

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra Českého jazyka a literatury

Diplomová práce

Bc. Eva Svobodová

JAROSLAV FOGLAR A SOUČASNÁ ZÁKLADNÍ ŠKOLA

(se zaměřením na realizaci cílů RVP)

Čestné prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a použila prameny uvedené v seznamu literatury. V souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG, provozované Univerzitou Palackého v Olomouci na jejích internetových stránkách. Souhlasím také, aby tato práce byla uložena na Univerzitě Palackého v Olomouci v knihovně Pedagogické fakulty a zpřístupněna ke studijním účelům.

V Olomouci dne 31. 3. 2013

Poděkování:

Děkuji svému vedoucímu práce, Mgr. Milanu Polákovi Ph.D., za odborné vedení, ochotné poskytnutí cenných rad i připomínek a čas, který mi věnoval. Zároveň děkuji organizátorskému týmu, jenž se podílel na realizaci mého projektu a Sdružení přátel Jaroslava Foglara, které jej zaštit'ovalo.

Obsah:

1 ÚVOD.....	1
2 ŽIVOT A DÍLO JAROSLAVA FOGLARA.....	3
2.1 NÁZORY NA FOGLAROVU TVORBU	5
2.1.1 KRITICKÉ PŘIPOMÍNKY K DÍLU JAROSLAVA FOGLARA	5
2.1.2 POZITIVNÍ HODNOTY V DÍLE JAROSLAVA FOGLARA	8
2.2 KRITICKÁ ANALÝZA RYCHLÝCH ŠÍPŮ	17
2.3 FOGLAROVY ČTENÁŘSKÉ KLUBY	19
3 ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA A JEJÍ KONKRÉTNÍ FORMY	21
3.1 PROJEKT	27
3.1.2 PROJEKTOVÉ VYUČOVÁNÍ JAKO PROSTŘEDEK ROZVOJE ČTENÁŘSKÉ GRAMOTNOSTI ŽÁKŮ ZŠ.....	28
3.2 ROZVOJ ČTENÁŘSKÉ GRAMOTNOSTI V LITERÁRNÍ VÝCHOVĚ	30
4 POVĚDOMÍ ČTENÁŘŮ O FOGLAROVĚ TVORBĚ	31
5 PROJEKT STÍNADLA SE BOUŘÍ.....	33
5.1 HISTORIE HRY STÍNADLA SE BOUŘÍ V ADAMOVĚ	33
5.2 PŘÍPRAVA PROJEKTU.....	35
5.3 PROJEKTOVÝ PLÁN 15. ROČNÍKU (ROK 2011)	37
5.3.1 REALIZACE PROJEKTOVÉHO PLÁNU	40
5.3.2 HODNOCENÍ PROJEKTU	55
5.4 PROJEKTOVÝ PLÁN 16. ROČNÍKU (ROK 2012)	59
5.4.1 REALIZACE PROJEKTOVÉHO PLÁNU	60
5.4.2 HODNOCENÍ PROJEKTU	71
6 ZÁVĚR	72
7 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	75
8 SEZNAM PŘÍLOH.....	80
9 PŘÍLOHY.....	81

1 Úvod

„Neslužeme zase až tak velkým národem, oplývajícím nevyčerpatelným tvůrčím potenciálem, abychom mohli klidně přihlížet zvrácenému a svým způsobem sebedestruktivnímu nakládání s tím málem, co se v určitém typu dětské literatury vymyká průměru.“¹

Na počátku všeho byla myšlenka několika členů Sdružení přátel Jaroslava Foglara (dále jen SPJF). Tito založili před čtrnácti lety tradici adamovských Stínadel. Jedná se o celoměstskou hru primárně určenou pro děti do patnácti let, ale účast není upírána ani jejich starším kamarádům. Hra vychází z prvních dvou děl souborně vydané trilogie „Dobrodružství v temných uličkách“, jimiž Foglar čtenářům vštěpuje hodnoty přátelských vztahů, cti, odvahy apod.

Až do roku 2010 organizoval „stínadelskou hru“ vždy některý z členů SPJF. Postupným odrůstáním generace zakladatelů však vyvstaly otázky, kdo na tradici naváže a zda je udržitelná. Vzhledem k tomu, že se věnuji studiu českého jazyka a Foglarova tvorba mi byla vždy blízká, rozhodla jsem se zkušenosti z výuky aplikovat do praxe a zorganizovat dva ročníky této hry.

Na základě této myšlenky vznikl projekt, jehož cílem bylo přiblížit dnešní mladé generaci dílo Jaroslava Foglara. Autora, jehož tvorba bývá (možná neprávem) v současné době nezřídka považována za přežitek a literární brak. Projekt se snaží dokázat, že tomu tak není, a přiblížit mládeži „Foglarovky“ netradiční formou.

Dobrodružství, které se v knihách J. Foglara vyskytuje, je pro účely tohoto projektu prostředkem využití volného času dnešní mládeže. Cílem je zvýšit čtenářský zájem a dokázat, že autor je nadčasový. Prostředkem, jak toho dosáhnout, je hra, jakožto jedna z nejučinnějších forem výchovně-vzdělávacího působení (viz Komenského „škola hrou“).

Teoretická část diplomové práce si klade za cíl podrobně popsat život Jaroslava Foglara a zmapovat jeho osvětové působení v oblasti výchovy a vzdělávání dětí a mládeže. Zároveň přihlédnou k polemikám literárních kritiků, kteří se Foglarovým dílem zabývali, a nahlíželi na něj ze svého subjektivního úhlu – pohledem dospělého člověka. V kontrastu k jejich reakcím uvedeme v části věnované čtenářským výzkumům způsob percepce Foglarových děl dětským čtenářem. Pozornost bude soustředěna zvláště na konkrétní dílo

¹ Polák, J.: *Poselství žlutého kvítku*, Praha: Olympia, 2003, s. 40.

Foglarovy tvorby, Rychlé šípy, na jejichž příběhu lze rozvíjet všechny klíčové kompetence a směřovat tím k výše vytčeným cílům.

Krom rozvoje čtenářské gramotnosti a zvyšování povědomí o literárním odkazu J. Foglara bude klást projekt, a z něj vycházející diplomová práce, důraz také na rozvoj mezipředmětových vztahů s obory obsaženými v rámcovém vzdělávacím programu běžné základní školy. Především na rozvoj tělesné kultury a společenských a kulturních vztahů. Myšlenka projektu Stínadla se bouří vychází z koncepce RVP pro ZV a teorií projektové a zážitkové výuky. Cílem praktické části diplomové práce bude uvést tyto teorie „do praxe“ realizací samotné hry. V této části bych také ráda věnovala pozornost motivačním faktorům pro účast ve hře a zvyšování povědomí účastníků o námětech, z nichž projektový plán naší hry vychází.

Ústřední část – samotnou realizaci projektu, tedy „stínadelskou hru“, hodlám popsat od jejího vzniku (kdy existovala jen v papírové podobě, jako plán) přes realizaci až po závěrečnou odezvu organizátorů, účastníků i médií. V závěru a přílohách bych se ráda věnovala dalším fázím projektu – zpracování získaných materiálů, invencím pro příští ročníky a možnostem dalšího využití podkladových materiálů.

Tato diplomová práce bude dokladem úsilí o rozvoj čtenářské gramotnosti žáků základních škol a svědectvím snahy o zachování jména Jaroslava Foglara v povědomí dětských čtenářů. Jsem ráda, že se na realizaci těchto cílů mohu podílet právě já, protože sama jsem pevně přesvědčena o tom, že i v dnešní době mají Foglarovy knihy svému čtenáři stále co nabídnout.

2 Život a dílo Jaroslava Foglara

Kapitola je věnována životu a tvorbě autora, z jehož odkazu projekt vzešel.

Otcem Jaroslava Foglara byl Jindřich Foglar, matkou Marie Foglarová, rozená Fišerová. Foglar měl také bratra Zdeňka, který zemřel ve třiašedesáti letech na rakovinu plic. Jaroslav Foglar se narodil 6. července 1907 v Praze v Podskalí v Benátské ulici č. 3. Za Foglarova raného mládí rodina přesídlila do Předlic u Ústí nad Labem, kde otec pracoval jako úředník v uhelném podniku. Na obchodních cestách si přivodil srdeční vadu, a tak se rodina odstěhovala do Prahy – Nuslí, kde zahájil léčbu. Z Nuslí se Foglarovi stěhují do Poděbrad, kde Jindřich pokračuje v léčbě. Záhy (ve věku 39 let) však umírá.

Po této nešťastné události se vdova se dvěma syny vrací zpět do Nuslí. Zde přebývají další čtyři roky, které je dělí od přesídlení do Svatoplukovy ulice. Odtud podniká malý Foglar své výpravy do míst pod hradbami u Červené skály a Opuštěného koutu, do jejichž roklin později umístil proslulý Červený dolík z *Hochů od Bobří řeky*.

Marie Foglarová za peníze zbylé z pojistného kupuje malý obchod na Vinohradech a proměňuje jej v papírnický krám. Protože na Korunní třídu to bylo z Nuslí daleko, zřídá se její matka, Foglarova babička, svého bytu v Jaromírově ulici a ujímá se dohledu nad oběma polovičními sirotky. Jelikož je přísná a nesmlouvavá, je pro ně soužití s ní zprvu nesnadné. Na začátku 2. světové války se Foglarovi přestěhovali do bytu nad krámem. Do Nuslí se však oba bratři vracívali na výpravách s kamarády (Karlem Mošnickou a Vendou Hájků).

Do druhé třídy začal Foglar chodit už na Vinohradech. Podoby Foglarových učitelů se odrážejí v knížce „*Když duben přichází*“, stejně jako smrt spolužáka Hamana, kterou v *Boji o první místo* přisoudil Věnceslavu Lancovi. Další přátele našel v místě nového bydliště. Jedním z nich byl jeho soused Jarda Pacovský s mladší sestrou Miladou, jejíž mírnou povahu vtělil do stejnojmenné postavy v knížce *Historie Svorné sedmy*. Přátelil se také s houslistou Karlem Šmídků. Loučení s Pácou popisuje v knize *Přístav volá*.

Do svých knih však promítá i jiné zážitky, například to, jak si už coby malý kluk sám vydělával na jízdní kolo. V roce 1920 jel od Českého červeného kříže na dvouměsíční ozdravný pobyt do Švýcarska. Příští léto (roku 1921) zase navštívil slovenské Piešťany, a to díky paní Hejlové – kamarádce jeho maminky. Jednou se v novinách dočetl o možnosti jet do Anglie. Spolu se svým spolužákem, Mirkem Stieblingem, se proto přihlásili do skautského oddílu a s ním dostal Jaroslav možnost poprvé proniknout do Prokopského údolí – častého cíle pozdějších výprav. Jednou z oddílových aktivit byl také prodej výherních losů. Při jejich

distribuci si Foglar uhnal zápal plic. Z toho důvodu mu byla účast na akcích oddílu na dlouhou dobu zakázána. Spolu se starším bratrem zakládá 48. klub Old skautů Jestřábi v Praze (jestřábi podle odznaku na rukávu kabátce). Foglarovi po něm dodnes zůstala přezdívka Jestřáb. Na podzim 1924 je přijat do 34. skautského oddílu v Praze na Letné.

Coby absolvent obchodní školy (kterou úspěšně ukončil v roce 1925) krátce pracuje ve filiálce informační kanceláře firmy Wys. Muller et Co. Poté strávil třináct let jako úředník ve firmě Oskar Stein, velkoobchod papírem. Tehdy pracoval osmačtyřicet hodin týdně, včetně sobot a dalších 30 - 40 hodin týdně věnoval práci v oddíle Hochů od Bobří řeky. O jejich dobrodružstvích napsal později stejnojmennou knihu, která vyšla v roce 1937 v nakladatelství Jan Kobes v Plzni. Ještě předtím však vycházela na pokračování v časopise Slovíčko (od r. 1934). O čtyři roky později následovala *Historie Svorné sedmy*. V Junáku později vycházel *Boj o první místo*, taktéž na pokračování. S knihou *Modrý život Jiřího Dražana* se Foglar umístil na první příčce v literární soutěži vypsané nakladatelstvím Melantrich. Těsně před vydáním nakladatelství název změnilo na kratší a výstižnější *Přístav volá*. V letních měsících roku 1925 poprvé vede skautský tábor. Následovalo mnoho táborových dobrodružství – ve Sluneční zátoce, na Vltavě za Krumlovem, na Slovensku pod Kriváněm a tak dále. Krajina kolem Kriváně inspirovala Foglara pro vylíčení prostředí krajiny v *Pokladu Černého delfína*.

V září 1927 se Foglar ujímá vůdcovství slavné Pražské Dvojky. Od roku 1920 časopisecky publikuje. Na jaře 1938 se stává pracovníkem propagačního oddělení vydavatelství Melantrich. Na podzim téhož roku začíná s Dr. Karlem Burešem spoluredit týdeník *Mladý hlasatel*. Po válce – v září 1945 je redaktorem časopisu *Junák* a od března 1946 přechází do časopisu *Vpřed*, ve kterém opět spolupracuje s Burešem. V důsledku vynuceného odchodu z redakce časopisu *Vpřed* (v r. 1948) zůstává nějaký čas „na volné noze“. Od roku 1954 pracuje v pražské Městské stanici mladých turistů, později jako vychovatel v Domově středoškolské mládeže. O deset let později ukončil zaměstnání v žákovském domově a nastupuje svobodné povolání spisovatele. Stává se autorem více než dvou desítek knih, jako například: *Tábor smůly* či trilogie *Záhada hlavolamu*, *Stínadla se bouří* a *Tajemství Velkého Vonta*, které později vyšly v souborném svazku pod názvem *Dobrodružství v temných uličkách*, a další.

Některé Foglarovy knižní tituly se dočkaly mnoha vydání. Z jeho další bohaté publicistické a časopisecké tvorby je nejznámější kreslený seriál *Rychlé šípy*. Významnou událostí Foglarova života byla koupě parníku, ze kterého Jestřáb nechal udělat deset klubovních místností pro pražské oddíly, jež přišly o své klubovny. Protože se objevilo riziko

potopení, byl nakonec nucen prodat loď do starého železa.

V roce 1938 tábořil v Podkarpatské Rusi a osobně se setkal s otcem Nikoly Šuhaje, Petrom. Další tábor, Tábor ohňů, tentokrát již tradičně konaný ve Sluneční zátocce, přinesl dokončení knihy *Pod Junáckou vlajkou*, vznik *Chaty v jezerní kotlině* a divadelního představení *Tábor ve Sluneční zátocce*, kterou Foglar dokončoval na svém oblíbeném místě v zákoutí na pražské Kleovce.

Foglarův život a celé jeho dílo odráží nezměrnou touhu po věčném mládí. Svůj život zasvětil práci s mládeží a pro mládež. Nikdy se neoženil. Až do její smrti zůstal věrný své mamince, která umírá ve věku 102 let. Foglar sám zemřel 23. ledna 1999 v Thomayerově nemocnici v Praze – Krči.

2.1 Názory na Foglarovu tvorbu

2.1.1 Kritické připomínky k dílu Jaroslava Foglara

„Knihy Jaroslava Foglara mají sice jakousi vnější podobu s beletrií, uměleckou literaturou, ale ve skutečnosti jsou vně oblasti umění. Foglar si odtud ochotně půjčuje instrumenty, za které vděčí přitažlivosti svých románek, útočících na velmi nízké čtenářské pudy, ale jinak zná pro umění jen opovržení.“²

Podle Václava Stejskala (český literární historik a kritik) chybí ve Foglarových knihách opravdový život. Nejsou v nich lidé, nýbrž pouze výchovná monstra. Neexistují v nich proto ani skutečné – reálné vztahy mezi lidmi. Proto jsou také autorovy stereotypní historky izolovány od hledání životní pravdy. Vše je vykonstruováno a sahá až k metodám barbarským, divošským, které zocelovaly mladé hochy soustavou tvrdých zkoušek v boji s přírodou a naprostou izolací od změkčujícího vlivu civilizace, od rozrušujícího, znehodnocujícího vlivu žen. Dnešní výchovné metody už by se přece jen měly lišit od cílů afrických Kafrů nebo severoamerických indiánů. Stejskal dále tvrdí, že Foglarovy výroky o pedagogickém působení jeho knih jsou troufalé a samolibé. Jeho čtenáři se prý ihned po přečtení budou chovat lépe, ušlechtleji, budou mít dobrá předsevzetí a začnou nový, lepší, ušlechtlejší život. Jenomže ve skutečnosti je výchova, vytváření a přeměna lidského charakteru proces velice složitý. Vznik a upevnění mravních zásad je otázkou letitého působení dialektické souhry mnoha okolností: školy, rodiny, dětského kolektivu atd. Literatura sama však není schopna tento úkol vyřešit. Tím spíše ne jediná kniha. Dnes žijeme

² Stejskal, V.: Jaroslav Foglar aneb výchova snadno a rychle. *Zlatý máj*. 1964, roč. 8, č. 6/7, s. 241.

v naprosto odlišných dějových, společenských, literárních souvislostech. Pokud tedy hledáme smysl někdejší Foglarovy činnosti, měli bychom ho hledat především v jeho práci pro oddíl. O tom, zda Foglara vydávat či nikoli, podle Stejskala nerozhodují ani dopisy Foglarových přívrženců, ani ceny a recenze, které Foglar kdysi získal. Je nutné brát Foglarovy knihy v kontextu soudobé literatury vydávané pro mládež. Foglarovy romány jsou podle Stejskala „zakuklenými příručkami pro mládežnické hnutí“³, příručky, jejichž význam pro soudobou mládež bychom možná už jen těžko hledali.

*„Význam starších předúnorových Foglarových knih je dnes především v tom, že upozorňují na některé vážné nedostatky v práci s mládeží, tak v naší ediční praxi. Kniha se stala v našich představách čímsi smrtelně vážným. Tištěné slovo, které dáváme mládeži do rukou, by mělo rezonovat s daleko širším rejstříkem dětských potřeb a zájmů.“*⁴

Příroda je lepší dílna pro polytechnickou výchovu než školní třídy, odkud si dítě odnáší vlastní výrobky, o kterých většinou předem ví, že budou nepotřebné. *„Ostatně – vytvářet v dětech uvědoměle vztah k přírodě, je už dnes zbytečné, tento vztah už dnes v řadě povolání nepotřebujeme! Uznávám podnětnost Foglarovy práce, není mi jasné, proč Foglar zůstává v ústraní, ovšem nemohu ustoupit od svých základních názorů na umění a na výchovu, které se s názory Foglara a jeho stoupenců v leccems diametrálně rozcházejí.“*⁵ Stejskal dále píše, že Foglar měl tehdejší mládeži (článek vyšel v roce 1964) co říci, ale už se nechopil pera, aby znovu dokázal, že je skutečně mistrem svého oboru.

Zdeněk Vavřík (spisovatel, autor knih pro mládež) se také přidává ke kritice Foglara. V souvislosti s jeho odpůrci hovoří o „filipikách proti misomusům“, protože Sadecký (český publicista, teoretik výtvarného umění a jeden z největších mystifikátorů moderních českých dějin), který se Foglara zastává, neuvádí žádná jména konkrétních kritiků, jež by Foglara skutečně poškozovali. Sadeckého přitom považuje za demagoga a Foglarovy přívržence takřka za „blázny“. *„Neříkám, že by nás Foglarova krásná indiánská výchova neměla zajímat, jenže o ni teď nejde. Jde o to, proč mlčí Jaroslav Foglar. Proč nepublikuje, proč nevycházejí jeho nové knihy. Ovšem být nakladatel, bral bych Foglarův rukopis do rukou s minimální důvěrou,“*⁶ Vavříkova nedůvěra plyne z toho, že se pokládá za znalce Foglarových knižních textů a je tedy schopen dokázat, že tyto byly psány ve spěchu a tím *„zanedbávaly primární zásady literární tvorby jako odpovědné lidské práce, péči o jazyk počínajíc.“*⁷

³ Stejskal, V.: c. d., s. 242.

⁴ Tamtéž, s. 242.

⁵ Tamtéž, s. 244.

⁶ Vavřík, Z.: Jaroslav Foglar: Proč ne?. *Zlatý máj*. 1964, roč. 8, č. 6/7, s. 245.

⁷ Tamtéž, s. 245.

Vladimír Kovářik (český literární vědec, autor dětských knih popularizujících historii) namítá, že Foglarův hrdina trpí jistou uniformitou představivosti, v níž ideální typ ušlechtilého chlapce představuje „urostlý mladík svalnatých lýtek, kterému všechno sluší, hezky oděný, dobrý žák a dobrý sportovec... má svůj svět, do kterého nikomu nic není, je ve všem obdivuhodný, elegantní a hezký.“⁸ Naproti tomu zlých chlapců je mnohem více a představují je jedinci „otrhaní, špinaví, suroví a sprostí... kteří nemají nic jiného na práci než vymýšlet špatnosti.“⁹ Nejpočetnější skupinu tvoří neutrální postavy všední, bezvýznamné, ničím se neodlišující, postavy hochů, kteří nemají o nic zájem a do ničeho se nezapojují. Jejich dny jsou všední a nezajímavé. Dospělí s nimi jednájí v nepřátelském duchu a nic jim nedopřejí. Tento konflikt vychází z nepochopení. Ale i tito „nijací“ chlapci nakonec zatouží po dobrodružství, a to tehdy, když jim je umožněno objevit nové možnosti, vykročit z každodenní všednosti a stát se výjimečným, zvláštním a obdivuhodným. Tak dosáhne hrdina předního místa a jeho prestiž na společenském žebříčku stoupá. Toto schéma je podstatou většiny Foglarových příběhů. Foglar se však nikdy netajil tím, že mu nejde o uměleckou hodnotu díla, ale o jakousi návodnost, tedy o cíle čistě výchovné. „Foglar je obratný a znalý řemesla,“ píše Kovářik, jeho jazyk je „nezáměrně neumělý, píše, jak dovede, a nebo se snaží psát, jak nedovede.“¹⁰

Jaroslav Tichý (spisovatel, překladatel a literární kritik) v článku „Kritiky nečtěte“ vyjadřuje názor, že děti nepotřebují ideálního dětského hrdinu. Foglarovou chybou je podle něj především to, že je spojen s poválečnými omyly mládežnické výchovy a literatury, k nimž patří přesvědčení, že kniha může způsobit u dítěte okamžitý morální obrat. Podle nich jsou děti od přírody náchylné ke zlu, ale stačí zorganizovat jejich čas tak, aby byl plně využit (aby neměly čas samostatně přemýšlet) a dříve leniví hoši bez zájmu o jakoukoli zábavu a činnost budou najednou aktivní a podnikaví. Dětem prý přísluší pedagogický „náčelník“ který jim bude udílet rozkazy a dokonale je ovládat. Darebáky a hodné děti od sebe viditelně odliší stužkami, odznáčky apod.

Otakar Chaloupka (český učitel, literární kritik, vědec a spisovatel) kritizuje především fabulační schematismus a nedostatky v lexikální výstavbě.¹¹ Foglarovy knížky podle něj svérázným způsobem propojují oddychovou a naučnou, metodicko-didaktickou četbu. V článku „Foglarův návrat“ chválí autorův výchovný přístup, zároveň však zdůrazňuje, že

⁸ Kovářik, V.: O chlapcích jací skutečně jsou?. *Zlatý máj*. 1964, roč. 8, č. 4, s. 157.

⁹ Tamtéž, s. 157.

¹⁰ Tamtéž, s. 159.

¹¹ Chaloupka, O.: Foglar trochu fádni. *Zlatý máj*. 1970, roč. 14, č. 7, s. 467.

tento princip nemění nic na tom, že kniha samotná (v tomto případě Poklad Černého delfína) bude řazena mezi beletrii, kam rozhodně nepatří. Chaloupka si zde klade otázku, zda Foglarovy knihy poskytnou současnému čtenáři očekávané napětí a zda budou mít patřičný výchovný dopad. Na první z nich odpovídá kladně, v otázce výchovného působení se odvolává na nedostatek faktů, které by dokladovaly to, že čtenáři Foglara následují a řídí se jeho myšlenkami a pokyny.

V Nezkusilově (Vladimír Nezkusil – teoretik literatury pro děti a mládež, didaktik, autor učebnic literatury) charakteristice Chaty v Jezerní kotlině můžeme vyčíst jeho pohled na Foglarovo vykreslení dětského světa. „*Chlapectví nazírá staticky, jako uzavřené a svébytné životní období, které odnikud nevyplývá a k ničemu necílí. Nebo přesněji – nemělo by cílit, poněvadž ono samo je nejvyšší životní hodnotou. Život mimo toto údobí podle Foglara už není tím pravým životem. Proto také jeho příběhy jsou utkány ze stále stejných strukturních prvků, jejichž základním atributem je výlučnost a výjimečnost.*“¹²

Ve Foglarově díle však vidí také slabiny, a to především v jádru samotného spisovatelského řemesla, jež podle něj někdy „*hraničí až s trapností nebo bezděčnou parodií sebe sama.*“¹³ Tento argument zdůvodňuje příliš zjednodušeným a statickým přístupem k mládeži i konfliktům, jimž bývá v životě vystavena a mimo jiné je na nich vidět omezená platnost jeho pedagogických postupů.

Podle Zdeňka Zapletala (český spisovatel a scénárista) soudobý čtenář (rok 1970) ocení dramatičnost, hrdinství a „*romantiku dobrodružných zážitků klukovské party*“,¹⁴ ale nebude se řídit Foglarovými výchovnými směrnicemi. Děti jsou různé a je nutné „*pamatovat na nejrůznější čtenářské zájmy, nenechme se však strhnout chvilkovou módní vlnou*“,¹⁵ snaží se celou problematiku shrnout Z. K. Slabý (prozaik, literární kritik, hudební publicista, překladatel, autor knih pro děti a mládež).

2.1.2 Pozitivní hodnoty v díle Jaroslava Foglara

„*Foglar je romantik vznětlivé obrazotvornosti dospívajících dětí, romantik s rigorózními zásadami mravními. Dovede mládeži dát romantiku vlastní schopnosti tvořit, organizovat, zodpovídat, vést a prožívat, romantiku života, v němž se přísně dbá na mravnost a čest*

¹² Nezkusil, V.: Chata v Jezerní kotlině. *Zlatý máj*. 1970, roč. 14, č. 3, s. 163.

¹³ Nezkusil, V.: Přišel Foglarův "duben". *Zlatý máj*. 1970, roč. 14, č. 10, s. 664.

¹⁴ Zapletal, Z.: Znovu Foglar redivivus. *Zlatý máj*. 1970, roč. 14, č. 8, s. 546.

¹⁵ Slabý, Z. K.: Znáť míru. *Zlatý máj*. 1967, roč. 11, č. 6, s. 61.

ve všech jejích vnitřních a vnějších projevech. V podstatě jde o romantiku akce, velice činorodou, budovanou s vědomím jakési dětské autonomie ve světě dospělých. Je to autonomie par exemple na „dospělém“ nazírání světa.“¹⁶

Romantika Foglarových děl je vábivá pevně stanovenými zásadami, které čtenáři umožňují pyšnit se vlastní mravní, fyzickou i intelektuální zdatností. Je přitažlivá svou jednoduchostí a cílí jednoznačně k edukativnosti. Motivuje čtenáře k usilování o vnitřní a vnější dokonalost – dokonalost „v myšlení, slovech i skutcích.“¹⁷ Hrdinové jsou vykresleni jasně a typologicky zapadají do rámce „černobílého světa“ kladných i záporných postav. Kouzlo tohoto světa lze proto pochopit jen očima dítěte, které je autorovi vděčné za šťastný osud svého hrdiny. Tato autorská konvence staví na schematických plánech charakterových i dějových a vyplývá z nich „stereotypita kompoziční a do jisté míry i námětová. Obávám se, že jedinou oblastí intenzivního vztahu dítěte a literatury je dnes pro většinu rodin škola s povinnou četbou a nenáviděnými rozbory a čtenářskými deníčky. Pro četbu je třeba mládež nejprve získat,“¹⁸ říká Lubomír Petr (český spisovatel, překladatel a středoškolský učitel).

Podmínkou však je, aby ke čtenářství vedli děti také jejich rodiče, protože škola tu není od toho, aby ve všech oblastech a po všech stránkách zastala či nahradila její funkci. Ke vzniku čtenářských zájmů vede mládež také kvalita kultury ve společnosti, v níž vyrůstá – tedy současného umění a úroveň vzdělanosti, nebo spíše kulturnosti dané populace. Podněty k četbě podle Foglara vycházejí z více zdrojů. Jedním z těch mimoškolních je také veřejná knihovna a vzory, které dítě vidí ve svém nejbližším okolí, zvláště již zmiňované rodině. Ta by totiž měla vytvářet obecné povědomí o hodnotách čtenářství a tento zájem by měla škola již pouze kultivovat. Ve třídách s třiceti žáky není možné dodržet vyučovací osnovy a přitom intenzivně vést žáky k aktivnímu čtenářství. Lze při ní maximálně dosáhnout toho, aby mládež nečetla jen laciné braky a kýče a věnovala svůj čas kvalitnějším čtenářským požitkům. „Příprava pro život znamená otevřít dětské duši cesty, kterými se bude po nivách a úhorech světové i domácí kultury ubírat v dospělosti, až zkušeností nabude schopnosti konečně pochopit Němcové Babičku i Raisův Západ. Musíme tedy žádat po rodičích, aby víc mysleli na dětství své i svých ratolestí a po nakladatelích, aby vydávali v dostatečném množství nebo častěji dětskou dobrodružnou četbu, a to v ceně dětem dostupné! A musíme také ty dobrodružné knihy číst a recenzovat, aby mezi nimi vždy bylo dost těch, „kde by dobrodružství a senzační příhody nehrály prim, ale naučily dětského čtenáře mít cit“, jak

¹⁶ Petr, L.: Vrabec v hrsti. *Červený květ*. 1966, roč. 11, č. 1, s. 25.

¹⁷ Tamtéž, s. 25.

¹⁸ Tamtéž, s. 25.

zkušeně poznamenal J. Foglar. “¹⁹ (Hausenblas Ondřej – pedagog, spisovatel, lektor.)

Dílo Jaroslava Foglara bylo literární kritikou odsouzeno, u čtenářů však dosáhlo velkého ohlasu. „*Řada erudovaných odborníků se snažila dokázat, že jazyk jeho knih je šedivý a neobratný, že jeho knížky jsou fabulačně jednotvárné a přes všechnu vnější dramatičnost dějově chudé, že hrdinové jeho románů jsou schematičtí atd. Tolerantnější z kritiků sice přiznávali Foglarovu dílu nesporné hodnoty pedagogické, leč tu pozvedli hlas pedagogové a pravili, že přes všechnu atraktivnost metod jsou jeho výchovné cíle scestné a že Foglar kanonizuje chlapectví jako ideál lidství a jeho výchova je tedy bezperspektivní a statická.*“²⁰ Všechny tyto výtky se dají dokladovat, jenže veškeré teoretizování je zbytečné, když to nevadí Foglarovým čtenářům. Foglar se v drtivé většině svých knížek přímo vyhýbá realismu. Jeho hrdinové ani dost málo nejednají tak, jak je obvyklé u jejich skutečných vrstevníků. Jsou buď andělsky dokonalí (či k dokonalosti cílevědomě spějící), nebo naopak dokonale špatní (či do propasti špatnosti se řítící). Foglarovo dílo se realisticky tváří. Foglar ve svých románech vytváří svůj svět, který má všechny vnější znaky světa skutečného, současného (z hlediska vzniku knihy). Je to svět, v němž žijeme. Města se čtvrtěmi plnými slunce i s těmi tmavými, plnými úzkých křivolakých uliček. Svět obývaný dospělými, kteří pracují, a chlapci, kteří si hrají, jsou tu louky a lesy, potoky a tůňky. Je to na první pohled docela obyčejný svět. Skutečně ale jen na pohled. Příroda je v něm rájem, útočištěm, jehož krásu můžou chápat jen vyvolení. Je to svět rozdělený na několik menších celků – svět dospělých v protikladu ke světu mladých chlapců, kteří našli smysl života ve hře na dobrodružství, a svět opovrženíhodný, svět těch, kteří se nezapojili, svět plný všednosti, kolaborující se světem dospělých a jeho nectnostmi. Jde tedy o romantickou nadsázku, o svět utopií a symbolů. Kouzlo Foglarova úspěchu tkví právě v dvojakosti jeho světa. V tom, že je to svět čtenářům současně důvěrně známý – a přitom tajemný. Vše, co si Foglarův čtenář přečetl, by se mohlo docela dobře stát i jemu. I v jeho městě jsou temné uličky a malá náměstíčka, i on má kamarády, se kterými by chtěl a mohl vytvořit klub podobný Rychlým šípům, a je jistě jen jeho vinou, že ho zatím žádné z těch báječných dobrodružství nepotkalo. Je-li to typ silný a extrovertní, zdá se, že bez problémů lze tento zdánlivě uskutečnitelný sen naplnit. Tento sen zůstane vždy jen zdánlivě nadosah, ale nikdy nedojde naplnění. Foglarova realisticky se tvářící fabule je ovšem v jistém smyslu skutečná. Odráží totiž svět chlapecké fantazie, dětských ideálů a iluzí. „*Je to svět odrážející se v infantilní psychice nezatížené životní empirií. Chlapecký pohled na svět je v jistém ohledu velmi zjednodušený. Jeho etika*

¹⁹ Hausenblas, O.: Kdo učí číst?. *Kmen*. 1988, roč. 1, č. 33, s. 3.

²⁰ Vacke, V.: Svět pouze pro chlapce?. *Kmen*. 1988, roč. 1, č. 40, s. 1.

zná převážně jen dobro a zlo. Morální hodnocení jedince je tedy ve světě infantilní etiky závislé pouze na jeho vlastním postoji, na jeho chtění. Vnější determinanty jsou sice registrovány, ale většinou není akceptován jejich kauzální vztah k činu.“²¹ Čtenáři se zdá, že bude-li chtít, je pro něj vše dosažitelné a své neúspěchy přičítá převážně vlastní slabé vůli. Proto také Foglarovi hrdinové prakticky neznají konečný neúspěch. Pokud hrdina bojuje o první místo, dosáhne jej.

Podle Vackeho (československý dramaturg) je Foglarův chlapecký pohled na svět značně schematizovaný, zejména v oblasti etiky. Na druhou stranu, z hlediska gnozeologického, se však svět jeví jako nadmíru komplikovaný a neproniknutelný, a to v otázce bytí a jeho smyslu, o nichž pubescent začíná přemýšlet. Je logické, že vědomí zjitřené těmito otázkami, je nadmíru mýtotvorné (viz naivní představa segregovaného dobra a zla). Nejvýznamnějším mýtem je však mýtus tajemství. Mýtus tajemna plodí mýtus strachu a boj proti němu, neboť strach je kazem na vlastní dokonalosti. Dokonalosti lze dosáhnout překonáním strachu, to je ale podmíněno příležitostí bát se. Dalším mýtem je mýtus dobrodružství, z nichž žádný není nikdy zcela rozbit vpádem racionálna. Rychlé šípy sice získají Tleskačův hlavolam, ale plány létajícího kola, které v něm měly být, zničila voda. Tajemství odkrývá jen další tajemství. „*Dvojaký svět Foglara není vlastně ničím jiným, než poněkud hyperbolizovanou projekcí psychického světa těch, pro něž Foglar píše. V tom tkví jeho psychologické i spisovatelské mistrovství. Ačkoli píše jazykem často primitivním a nešťítí se ani šestákové romantiky, stává se to vše u něj předností. Chce být prostý a jednoduchý, aby zapadal mezi ty, pro něž píše a zároveň tajemný a neproniknutelný, aby stálo za to jej následovat.*“²² Foglar patří k těm šťastným autorům knih pro mládež, kteří nechápu svoji práci jako zdroj obživy, ale kteří ve svých dílech spatřují především poslání. Současné jsou jeho knihy značně autobiografické. Stejně jako ve Foglarově životě i v jeho knihách chybí ženský element. Ačkoli psychika pubescentů je plná úvah o ženách a vztahu k nim, dle dobových konvencí je kontakt chlapce a dívky mezi jedenáctiletými až čtrnáctiletými chlapci považován za cosi nepatřičného a znevažujícího. Svůj sexuálně motivovaný a stále vzrůstající zájem o spolužačky maskují hoši buď hrubostí, nebo korektní nevšímavostí. Foglar pro svůj etický systém zvolil druhou možnost. V jeho světě ženy prostě neexistují nebo se objevují jen v kreslených seriálech, či jako postavy v dospělém věku. (Pozn.: Ve skutečnosti s autorem stati nemůžeme zcela souhlasit, v některých méně známých knihách je ženský element zastoupen také, konkrétně například v *Historii Svorné sedmy*, *Tajemné Řásnovce* – tam byl

²¹ Vacke, V.: c. d., s. 1.

²² Tamtéž, s. 1.

dokonce dívčí klub, a v neposlední řadě také v *Tajemství Velkého Vonta*, kde vystupuje známý klub Amazonek.). Ačkoli je Foglarův svět částečně utopistický, je líčen natolik sugestivně, že mu lze bez problémů uvěřit. Je to dáno tím, že autor sám v něj věří. „*A stejně jako nerozumí mládeži, nechápou mnozí dospělí ani Foglara. Nechtějí být objektivní. Viděli a vidí jen chyby (které si mnohdy sami vymysleli). Ale zapomněli, v čem je Foglarovo dílo i dnes prospěšné a živé. Rychlé šípky kolují pod lavicemi, po vzoru „foglarovek“ se loví „bobříci“ dodnes.*“²³ Foglar dosáhl ve výchovném působení na mládež výsledku jako málokdo. Za 40 let práce s mladými prošlo jeho oddílem přes 800 lidí. Foglar navázal na nejlepší díla dobrodružné literatury typu „Statečných kapitánů“ a „Rolfa Zálesáka“. Jeho knihy *Hoši od Bobří řeky* a *Poklad Černého delfína* jsou pravdivým a napínavým dobrodružstvím z našeho prostředí a zároveň výchovnou instruktáží. I hoši našeho století mohou prožít dobrodružství z jeho knih. Podle Sadeckého dokázal Foglar svému oddílu dát dobrodružství a navíc ho využít k výchovným cílům. Záměrně hyperbolizuje chlapecké touhy. Život jeho hrdinů překypuje dobrodružstvím se všemi klasickými atributy: bloudění, pronásledování, únosy, souboje, bitky, tajemství, hledání pokladu, výprava do neznáma. Autor se zdařile vžil do potřeb mládeže, kterou tak dobře zná jako vychovatel. Jeho postoj je postojem zjitřené fantazie, která vytváří ideální svět „klukovských“ dobrodružství, v němž je koncentrováno všechno tajuplné. Foglar upoutává dobrodružstvím a „vpašuje do něho“ maximum výchovného. Chlapci dělají se zápalem i nejtvrďší „branný výcvik“, je-li zaobalen do nějaké legendy. I v obyčejném světě Foglarových knih žijí obyčejní chlapci. Slabí, nesportovní, z jejichž řad se rekrutují bandy „mladých teroristů“. Foglarovi hrdinové si uvědomují, že žijí jako tisíce ostatních, nudí se a nejsou nijak užiteční. Touží po lepším životě a chtějí dospělým dokázat, co v nich opravdu vězí. Proto utíkají do neznámých čtvrtí a do přírody. Stávají se „Robinsony a bájnými Odyssey“ v novém prostředí, jsou samostatní, cílevědomě hledají velké přátelství a dobrodružství, vypovídají válku svému špatnému já i zlu ve světě kolem. Podrobují se zkouškám, chtějí dokázat vlastní dokonalost, vytvořit pevný kolektiv a stát se organizátory lepšího života mládeže celé čtvrti i města. Ve Foglarových knihách je vytvořen kult vzorného hochy, kterého může dosáhnout každý. Nikdo z Foglarových čtenářů nedostal komplex méněcennosti z dokonalého Roye, Mirka, Luďka, Ládi apod. Naopak, stávají se vzorem. Foglarův hrdina (vždy z průměrné městské rodiny) bojuje o první místo s „tím floutkem“ z „lepší rodiny“. Zastává se opovrhovaných dělnických chlapců a s obyčejnými (mnohdy nepřítelš majetnými) chlapci uzavírá přátelství. Foglar opěvuje lidské kvality prostých hrdinů,

²³ Sadecký, P.: Poznámky na okraj. *Zlatý máj*. 1964, č. 3, s. 105.

kteří rytířsky bojují za práva slabých. Víc dávají, než berou, jsou to nejlepší žáci, jejich slovo je činem, nemluví prostě, nepijí, nekouří, ale přitom jsou to ostří hoši, kteří se o sebe starají až naposled, vše berou sportovně a s klidem. Foglar svým dílem vytvořil metodu neobyčejné sugestivní síly. Působení společensko-mravní daleko převyšuje všechny Foglarovy „literární poklesky.“²⁴

Slovenský politik a autor knih pro děti a mládež, Anton Hykisch, vychází z osobní zkušenosti s „Foglarovkami“. Foglarův Vpřed kupoval od roku 1946 a tajně jej četl pod lavicí. Společně s několika chlapci se přihlásil jako jeden z Foglarových čtenářských klubů a po vzoru hrdinů z Rychlých šípů začal usilovat o to, stát se lepším člověkem. Hrdě také nosil Žlutý kvítek – odznak těch, kteří jdou ostatním vzorem v chování a nesouhlasí s výtržnictvím a jinými formami nemorálního vystupování. Podle Foglarova vzoru později vychovával mládež v Pionýru k samostatnosti. Hykisch podotýká, že výchovné metody, kterým se mnozí kdysi „vysmívali“, by dnes byly žádoucí. Není tu nikdo, kdo by mládež naučil, že má v městských hromadných prostředcích uvolnit starším spoluobčanům své místo. Výchova k individualismu vedla pouze k tomu, že se z našich dětí stali jednotlivci se snahou vyniknout ve věcech, které byly pro hrdiny Foglarových knih společensky nepřipustné, protože ti vulgaritu a vandalismus naprosto odsuzovali. Foglar podle Hykische dává vzor žákům i učitelům. Ukazuje, jak lze ve výchovné praxi využít přirozené soutěživosti dětí a jejich přirozené touhy po poznání. A přitom vychází z prostředků zcela obyčejných. Z prostředků, které do svého kréda vložil i sám Komenský. Ze hry.²⁵

Na podporu Hykischova tvrzení vystupuje se svým příspěvkem také Nataša Tanská (česká spisovatelka a herečka působící u nás i na Slovensku) a pod titulkem „Tak teda Foglar“²⁶ líčí svoje čtenářské zážitky ze setkání s knihami Jaroslava Foglara, které, ač dívka, také kdysi četla. Důraz klade především na atmosféru knihy a její tajuplnost. Její generaci Foglarovy knihy pomáhaly vyhýbat se vnucovaným romantickým brakům z „červené knihovny“. I ona lovila bobříky a kniha pro ni představovala únik z reality a možnost seberealizace. Podle jejího názoru však Foglarovo dílo má co říci také soudobé mládeži. Existují totiž čtenářské požadavky, které zůstávají léta neměnné. Přitažlivost Foglarových knih tak podle ní tkví například v uspokojení dětských tužeb po ozvláštnění všední reality.

I Stanislav Jareš Foglarovo dílo obhazuje. Nejstarší díla pro něj představují propagační agitky na téma kterak tábořit, hrát bojové hry a že je lepší vyrazit do přírody, než se nudit v ulicích měst. Do druhé skupiny řadí knížky otázek protikladu dobra, zla utvářených

²⁴ Sadecký, P.: c. d.

²⁵ Hykisch, A.: Jaroslav Foglar a Slovensko. *Zlatý máj*. 1964.

²⁶ Tanská, N.: Tak teda Foglar. *Zlatý máj*. 1964.

lidskými ctnostmi a nectnostmi. Třetím typem románu je podle něj příběh psychologicky propracovanější a realističtější, příběh knihy *Když duben přichází*. Největšího ohlasu dosahují u čtenářů paradoxně knihy s největším morálním důrazem. To, co čtenáře na příběhu přitahuje, je právě jednoduchost, s jakou je možné hrdiny napodobit a identifikovat se s nimi. Foglarovi hrdinové jsou sice stylizovaní, ale tato stylizace je dána typizací. Autora podle něj nelze typizovat jako romanopisce-realistu, „jeho dílo je kombinací beletrizované literatury naukově-výchovné.“²⁷

„Nemůžeme si již prostě dovolit nechat rezivět zbraně, bojující s takovým úspěchem s flákačstvím, rváčstvím, surovostí, tělesnou a duševní ochablostí, sprostotou, když u nás dosud nebyl Foglar nikým nahrazen a překonán. Tento poctivý člověk, (tedy Foglar), přítel mládeže a pozoruhodný autor si zaslouží, aby s ním bylo spravedlivě a poctivě nakládáno.“²⁸

„Václav Tille, nikoliv nejmenší mezi českými literárními vědci a spisovateli pro mládež, již roku 1903 velmi správně uvažoval o právu na experiment v literatuře pro mládež. Zdůrazňoval, že je nemyslitelné, aby někdo napsal dobrou knížku pro mládež tak, že se vyhne všemu, co podle pravidel v knize pro děti být nemá. Byl toho názoru, a my s ním, že originální literatura může vzniknout jen tehdy, když se autor neohlíží ani na školské předpisy, ani na úřední schválení, ale když ho žene vpřed jen odvaha k experimentu a vnitřní poctivost.“²⁹

Jaroslav Foglar svým dílem inspiroval také tvůrce časopisu ABC, jehož redaktoři po Foglarově vzoru dávali dětským čtenářům na stránkách svého časopisu podněty k zakládání pionýrských raketových posádek, hlídek na ochranu přírody a dívčích klubů, zmínil šéfredaktor časopisu, Vlastislav Toman, v osmém ročníku Zlatého máje.

Spisovatel a pedagog František Továrek tvrdí, že dnešní děti Foglara vůbec neznají a jen „pro generaci jejich otců je mlhavou vzpomínkou.“³⁰ Kritizuje to, že Foglar nepíše o dívkách a pro dívky a že se zaměřuje pouze na výchovu chlapců. Zároveň propaguje soudobé pionýrské hnutí. Chválí Foglara za to, že výchovné působení svých děl nezakládá na povinné dobrovolnosti, že dokáže nadchnout a motivovat. „K dětem je nutno promlouvat, získávat je pro jednu společnou věc několika směry. Jestliže je tedy byt i jen stopa naděje, že některá z Foglarových knih tomu správnému dovede napomoci, proč váhat? Snad proto, že je v něm – jak se občas praví – hodně naivního? Jakoby právě naivita nebyla výsadou dětství!“³¹

²⁷ Jareš, S.: Jsem pro Foglara. *Zlatý máj*. 1964, roč. 8, č. 8/9, s. 406.

²⁸ Tamtéž, s. 406-407.

²⁹ Tamtéž, s. 407.

³⁰ Továrek, F.: Něco na tom bude. *Zlatý máj*. 1964, roč. 8, č. 10, s. 453.

³¹ Továrek, F.: c. d., s. 454.

„Jaroslav Foglar je krásný a vzácný čistý člověk, o jehož občanské i mravní bezúhonnosti nemůže být dnes již nejmenších pochyb. Nelíčený a činorodý zájem o děti, o to, aby žily své dětství jako děti a ne jako mladí starci, se mu stal životním osudem. Divím se, jak se ještě dnes může objevit mezi námi kulturní pracovník, který se odváží veřejně zapochybovat o Foglarových výchovných zásluhách, protože je nezná z bezprostřední zkušenosti.“³²

Bedřich Bösser (český spisovatel a překladatel) sám sebe počítá k těm, kteří již nebyli poznamenáni působením „Foglarovy mise“, ale seznámil se s jeho osobností a považuje jej za obdivuhodného vychovatele. Coby literární kritik (ačkoli samozřejmě shledává jisté nedostatky v estetické kvalitě) nemůže opomíjet „pedagogickou sílu“ Foglarových knížek a výchovné působení na dětské čtenáře. Foglara považuje za mistra v získávání přízně mladé generace, je si vědom toho, že podobně přínosné invence ve výchově současné mládeže momentálně postrádáme. *„Negativní názory a pochybnosti o správnosti, přijatelnosti nebo modernosti Foglarova výchovného cíle vyplývají buď z neznalosti mentality dětského čtenáře a jeho ideálů, nebo z neznalosti Foglarových knih samých. Foglarovy ideové nedostatky byly v podstatě ideovými nedostatky skautingu. Cvičení vlastní vůle samo o sobě sotva kdy mohlo škodit při výchově mladého člověka. Síla vůle je neutrální kvalita jako síla svalů nebo otužilost organismu.“³³*

Bösserovi připadá absurdní považovat skautskou, či přesněji starou indiánskou zkoušku mlčení, hladovění a samoty za výchovu k pasivitě. Naopak. Foglarovi hrdinové jsou podle něj svou přirozeností přímo pudově vedeni k tomu, aby se družili v partách a zakládali skupinky, které početně odpovídají minimálnímu počtu hráčů jednoduchých kolektivních her a nepřesahují počet jejich možného maxima. Tito hrdinové *„tíhnou organicky k jakémusi dynamickému romantismu, kdykoli se jim k tomu naskytne příležitost. Podstatou tohoto romantismu je vůle k činu. K takovému činu, jímž by vystoupili z řady a připodobnili se dospělým hrdinům anebo, a to je tím svůdnější, jinošským hrdinům. Z této vůle vyplývá pak samozřejmá chuť a odvaha k dynamické sebevýchově. Také Skauting je jednou z úloh tohoto selfmademanství, tedy dynamické sebevýchovy a pedagogického voluntarismu. Foglar ukazuje mladým lidem, co s energií a lákavým způsobem před ně předkládá ideál pěstěného charakteru, obalený v romantickém hávu a přizpůsobený individuálním možnostem.“³⁴*

Ve srovnání s jinými autory klade Foglar důraz na názornost a výchovné působení „příkladem“. Ke čtenářům přistupuje individuálně, z pozice autora je oslovuje a tím svému dílu dodává na „sugestivnosti a naléhavosti“. Podle Bössera rozhodně není esteticky necitlivý, ba naopak. *„Vzpomeňme si jen, jak dovede*

³² Bösser, B.: Nejde jen o Foglara. *Zlatý máj*. 1964, roč. 8, č. 11, s. 496.

³³ Tamtéž, s. 499.

³⁴ Tamtéž, s. 499.

realisticky exponovat své knížky, jak v nich vždycky vychází z konkrétní, časové i lokální situace, nebo jak básnivě působí v jeho podání tajuplná atmosféra staroměstských uliček, průchodů a zákoutí.“³⁵ Foglar je však především vychovatelem a jeho posláním je literatura v jistých ohledech nedokonalá, avšak pedagogicky vytříbená. Nedokonalost tedy netkví ve složce estetické, nýbrž stylistické, tvrdí Bössler. Foglar píše tzv. návodovou beletrii – „*to je próza podřizující otevřeně epickou složku i formální estetické požadavky nějaké soustavě praktických návodů k napodobování hrou, má své právo na domovskou příslušnost k širší rodině rozmanitých literárních žánrů a vedle jiných plní také ona svou kulturní, společenskou funkci.*“³⁶

Vladislav Stanovský (český spisovatel, překladatel a sběratel pohádek) píše, že většina Foglarových děl je obratně vybudovaných, neboť „*sice jen varíují několik syžetových schémat a jsou to schémata dost oběhaná, ale varíují je působivě, s velkým smyslem pro kompoziční výstavbu.*“³⁷ Zdůrazňuje také, že Foglarovi nejde o fixování reality, naopak, schválně je vsazuje do mimoprostoru a vytváří tak jistou nadčasovost. Píše literaturu tendenční a proto schematickou, ale to je záměr. Taková je jeho poetika a tomu podřizuje i jazyk.

Milada Matějovicová (spisovatelka, dlouholetá kolegyně a přítelkyně Mileny Lukešové) zase vyjadřuje myšlenku, že „*Foglarovou neoddiskutovatelnou předností je dokonalá znalost klukovské psychiky, klukovských snů a tužeb, proto i vybočování z reality do fantazie se děje tím směrem a v té míře, která je klukovskému myšlení blížká, snad dokonce vlastní.*“³⁸

Foglar sám v článku „Dejte mně konečně slovo“ vyvrací domněnku, že ve svých knihách pohrdá hrubou dělnickou mládeží. Hovoří o tom, že jeho knihy jsou pedagogicky instruktivní, že si opravdu neklade za cíl uměleckou kvalitu jako spíše cíle výchovné. Na odpor se staví také proti tvrzení, že jeho knihy učí mládež protispolečenským myšlenkám. Své stanovisko obhajuje tím, že láska k přírodě nevyklučuje lásku k lidem, ba naopak. Nařčen byl dokonce z šíření bludů a pověr, spojovaných s šamanskými praktikami starých indiánů. Ve skutečnosti představují pro Foglara tyto návody způsob, jak vést mládež k zájmu o polytechnickou výchovu. Také domněnku, že by jeho čtenáři měli trpět pocitem méněcennosti vůči jeho „dokonalým hrdinům“, tvrdě vyvrací. Své tvrzení podtrhuje tím, že jeho knihy se umisťovaly na předních příčkách tuzemských literárních soutěží a polským ministerstvem

³⁵ Bössler, B., c. d., s. 499.

³⁶ Tamtéž, s. 499.

³⁷ Stanovský, V.: Nový Foglar. *Zlatý máj*. 1966.

³⁸ Matějovicová, M.: Foglarův svět klukovských snů. *Zlatý máj*. 1971, roč. 15, č. 3, s. 182.

školské byly doporučeny do školních knihoven. Pozitivního ohlasu se dočkal také od pracovníků moskevského Dětgizu.

2.2 Kritická analýza Rychlých šípů

Rozborem prvního souborného vydání „stínadelských“ příběhů Jaroslava Foglara, které vyšlo v nakladatelství Olympia pod titulem *Dobrodružství v temných uličkách*, se zabývá Vladimír Nezkusil. Ve své kritické stati hovoří o tomto příběhu jako o vyprávění, v němž se dospělý čtenář cítí jako cizinec. Foglar podle něj dospělého čtenáře vnímá jako vetřelce, který se snaží rozbít soudržnost jeho knižního světa. Tento pocit podle něj stíhá nezřídka i čtenáře, kteří byli dříve (v dětství) Foglarovým dílem výhradně nadšeni. Chlapečtí hrdinové se téměř bezvýtku uzavírají do svého vlastního světa, který žije svým životem a v důsledku toho také ovlivňuje veškeré jejich počínání. Je to patrné už z prostoru, do kterého jsou zasazena samotná Stínadla. Nesčetněkrát je zdůrazňováno, že tento tajuplný svět je od svého okolí neproniknutelně oddělen „Rozdělovací třídou“ a dále členěn na bludiště uliček, zákoutí, průchodů, dvorků a náměstíček, která obývají uzavřené skupinky jejich obyvatelstva. Vše, co přichází zvenčí, je a priori cizí a neznámé, tudíž potencionálně nebezpečné. Tato autonomní společenství se průniku cizorodých vnějších elementů brání uzavřeností. V souladu s tím je jedním z hlavních atributů vontského hnutí uzavřenost a nedůvěřivost jeho členů k okolí, čímž se chrání před veškerými vnějšími vlivy. Podobně se chovají i samotné Rychlé šípy, jejichž klub tvoří uzavřenou komunitu. Tato, i každá další (např. Bratrstvo kočičí pracky), zde vykazuje typické atributy. Příběh slaví u čtenářů úspěch nejspíš díky tomu, že dokáže rozvinout iracionální stránky jejich osobností. Pro *Dobrodružství v temných uličkách* je příznačný způsob, jakým Foglar svým hrdinům a spouště jejich čtenářů dává zažívat různá tajemství a záhady. Pro dětského čtenáře je tajemství bytostnější než pro lidi dospělého věku. Ti také z těchto důvodů nerozumějí významu, který autor přikládá například zdánlivě obyčejnému hlavolamu ježka v kleci. Tajemství tu však neslouží pouze jako nástroj navození a udržení napětí. Způsob jeho sepětí s titulním symbolem, jeho transformace z duchovní podoby do něčeho zcela hmatatelného, naopak napovídají, že tento fenomén má pro dětský svět přímo osudový význam. K odhalení tajemství sice nedospívá běžnou poznávací činností (v tomto případě by jistě racionálně uvažujícího člověka napadlo podívat se hlavolamu „na zoubek“ pilkou na železo a s nějakým hledáním nejdelšího ostnu by se vůbec nezdržoval), uplatněním vlastního důmyslu a důvtipu, logickou úvahou, podloženou shromažďováním

a analýzou faktů. Hrdina, který je toho schopen, musí být v první řadě nadán nikoli intelektuálními, nýbrž morálními kvalitami. Například kandidát na Velkého Vonta měl převyšovat svého soupeře mimo jiné i znalostí Stínadel. V rámci voleb měl přinést takový objev, který by významně obohatil vontskou tradici. Závažnost tajemství je přitom zachována tajuplnými obřady, které účastníky váží slibem mlčenlivosti („Nevyzradíme nic, co víme! Mlčenlivost chrání nás!“). Dokonce se dá říct, že jistá jazyková nedbalost, neoriginalita, šed', je tu k dobru věci. Přílišná vynalézavost v tomto ohledu by totiž mohla odvádět pozornost od toho, co je doopravdy podstatné, co se děje a co už tím samo o sobě demonstruje svůj smysl. Jakkoli bývá Foglarovi vytýkána malá péče o umělecké slovo, vynalézavost a formulační ledabylost, pro jeho zacházení s vlastními jmény to neplatí. Zde si naopak dává pozor, aby například jména jeho hrdinů přitahovala pozornost svou nezvyklostí a signalizovala tak rozchod s běžnou poznávací konvencí. Podobně je to i s názvy ulic, plácků, náměstíček, kostelních zvonů apod. Vzniká tak autentický chlapecký svět, odlišný od všech jiných. Přehlížet nelze ani okolnost, že takto zvýrazněná pojmenování pomáhají udržovat i vědomí historické kontinuity. Čas, do kterého je příběh zasazen, není časem skutečné historie, přesto je jednoduchý, přímočarý a periodický. Perspektiva zde není dána posloupností, ale návraty zpět. Události jsou organizovány podle principu analogie a kontrastu, jejichž výrazným ekvivalentem jsou kompoziční postupy založené na principu paralelismu a záporného paralelismu. Krom toho klade Foglar důraz na to, aby kooperace vztahů mezi chlapci směřovala k smysluplným cílům a aby je orientovala k ušlechtilým hrám, sportovnímu zápolení a vytříbenému chování. Žádoucí stav akcentuje připomínání příslušné symboliky a s ní spojenými obřady (žlutý špendlík jako identifikační znak vontského hnutí připomínajícího jeho distanci od nebezpečných rozbrojů, slavnost světél apod.). Takováto organizace směřující k odstranění nekontrolovatelných výbuchů nepřátelství a zakládající své oprávnění na zajímavé a lidsky hodnotné náplni činnosti samozřejmě předpokládá vzájemnou důvěru těch, kdo se na ní podílejí nebo mají podílet. Proto jsou Rychlé šípy vystaveny dokonce dvojí zkoušce důvěry. Aby dokázali, že jsou schopni vyhnout se malicherným nedorozuměním, hrozícím rozložit dětský kolektiv. Na druhou stranu ne vždy nalézají společnou řeč s chlapeckými kolektivy ve svém okolí, což se odráží i v jejich opakovaných misích do Stínadel, kde se jim daří dosáhnout úspěchu vždy jen na určitou dobu. Foglarův svět, protože je založen na mýtech, je převážně světem binárních opozicí. Jeho obyvatelé mohou být buď dobří, nebo zlí, přátelé, nebo nepřátelé. Tento svět proto nelze sjednotit jednotným vyšším zájmem. Viz rovnováha mezi Vonty, která je vždy křehká a nejistá, zrozena z vítězství jednoho nad druhým a měnící se pouze postavením účastníků v nově

uspořádaném celku, nikoli však jejich charakterem. Stačí, aby se jakkoli oslabila pozice Velkého Vonta, a do té doby zdánlivě pevná soudržnost vontské organizace se hrouť, nastává chaos a vrací se doba vzájemného soupeření a nevraživosti. Nikdo si není jist svým postavením, prestiží a bezpečím před šikanou silnějšího. Jednota Stínadel je narušena. Foglar může ve čtenáři vyvolávat i snahu hledat způsoby, jak konečně rozbít železný koloběh střetání dobra a zla, střídání tolerance a zvěle a nalézt takový model soužití lidí, v jehož siločarách budou všichni tlačeni k tomu, že pro ně bude výhodnější upřímně dodržovat všeobecná pravidla hry, než je ze sobeckých důvodů svévolně rušit. Foglarovo vyprávění není tedy pouze dílem fascinace chlapeckým světem a víry v jeho možnosti, ale také skrytou výzvou k zbourání stěn, kterými se izoluje od ostatních, k překročení hranic všech takto uzavřených společenství, dodnes zasévajících mezi lidmi nedůvěru a nenávisť, protože bez toho se žádné, byť sebeušlechtilější úmysly, nedají natrvalo uskutečnit.³⁹

2.3 Foglarovy čtenářské kluby

Ve třicátých letech dvacátého století vycházelo na třicet periodik určených československé mládeži. K nejvýznamnějším patřil časopis Malý čtenář, vydávaný od roku 1882 Vilímkovým nakladatelstvím. „Z dalších můžeme jmenovat Junák, Kulíšek, Mladý svět, katolický Anděl strážný, či ryze dětský Puntík a Srdíčko. Těmto však chybělo větší sepětí se čtenáři, podchytení mládeže k činorodé práci.“⁴⁰ Jaroslav Foglar, začínající vychovatel a literát, vstupuje do této situace s návrhem časopisu, který by měl vycházet z potřeb a zájmů dětí ve věku 10 - 15 let. Foglarův návrh je vydavatelstvím Melantrich přijat. V červnu téhož roku tedy vychází nulté číslo Malého hlasatele z propagačních důvodů zdarma. Od září 1935 začíná periodikum vycházet jako týdeník. Vedením časopisu je pověřen dr. Břetislav Mencák. Foglar, v té době úředník firmy Oskar Stein – velkoobchod s papírem, zůstává ve vztahu k redakci pouhým externistou.

Na začátku 2. ročníku dochází k úpravě názvu a časopis od té doby vychází pod názvem „Mladý hlasatel“, jež se lépe hodí k cílové skupině čtenářů. Do časopisu přispívají osobnosti jako Marie Majerová, Helena Malířová, Jan Matzal Troska, či Josef Věromír Pleva. Mezi výtvarníky nechybí Josef Lada či Vincenc Živný. S novým ročníkem Mladý hlasatel výrazně upevňuje svou pozici mezi předními časopisy pro mládež se stabilizovaným

³⁹ Nezkusil, V.: Rozpory Foglarova světa. *Zlatý máj*. 1991.

⁴⁰ Polák, J.: c. d., s. 11.

nákladem 50 000 výtisků. „*Před Foglarem nepřišel nikdo, koho by napadlo soustředit kolem časopisu organizované skupinky čtenářů, řízené a ovlivňované redakcí do té míry, že postupně vytvoří masové hnutí, stmelené jasně definovaným programem.*“⁴¹

8. května roku 1938, tj. v 36. čísle 2. ročníku Mladého hlasatele, se totiž čtenáři dozvídají o možnosti zakládat čtenářské kluby. Ty je mají vést k „*ušlechtilosti, poctivosti, slušnosti a vůbec všem základním lidským a občanským ctnostem.*“⁴² Přes počáteční skepsi redakce sdružuje Hlasatel již po prvním měsíci na 1000 čtenářských klubů. Odmlka ve vydávání časopisu nastává vlivem mobilizace. Po jejím skončení se mění obsazení redakce. Na post šéfredaktora je jmenován mladý Karel Bureš a ve spolupráci s J. Foglarem (tehdy již úspěšným autorem knih pro mládež) vydávají třetího prosince roku 1938 páté číslo čtvrtého ročníku obnoveného Hlasatele. „*Od sedmého čísla se na zadní stránce zabydluje vzor čtenářských klubů – Rychlé šípy, jejichž poutavé příběhy zpracovává Foglar do komiksového libreta výtvarně ztvárněného dr. Janem Fischerem.*“⁴³ Na konci 4. ročníku má Mladý hlasatel 2 755 čtenářských klubů a s dosaženým nákladem 68 000 výtisků je bezkonkurenčně největším a zároveň nejvlivnějším časopisem pro mládež u nás. Foglar alias Jestřáb v něm vede skautskou hlídku Junácká stezka, řídí čtenářské kluby a píše Rychlé šípy.

V roce 1945, po krátkém působení v časopise Junák, přechází do redakce časopisu Vpřed, kde se opět setkává s Karlem Burešem. Pod jejich vedením dosud nepříliš úspěšný časopis dosahuje podobného ohlasu, jaký měl Mladý hlasatel. Vlivem politických změn v tehdejší Československu je Foglar v roce 1948 jako ideologicky nevhodný autor z redakce „odejit“ bez možnosti dále publikovat. Po roce 1989 dochází k Foglarově rehabilitaci a autor může znovu veřejně publikovat. Je učiněn pokus o obnovu vydávání Mladého hlasatele, ale pro nezáměr je po několika ročnících zastaven.

„*Čtrnáctého července roku 1998 podepsal Jaroslav Foglar darovací listinu, již svěřil svůj osobní literární fond do rukou Památníku národního písemnictví,*“ píše Literární noviny z roku 1999. Foglarův odkaz tedy žije dál.

⁴¹ Tamtéž., s. 14.

⁴² Polák, J.: c. d., s. 13.

⁴³ Tamtéž., s. 17.

3 Zážitková pedagogika a její konkrétní formy

3.1 Projekt a projektové vyučování

Následující oddíl věnuje pozornost teorii a praxi zážitkové pedagogiky jako prostředku výchovy a vzdělávání, se zřetelem k její aplikaci ve formě projektových metod.

„Projektová metoda spojuje učivo jednotící myšlenkou a pracuje na problému v souvislostech, globálně.“⁴⁴

Projektová výuka má své kořeny v pedagogických směrech konce 19. a začátku 20. století v USA. Hlavním průkopníkem byl John Dewey, americký pedagog a psycholog. Jeho vyučovací metody byly založeny právě na projektové formě výuky, směřující k řešení problémů. U nás se tato metoda prosadila ve 30. letech 20. století zásluhou Stanislava Velinského. Praktickou stránkou metody se zabývali Josef Úlehla, Václav Příhoda, Stanislav Vrána nebo Jan Uher. Dnes, kdy je vzdělávání čím dál více individualizováno, směřují tendence k potřebě změn v pojetí výuky čím dál častěji a projektová metoda má mezi nimi čestné místo.

Josef Valenta říká: *„Projekt je aktivní učení, užitek a zkušenost a dílo svého druhu, vyrůstající jen z konkrétního setkání určitého učitele s určitými žáky (jakéhokoli věku) v určitém čase a prostředí.“⁴⁵*

Úspěch projektové výuky tkví především v promyšlenosti a organizovanosti. Projekt má svou teoretickou i praktickou stránku a dotýká se zájmů a potřeb účastníků i realizátorů. Vychází z konkrétní problematiky a směřuje k předem daným cílům. Je prakticky upotřebitelný, působí komplexně, probouzí zájem o učení a tím vede k seberegulaci. Základním prostředkem je uspokojení potřeb a zájmů žáků. Interdisciplinární přístup umožňuje orientaci v procesu i výsledku realizačních snah. Důležitou složkou je kooperativní způsob práce a propojení se životem a společností. Motivuje žáky ke spolupráci, diskusi, získávání informací a řešení problémů, čímž naplňují klíčové kompetence obsažené v RVP ZV.

Chceme-li vytvořit a realizovat projekt, musíme znát jeho podstatu. Například to, že na rozdíl od integrované tematické výuky je projekt spíše experimentálního charakteru. Zaměřuje se na objevování, ověřování hypotéz či řešení problému a směřuje ke změně, k dosažení určitého záměru či idey. Jednotlivé aktivity se vzájemně prolínají, navazují na sebe

⁴⁴ Poleníková, A.: *Projekty v rámci školních vzdělávacích programů*. Praha: Národní institut pro další vzdělávání, 2009. s. 6.

⁴⁵ Tamtéž, s. 9.

a podmiňují se. Žák se spolupodílí na celé výstavbě projektu, včetně volby tématu. Učitel je zde pouhým facilitátorem. Projektový plán zasahuje do života celé školy, obce, regionu, apod.

Žákovský projekt lze vymezit jako „komponentu vyučovacího procesu, která v sobě obsahuje pohyb a dynamiku.“⁴⁶ Podstatou není výsledný produkt, ale cesta k němu. Tedy přesněji přechod od myšlenky k činu. Je to také vzdělávací strategie, která poskytuje dostatečný prostor pro: „realizaci potřeb a zájmů žáků, rozvoj kompetencí, seberealizaci, motivaci, změnu rolí ve vyučování, implicitnost role učitele, orientaci na prezentaci výsledků, týmovou spolupráci, aktualizaci školních podnětů, interdisciplinaritu, společenskou relevantnost a změnu pojetí školy.“⁴⁷

Projektový plán je sestavován na základě výchozích bodů, mezi které patří: cílová skupina, časový a personální harmonogram, propagace, počet účastníků, místo realizace, oblast sociálních vztahů a jejich klimatu, metody a formy práce, naplnění cílů ŠVP, pomůcky a materiální prostředky, stanovení úkolů a jejich kritériálního hodnocení a autoevaluaci.

Projektové vyučování vychází z koncepce Deweyovy „pragmatické pedagogiky“, která vznikla na konci 19. století v Americe. Tato koncepce byla založena na učení prostřednictvím zkušenosti a experimentu. Ze stejné koncepce vychází také tzv. „learning by doing“ – učení činností. Tyto myšlenky dále rozpracoval W. H. Kilpatrick. Spojené státy do té doby kopírovaly školskou tradici z Anglie, kde převládaly Pestalozziho pedagogické ideje. Od sedmdesátých let se ke slovu dostává herbartovská škola a ve stejné době jí konkurují představitelé progresivní formy výchovy, opírající se o myšlenky Rousseaua. Kritika formalismu tradiční školy vedla k hledání nových forem edukace a spojování školy se životem. Díky tomu v roce 1918 vychází Kilpatrickův spis *The project Method*, který překonává tradiční pedocentrismus a ukazuje světu novou, tvůrčí metodu vyučování – projekt. Školní projekty rozdělil do několika typů. První z nich spočívá v realizaci jakékoli myšlenky, přičemž žák prochází několika předem danými fázemi – zamýšlí se nad cílem a obsahem své činnosti, plánuje strategie její realizace, myšlenku realizuje a na závěr posuzuje, zda a jakými prostředky cíle dosáhl. Druhý typ je zaměřený na zážitek a zkušenost, kterou si žák odnese. Třetím představitelem je projekt založený na učení řešením problému intelektuálního charakteru a čtvrtá a poslední možnost spočívá v osvojení si určité znalosti nebo dovednosti prostřednictvím kroků popsaných v prvním bodě. Důležitá je především Kilpatrickova myšlenka žakovy osobní zainteresovanosti, ze které další koncepce vzdělávání vycházejí.

⁴⁶ Poleníková, A.: *Projekty v rámci školních vzdělávacích programů*. Praha: Národní institut pro další vzdělávání, 2009. s. 16.

⁴⁷ Tamtéž, s. 16.

Do prvorepublikového Československa proniká myšlenka pragmatického přístupu díky spisům českých pedagogů, kteří v USA studovali. Průkopníkem byl především Deweyho žák, Václav Příhoda, který navrhl jednotnou koncepci diferencované, „pracovní školy“. Pojetí zážitkové pedagogiky je však u nás specificky vyhraněné vůči zahraničí. Zážitková pedagogika u nás byla aplikována formou spolků, typu: Junák, Foglarovy čtenářské kluby, Tábornické školy, Prázdninová škola Lipnice aj.⁴⁸ Tyto spolky kladly důraz na princip působení prožitku, zážitku a zkušenosti jako prostředků učení a poznávání. Procesuální stránka jejich získávání je nazývána dramaturgií. Nejčastějším prostředkem je hra, kterou dosahujeme maximálního rozvoje osobnosti.

Hrou získáváme zážitky, které jsou individuální, jedinečné a nenahraditelné. Dalšími znaky jsou intencionálnost, nepřenositelnost a komplexnost. Na Junáka, Lesní moudrost a tramské hnutí v šedesátých letech myšlenkově navazuje tzv. „tábornická škola, která situovala svou činnost na Sluneční paseku pod Křemešním. Zálesácké a sportovní prvky vedly k utužování těla i ducha a poprvé se zde objevují moderní prvky rekreačního pobytu v přírodě. Pod vlivem myšlenky japonského architekta Kenzo Tance měla být příroda inspiračním zdrojem lidské tvořivosti, po vzoru antiky a renesance. To už se dostáváme do počátku sedmdesátých let, kdy se u nás prosazují tělovýchovné a kulturní aktivity, které *„nabízí romantiku aktivními prostředky a mobilizují citové, morální a intelektuální schopnosti.“*⁴⁹

Koncepční výstavba zážitkové pedagogiky Prázdninové školy Lipnice působí vytvářením nestandardních, často náročných situací, ve kterých jsou účastníci nuceni jednat. Řešení problému provází překonávání vnitřních i vnějších překážek. Dochází tak k prohlubování kreativity i fantazie, rozvíjení tvůrčí schopnosti atd. Účastníci se učí pracovat ve skupinách a rozvíjením sebedůvěry zlepšují svůj pohled na sebe sama. Své potřeby uspokojují posilováním sociálních kompetencí a vztahů, udržováním vlastní psychické rovnováhy a změnou v hodnotovém systému.

Na sociokulturní úrovni vedou lektoři své žáky k odpovědnosti, dalšímu vzdělávání a osobnostnímu rozvoji. Pracují se skupinovou dynamikou a motivují žáky k samostatné práci formou sbírání a třídění informací a aktivní zodpovědnosti za vlastní zdraví. Okamžitou, důslednou aplikací poznatků dochází k vytvoření dovednosti, která je trvalejšího charakteru. Důležitá je také reflexe – zpětná vazba, která rozvíjí i samotného tutora. Zároveň směřuje k uvědomění a vyjádření prožitku, pochopení a zafixování a uchování dané zkušenosti pro

⁴⁸ Hanuš, R.; Chytilová, L. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. 192 s.

⁴⁹ Tamtéž, s. 14.

účely pozdější aplikace. Dobře ukotvené znalosti lze později aplikovat i na jiné situace a poznatky tak globalizovat. Víme, že zvnitřněné zkušenosti se ukládají do tzv. zóny komfortu (zkušenosti a bezpečnosti), kde jsou „vstřebávány“ a později znovu vybavovány. Tento princip nám zaručuje, že známé věci nevyhodnocujeme jako nové a potencionálně nebezpečné, tudíž nemusíme být neustále „ve střehu“. Od zóny komfortu vede cesta k růstu a rozvoji, kdy zvnitřňujeme neznámé či nepoznané. Protipóly zde tvoří nedostatek a přebytek podnětů, jakožto faktory demotivující. Někde mezi nimi nalézáme „stav plynutí“, při kterém máme pocit objevování a tvoření něčeho nového. Hranice mezi nudou a úzkostí je úzká a není snadné zůstat v mezích „mantinelů“, které vedou k růstu. „Hybnou silou chování a jednání“ je motivace. Ideálem je propojení vnější a vnitřní (tedy musíme a zároveň chceme naplnit daný cíl).⁵⁰

Základními rysy zážitkové pedagogiky a také jejich nespornou výhodou jsou dobrovolná spolupráce zúčastněných, všestranný osobnostní rozvoj rozvíjený prostřednictvím vlastního jednání, odbourání předsudků a vytváření vlastních názorů na skutečnost. Posilujícím prvkem je také společné překonávání problémů, díky kterému jsou konkurenční síly vyrovnány a soutěživost má zdravý charakter.

Má-li být zážitkový program prospěšný, musí úkoly kladené na skupinu odpovídat její věkové (tzn. intelektuální a fyzické) úrovni a cíl směřování má být smysluplný a jasně formulovaný, abychom na něm později mohli stavět. K naplnění tohoto cíle mohou členové zvolit několik cest, podle Hahna totiž „*nezáleží na shromažďování vědomostí, ale otvírání cest k prožitkům, které lidem pomáhají odhalovat jejich dosud skryté síly a schopnosti.*“⁵¹ Hahn popisuje rizikové jevy dnešní společnosti, mezi něž řadí: sníženou fyzickou zdatnost, pasivní formu zábavy, celkové snížení aktivity, nízkou schopnost sounáležitosti, nezodpovědnost a přílišnou pohodlnost. Naprosto se podle něj vytrácí pečlivé a iniciativní jednání, což vede k rizikovým jevům ve společnosti. Říká, že bychom lidem měli dát příležitost „*objevit sebe sama*“, ⁵² mají se radovat z úspěchů a umět přijmout prohru, na chvíli se odpoutat od egoistického smýšlení a krom mluvení dokázat i mlčet. Mají se cvičit v představitosti, organizačních schopnostech v oblasti časových a činnostních plánů i plánů do budoucnosti. Děti mají být vedeny k přesvědčení, že lidé jsou si rovni.

Na Hahna navázala organizace Outward Bound, která jako prvořadá stanovila sebezpoznání, v němž je „*hlavním úkolem instruktora pomoci účastníkům překonat jejich*

⁵⁰ Hanuš, R.; Chytilová, L. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009.

⁵¹ Hanuš, R.; Chytilová, L., c. d., s. 24.

⁵² Tamtéž, s. 25.

*obavy a ukázat, že jsou schopni dokázat více, než si myslí.*⁵³ O mnoho let později (1971) vznikla v Americe Mezinárodní nezisková organizace Project Adventure, která vytvářela zkušenostní programy s prvky dobrodružství. Smyslem bylo docílit zlepšení školského a mimoškolského vzdělávání. K těmto účelům sloužily kurzy zvyšující kvalifikaci pedagogických pracovníků. Cílem těchto kurzů bylo naučit pedagogy rozvíjet osobnostní růst dítěte, jeho inteligenci a praktické dovednosti a vytvářet ve škole pozitivní klima, založené na důvěře a zdravých vztazích.

Ve dvacátém století je podle Kalba nejvlivnější vzdělávací teorií Deweyho demokratický přístup. Tento americký pedagogický reformátor tvrdí, že dítě se nejlépe učí zkušeností. Tím, že pozoruje, přemýšlí a usuzuje. Osobnostního růstu a rozvoje dosahujeme tím, že na stávající zážitky vážeme nové. Vzniká tak řetězec zkušenostního učení, který podle Lewina zahrnuje konkrétní zkušenosti, ohlédnutí a reflexi, utváření abstraktních návrhů a zobecnění či testování důsledků návrhů v nových situacích.

Pro výchovu v přírodě je krom učení se prostřednictvím důsledků vlastního jednání typické také *„zřikání se předstíraných obrazů světa ve prospěch dopracování se vlastních názorových struktur a demokratická spolupráce místo autoritativního přístupu.*“⁵⁴

Hovoříme-li o moderním vyučovacím procesu pod záštitou školské instituce, využívá zážitková pedagogika práci v týmu, akční a kooperativní učení, či situační a příběhové drama.

Stanislav Vrána, zakladatel pracovní školy ve Zlíně, je autorem definice projektu jako učební metody. Projekt je podle něj podnik, za jehož výsledky je žák zodpovědný a kterým sleduje a naplňuje určitý cíl. Podle Pedagogického slovníku (2003, s. 184) je projektové vyučování založeno na projektové metodě a mohou mít formu *„integrovaných témat, praktických problémů a ze životní reality nebo praktické činnosti, vedoucí k vytvoření nějakého výrobku, výtvarného, či slovesného produktu.*“⁵⁵

V přehledu uvádíme dle Hanuše a Chytilové jak žáky motivovat:

- Neponižovat je.
- Všímat si maličkostí.
- Nikoho nepreferovat.
- Podporovat osobní rozvoj.

⁵³ Tamtéž, s. 25.

⁵⁴ Tamtéž, s. 83.

⁵⁵ Hyplová, J.: *Využití projektového vyučování k rozvoji čtenářské gramotnosti žáků základní školy*. Ostrava: Pedagogická fakulta Ostravské univerzity v Ostravě, 2010. s. 35.

- Být náročný co se týče plnění požadavků a nebát se „*delegovat úkoly*.“⁵⁶
- Účastníky chválit a projevit jim důvěru.
- Všechny (byť i nepatrné) změny včas ohlásit.
- Osobně se zapojit a šířit pozitivní emoce.
- Účastníkům dopřát svobodu vyjadřování.
- Podporovat kreativitu účastníků.

Hravou formou můžeme rozvíjet následující oblasti inteligence: složku jazykovou, hudební, matematicko-logickou, prostorovou, pohybovou, intrapersonální, interpersonální a vztah k přírodě.⁵⁷

Rozlišujeme následující formy projektové výuky:

- Dramatická výchova (např. tvořivá nebo výchovná dramatika). Uplatňují se v ní metody her, cvičení, dramatizace a improvizace.
- Konstruktivismus – prostředkem zpracování již získané zkušenosti nebo poznatku.

*„Projektová metoda je cílenou a organizovanou učební činností, intelektovou i praktickou, která je koncentrována kolem určité základní ideje a za kterou děti přebírají značnou část odpovědnosti. Jejím cílem je přinášet změny osobnosti dítěte především cestou získávání zkušeností.“*⁵⁸

Příprava a realizace projektu probíhá dle Vybírala v krocích:

- Volba tématu a zaměření.
- Určení cílové skupiny.
- Specifikace cílů.
- Vytvoření realizačního týmu a rozdělení rolí.
- Zajištění zázemí, materiálu a služeb (např. stravy...).
- Tvorba programu.
- Tvorba rozpočtu.
- Snižování nákladů (získáním finančních prostředků z grantů apod.).
- Propagační činnost.

⁵⁶ Hanuš, R.; Chytilová, L. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, s. 69.

⁵⁷ Hanuš, R.; Chytilová, L. c. d.

⁵⁸ Vybíral, M. *Od zkušenosti k poznání*. Plzeň: Pedagogické centrum, 1996. s. 3.

- Kontakt s účastníky.
- Práce v týmu před akcí, v jejím průběhu a po akci.

3.1.1 Projekt

Projekt je podle Killpatricka „učivem směřujícím k dosažení určitého cíle.“ Projekty dělíme na „problémové, konstruktivní, hodnotící a drilové,⁵⁹ podle místa konání školní, domácí a spojitě.⁶⁰ Valenta dělí projekty také podle počtu žáků: *individuální či kolektivní a projekty umožňující spojit společné aktivity s individuálními*. J. Maňák a V. Švec *člení projekty podle časového rozsahu na krátkodobé, střednědobé, dlouhodobé a mimořádně dlouhodobé.*⁶¹ Kratochvílová analyzuje projekty na typ „*strukturovaný a nestrukturovaný.*“ Navrhuje také způsoby organizace projektu: pro jeden předmět, pro několik příbuzných předmětů, blízké vzdělávací oblasti a „*projekty nepředmětové respektující průřezová témata RVP ZV.*“⁶²

Základní schéma projektování tvoří záměr, plán, provedení a hodnocení. Práce na projektu zároveň respektuje přirozený proces učení s jeho fázemi. Konkrétně evokací, uvědoměním a reflexí. V první fázi žák vychází z prekonceptů, které se vztahují k danému učivu. Porovnává dosavadní vědomosti, dovednosti a zkušenosti s novými poznatky a obohacuje se o nové informace. Ve fázi uvědomění se tyto myšlenky třídí a ukládají a v závěrečné fázi má žák možnost znovu se k nim vrátit a ujasnit si dosud nepochopené. Prostřednictvím projektového vyučování žák rozvíjí všechny klíčové kompetence (k učení, řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské a pracovní).

Projekt je založen na principu „koncentrace“ kolem zkoumaných témat a výchovně vzdělávacích cílů. Účastníkům projektu přináší osobnostní změny a poznání, získané na základě zpracování určité zkušenosti. Je založen na komunikaci a kooperaci zúčastněných. Při realizaci projektu vycházíme ze čtyř základních bodů. Musíme si stanovit záměr, s jakým projekt vytváříme a formulovat tak jeho východiska a cíle. V další fázi plánujeme náplň projektu a následně jej realizujeme. V závěrečné fázi dochází ke shrnutí (zhodnocení) projektu a jeho výsledků.⁶³

Projekty také umožňují integrovat poznatky z různých oborů a realizovat obecné cíle základního vzdělávání. Projekt bývá považován za komplexní vyučovací metodu, organizační

⁵⁹ Valenta, J.: *Pohledy*. Praha: IPOS ARTAMA, 1993. s. 5.

⁶⁰ Tamtéž, s. 6.

⁶¹ Maňák, J.; Švec, V.: *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. s. 169.

⁶² Kratochvílová, J., *Teorie a praxe projektové výuky*. Brno: Masarykova univerzita, 2006. s. 47.

⁶³ Vybíral, M. *Od zkušenosti k poznání*. Plzeň: Pedagogické centrum, 1996. s. 5.

formu vyučování nebo je pojímán jako specifický způsob zpracování obsahu učiva (jeho koncentrace) či typ vzdělávací strategie.⁶⁴

3.1.2 Projektové vyučování jako prostředek rozvoje čtenářské gramotnosti žáků základní školy

„Současná škola směřuje k rozvíjení aktivní samostatné osobnosti žáka prostřednictvím klíčových kompetencí, představovaných souborem vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot, které budou využitelné pro celoživotní učení, každodenní život a práci. Předpokladem k jejich dosažení je čtenářská gramotnost, ...která se stala středem zájmu mnoha mezinárodních výzkumů (SIALS, RLS, PIRLS, PISA).“⁶⁵ Ve smyslu čtenářské gramotnosti je vnímáno „dekódování textu a jeho kritické posouzení, dále aktivní práce s textem a jeho využití pro rozvoj žákova potenciálu.“⁶⁶ Žák by měl být schopen vybrat z textu důležité informace a ty posléze vysvětlit a zasadit do širších souvislostí. Ke zvýšení čtenářské gramotnosti měl svým zavedením přispět i Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. Podle výsledků testů čtenářské gramotnosti čeští školáci nemyslí kriticky a nejsou vedeni k „posuzování různých typů textů a k zaujímání vlastních stanovisek, ani k funkčnímu vyhledávání informací.“⁶⁷ Funkční gramotnost je spojována s dospělým věkem a představuje schopnost aplikovat čtením získané poznatky prakticky v běžných životních situacích. Rozlišujeme čtyři typy gramotnosti. Základní (bázovou) gramotnost, získávanou během nácviu čtení, čtenářskou gramotnost, která představuje schopnost textové informace zpracovávat a převádět do praxe. Podle P. Gavory (slovenského badatele) tvoří třetí fázi sociálně-kulturní jev gramotnosti a čtvrtou negramotnost, jako důsledek e-komunikace.

Ovládnutí techniky čtení je podmínkou čtení s porozuměním. Uvědomělé čtení zároveň podněcuje čtení výrazné. Vzniká tak uzavřený kruh mezi vnímáním vizuální podoby textu a jeho významového obsahu a jedno bez druhého není možné. V procesu čtení musí žák nejprve porozumět vztahům mezi aktuálními a nově získanými znalostmi a teprve posléze vyvodit obecnější závěr. Tyto jevy označujeme jako procesy „*elaborace a inference*.“⁶⁸ Porozumění psané formě textu závisí na dílčích aspektech, jimiž jsou: získávání informací, jejich interpretace a kritické posouzení. Čtenář musí umět najít souvislosti mezi textovou

⁶⁴ Tomková, A., Kašová, J., Dvořáková, M. *Učíme v projektech*. Praha, 2009.

⁶⁵ Hyplová, J.: *Využití projektového vyučování k rozvoji čtenářské gramotnosti žáků základní školy*. Ostrava: Pedagogická fakulta Ostravské univerzity v Ostravě, 2010. s. 5.

⁶⁶ Tamtéž, s. 5.

⁶⁷ Tamtéž, s. 6.

⁶⁸ Tamtéž, s. 11.

rovinou a vnějším světem. Měl by být schopen propojit obsah čteného se znalostmi získanými jinými prostředky a porovnat formální rovinu daného textu s výrazovými prostředky jiných autorů. Pro ověření těchto schopností používají mezinárodní výzkumné společnosti úlohy na různém stupni obtížnosti. Nejtěžší jsou ty, které vycházejí z informací abstraktního charakteru. Respondenti se zabývají přiřazováním informací formou lokalizačních, cyklických, integračních a generativních úloh. Pracují například se synonymními výroky, informace řadí a spojují, aby je následně integrovali, nebo mají sami vytvářet náležité kategorie textových jevů.

Čtení (resp. vyhledávání informací zrakovou cestou a jejich třídění) je východiskem pro rozvoj většiny klíčových kompetencí. RVP však většinou pracuje s pojmem „*čtení s porozuměním*.“⁶⁹ Tento pojem je však zavádějící, neboť v něm není explicitně vyjádřeno, že čtení představuje také nástroj efektivního celoživotního vzdělávání a má být rozvíjeno mezipředmětově. Od žáka druhého stupně základní školy je očekávána schopnost diferencovat, porovnávat a kriticky hodnotit objektivní skutečnosti od subjektivních názorů a hodnocení. „*Předpokládá se, že žák bude vyhledávat klíčová slova, formulovat hlavní myšlenky textu, pořizovat poznámky a výpisky a že bude schopen uspořádat informace v textu s ohledem na jeho účel. V literární výchově se od žáka očekává, že bude uceleně reprodukovat text, popisovat strukturu a jazyk literárního díla a vlastními slovy bude interpretovat jeho smysl.*“⁷⁰ Žák druhého stupně by měl být schopen odhalit rozdíl ve stylistice jednotlivých spisovatelů a subjektivně zhodnotit svůj čtenářský zážitek, vyjádřit svůj názor a zhodnotit působivost uměleckého díla. Zároveň by měl být schopen vytvořit vlastní literární text a rozlišit brak a kýč od literatury hodnotné. Očekává se, že své názory dokáže podložit vhodnými argumenty a že se bude umět orientovat „ve světě literární produkce.“ To zahrnuje přehled o historické i současné literární tvorbě, základních směrech, žánrech, druzích a tvůrčích literárních textů. Dále znalost a schopnost porovnávat různá zpracování jednoho námětu a vyhledávání a třídění informací z různých zdrojů (katalogy knihoven, média a jiné moderní informační prostředky). Základním prostředkem výuky čtení s porozuměním je práce s textem. Ta zahrnuje zpracování informací a následné pochopení významu celého textu. Předpokladem pro pochopení textu je přiměřená slovní zásoba daného žáka, schopnost chápat sémantický obsah jednotlivých slov a slovních spojení. Ta je odvislá od mnoha proměnných. Příkladem uveďme intelektuální potenciál, dosavadní zkušenosti jedince, jeho preference, prostředí, ve kterém žije a ze kterého pochází, a předpoklady pro rozvoj kompetence k učení.

⁶⁹ Hyplová, J.: c. d., s. 11.

⁷⁰ Tamtéž, s. 20.

Učitel nemůže žáky naučit porozumění, ale může je vést k tomu, aby procvičovali práci s různými texty, aby našli oblast, která je zaujme a kde se mohou sami realizovat. Motivovat je, aby si k literárnímu umění vytvořili pozitivní vztah, aby sami zjistili, že čtení nevyužijí jen ve škole, ale bude se jim hodit především v osobním, pracovním a společenském životě.

3.2 Rozvoj čtenářské gramotnosti v literární výchově

Jedním z cílů literární výchovy je osvojení vysokého stupně čtenářské gramotnosti. Klíčovým prvkem k jejímu dosažení je čtení s porozuměním. Žákovi umožňuje pracovat s informacemi a významně tak rozšiřuje potenciál rozvoje jeho schopností. Literární výchova velmi úzce souvisí s výtvarnou, hudební a dramatickou výchovou, ale také společenskovědními obory, jako je dějepis a občanská výchova. Tato provázanost umožňuje rozvíjet mezipředmětové vztahy, poznatky propojovat, fixovat a vychovávat žáky také po stránce morálních kvalit. Průřezová témata jsou tvořena např. osobnostní a sociální výchovou, výchovou demokratického občana, výchovou multikulturní, k evropanství, environmentální či mediální. Na literárních textech lze demonstrovat morální hodnoty a interakcí s nimi formovat postoje žáků. Čtenář konfrontuje své vlastní zkušenosti s poznatky nabízenými textem a je tak motivován k řešení problémů či situací v něm obsažených. Tím formuje svoji osobnost po stránce hodnotové a postojové. Rozvojem integrace poznatků dosahujeme lepšího chápání, ale také vyšší úrovně čtenářské gramotnosti. Žáci jsou vedeni k tomu, aby informace vyhledávali, třídili a analyzovali, aby však textu zcela porozuměli, musí jednotlivé poznatky znovu syntetizovat. Tak se celý kruh uzavírá. Spektrum dovedností, kterými je tvořen, popisuje Řeřichová takto: „Čtenáři mají nejen pochopit strukturu textu a záměr autora, ale musí umět sledovat postup argumentace, srovnávat a vyhodnocovat informace v textu, činit závěry, rozpoznat nosné informace, poznat, jak je text vystavěn, aby byl přesvědčivý a splňoval svůj účel, a dát do souvislosti to, co přečtou, se svými vlastními zkušenostmi a vědomostmi. Musí se také naučit posuzovat hodnověrnost toho, co čtou, pomocí informací z jiných zdrojů a zvažovat vnitřní logiku a soudržnost předkládaných myšlenek a informací.“⁷¹

Jestliž žák textu porozumí či nikoli, záleží na faktorech náročnosti textu, dosavadních znalostech žáka, naučených strategiích přístupu k práci s textem a také na tom, jaký postoj k textu zaujímá. Hlavním účelem projektové metody práce je rozvoj tvořivosti. Pracuje se se syntézou, imaginací, elaborací (rozvíjením nové myšlenky) atd.

⁷¹ Řeřichová, V.: Rozvoj čtenářské gramotnosti a literární výchova na ZŠ. In *Tradiční a netradiční metody a formy práce ve výuce českého jazyka na základní škole*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2002, s. 46.

4 Povědomí čtenářů o „Foglarovkách“

Z průzkumu Cyrila Valšíka vyplývá, že v roce 1964 žáci základních škol z osmdesáti procent dávali přednost knihám dobrodružného charakteru a mezi třemi nejoblíbenějšími knihami se u mnohých z nich objevilo také jméno Jaroslava Foglara.⁷²

Otázkou, zda je Foglar v povědomí čtenářů, se ve stejném roce zabýval také Čs. rozhlas v Ostravě. Průzkum prováděli zaměstnanci rozhlasu a to tak, že se náhodně ptali 163 lidí dospělého věku a 150 chlapců. Účelem bylo zjistit, jak dobře lidé Foglara a jeho dílo znají. Z průzkumu vyplynulo, že starší generace zná lépe knihy samotné než jejich autora. Nejlépe si lidé pamatovali knihu *Záhada hlavolamu*. Důležitým poznatkem bylo, že znalosti a stupeň zainteresovanosti do života a díla J. Foglara souvisely s věkem respondentů. Mnohem známější byly Foglarem redigované časopisy, kdo však četl *Rychlé šípy* v knižní podobě, ten o nich také vyprávěl s mnohem větším emocionálním zabarvením. U mladých chlapců bylo patrné, že dávají přednost příběhům z exotického prostředí, světa techniky a fantazie, ale také problematice mezilidských vztahů a že hrdina by jim měl být vzorem. Z výzkumu vyplynulo, že soudobí čtenáři „nemají spisovatele, vychovatele Foglarova typu, který by se svým řádem, etikou, pedagogickým systémem, účinností a atraktivností, stal průraznou vůdčí a organizačorskou osobností.“⁷³ V neposlední řadě je vhodné zdůraznit, k jakému stanovisku iniciátoři výzkumu došli. V závěrečném shrnutí totiž uvádějí, že „Foglar zřejmě má co říci i dnešním chlapcům“ a máme s ním počítat.⁷⁴

A jak se situace od roku 1964 změnila? V rámci projektu Stínadla se bouří jsme v roce 2011 provedli průzkum u osmadvaceti respondentů různého věku, kteří se projektu zúčastnili. Jednalo se o dvacet osob ženského a osm osob mužského pohlaví, jež písemně odpověděly na některé otázky týkající se svého osobního vztahu k životu a dílu J. Foglara. Na otázku, zda znají Jaroslava Foglara, odpověděla většina respondentů kladně. Třináct se vyjádřilo pro jednoznačné ano, deset volilo odpověď „spíše ano“ a pouze pět respondentů, většinou mladšího věku, odpovědělo „ne“ nebo „spíše ne“. U chlapců jsou odpovědi jednoznačné. Ani jeden z nich nepochybuje o tom, že by Foglara dostatečně neznal. Možná to souvisí s tím, že většina z nich se zúčastnila minulých ročníků stínadelské hry. Ale jistou roli v tom může hrát i chlapecká suverenita, která nepřipouští neznalost, jak ostatně vyplynulo z kontrolních otázek výzkumu z roku 1964, kdy chlapci odpovídali „vševědoucně“ – „znám, četl jsem...“ i v případech, kdy se jednalo o neexistující knižní titul a byli schopni dokonce „vybájit“

⁷² Valšík, C.: Diskutabilní Foglar?. *Zlatý máj*. 1964.

⁷³ Jírek, B.: Počítejme s Foglarem. *Zlatý máj*. 1964, roč. 8, č. 11, s. 507.

⁷⁴ Jírek, B.: c. d.

fiktivní děj této knihy.

V našem výzkumu děvčata častěji připouštěla nedokonalou znalost, a svými vědomostmi si tudíž bylo stoprocentně jistých jen pět dívek. Naproti tomu v otázce znalosti Rychlých šípů odpovědělo kladně celkem 14 děvčat a o dobrodružství této klukovské party nikdy neslyšelo jen šest z dvaceti dívek. Něžnému pohlaví opět tvrdě konkurují chlapci, kteří se jednomyslně shodují na tom, že Rychlé šípy „dokonale“ znají. Všech osm chlapců o nich četlo v knize, pět zhlédlo film a přečetlo komiks a seriál sledovalo dokonce šest z osmi chlapců. Dívky (celkem osm) četly především knižní a komiksovou (7) verzi a dvě děvčata sledovala seriálové zpracování. Z celkové statistiky tak vyplývá, že nejčastěji sahali respondenti po knize (celkem 16 čtenářů), které zdatně sekunduje komiksová verze s dvanácti čtenáři. Nad filmovou verzí (5 diváků) však překvapivě vítězí pravděpodobně snáze dostupné a známější seriálové zpracování (8 znalců).

5 Projekt Stínadla se bouří

Kapitola věnovaná hře „Stínadla se bouří“ vychází z příprav a realizace stejnojmenného projektu zaměřeného na rozvoj čtenářské gramotnosti, který vznikl v souladu s požadavky RVP pro základní školy a staví na principech pedagogiky prožitku.

Celoměstská hra „Stínadla se bouří v Adamově“ je vystavěna na úplných, podrobně zpracovaných, závazných pravidlech (zčásti vžitých z předchozích let), která všichni zúčastnění dodržují. V průběhu soutěže prochází účastníci fázemi iniciativní hry, kdy společně řeší daný problém. Projekt využívá simulovaného prostředí, pracuje s inscenací (procesem řešení) a dramatickou formou vytváří modely mezilidského kontaktu a vzájemného střetávání. Předlohou hry byly Foglarovy knihy *Záhada hlavolamu a Stínadla se bouří*, případně komiksové či filmové zpracování. Děj knihy je přenesen do reálného městského prostředí. Skupinky soutěží o vítězství v jednotlivých disciplínách. Cílem hry je dosáhnout potřebného počtu bodů pro dosažení titulu Velkého Vonta a na rok symbolicky převzít vládu nad Stínadly. Vítězné družstvo obdrží putovní talisman – ježka v kleci. Ostatní účastníci také neodejdou s prázdnou, dostanou věcné odměny tematicky vázané k Jaroslavu Foglarovi a SPJF a všichni účastníci navíc dostanou pamětní listy podepsané všemi organizátory.

5.1 Historie hry Stínadla se bouří v Adamově

Z rozhovoru se zakladatelem tradice adamovských Stínadel Jiřím Kalinou.

„První adamovská stínadelská hra se konala v listopadu roku 1997, tehdy se jí účastnilo pět kluků, z toho čtyři z adamovského Junáka a jeden náhodně se přidavší můj spolužák. Základna byla ve skautské klubovně a připraveno bylo sedm her, ze kterých se, pro malou účast, uskutečnily v omezené míře jen asi 4. Kluky to tehdy myslím moc nebavilo.

Už o tok později nám ale s pořádáním a propagací pomohlo SPJF. Všechny materiály byly psané ručně nebo na stroji, kopírované na staré kopírce; pamatuji si dodnes, jak jsem po večerech klepal v obývací místnosti na stole do jeho kláves, abych textem obepsal list ginga nalepený na papíru a protočený válcem stroje. Účastníků bylo dvanáct a skupinky myslím již čtyři, z toho jedna dvoučlenná a dospělácká.

V roce 1999 už startovalo patnáct účastníků i z daleké Třebíče a rok nato dokonce třicet soutěžících. Pro mnohé známé osobnosti SPJF byla "Adamovská Stínadla" první akcí,

na které se objevily. Namátkou třeba Ježek či Jauvajz. Nejvíce nás bylo někdy okolo roku 2003, kdy se do Stínadel sjelo třiasedmdesát lidí. A kdo ví, možná nás jednou v budoucnu bude přes sto. Trošku zmatek v číslování mohlo způsobit to, že jsme původně ročník 1997 označovali jako nultý, ale nakonec jsme se rozhodli jej uznat za plnohodnotný a udělat v tom pořádek – proto letos (2011) slavíme již patnácté výročí.

Ještě dodám, že původní motivace a podoba hry vzešla z Jestřábových Uliček, hry, která se celkem asi čtyřikrát konala v brněnských Stínadlech. Jako dvanáctiletí klubaři jsme se zúčastnili s Ďáblem a Savalou v roce 1996 prvního ročníku, společně s mou sestrou a naší skautskou vedoucí Andreou, a zážitky se nám vryly tak hluboko do srdce, že jsme rok nato (když nám Jest'a oznámil, že další ročník bude až za tři roky) hru vyloženě zkopírovali. Dál už se ale hra vyvíjela samostatně a vyloženě „adamovsky“.

Mnohá území, ve kterých prožívaly už stovky kluků a holek dobrodružné souboje, pátrání a klání, už dnes ani neexistují. Ze starého kina, kde měly klubovnu Rezavé klíče, je supermarket, terasy, kde plály lampiony na počest Vojtěcha Vonta, se změnily na disco bar a několik důležitých zkratk a schůdků mezi ploty, kudy unikal Širokko, bylo necitlivě uzavřeno navždy. Tak už nespátříme jeho plášť a výsměšnou masku na „Vodní ulici“, pod Hradčany nebo na mostě přes vlečku, jejíž koleje, symbolizující „Rozdělovací třídu“, jsou také nenávratně pryč. Stará „bramborárna“ (vojenský kryt z dob druhé světové války) je zasypaná a „Dlouhé schody“ ke „svatyni“ jsou ve šrotu. Ale stále je možné objevit nová místa, ostatně letos byl Širokko zahrán do průchodu, o kterém jsme za těch 15 let neměli vůbec ani tušení a tak se máte za rok na co těšit.“

5.2 Příprava projektu

Cíle: Hlavním cílem projektu bylo vzbudit u účastníků zájem o život a dílo Jaroslava Foglara a motivovat je k četbě jeho knih.

Klíčová slova: Jaroslav Foglar, spisovatel, četba, literatura pro děti, český jazyk a literatura, jazyk a jazyková komunikace, čtenářství.

Prostorová organizace: Prostředí města, les, hřiště, společenská místnost.

Pomůcky: Komiksové příběhy Rychlých šípů, kartony s názvy stínadelských uliček, slepé mapky města, žluté špendlíky, dobové oblečení, šifry, deník Jana Tleskače, dopisy, vzkazy a zprávy, nápovědy, plakát voleb o Velké Vontství, pastelky, lepicí pásy, papírové koule, brožurky s pokyny pro účastníky, papírky s tématy scének pro dramatizaci, psací potřeby, lana a sedáky, misky se „slizem“ (viz část pátá), papíry, hlavolam ježka v kleci, klubko provázků, mapka cesty, listy jinanu, šátky, baterky, lampiony se svíčkami, sirky, rulička od alobalu, plášť a maska pro Širokka, odměny, pamětní listy.

Motivační text na začátek: *Několik užitečných informací pro začátečníky, kteří se této akce účastní poprvé:*

- **Kdo jsou to Rychlé šípy?** Skupina kamarádů, kteří společně založili klub a podnikají výpravy do Stínadel.
- **Co jsou to Stínadla?** Starobylá městská čtvrť. Chlapci z této čtvrti na klopách kabátů žluté špendlíky. Dávali tak najevo, že patří k vontské organizaci.
- **Proč žluté špendlíky?** Historicky vzato na památku smrti vůdce jedné ze dvou chlapeckých part, který zahynul při boji o vládu nad Stínadly. V den jeho pohřbu kvetl ve Stínadlech zlatý déšť. Protože chlapci neměli na drahé věnce či květiny, zasypali jeho rakev žlutými kvítky. Ty se staly symbolem soudržnosti Vontů. Protože tyto keře vykvétají jen jednou ročně, zastal jejich místo „nikdy neuvadající“ žlutý špendlík.

- **Vontská organizace** má svou pevně danou strukturu. Hlavním vůdcem adamovských Stínadel je Velký Vont, který drží vládu nad stínadelskou čtvrtí, a to po dobu jednoho roku. V tom mu pomáhá tzv. „Vontská rada,“ vybraní chlapci a děvčata, kteří se účastní Vontských rad a pomáhají při organizaci volby Velkého Vonta. Symbolem Velkého Vonta je talisman, **ježek v kleci**, hlavolam, který je předáván nastupujícímu Velkému Vontovi v okamžiku jeho zvolení, kdy přebírá vládu nad Stínadly. Jste zvědaví, jak takový ježek v kleci a volba Velkého Vonta vypadá? Možná se odpovědi dočkáte ještě dnes, neboť jste to právě vy, kdo přijel mezi nás, aby titul Velkého Vonta vybojoval.
- **Zahajovací formule Vontské rady:** Velký Vont pronese: „Budme svorni! Vontská rada odpoví: „Žlutá je barva naše!“ Velký Vont nabádá: „Nevyzradme nic, co víme!“ Vontové jsou si svých závazků vědomi, proto přizvukují: „Mlčenlivost chrání nás!“ Toto heslo je přísně tajné. Zapamatujte si je dobře, určitě je dnes použijete.
- **Co je vlastně cílem hry?** Kromě toho, že se pořádně proběhnete a dozvíte něco o Jaroslavu Foglarovi a úžasných příbězích, které napsal, možná dojde i na odměny. A to ne ledajaké. Nejlepší skupinka, ta, která prokáže svou odvahu, čest, sílu, obratnost, chytrost, zkrátka všechny své kladné vlastnosti, a ještě navíc získá nejvyšší počet bodů (sečteno za jednotlivé disciplíny), přebere vládu nad Stínadly pro příští rok a bude jí propůjčen vzácný vontský talisman, ježek v kleci! V této hře není poražených! Hrajeme pro to, abychom si zahráli, pobavili se, prověřili své síly, našli nové kamarády a skvěle si to tu užili!
- **Bodování:** body ve hře získáte prakticky za všechno. Počet životů, rychlost (měříme někdy i bez předchozího upozornění). Každý má své kvality a my oceníme cokoli, co předvedete. Jak, to už je druhá věc..., ale potlesk si můžete vysloužit vždycky, a i pochvala či úsměv občas dokáže potěšit. Snažíme se nikoho nediskriminovat! Jestliže se vám něco nezdá, obraťte se na nás a my se pokusíme celou věc vyřešit! Příběh Rychlých šípů dnes prožijete na vlastní kůži. Není nutné znát jej předem, se vším vás postupně seznámí tato příručka a hra samotná. Nuže, vzhůru za dobrodružstvím!“
- **Motivační dopis pro účastníky:** viz příloha.

5.3 Projektový plán 15. ročníku (rok 2011)

Předpokládanými výstupy jsou klíčové kompetence rozvíjené u účastníků realizací projektového plánu, a to konkrétně tyto:

- **Kompetence k učení** – jedinec organizuje a řídí vlastní učení, vyhledává a třídí informace, propojuje, systematizuje je a aplikuje do praxe, operuje s obecně užívanými termíny, znaky a symboly, uvádí věci do souvislosti, propojuje znalosti z jiných vzdělávacích oblastí, samostatně experimentuje a diskutuje o výsledcích. Kriticky hodnotí výsledky svého snažení a diskutuje o nich.
- **Kompetence k řešení problémů** – jedinec promýšlí a plánuje způsob řešení problémů, vyhledává informace vhodné k jeho řešení, činí uvážlivá rozhodnutí a je schopen je obhájit, užívá logické, matematické a empirické postupy, ověřuje prakticky správnost řešení problému a výsledek aplikuje. Nenechá se odradit případným nezdarem a hledá konečné řešení problémů. Řeší je samostatně a volí k tomu vhodné postupy.
- **Komunikativní kompetence** – jedinec formuluje a vyjadřuje své myšlenky v logickém sledu, výstižně se vyjadřuje, naslouchá druhým a účinně se zapojuje do diskuse, vhodně argumentuje, komunikativní dovednosti využívá k vytváření vztahů potřebných ke kvalitní spolupráci s ostatními, rozumí různým typům záznamů, přemýšlí o nich, reaguje na ně tvořivě a aktivně se zapojuje do společenského dění.
- **Kompetence sociální a personální** – jedinec účinně spolupracuje ve skupině, podílí se na vytváření pravidel práce v týmu, přijímá nové role a ze své pozice kvalitně přispívá k rozvoji vztahů ve skupině, v případě potřeby požádá o pomoc nebo ji poskytne, oceňuje zkušenost druhých a čerpá z nich poučení, pozitivně ovlivňuje kvalitu společné práce.
- **Kompetence občanské** – jedinec se aktivně zapojuje do kulturního dění a sportovních aktivit, je schopen vcítit se do situace ostatních lidí, odmítá útlak a hrubé zacházení, je si vědom vlastních práv a povinností, rozhoduje se zodpovědně v krizových situacích, oceňuje kulturní a historické tradice.

- **Kompetence pracovní** – jedinec účinně a bezpečně využívá pracovní materiál, dodržuje vymezená pravidla a závazky, využívá znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje.⁷⁵

Časový harmonogram

- **7.00** Sraz organizátorů.
- **7.30** – Vypůjčení klíčů od fary.
- **7.30 - 8.50** Příprava ulic a kostela sv. Jakuba.
- **8.30 - 9.30** Vyzvednutí účastníků na nádraží a na vlakové zastávce.
- **9.00** - Uvítání, seznámení, zasloužit si hádankou komiks, věci do zázemí.
- **9.00 - 9.25** Výroba a rozmístování míčků.
- **9.30 - 9.45** Slavnostní zahájení na schodech u kostela, uvítání, rozdělení do skupin, pojmenování, rozdávání životů a žlutých špendlíků, mapek a komiksů, vysvětlení 1. disc., čtení **komiksu č. 1**.
- **9.45 - 11.00** Ulice – Vontové pronásledují účastníky a berou jim životy.
- **11.00 - 11.05** Sraz u kostela, odevzdání mapek a nahlášení počtu životů, sčítání bodů, nutno dbát na doplnění správných ulic do tabulek a uschování míčků do zázemí, kam se všichni odeberou. Čtení **komiksu č. 2**.
- **11.10 - 11.45** Jeden z organizátorů připevňuje na dveře vzkaz o oběžníku, další odchází k domu U Raka, kde účastníkům předá Einsteinovu šifru, která je zavede do předem dané ulice, kde dostanou oběžník, jdou zpět k domu U Slunce. Čtení **komiksu č. 3 a 4**.
- **11.15 - 12.00** Jeden organizátor čeká u domu se sluncem na navracející se týmy a posílá je ke kostelu. Tam jsou očekáváni Vontkou, která si zapamatuje jejich pořadí příchodu (kvůli bodování) a nechá je najít ježka v kleci („*Dokažte, že Tam-Tam píše jen pravdivé věci, najděte na chrámu páně symbol ježka v kleci.*“).
- **12.15 - 13.00** Oběd, organizace scének, zbytek příprava stanovišť.
- **13.00 - 14.30** Organizátoři si berou papír a propisku a dostanou na starosti jednu skupinku, kterou zavedou na výchozí stanoviště. Tam jim dají úkol a potom je vyšlou na nejbližší stanoviště (viz rozpis). Jakmile hráči projdou všechna stanoviště, přečtou

⁷⁵ Balada, J.: *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Praha: Výzkumný ústav pedagogický, 2006.

komiks č. 5 a organizátor, na jehož stanovišti skončili, je pošle na ulici, kde bude čekat organizátor v roli kostelníka (na stanoviště odchází ve 14.15). Kostelník vypráví o smrti Jana Tleskače a dává jim šifru (žaludy – pokyn „*kostel*“).

- **14.30 - 14.45** Vontka čeká na účastníky u kostela a vybízí je, aby si přečetli **komiks 6** a ze svého středu vybrali jednoho zrádce (Červenáčka). Toho pošlou dovnitř za organizátory, kteří Červenáčkově popisují cestu do Tleskačovy kůlny a nabádají je k mlčenlivosti. Následně jde celá skupinka do ulice, v níž bude jejich úkolem vyšplhat po laně na zídku.
- **14.30 - 15:15 Komiks 7** Šplh – nahoře na zídce připraven vzkaz (**Komiks 8**) – „*Vydejte se hledat Tleskačův deník*“ (pravé okénko, jen 1. část).
- **15.15 - 16.00 Komiks 9** účastníci hledají deník, dva organizátoři dohlíží na bezpečnost. V deníku najdou vzkaz, aby šli ke Šmejkalově ohradě (viz **komiks 10**). Vontka z tohoto stanoviště vyšle hráče do Tleskačovy kůlny – viz **komiks 11**. Do míst, kde se kůlna nachází, smí hráče navigovat Červenáček, celou cestu ovšem půjde se zavázanýma očima. V Tleskačově kůlně si skupinka přečte **komiks č. 12**. Na důkaz toho, že kůlnu skutečně objevili, si odnesou list ginga z Tleskačova deníku.
- **17.00 - 17.15** Pauza na svačinu a oddech, účastníci pročítají další díly **komiksu** a vyrábějí vlajky.
- **17.15 - 17.45** Shluk Vontů kolem plakátu „*Volte Mažňáka*“, týmy luští šifru a jdou do ulice, kde na ně čeká Em, a budou vědět, že někde tam se dozví o dalším cíli své cesty. Em jim chce sebrat deník.
Na zádech bude mít přišpendlený vzkaz o četbě **komiksů 17, 18 a 19**, místě schůzky Vontské rady. Mají využít vhodné situace a najít vzkaz.
- **17.30** Přípravy, přišpendlení vzkazu se jmény – vždy jednoho člena družstva.
- **18.00** Zahájení Vontské rady. Účastníci odposlouchávají.
- **18.15** Vpád Bratrstva Kočičí pracky. Vontská rada je pronásleduje do města a zaujme místa po trase. Účastníci musí jednoho ze svých členů (jejich jména budou uvedena na seznamu) „propašovat“ zpět k faře.
- **18.30 - 19.00** Všichni Vontové na stanovištích hlídají, aby neproklouzlo družstvo s „pašovaným“ členem.
- **19.00 - 19.15** Účastníci budou odvedeni do šatny a organizátor představující Bohouše se nechá vtáhnout dovnitř a prozradí jim, kde se pohybuje Širokko.
- **19.15 - 20.30** Hon na Širokka. Organizátoři mu pomáhají vydáváním falešných zpráv o jeho výskytu...

- **20.30 - 21.30** Mafie – boj o Velké Vontství, organizátoři v průběhu hry i po jejím skončení sčítají výsledky dosavadních bojů. Výchozím bodem bude kostel, odkud rozmístí vlajky do předem určených ulic. Hráči budou seznámeni s pravidly a organizačními pokyny (rozlosování apod.). Část organizátorů chystá kostel sv. Jakuba, připraví odměny a diplomy.
- **21.30 - 22.00** Určení organizátoři povedou všechny ke kostelu sv. Jakuba. Cestou budou dbát na bezpečnost účastníků.

5.3.1 Realizace projektového plánu 15. ročníku

Část první:

Prostředky: Zážitková pedagogika, pohyb v přírodě.

Očekávané výstupy: Seznámení s terénem, navázání týmové spolupráce, zvládnutí běžných pravidel mezilidské komunikace, samostatné získávání informací z různých zdrojů, budování vztahu k poezii (veršované hádanky), rozvoj logického myšlení a komunikace.

Klíčové kompetence: Kompetence k řešení problémů, komunikační, sociální a personální.

Klíčová slova: Vlastní jména, slepá mapa, orientace v terénu, týmová spolupráce, plánování, běh.

Mezipředmětové vztahy: Český jazyk, zeměpis, tělesná výchova.

Pomůcky a prostředí: **Komiks 1** – „Výprask“, skladovací prostor pro uložení věcí a zázemí pro účastníky, slepé mapy místa konání (města), psací potřeby, kartonové tabulky s názvy stínadelských ulic, žluté špendlíky, dobové oblečení, brožurky s pokyny pro účastníky, tištěné komiksové příběhy Rychlých šípů, lepicí páskou omotané papírové míčky (podle počtu účastníků tak, aby pro každého vyšly dva až tři), papírové „životy“, nápověda k místům uschování míčků, hodinky pro měření času.

Pokyny pro organizátory: Před začátkem akce nutno rozvěsit po městě tabulky ulic, na předem určená místa uschovat papírové míčky a v lese připravit místo konání závěrečného ceremoniálu pro slavnostní volbu Velkého Vonta. První disciplíny se účastní všichni organizátoři (pronásledují účastníky v ulicích města, chytají je a berou jim životy). Nutno sdělit účastníkům, do kolika hodin se musí vrátit na místo určení!

Výchozí stanoviště: *U kostela (centrum města).*

Cíl: *Tamtéž.*

Časové rozmezí: 9.45 - 11.00.

Motivační text: „Výprask... nebojte se, vás bít nebudeme... i když, jak se to vezme. V této hře se nás, Vontů, opravdu střežte, neboť vás budeme pronásledovat a ubírat vám životy. Nikdo z Druhostraníků se nemůže jen tak beztréstně pohybovat po ulicích Stínadel! Však to pocítíte! Budeme vám v patách, budeme za vámi slídit a pronásledovat vás tak dlouho, dokud nám nepadnete do rukou. Stínadla patří nám a za každou nevídanou návštěvu se platí krutá daň!

Vaším úkolem bude do slepých mapek zapsat názvy ulic. Pochopitelně nikoli těch, kterými se pyšní smaltované tabulky města Adamova, nýbrž těch, které na kartonových tabulkách poněkud poodkrývají tajemná zákoutí stínadelské čtvrti. Během hry budou na předem daných význačných místech ve městě rozmístěny míčky. Čím víc jich sesbíráte, tím víc bodů získáte. A vězte, že se budou hodit, vždyť k večeru s nimi svedete velký pouliční boj! A jak je to s ulicemi? Čím víc jich vyplníte, tím víc bodů získáte. Vyplněný plánec rovná se plný počet bodů! Tak se snažte! Pokud přijdete o papírový život, nebo se nedostavíte do stanoveného limitu zpět ke kostelu, odečteme vám body! Pamatuje na to a dávejte bedlivý pozor kudy a kam jdete! Stačí jediný neopatrný krok a padnete Vontům přímo do rány... a když vás chytí? Nebude vás to stát nic víc než jeden život. Kolikrát se necháte chytit?“

Popis průběhu: Na začátku účastníci vyplnili první část evaluačních dotazníků a čekali jsme na příchod opozdílů. Začátek se tak posunul o půl hodiny a mnozí hráči již byli netrpěliví. Během první hry došlo k jednomu lehkému zranění – oděrka kolene. Také bylo nutné upřesnit některým v průběhu hry znovu pravidla. Všechna družstva ale svůj úkol poměrně dobře splnila a do hry se zapojila s elánem a soutěživostí.

Část druhá:

Prostředky: Učení řešením problémů, názorná ukázka Braillova písma a práce s ním, skupinová práce.

Očekávané výstupy: Úspěšné řešení dílčích úkolů, rozvoj myšlení a kreativity, rozvoj pozitivního vztahu k lidem s postižením.

Klíčové kompetence: Kompetence k učení, řešení problémů, komunikativní, sociální a personální.

Klíčová slova: Einsteinova šifra, Braillovo písmo (písmo pro nevidomé).

Mezipředmětové vztahy: Český jazyk, matematika, občanská výchova, interkulturní

výchova.

Pomůcky: Komiksy 2 a 3 – „Oběžník Rychlých šípů“ a „Jarkův ohromný nápad“, vzkaz o oběžníku, šifry.

Pokyny pro organizátory: Před začátkem této části je nutné vyhodnotit počet a správnost vyplněných ulic v mapách (doplnit chybějící), počet nalezených míčků a životů. Za získané míčky dostanou body, ale míčky budou později rovnoměrně rozděleny mezi účastníky. Nutno vylepit vývěsku se vzkazem o pohybu oběžníku danými ulicemi. Účastníci se vydávají po jeho stopách na dvě stanoviště, kde jsou očekáváni příslušnými organizátory a luští šifru, která je zavede od jednoho stanoviště ke druhému a od druhého zpět do zázemí. Týmy, které úkol splní nejrychleji, dostanou nejvyšší počet bodů.

Výchozí stanoviště: *Klubovna Rychlých šípů.*

Cíl: *Viz šifra, v případě potíží se vraťte k domu, který figuroval ve vzkazu.*

Časové rozmezí: *Přibližně 11.10 - 11.45.*

Motivační text: *„Rychlé šipy posílaly svůj oběžník po několika trasách do různých koutů čtvrti. Stejně se tomu bude dít i v následující hře. Vaším úkolem bude vypátrat, do které ulice oběžník putuje, a najít zrádce, který vám vyzradí jeho obsah. V této hře si také zašifrujete. Budete-li v koncích, obraťte se na nejbližšího Vonta o radu. U první šifry však, nemůžete-li se spolehnout na vlastní hlavu, spoléhejte na nohy a oběhejte všechny ulice. V obou případech se výsledku dopátráte, jde jen o to, co bude rychlejší. Druhá, oběžníková šifra, má svůj klíč. Právě jej držíte v ruce. Pokud si s ní nebudete vědět rady, vždy je dobré nechat si poradit... však on vám zrádce rád „zrádně“ poradí. I v této hře se vám může stát, že vás Vontové chytí. Ohrožení budete především v ulicích, ve kterých nenajdete zrádce.“*

Popis průběhu: Pro mnohé účastníky bylo plnění šifer obtížné a bylo nutné jim poradit. Některým týmům dělala problém orientace v mapě.

Část třetí:

Prostředky: Zapojení představivosti a fantazie, skupinová práce.

Očekávané výstupy: Rozvoj vnímání, představivosti, kreativity a spolupráce, seznámení s významnou architektonickou památkou města.

Klíčové kompetence: Kompetence k učení, řešení problému, sociální a personální.

Klíčová slova: Představivost, symboly.

Mezipředmětové vztahy: Český jazyk, výtvarná výchova.

Pomůcky: Komiks 4 – „Neuvěřitelná zpráva“.

Výchozí stanoviště: Kostel.

Cíl: Klubovna Rychlých šípů.

Časové rozmezí: Přibližně 11.45 – 12.00.

Motivační text: „Dokažte, že Tam-Tam píše jen pravdivé věci, najděte na chrámu páně symbol ježka v kleci... Ve Stínadlech se objevil ježek v kleci! To je přece to, na co celou dobu čekáte! Konečně slibná událost! Odted' je nutné jít po jeho stopách a přijít na kloub všem tajemstvím, která jej obestírají.

První úkol, který vás čeká – „zavěřit stopu“ ježka v kleci. Vontka u kostela vám jistě ráda poradí, kde hledat. Dokažte, že do svého časopisu, Tam-Tamu, nepíšete nesmyslné věci. Referujete-li o objevení ježka, dokažte, že jej lze objevit a naleznete-li jej, nerad'te ostatním, uškodíte tím sami sobě! Diskrétně sdělte Vontce, kde jste ježka objevili a nechte ostatní, ať si také zapátrají.“

Popis průběhu: Tento úkol byl velmi jednoduchý a bez problému jej splnily všechny skupinky.

Část čtvrtá:

Obědová přestávka a dramatizace.

Prostředky: Prvky dramatické výchovy.

Očekávané výstupy: Odbourání zábran mezi účastníky, rozvoj komunikace, kreativity, fantazie, spolupráce, sebepoznání.

Klíčové kompetence: Komunikační, sociální a personální kompetence.

Klíčová slova: Scénky, pantomima.

Mezipředmětové vztahy: Dramatická výchova.

Pomůcky: Papírky s tématy scének.

Pokyny pro organizátory: Část organizátorů si bere na starost realizaci dramatizace scének a druhá část připravuje stanoviště.

Kde: V klubovně Rychlých šípů.

Kdy: Mezi 12.00 - 13.00.

Motivační text: „A kdo bude po jídle, může se zapojit do menší dramatizace. Pro legraci si sehraje pár scének, co vy na to?“

Popis průběhu: Vzhledem k časovému skluzu a neznalosti účastníků (někteří se v rámci této akce s Rychlými šípy setkali poprvé) jsme scénky vynechali. Organizátoři, kteří přípravu scének měli na starosti, navíc nepřipravili papírky s tématy, tudíž by stejně bylo nutné improvizovat, na což nebyl dostatek času.

Část pátá:

Prostředky: Týmová práce, pedagogika prožitku, pohyb.

Očekávané výstupy: Rozvoj týmové spolupráce, kreativity, představivosti, obratnosti, volního jednání (překonání sebe sama), logického myšlení.

Klíčové kompetence: Kompetence k řešení problémů, sociální a personální, komunikační, občanské.

Klíčová slova: Logické uvažování, kreativita, obratnost, sebezapření, týmová spolupráce.

Mezipředmětové vztahy: Tělesná výchova.

Pomůcky: Propiska, záznamové archy do každé skupinky (pro záznam počtu bodů), lana, sedáky, misky, „sliz“ (zeleným potravinářským barvivem obarvená jedlá kašovitá hmota), hlavolam ježek v kleci, klubko provázků.

Pokyny pro organizátory: Ve stanovenou hodinu si každý organizátor vezme propisku a odvádí jednu ze skupinek na své stanoviště, kde ji nechá plnit daný úkol. Následně vyšle skupinku na další stanoviště. Pořadí je určeno předem tak, aby se účastníci vystřídali na všech stanovištích a nevznikaly časové prodlevy.

Stanoviště jsou tematicky zaměřena na prověření odvahy (přenášení „slizu“ v ústech z jedné misky do druhé), síly (ručkování po laně), zručnosti a chytrosti (vyndání ježka z klece a uhodnutí odpovědi na hádanku), obratnosti (mezi dvěma stromy je natažena pavučina z provázků, jejími oky je nutné protáhnout všechny členy týmu tak, aby jedno oko nikdy nebylo použito dvakrát). Na posledním stanovišti organizátor sdělí skupince, do které ulice se má vydat za kostelníkem od sv. Jakuba.

Výchozí stanoviště: *Klubovna Rychlých šípů.*

Cíl: *Prozradí vám jej Vont na posledním stanovišti.*

Časové rozmezí: *Přibližně 13.00 - 14.30.*

Motivační text: *„Pamatujete si ještě, co bylo v komiksu č. 4? Kromě objevení ježka jistá „drobnost“ – výprava do Stínadel! Ovšem pustit vás na výpravu do Stínadel jen tak, to by nešlo. Nejen, že budete mít pro tuto chvíli svého průvodce, ještě navíc prověříme čtyři dovednosti, které by měl správný Vont, zvláště ten, který se uchází o Velké Vontství, mít.*

Tedy: chytrost, sílu, obratnost a odvahu.

Na začátku dostanete kartičky s pořadím jednotlivých disciplín a na první stanoviště vás zavede jeden z Vontů. Na stanovišti vám také poradí, kam se ubírat dál. Pokud budete nuceni vybrat ze svého středu nějakého zástupce družstva, vybírejte vždy s ohledem na to, že už jej nebudete moci použít v další disciplíně. Víte, co budou jednotlivé disciplíny prověřovat, tak dobře rozvažte, koho a kdy nasadíte, aby vás „reprezentoval“. Prozradím, že zástupce budete volit u chytrosti a dva u obratnosti (jeden prokáže obratnost prstů). Ostatní úkoly plníte společně v týmu.“

Popis průběhu: K cestě na hřiště jsme zvolili delší trasu, což bylo zbytečné. Disciplíny hráče zaujaly a bavily, jen jedna skupinka neprošla posledním stanovištěm, což jsme jim posléze vynahradili (jednalo se o vyjmutí ježka z klece a hádanku). Dva týmy nebyly informovány o tom, kam mají po splnění všech disciplín jít, čímž opět došlo ke zdržení.

Část šestá:

Prostředky: Šifra, úkol zaměřený na skupinovou spolupráci.

Očekávané výstupy: Seznámení s Morseovou abecedou, aplikace dešifrovacího klíče, týmové řešení úkolu, rozvoj myšlení, paměti, představitosti a kreativity.

Klíčové kompetence: Kompetence k učení a řešení problémů a komunikační kompetence.

Klíčová slova: Logické uvažování, Morseova abeceda (vojenské a skautské kódovací systémy), cvičení paměti.

Mezipředmětové vztahy: Český jazyk, dějepis.

Pomůcky: **Komiksy 5 a 6** – „Vypráví se o Janu Tleskačovi“ a „Červenáček mlčí“, šifra.

Pokyny pro organizátory: Jeden organizátor představuje kostelníka od sv. Jakuba. V danou dobu musí na svém stanovišti očekávat příchod účastníků, převyprávět jim Tleskačův příběh a nechat je vyluštit šifru s cílem další cesty (kostel). Jednoho účastníka si organizátoři berou stranou a sdělí mu tajnou informaci – popis cesty z jemu předem neznámého bodu A do bodu B (Tleskačovy kůlny). Tuto využije teprve později. Celý tým následně vyslat do ulice se šplhem.

Výchozí stanoviště: *Lavička, na které sedí kostelník od sv. Jakuba.*

Cíl: *Prozradí vám jej kostelníkova šifra. Každopádně neuškodí, když se od kostelníka vrátíte ke klubovně.*

Časové rozmezí: *Přibližně 14.30 - 14.45.*

Motivační text: „Co Vám bude vyprávět kostelník, není od věci. Týká se to událostí kolem Tleskačovy smrti, o kterých se můžete dočíst i v komiksu. V čem vám ale komiks neporadí, je výsledek šifry zvané „kostelníkův rozsypaný růženec“ a také v tom, koho máte označit jako Červenáčka a coby zrádce nám jej vydat, abychom si s ním chvíli pohovořili. Co vy víte, co Červenáček dělal ve Stínadlech za vaší nepřítomnosti? To přece může vědět jen on sám. A nechtějte, aby vám vše prozradil dříve, než je určeno! Je to přece zrádce, a jestli vám poradí předem, poradí vám špatně a vy se tím sami zdržíte. Zkouška trpělivosti, víte?!“

Popis průběhu: Kostelník byl dospělý člověk, kterého hráči neznali, což působilo věrohodně, ovšem pánové z věkově nejstarší skupinky nejevili o jím podávané informace příliš zájem, evidentně je bavilo spíše „čutání“ s míčem.

Část sedmá:

Prostředky: Pohybová kreativita, skupinová spolupráce, pedagogika prožitku.

Očekávané výstupy: Orientace v terénu podle mapy, týmová spolupráce.

Klíčové kompetence: Kompetence k učení, řešení problémů, komunikační kompetence, sociální a personální, pracovní.

Klíčová slova: Obratnost, síla, orientace v mapě, spolupráce.

Mezipředmětové vztahy: Tělesná výchova, zeměpis.

Pomůcky: Komiksy 7 a 8 – „Vzhůru do Stínadel“, „Pátrání v podkroví věže“, lano na šplh, mapa další cesty.

Pokyny pro organizátory: Organizátoři jdou na daná stanoviště, připraví lano na šplh na zídku a rozestaví se po trase dalších stanovišť.

Výchozí stanoviště: Kostel.

Cíl: To byste chtěli vědět, co?!

Časové rozmezí: Přibližně 14.45 - 15.10.

Motivační text: „Vontka u kostela vás pošle do ulice, kde nám dokážete, že jste schopni vyškrábat se do okénka kostela sv. Jakuba. Sami jsme na vaši „horolezeckou“ obratnost zvědaví. A co je nejdůležitější? Bezpečnost! Dbejte na ni, ať se nikomu nic nestane. I týmová spolupráce se boduje!“

Popis průběhu: Tato disciplína byla velmi napínavá, ale zároveň také dost nebezpečná, protože organizátoři nesprávně navázali bezpečnostní oka na horolezeckém lanu a hráčům se po něm proto hůře šplhalo.

Část osmá:

Prostředky: Pedagogika prožitku, týmová spolupráce.

Očekávané výstupy: Kolektivní řešení problémů, rozvoj kreativity (vč. pohybové) a vztahu k historickým památkám.

Klíčové kompetence: Kompetence k řešení problémů, komunikační a sociální kompetence.

Klíčová slova: Veršovaná nápověda, rozvoj myšlení, kreativita, spolupráce, obratnost.

Mezipředmětové vztahy: občanská výchova, český jazyk.

Pomůcky: **Komiks 9** – „Kdo je tajemný Em?“, vzkazy, Tleskačův deník, listy ginga (jinanu dvoulaločného), šátky.

Pokyny pro organizátory: Na určená místa (protiatomový kryt) rozmístit vzkazy a deník Jana Tleskače spolu s listy jinanu a dohlédnout na bezpečnost účastníků.

Výchozí stanoviště: *Ulice se šplhem.*

Cíl: *Opět předem neznámý... tedy alespoň vám.*

Časové rozmezí: *Přibližně 15.10 - 16.00.*

Motivační text: *„Abyste zjistili, kdo je tajemný Em, musíte pochopitelně získat onen Tleskačův deník. Dokázali jste, že umíte šplhat? Potom jste jistě zjistili také to, kde je druhý vchod do kostela sv. Jakuba. Nyní najděte cestu, která vede podzemím (Hřbitovní chodbou) až do samotného svatojakubského kostela. Možná, že právě tam narazíte konečně na to, co hledáte! Vzkaz uložený v Hřbitovní chodbě si přečtete a sdělte ostatním ze svého týmu. Poté se vydejte na místo jím určené a odtud už... Ale to bychom prozradili příliš.“*

Popis průběhu: Tato část byla velmi napínavá a pro hráče zajímavá, z hlediska bezpečnosti však nutno příště upravit.

Část devátá:

Prostředky: Pedagogika prožitku – práce s popisem (veršovaný vzkaz, aplikace psaných pokynů do praxe), týmová spolupráce, pohyb v náročném terénu.

Očekávané výstupy: Seznámení s historickou památkou, zážitek z pohybu, vytváření pozitivního vztahu k poezii a rozvoj výtvarné kreativity.

Klíčové kompetence: Občanské kompetence, komunikační, sociální, k učení.

Klíčová slova: Svět nevidomých, prostorová orientace, komunikace, týmová spolupráce, popis.

Mezipředmětové vztahy: Přírodopis, výtvarná výchova.

Pomůcky: Komiks 10, 11, 12 – „Slib na posvátném místě“, „Ulice, kudy chodilo nebezpečí“, „Prozrazení“, papíry, pastelky nebo voskovky, lepicí páska, klacky coby rukojeti k připevnění vlajky.

Pokyny pro organizátory: Od Hřbitovní chodby posílá účastníky veršovaný vzkaz zpět na náměstí, ke Šmejkalově ohradě, odkud jsou Červenáčkem (který má zavázané oči) navigováni k Tleskačově kůlně. Tam najdou Tleskačův deník a vyzvednou z něj list ginga, který přinesou jako důkaz své přítomnosti zde. Než se všechny skupinky vrátí (na trasu vysílány postupně jedna po druhé), mají všichni v zázemí pauzu na svačinu, oddech a výrobu vlajek svého týmu.

Výchozí stanoviště: *Šmejkalova ohrada, dovede vás tam vzkaz ze Hřbitovní chodby a taky se konečně dostane ke slovu Červenáček. V nejhorším si nechte poradit někým v okolí autobusové zastávky.*

Cíl: Tleskačova kůlna (kryt č. 2).

Časové rozmezí: Přibližně 16.00 - 17.00.

Motivační text: *„Jelikož není technicky možné dostat vás na kostelní věž, našli jsme vám v Tleskačově kůlně poličku, na které se bude deník J. T. obzvlášť hezky vyjímat! Prosím, nechte ostatní, ať se také pokochají a deník si neberte s sebou dolů. Pro naše účely bude stačit, když si jej prolistujete, ověříte, že autoři komiksu nelhali a jako důkaz své přítomnosti v Tleskačově kůlně nám přinesete list ginga, vontského symbolu, který najdete založený mezi stránkami deníku. Pro menší účastníky máme radu. Není nutné zdržovat se návštěvou kůlny, kdo má šikovné ruce, stačí, když deník nahmatá, vyndá a posléze zase vrátí na místo. Opět připomínám opatrnost, terén je tu zrádný a z kopce se padá mnohem snáz než do kopce. Mluví z nás zkušenosti.“*

Popis průběhu: Náročný terén a vulgární projevy nejstarší skupinky, jinak poměrně vydařená disciplína. Opět konflikt nerušeného prožitku a dostatečného zajištění bezpečnosti.

Pauza: 17.00 - 17.15 – *„Budou se vyrábět vlajky na večerní hru, takže cestou z Tleskačovy kůlny shánějte pokud možno rovný tenký klacek. Sejdeme se u svačiny v klubovně!“*

Popis průběhu: Tato část byla z původního plánu z časových důvodů vyňata.

Část desátá:

Prostředky: Názorné metody (dopis, plakát), pedagogika prožitku.

Očekávané výstupy: Účastník dokáže popsat, jak má vypadat dopis, jak plakát a jak fungují volby, rozvíjí svůj postřeh, týmovou spolupráci, komunikaci a kreativitu.

Klíčové kompetence: Kompetence občanská, komunikativní, pracovní a k učení.

Klíčová slova: Volby, postřeh.

Mezipředmětové vztahy: občanská výchova.

Pomůcky: **Komiks 13** – „Dopis ze Stínadel“, dopis od Ema se jménem ulice, v níž si s účastníky dává schůzku, plakát „Volte Mažňáka“, šifra přilepená na zádech organizátora, který představuje tajemného pana Em.

Pokyny pro organizátory: Na začátku účastníci najdou dopis ze Stínadel, ve kterém je udána ulice, v níž najdou tajemného Em. Ten po nich bude požadovat Tleskačův deník. V ulici bude pověšen plakát „Volte Mažňáka“, informující o konání vontských voleb. Em se zuřivě vrhne mezi účastníky a prožene je ulicí. Na zádech bude mít nalepený pokyn k řešení šifry z plakátu. Záměrně si však bude „krýt záda“.

Časové rozmezí 17.15 - 17.35

Motivační text: „*Možná vám mezitím do klubovny přijde dopis ze Stínadel. O jeho obsahu se dočtete v daném komiksu – 13. Abyste zjistili, jak to vlastně bylo s Tleskačem a jeho mistrem, přečtete si komiksy 14, 15, 16 a zajděte se poptat samotného pana Em. Možná má opravdu dobrý důvod „krýt si záda“.*

Popis průběhu: Plakát připevněn přímo na faře a hráči na jeho popud vyrazili přímo na Vontskou radu. Dešifrovat jeho obsah nebylo pro hráče nijak obtížné.

Část jedenáctá:

Prostředky: Pedagogika prožitku.

Očekávané výstupy: Rozvíjení vztahu k umění dramatu, schopnosti plánování.

Klíčové kompetence: K řešení problémů, komunikativní a sociální.

Klíčová slova: Logické uvažování, týmová spolupráce, kreativita, plánování, orientace v prostoru.

Mezipředmětové vztahy: občanská výchova.

Pomůcky: Komiks 17 a 18 – „Vontové hrozí“, „Napospas Vontům“, text Vontské rady, seznam pašovaných členů týmů, baterky.

Pokyny pro organizátory: Výměnou za správné řešení Emovy šifry dostanou účastníci typ na to, kde se koná schůzka Vontské rady. Následuje scénka ze zasedání Vontské rady. Účastníci si vyslechnou její průběh a mají za úkol využít chaosu, který způsobí část organizátorů představující Bratrstvo kočičí pracky, jež se „zřítí ze schodů“ (vpadne do prostoru konání Vontské rady). Vontové je začnou pronásledovat a zaujmou stanoviště v ulicích města tak, aby jim účastníci nemohli cestou zpět ke kostelu proklouznout. Posvítí-li na pašovaného člena týmu, strhávají se družstvu životy. Náskok získají také tím, že si účastníci nejdřív musí v prostoru konání Vontské rady najít papír se jménem toho, koho mají „pašovat“.

Výchozí stanoviště: *U kostela.*

Cíl: *Opět předem neznámý... zaluštíte si.*

Časové rozmezí: *Přibližně 17.35 - 18.00.*

Motivační text: *„V tomto časovém rozmezí musíte stihnout zjistit, co skrývá plakát s informací o volbě Velkého Vonta, a správné řešení nám prozradit. Obdržíte za ně informaci o místě konání tajné schůzky Vontské rady. Musíte se připlížit a schovat na místě určení, vyposlechnout si, o čem se budou radit, a jakmile zavládne chaos a nastane vhodná příležitost, vběhnout do centra dění a přečíst si jméno jednoho z vašich členů. Jméno, které bude napsané na seznamu přímo uprostřed místnosti. Vontové vás ale nesmějí vidět! Buďte trpěliví, příležitost se jistě naskytne. Člověka, jehož jméno najdete na vývěsce, musíte propašovat zpět do klubovny. Při této činnosti se nesmíte rozdělit a jde o to, abyste svého pašovaného člena uchránili před odhalením. Odhalit jej můžeme svitem baterky. Máme na to ale jen kratičkou chvíli. Když budete daného jedince dobře krýt, může projít bez úhony. Posvítíme-li na něj, ztrácíte život. Na „propašování“ máte zhruba časové rozmezí 18.30 - 19.00. Úkol se týká komiksu 19: „Losna je ohromen“. (Zvládli jste přece Hřbitovní chodbu i vyndávání ježka z klece, ne?!)“*

Popis průběhu: Tato disciplína se vydařila a sklidila u hráčů velký úspěch. Dokonce by proběhla i bez problémů nebýt toho, že si nejstarší skupinka půjčila kontejner a svého pašovaného člena v něm převážela. Naštěstí se nám podařilo této recesi včas učinit přítrž a zamezit tak stížnostem občanů města. Rozhodně se zde ovšem projevila kreativita jednotlivých týmů.

Část dvanáctá:

Prostředky: Učení zážitkem a hrou.

Očekávané výstupy: Ověřuje fakta pomocí otázek.

Klíčové kompetence: Kompetence k řešení problémů, sociální, komunikační.

Klíčová slova: Zjišťovací otázky, ověřování faktů, kritické myšlení, logické uvažování.

Mezipředmětové vztahy: Český jazyk, dramatická výchova.

Pomůcky: Komiks 20 – „Naslouchací zařízení“, rulička od alobalu.

Pokyny pro organizátory: Jeden organizátor představuje Bohouše a tajně naslouchá oknem vedoucím do společenské místnosti účastníků. Hlukem na sebe upozorní a „nechtěně“ prozradí účastníkům informaci, že v jedné z ulic viděl Širokka.

Výchozí stanoviště: Klubovna Rychlých šípů.

Cíl: *Zjistíte při výslechu.*

Časové rozmezí: Přibližně 19.00 - 19.15. *„Víc vám neprozradíme, však si to přečtěte! Máte to v rukou! A to doslova.“*

Popis průběhu: Scénka s naslouchacím zařízením – tedy odposlouchávající organizátor představující Bohouše z Bratrstva kočičí pracky sklidila větší úspěch, než jsme čekali. Hráči i přes únavu po celodenním běhání a soutěžení vyběhli ven, nebo vyskákali oknem, jen aby Bohouše chytili a zjistili od něj potřebné informace. Hon na Širokka byl tedy odstartován s velkým nadšením.

Část třináctá:

Prostředky: Zážitková pedagogika, pohyb, týmová spolupráce.

Očekávané výstupy: Rozvoj pohybové kreativity a týmové spolupráce.

Klíčové kompetence: Komunikační, sociální.

Klíčová slova: Aktivní pohyb, plánování, strategie.

Mezipředmětové vztahy: Tělesná výchova.

Pomůcky: Komiksy 21 a 22 – „Veliké smíření“ a „Zápas o vteřiny“, plášť a maska pro Širokka, hlavolam ježka v kleci.

Pokyny pro organizátory: Jeden z organizátorů běhá ulicemi v masce Širokka a pokusí se uprchnout svým pronásledovatelům. Ti se snaží získat od něj ježka v kleci. Pokud se jim to podaří, vracejí se do zázemí a dostanou příslušný počet bodů (dle pořadí chycení).

Výchozí stanoviště: Bude včas oznámeno.

Cíl: *Na stejném místě.*

Časové rozmezí: *Přibližně 19.15 - 20.30. Prosíme o přesnost!*

Motivační text: *„Následující řádky prosím nečtěte předem (během dne), nýbrž teprve ve chvíli, kdy v příběhu dojdete až sem a nebudete si vědět rady... Zanedlouho má totiž dojít k volbě Velkého Vonta a z toho důvodu je nutné získat pro něj symbol jeho nástupnictví – ježka v kleci. Musíte přece získat ježka v kleci a tradičně chytit nepolapitelný přízrak stínadelských ulic, Širokka, chlapíka v černé kápi s maskou na obličeji, který má u sebe ježka v kleci. Tento talisman se mu snažíte sebrat, a pokud se vám to podaří, můžete si do 20.30 odpočinout. Tak snadné to ovšem nejspíš nebude. Zkrátka zápas o vteřiny je tu.“*

Popis průběhu: Během honu na Širokka jsme museli řešit pouze to, že se jedné skupince podařilo muže s maskou chytit, ale ten jim nedal důkazný lísteček. Uznali jsme tedy jejich bodové nároky, ale propříště musíme jednoznačně uvést, jakým způsobem je nutné Širokka polapit, aby bylo skutečně průkazné vaše prvenství.

Část čtrnáctá:

Prostředky: Zázitková pedagogika, pohyb, týmová spolupráce, pravidla fair play.

Očekávané výstupy: Účastníci dodržují pravidla férové hry, bojují spolu a proti sobě, spolupracují, trénují přesnost, mrštnost, běh.

Klíčové kompetence: Komunikační a sociální kompetence, kompetence k učení.

Klíčová slova: Fair play, bojová hra, pravidla.

Mezipředmětové vztahy: Tělesná výchova.

Pomůcky: **Komiks 23** – „Losna udivuje Vontskou radu“, papírky se jmény všech účastníků, vlajky, papírové míčky.

Pokyny pro organizátory: Je nutné předem určit a zveřejnit, ve které ulici mají dané týmy své vlajky. Každý hráč si vylosuje jméno někoho dalšího. Nebude předem prozrazovat, o koho se jedná, a teprve při hře si jej „vezme na mušku“. Důležité je, aby svou oběť předem varoval, čímž zamezíme blafování a zákeřným útoků „zezadu“. Podrobnější pokyny jsou v motivačním textu, organizátoři pouze dohlížejí na fair play, upřesňují pravidla, řídí hru a dokončují přípravy slavnostního vyhlášení (sčítají body a rozsvěčují lampiony v kostele sv. Jakuba).

Výchozí stanoviště: *Kostel.*

Cíl: *Na témže místě.*

Časové rozmezí: *Přibližně 20.30 - 21.30*

Motivační text: *„Abyste udivili své soupeře i Vontskou radu, budete se muset bravurně orientovat v pravidlech této hry. Ta totiž funguje na principu hry „Mafie“. Abyste v závěrečném boji o Velké Vontství dokázali, že vy jste ti nejlepší a porazili své soupeře, strhne se v ulicích boj, a ne jen tak ledajaký. K dispozici dostanete své vydobyté papírové koule a také vlajky. Ty umístíte na předem dané místo ve vaší ulici. Nejdřív ale proběhne tajné losování, ve kterém dostanete vždy jednoho duelanta (nepřítele pro souboj). S ním se musíte vypořádat tak, že jej trefíte papírovou koulí a uberete mu tím život. Ten se přičítá vám. Zároveň také přebíráte „oběť“ svého poraženého soupeře. Při střelení je nutné svoji oběť předem varovat větou „bud' ve střehu!“, aby měl šanci utéct nebo uhnout. Pokud jste obětí vy sami, máte možnost volby mezi soupeři. Navíc jste ve výhodě, protože vás už nikdo nepronásleduje. Papírek se svým jménem doneste organizátorovi u kostela. Ten vám řekne, jaký bude jeho další osud. Je-li oběť členem vašeho týmu, můžete se k ní přidat a pracovat společně. Cílem je získat co nejvíce bodů. Na začátku hry je nutné umístit vlajku do příslušné ulice na předem dané místo. Ostatní místo znají. Vlajka musí být umístěna viditelně! Jeden (nebo více členů družstva) vlajku hlídá. Hlídaná vlajka = někdo z družstva se jí dotýká. Ukrást vlajku znamená získat 10 bodů, ale pozor! Hlídanou vlajku nelze ukrást! Vlajky jsou tedy statická, odpočinková záležitost, takový váš klidný přístav. Ovšem jen do té doby, než se přiblíží hráč, který oprávněně vyřkne slova „bud' ve střehu!“ V takovém případě je nutné si rozmyslet, zda je výhodnější ztratit jeden život, nebo deset bodů. Hlídač vlajky je tedy v tomto ohledu ohrožen, na druhou stranu, stojí za to, aby kvůli jednomu životu hlídali vlajku dva lidé zároveň a střídali se v případě ohrožení? To už necháme na vaší týmové strategii. Ve 21.30 na viděnou u kostela a teď vzhůru do boje ulic!“*

Popis průběhu: K realizaci této části projektového plánu bohužel z časových důvodů nedošlo.

Část patnáctá:

Prostředky: Zážitková pedagogika.

Očekávané výstupy: Účastníci by měli prokázat, že umí přijmout porážku a dokážou vzdát čest vítězům. Zároveň by se měli chovat přiměřeně vzhledem ke slavnostnímu charakteru rituálního obřadu předání talismanu ježka v kleci nově nastupujícímu Velkému Vontovi.

Klíčové kompetence: Kompetence k učení, komunikační kompetence, sociální, občanské.

Klíčová slova: Slavnostní řeč, atmosféra, bezeslovná píseň Vontů, vyhlášení vítězů, odměn, předávání ježka v kleci, sounáležitost, rituálnost.

Mezipředmětové vztahy: Hudební výchova, dějepis.

Pomůcky: **Komiks 24** – „Vše ztraceno“, lampiony, (baterky na cestu lesem), ježek v kleci, odměny, pamětní listy s podpisy organizátorů.

Výchozí stanoviště: *Kostel sv. Barbory.*

Cíl: *Kostel sv. Jakuba.*

Časové rozmezí: *Přibližně 21.30 - 22.00.*

Motivační text: *„Vše ztraceno? Pro vás právě naopak. Dobojobáno, odevzdáte výsledky poslední hry, my je sečteme, zapíšeme a hurá na vyhlášení výsledků. Slavnostní akt v kostele sv. Jakuba bude důstojným uzavřením celodenní námahy. Zopakujte vontské heslo a jste-li kandidát na Velké Vontství, připravte slavnostní řeč. A těšte se! Místo konání je tajné, zavedeme vás tam. Cestou se opatrujte a ve zdraví se těšíme na večerní volnou zábavu a konečně také chvílku zaslouženého důkladného odpočinku! Své dojmy nám nezapomeňte zapsat do evaluačních dotazníků a případně se o ně podělte i na stránkách věnovaných této akci (www.stinadla.blog.cz a na i-klubovně).“*

Popis průběhu: Cestou na slavnostní vyhlašování nedokázali starší hráči dodržet pravidlo mlčení při přesunu do „kostela sv. Jakuba“. To poněkud narušilo atmosféru „zlatého hřebu“ večera. Samotné předání se poměrně vydařilo, rozpaky zavládly jen při přebírání vlády nad Stínadly, protože nastupující Velký Vont se necítil být hoděn převzetí role po svém předchůdci a styděl se hrdě přijmout svůj titul. I takové okamžiky však patří ke Stínadlům.

5.3.2 Hodnocení projektu 15. ročníku

Z pohledu organizátorů

Na „Stínadlech“ se podílelo několik organizátorů z města Adamova a okolí (6 členů týmu, 1 fotograf) a skupina studentek z Univerzity Palackého v Olomouci. Při prvotní realizaci projektu bylo využito několik metod týmové spolupráce, ať už z oblasti klasických vyučovacích metod, aktivizujících či komplexních výukových metod.

Klasické výukové metody:

1. Metody slovní
2. Vysvětlování – z pozice hlavní organizátorky jsem svůj tým seznámila s plánem akce a požadavky, které na ně budu při jeho realizaci klást.
3. Metody názorně-demonstrační
 - Práce s audiovizuálním materiálem – ukázka z minulých ročníků.
 - Instruktaž – zadávání úkolů, popisování průběhu činností.

Aktivizující výukové metody:

1. Metoda diskusní – diskuse nad organizací, bezpečností akce aj.
2. Metoda řešení problémů – i v našem projektu se problémy vyskytly, proto je bylo nutné řešit.

Komplexní výukové metody:

1. Brainstorming.
2. Projektová výuka.

Nakonec na projektu podílelo daleko větší množství účastníků, než jsme očekávali. V minulém ročníku to bylo 9 účastníků. Letos se jich sešlo 31. Vysvětlujeme si to lepší formou propagace a individuálním kontaktem s potencionálními účastníky. Celá akce se odehrávala převážně v ulicích Adamova, v kostele, na faře a v lesích kolem Adamova. Na akci se přihlásili chlapci i dívky různého věku (6 - 22 let) a maminka jednoho účastníka. Ti byli rozdělení do skupin po čtyřech (víceméně podle zájmu a domluvy účastníků). Z organizátorů se stali Vontové, z účastníků Rychlé šípy. Většina zúčastněných byla stylově oblečena. Pro soutěžící bylo připraveno 9 stanovišť, na kterých byly nachystány úkoly, za jejichž úspěšné splnění získávaly skupinky body. Stanoviště byla pojmenována podle názvů

příběhů z komiksu o Rychlých šípech. I. „Výprask!“ (ulice ve Stínadlech); II. „Oběžník Rychlých šípů“ a „Jarkův ohromný nápad“; III. „Neuvěřitelná zpráva“; IV. „Vyprávění o Janu Tleskačovi“; V. „Kdo je tajemný Em?“ „Červenáček mlčí“; VI. „Pátrání v podkroví věže“; VII. „Napospas Vontům“; VIII. „Naslouchací zařízení“ „Zápas o vteřiny“ (Hon na Širokka); IX. „Velké smíření“ (Volba Velkého Vonta). Každý úkol měl jinou formu (rozluštění šifry, šplh, vyndání ježka z klece, hledání ulic, zapamatování si informace a další). Organizátoři pravidelně informovali účastníky o dalším vývoji příběhu a také o tom, jak se tento příběh váže k následující disciplíně. Všem skupinám se podařilo jednotlivé úkoly splnit, až na jednu skupinu, která nestihla vytahování ježka z klece na posledním stanovišti (organizátorka odešla na další etapu hry a na poslední skupinku zapomněla). Záhy však došlo k nápravě. Skupinka byla informována o tom, kam se má přesunout, a úkol splnila později. Na konci akce se všichni účastníci sešli při volbě Velkého Vonta. Tým, který nasbíral během celého dne nejvíce bodů, se stal vítězem. Členové týmu se společně dohodli na tom, kdo jménem jejich družstva převezme talisman ježka v kleci a bude zvolen Velkým Vontem.

Z metod zážitkové pedagogiky byly využity tyto: metoda motivace, metoda vytváření příběhů, dějů a situací a metoda zpětné vazby ve formě evaluačního dotazníku. Další metody, které byly v projektu využity:

Klasické výukové metody

1. Metody slovní

- Vyprávění – příběh Rychlých šípů.
- Vysvětlování – zadávání úkolů.
- Práce s textem – byla součástí úkolů.
- Rozhovor – komunikace mezi soutěžícími a organizátory.

2. Metody názorně-demonstrační

- Předvádění a pozorování – při plnění daných úkolů.
- Práce s obrazem – mapa, nápisy ulic.
- Instruktaž – zadání úkolů.

3. Metody dovednostně-praktické

- Vytváření dovedností – fyzické úkoly.

Aktivizující výukové metody

1. Metoda diskusí – mezi členy skupinek, mezi členy týmu organizátorů.

2. Metody řešení problémů – domluva ve skupinách, rozhodování,
3. Metoda situační – jedna z hlavních metod celé akce,
4. Metoda inscenační – Vontská rada.

Během celého dne panovala mezi účastníky i organizátory dobrá nálada a soutěživost. Ta byla způsobena výbornou spoluprací, rychlým jednáním při případných problémech. Za důležitou podmínku úspěchu celé akce považují také to, že se nikdo ze soutěžících ani organizátorů nijak vážně nezranil, protože otázka bezpečnosti je při této hře „velmi tvrdým oříškem“.

Za nejúspěšnější disciplíny můžeme považovat ty, které se odehrály za tmy. Touha po dobrodružství a adrenalin se projevila u všech zúčastněných. Soutěžící se do všech úkolů „vrhali po hlavě“ (a to někdy doslova) a s chutí, že ani nevnímali ubíhající čas. Na některých záběrech z videozáznamu celé akce lze vyzorovat tzv. „flow stav“, kterého se nám podařilo dosáhnout hned v několika případech. Celý projekt můžeme označit za velmi úspěšný. Díky zvýšenému počtu účastníků jsme dosáhli větší efektivity a probudili jsme v účastnících nadšení pro hru i pro Foglara samotného. Většina organizátorů došla k přesvědčení, že se nám těchto cílů podařilo dosáhnout. V závěrečném evaluačním dotazníku se soutěžící vyjadřují k celé akci kladně. Časový harmonogram byl z důvodu pozdního příjezdu některých soutěžících pozměněn. Akce se protáhla, ale jelikož většina soutěžících ve městě přespala, nebyl to problém závažný a byl řešen operativně. Jelikož se organizační tým skládal z většího počtu lidí, docházelo k menším názorovým neshodám a občas se vyskytly i problémy v komunikaci. Vše se ale v průběhu akce zvládlo a kladný výsledek tím nebyl ovlivněn. Týden po akci se uskutečnila schůzka reflektující průběh letošního ročníku, veškeré poznatky, výtky a nápady byly sepsány s tím, že na ně bude brán zřetel v příštím ročníku. Chtěli jsme tak dosáhnout toho, aby se organizační a jiné problémy a zádrhly letošního ročníku neopakovaly v příštím. Všichni organizátoři projektu se zapojili dle svých možností, ať už fyzickou přítomností přímo v Adamově, nebo přípravou pomůcek, závěrečným zpracováním materiálů apod. Osobnostní dovednosti každého z organizátorů se prohloubily především po stránce komunikační, organizační, sociální a psychické. Celý projekt se odehrával velmi netradiční formou, proto nebyl problém naplnit principy a metody zážitkové pedagogiky, konkrétně „výchovu zážitkem“, „výchovu prožitkem“, „výchovu v přírodě“, „výchovu dobrodružstvím“. Cílem zážitkové pedagogiky je dynamická interakce biologických, sociálních, emocionálních, kognitivních a duchovních potřeb v průběhu realizovaných projektů. I náš projekt dokázal všechny tyto potřeby propojit.

Z pohledu účastníků

Na začátku jsme se účastníků ptali, jak se o celé akci dozvěděli, čím je zaujala a co od ní očekávají. Prostřednictvím jejich odpovědí jsme si chtěli udělat obrázek o tom, jaké informační prostředky působily nejefektivněji a jakým způsobem přistupovat k propagaci napřesrok. Zjistili jsme, že nejčastěji se účastníci o události dozvídali přes své oddílové vedoucí, dále prostřednictvím samotných organizátorů (4 případy) a zájemců o akci (tedy od kamarádů nebo loňských účastníků – celkem 5 lidí) a v neposlední řadě také z plakátů rozvěšených v místě konání akce (3). Největší procento účastníků (celkem 12 dívek) představoval skautský oddíl, zbytek tvořili příbuzní, přátelé a známí nás organizátorů a několik dětí, které se o akci dozvěděly víceméně náhodou, tedy z plakátovací plochy, internetu či ze školy. Kuriózní byla především účast jedné dospělé osoby – maminky, která se spolu se svými třemi ratolestmi celé akce osobně účastnila a svůj tým dokonce dovedla ke konečnému vítězství.

Co se týče věkových statistik, nejmladší účastníci bylo sedm let a věkový průměr zbylých účastníků se pohyboval mezi deseti a patnácti lety. Starší dvaceti let byly jen dvě vedoucí oddílu a již zmiňovaná maminka z týmu Měsíčníků.

Zajímalo nás také to, na co jsme účastníky „nalákali“. Překvapivě byli zaujati především tématem, kterému se náš projekt věnoval. Za účast tedy z valné části (31 %) vděčíme právě Rychlým šípům! Dále slavila největší úspěch především nabídka her, která zaujala 14 % účastníků a třetím největším lákadlem byla možnost získat nové zážitky.

„Co od akce a od nás (organizátorů) očekáváš?“ Zněla poslední z trojice těchto otázek. Odpovědi se sešlo hned několik. Většina očekávala zábavný program (40 %), někteří se těšili na dobrodružné a „akční“ hry (32 %) a zbytek rovnoměrně rozdělil své preference mezi poznávání nových lidí, přiměřenou fyzickou a psychickou náročnost a chápavý přístup organizátorů (chtěli si nás naklonit, abychom jim při úkolech napovídali) a romantické přespávání na historické faře (po 5 %). Při vyhodnocování nás zaujala také touha po návratu do dětství či láska k tradici, kterou respondenti projevíli.

5.4 Projektový plán 16. ročníku (rok 2012)

Sobota:

- **7.00 - 7.30** – Sraz organizátorů.
- **7.30 - 9.00** – Rozvěšování ulic, příprava kostela sv. Jakuba, příprava kostela sv. Barbory. **Pomůcky:** *cedule ulic, připínáčky, zvukový záznam, kapuce, lampiony, provaz, svíčky, ježek v kleci, křída, sirky, baterky.*
- **9.00 - 9.30** – Slavnostní zahájení v kostele, uvítání účastníků, poučení o bezpečnosti, základ příběhu – kdo to byly Rychlé šípy, základ příběhu až po objevení kostela sv. Jakuba a informace o Vontském hnutí, uložení zavazadel na faru. Jeden z organizátorů příběhne a nadšeně sdělí, že v kostele se něco chystá. Hráči jej mají následovat cestou na kůr, odkud lze nepozorovaně sledovat dění v kostele (scénka).
- **9.30 - 11.00** – Organizace před kostelem – rozdělení do skupinek a hledání ulic (*mapky ulic, tužky, životy, špendlíky*), rozdání map, informovanost o pomůckách – propisky, časovém rozpětí hry, vysvětlení pravidel, distribuce vzkazů obsahujících časy výskytu v Krysařské ulici – tajný vzkaz. (*Čekám vás na konci Krysařské ulice v ... hod. Buďte přesní! Losna*). Úkol – zajmout z každého družstva jednoho člena. Vylákat je do Krysařské ulice v předem daných časech a tam dojde k přepadení a únosu jednoho člena družstva (hlídání unesených členů).
- **11.00 - 12.00** – Sraz u kostela, sečítání bodů za ulice, šifra k odhalení čísla garáže, kde budou unesení členové shromážděni. Ostatní musí do časového limitu najít číslo ve sklepě fary (fólie pro vložení mapy s číslem popisným dané garáže – 68). V garáži budou mít unesení členové také společný úkol – pracovní listy.
- **12.00 - 13.00** – Oběd.
- **13.00 - 14.30** – Soutěžní disciplíny na Skladáku a v okolí – disciplíny pro jejich získání: houpání na *provaze v sedáku*, přechod po *lanech v sedáku*, prolézání prolézačky na obratnost (*provázek a karabina*), lovení ježka v kleci z vodní nádrže, bez kontaktu s vodou (spolupráce v týmu), *kvíz na paměť, provázkové bludiště s listy ginga na konci* – odměnou písmenka dávající dohromady vzkaz „*NA-PŮ-DU-KO-STE-LA*“. Hráči se předem dozví, že cílem je najít *deník Jana Tleskače*.
- **14.30 - 15.30** – Vyzvednutí deníku z půdy, z něj vyčtou, že mají v Tleskačově kůlně hledat *části plánku létajícího kola*.
- **15.30 - 16.00** – Souboj s míčky (*míčky, štíty, šátek na oči pro pašovaného*).
- **16.00 - 17.00** – Svačínový a šifrovací mezičas.

ZA SETMĚNÍ – parníčková šifra (*poskládané papíry*),

BUDETE – písničková (*pracovní list*),

PAŠOVAT – polévková (*písmenka do polévky, sáčková polévka*),

PLÁN – svíčková (*svíčky, sirky nebo zapalovače, papíry popsané mléčným neviditelným písmem*),

KOLA – listová (*pracovní listy*).

- **17.00 - 18.30** – Pašování částí plánů létajícího kola na Skladáku (*zavařovací sklenice, svíčky, zapalovač, plánek kola rozstříhaný – nůžky*). Prostorem prochází tajemný Em, koho dopadne, je dočasně vyřazen ze hry. Ostatní mají *baterky* a na koho posvítí, tomu seberou část plánu).
- **18.30 - 20.00** – Hon na Širokka (*plášť a maska, kovový hlavolam – ježek v kleci a obrázky hlavolamu s číslicemi*).
- **20.00 - 22.00** – Slavnostní zakončení v kostele sv. Jakuba, předání *ježka v kleci, pamětních listů*.

Neděle: úklid fary, předávání klíčků, sbírání cedulek ulic.

5.4.1 Realizace projektového plánu 16. ročníku

Prostorová organizace: Prostředí města, les, společenská místnost v zázemí na faře.

Pomůcky: Cedule ulic, připínáčky, zvukový záznam, lampiony, provaz, svíčky, ježek v kleci, křída, baterky, mapky ulic, psací potřeby, životy, špendlíky, fólie pro vložení mapy s číslem popisným dané garáže, lana (3x), sedáky, provázky a karabina, usušené listy ginga, Foglarův podrobný životopis, pracovní listy, provázkové bludiště s předmětem uprostřed, kovový šroubovací ježek v kleci, putovní hlavolam, slabiky NA, PŮ, DU, KO, STE, LA, deník Jana Tleskače, části plánu létajícího kola, míčky, štíty, poskládané papíry (lodičky), písničková a lístečková šifra, písmenka do polévky, sáčková polévka, svíčky, sirky nebo zapalovače, papíry popsané mléčným neviditelným písmem, zavařovací sklenice, nůžky, plášť a maska Širokka, obrázky ježka v kleci s číslicemi (dle pořadí chycení Širokka jednotlivými skupinkami), pamětní listy, šátky.

Část první:

Prostředky: Pedagogika prožitku – estetické působení architektonicky významného prostředí světově proslulého kostela sv. Barbory, dramatizace.

Očekávané výstupy: Navázání týmové spolupráce, zvládnutí běžných pravidel mezilidské komunikace a její rozvoj, etické chování v kulturním prostředí (kostel).

Klíčové kompetence: Kompetence k řešení problémů, komunikační, sociální a personální, občanské.

Klíčová slova: Kostel, Vontská rada, hraná scénka.

Mezipředmětové vztahy: Český jazyk, tělesná výchova, občanská výchova.

Pomůcky: Skladovací prostor pro uložení věcí a zázemí pro účastníky, žluté špendlíky, dobové oblečení, zvukový záznam úseku ze seriálu Záhada hlavolamu.

Časové rozmezí: 9.00 - 9.30.

Pokyny pro organizátory: Před začátkem akce nutno rozvěsit po městě tabulky ulic a v lese připravit slavnostní prostor, v němž se bude odehrávat závěrečná slavnostní volba Velkého Vonta. Slavnostnímu zahájení bude předcházet motivační scénka, v níž se vysvětlí leccos ohledně volby Velkého Vonta. Účastníci budou z kůru sledovat dění v lodi kostela.

Popis průběhu: Na začátku jsme chvíli čekali na příchod „opozdílců“. Stručné uvítání účastníků mělo záměrně formu nedokončené výpovědi, která měla vzbudit očekávání a zvědavost. Některým účastníkům chvíli trvalo, než se oblékli a vyšli ven z fary, proto se jeden z organizátorů musel pro zbytek skupinky vrátit. To ale nijak nebránilo hladkému průběhu přesunu účastníků na cílové stanoviště. Úvodní scénka se vydařila a přihlížející účastníci dle očekávání nepůsobili žádný hluk a plně se vžili do role skrytých pozorovatelů. Po skončení jsme se sešli před vchodem kostela a probrali organizační záležitosti. Následovalo tradiční poznávání stínadelských ulic.

Odlíšnosti oproti loňskému ročníku: Netradiční začátek letošní stínadelské hry vznikl především změnou konvenčního schématu prováděného ve formě organizačních pokynů udělovaných účastníkům. Rozhodli jsme se začít nejdříve motivací – vtáhnout účastníky do děje a teprve posléze doplnit „suchou teorii“.

Část druhá:

Prostředky: Učení řešením problémů, pohyb ve městě.

Očekávané výstupy: Seznámení s terénem, práce se slepou mapou, týmová spolupráce, rozvoj komunikačních schopností, taktiky a diplomatického jednání, dochvilnost a dodržování pravidel fair play.

Klíčové kompetence: Kompetence k učení, řešení problémů, komunikativní, sociální a personální.

Klíčová slova: Vlastní jména, slepá mapa, orientace v terénu, týmová spolupráce, plánování, běh, taktika, diplomacie.

Mezipředmětové vztahy: Český jazyk, zeměpis, občanská výchova.

Pomůcky: slepé mapy místa konání (města), psací potřeby, kartičky životů, bodovací archy, svitky obsahující instrukci v kolik hodin se mají hráči dostavit do příslušné ulice, pracovní listy.

Časové rozmezí: 9.30 - 11.00.

Pokyny pro organizátory: Této disciplíny se účastní všichni organizátoři (pronásledují účastníky v ulicích města, chytají je a odebírají jim papírové životy). Nutno sdělit účastníkům, do kolika hodin se musí vrátit na místo určení, odečítat body za zpoždění. Tři organizátoři ve stanovenou dobu zajmou jednoho z účastníků a odvedou jej na příslušné shromaždiště. Odtud si jednotlivé týmy své „unesené členy“ v další části hry vyzvednou. Na konci nutno vyhodnotit počet a správnost vyplněných ulic v mapách (doplnit chybějící) – za každou správně vyplněnou ulici jeden bod a k celkovému hodnocení přičíst počet životů.

Popis průběhu: Tato část proběhla bez větších zádrhelů. Hráči překvapivě rychle objevili čísla ukrytá ve sklepení (jen jsme zapomněli fólie, čísla byla proto napsána na papírku a organizátorka, která měla tuto část hry na starosti, prozradila hráčům souvislost s mapou). Všem se podařilo úspěšně osvobodit zadržené hráče.

Odlíšnosti oproti loňskému ročníku: Únos jednoho z členů družstva. Cílem bylo zvýšení dramatičnosti. Uvěznění hráči dostali za úkol vyplnit pracovní listy, čímž jsme zároveň prověřili pilotní verzi těchto výukových materiálů.

Část třetí:

Prostředky: Skupinová práce.

Očekávané výstupy: Účastníci budou umět logicky odvodit, co představuje číselný symbol uvedený v mapě, orientovat se v plánu města a poznatky dokážou převést do praxe (vyhledá označené místo). Dovedou popsat člena svého týmu tak, aby jasně vyšlo najevo, o koho se jedná. „Zajatci“ dokážou samostatně vyplnit pracovní listy a správně vyhotovit úkoly, které tyto listy stanovují.

Klíčové kompetence: Kompetence k učení, řešení problémů a kompetence sociální a komunikační.

Klíčová slova: Rychlost, důvtip, postřeh, hledání, orientace v mapě, popis, samostatná práce.

Mezipředmětové vztahy: Zeměpis, český jazyk, dějepis, občanská výchova.

Pomůcky: Mapy, fólie s číslem garáže, pracovní listy.

Časové rozmezí: 11.00 - 12.00.

Pokyny pro organizátory: Část organizátorů dohlíží na zajatce, část na průběh pátrání po číselné nápovědě.

Popis průběhu: Hráči usilovali o propuštění unesených hráčů. Nejdříve museli ve sklepech najít nápovědu k místu, kde jsou rukojmí drženi. Ti mohli být propuštěni, jen pokud zbytek týmu vyličí únoscům přesný popis „pohřešovaného“ člena (tak, aby únosce přesně identifikoval, koho má propustit). Nejvíce bodů získali ti, kteří v kompletním počtu nejrychleji dorazili zpět do výchozího stanoviště.

Odlišnosti oproti loňskému ročníku: Tento úkol je inspirován úspěšnou disciplínou předloňského ročníku, kdy jsme část účastníků poslepu vedli do Tleskačovy kůlny. Unesení členové měli za úkol napsat tajný dopis, který jeden z organizátorů propašoval do týla skupin, jež měly podniknout záchrannou výpravu. Přestože unesení byli dočasně připraveni o jeden ze svých nejdůležitějších smyslů, podařilo se jim cestu poměrně úspěšně popsat. V předchozích ročnících byli hráči rozmístováni do různých částí Adamova, odkud se měli sami vrátit a najít ostatní členy své skupinky. Od této formy jsme upustili, protože jsou při ní značně zvýhodněni „místní“, naopak znevýhodňováni mladší a méně zkušené nebo „přespolní“ účastníci.

12.00 - 13.00 Obědová přestávka – čas na odpočinek a načerpání nových sil.

Část čtvrtá:

Prostředky: Týmová práce, pedagogika prožitku, pohyb.

Očekávané výstupy: Rozvoj týmové spolupráce, kreativity, představitivosti, obratnosti, volního jednání (překonání sebe sama), logického myšlení.

Klíčové kompetence: Komunikační, sociální a personální kompetence, kompetence k řešení problémů a občanské kompetence.

Klíčová slova: Logické uvažování, kreativita, obratnost, sebezapření, týmová spolupráce, smysly, orientace v terénu, síla, jemná a hrubá motorika, paměť.

Mezipředmětové vztahy: Tělesná výchova, dějepis, český jazyk, fyzika.

Pomůcky: Lana, karabiny, sedáky, provázky, šátek, listy ginga, ježek v kleci, Foglarův životopis na více listech, připínáčky, prostředí hřiště.

Kdy: 13.00 - 14.30.

Pokyny pro organizátory: Organizátoři už během obědové pauzy odcházejí chystat svá stanoviště a vzájemně si dle potřeb vypomůžou s jejich přípravou. Účastníci se po skupinkách střídají v předem daném pořadí na jednotlivých stanovištích. Organizátoři zapisují body do záznamových archů a svěřují účastníkům dvojici písmen. Z písmen složený vzkaz dává na srozuměnou, že další cesta vede na půdu kostela.

Popis průběhu: Na stanovišti prověřujícím paměť bylo úkolem vštípit si co nejvíce údajů z částí životopisu J. Foglara, rozvěšených po stromech v určitém úseku lesa a co nejrychleji vyplnit všechny údaje do pracovního listu. Problém zde dělala poněkud nejasná pravidla pro sdělování získaných informací – družstva si pomáhala tím, že informace vykřikovala, místo aby je běžela předávat. Podmínky ale měli všichni stejné. Druhé stanoviště měřilo sílu a odvalu – úkolem bylo přejít po lanech nad vodou. Týmy si mohly zvolit jednoho hráče, který se úkolu ujal. Všichni „vyvolení“ zvládli svoji úlohu „na jedničku“. Na třetím stanovišti byla prověřována obratnost. Týmy si opět volily jednoho zástupce, který se „prosoukal“ úzkými mezerami dětské prolézačky. Úkol rozhoupat lanovou houpačku s jedním hráčem natolik, aby byl schopen dosáhnout na předmět, zavěšený vysoko na větvi protějšního stromu, rozpochoval hned několik členů družstva. Úspěšnost v této disciplíně závisela na týmové spolupráci. Zvolená taktika se podepisovala na výsledných časech jednotlivých družstev. Bylo by zajímavé tyto časy sledovat, kdyby je ovšem příslušný organizátor nezapomněl zapsat. Důležitý byl ovšem především fakt, že všechny týmy úkol splnily

a obdržely indicii k další cestě. Podobně se jim vedlo i v případě předposledního úkolu – orientaci v terénu po slepu. V tomto případě tým navigoval jednoho ze svých hráčů, který se zavázanýma očima hledal konec provazového bludiště, aby tak získal list ginga a vyměnil jej za další část vzkazu. U této disciplíny se nám podařilo zaznamenat i výsledné časy družstev. Nejlépe se všem týmům vedlo při lovení hlavolamu z nádrže s vodou. Směli přitom použít jen jednu horní končetinu a nemohli přijít do styku s vodou. Všechny týmy rychle pochopily, že nevhodnější bude použít klacek z nedalekého lesa a jeho prostřednictvím ježka z vody vytáhnout. Kdo byl s plněním disciplín nejdříve hotov, mohl pokračovat hledáním Tleskačova deníku na půdě kostela. Co hledají, se však mnozí hráči dovtipili teprve ve chvíli, kdy takřka autentický Tleskačův deník drželi v ruce.

Odlišnosti oproti loňskému ročníku: Na rozdíl od loňska se nám díky vysílačkám podařilo zajistit hladký průběh soutěžních disciplín – všechna družstva prošla všemi stanovišti a věděla, kam se vydat po splnění všech úkolů. Disciplíny se v leccems lišily, podstata však zůstala stejná – všestranné prověření schopností a dovedností účastníků. Podařilo se nám to bez prodlev a zádrhelů.

Část pátá:

Prostředky: Týmová práce, pedagogika prožitku, pohyb.

Očekávané výstupy: Rozvoj týmové spolupráce, logického myšlení, orientace v mapě.

Klíčové kompetence: Kompetence k řešení problémů, sociální a personální, komunikační, občanské.

Klíčová slova: Logické uvažování, obratnost, orientace v mapě, týmová spolupráce.

Mezipředmětové vztahy: Tělesná výchova, český jazyk, zeměpis.

Pomůcky: Deník Jana Tleskače, mapa s vyznačenou Tleskačovou kůlnou, rozstříhaný plánek létajícího kola.

Časové rozmezí: 14.30 - 15.30.

Pokyny pro organizátory: Jeden organizátor dohlíží na bezpečnost na půdě kostela, druhý zadává úkol – najít v prostorách Tleskačovy kůlny části plánu Tleskačova létajícího kola. Následně odesílá hráče do ulice, v níž se bude bojovat s papírovými míčky.

Popis průběhu: Hráči hledali na půdě kostela deník Jana Tleskače. Předem jsme jim neřekli, co přesně hledají. Sami jsme byli zvědaví, zda přijdou na to, jakou spojitost má půda kostela

s příběhem Rychlých šípů a usnadní jim to hledání či nikoli. Všechny skupinky prohledaly půdní prostor a deník po chvíli našly. Jen jedna přišla na to, po čem mají pátrat. V deníku byl vložen plánec s popisem cesty k Tleskačově kůlně. Zde, v prostoře bývalého vojenského krytu, byli očekáváni organizátorem, který jim dal časový limit pro sestavení plánu létajícího kola, jehož čtyři části byly v objektu ukryty. Dosažený čas rozhodoval o bodovém pořadí družstev.

Odlišnosti od loňského ročníku: Letos se nám oproti loňsku podařilo zařídit, aby hráči Tleskačův deník našli skutečně v reálném prostředí – tedy na půdě kostela, nikoli v krytu, jako tomu bylo posledně. Disciplína se tak nejen zjednodušila, ale také jsme dosáhli větší bezpečnosti a přesvědčivosti. Také plánec Tleskačova kola byl rozmístěn ve velmi zajímavém terénu. I zde byl zajištěn dohled, který zaručil bezpečný průběh.

Část šestá:

Prostředky: Pohyb v přírodě, pedagogika prožitku.

Očekávané výstupy: Spolupráce ve skupině, obratnost.

Klíčové kompetence: Kompetence k řešení problémů, sociální, komunikační a pracovní kompetence.

Klíčová slova: Bitva, papírové míčky, obrana, spolupráce, taktika, sepětí, komunikace.

Mezipředmětové vztahy: Tělesná výchova, dějepis.

Pomůcky: Z kartonu vyrobené štíty, papírové míčky.

Časové rozmezí: 15.30 - 16.00.

Pokyny pro organizátory: Organizátoři dostanou do rukou papírové míčky obalené izolepou a tyto budou z vyvýšené opěrné zdi cíleně vrhat po účastnících. Úkolem družstva je bránit pomocí štítů jednoho člena tak, aby poslepu prošel určenou trasou a nebyl zasažen žádným z míčků.

Popis průběhu: U prvního družstva jsme vyzkoušeli „pokus nanečisto“, abychom ověřili obtížnost úkolu. Během realizace jsme došli k závěru, že je třeba do pravidel zasáhnout a flexibilně je upravit tak, aby byl úkol náročnější na splnění. Místo původně navrhované asfaltové cesty jsme proto zvolili výkopy s navršenou hlínou, jež mnohem lépe simulovaly nerovný terén historického bojiště. Družstvo bylo skeptické k možnosti zvládnout úkol v takto

náročném terénu, proto jsme ve dvojici provedli ukázkový přesun terénem a nakonec se ukázalo, že náročnost byla pro všechny týmy přiměřená a úkol zvládnutelný. Náročný terén navíc umocnil zážitek, který si hráči odnesli.

Odlíšnosti od loňského ročníku: Tato disciplína je pro stínadelskou hru relativní novinkou, protože míčky byly tradičně využívány k boji ulic, při němž družstva bojovala o vlajku cizích družstev a míčky v ní byly útočným i obranným prostředkem. Boj ulic se však na sklonku dne příliš neosvědčil, protože hráči bývají unavení, nechce se jim už příliš běhat a také z hlediska bezpečnosti není příliš vhodné, aby běhali v ulicích, kde běžně jezdí auta. Navíc v zápalu boje zůstávají po městě poházené míčky, které je nutno následně uklízet. Nová varianta boje se tedy zdála efektivnější.

Část sedmá:

Prostředky: Pohybová kreativita, skupinová spolupráce, pedagogika prožitku.

Očekávané výstupy: Dosažení týmové spolupráce, procvičování vědomostí, aplikace znalostí, rozvoj myšlení a komunikace.

Klíčové kompetence: Kompetence k učení, řešení problémů, komunikační kompetence, sociální a personální, pracovní.

Klíčová slova: Svačina, šifry.

Mezipředmětové vztahy: Fyzika, chemie, výtvarná výchova, přírodopis, hudební výchova, český jazyk.

Pomůcky: Svíčky a sirky, papír s nápisem psaným mlékem, písmenková polévka, zadání, papír s přehyby pro složení parníčku, pracovní list s lístečkovou a písničkovou šifrou.

Časové rozmezí: 16.00 - 17.00.

Pokyny pro organizátory: Jedna z organizátorek uvaří písmenkovou polévku a vybere do ní vhodná písmenka. Dohlédne také na bezpečnost při práci se svíčkami. Hráči obdrží zadání kódované části vzkazu, dále pomůcky a pokyny nutné pro jejich úspěšné dešifrování.

Popis průběhu: Některá družstva potřebovala více pokusů, protože nesprávně manipulovala se svíčkou při nahřívání vzkazu psaného neviditelným písmem. Šlo o rychlost, ale důležité bylo, aby všechny týmy nakonec nějakým způsobem došly k správnému řešení, což se nakonec všem podařilo. „Parníčková šifra“ spočívala ve správném složení lodičky z papíru. Poskládáním papíru do příslušného tvaru se správně seskupila také písmena, jimiž byl papír

popsán. Písničková šifra vycházela z obrázků, které jednoznačně symbolizovaly některé známé lidové písně. Z textu stačilo vybrat písmena, která svým pořadím dala dohromady tajenku. Další – lístečková šifra, byla založena na počátečních písmenech stromů. Jednalo se o akrostich sestavený z jejich listů. Svíčkovou šifru představoval mlékem psaný vzkaz, jehož poselství odhalili hráči prostřednictvím tepelného působení plamene svíčky. Písmenková šifra byla založena na tom, že hráči vyškrtili písmenka, která se v polévce nacházela a zbylá jim dala dohromady kýžené slovo.

Odlišnosti od loňského ročníku: Při volbě šifrovacích klíčů jsme dbali na to, aby se neopakovaly již použité kódovací systémy. Chtěli jsme, aby nikdo nebyl ve výhodě. To se myslím podařilo a šifry poměrně zaujaly, protože týmy se navzdory únavě zhostily jejich luštění s velkým zápletem.

Část osmá:

Prostředky: Pedagogika prožitku, týmová spolupráce.

Očekávané výstupy: Kolektivní řešení problémů, rozvoj kreativity (vč. pohybové) a myšlení.

Klíčové kompetence: Kompetence k řešení problémů, komunikační a sociální kompetence.

Klíčová slova: Vynalézavost, obratnost, rychlost, kreativita, plížení, taktizování, pašování předmětu.

Mezipředmětové vztahy: Tělesná výchova, dějepis, český jazyk.

Pomůcky: Rozstříhaný plán létajícího kola, zavařovací sklenice, kelímky, svíčky, sirky, plášť a karbidová lampa, baterky.

Časové rozmezí: 17.00 - 18.30.

Pokyny pro organizátory: Na určená místa rozmístit sklenice se svíčkami a kelímky. Hráči budou mít za úkol propašovat do lahví co nejvíc útržků plánu létajícího kola (motivováno tím, že Rychlé šípy pašují plán ven ze Stínadel). Pokud na ně některý z organizátorů posvítí, musejí svůj útržek odevzdat. Vítězí to družstvo, které propašuje nejvíce útržků. Ty budou umístěny v zóně bezpečí, do níž organizátoři nesmějí vstupovat. Pravidla také jasně hovoří o tom, že nikdo nesmí nést víc než jeden útržek a ten, koho chytí Tleskačův mistr – Em (postava v plášti a s karbidovou lampou, která pomalu prochází prostorem), bude nadobro vyřazen ze hry (prvek zařazený pro navození většího napětí a tajuplnosti).

Popis průběhu: Někteří hráči protestovali proti pravidlům a snažili se je obejít. Pro některé byla hra příliš zdlouhavá a demotivující, pokud byli vícekrát chyceni.

Odlíšnosti od loňského ročníku: Pašování obecně bývá pro většinu hráčů oblíbenou disciplínou. Tentokrát jsme se setkali i s některými nespokojenci, bylo to dáno také vlivem počasí, které bylo studené a větrné a přálo spíše honičkám nebo jiným hrám, při nichž se člověk zahřeje. Také bych propříště doporučila stanovit jednoznačnější pravidla. Vzhledem k tomu, že byla hra nová a nezažitá, bylo nutné v průběhu řešit různá nedorozumění, kterým by se podrobnějším vysvětlením pravidel hry dalo předejít.

Část devátá:

Prostředky: Zážitková pedagogika, pohyb, týmová spolupráce.

Očekávané výstupy: Rozvoj pohybové kreativity a týmové spolupráce.

Klíčové kompetence: Komunikační a sociální kompetence.

Klíčová slova: Aktivní pohyb, plánování, strategie, pronásledování Širokka.

Mezipředmětové vztahy: Tělesná výchova.

Pomůcky: Plášť, maska, ježek v kleci, kartičky s pořadím „odchytu“.

Časové rozmezí: 18.30 - 20.00.

Pokyny pro organizátory: Organizátoři dokončí přípravy slavnostně vyzdobeného „kostela sv. Jakuba“. Jeden organizátor bude běhat ulicemi v plášti a masce. Hráči se jej budou snažit polapit. Družstvo, kterému se podaří jej zadržet, získá kartičku s pořadím odchycení.

Popis průběhu: Hráči pronásledovali Širokka déle než hodinu, aniž by se jim jej podařilo chytit. Očekávali jsme, že je neúspěch odradí, oni si ale naopak vyžádali další pokračování a za každou cenu chtěli nepolapitelný přízrak stínadelských uliček chytit. S představitelem Širokka jsme se dohodli, že hru prodloužíme a dáme jim šanci Širokka polapit. Tento fakt také rozhodl o pořadí vítězů.

Odlíšnosti od loňského ročníku: Je vhodné, aby se představitel Širokka neúčastnil v průběhu dne hry, a byl odpočatý, což se nám v tomto případě podařilo. Hon měl snad ještě větší úspěch než vlani, protože chytit tohoto Širokka byla opravdu výzva. Hra probíhala v centru

města a nejbližším okolí. Náročnější aktivity pravidelně střídal odpočinek a hráči proto nebyli tolik unavení.

Část desátá:

Prostředky: Zážitková pedagogika.

Očekávané výstupy: Schopnost přijmout porážku a vzdát čest vítězům, dodržovat průběh rituálního obřadu předání talismanu ježka v kleci nově nastupujícímu Velkému Vontovi.

Klíčové kompetence: Kompetence k učení, komunikační kompetence, sociální, občanské.

Klíčová slova: Slavnostní řeč, atmosféra, bezeslovná píseň Vontů, vyhlášení vítězů, odměn, předávání ježka v kleci, sounáležitost, rituálnost, řečnictví.

Mezipředmětové vztahy: Hudební výchova, dějepis, tělesná výchova, český jazyk.

Pomůcky: Hlavolam – ježek v kleci, pamětní listy s podpisy organizátorů, odměny, svíčky, lampiony, sirky, provázky, lano, křídly.

Časové rozmezí: 20.00 - 22.00.

Pokyny pro organizátory: Část organizátorů zapálí svíčky v lampionech a připraví prostor „kostela sv. Jakuba“, kde bude probíhat slavnostní vyhlášení výsledků. Zbývající organizátoři odvedou hráče na dané místo a předem vysvětlí, jak bude volba Velkého Vonta probíhat a co se od nich očekává.

Popis průběhu: Pro cestu tam i zpět jsme na přání účastníků volili náročnější terén. Chtěli být totiž „brzy doma“. Drobný zádrhel vznikl pouze v tom, že mě nikdo neupozornil na to, že už dolů do kruhového sálu kostela sv. Jakuba sestoupili všichni a je tedy čas na můj příchod. Poněkud to pozdrželo začátek vyhlásování, ale nijak zásadně. Krom nepovedeného zpěvu vontské písně beze slov se však slavnostní řeč i celkový průběh ceremoniálu vydařil. Hráči kupodivu dodrželi i dekorum mlčenlivého přesunu do „kostela“ a atmosféra byla skvělá.

Odlíšnosti od loňského ročníku: Výsledné pořadí bylo do posledního okamžiku vyrovnané a teprve poslední disciplína rozhodla o vítězi. Předávání mělo slavnostnější ráz a nedocházelo k žádným výraznějším zádrhelům, jen je třeba klást větší důraz na bezpečnost při sestupu do prostoru sálu, v němž se slavnostní ceremonie koná – dávat dopomoc při sestupu po žebříku.

Celkově hodnotím průběh šestnáctého ročníku jako velmi vydařený a z odezvy, kterou měli účastníci i organizátoři, lze soudit, že tuto skutečnost vnímají stejně.

5.4.2 Hodnocení projektu 16. ročníku

Projektový plán 16. ročníku stínadelské hry bral zřetel na problémy s dodržováním časového harmonogramu v předchozím ročníku. Při tvorbě programu jsme proto počítali s většími časovými rezervami. Podařilo se nám dodržet stanovená časová rozmezí a snížit tak náročnost celé akce. Co se týče propagace, využili jsme víc sociální sítě, především pak Facebook, jehož prostřednictvím jsme na „událost“ pozvali kolem pěti set lidí. Ve výsledku byla účast o něco nižší než vloni. Účastnilo se šestnáct lidí, což je sice o polovinu méně než v loňském ročníku, ale o sedm více než v účastnický slabém čtrnáctém ročníku. Dalším bodem programu bylo posílení bezpečnosti, což se nám podařilo ve všech oblastech. Lze konstatovat, že šestnáctý ročník byl mnohem lépe zajištěn materiálově (lékárnička), rovněž i účastí osob proškolených kurzem první pomoci. V roce 2011 kritizovali organizátoři také to, že někteří starší účastníci nepřistupovali ke hře se zájmem, naopak se zdálo, že se chvílemi nudí anebo chovají nevhodně (užívání vulgarismů, rozpustilé nápady, narušování atmosféry slavnostního vyhlášovacieho ceremoniálu apod.). I tomuto se podařilo v letošním ročníku zabránit. Nejspíš díky lépe propracovanému časovému harmonogramu, který nedovoloval prodlevy a zároveň vždy nabízel atraktivní způsob vyžití. Navíc nevznikaly zbytečné prodlevy mezi jednotlivými disciplínami. Účastníci tentokrát nedostali tištěné pokyny ani nebyli na každém kroku pod dohledem. Díky vysílačkám jsme věděli, kde se zhruba pohybují, ale oni nevěděli o nás, a tak mohli mít pocit, že nestřeženě a sami, „na vlastní pěst“, objevují všechna tajemství Stínadel, aniž by se cítili pod dohledem, „jako ve škole“. Lepší organizací času navíc nevznikal „časový pres“ a atmosféra byla více uvolněná. Hráče jsme tentokrát nenutili vyplňovat žádné evaluační dotazníky. Na dojmy jsme se zeptali bezprostředně po skončení akce a sklidili veskrze pozitivní ohlasy. Ostatně svědčí o tom také zájem účastníků o účast na příštím ročníku. Pevně věřím, že se podaří adamovskou stínadelskou tradici udržet a dále rozvíjet.

6 Závěr

Městské hry „Stínadla se bouří v Adamově“ jsem se zúčastnila dvakrát jako pomocná a dvakrát jako hlavní organizátorka. Cílem bylo pokaždé seznámit další generace mládeže se jménem a dílem Jaroslava Foglara a prohloubit jejich povědomí o tom, kdo jsou to Rychlé šípy a jaké ideje vnáší svým odkazem do našich životů. Chtěli jsme, aby se tito mladí lidé dozvěděli něco o hodnotě přátelství, společenských vztahů a kulturním odkazu předchozích generací. Pod rukama nám prošlo za tu dobu několik desítek mladých lidí. Naší snahou bylo přiblížit jim Jaroslava Foglara jako všestranného člověka a tvůrce napínavých příběhů. Provedli jsme je Foglarovým životem i dílem, stejně jako se o to snažím v teoretické části této diplomové práce. Prostřednictvím hraní rolí jsme účastníkům projektu umožnili, aby příběh Rychlých šípů prožili „v reálném světě“. Adamov se tedy stal dějištěm knižního příběhu a ulice Horky „kulisami“ stínadelské čtvrti. A skutečně, po skončení hry jsme zaznamenali zvýšení zájmu o Foglara a čtení jeho knih. Někteří účastníci doporučovali „foglarovky“ svým přátelům a lákali je do dalších ročníků stínadelské hry. Díky hře se nám podařilo vést účastníky k aktivitě a pohybu a ukázat jim místa, na která by se v našem městě běžně nepodívali. Poznali Adamov, jeho kulturní památky a hlouběji pronikli do netušených zákoutí města. Mnozí zúčastnění navázali nové přátelské vztahy a odnesli si nezapomenutelné zážitky. Dojmy a poznatky, které jsem já sama nabyla díky realizaci projektu, nyní potvrzují, že diskuse nad smyslem Foglarova díla můžeme jednoznačně uzavřít. Potvrdila se nám původní hypotéza, že autor, který „nestojí za zmínku“, by tak širokou polemiku nevyvolal. Věřím, že analýzy a poznatky, které v diplomové práci uvádím, jednoznačně vypovídají o tom, že Foglar měl a dodnes má svým čtenářům co říct. Průzkum totiž jasně ukázal, že mládež v roce 2011 v jádru touží po stejných věcech jako hrdinové Foglarových knih a jako generace starších čtenářů. Dobrodružství je to, co chce prožívat většina mladých lidí, a hodnota přátelství i kolektivního sdílení zážitků stále nepostrádá svůj význam. O našem stínadelském projektu se mluvilo ve školách, na sociálních sítích i v médiích. V místních novinách vyšlo před akcí i po ní několik článků, které dokumentovaly její průběh. Účastníci se mě často ptají, jestli budu pořádat další ročníky této oblíbené hry. Přiznám se, že si tím nejsem tak úplně jistá. Diplomová práce, kterou právě dokončuji, je totiž svědectvím o spoustě dní strávených nad přípravou a realizací projektů. Dnů plných dřiny a obav z výsledku, dnů žitých v nejistotě a napětí z toho, zda vše „vyjde tak, jak má“. Ty všechny představují obrovské břemeno zodpovědnosti, které na sebe hlavní organizátor akce „Stínadla se bouří“ bere. Zároveň je radostí z dobře odvedené práce a vzpomínkou na pozitiva, která

tato práce přinesla právě tím, že byla smysluplná. Osobně mi projekt a jeho realizace přinesly možnost vyzkoušet si realizaci projektové výuky v praxi a po zkušenostech mohu konstatovat, že tuto metodu budu i nadále zavádět do své výuky.

Zda se také adamovská stínadelská tradice dočká svých pokračovatelů, zůstává „ve hvězdách“. Doufejme, že tato diplomová práce poskytne případným zájemcům dostatečný podklad a inspiraci pro realizaci dalších ročníků hry.

7 Seznam použité literatury

- BALADA, Jan. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání: s přílohou upravující vzdělávání žáků s lehkým mentálním postižením*. Dotisk 1. vyd. V Praze: Výzkumný ústav pedagogický, 2006. 126, 92 s. ISBN 80-87000-02-1.
- BÖSSER, Bedřich. Nejde jen o Foglara. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1964, roč. 8, č. 11, s. 496-500.
- FOGLAR, Jaroslav. Dejte mně konečně slovo. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1964, roč. 8, č. 4, s. 160-163.
- FOGLAR, Jaroslav. Dejte mně konečně slovo. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1964, roč. 8, č. 4, s. 160-163.
- FOGLAR, Jaroslav. *Život v poklusu*. TJ. Sokol Silůvky, 1989. ISBN 80-900050-7-1.
- FOGLAR, Jaroslav. *Život v poklusu 2*. Sokol Silůvky, 1990. ISBN 80-900150-6-9.
- HANUŠ, Radek a CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2009. 192 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-2816-2.
- HAUSENBLAS, Ondřej. Kdo učí čist?. *Kmen: týdeník Svazu českých spisovatelů*. Praha: Československý spisovatel, 1988, roč. 1, č. 33.
- HYKISCH, Anton. Jaroslav Foglar a Slovensko. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1964, roč. 8, č. 6/7, s. 247-250.
- HYPLOVÁ, Jana. *Využití projektového vyučování k rozvoji čtenářské gramotnosti žáků základní školy*. Vyd. 1. Ostrava: Pedagogická fakulta Ostravské univerzity v Ostravě, 2010. 155 s. ISBN 978-80-7368-919-3.
- CHALOUPKA, Otakar. Foglarův návrat. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1967, roč. 11, č. 4, s. 244-245.

- CHALOUPKA, Otakar. Foglar trochu fádni. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1970, roč. 14, č. 7, s. 467.
- JAREŠ, Stanislav. Jsem pro Foglara. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1964, roč. 8, č. 8/9, s. 406-407.
- JÍREK, Bohumil. Počítejme s Foglarem. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1964, roč. 8, č. 11, s. 504-507.
- KOVÁŘÍK, Vladimír. O chlapcích jací skutečně jsou?. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1964, roč. 8, č. 4, s. 157-159.
- KRATOCHVÍLOVÁ, Jana. *Teorie a praxe projektové výuky*. Brno: Masarykova univerzita, 2006. ISBN 80-210-4142-0.
- MAŇÁK, Josef.; ŠVEC, Vlastimil. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.
- MATĚJOVICOVÁ, Milada. Foglarův svět klukovských snů. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1971, roč. 15, č. 3, s. 182.
- NEZKUSIL, Vladimír. Chata v Jezerní kotlině. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1970, roč. 14, č. 3, s. 163-164.
- NEZKUSIL, Vladimír. Přišel Foglarův "duben". *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1970, roč. 14, č. 10, s. 664-665.
- NEZKUSIL, Vladimír. Rozpory Foglarova světa: K prvnímu soubornému vydání "stínadelských" příběhů. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1991, roč. 35, č. 3, s. 157-163.
- PETR, Lubomír. Vrabec v hrsti. *Červený květ*. 1966, roč. 11, č. 1, s. 25.
- POLÁK, Jiří. *Poselství žlutého kvítku: s dvojicí Foglar-Bureš nezvykle otevřeně o věcech čtenářského zájmu, o lidech a životě vůbec*. 1. vyd. Praha: Olympia, 2003, 113

p., [24] p. of plates. ISBN 80-703-3791-5.

- POLENÍKOVÁ, Alena. *Projekty v rámci školních vzdělávacích programů: závěrečná práce studia "Koordinátor školního vzdělávacího programu": leden 2008 - listopad 2009*. 1. vyd. Praha: Národní institut pro další vzdělávání, 2009. 24 s. ISBN 978-80-86956-56-5.
- ŘEŘICHOVÁ, Vlasta. Rozvoj čtenářské gramotnosti a literární výchova na ZŠ : Několik poznámek k proměně a aktuálnímu obsahu pojmů čtenář a čtenářství. In *Tradiční a netradiční metody a formy práce ve výuce českého jazyka na základní škole*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2002, s. 45-48. ISBN 80-244-0627-6.
- SADECKÝ, Petr. Poznámky na okraj. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1964, č. 3, s. 105-108.
- SLABÝ, Zdeněk Karel. Znat míru: O módnosti ve vydávání dětské literatury; v souvislosti s diskusí o J. Foglarovi; též ke knize J. Karafiáta Broučci. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1967, roč. 11, č. 6, s. 61.
- STANOVSKÝ, Vladislav. Nový Foglar. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1966, roč. 10, č. 2, s. 102-103.
- STEJSKAL, Václav. Jaroslav Foglar aneb výchova snadno a rychle. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1964, roč. 8, č. 6/7, s. 241-244.
- TANSKÁ, Nataša. Tak teda Foglar. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1964, roč. 8, č. 8/9, s. 397-398.
- TICHÝ, Jaroslav. Kritiky nečtěte!. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1964, roč. 8, č. 8/9, s. 398-401.
- TOMAN, Vlastislav. O dobrou současnou Foglarovku: K diskusi o jeho knihách pro mládež. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1964, roč. 8, č. 10, s. 450-455.

- TOMKOVÁ, Anna, KAŠOVÁ, Jitka a DVOŘÁKOVÁ, Markéta. *Učíme v projektech*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2009. 173 s. ISBN 978-80-7367-527-1.
- TOVÁREK, František. Něco na tom bude. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1964, roč. 8, č. 10, s. 452-454.
- VACKE, Vojtěch. Svět pouze pro chlapce?. *Kmen: týdeník Svazu českých spisovatelů*. Praha: Československý spisovatel. 1988, roč. 1, č. 40, s. 1 a 3.
- VALENTA, Josef. a kol. *Projektová metoda ve škole a za školou. Pohledy*. Praha: Ipos Artama, 1993. ISBN 80-7068-066-0.
- VALŠÍK, Cyril. Diskutabilní Foglar?. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1964, roč. 8, č. 12, s. 544-545.
- VAVŘÍK, Zdeněk. Jaroslav Foglar: Proč ne?. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1964, roč. 8, č. 6/7, s. 244-246.
- VYBÍRAL, Michal. *Od zkušenosti k poznání: metodický učební text pro učitele*. Plzeň: Pedagogické centrum, 1996. 48 s.
- ZAPLETAL, Zdeněk. Znovu Foglar redivivus. *Zlatý máj: časopis o dětské literatuře a umění*. 1970, roč. 14, č. 8, s. 545-546.

Prameny čerpání

- FOGLAR, Jaroslav. *Stínadla se bouří*. 6. vyd. Praha: Olympia, 2005. 190 s. Sebrané spisy Jaroslava Foglara; sv. 7. ISBN 80-7033-869-5.
- FOGLAR, Jaroslav. *Záhada hlavolamu*. 8. vyd. Praha: Olympia, 2003. 190 s. Sebrané spisy Jaroslava Foglara; sv. 6. ISBN 80-7033-779-6.

Prameny obrázků

- *Bohoušek* [online]. [cit. 2013-02-26]. Dostupné z: <http://www.bohousek.cz/>.
- *Druhý oddíl skautů Českého ráje středisko Štika Turnov* [online]. [cit. 2013-02-26]. Dostupné z: <http://old.skauti.org/>.
- *Druhý oddíl old skautů Českého ráje středisko Štika Turnov: Náš oddíl a Dvojka Jaroslava Foglara* [online]. [cit. 2013-02-26]. Dostupné z: http://old.skauti.org/upload/id75_01.jpg.
- *Foglarovky: Červenáček* [online]. [cit. 2013-02-26]. Dostupné z: <http://jfoglar.blog.cz/galerie/rychle-sipy#31118118>
- *Foglarovky: Jarka Metelka* [online]. [cit. 2013-02-26]. Dostupné z: <http://jfoglar.blog.cz/galerie/rychle-sipy#31118075>.
- *Foglarovky: Jindra Hojer* [online]. [cit. 2013-02-26]. Dostupné z: <http://jfoglar.blog.cz/galerie/rychle-sipy#31118094>.
- *Foglarovky: Mirek Dušín* [online]. [cit. 2013-02-26]. Dostupné z: <http://jfoglar.blog.cz/galerie/rychle-sipy#31118146>.
- *Foglarovky: Rychlonožka* [online]. [cit. 2013-02-26]. Dostupné z: <http://jfoglar.blog.cz/galerie/rychle-sipy#31118129>.
- Jaroslav Foglar – Jestřáb. [online]. [cit. 2013-02-26]. Dostupné z: <http://foglarweb.ic.cz/>.
- *Lázně Poděbrady* [online]. [cit. 2013-02-26]. Dostupné z: <http://www.lazne-podebrady.cz/>.
- RICH, Rod. *Nebákov: Podtrosecká údolí* [online]. 4. 4. 2009 [cit. 2013-02-26]. Dostupné z: <http://picasaweb.google.com/lh/photo/rrsZqXhEphEGNp-esiyydw>.

8 Seznam příloh

- Příloha 1 – Možnosti aplikace motivů ze hry do výuky na základní škole.
- Příloha 2 – Pracovní list „Životopis“
- Příloha 3 – Pracovní list „Historie Foglarova působení“
- Příloha 4 – Pracovní list „Rychlé šípy, popis a charakteristika“
- Příloha 5 – Motivační dopis pro účastníky
- Příloha 6 – Indicie ke skrýším
- Příloha 7 – Plakát na Stínadla 2011
- Příloha 8 – Plakát na Stínadla 2012
- Příloha 9 – Mapy ulic 2011, 2012
- Příloha 10 – Fotodokumentace Stínadla 2011
- Příloha 11 – Fotodokumentace Stínadla 2012
- Příloha 12 – Šifry (lístečková a písničková)
- Příloha 13 – Účastnický list
- Příloha 14 – Stínadla v médiích

9 Přílohy

Příloha 1

Možnosti aplikace motivů ze hry do výuky na základní škole, cíle:

Český jazyk

- Žák chápe funkci jazyka jako dorozumívacího prostředku.
- Formuluje dojmy z četby, dokáže reprodukovat přečtený text.
- Zvládá jednoduchou dramatizaci.
- Umí vyjádřit své vlastní postoje.
- Formuluje hlavní myšlenky textu.
- Ověřuje fakta pomocí otázek nebo porovnáním s dostupnými informačními zdroji.
- Dokáže vyjádřit vlastní hypotézy.
- Zapojuje se do diskuse a využívá zásad komunikace a pravidel dialogu.
- Sestaví krátkou zprávu, oznámení (inspirace časopisem Tam-Tam).
- Využívá poznatků o jazyce ke gramaticky i věcně správnému písemnému projevu – dopis, deníkový záznam, popis, charakteristika, atd. (Využití deníku Jana Tleskače, dopisu tajemného Em, popis města nebo hlavních postav a jejich charakteristiky).
- Tvoří správné tvary slov a aplikuje pravidlo o psaní velkých písmen ve jménech vlastních (práce s vlastními jmény z knihy, tvorba nových, výstižných pojmenování).
- Vyhledává informace v knihovně a dalších informačních zdrojích (detaily z Foglarova životopisu, informace o vynálezu létajícího kola, ježkovi v kleci apod.).
- Rozlišuje spisovný a nespisovný projev a jazykové prostředky (práce s textem knihy a komiksu).
- Porovnává různá ztvárnění téhož námětu (knižní, komiksově, filmové, seriálové, divadelní apod.)
- Sloh: tvorba životopisu.
- Sloh: popis a charakteristika.
- Literární výchova: život a dílo Jaroslava Foglara.
- Literární výchova: různá zpracování literární předlohy (seriál Záhada hlavolamu).
- Jazyk: Vlastní jména a jejich etymologie.

Matematika

- Žák analyzuje a řeší jednoduché problémy aplikací získaných matematických poznatků a dovedností.
- Řeší slovní úlohy.
- Užívá logickou úvahu a kombinační úsudek, nalézá různá řešení.
- Zdůvodňuje výsledky řešení.

Přírodopis

- Žák se blíže seznámí s jinanem dvoulaločným (ginkgo biloba), další stromy a rostliny a budování vztahu k přírodě.
- Seznámí se s rostlinami a zvířaty z Foglarových knih (stopy zvěře, rozpětí křídel dravců a charakteristice přírody v jednotlivých měsících v roce) – lze využít jako motivační prvek i náměty do botaniky a zoologie.
- Poznává listy stromů.

Zeměpis

- Žák se dokáže se orientovat v různých druzích plánů a map.
- Dokáže pracovat se slepou mapou.
- Na mapě vyhledává místa, na nichž Foglar žil, kraje, kde tábořil, a místa popisovaná v jeho knihách.

Informatika

- Žák bude umět aktivně vyhledávat informace o Foglarovi a informace uvedené v jeho knihách kriticky porovnávat s realitou.
- Kriticky přistupuje k informacím, ověřuje si zdroje, pracuje s různými médii.

Dějepis

- Žák bude umět porovnat Foglarův životopis s dobovými událostmi – jejich vliv na Foglarův osud i historii skautingu.
- Zjišťuje informace o době a okolnostech vzniku Morseovy abecedy a Braillova písma.

- Pracuje s dobovými mapami a obrázky Prahy a okolí a fakta porovnává s knižními popisy.
- Rituální obřady různého typu v porovnání s obřady předávání Velkého Vontství.
- Historie létajícího kola.

Výchova k občanství

- Žák zaujímá tolerantní postoj k lidem s postižením a respektuje jejich zvláštnosti.
- Dokáže přijímat přátelství jiných lidí a sám je poskytovat.
- Je schopen sebepoznání, poznání jiných lidí.
- Dokáže posilovat své volní jednání.
- Uplatňuje vhodné způsoby komunikace.
- Chápe vlastní práva a povinnosti a řídí se jimi.
- Orientuje se v symbolech a znacích (skautský odznak, turistické značky apod.).
- Rozpozná nevhodné způsoby trávení volného času.
- Respektuje práva a zájmy druhých lidí.
- Ví jak se chovat v kulturním prostředí.
- Dokáže vysvětlit, jak fungují volby do zastupitelstev ČR a jak mohou jejich výsledky ovlivňovat život občanů. Charakterizuje státní zřízení našeho státu. Získané poznatky porovná s principem volebního systému Vontů ve Stínadlech.

Hudební výchova

- Žák se naučí a zazpívá spolu s ostatními vontskou píseň beze slov.
- Ví, co jsou to lidové písně – dokáže je určit podle obrázků, doplňování textu (šifra).

Výtvarná výchova

- Žák se seznámí s architekturou ve městě.
- Namaluje vlajku svého týmu.
- Vyrobí papírové koule obalené lepicí páskou.
- Ví, co jsou to Origami a umí poskládat papírovou lodičku.

Pracovní výchova

- Žák organizuje a plánuje svoji pracovní činnost.
 - Zachová se správným způsobem při úrazu, dodržuje hygienická a bezpečnostní pravidla.
 - Používá vhodné pracovní nástroje.
 - Pracuje podle jednoduchých návodů a provádí jednoduché práce s technickými materiály (např. sestavení hlavolamu).
-

Náměty pro činnosti v dalších předmětech:

Tělesná výchova, výchova ke zdraví

- Běh.
- Spalování energie.
- Trénink, správná životospráva – výživa, pitný režim...
- Rychlost, pružnost, síla, obratnost, rozvoj jemné i hrubé motoriky a pohybové koordinace.

Fyzika

- Světlo a jaké má zdroje a charakter.
- Lom světla v kapalině (lovení ježka v kleci z vody).
- Létání.

Chemie

- Hoření.
- Vlastnosti přírodnin.
- Neviditelné písmo (chemický pokus s mlékem).
- Jiné Foglarovy knihy – barvení látek přírodními barvivy.

Pracovní list 2 – Životopis

Úkol: Pokuste se sestavit Foglarův životopis. Vycházejte z dostupných zdrojů.

ZÁKLADNÍ ÚDAJE

Jméno a příjmení:

Datum narození:

Pohlaví:

Stav:

Adresa:

Kontaktní údaje:

VZDĚLÁNÍ

-
-
-

ZÍSKANÁ OCENĚNÍ

-
-
-

ZAMĚSTNÁNÍ

-
-
-

AKTIVITY

-
-
-
-

VLASTNOSTI

-
-
-
-



Jaroslav Foglar

Příloha 3

Pracovní list 3 - Historie Foglarova působení.

Úkol: Zjisti, co má Jaroslav Foglar společného s následujícími body (náповědu hledej v knihovně nebo na internetu).

1. Rybník Nebákov pod hradem Trosky.



3. Praha Podskalí, Benátská ulice.



2. Nákladní parník Orlice později zvaný Skaut.



4. Prokopské údolí.





5. Který z Foglarových příbuzných zemřel na rakovinu plic?

1



6. Zjisti, kdo je na obrázku 1 a 2

1 -----

2 -----

7. Kdo z jeho příbuzných podstupoval léčbu v lázních Poděbrady a proč?

Kdo:

Proč:



8. Foglar během svého života pracoval v několika časopisech. Zjisti a zapiš, které to byly.

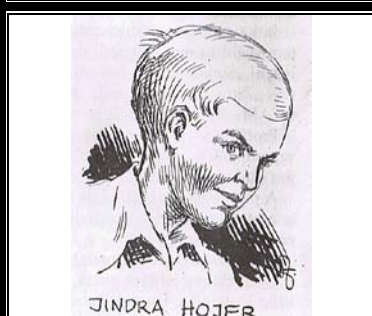
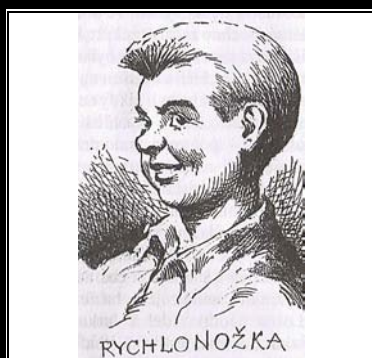
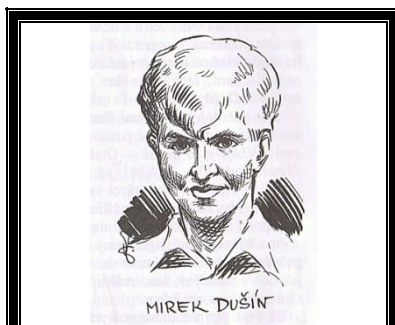


Zdroje:

- FOGLAR, J. *Život v poklusu*. TJ. Sokol Silůvky, 1989. ISBN 80-900050-7-1.
- FOGLAR, J. *Život v poklusu 2*. Sokol Silůvky, 1990. ISBN 80-900150-6-9.
- <http://picasaweb.google.com/lh/photo/rrsZqXhEphEGNp-esiiydw>
- <http://old.skauti.org/>
- <http://foglarweb.ic.cz/>
- <http://www.bohousek.cz/>
- <http://www.lazne-podebrady.cz/>
- <http://old.skauti.org/blog.php?id=75>

Pracovní list 4 – RYCHLÉ ŠÍPY, Popis a charakteristika – Jaroslav Foglar: Záhada hlavolamu.

Úkol: Propoj rámeček s hrdinou a jeho charakteristikou.



Ušlechtilý chlapec, přímý a bezelstný, pro pravdu a právo vždy zapálený, přátelský k chlapcům, ohleduplný, rytířský a dvorný k děvčatům, vždy s rozvahou řešící problémy a spory. Lepšího kamaráda si Rychlé šípy opravdu nemohli zvolit za vedoucího.

Písař klubu, Mirkova „pravá ruka“. Klidný a mírný, ukázněný, jen o málo mladší Mirka, a přece jej tak uznávají. S Mirkem je pojilo nerozlučné přátelství, datující se od památného zápasu s černými jezdci.

„Moje ublížané potěšer, jak mu Rychlonožka někdy v legraci říkával pro jeho vždy pečlivě do pěšinky učesané žluté vlasy. Byl v klubu věkem uprostřed mezi Mirkem a Jarkou a Červenáčkem s Rychlonožkou. Jemný, ale veselý hoch, statečný a věrný jako ostatní, opovrhující násilím a nespravedlností, vždy hotov pomoci tomu, kdo je v nouzi.

Nerozlučný Rychlonožkův druh, hezký hoch, jak mu s nádechem ironie říkal Rychlonožka, protože to o něm řekla jedna paní. Byl opravdu hezký, s oblibou nosil také červenou čapku lodičku, podle níž dostal i své jméno. Někdy působil v klubu problémy, často podnikal málo uvážené věci na vlastní pěst, byl poněkud umíněný a někdy urážlivý.

Smolař, legračník a vtipálek, zmatkař i tak trochu strašpytel, pořád více na zemi než na nohou, leccos popletl, zkazil, ztratil, jeho průpovědky a vtipy rozchechtávaly každého anebo také škádlily ty, k nimž byly proneseny, nešetřil jimi ani v nejožehavějších situacích. Jinak ale věrný, nadšený, sportovně zdatný chlapík.

Zdroje:

- <http://jfoglar.blog.cz/galerie/rychle-sipy/obrazek/>
- PÍREK, Zdeněk. *Čtenářské kluby Jaroslava Foglara*. 1. vyd. Brno: Delfín, 1990.

Vítejte Druhostraníci!

Zejména ty, Mirku, Jarko, Jindro, Rychlonožko a Červenáčku. Ano, jste to vy, Rychlé šípy. Klub, který všetečně slídí ve Stínadlech a pátrá po tajemstvích křivolakých městských uliček. Jste to vy, kdo se falešnými žlutými špendlíky – symbolem Vontství, snaží obloudit nás, opravdové Vonty. Víme o vás všechno, dokonce i to, co nevíte ani vy sami. Tak například vaše klubovna, základna, kde máte všechny své věci a odkud podnikáte nebezpečné výpravy sem k nám, do Stínadel. Ano, ta místnost v domě z červených cihel, vedle kostela. Jediné bezpečné místo v těchto končinách, co říkáte?!

I o něm však víme své! Například to, že se jedná o výchozí stanoviště, kam se můžete vždycky vrátit, když si nebudete vědět rady, nebo když se budete potřebovat občerstvit. Samozřejmě se může stát, že se při svých výpravách dostanete do svízelných situací, se kterými si opravdu nebudete vědět rady, nebo budete potřebovat okamžitou pomoc. V takovém případě volejte hlavní organizátorce, které ostatní Vontové neřeknou jinak, než Skřířa, nebo některému dalšímu organizátorovi. Ale to jen v případě opravdové nouze. Pro ostatní případy tu vždycky bude někdo, kdo vám poradí nebo pomůže, a to v zájmu vaší klubovny.

Stejně jako hoši Rychlých šípů, i vy se nejdříve musíte seznámit a založit tým – skupinku, které dáte název a za kterou budete do posledního dechu bojovat o vítězství. Neděste se, jestliže někteří z vašich soupeřů budou starší a silnější. Každý přece vynikáte v něčem jiném a každý jistě zvládnete něco, co ostatní nedovedou. Ostatně, my váš věk také zohledníme při sčítání výsledků, či zadávání šifrovaných zpráv, které mohou být pro jednoho hračka a pro druhého tvrdý oříšek.

Příručka, kterou nyní držíte v ruce, vás provede celým příběhem a ukáže vám cestu kudy a kam jít. Nemusíte ji číst celou, stačí vždy jen jednu kapitolu. Je hloupost připravit se zbytečnou zvědavostí o překvapení, která by vás jinak čekala. Neprozradíme vše, ale dost na to, abyste se o ně připravili. Další kapitolu si smíte přečíst vždy, když splníte nějaký úkol a my vás upozorníme, bude-li to obzvlášť důležité. U každé kapitoly komiksu najdete také čas, kdy přibližně se daná disciplína bude odehrávat a většinou také místo, nebo záchytný bod, kam bude děj situován, či kam se můžete uchýlit. S každou další kapitolou kresleného komiksu půjdete ve svém příběhu dál. Někdy vás navede na to, co máte dělat, jindy vám Stínadla sama vyjeví, jaká tajemství ještě můžete objevit, po čem pátrat a kam se vydat. Dávejte si dobrý pozor! Vontové vás budou pronásledovat na každém kroku a nebezpečí číhá všude. Buďte ve střehu! Opatrně, s rozvahou a nepřepínejte své síly. Jen vy sami víte, co zvládnete a co ne, ať

se nezraníte! Ať nepřijdete o víc než jeden hloupý papírový život! Vždy si dobře rozmyslete, co vám stojí za to a co už ne. Papírové životy jsou důležité především pro hru samotnou. Hned v první disciplíně vám je Vontové mohou sebrat pokaždé, když vás chytí. A ještě něco. Za žádných okolností se nerozdělujte. Jste tým a pracujete spolu. Pokud nebude výslovně stanoveno jinak, musíte držet při sobě, jako mušketyři. Jeden za všechny, všichni za jednoho! Buďme svorní!

Za Vontskou radu Skřítů

Příloha 6

INDICIE KE SKRÝŠÍM

<p>Stanoviště 1) Na Sekeře stojí socha, smutným výhledem se kochá. Za zády má dům, dej se ke schodům.</p>	<p>Stanoviště 2) Ve větrné ulici, ztratil voják milici. Vytesán je ve skalisko, vodní lázeň od něj blízko.</p>	<p>3) Stanoviště Na Prasklém džbánu, budova nízká, železné schody, nálezce výská.</p>
<p>Stanoviště 4) U tyrana pod Hradčany postavili malé hřiště, chodíte tam sbírat míčky, kdo ví, zda dnes, jako příště?</p>	<p>Stanoviště 5) Čpějící jak síra, zející jak... Hladová zeď dnes je syta, hrstka míčků je v ní skryta.</p>	<p>Stanoviště 6) Kostelník, že míčky sbírá? Blízká mu je spíše víra. Kam jen kořist zrána skryje? Možná blízko sakristie.</p>

*„Kde jen můžou míčky být, nechejte si poradit. Každý podle barev svých hledejte je v ulicích...
Cizí skrýš nechejte, falešně nehrejte!“*

STÍNADLA SE BOUŘÍ

ADAMOV, SOBOTA 5. LISTOPADU 2011

Městská hra pro kluky a holky inspirovaná záhadami z knížek Jaroslava Foglara.

Startovné: 50 Kč **Začátek: 9:00 u kostela**
Konec: 22:00 tamtéž

Pro vzděle-
nější
účastníky
možnost
přespat na
faře do
neděle ve
vlastním
speciálu.

Zveme
všechny
kluky a
holky z Adamova
na 15. ročník městské hry.
Do v 9:00 ve
ných skupinách,
sebou
matičky a
na svačinu,
mobil, papír
přivést děti na
vyzvednout na

vyrazíme
čtyřčlen-
proto si s
vezměte ka-
taky pár korun
baterku, hodinky nebo
a tužku. Rodiče mohou
sraz a večer si je zase
základně na faře.

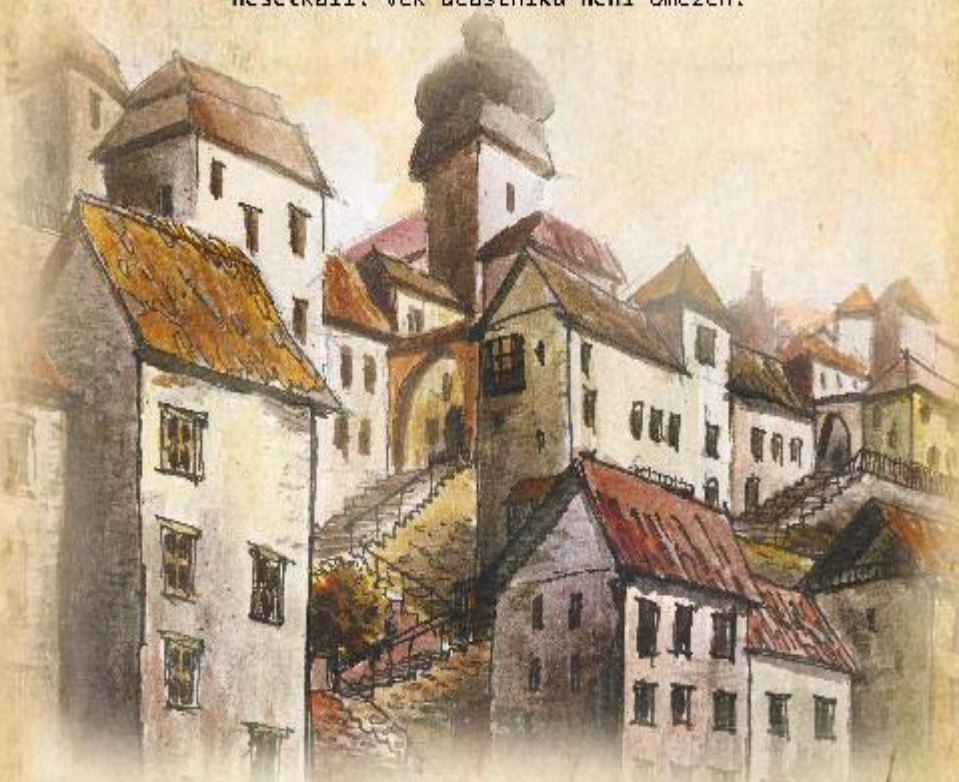
Pořádá Sdružení přátel
Jaroslava Foglara

Více informací na www.iklubovna.cz.

Stínadla se bouří

Adamov, sobota 10. listopadu 2012

16. ročník městrské hry inspirované záhadami z knížek Jaroslava Foglara. Akce je vhodná i pro ty, kteří se s Rychlými šípy nikdy nesetkali. Věk účastníků není omezen.



Začátek: 9.00 u kostela sv. Barbory. Konec: 22.00 tamtéž.

Startovné: 50 Kč.

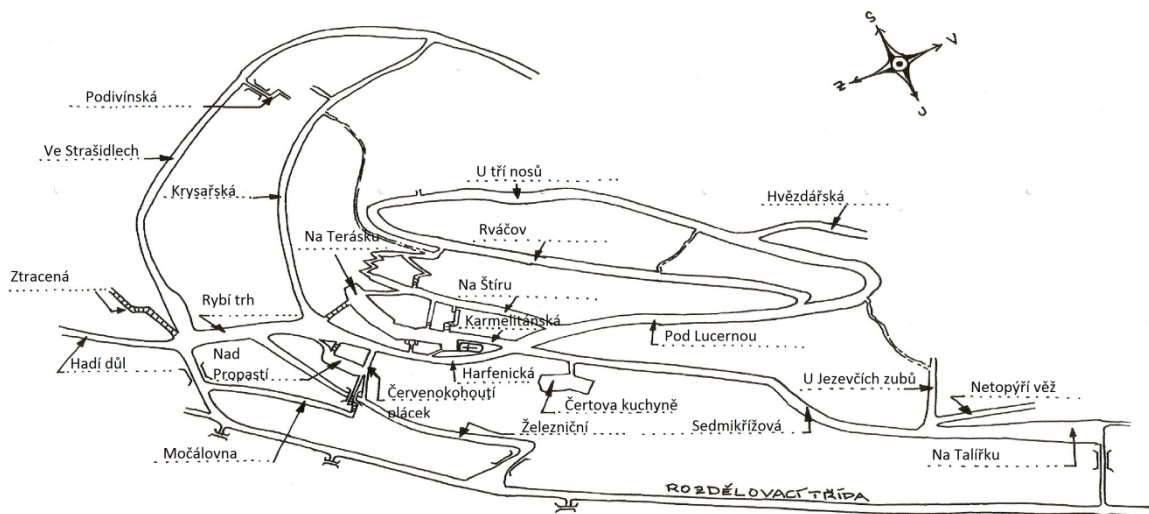
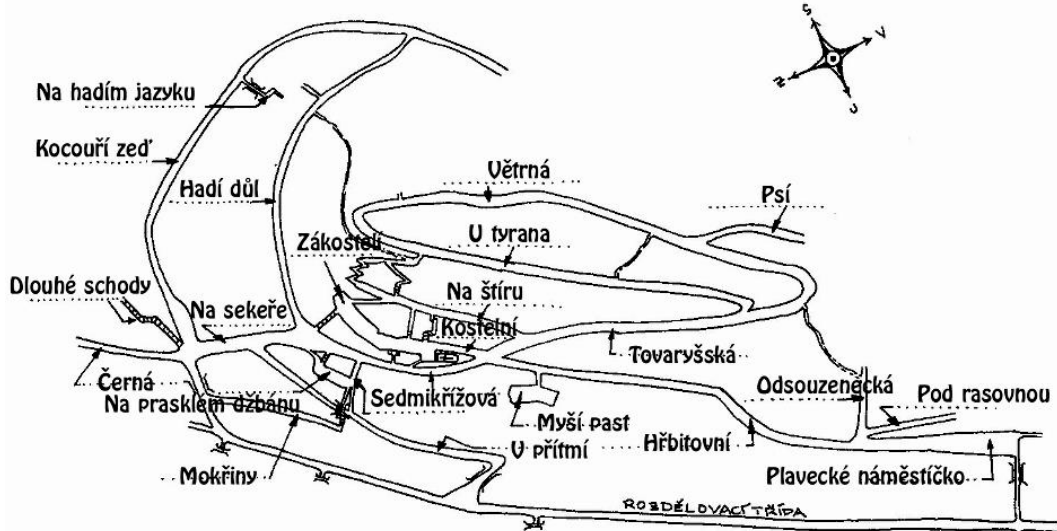
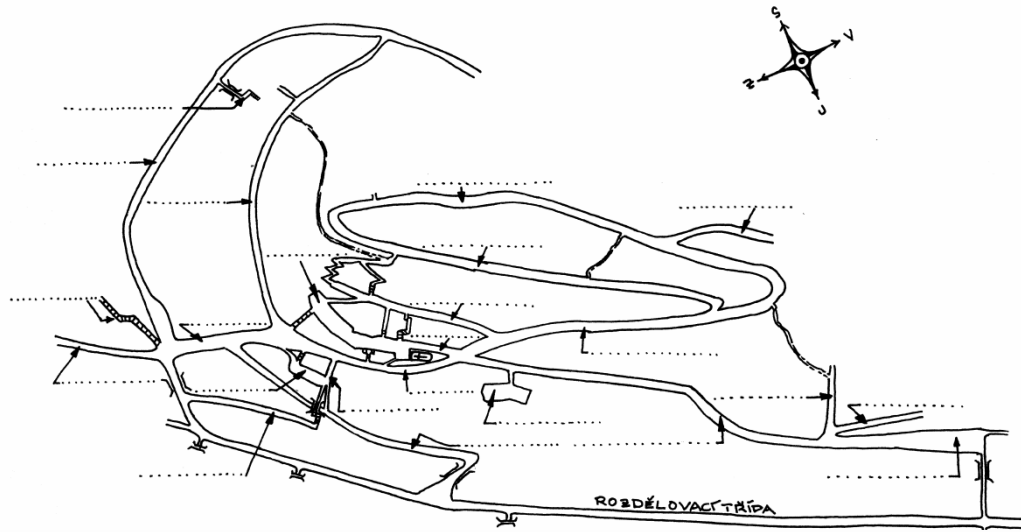
Pro vzdálenější účastníky možnost přespat z pátku na sobotu i ze soboty na neděli na faře. S sebou vlastní spacák, karimatku, dobové oblečení (30. léta), baterku, tužku, šůtek, pevnou obuv a jídlo a pití na celý den.

**Chyťte Šírokka! Vyměte Ježka z klece! Zjistěte tajemství tragicky zesnulého Jana Tleskače! Staňte se Velkým Vontem! Buďte u toho!
Stínadla se bouří!**

Pořádá Sdružení přátel Jaroslava Foglara.

Více na <http://www.facebook.com/StinadlaAdamov> nebo na

www.stinadla.blog.cz.





Obr. 1 - Hromadné foto ze slavnostního zahájení.



Obr. 2 - Ulice ve Stínadlech.



Obr. 3 - Vontové v terénu porada týmů.



Obr. 4 - Šifrování: Einsteinova šifra.



Obr. 5 - Zkouška síly - ručkování na laně.



Obr. 6 - Setkání s kostelníkem od sv. Jakuba.

Obr. 7 - Vyjímání ježka z klece. Úkolem bylo nejen vyndat hvězdici, ale také odpovědět na hádanku, která se nacházela v samotném srdci hlavolamu. Tajenka se vztahovala k Tleskačovu vynálezu, jehož plánek měla podle knihy hvězdice ukrývat.



Obr. 8 - Šplh na zídku. Chlapci z klubu Rychlých šípů často svazovali lana a po tomto provizorním laně šplhali na zídky ve Stínadlech. Také soutěžní týmy musely dokázat své lezecké dovednosti.



Obr. 9 - Sestup do Hřbitovní chodby. V jednom z adamovských krytů, představujícím Hřbitovní chodbu pod kostelem sv. Jakuba, hráči našli vzkaz s popisem další cesty.



Obr. 10 - Slepý navigátor. „Oslepený“ Červenáček jediný zná cestu do věže kostela sv. Jakuba. Tým se na základě jeho pokynů vydává na cestu za tajemstvím deníku J. Tleskače.



STÍNADLA ADAMOV 2011

Obr. 11 - Objev Tleskačova deníku ve věži svatojakubského kostela. Dalším úkolem je připlížit se na Vontskou radu, vyslechnout vše potřebné a následně propašovat jednoho člena týmu zpět do bezpečí.

Obr. 12 - Hon na Širokka. Týmy se snažily chytit tajemného muže s bílou maskou a obrat jej o talisman Vontského hnutí - ježka v kleci.

Obr. 13 - Dostavuje se únava. Cesta od sv. Jakuba, účastníci z vítězného týmu Měsíčníků.

Obr. 14 - Slavnostní vyhlášení výsledků volby Velkého Vonta uzavírá celodenní klání.





*Obr. 1 - Vontská rada,
úvodní scénka.*



*Obr. 2 - Hromadné foto ze
slavnostního zahájení.*



Obr. 3 - Organizátoři 16. ročníku.



Obr. 4 - Zkouška obratnosti.



*Obr. 5 - Houpačka: úkol na
rozvoj týmové spolupráce.*



*Obr. 6 - Přečhod po laně -
zkouška síly.*

STÍNADLA ADAMOV 2012

Obr. 7 - Průchod poslepu labyrintem. Zbytek týmu naviguje. Další úkoly se týkaly života a díla J. Foglara nebo některých postav z knihy Záhada hlavolamu - např. Iana Tleskače. ieho



Obr. 8 - Hledání útržků náčrtu létajícího kola Jana Tleskače. Části plánku museli hráči propašovat až do bezpečí své městské čtvrti.



Obr. 9 - Bitva s papírovými míčky - obranná taktika týmu. Následovalo šifrování, pašování a hon na Širokka.



Obr. 10 - Slavnostní vyhlášení výsledků volby Velkého Vonta v kostele sv. Jakuba.



Lístečková



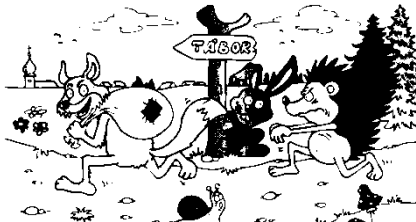
—

—

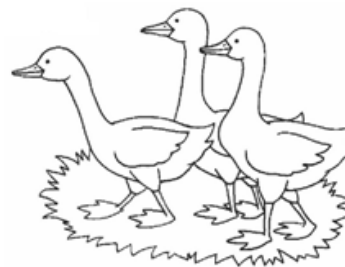
—

—

Písničková



a) 1.



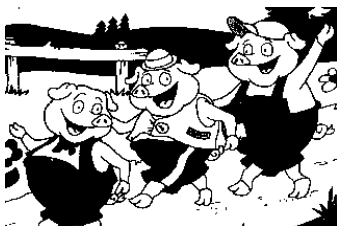
b) 10.



c) 3.



d) 10.



e) 13.



f) 8.

STÍNADLA SE BOUŘÍ 2012

ADAMOV, 10. LISTOPADU 2012



ROK 2011

Adamov se na den proměnil v tajemná Stínadla

Uličkami Adamova celou sobotu běhali Vontové a členové klubu Rychlých šípů. Bojovali o ježka v kleci a titul Velkého Vonta

LEDNA PAROUKOVÁ

Adamov – Jsme Vontové! Žlutá je barva naše. Budeme vám v patách, protože Stínadla patří nám a nikdo z Druhostraníků se v jejich ulicích nesmí jen tak beztesně pohybovat. Zkusíte jít po stopách ježka v kleci. Bez tajemného deníku Jana Tleskače to ale půjde těžko. Budete se muset vyškřábat do okýnka kostela svatého Jakuba i zapátrat ve Hřbitovní chodbě. Kde jsme se to ocitli?

reportáž

Město Adamov se v sobotu proměnilo ve Stínadla. Tajemnou městskou čtvrť, kterou ve svých knihách zveřejnil Jaroslav Foglar, Uličkami Adamova celou sobotu běhali Vontové a členové klubu Rychlých šípů. Poznat se dali snadno – podle specifických žlutých špendlíků. Bojovali o ježka v kleci a titul Velkého Vonta. Při už patnáctém ročníku celodenní zážitkové hry nazvané podle druhé části Foglarovy stínadelské trilogie Stínadla se bouří.

Dvaadvacetiletá studentka historie Pavla Truncová zřejmě na první pohled. Na hlavě fialovou baretku barevně sladěnou se svetrkem do věčka a kravatou, bílý límeček, kalhoty pod kolena. Využila výzvy organizátorů, aby soutěžící přijeli v dobovém oblečení. „V Adamově jsem poprvé. Přijeli jsme ze Skutče díky tomu, že kamarádka studuje s jednou organizátorkou. Je to výborná akce. akční byla hned první disciplína, kdy jsme běhali po městě, zjišťovali názvy ulic a v patách nám byla nepřátelská parta,“ popisuje dívka. Fogla-



VE STÍNADLECH. Prožit příběh legendárních Rychlých šípů přijelo do Adamova přes třicet lidí, někteří ve stylovém oblečení. Při už patnáctém ročníku celodenní zážitkové hry nazvané podle druhé části Foglarovy stínadelské trilogie Stínadla se bouří. Různé úkoly plnili soutěžící až do pozdního večera. Foto: Deník/Leona Parouková

rovky knihy čela v děství, ale dodnes ji oslovují myšlenky jeho děl, hlavně kamarádství.

„Cílem této hry je přivést děti víc ke čtení a umožnit jim zažít zajímavé věci,“ říká při přesunu od Hřbitovní chodby (což je bývalý kryt v Adamově) k Tleskačově kůlně letošní hlavní organizátorka Eva Svobodová. Členka pořádajícího Sdružení přátel Jaroslava Foglara a studentka Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, která hru využije v předmětu zážitkové pedagogiky. „Vycházíme z komiksu o Rychlých šípoch. Ti, kteří příběh neznají, se s ním díky hře

seznámí,“ přibližuje dívka mezi Vonty nazývaná Skřítek.

Velký Vont

Letos do Adamova přijel i loňský Velký Vont. Jmenuje se Tomáš Novotný, bydlí v České Třebové a je mu šestnáct let. Kamarádi mu říkají Paco. „Foglara jsem objevil asi před třemi lety. Když jsem četl jeho knížky, narazil jsem na lidi, kteří pořádají akce na motivy jeho knih. Takže teď na podobné hry jezdím po celé republice. Prostě mě to baví,“ říká mladík.

Hlavními hrdiny ve Fogla-

rových knihách byli chlapci. Mirky Dušíny, Červenáčky, Rychlonozky, Jarky Metelky a Jindry Hojery v šák jsou v Adamově zhusť a dívky. Mezi sedmi družstvy soutěží třeba i čistě divčák skupina, která si dala název Papučce. „Je to super akce,“ hodnotí i za dalším čtyři děvčata ze svého družstva šestnáctiletá Marie. Ta kvůli sukni vzdává přelození lana nad jezírkem, ikdyž jí kamarádky radí, ať si sukni prostě zvedne. „Tak to tedy ne,“ směje se Marie. Váichni přihlížejíci pak tleskají teprve šestileté Terezce, která se za Papučce přes lano odvážně pustí.

„A Tleskač byl vážně doopravdickej?“ ptá se s rozšířenými očima šestiletá Eliška Váchová. To předtím, než v jednom z dalších bývalých krytů Adamově za svitu baterky objevuje s dalšími členy své skupiny Měsíčníků tajný deník Jana Tleskače, ze kterého bere vontský symbol – list ginkga. Všechny úkoly zdolává s maminkou, sestřenicí a nevlastním bratrem. „Letos jsme se přistěhovali do Adamova. Když jsme objevili leták na akci, tak jsme se to rozhodli zkusit. Moc se nám to líbí, ale je to docela náročné, nebekala jsem, že budeme čtyřikrát běhat do kopce,

lézt do dír, prodírat se lesem,“ směje se maminka Lubica Váchová.

Prožit příběh legendárních Rychlých šípů přijelo do Adamova přes třicet lidí. Hra vrcholí honem na Siroka, který má u sebe ježka v kleci. Končí se za zpěvu vontské písně až před půlnocí ve starém vodojemu v lese. Velký Vont je znám. Ježek v kleci má nového majitele. Zbývá už jen netradiční přespání na adamovské faře. Jaroslav Foglar by měl radost. Tak na shledanou zase za rok.

Fotogalerie na www.blanenskydenik.cz



ROK 2012

Vontové v Adamově naháněli Široka. Jako v knihách Foglara

Celodenní hru Stínadla se bouří pořádalo Sdružení přátel Jaroslava Foglara. Pošestnácté



KDO BUDE VELKÝM VONTEM? Sdružení přátel Jaroslava Foglara pořádalo v Adamově celodenní hru Stínadla se bouří. Hru na motivy Foglarovy či knih ek organizátorů rozdělili do několika etap. Tým s největším počtem bodů získal tým Velkého Vonta. Foto: Deník Jan Dvořák

reportáž

JAN CHARVÁT

Adamov – Voklů Losna, nebo Matnáka? Trůna Bahňáka! Je to v knozi, plánek na Tieskačovo létající kolo, bon na Široka, Voklů Vont, tajemná Stínadla. Pošlavy a příběhy z legendárních knih ek Jaroslava Foglara a jeho Rychlých šípů ovlivily sobotupřelodenní hře Stínadla se bouří v Adamově.

Tu pořádalo v adamovských ulicích brněnské Sdružení přátel Jaroslava a Foglara. Už pošestnácté. „Jedná se o hru rozdělenou do několika bodovaných etap. Na závěr se body sečtou a vyhlásí se konečné pořadí. Nejlepší tým získá titul Velkého Vonta. Součástí je i písní a taneční

úkolů, luštění šifry, řeší hádanky nebo vytahují ješka z klece. Musím upřesnit, že se při tom hodně naběhají, protože záleží i na rychlosti,“ vysvětlil před startem soulož Robert „Ješek“ Žitňanský z týmu poradatelů.

Do víru hry se dostal i v momentě, kdy se soutěžící chystali do „Stínadelského pokutní“. „Miga, kdo je Pacova skupina? Už tady měla dávno být“ ptá se do vyšetřovky hlavní organizátorka hry Eva „Skřítka“ Švobodová. „Jo, už tady měla dávno být, jdu ti na proci,“ odpovídá Miga.

Za pár minut má už mladík s tryskami vyvěšuje nástrahy svého úkolu. „V prostorách, které napodobují stínadelské pokutní, je ukrytý plánek Tieskačova létajícího kola. V tarvách soutěžního týmu,

rozstříhaný na čtyři části. Ty musíte hrát s pomocí baterák a čalovek najít. Samozřejmě se jim měří čas,“ říká chlapec.

Pacova skupina jde na úkol jako druhá a poradí si s ním voelku rychle. „Tak a teď rychle von a plánek složit,“ volá kapitan týmu.

Soutěžím je v patkách a kamerou a fotografuji Robert Žitňanský. „Škoda že letos je účast trochu slabší. Dorazilo jen šestnáct lidí. Přitom na Facebooku se nám jich přihlásilo přes sto, ale nakonec nepřišli. Byly doby, kdy jich bylo přes padesát. Ale to nevadí, ti, co si hru vyzkoušejí, xatiji spoustu dobrodružství a adrenalinu a třeba přijdou příští rok zas,“ pomemmal muž a tím, že do hry se zapojují větší počet dětí do patnácti let. A ani dospělí nejsou výjimkou.

Po hlášení plánek Tieskačova létajícího kola přichází na řadu bitva s papírovými míčky a šifry. Skupinka soutěžících se snaží šifry chránit jednoho svého člena a ušetřit vytyčený úsek. S co nejmenším počtem zranění. Z výšky je totiž oštrůvájí papírovými míčky dšití Vontové. Jedním z nich je i Tom Novotný z týmu Nemáci. Před dvěma lety hru Stínadla se bouří se svým družstvem vyhrál. Do Adamova přijel z České Třebové. „Jak dopadne leto? Vyhráme?“ usměvá se mladík. „Hra je super. Líbí se mi, že je hodně postrá, se spoustou úkolů a adrenalinu. Zdá se,“ uzavírá Novotný.

Loučím se a odcházím. U domu na Široka a bitvu muskou už nebudu. Ten totiž začne, až se setmí.