh otázek na zpětnou vazbu: Jaký byl cíl hry? Jak probíhalo rozhodování ve vašem týmu? Jakou strategii jste zvolili? Vyčlenil se někdo jako vůdce anebo každý něčím přispěl? Skládali jste domeček náhodně anebo jste měli představu? Co byste podruhé udělali jinak?

6.3.2 Druhý den (neděle 31.7.)

Odpoledne: **Akvadukt**

Cíl pro vedoucí: Rozvoj kreativního myšlení, jemné motoriky, řešení problémů a týmové spolupráce.

Cíl pro hráče: Postavit takový akvadukt, aby za 1 minutu přepravil maximum vody.

Emoce: Kreativita - museli ji projevit při sestavování akvaduktu.

Motivace: Scénka, kdy si nějaký člověk chce natočit vodu z kohoutku (barel s kohoutkem), ale nejde to, tak zkusí druhý kohoutek, ale také to nejde. Tak zavolá servis, kde mu řeknou, že prasklo potrubí, ale že už jsou zajištěny firmy, které to opraví. A v tu chvíli se obrátí na děti s tím, že firmy jsou nespolehlivé a potřeboval by pomoc od nich.

Pravidla: Každý tým představuje konkurenční společnost. Cílem každé společnosti je přepravit co nejvíce vody. Vodu přepravují přes potok, který je v malém údolíčku. Na obou krajích jsou vyznačeny místa, které udávají hranice; od této hranice se akvadukt nesmí dotýkat země a musí být alespoň 30 cm nad ní. Skupiny nesmí během celé hry jakkoliv zasahovat do staveb ostatních. (Zounková, 2007, s. 35)

Na začátku hry dostanou všechna města 1000 unibodů, za které si mohou nakoupit materiál na stavbu. Každý materiál má jinou hodnotu. První fáze hry je přípravná. „Společnosti vytvářejí projekt akvaduktu. Projekt je seznam materiálu, který chce společnost pro výstavbu použít. Vybírá se ze seznamu materiálu, který je k dispozici. Po 40 minutách se materiál začne přidělovat. Položky, kterých je na skladě dostatek, skupiny obdrží podle svých projektů.“ Položky, u kterých je omezený počet, půjdou do aukce. Druhá fáze hry je stavba akvaduktu a přeprava vody. Hráči začínají konstruovat akvadukt, který musí být schopen sám o sobě stát. Jakmile skupina oznámí, že chce začít spouštět vodu, tak už do konstrukce nesmí nijak zasahovat. V závěru hry se každý akvadukt otestuje v tom, kolik vody dokáže přepravit za 1 minutu. (Zounková, 2007, s. 35–36)

Organizační zajištění:

Prostředí: okolí potoka či řeky

Pomůcky: lepicí páska, igelity, sáčky, korýtka, kelímky, provázky, desky apod.

Návrh otázek na zpětnou vazbu: Jaký byl cíl hry? Z čeho jste vycházeli při plánování projektu akvaduktu? Hrála aukce zásadní roli? Jak jste se cítili během aukce, zkazil vám někdo plány? Změnili jste plány akvaduktu v průběhu hry, co vám nevyšlo? Plánovali byste podruhé akvadukt stejně nebo se osvědčilo něco jiného?

6.3.3 Třetí den (pondělí 1.8.)

Odpoledne: **Ekosystémy**

Cíl pro vedoucí: Rozvoj logického, strategického myšlení a týmové spolupráce. Procvičení schopnosti rychle reagovat na právě vzniklou situaci.

Cíl pro hráče: Uživit co největší počet dravců.

Emoce: Radost – z toho, že obnovili fungování ekosystémů.

Motivace: Biologové se baví o tom, jak strašně zničila válka krajinu, a že vymřela spousta živočišných druhů. A tak se musí pokusit je obnovit, začnou popisovat jakým způsobem to v přírodě funguje a co je třeba udělat. Pak se plynule přejde k vysvětlování pravidel.

Pravidla: „Úkolem každého týmu je zabezpečit fungování tří „ekosystémů“. V každém z nich platí určitý potravní řetězec – jeden organismus se stává potravou druhého a ten je potravou dalšího (komár sežere žába, žábu zase čáp). Aby jednotliví živočichové přežili, musí mít dostatek potravy, v našem případě to znamená vždy dvojnásobek“ (Zounková, 2007, s. 60).

Ve hře fungují tři ekosystémy:

1. řasa – perloočko – bělice – štika
2. komár – žába – čáp
3. oříšek – veverka – kuna

Cílem je uživit co největší počet dravců, tedy štik, čápů a kun. Štiky jsou za 4 body, čápi a kuny za 3 body. Hra trvá tři roky, každý rok trvá 20 minut a dělí se na čtyři roční období po 5 minutách. Jednotlivá roční období jsou oznámena zapískáním na píšťalku. A po každém roku je přestávka. Během roku nosí skupiny zvířata z určených míst.

Zvířata přináší všichni členové týmu, ale mohou zvířata nosit jen po jednom. Zvíře přinese ke svému vedoucímu a ten jej zmnoží podle předem určených koeficientů, které jsou zaneseny v grafech. Toto množení proběhne jen ve chvíli, kdy je přineseno. (Zounková, 2007, s. 60–61)

„Uživit zvíře znamená mít pro něho dostatek potravy na konci každého roku, kdy přichází „inventura“. Za nejvyšší uživená zvířata jsou připsány body, zvířata, která neměla dost potravy k životu (ať jsou na kterémkoli stupni v ekosystému), jsou ze hry odstraněna (umírají), zbylá nevyužitá jsou převedena do dalšího roku.“ V průběhu přestávky vedoucí spočítají, kolik dravců dokázaly jednotlivé týmy uživit a kolik zvířat se jim převádí do dalšího roku a poté začíná další rok. (Zounková, 2007, s. 61)

Tabulka – výskytu druhů v jednotlivých ročních obdobích

| | Jaro | Léto | Podzim | Zima |
|-----------|-------------|-------------|---------------|-------------|
| štika | 1 | 2 | 2 | 1 |
| bělíce | 3 | 2 | 1 | 1 |
| perloočko | 4 | 6 | 4 | 4 |
| řasa | 4 | 6 | 3 | 3 |
| čáp | 3 | 1 | 0 | 0 |
| žába | 2 | 2 | 2 | 1 |
| komár | 4 | 5 | 2 | 0 |
| kuna | 2 | 2 | 1 | 1 |
| veverka | 2 | 2 | 1 | 1 |
| oříšek | 0 | 2 | 4 | 3 |

Tabulka č. 3. Výskyt druhů, zdroj: Zounková, 2007, s. 61

Organizační zajištění:

Prostředí: okolí tábořiště; ve městě i kdekoliv v přírodě

Pomůcky: barevné plastové kostičky či papírové lístečky, brčka, pet láhev, překreslené grafy množení

Návrh otázek na zpětnou vazbu: Jaký byl cíl hry? Jakou strategii jste zvolili, abyste dosáhli cíle? Fungovala vám anebo jste ji v průběhu hry měnili? Jaká strategie vám zpětně přijde nejefektivnější?

V podvečer: Každý tým dostane dopis s informacemi o tom, že mají možnost bojovat za autonomii svého města. Dopis je předán tajně s upozorněním, aby si jej přečetli o samotě.

Znění dopisu:

Nazdar,

Poměry v Librii se mění a vy k tomu můžete značně přispět a stát se autonomním státem.

Tady máte první úkoly, které musíte splnit:

- potřebujete kámen jako materiál na stavbu opevnění po vyhlášení autonomie – našetřete si 500 jednotek kamene

- dále potřebujete dokument ověřený razítkem, kde bude jméno zvoleného vůdce, určení státního zřízení a název státu

Schvalovat papíry můžete jen u tajně nasazeného úředníka v Tetragramatonu (M.V. nebo K.K.). Pozor, aby vás nějaký klerik při chystání neobjevil.

Přítel

6.3.4 Čtvrtý den (úterý 2.8.)

Odpoledne: **Cesta zpátky**

Cíl pro vedoucí: Rozvoj strategického myšlení, hrubé i jemné motoriky, plánování, strategie, řešení problémů a týmové spolupráce.

Cíl pro hráče: Překonat 4 stanoviště v co nejkratším čase.

Emoce: Strach – jako připomínka toho jaký strach měli rybáři, když zjistili, že se nedostanou domů.

Motivace: Díky obnovenému ekosystému, se opět rozmohl rybolov. Motivace probíhá formou scénky, kdy se rybáři vydali na týdenní lov. Dostali se na ostrůvek, uvázali člun a šli poobědvat. Jakmile se vrátili, tak zjistili, že člun se utrhnul a odplul. A tak se začali bavit o tom, jak to zvládnou. Zrekapitulují, jaký mají k dispozici materiál, jaké jsou podmínky pro návrat a jakou strategii zvolí.

Pravidla: Skupiny musí překonat 4 překážky.

1. Vytáhnout pneumatiku z potoka, aniž by se dotknuli vody.
2. Sundat ze stromu plyšového medvěda.
3. Přenést všechny členy skupiny přes potok suchou nohou.
4. Postavit židličku tak, aby se na ni dalo sednout s tím, že jen dva lidé ze skupinky se mohou dotýkat čehokoliv železného a jen dva lidé se mohou dotýkat čehokoliv dřevěného. Týmy dostanou mapu, kde jsou zaznačené všechna 4 stanoviště. Když se hra odstartuje, mají čas na to, aby zjistili, jaké překážky je čekají a musí si vytvořit seznam 4 věcí, které budou potřebovat k jejich překonání, ovšem po prvních dvou překážkách musí dvě věci odložit. Jakmile mají seznam potřebných věcí a pořadí v jaké překážky překonají, nahlásí je u vedoucího. Poté vybíhají zvládnout trasu. Vyhrává ten, kdo zvládnul všechny překážky za nejkratší čas. (Hrkal, Hanuš, Sobková, 2008, s. 38–39)

Organizační zajištění:

Prostředí: les, potok – mělo by se jednat o členitý terén

Pomůcky: plyšák, pneumatika, lana, celty

Návrh otázek na zpětnou vazbu: Jaký byl cíl hry? Museli jste si naplánovat správné pořadí stanovišť, kvůli tomu, že jste museli odkládat 2 věci, nebo to nehrálo roli? Jaký postup jste volili u jednotlivých stanovišť? Zvolili byste podruhé stejný postup, nebo vás napadlo vylepšení? Co bylo nejtěžší? Co bylo nejlehčí?

6.3.5 Pátý den (středa 3.8.)

Odpoledne: Strategie

Cíl: Procvičení práce s buzolou i šiframi. Rozvoj týmové spolupráce a taktického myšlení.

Cíl pro hráče: Registrovat co nejvíce kontrol a takticky uplatnit prémiové body.

Emoce: Hněv – protože se objevily informace, že existuje možnost výskytu tajně nasazených agentů Tetragramatonu.

Motivace: Z Tetragramatonu unikla informace, že jsou ve městech tajní agenti. Proto musí odhalit jejich identitu, jejich tajná čísla. Tuto informaci může při zapískání srazu na program přiběhnout předat vedoucí jako žhavou novinu.

Pravidla rozvést: V daném prostoru je vyznačeno 20 kontrol, papír A4, kde je napsané číslo kontroly (1-20) a šestimístný kód (jakákoli kombinace čísel). Deset kontrol je základních a deset je prémiových. Za registraci základní kontroly získává skupina okamžitě body, za prémiové kontroly získá prémiové body, které bude moci uplatnit až po ukončení první části hry. Kontroly jsou určeny několika způsoby:

- a) zápisem v mapě
- b) určeným azimutem z nějaké kontroly
- c) slovním popisem

Registrace kontroly znamená opsání šestimístného kódu, který může opsat kdokoliv z týmu. Výjimku tvoří kontroly s náhodou, tam je přesně definováno kdo může kód opsat, například někdo, kdo bude mít na sobě červenou mikinu anebo ten, kdo dosáhl 14 let. Před startem hry každý hráč dostane osobní kartu, na kterou zapisuje kódy kontrol. Po každých 5 kontrolách, které má zapsané, se hlásí u vedoucího, pak může dále běžet registrovat. Hru tedy hraje celý tým, ale v prostoru se pohybují jako jednotlivci. Je na skupině, aby si správně rozvrhla postup. Jinak se může stát, že dva lidé zapisují stejnou kontrolu a okrádají tak skupinu o čas. Na registraci kontrol mají skupiny 45 minut. Po fázi registrace kontrol je čas na uplatnění prémiových bodů. Prémiové kontroly jsou například bonifikace 20 bodů pro cizí skupinu, penále 40 bodů komukoli, nebo taktéž bonifikace 30 bodů (Co znamená jaká prémiová kontrola děti dopředu neví.). Uplatňování prémiových kontrol probíhá v několika kolech, každá skupina může uplatnit v každém kole jen jednu prémiovou kontrolu. (Hrkal, Hanuš, Sobková, 2008, s. 127–128) Rozložení jednotlivých kontrol viz. příloha č. 2.

Organizační zajištění:

Prostředí: les

Pomůcky: buzoly, kontroly, připínáčky

Návrh otázek na zpětnou vazbu: Jaký byl cíl hry? Jaký jste zvolili postup? Rozložení skupiny? Daly se najít všechny kontroly lehce, nebo jste s některými měli potíže? Jak se vám dařilo registrovat kontroly s náhodou? Zvládali všichni azimut a šifry? Jakým způsobem jste nakládali s prémiovými kontrolami? Změnili byste něco?

6.3.6 Šestý den (čtvrtek 4.8.)

Odpoledne: Nepálský pošťák

Cíl: Rozvoj strategického myšlení, hrubé motoriky a fyzické zdatnosti. Procvičení plánování a rozhodování ve skupině. Zvládnutí týmové komunikace v průběhu hry.

Cíl pro hráče: Naběhat co nejvíce okruhů, ve správném poměru.

Emoce: Ochota – za to, že byli ochotni běhat stejně poctivě jako pošťák.

Motivace: Na poště, když pošťák dostává dopisy na doručení se ho ptají, jak zvládá doručovat dopisy, tak vysoko v horách. A on začne mluvit o tom, jak se mu líbí ty hory a bystřiny. A že ta nejhorší cesta je na jih, po silnici, kde je vše nudné a nezajímavé.

Pravidla: „*Hráči představují poštovní běžce, kteří se pohybují po dvou okruzích. Hra trvá přesně 50 minut a řídí se těmito pravidly:*

1. ... *Hráči běhají po obou okruzích*

2. *Počínaje třetím uběhnutým okruhem musí družstvo udržovat poměr „krásných“ a ošklivých“ okruhů v rozmezí 2 :1 až 4:1*

3. *Po padesáti minutách hry musí být u družstva poměr mezi dokončenými krásnými a ošklivými okruhy přesně 3:1“ (Hrkal, Hanuš, Sobková, 2008, s. 83).*

Počítají se jen dokončené okruhy. Pokud družstvo poruší některé z pravidel a naběhá okruhy mimo poměr, nepočítají se mu. Běžci před startem nahlásí svému přidělenému vedoucímu okruh, na který vybíhají a po doběhnutí okruh zaregistrují. Vedoucí během hry nesdělují, kolik okruhů skupina naběhala, to si musí skupina zapisovat samostatně. Krásný okruh můžeme dětem zpříjemnit i nějakým bonusem na trati – rozvžené citáty, bonbony apod. (Hrkal, Hanuš, Sobková, 2008, s. 83–84)

Organizační zajištění:

Prostředí: dva okruhy, jeden kratší okolo louky, druhý do kopce a delší.

Pomůcky: barevné fáborky, bonbony

Návrh otázek na zpětnou vazbu: Jaký byl cíl hry? Jakou strategii jste zvolili, abyste udržovali správný počet okruhů? Jak rychle vám ubíhala hra?

6.3.7 Sedmý den (pátek 5.8.)

Odpoledne: **Přátelství**

Cíl pro vedoucí: Rozvoj logického myšlení, týmové spolupráce a tvořivého myšlení.

Procvičení orientace v mapě a práce s mapou.

Cíl pro hráče: Získat všechny indicie a nalézt přátelství.

Emoce: Přátelství – při plnění společných úkolů, pracují jako tým a prohlubují mezi sebou přátelství.

Motivace: Přednáška o historii přátelství na začátku výletu. V roce 2018 ukryli strážci rozkouskované přátelství, na 9 tajných míst, aby je ukryli před vládou, která je chtěla zničit. O místech, kde se nachází kousky přátelství věděli jen strážci, kteří tuto informaci dávali dalším generacím strážců pomocí hádanek. Každý strážce věděl jen jednu hádanku k místu, kde je přátelství ukryté. Proto jen potomci 9 strážců budou vědět, kde se přátelství ukrývá. Postupně vám budou dávat indicie, které vás zavedou k tomuto místu. Jenže aby si byli strážci jistí, že přátelství najdou jen ti, kteří byli k tomu určeni, nastražili po cestě pasti pro nepřátele.

Pravidla: V pátek šly děti na výlet a etapu plnili všichni spolu. Po cestě je naplánováno několik zastavení, na kterých vždy dostanou nějaký úkol a hádanku a po jejich vyřešení obdrží indicii. Indicie potřebují k tomu, aby na mapě, kterou dostali ráno, našli místa z indicii a poté ty místa spojili čarami. Tam, kde se čáry protnou, tam musí hledat přátelství.

1. úkol – „Jestli chcete získat první hádanku od staršího, dojděte ke studánce Ve Škaredici. Tam žije jeho bratr, který potřebuje pomoci zničit pasti od kleriků. Být vámi, tak si pospíším, než se o vás dozví Otec anebo Konsul!“

Hádanka – Stráží dom a nemá pušku, zbadá letieť každú mušku. (pes)

2. úkol – „Dostali jste se ke studánce Ve Škaredici. Vaším úkolem je rozluštit Einsteinovou hádanku, která dokáže zneškodnit past.“ Znění hádanky viz. příloha č. 3.

Hádanka – Kde sa vzal – tam sa vzal, koberec, čo nik netkal. Pri belasej rieke leží a je krásny, zelený a svieži.

3. úkol – „Vítejte na rozhledně Miloňová, dorazili jste k dalšímu staršímu. Tento starší, kdysi luštil staré písmo a šifry. Začne se s vámi bavit, jedině když mu ukážete svoje znalosti v oblasti šifer. Abyste dostali hádanku, musíte mu napsat dlouhý dopis, kde využijete více než 3 druhy šifer.“

Hádanka – Kořeny má skryté v zemi, vypíná se nad jedlemi, stoupá pořád výš a výš, ale růst ji nevidíš. (kopec)

4. úkol – „Otec chce dosáhnout míru na zemi tím, že zničí emoce a pocity. I když klerikové ničí všechny knihy, obrazy, památky, hračky, časopisy a fotky, stále se jim nedaří vše naléznout. Je to díky práci lidí, kteří se snaží taktéž vše nalézt a schovat před Otcem. Abyste dostali další hádanku, sepište 100 věcí, které mají něco společného s uměním, pocity a s emocemi.“

Hádanka – Čím víc žere, tím je hladovější, a když už nemá co žrát, umírá. (oheň)

„Jste v polovině cesty. Nejstarší už mezi námi není, proto nechal zašifrovanou hádanku v jeho nejoblíbenější knize, kterou má teď Otec. Ale jeho kopii má starší, ke kterému zrovna teď půjdete.“

Hádanka - Železná boudička,
dvířka jen maličká,
často je otvírá
se zoubky hlavička. (zámek u dveří)

5. úkol – „Abyste dostali od staršího hádanku stačí abyste každý vypili jeden hrnek vody.“

Hádanka – Stoupá bez nohou, bublá – úst nemá, bere bez rukou i kupy sena. (potok)

6. úkol – „Tento starší byl kdysi spisovatel a umělec, aby vám prozradil další hádanku, vytvořte nějaké umělecké dílo anebo básničku, která popíše vaše pocity.“

Hádanka – Zpívám, ale nemám úst, sám a sám se bojím růst. (les)

7. úkol – „Klerikové nemají s nikým slitování, proto byla cesta velmi náročná. Ani se nedívám, že jsou někteří zranění. Než dojdete do tábora, abyste dostali poslední hádanku od staršího, musíte pomoci ostatním v týmu, kteří nedokážou fungovat samostatně. PS.: čím dřív se ke staršímu dostanete, tím lépe pro raněné, kteří můžou dostat lék.“

(Vedoucí určí, kdo od teď neuvidí, neuslyší, nedokáže mluvit, nemá ruce, nemá nohu)

Hádanka – Svetlá svietia, autá letia. „Po zebre choď, Katka! Tu je ...“ (křížovka)

Poslední úkol je spojit 1., 2. a 3. indicii do přímky a 4. a 5. indicii na mapě a najít místo, kde se čáry protnou. Tam je přátelství.

Organizační zajištění:

Prostředí: příroda, hra je naplánovaná na průběh výletu

Pomůcky: Vytisknuté hádanky a mapa, na které děti spojí indicie.

6.3.8 Osmý den (sobota 6.8.)

Odpoledne: **Hostina pro vládce**

Cíl pro vedoucí: Rozvoj tábornických dovedností jako jsou sekání dřeva, rozdělení a udržení ohně, vaření na ohni.

Cíl pro hráče: Uvařit oběd na ohni v časovém limitu.

Emoce: Laskavost – kterou projevili při přípravě hostiny.

Motivace: Blíží se výročí konce 3. světové války, a tak se chystají obrovské oslavy. Skupinám je slavnostně oznámeno, že právě jejich města byla vybrána, aby uvařily pro samotného vládce.

Pravidla: Skupiny mají za úkol uvařit oběd na ohni. Ovšem nejdříve si musí nakoupit suroviny na vaření. Ingredience a potřeby, kterých je dostatek si mohou koupit všichni, ale věci, kterých je málo, se budou dražit. Děti budou vařit zeleninovou polévku a rizoto. Po ukončení akce dostanou děti 2 hodiny na uvaření jídla a poté probíhá hodnocení v těchto kategoriích:

Dodržení časového limitu 2h - 1–3 body

Styl sevírování – 1–5 b.

Chut' – 1–5 b.

Organizační zajištění:

Prostředí: část tábořiště, kde je možné udělat 3 ohniště

Pomůcky: jednotlivé suroviny, které jsou potřeba k uvaření daného jídla, vařečky, koření, kotlík, nože, prkýnko

Návrh otázek na zpětnou vazbu: Jaký byl cíl hry? Jak jste si rozdali práci v týmu? Co jste dělali pro to, abyste jste dodržely časový limit? Naučili jste se něco nového?

6.3.9 Devátý den (neděle 7.8.)

Devátý den byl návštěvní den, v tento den se etapová hra nehrála.

6.3.10 Desátý den (pondělí 8.8.)

Odpoledne: **Krabičkárna**

Cíl pro vedoucí: Rozvoj hrubé motoriky, týmové spolupráce a logického myšlení.

Cíl pro hráče: Najít cílové město.

Emoce: Odpor – proto, že je mapování tak rozsáhlého území moc náročná práce, do které se nikomu nechce.

Motivace: Scénka, kdy se kartografové dívají do dostupných map a zjišťují, že je vše špatně. A že je nutné zmapovat znovu území a celé to musí důkladně projít.

Příprava: „*Nejdříve ze všeho si organizátor nakreslí schéma cest. Schéma je tříúrovňové. Na nejnižší úrovni jsou čtyři stanoviště, z nichž z každého vedou čtyři možnosti (cesty) označené A,B,C,D. Tyto možnosti posílají hráče mezi jednotlivými stanovišti na téže úrovni, jen jedna možnost posílá o úroveň výše. Na vyšší úrovni platí stejná pravidla pro posílání, jen s tím rozdílem, že kromě cesty o úroveň výš vede i cesta o úroveň níž. (Ne však na stanoviště, ze kterého vede cesta výš.) Ze třetího (posledního) patra vede kromě cesty do cíle a o patro níž i cesta do prvního patra.*“ Jakmile je schéma nakreslené, tak označte krabičky od zápalek, tak aby na každém stanovišti byly 4 označené krabičky, obsahující příslušnou cestu, podle schématu. Dále vytvoříme mapu, kde bude vyznačeno všech 9 stanovišť, kromě cílového místa – na to hráče odkáže jedna cesta v poslední úrovni. Na mapě jsou jen čísla stanovišť, nesdělujeme dětem, že hra funguje na úrovnovém principu. V poslední řadě stačí jen roznést krabičky na místo. (Hrkal, Hanuš, Sobková Zouňková, 2007, s. 82–83)

Pravidla: Každá skupinka dostane jednu mapku, papír a tužku. Hráčům zadáme první místo, na které mají jít a pak je již zcela na nich, jak se budou rozhodovat. Vždy si musí vybrat jednu krabičku, tu otevřít a jít na místo, kam je krabička poslala a toto stále opakovat, dokud se nedostanou na cílové místo, které v mapě není zakresleno.

Organizační zajištění:

Prostředí: okolí tábořiště; kdekoliv v přírodě ve městě i v budově

Pomůcky: krabičky od zápalek, papír, tužka

Návrh otázek na zpětnou vazbu: Jaký byl cíl hry? Jak jste se ve hře orientovali? Odhalili jste schéma, na kterém se hra zakládá? Pochopili jste všichni, jak hra funguje anebo jen někdo z týmu? V čem jste udělali chybu?

Večer: Večer jsme pro děti připravili oslavu, součástí bylo i občerstvení a nápoje, ale to si mohli koupit jen za své peníze z etapových her. Bylo na skupinkách, kolik utratí anebo zda se domluví mezi sebou, jestli utratí všichni stejně.

6.3.11 Jedenáctý den (úterý 9.8.)

Odpoledne: **Humanus**

Cíl pro vedoucí: Rozvoj týmové spolupráce, psychické odolnosti a rozvoj schopnosti řešení problémů v časově náročné situaci.

Cíl pro hráče: Zaujmout roli ve hře a zvládnout situaci.

Emoce: Beznaděj – kterou zažívali, když byli zavřeni a nevěděli, co přijde.

Motivace: Většina vedoucích hrála s dětmi hru Hutututu a ostatní se mezitím oblékli do maskovaného oblečení či vojenských pláštěnek. Během hry jsme pustili nahrávku sirény a hlášení, že došlo k jaderné havárii a že se všichni musí ukrýt. V tu chvíli vyběhli z úkrytu vedoucí v kostýmech a nasměrovali děti do chaty.

Příprava: Předem si musíme udělat nahrávky s příslušným textem, které budeme dětem pouštět přes rádio. V tábořišti byla chata, takže se jí využilo, všechna okna jsme zalepili, zamknuli jsme okenice, v chatě byla jen svíčka, zápalky, papír, tužka, vysílačka a pro efekt voda, chleba, toaletní papír, lavor a deky.

Pravidla: Děti zamkneme v chatě a pár minut necháme beze slova. Poté začneme postupně pouštět nahrávky s těmito slovy:

„Došlo k jaderné havárii. Jste napojeni na robota 070395. Počítač zaznamenal existenci tří skupin lidí, kteří se zachránili a vy jste jednou z nich. Díky počítači zabudovanému v robotovi máte reálnou šanci na přežití a to i přes velmi silné radioaktivní záření. Nevycházejte z krytu. Záleží pouze na vás, zda lidstvo přežije.“

„Zvolte si systém organizace vaší skupiny a způsob rozhodování. Ozvu se za 10 minut.“

Po 4 minutách jeden z organizátorů přistoupí ke krytu a zabouchá na dveře:

„Před krytem je člověk. Zbývají mu jen desítky vteřin naděje na přežití. Nedoporučuji otevírat! Hrozí nebezpečí ozáření! Rozhodněte však sami, zda otevřete.“

Pokud se hráči během jedné minuty domluví na vpuštění člověka, organizátor vstoupí k nim do krytu. Tam se však nezapojuje intenzivně do hry. Pokud se hráči do jedné minuty nedohodnou, počítač ohlásí:

„Osoba nejeví známky života.“

Počítač dále vyžaduje předchozí zadání:

„Oznamte systém organizace vaší skupiny a způsob rozhodování. Začínám nahrávat.“

„Děkuji, registruji.“

„Není známa rychlost snižování radiace. Vytvořte seznam maximálně 6 věcí, které nezbytně budete v krytu potřebovat v průběhu dalších dní pobytu. Ozvu se za 8 minut.“

Po osmi minutách se počítač opět ozývá:

„Oznamte vybrané preferované věci. Začínám nahrávat.“

„Vaši odpověď registruji.“

[...]

„Po dvou minutách přichází počítač s hrozivou zprávou:

„Počítač zaznamenal nakažlivou chorobu u jednoho z vás. Nebezpečí přenosu na ostatní. Hrozí zánik skupiny. Rozhodněte, co provedete. Jedinice zatím analyzují. Ozvu se za 10 minut.“

Po 5 minutách se počítač ozývá:

„Analýza se ukázala chybnou, nemoc není nakažlivá.“

Po krátké době reprodukuje hráčům mechanické zvuky, na které navážeme další zprávou počítače:

„Počítač zaznamenal radioaktivitu na celé planetě. Snižování na přístupnou mez vypočítáno na několik let. Zároveň je zjištěn zánik zbývajících dvou skupin. Jste jediné živé bytosti na planetě.“

[...]

„Nyní se začíná schylovat k závěrečnému dramatu. Počítač vydá další hlášení:

„Kapacita krytu se snižuje. Za 5 minut oznamte 10 jmen lidí, kteří musí kryt opustit v zájmu zachování životů zbylých členů skupiny.“

Po pěti minutách se počítač znovu ozývá:

„Oznamte 10 jmen.“

Pokud hráči vyberou mezi sebou 10 lidí², kteří by měli opustit kryt, následuje hlášení, při kterém jsou otevřeny dveře a 10 hráčů je vyvedeno ven. Tito hráči jsou odváděni do místa zakončení hry. Můžeme jim říci, že poblíž bylo nalezeno místo, kde mohou přežít. Může se také stát, že hráči se rozhodnou opustit kryt všichni, a tím hru ukončí.

Se zbylými hráči rozehrajeme ještě závěrečnou partii:

„POZOR, POZOR, POZOR!!! Radiace se zvyšuje, váš kryt přestává být bezpečný. Nastává krajní varianta. Asi před 10 lety vybrala OSN v tajném programu planetu, kam by v případě zničení Země mohla být přemístěna lidská civilizace. Za 30 minut je plánován

² Uvedený počet lidí je nutno upravit podle počtu hráčů.

odlet modulu. Než však přistanete na nové planetě, musíte položit základy nové lidské společnosti.³ Pamatujte přitom na hrozný konec planety Země a na vše, co k němu vedlo.“

Po 15 minutách naváže počítač opět spojení s hráči:

„Žádám vaši odpověď, vyslovte 10 zákonů pro základ nové civilizace.“

Poslední hlášení vyzývá zbylé hráče k odchodu z krytu:

„Radioaktivita stoupá. Opusťte kryt. Nastupte do modulu. Děkuji za spolupráci.“ (Hrkal, Hanuš, 2011, s. 75–77)

V tu chvíli jsou hráči postupně vyvedeni z chaty se zavázanýma očima a naloženi do aut. Chvíli je možné je vozit po okolí, aby byli zmatení a nakonec vysadit nedaleko od tábora, kde je přichystaná večeře.

Organizační zajištění:

Prostředí: Chata, místnost či hangár

Pomůcky: nahrávky, vysílačky, rádio

Návrh otázek na zpětnou vazbu: Jaký byl cíl hry? Jak jste se cítili, když na vás vyběhla uprostřed programu policie? Co vás napadalo, když jste se ocitli zavření v chatě? Jak jste se rozhodovali ohledně člověka, který klepal na dveře? Systém organizace jste zvolili jednomyslně? Podle čeho jste si vybírali seznam věcí, které budete potřebovat?

Co se vám honilo hlavou, když počítač oznámil, že někdo z vás má nakažlivou chorobu? Jak jste vybírali lidi, kteří budou muset opustit kryt? Nenapadlo vás, že byste odešli všichni anebo nepustili nikoho? Na základě čeho jste si určovali pravidla? Jak na vás celá situace působila?

³ Zde je vhodné přidat informaci, že chce počítač slyšet zákonů.

6.3.12 Dvanáctý den (středa 10.8.)

Odpoledne: **Mladý svět**

Cíl pro vedoucí: Rozvoj kreativity, tvůrčích schopností a komunikačních schopností.

Cíl pro hráče: Připravit a odprezentovat tři rubriky časopisu.

Emoce: Smutek – z toho, že doposud nebylo žádné rozptýlení.

Motivace: Lidé lamentují nad tím, k čemu jim jsou emoce, když nic z dřívějšíka nepřežilo, umění, noviny, televizní stanice apod. Nemají žádné umění, žádnou kulturu, žádné zajímavosti. A rozhodnou se, že si vytvoří opět média.

Příprava: Předem si připravit rubriky, z kterých si budou moci skupiny vybírat. V našem případě to byly rubriky:

1. Listy z latríny
2. Sally radí (námět ze hry Tetička Sally)
3. Z domova
4. Tržiště senzací
5. Večerní noviny
6. Ohlédnutí (za posledním týdnem tábora)
7. Libovolné téma, po schválení redakce

Pravidla: Každý tým si určí vedoucího redaktora, který se dostaví na schůzku redakce. Na schůzce si každý vedoucí redaktor přečte všechny rubriky a jde se poradit ke své skupině. Poté probíhá domluva, jakou rubriku si kdo zvolí. Když jsou všechny rubriky rozdané a každá skupina má přidělené dvě rubriky, tak mají 120 minut na to, aby se připravili. Ke každé rubrice si musí připravit jeden výstup, jakoukoliv formou – scénku, článek, živý obraz, reportáž apod. Po uběhnutí časového limitu se realizuje kulturní okénko, kde postupně všechny skupiny předvedou své připravené rubriky. (Hrkal, Hanuš, Sobková, Zounková, 2008, s. 77)

Organizační zajištění:

Prostředí: kdekoliv

Pomůcky: kostýmy, doplňky, výtvarný materiál

Návrh otázek na zpětnou vazbu: Jaký byl cíl hry? Podle čeho jste si vybírali témata? Byli jste spokojeni se svým výběrem? Zapojili se všichni členové týmu stejně? Napadlo vás ještě něco nového nebo něco zajímavého po tom, co jste viděli výstupy jiných skupin?

6.3.13 Třináctý den (čtvrtek 11.8.)

Odpoledne: **Nápisy krále Ášoky**

Cíl pro vedoucí: Rozvoj hrubé motoriky, intelektu. Procvičení a rozvoj schopnosti šifrování.

Cíl pro hráče: Rozluštit co nejdříve všechny nápisy.

Emoce: Přátelství - které prožívají při společném luštění nápisů a při jejich čtení.

Motivace: Někdo příběhne s obrovským objevem, že se v podzemí našly několik set let staré desky s různými nápisy. Pro obnovu kultury je důležité jejich objevení a přeložení.

Příprava: Předem si vytiskneme nápisy - viz. příloha č. 4. Některé z nich zašifrujeme a bodově ohodnotíme podle toho, jak jsou dlouhé a jak složité jsou zašifrovány. Před hrou je rozmístíme po lese, některé i na hůře dostupná místa, nebo nápis schováme tak, aby nebyl viditelný na první pohled.

Pravidla: Hra je na motivy hry ze Zlatého fondu her I. (Hrkal, Hanuš, Sobková, Zounková, 2008, s. 79–82). Každá skupina dostane papír a tužku. První část hry, kdy je úkolem každé skupiny co nejrychleji najít všechny nápisy, zapsat je a rozluštit, trvá jednu hodinu. Při tom v herním poli mohou být jen 2 členové skupiny. V druhé části mají ještě 30 min na luštění nápisů. Po uplynutí limitu všechny skupiny odevzdají své přepsané nápisy a podle toho jaké nápisy zvládli opsat a rozluštit, dostanou bodové ohodnocení.

Metodické poznámky: Pokud bude mít některá skupina vše rozluštěné ještě před časovým limitem, tak dostane plusové body.

Organizační zajištění:

Prostředí: les

Pomůcky: psací potřeby, papíry, vytištěné nápisy a některé zašifrované

Návrh otázek na zpětnou vazbu: Jaký byl cíl hry? Jakým způsobem jste sbírali nápisy, na co jste se zaměřovali? Zhodnoťte zpětně, jestli jste zvolili správné nápisy. Jak vám šlo rozšifrování? Zapojovali se všichni členové týmu stejně?

6.3.14 Čtrnáctý den (pátek 12.8.)

Odpoledne: **Messnerovy vrcholy**

Cíl pro vedoucí: Rozvoj hrubé motoriky, strategického myšlení a poctivosti.

Cíl pro hráče: Dosáhnout všech vrcholů.

Emoce: Pocit lásky, kterou zažívali při celosvětovém závodě. Obnovení lásky a radosti z toho, že je svět takový, jak jej znají.

Motivace: Scénka formou televizních novin, kde je reportáž o obnovení celosvětového závodu ve výstupu na 14 osmitisícovek.

Příprava: Musíme si v okolí tábora zvolit místa, které budou představovat vrcholy hor. A musíme si připravit a rozmístit všechny cesty k těmto vrcholům. Určíme si depo, odkud začínají všechny cesty. Z depa vyznačíme každou cestu jinou barvou fáborků.

Nejdříve cesta pokračuje do Base Campu (základní tábor, dále BC), který umístíme asi po 500 m. V každém BC necháváme pytlíček s čísly 1–4.

Z BC cesta pokračuje dále asi 400 m, kde se nachází klíčové místo. Zde necháme dva pytlíčky označené čísly 2 a 3. V pytlíčku označeném číslem dva budou lístečky ano, ano, ne. V pytlíčku označeném číslem tři, budou lístečky ne, ne, ano.

Zhruba 50 m za klíčovým místem umístíme samotný vrchol, kde necháme kartičky s obrázkem vrcholu – viz. příloha č. 5. Na BC, klíčové místo i vrchol umístíme papír s názvem hory a nadmořskou výškou, jaké na tomto místě dosáhli.

Pravidla: Každý tým musí zdolat 14 vrcholů. Všechny skupiny tedy vybíhají z depa, odkud vede 5 základních cest do 5 BC. Ve všech BC se cesta dále dělí na tři cesty k vrcholům, pouze z BC 1 vedou jen dvě cesty, viz. Schéma.

„V BC si každý hráč vytáhne z pytlíku číslo 1 – 4, které určuje možný další postup (objektivní podmínky). Číslo 1 značí ideální podmínky, číslo 4 nejhorší podmínky. Např.:

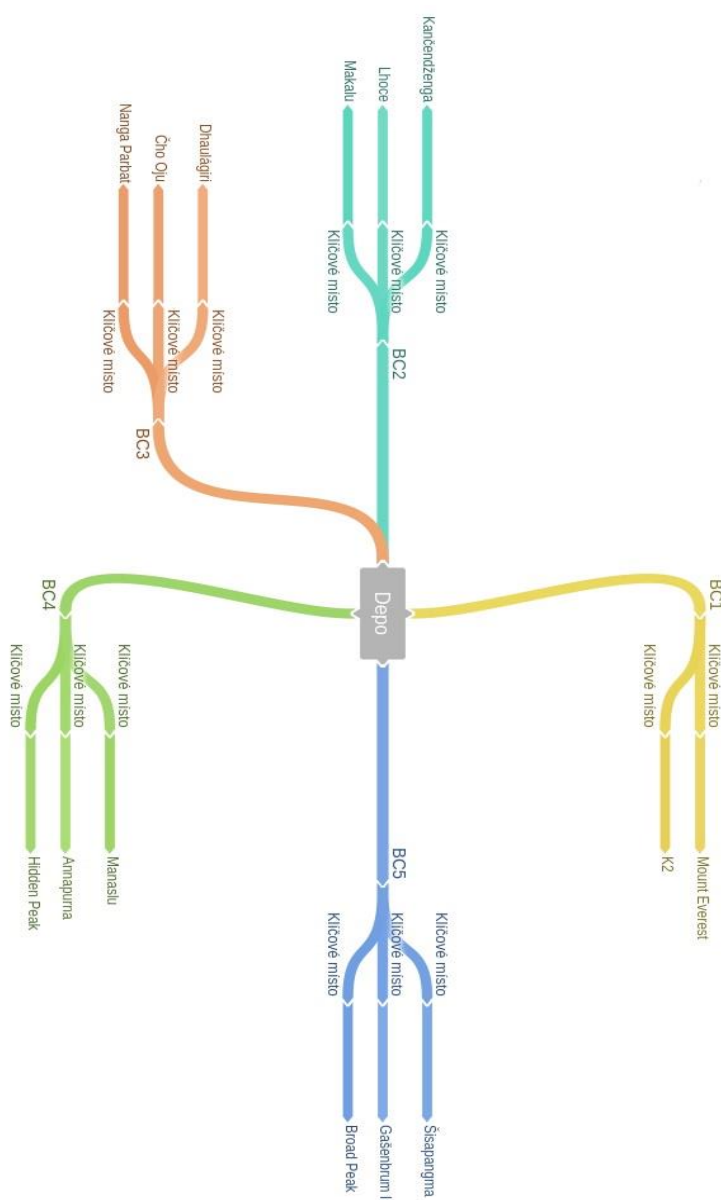
- 1. skvělé počasí, fyzický stav, spolupráce šerpů – 100 % jistota dobytí vrcholu*
- 2. naděje na zdolání vrcholu značná (66 %), ale počasí se začíná zhoršovat*
- 3. vrchol lze dobýt, ale riziko je značné (33 % naděje), zranění, nebezpečí lavin*
- 4. nelze pokračovat, bylo by to šílenství, nutný návrat do depa.*

Vytažené číslo vhodí zpět a rozhoduje se o svém dalším postupu. Pokud se vrací do depa (povinně při čísle 4 a případně při čísle 2 nebo 3), vrchol se mu nezapočítává a musí ho dobýt při některém dalším pokusu. V opačném případě pokračuje dále k vrcholu, až dojde ke klíčovému místu.

Po dosažení klíčového místa pokračuje automaticky k vrcholu, pouze pokud si vytáhl v BC variantu 1. Jestliže si vylosoval variantu 2, tahá si podruhé z pytlíku označeného číslem 2, v němž jsou tři kartičky (ano, ano, ne). Vytáhl-li si v BC variantu č. 3, tahá z 3. pytlíku z variant (ano, ne, ne). Ano mu otvírá cestu k vrcholu, Ne ho nutí vrátit se bez úspěchu do depa. Vhodí kartičku zpět, a může-li pokračovat, dorazí na vrchol, kde si vezme vrcholový kupon, a vrací se do depa“ (Hrkal, Hanuš, 2011, s. 100–101).

Zvítězí ten tým, který jako první dosáhne všech 14 vrcholů. Během hry každý běhá sám, proto stačí, když vrchol dobude jen jeden člen týmu. Jeden z vrcholů určíme jako speciální a u něj je podmínka, že ho musí dobýt celý tým najednou.

Schéma č. 1. Cesty, zdroj: vlastní



Organizační zajištění:

Prostředí: okolí tábora; příroda, hřiště

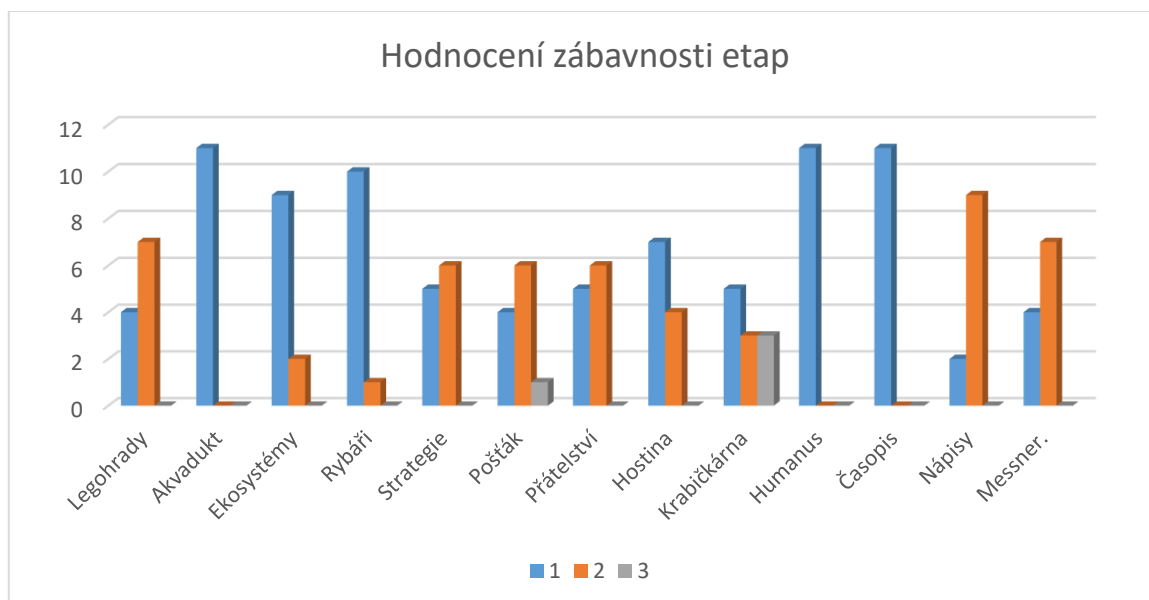
Pomůcky: kartičky hor, popis BC a klíčových míst, názvy hor, depo

Návrh otázek na zpětnou vazbu: Jaký byl cíl hry? Probíhala u vás v týmu dobře komunikace anebo jste někdo absolvoval jednu horu dvakrát? Zdálo se někomu, že měl smůlu na los? Kdo z vás měl pokušení si losovat dvakrát? Kdy jste si naplánovali dobýt vrchol, který jste museli dobýt společně? Změnili byste něco?

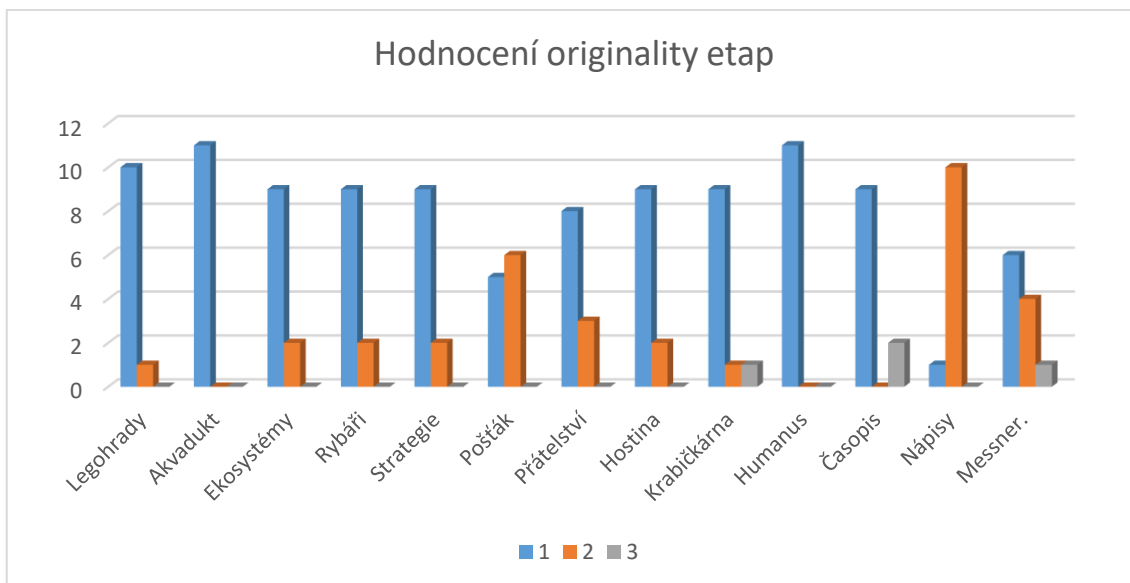
Po rozdání posledních bodů za etapovou hru, mají děti ještě možnost dokončit obsazování políček mapy a nakoupit budovy a vojsko, které můžou. Vyhrává ta skupina, která má nejvíce obsazených políček na mapě, vojska a budov.

6.4 Hodnocení etap dětmi

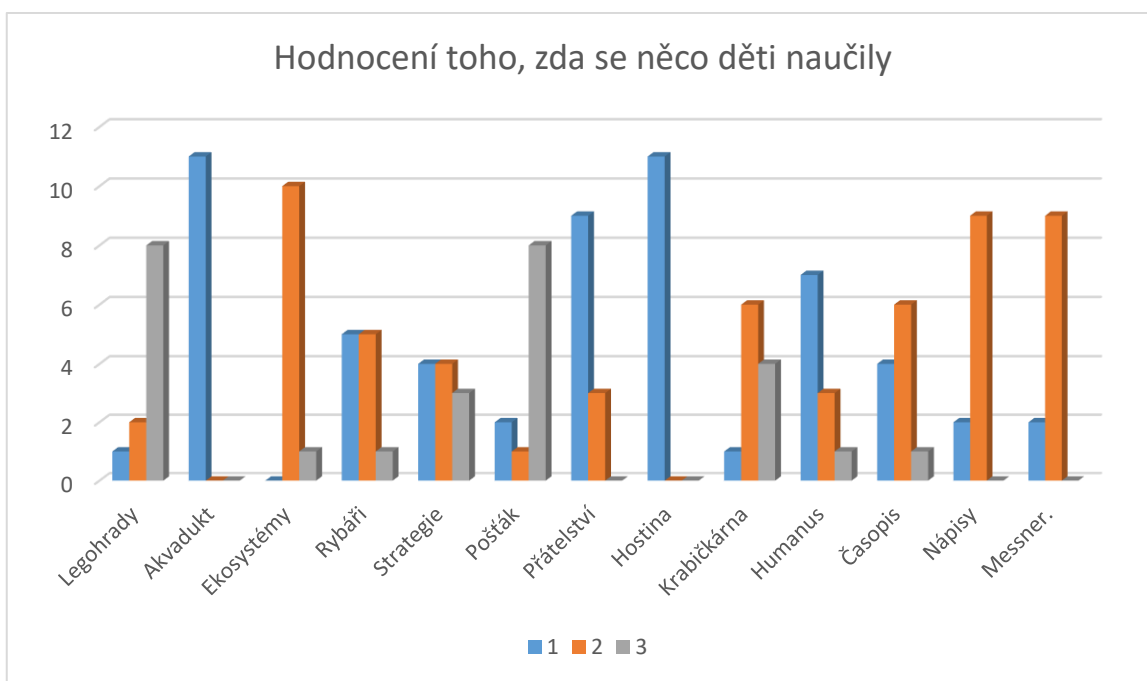
Následující grafy znázorňují hodnocení, které prováděly účastnice tábora. Hodnocení probíhalo prostřednictvím razítek smajlíků, kteří odpovídali škále 1–3. Jednička představovala nejlepší známku, trojka naopak nejhorší. Každá etapa byla ohodnocena ze tří hledisek - jak byla zábavná, originální a zda se při ní děti něco naučily.



Graf č. 2. Hodnocení zábavnosti etap, zdroj: vlastní

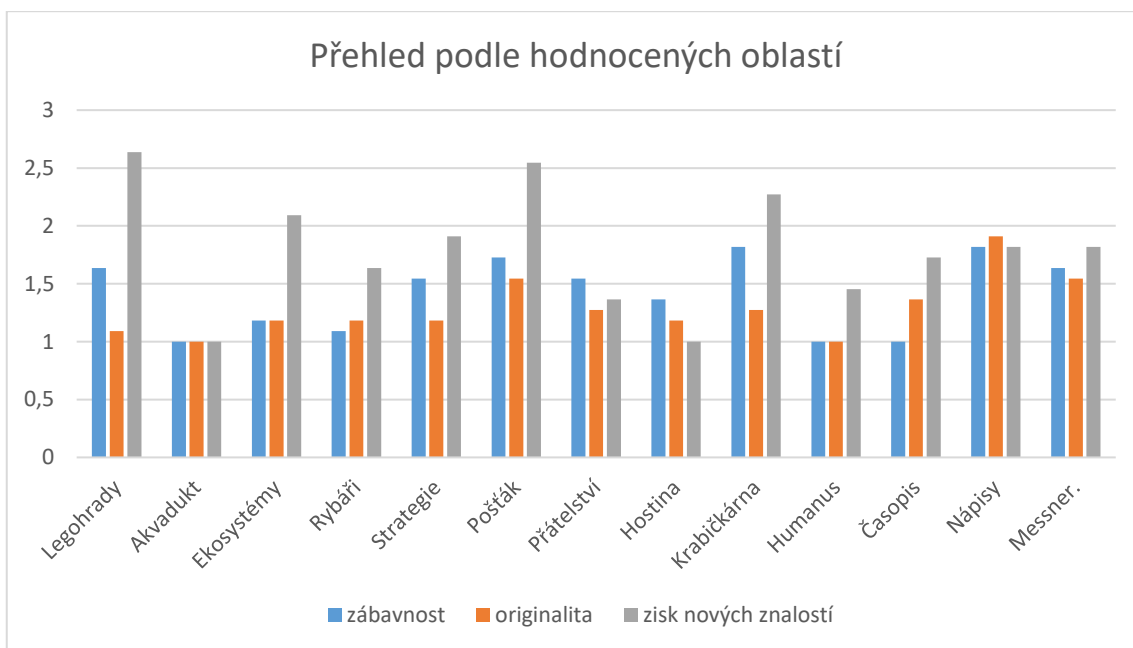


Graf č. 3. Hodnocení originality etap, zdroj: vlastní

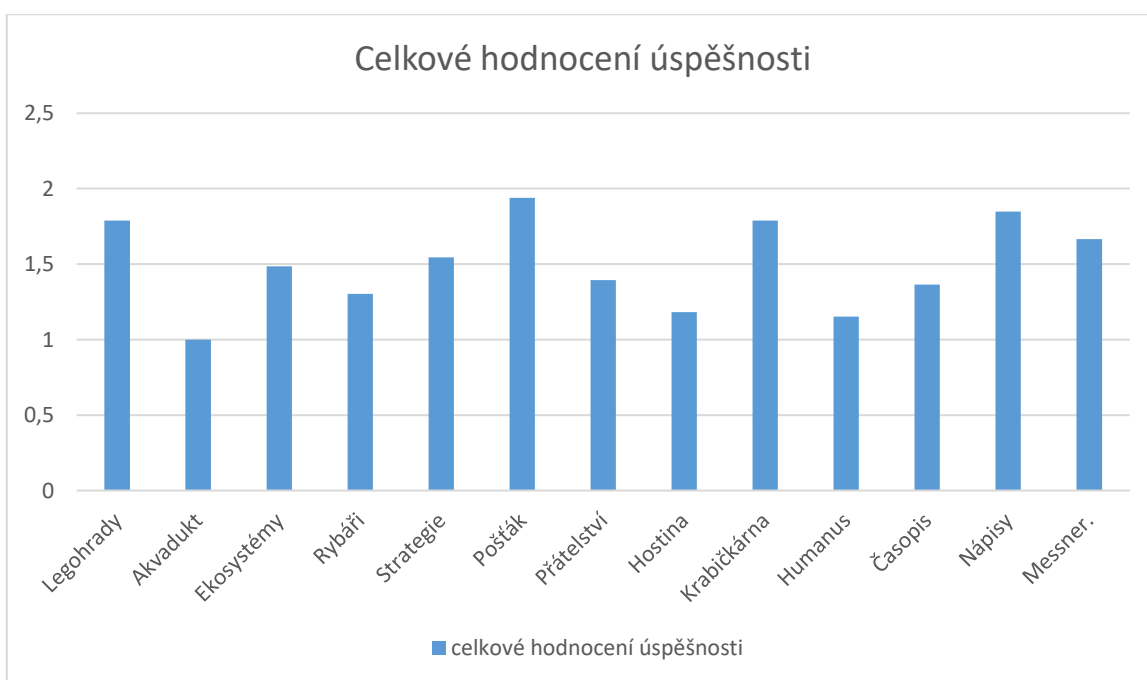


Graf č. 4. Hodnocení toho, zda se něco děti naučily, zdroj: vlastní

Poslední grafy znázorňují průměrné hodnoty. Graf č. 5 ukazuje průměrnou známku jednotlivých hodnocených oblastí u každé etapy. Graf č. 6 znázorňuje výslednou známku každé etapy vypočtenou jako průměr z hodnocení jednotlivých oblastí (zábavnost, originalita a zda se děti naučily něco nového). U obou grafů znamená číslo jedna nejlepší známku.



Graf č. 5. Přehled podle hodnocených oblastí, zdroj: vlastní



Graf č. 6. Celkové hodnocení úspěšnosti, zdroj: vlastní

Z grafů vyplývá, že celkové hodnocení jednotlivých etap je velmi vyrovnané a nenacházejí se zde zásadní rozdíly. Etapy byly oznámkovány v rozmezí jednoho stupně. Na konci tábora probíhala písemnou formou závěrečná zpětná vazba, do které byly zahrnuty otázky, které se týkaly hodnocení celé etapové hry Equilibrium. Na otázku, „**Jak se ti líbilo téma etapové hry?**“ Byly jednoznačně kladné odpovědi a většina dětí ocenila originální téma a propracovanost. U této otázky zazněly například odpovědi – „Originální, propracované, moc hezké.“ „Dobrý nápad, muselo to dát práci.“ „Super, myslela jsem, že to bude takové drsné jako v tom filmu, ale bylo to boží.“

Další otázka zněla, „**Co bylo těžké?**“ Z odpovědí, které se týkaly etapové hry lze zjistit, že za těžké označily děti logické etapy, které stavěly na strategickém myšlení a nebo měly složitější pravidla. Více dětí také zmínilo, že některé hry byly náročné na běhání. Odpovědi zněly například - „Hrát etapy v dešti.“ „Možná ty běhací hry, ale šlo to zvládnout.“ „Pochopit etapy“

Na otázku „**Co ses na táboře naučila nového?**“, byly odpovědi různé, často se opakoval fakt, že se děti naučily lépe rozdělat oheň, sekát dříví, nové šifry a dokonce pár dětí zmínilo, že se naučily méně bát tmy. Příklady dalších odpovědí jsou – „Skládat cely, morseovku a co je jamboree.“ „Postavit stan, nové hry, lépe rozdělat oheň, a jak krájet jablka.“ „Tak celkově si myslím, že mě tábor naučil spoustu věcí.“

Z věcí, které si budou děti pamatovat i za rok byly nejčastěji zmiňovány noční hlídky, stavění stanů a tábořiště, slibový oheň a obecně zážitky z pobytu na skautském táboře. Pár dětí napsalo, že si bude pamatovat etapy, či jednotlivé části. Například – „Etapy a latrýnu.“ „Bahenní bitvu, Einsteinovu hádanku“ „Lezení a sbírání smůly na stromě. Malování hennou.“

Poslední otázka zněla, „**Kdy ses musela překonat?**“ Nejčastěji děti psaly o vstávání na hlídky, samotných hlídkách a programu, který probíhal v noci. Co se týče etap, tak byly zmiňovány opět logické a fyzicky náročné hry. Odpovědi zněly například – „U těch logických her, kdy jsem musela přemýšlet až se mi z hlavy kouřilo.“ „Při běhání pěkných a škaredých okruhů. „Hlídky, občas otužování.“

ZÁVĚR

Téma letních skautských táborů je mi jako oddílové vedoucí velmi blízké skrze každoroční organizování oddílových táborů. Proto bylo téma Plánování a realizace letního skautského tábora s podnázvem Etapová hra Equilibrium první a jasnou volbou. Cílem této práce bylo vytvoření projektu etapové hry pro skautský tábor a zhodnocení této hry z pohledu účastníků tábora. Tento cíl byl splněn prostřednictvím naplánování, uskutečnění a následného zhodnocení etapové hry Equilibrium na letním táboře 2. oddílu skautek Čochtani. V rámci splnění dílčího cíle je v práci popsána teorie pedagogiky volného času a zážitkové pedagogiky a její aplikace při tvorbě samotné etapové hry.

V průběhu realizace tábora jsem nechávala každou jednotlivou etapu ohodnotit dětmi, abych získala průběžnou zpětnou vazbu. V závěru tábora jsme provedli celkovou zpětnou vazbu prostřednictvím dotazníku, který obsahoval doplňující informace k hodnocení celé etapové hry. Díky těmto úkonům jsem získala posouzení her, které byly dětem předloženy.

Výsledky hodnocení byly velmi kladné, po všech stránkách. Děti hodnotily etapy jako zábavné, originální a také se při etapách naučily něco nového. Samozřejmě, že u každé etapy dominovala jiná oblast, ale většinou výsledky hodnocení korespondovaly s cílem či záměrem, s jakým byla daná hra uvedena. Hodnocení dětmi nelze brát obecně jako potvrzení, že je etapová hra Equilibrium univerzálně správná. Ale pro daný oddíl v danou chvíli se dá etapová hra považovat za vhodnou. Pokud by tuto hru chtěl někdo opakovat na svém táboře, měl by přihlédnout ke specifikům vlastních účastníků i prostředí, kde by se tábor realizoval.

Ačkoliv jsou často tábory brány obecně jako prostor, kde mohou rodiče nechat své děti o prázdninách a mají takto zajištěné „hlídání“, jsou skautské tábory brány jako něco specifického. Ať už svou délkou, programem, atmosférou, či zapojením rodičů samých. Na skautském táboře je cítit rodinná atmosféra a pospolitost, také díky tomu, že většinou probíhají v menších skupinách a mezi lidmi, kteří spolu pracují, hrají si a starají se o sebe celý předchozí rok.

Tábory jsou pro děti místem k prožívání dobrodružství, překonávání a zdokonalování sebe sama v okruhu přátel. Z tábora si odváží spoustu zážitků a zkušeností, které jim zůstanou do konce života. Pro vedoucí je tábor prostorem k intenzivnímu působení na děti a k naplňování cílů Junáka, daného oddílu ale také příležitostí věnovat se

osobnímu rozvoji jednotlivých členů. Etapová hra a celý program tábora napomáhá rozvoji týmové spolupráce, pospolitosti, rozvoji široké škály schopností a dovedností, fyzické kondice a vede k plnohodnotnému trávení volného času. To vše v přírodním prostředí, které samo o sobě poskytuje podnětné a klidné prostředí pro výchovu.

V závěru bych ráda citovala slova zakladatele české větve skautingu, Antonína Benjamina Svojsíka jak uvádí Bečák (1997, s. 7). Ačkoliv jsou tato slova skoro sto let stará, jsou neustále aktuální, ba co více, snad i žádoucí pro současnou mládež. *„Ve skautské práci volám: Více přírody! Ta je nejlepším učitelem, lékařem i vychovatelem. Ta nám povi a dokáže více, než dovedeme my, lidé. Pravím dále: Více primitivismu! Pryč s kuchaři z povolání z našich táborů! Pryč s takzvanými pomocnými službami dospělých lidí při stavbě tábora! Pryč se vší zchoulostivělostí, komfortem, padělanou nádherou a hračkami. Čeká nás život možná tuze tvrdý a drsný, připravujme se! Neslevujme ze skautské poctivosti, čestnosti, plnění skautského slibu a zákona. Pro lidi bezcharakterní není ve skautingu místo! Jejich vliv je zhoubou pro mladé duše, nebezpečím pro celé hnutí!„* Já bych ráda dodala, že i nebezpečím pro celou společnost.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

BADEN-POWELL, Robert a Elleke edited with an introduction and notes by elleke boehmer. *Scouting for boys: a handbook for instruction in good citizenship*. [Reprint], paperback edition. Oxford: Oxford University Press, 2005. ISBN 01-928-0246-1.

BŘICHÁČEK, Václav. *Poselství skautské výchovy*. Liberec: Skauting, 1991. ISBN 80 - 85421-02-X.

BEČÁK, Zdeněk. *Program skautských táborů*. Liberec: Skauting, 1997. Skautské prameny. ISBN 80-854-2120-8.

CSÉMY, Ladislav, KALMAN, Michal a Jana VAŠÍČKOVÁ, ed. *Zdraví a životní styl dětí a školáků*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. ISBN 978-80-244-3409-4.

FOGLAR, Jaroslav, Miloš ZAPLETAL a Jiří CHOUR. *Celotáborové hry*. Liberec: Skauting, 1997. Skautské prameny. ISBN 80-854-2118-6.

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

HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Vyd. 2., aktualiz. [i.e. 3. vyd.]. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-262-0030-7.

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

HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-717-8927-5.

HRKAL, Jan, Radek HANUŠ a Daniela SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, ed. *Zlatý fond her: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vydání 2. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-506-6.

HRKAL, Jan a Radek HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 5. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-923-1.

HRKAL, Jan, Radek HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II.: výběr her a programů*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-153-3.

HRKAL, Jan, Radek HANUŠ a Daniela SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, ed. *Fond her: 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. Brno: Computer Press, 2007. Edice aktivit a her. ISBN 978-802-5116-753.

JIRÁSEK, Ivo. *Prožitok a možné světy*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2001. ISBN 80-244-0256-4.

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

KIRCHNER, Jiří a Lenka CHYTILOVÁ. *Psychologie prožitku a dobrodružství: pro pedagogiku a psychoterapii*. Brno: Computer Press, 2009. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-2512562-5.

LANGMEIER, Josef, Miloš LANGMEIER a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie s úvodem do vývojové neurofyzologie*. Praha: H, 1998. ISBN 80-861-8003-4.

MARTIN, Andy, Dan. FRANC a Daniela. ZOUNKOVÁ. *Outdoor and experiential learning: an holistic and creative approach to programme design*. Burlington, VT: Gower, c2004. Edice aktivit a her. ISBN 05-660-8628-X.

MIŠKAR, Jiří. *Příprava etapových her pro dětské kolektivy*. Brno, 2007. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta.

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

PÁVKOVÁ, Jiřina, HÁJEK, Bedřich, HOFBAUER, Břetislav Vlasta HRDLIČKOVÁ a Alena PAVLÍKOVÁ, ed. *Pedagogika volného času*. Vyd. 3., aktualiz. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-711-6.

PAVLAS, Ivan a Maria VAŠUTOVÁ. *Vývojová psychologie I: pro studenty učitelství a vychovatelství*. Ostrava: Ostravská univerzita, 1999. ISBN 80-704-2153-3.

ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: [vývojová psychologie] : přepracované vydání*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-736-7124-7.

ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, Jitka. *Přehled vývojové psychologie*. 2. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. ISBN 978-802-4421-414.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-717-8308-0.

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

ZOUNKOVÁ, Daniela (ed.). *Zlatý fond herIII: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-198-3.

Časopisy:

HOŘAVOVÁ, Kateřina a Petr KLAPŠTĚ. *Symbolický rámec podle 3.B.* Praha: Junák - svaz skautů a skautek ČR Tiskové a distribuční centrum, 2006. ISSN 1210-9827.

PAULUSOVÁ, Zuzana. *Smysl a význam dramaturgie při přípravě akcí zážitkové pedagogiky.* Praha: Gymnasion, 2004. ISSN 1216-603x.

JIRÁSEK, Ivo. *Vymezení pojmu zážitková pedagogika.* Praha: Gymnasion, 2004.

<https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/se20-account-data/31893/media/g01jaro2004.pdf>

Internetové zdroje

Plánování vzdělávací akce/Stanovení SMART cílů. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-03-22]. Dostupné z:

https://www.gewiki.cz/Plánování_vzdělávací_akce/Stanovení_SMART_cílů

Junák – český skaut, z. s. stanovy spolku [online]. Litomyšl, 29.3. 2014, s. 25 [cit. 2017-03-14]. Dostupné z: https://www.skaut.cz/sites/default/files/stanovy_junaka_0.pdf

Pokyny k táborům. In: *Křížovatka* [online]. 2017 [cit. 2017-04-02]. Dostupné z: <https://krizovatka.skaut.cz/dokumenty/file/327-pokyn-k-taborum-2014>

SMART. In: *Gewiki* [online]. 2014 [cit. 2017-04-02]. Dostupné z: <https://www.gewiki.cz/SMART>

Skautská výchovná metoda. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Skautská_výchovná_metoda

Jiné zdroje:

PRAUZEK, Michal. *Vůdcovská zkouška*. Nепublikovaná skripta. Vůdcovský kurz NABOSSO, 2011.

Osobní zápisky z vůdcovského kurzu Nabosso 2011

Seznam použitých zkratek

| | |
|---------|--|
| ČÚV SSM | Český ústřední výbor Socialistického svazu mládeže |
| PŠL | Prázdninová škola Lipnice |
| OJ | organizační jednotka |
| CHKO | chráněná krajinná oblast |
| EXP | zkušební bod |
| BC | basic camp, základní tábor |

Seznam grafů a schémat

Graf č. 1. Vývoj linií náročnosti, zdroj: vlastní

Graf č. 2. Hodnocení zábavnosti etap, zdroj: vlastní

Graf č. 3. Hodnocení originality etap, zdroj: vlastní

Graf č. 4. Hodnocení toho, zda se něco děti naučily, zdroj: vlastní

Graf č. 5. Přehled podle hodnocených oblastí, zdroj: vlastní

Graf č. 6. Celkové hodnocení úspěšnosti, zdroj: vlastní

Schéma č. 1. Cesty, zdroj: vlastní

Seznam tabulek

Tabulka č. 1 - *Smart*, zdroj: Gewiki, Smart, 2014

Tabulka č. 2 - Rozložení etap, Zdroj: vlastní

Tabulka č. 3 - Výskyt druhů, zdroj: Zounková, 2007

Přílohy

- Příloha č. 1 – znění skautského slibu a zákona
- Příloha č. 2 – tabulka jednotlivých kontrol k etapě Strategie
- Příloha č. 3 – Einsteinova hádanka k etapě Přátelství
- Příloha č. 4 – Ášokovy nápisy
- Příloha č. 5 – kartičky vrcholů k etapě Messnerovy vrcholy
- Obrázek č. 6 – fotografie herního plánu
- Obrázek č. 7 – fotografie kartiček emocí
- Příloha č. 8 – obrázky surovin a drach
- Obrázek č. 9 – fotografie motivačních scének
- Obrázek č. 10 – fotografie motivačních scének
- Obrázek č. 11 – fotografie z úvodní scénky
- Obrázek č. 12 – fotografie z etapy Akvadukt
- Obrázek č. 13 – fotografie z etapy hostina pro vládce
- Obrázek č. 14 – fotografie z etapy hostina pro vládce
- Obrázek č. 15 – lovení pneumatiky z potoka
- Obrázek č. 16 – sundávání plyšového medvěda ze stromu
- Obrázek č. 17 – fotografie z etapy Mladý svět
- Obrázek č. 18 – fotografie z etapy Mladý svět
- Obrázek č. 19 – fotografie z etapy Humanus
- Obrázek č. 20 – fotografie z etapy Humanus
- Obrázek č. 21 – fotografie ze závěrečného dobývání území

Příloha č. 1 – znění skautského slibu a zákona

Skautský slib

„Slibuji na svou čest, jak dovedu nejlépe:

sloužit nejvyšší Pravdě a Lásce věrně v každé době,

plnit povinnosti vlastní a zachovávat zákony skautské,

duší i tělem být připraven(a) pomáhat vlasti i bližním.“

Slib lze doplnit dobrovolným dodatkem: „K tomu mi pomáhej Bůh.“

(Stanovy Junáka, [online], 2014, s. 2)

Skautský zákon

„1. Skaut je pravdomluvný.

2. Skaut je věrný a oddaný.

3. Skaut je prospěšný a pomáhá jiným.

4. Skaut je přítelem všech lidí dobré vůle a bratrem každého skauta.

5. Skaut je zdvořilý.

6. Skaut je ochráncem přírody a cenných výtvorů lidských.

7. Skaut je poslušný rodičů, představených a vůdců.

8. Skaut je veselý myslí.

9. Skaut je hospodárny.

10. Skaut je čistý v myšlení, slovech i skutcích.“

(Stanovy Junáka, [online], 2014, s. 2)

Příloha č. 2 - tabulka jednotlivých kontrol k etapě Strategie - zvětšit

| | | | | | |
|-----|--------|----------|-----------------------------|--------------------------|---|
| 1. | 153847 | základní | 10 bodů | mapa | |
| 2. | 923166 | základní | 20 bodů | mapa | |
| 3. | 165489 | prémiová | - 50 bodů penále | azimut z určité kontroly | Smí ji zapsat jen Klárka, Miša, nebo Deník. |
| 4. | 793214 | prémiová | + 20 bodů bonifikace | popis z kontroly | |
| 5. | 465498 | základní | 30 bodů | mapa | |
| 6. | 916513 | prémiová | + 50 bodů bonifikace cizímu | popis z kontroly | |
| 7. | 649847 | základní | 40 bodů | popis z kontroly | |
| 8. | 684464 | základní | 50 bodů | azimut z určité kontroly | Musí ji mít zapsanou všichni z družstva. |
| 9. | 623213 | prémiová | - 50 bodů penále | azimut z určité kontroly | |
| 10. | 678796 | prémiová | - 20 bodů penále | mapa | |
| 11. | 593248 | základní | 10 bodů | mapa | |
| 12. | 527824 | prémiová | + 40 bodů bonifikace cizímu | azimut z určité kontroly | Smí ji zapsat jen někdo v červeném tričku. |
| 13. | 662968 | základní | 20 bodů | mapa | |
| 14. | 869712 | základní | 30 bodů | mapa | |
| 15. | 365596 | prémiová | + 30 bodů bonifikace cizímu | mapa | |
| 16. | 996348 | základní | 40 bodů | popis z kontroly | |
| 17. | 319658 | základní | 50 bodů | azimut z určité kontroly | Smí ji zapsat jen někdo ještě letos neměl narozeniny. |
| 18. | 955668 | prémiová | + 50 bodů bonifikace cizímu | mapa | |
| 19. | 468431 | prémiová | - 30 bodů penále | azimut z určité kontroly | |
| 20. | 638468 | prémiová | + 40 bodů bonifikace cizímu | popis z kontroly | |

Příloha č. 3 - Einsteinova hádanka k etapě Přátelství

Fakta

1. V řadě stojí pět domů pěti různých barev
2. V každém domě žije člověk jiné národnosti
3. Každý z nich pije svůj oblíbený druh pití, kouří oblíbenou značku cigaret a má domácí zvíře
4. Žádný z nich nemá stejné zvíře, nekouří stejné cigarety nebo nepije stejné pití.

Co ještě víme

1. Brit žije v červeném domě
 2. Švéd má doma psy
 3. Dán pije čaj
 4. Zelený dům leží hned nalevo od bílého domu
 5. Majitel zeleného domu pije kávu
 6. Člověk, který kouří cigarety Pall Mall, chová doma ptáky
 7. Majitel žlutého domu kouří cigarety Dunhill
 8. Majitel prostředního domu pije mléko
 9. V prvním domě žije Nor
 10. Kuřák značky Blends bydlí vedle člověka, který chová kočky
 11. Člověk, který chová koně, bydlí vedle člověka, který kouří cigarety Dunhill
 12. Člověk, který kouří cigarety Bluemasters, pije pivo
 13. Němec kouří cigarety Prince
 14. Nor bydlí vedle modrého domu
 15. Člověk, který kouří cigarety Blends, žije vedle člověka, který pije vodu
- Otázka: Kdo chová doma rybičku? (Němec)

Příloha č. 4 – Ášokovy nápisy

1. Na mém území nesmí být usmrčen žádný živý tvor.
2. Hněvem se na světě nikdy přec neskončí hněv nebo nenávist, hněv se ukončí jen láskou, vždyť takový zákon je od věků.
3. Nemoudří nemyslí na to, že jednou smrt život jejich ukončí, ti však, kdož pomyslí na to, hned hádky a hněvy své ukončí.
4. Toho, jenž zábav si přeje, v nich žije a smysly své nekrotí, Máro zlý přemáhá tak, jako vichřice poráží shnilý strom.
5. Ti, kteří v nepravdě pravdu zří, v pravdě zas nepravdu hledají, ku pravdě nedojdou, neboť ti toliko za planou touhou jdou.
6. Stejně jak do domu, jenž špatnou střechu má, snadno déšť proniká, tak také myslí, která se nepěstí, vášeň se zmocňuje.
7. Na obou místech se trápí ten, který se skutků zlých dopouští, trápí se zaživa, ještě víc po smrti pro špatnost činů svých.
8. Horlivost do nebe vede a liknavost branou zas smrti je, horlivých věčný je život, než liknavý jako by mrtvý byl.
9. Nestálou, těkavou mysl, jež nedá se udržet, ovládat, moudrý muž vyváží, jak rukou znalcovou bývá šíp vyvážen.
10. Dobré je ovládat mysl, jež zalétá, kam jí jen libo je, proto tak těžko lze zkrotit ji, přec však, zkrocena, štěstí dá.
11. Jestliže tělo je křehké jak z hlíny džbán, mysl svou učíte podobnou tvrzi.
12. Způsobit velké zlo může ti nepřítel nebo i nenávist, mnohem větší zlo způsobí mysl, jež špatně je vedena.
13. Muže, jenž rozkoše hledá, jak květů by jenom chtěl natrhat, toho si podmaní smrt, dříve, než by se rozkoší nasytil.
14. Jestliže člověk jen promlouvá krásně a dle toho nejedná, jeho řeč nenese plody, je podobna květu, jenž nevoní.
15. Dlouhá je bdícím noc, míli shledává dlouhou zas znavený, hlupákům dlouhý je život, neboť neznají pravého učení.
16. Vodu zavádí stavitel, šípy hotoví zbrojíři, dřevo zpracují truhláři, moudrý sám sebe ovládá.
17. Jako se nepohne horstvo, když do něho vítr se opírá, stejně tak nepohnut v chvále i pohaně zůstává moudrý muž.
18. Slova, jež prázdná jsou, také jsou bez ceny, třebaš jich tisíc je, jedině rozumné slovo je lepší, kdo slyší je, získá klid.
19. Tisíce porazit v boji lze, tisíckrát nad lidmi zvítězit, ale kdo zvítězí nad sebou jediným, pravý je hrdina.
20. Přemoci sám sebe vyšší je, než kdybys přemohl cizí lid, jestli se přemůžeš jednou, pak nadále stále se ovládáš.

Příloha č. 5 – kartičky vrcholů k etapě Messnerovy vrcholy

Mount Everest – Čomolungma 8 848 m
– Hillaryho výšvih



Makalu 8 481 m
– Západní pilíř



K2 – Čogori 8 611 m
– Abruzziho žebro



Dhaulágiri 8 172 m
– Cesta sebevrahů



Kančendženga 8 597 m
– Jižní vrchol



Čho Oju 8 153 m
– Ngojumba-Ri III



Lhoce 8 501 m
– ledopád Khumbu



Nanga Parbat 8 126 m
– Mouřenínova hlava



Manaslu 8 125 m
– Křížový travers



Gašerbrum II 8 035 m
– Východní vrchol



Annapurna 8 078 m
– Herzogův bivak



Šišapangma 8 013 m
– Světlé místo



Hidden Peak 8 068 m
– Balonský ledovec



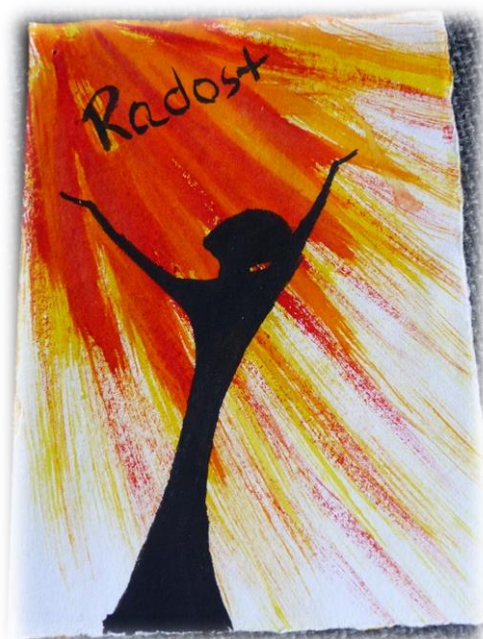
Broad Peak 8 051 m
– Střední vrchol



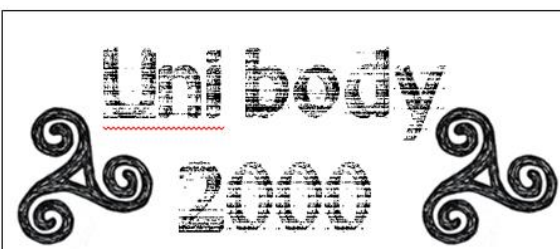
Obrázek č. 6 – fotografie herního plánu



Obrázek č. 7 – fotografie kartiček emocí



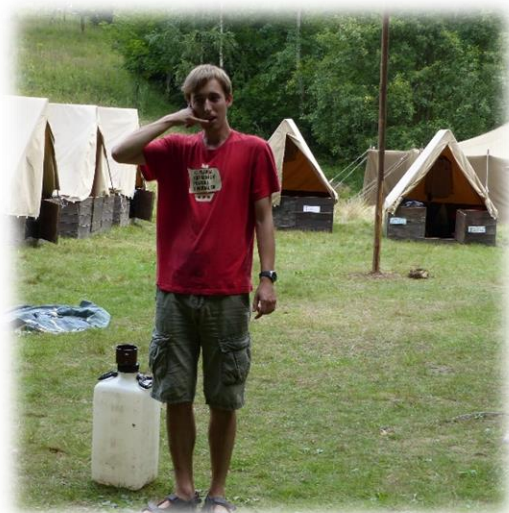
Příloha č. 8 – obrázky surovin a drach



Obrázky č. 9 a 10 – Fotografie motivačních scének. Obrázek č.9 je k etapě Ekosystémy a Obrázek č. 10 k etapě Akvadukt.



Obrázek č. 9



Obrázek č. 10

Obrázek č. 11 – Fotografie z úvodní scénky. Děti poslouchají nahrávku s informacemi o válce a nastolení nového řádu. Před nimi je již nachystaná policie k zabránění všech věcí, které mohou vyvolat emoce.



Obrázek č. 12 – Fotografie z etapy Akvadukt.



Obrázky č. 13 a 14 – Fotografie z etapy Hostina pro vládce.



Obrázek č. 13



Obrázek č. 14

Obrázky č. 15 a 16 – fotografie z etapy Cesta zpátky. Obrázek č. 14 je lovení pneumatiky z potoka a obrázek č. 15 je sundávání plyšového medvěda ze stromu.



Obrázek č. 15



Obrázek č. 16

Obrázky č. 17 a 18 – Fotografie z etapy Mladý svět.



Obrázek č. 17



Obrázek č. 18

Obrázky č. 19 a 20 – Fotografie z etapy Humanus. Vojáci, kteří zajišťovali přesun účastníků do krytu.



Obrázek č. 19



Obrázek č. 20

Obrázek č. 21 – Fotografie ze závěrečného dobývání území.



ANOTACE

| | |
|--------------------------|--------------------------------------|
| Jméno a příjmení: | Bc. Aneta Kiková |
| Katedra: | Ústav pedagogiky a sociálních studií |
| Vedoucí práce: | Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D. |
| Rok obhajoby: | 2017 |

| | |
|------------------------------|---|
| Název práce: | Plánování a realizace letního skautského tábora - Etapová hra Equilibrium |
| Název v angličtině: | Planning and Realization of a Scout Summer Camp - Camp game Equilibrium |
| Anotace práce: | Tato práce se zabývá plánováním a realizací etapové hry na letním skautském táboře. Práce vymezuje pojmy volný čas a pedagogika volného času. Dále se věnuje zážitkové pedagogice, jejími charakteristickými znaky, vývojem, prostředky a metodami, které využívá. Následně popisuje psychologická specifika skautek – tedy dospívajících. Vysvětluje základní znaky výchovy v Junáku – českém skautu, význam letních táborů pro děti a popis tvorby etapových her. Závěrečná kapitola popisuje samotnou etapovou hru Equilibrium, její princip a pravidla jednotlivých etap. |
| Klíčová slova: | volný čas, pedagogika volného času, zážitková pedagogika, Junák – český skaut, letní tábor, etapová hra, příroda |
| Anotace v angličtině: | This thesis deals with the planning and implementation of a camp game at a summer scout camp. The paper defines the terms leisure time and pedagogy of leisure time. It also deals with experiential education, its characteristics, development, means, and methods which it uses. It then describes the psychological specifics of Girl Scouts – i.e. teenage girls. It explains basic features of education in Junák – Czech Scouting, the importance of summer camps for children, and |

| | |
|------------------------------------|--|
| | the description of the creation of camp games. The final chapter describes the camp game Equilibrium itself and the rules of each stage of the game. |
| Klíčová slova v angličtině: | leisure time, pedagogy of leisure time, experiential education, Junák – Czech Scouting, summer camp, camp game, nature |
| Přílohy vázané v práci: | <p>Příloha č. 1 – znění skautského slibu a zákona</p> <p>Příloha č. 2 – tabulka jednotlivých kontrol k etapě Strategie</p> <p>Příloha č. 3 – Einsteinova hádanka k etapě Přátelství</p> <p>Příloha č. 4 – Ášokovy nápisy</p> <p>Příloha č. 5 – kartičky vrcholů k etapě Messnerovy vrcholy</p> <p>Obrázek č. 6 – fotografie herního plánu</p> <p>Obrázek č. 7 – fotografie kartiček emocí</p> <p>Příloha č. 8 – obrázky surovin a drach</p> <p>Obrázek č. 9 – fotografie motivačních scének</p> <p>Obrázek č. 10 – fotografie motivačních scének</p> <p>Obrázek č. 11 – fotografie z úvodní scénky</p> <p>Obrázek č. 12 – fotografie z etapy Akvadukt</p> <p>Obrázek č. 13 – fotografie z etapy hostina pro vládce</p> <p>Obrázek č. 14 – fotografie z etapy hostina pro vládce</p> <p>Obrázek č. 15 – lovení pneumatiky z potoka</p> <p>Obrázek č. 16 – sundávání plyšového medvěda ze stromu</p> <p>Obrázek č. 17 – fotografie z etapy Mladý svět</p> <p>Obrázek č. 18 – fotografie z etapy Mladý svět</p> <p>Obrázek č. 19 – fotografie z etapy Humanus</p> <p>Obrázek č. 20 – fotografie z etapy Humanus</p> <p>Obrázek č. 21 – fotografie ze závěrečného dobývání území</p> |
| Rozsah práce: | 74 |
| Jazyk práce: | český |